

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
MENCIÓN PREESCOLAR

JUEGOS PARA ESTIMULAR LOS SENTIDOS DE LOS NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR

Tutor:

Prof. Sierra Plinio

Autoras:

Br. Duque Hernández Carmen

Br. Lobo Quintero Nubia Y

Mérida, 2006

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES



ACTA – VEREDICTO

Hoy, jueves veinte de julio de dos mil seis, siendo las 10:30 a.m., reunidos en el Departamento de Educación Preescolar, los Profesores: Plinio Sierra (Tutor), Belkys Rincón de V.(Jurado) y Leslie Arvelo (Jurado), designados para conocer de la Memoria de Licenciatura titulada: **JUEGOS PARA ESTIMULAR LOS SENTIDOS DE LOS NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR.** presentada por las bachilleres:

Duque Carmen .
Lobo Nubia

Titular de la Cédula de Identidad N° 13.649.179 y 16.201.952, respectivamente en un todo de acuerdo con el Artículo 25 del Reglamento de Memorias de Grado vigente y una vez cumplida la exposición pública del trabajo, este Jurado decide calificarlo con: **VEINTE PUNTOS (20 PTOS) MENCIÓN PUBLICACIÓN.**

En consecuencia, las bachilleres: Duque Carmen y Lobo Nubia, han cumplido con todos los requisitos para optar al Título de Licenciada en Educación Mención Preescolar.


Jurado




Jurado


Tutor(a)

Magaly P.I.
JUL2006

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
MENCIÓN PREESCOLAR

JUEGOS PARA ESTIMULAR LOS SENTIDOS DE LOS NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR

Tesis de Grado presentada ante el ilustre Consejo de Escuela de Educación. Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Los Andes como requisito final para optar al título de Licenciadas en Educación Mención Preescolar.

*Con amor para mi hijo. Que esto te sirva
de ejemplo y estímulo.
A nuestros padres por su apoyo incondicional,
Ejemplos de lucha y trabajo. Los Queremos Mucho
A nuestras hermanas Idania y Yesika por
acompañarnos
En especial a nuestros tíos porque sabemos que
están orgullosos de nosotras
Al Profesor Plinio Sierra por creer en nuestras
ideas, fomentarlas y hacerlas realidad ¡Gracias!
Al C.D.C.H.T por el apoyo que nos brindó en la
realización de nuestra tesis de grado.
A quienes nos ayudaron a realizar este sueño
Los llevamos en nuestros corazones
Para ustedes es este triunfo.*

Carmen y Nubia

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
MENCIÓN PREESCOLAR

JUEGOS PARA ESTIMULAR LOS SENTIDOS DE LOS NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR

Autoras:

Duque Hernández Carmen Y.
Lobo Quintero Nubia Yomaira

Tutor:

Prof. Sierra Plinio

AÑO: 2006

RESUMEN

El presente trabajo tiene como finalidad mostrar cómo el juego sirve de vehículo para estimular los sentidos del niño preescolar. Para apoyar esta afirmación se presenta una propuesta de actividades lúdicas. Metódicamente este es una investigación documental la cual permite indagar sobre el Juego, el sistema sensorial y la estimulación temprana. Con ello se espera contribuir a sentar las bases para el aprendizaje significativo y aportar un recurso valioso a emplear en el proceso de enseñanza en el nivel preescolar.

ÍNDICE GENERAL

	p.p
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO	
I JUEGO INFANTIL	11
Antecedentes	12
Conceptualización de Juego	15
Importancia del juego infantil	17
Teorías del Juego	21
Tipos de Juego	24
Clasificación del Juego	26
Juego Y Desarrollo	28
El Juego como recurso pedagógico	35
Aprendizaje significativo	38
La Televisión como Represor de Juego	40
II PSICOFISIOLOGÍA DE LOS ÓRGANOS DE LOS SENTIDOS	43
Sistema Sensorial	44
Principales Sentidos	45
Sentido de la Vista	46
Sentido del Oído	51
Sentido del Gusto	55
Sentido del Olfato	56
Sentido del Tacto	58
Sentidos y Aprendizaje	60
III ESTIMULACIÓN TEMPRANA	63
Conceptualización	64
Objetivos de la Estimulación	69
Estimulación Sensorial	70
IV PROPUESTA DE ACTIVIDADES LUDICAS, ANTOLOGIA DIRIGIDA A:	73
Vista	76
Oído,	89
Gusto	104

Olfato	121
Tacto.	134
CONCLUSIONES	149
RECOMENDACIONES	152
BIBLIOGRAFÍA	153

INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

“No hay aprendizaje que antes no haya pasado por los sentidos” dijo Aristóteles, quien consideró que la formación del individuo se da desde temprana edad a través del juego.

En la edad preescolar el juego es la actividad más importante para el niño, la cual le proporciona herramientas para que adquiera el desarrollo del pensamiento y un aprendizaje significativo, convirtiéndose en la fuente principal de estímulo, atendiendo las necesidades e intereses de él.

Desde que el niño nace, el juego favorece todo el funcionamiento sensorial, el cual es base del conocimiento y por ende, de la acción intelectual. Así los órganos de los sentidos se manifiestan en la exploración del mundo que lo rodea, a través de las experiencias visuales, auditivas, olfativas, gustativas y táctiles. En ellas participan diferentes estructuras y funciones nerviosas que de una forma compleja posibilitan la llegada de información sensorial, esta se inicia a través de los órganos de los sentidos y de su función receptora gracias a un estímulo proveniente del mundo exterior. Sus sistemas internos la codifican y la transforman en señales nerviosas, que son llevadas a los centros integradores del sistema nervioso central, y se elabora una respuesta.

Estos receptores, vías nerviosas y centros integradores conforman el sistema sensorial, el cual es imprescindible para dar paso a los procesos perceptivos fundamentales para el desarrollo cognitivo. La importancia del juego en el sistema sensorial del niño comienza con la recepción de la información existente en el ambiente, donde encontrará,

por ejemplo, colores, formas, sonidos, sabores, olores, temperaturas, texturas, los cuales contribuirán entre otras cosas a la elaboración de una concepción sobre su cuerpo y el espacio, permitiéndole el reconocimiento y comprensión de su entorno.

En tal sentido, los juegos son un recurso fundamental en el proceso evolutivo del niño, ya que le permite activar todas sus potencialidades en un ambiente libre y placentero, considerándose una gran estrategia pedagógica. Y dentro del proceso de aprendizaje los sentidos juegan un papel relevante puesto que favorecen y facilitan la adquisición de conocimientos, a través de la actividad lúdica. Si bien es cierto que el juego es la vida misma del niño, son los sentidos los que le van a permitir recibir la información no solo para actividad de juego sino también para el esencial proceso de aprendizaje.

Por las consideraciones anteriores la presente investigación se enmarca en el estudio del Juego, el sistema sensorial y la estimulación temprana. El objetivo es mostrar que el juego estimula los sentidos en el niño. Para tal fin se presenta una propuesta de actividades lúdicas, con las que pretendemos asegurar el desarrollo de habilidades y destrezas esenciales en el niño preescolar para su óptima evolución ulterior.

Esta investigación es de tipo Documental, fundamentada en el estudio sistemático que comprende la recopilación de información tomada de fuentes bibliográficas, hemerográficas, medios electrónicos (sitio Web), y su final revisión y selección a objeto de realizar la necesaria redacción y exposición de la información necesaria.

El presente trabajo se estructura en cuatro capítulos: El **primero**, contiene el estudio del Juego infantil, importancia, teorías, tipos,

clasificación; su incidencia en las áreas de desarrollo, papel pedagógico, aprendizaje significativo y la televisión como represor del mismo. El **segundo**, se refiere a la Psicofisiología de los Órganos de los Sentidos, sistema sensorial, principales sentidos (vista, oído, tacto, olfato y gusto) así como la relación de los sentidos con el aprendizaje. El **tercero**, reseña todo sobre la Estimulación Temprana, sus objetivos y la estimulación sensorial. Por último, un **cuarto capítulo** en el que se proponen actividades lúdicas, y una antología de juegos dirigidos a estimular los distintos sentidos antes mencionados.

CAPÍTULO I



JUEGO INFANTIL

CAPITULO I

JUEGO INFANTIL

I.1.- ANTECEDENTES

Castillo y Medina (1990), realizaron una investigación de tipo documental, enmarcada en la importancia que tiene el juego en el desarrollo motriz del niño, cuyo objetivo principal fue proponer la elaboración de un manual de juegos y rondas para el nivel preescolar, dirigido a las docentes como materia metodológica.

Albornoz y Méndez (1991) efectuaron un estudio de tipo documental y de campo, centrado en el interés por saber la opinión de las docentes del estado Mérida sobre la importancia que tiene el juego en el desarrollo integral del niño preescolar. Entre otras cosas concluyeron que las docentes consideran importante la actividad lúdica para el desarrollo del niño.

Parra (1995), en su trabajo de ascenso *“El Juego una revisión teórica y aplicada”*, enfoca al juego como variable independiente y opta casi implícitamente por observar o evaluar un proceso asociado al acto de jugar utilizándolo como algo más en la evolución del niño. Mientras que, como variable dependiente, trata de comprender lo que pasa al momento de jugar y lo que le sucede al niño en relación al desarrollo social, cognitivo y emocional. También resalta en su trabajo estudios realizados con niños normales y especiales con la idea de mostrar que universalmente el juego es un extraordinario recurso para el aprendizaje y la comprensión que involucran los procesos del desarrollo.

Puentes (1995), en su libro *“Ludoteca espacio de recreación y aprendizaje”* da a conocer la importancia del Juego como eje fundamental de la Educación Infantil, pues siendo éste la vida. Facilita los procesos de Aprendizajes y los forma para la exigencia de la existencia y el trabajo futuro. Además hace referencia a la Ludoteca como el espacio ideal para que el niño satisfaga la necesidad innata de jugar; en ella encontrará los juegos y juguetes apropiados a su edad, madurez, necesidad e intereses.

Willens (1995, citado por Arias, 2005:15) realizó una Guía Didáctica de Actividad Grupal en el Nivel Preescolar en el estado Aragua, en la que manifiesta la necesidad que presentan los docentes en cuanto a disponer de una guía de apoyo a las estrategias sugeridas en la Guía de Actividades para el niño Preescolar, lo cual le permitiría presentar a los niños una variedad de estrategias para motivar y promover la construcción significativa en el preescolar.

Oropeza y Parra (1997), realizaron un estudio de tipo documental enmarcado en el juego para el desarrollo psicoevolutivo del niño. El objetivo principal fue proponer un manual de actividades para el desarrollo de juegos creativos, educativos, experimentales, imaginativos y competitivos. Ello basado en la concepción “aprender haciendo” con el uso adecuado de los diferentes materiales de desecho y de construcción de juguetes, que faciliten en el niño la adquisición de experiencias significativas que fortalezcan su desarrollo integral.

Aguilar y Zerpa (1999), realizaron una investigación de tipo exploratorio-descriptivo cuyo objetivo fue determinar las habilidades pedagógicas del docente de preescolar en el uso del juego como herramienta didáctica. Concluyeron que existe un gran porcentaje (94%)

de docentes que consideran indispensable utilizar el juego como herramienta para el desarrollo integral del niño, caracterizándolo como una fuente inagotable de recursos que favorecen su recreación, socialización, adaptación y aprendizaje.

Figuerola (2001), efectuó una investigación documental cuyo objetivo fue elaborar una antología lúdico-didáctica como recurso para el docente del niño en edad preescolar. En la misma destaca al juego como un recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel preescolar.

Torres (2002), considera el juego como una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Hace referencia a que este tuvo sus orígenes en Grecia y desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptadas a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños. Este trabajo fue de tipo descriptivo y de campo realizado en una Unidad Educativa de EL Jobo en el Estado Trujillo, Venezuela. El objetivo principal fue proponer estrategias donde el juego fuese el elemento principal.

Mariotti (2004) en su ponencia durante las Jornadas Internacionales de Capacitación de Nivel Inicial destaca La Afectividad del Juego, sosteniendo que este de nada sirve si no se crea un clima afectivo apropiado, donde exista un interés por compartir afectiva y efectivamente la acción de jugar. Así mismo menciona que desde la más temprana edad, el niño percibe sutilmente la relación con su madre, afianzado en un sentimiento que le proporciona bienestar y seguridad, incidiendo ello directamente en su desarrollo y las ulteriores relaciones sociales.

I.2.- CONCEPTUALIZACION DE JUEGO

El juego envuelve la vida del niño y forma parte de sus intereses. Su importancia radica en que ayuda a conseguir un equilibrio psicológico, convirtiéndose en una actividad humana específica, al intensificar el autoconocimiento y desarrollo de la creatividad. Es la principal actividad del niño antes de y durante su escolaridad, que realiza por voluntad propia, buscando satisfacer sus necesidades e intereses.

El niño se realiza durante el juego. Al vivirlo tiene la oportunidad de experimentar sensaciones; y a través de éstas va conformando los elementos imprescindibles para la creación de esquemas intelectuales básicos. El juego genera un medio de aprendizaje espontáneo y ejercita hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales, considerándose la actividad más importante de la infancia, hasta el punto de llegar a definirse al niño como “ser que juega”, según Puentes (1995).

Esta misma investigadora cita a numerosos autores que coinciden en considerar el Juego como una experiencia tan útil como necesaria, ya que siendo divertida, involucra a los más ricos estímulos que favorecen el desarrollo de los niños. Citamos a algunos de aquellos:

Aristóteles, destaca el juego, “como la preparación del niño para su vida futura, imitando las acciones de los adultos a través del juego, es decir de manera constructiva y placentera” (p. 14).

Rousseau: dice que el juego es “una actividad fundamental en el niño y que debe utilizarse como herramienta pedagógica para su educación” (p. 17).

Claparede: Concibe al juego como “factor estimulante del sistema nervioso y el desarrollo de los órganos corporales” (p.15).

Montessori, basa su método en dejar al niño en completa libertad para que encuentre por si mismo los procedimientos que lo conducirán al conocimiento. Para ello, los juegos y juguetes son instrumentos simbólicos atractivos que mientras el niño los usa va aprendiendo ya que despiertan el interés, la atención, el gusto y el estímulo (p.18).

Para **Piaget**, el juego es la acción libre considerada como ficticia y situada al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente al individuo que lo practica (p.19).

Todos consideran la actividad lúdica fundamental en la vida del niño ya que lo prepara para su vida futura, sirviendo de factor estimulante hacia el desarrollo integral, incluyendo en él hechos imaginarios y reales que se dan en completa libertad, en ocasiones acompañados por objetos y materiales didácticos como lo son los juguetes, siendo el juego la mejor herramienta pedagógica del docente en el aula.

Con respecto a lo anterior Puentes (1995:22) señala que:

El juego se considera como un agente educativo, a través del cual el niño es fabricante de muchas cosas, fundamentalmente de su conocimiento. Es así como el juego desempeña una función importante en su educación, ya que a través de este, él se prepara para la escuela, la vida y el trabajo posterior.

Lo anteriormente expuesto, permite afirmar que el juego es una actividad autoeducativa porque el niño lo realiza de acuerdo a sus necesidades e intereses, puesto que se pueden adecuar sus formas de empleo y utilización, caracterizándose por su libertad, que es el elemento principal para garantizar una educación dinámica que asegura un aprendizaje significativo.

Por su parte en <http://www.pta.org/parentinvolvement/> se destaca:

El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el

medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

Por su parte Brizzi (1999), citado por Maldonado y Silva (2004:7) en su concepción acerca del juego señala: **“El juego es la actividad espontánea por excelencia que utiliza el ser humano desde su nacimiento para comprender y adueñarse del mundo circundante”....**

Igualmente, el infante desde que nace pone en acción todos sus sentidos al momento de realizar las actividades lúdicas donde tiene la oportunidad de observar, manipular, explorar y descubrir el mundo sociocultural que lo rodea, apropiándose del medio en que se desenvuelve.

Mariángeli, M. (Abril, 2005:3) sostiene que **“el juego es un rasgo básico del desarrollo de toda persona, que propone un aprendizaje implícito, “que no se nota”, pero que está ahí, para ser atrapado por la imaginación y la creatividad natural de los niños”.**

Esta destaca que el niño a través de el juego adquiere conocimientos básicos, que le brinda seguridad sin plantearse limitaciones, trayendo a colación situaciones reales y cotidianas, que las hace porque le gusta; es decir, que están relacionadas con el placer que la actividad lúdica le proporciona al explorar, manipular y representar.

I.3.- IMPORTANCIA DEL JUEGO

Desde que el niño nace necesita jugar, encontrando divertido el activar sus pies y manos. Esencialmente, el juego es aquella actividad que el niño realiza por puro placer, sin ninguna preocupación por el resultado final; es decir, él lo efectúa sin darse cuenta que obtendrá algún beneficio. Adquiere una vital importancia ya que mediante él crece física, social e intelectualmente.

Calderón (2004), en sitio Web <http://www.grupoalianzaempresarial.com/juegoinfantil.htm> señala que:

- El juego es uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencias.
- La gran importancia del juego radica en el carácter formativo y en las posibilidades que da a los niños de ejercitar sus diferentes capacidades físicas (movimiento), sensoriales (discriminación de forma, tamaño, color, etc.) y afectivas.

Para esta autora el juego sirve como instrumento pedagógico. Su acción implica liberación de energía, desarrollo de sus coordinaciones nerviosas y musculares, favoreciendo su crecimiento y el desempeño de su organismo, ya que el infante adquiere y mejora ideas acerca de los elementos que tiene a su alcance en el momento de jugar como: forma, tamaño, color, textura, peso, volumen. Esto lo logra a través del funcionamiento de sus sentidos como órganos encargados de recibir estímulos y codificar la información, constituyéndose en variables a las que dará nuevas formas y usos según su experiencia, su creatividad y su necesidad.

Los niños pasan gran parte del tiempo jugando, por ello cuando lo hacen desarrollan destrezas, hábitos y actitudes que pueden mantener durante toda la vida. Mediante el juego aprenden a explorar y conocer el

mundo que los rodea, lidiar con su frustración, tratar de seguir mejorando, compartir con otros y expresar verbalmente sus pensamientos y fantasías, y este aprendizaje es literalmente para toda la vida, lo que quiere decir que ayuda a potenciar su desarrollo integral.

El juego es la actividad preferente del niño en la cual invierte gran cantidad de energía y esfuerzo. Así, al observar a un niño de un año por unos cuantos minutos mientras forcejea para colocar un aro en un cono, a uno de tres años que intenta acomodar las piezas de un rompecabezas en el lugar apropiado o a otro de dos años al rodar una pelota por el piso, el primero en cansarse del juego es el adulto mientras que el pequeño siempre seguirá intentándolo.

Gesell (1982), escribió una vez que "la mente del hombre está hecha a mano". Esta declaración reconoce la enorme importancia que tiene para el niño el poseer objetos que pueda sostener, escuchar, palpar y manipular. Además, cuando los pequeños pasan trabajo para crear el efecto deseado con un juguete, descubren que no siempre será fácil y que, quizás, haya un problema que solucionar; que tienen que practicar para adquirir y mejorar las destrezas necesarias para alcanzar su meta y esta oportunidad solo se la da la actividad lúdica.

El juego con otros niños es valioso para el desarrollo de las destrezas sociales. Al principio, la mamá es la compañera de juego más importante, pero al poco tiempo los niños sienten el deseo de interactuar con otros. Mediante este tipo de juego, aprenden a llevarse bien con los demás, y es el primer paso para ser miembro de la sociedad que los rodea.

El juego es el medio en el que se pueden cultivar y expresar la imaginación y la creatividad. El niño que juega a ser un vaquero, la mamá, un hada o un bombero, demuestra cierto conocimiento de esos papeles y está practicando los roles que luego pueda interpretar. Así, la niña que "da nalgadas" a una muñeca mientras le dice: "No quiero que vuelvas a hacer eso", está liberando algunos de sus impulsos agresivos por medio de este rol fantástico, (el de Madre), en vez de tratar de efectuar un ataque directo en otra persona. El juego provee este tipo de mecanismo de escape para los pequeños.

Los juegos de los niños deberían considerarse como sus actos más serios, Parra (1995:4) destaca que **"el juego es una cosa seria, desde el exterior jugar es una actividad sin propósito y simplemente divertida; desde el interior resulta ser algo coherente que tiene un objetivo que condensa información y produce nueva información"**.

El juego se distingue como la actividad que está llena de significado porque surge con motivo de procesos internos que aunque nosotros no visualizamos debemos respetar y tener conciencia de ellos. Si deseamos conocer a los niños en su mundo consciente e inconsciente, es necesario comprender sus juegos; observando éstos, descubrimos sus adquisiciones evolutivas, sus inquietudes, sus miedos, aquellas necesidades y deseos que no pueden expresar con palabras y que encuentran salida a través del juego.

En fin, el juego infantil es la actividad física, emocional, social y mental esencial en la vida del niño, porque potencia el desarrollo armonioso de su cuerpo y de su personalidad. El juego tiene una función didáctica, ya que conecta al niño con el conocimiento; así como con la sociedad y con el mundo que lo rodea. A través de este, el niño

adquiere habilidades de pensamiento, expresa emociones y sentimientos. De allí que el juego sea considerado como la herramienta de vital importancia en su vida, pues es el medio a través del cual se propicia y facilita el aprendizaje.

I.4.- TEORÍAS DEL JUEGO

Díaz (1997), distingue algunas perspectivas de los más destacados psicólogos acerca de sus posiciones teóricas y enfoques sobre el juego. Él destaca las siguientes:

I.4.1 Teoría del Exceso de Energía o Energía Sobrante.

Spencer (1820- 1903), quien tomó como referencia el pensamiento de Schiller, consideró al juego “Expresión de una energía exuberante” y “origen de todo arte”

Spencer citado por Díaz (1997: 72) opinaba que:

Sólo las especies superiores destinaban tiempo a la actividad lúdica, ya que estos contaban con las posibilidades de recrearse al tener cubierto todas sus necesidades vitales de sobrevivencia. Esto no sucedía con otros animales inferiores debido a que ellos requerían de toda su energía para poder sobrevivir...

En esta explicación él considera que el jugar les produce placer a las especies superiores y les permite hacer uso de un “exceso” de energía. El acto de jugar lo realizan por agrado y no por obligación. Spencer consideraba que toda forma de arte provenía del juego, mientras que los animales consumen sus energías vitales buscando comida y huyendo de sus enemigos; para él, el hombre no emplea todo su tiempo ni toda su energía en satisfacer sus necesidades directas; es

por ello que tiene un exceso que se transforma en juego. Y ello le facilita herramientas esenciales para desarrollarse.

I.4.2 Teoría de la Preparación Instintiva.

Su principal exponente es *Karl Groos*, quien considera que el juego no es más que una expresión de carácter instintivo, que tiene como función esencial ejercitar y desarrollar las capacidades necesarias para poder enfrentar con éxito las circunstancias futuras, destacando que el juego asume el papel de elemento preparatorio para la vida posterior. Groos, citado por Díaz (1997:73) opina que **“el desarrollo de las funciones y actividades no acaecen de manera espontánea, que resulta de un previo ejercicio, en el que precisamente consiste el juego.”**

Groos considera al juego como el ejercicio previo del niño para un mejor desenvolvimiento físico y futuro; él vió en el juego un fenómeno del desarrollo del pensamiento del niño que lo prepara para la vida futura.

I.4.3 Teoría de la Recapitulación.

Teoría expuesta por *Stanley Hall* (1846-1924). Él consideraba que el desarrollo de la actividad humana parte de las leyes biogenéticas; de ahí que el individuo esté determinado por etapas evolutivas, destacando con ello el juego que varía según la edad y de acuerdo a las diversas etapas (citado por Díaz, 1997).

Stanley citado por Díaz (1997:75) menciona que **“el juego esta fijado por la misma historia del hombre en su desarrollo evolutivo, por lo que el pequeño invocará en su comportamiento lúdico lo que**

a sus antecesores de las especies les correspondió vivir a través de sus distintas etapas”

Lo anterior quiere decir que el juego es una actividad que ha pasado de generación en generación como tipo de legado para la humanidad y que varía según la edad.

I.4.4 Teoría del Condicionamiento Operante.

Su exponente es *Skinner* (1904-1990). Esta teoría se basa en la perspectiva de estudiar al juego y a los juguetes con el interés de conocer su efecto en el comportamiento de los niños. Skinner citado por Díaz (1997:77), considera al juego y al juguete **“como eventos altamente reforzantes, por lo que el niño es capaz de expresar o de emitir conductas previamente determinadas.”**

El juguete unido al juego constituyen un vehículo primordial para el desarrollo del niño, ya que ambos aportan condiciones necesarias que favorecen al acercamiento y la interacción con el medio ambiente que está presente a su alrededor.

I.4.5 Teoría del aprendizaje social.

La explicación dada por *Bandura*, (citado por Díaz, 1997) hace referencia al comportamiento social de los individuos, apoyándose en que este aprendizaje se da por observación e imitación, que no es otra cosa que la reproducción del comportamiento y manifestaciones características de algunos modelos que según él pueden ser: simbólicos, de la vida real y representativa.

Los modelos simbólicos son aquellos que se presentan en forma impresa: dibujos o en forma de instrucción oral. Los modelos de la vida real constituyen los individuos que interactúan directamente con ellos, como son los padres, familiares, amigos y maestros; y el modelo representativo es aquel que se trasmite a través de medios audiovisuales tales como la televisión y el cine.

Díaz (1997), considera el juego imitativo:

Como la reproducción de las tramas a las que ha estado sometido el niño, ya sea que estas estén relacionadas con un mundo ficticio o real. El aprendizaje por imitación no conlleva deliberadamente la adquisición de habilidades o destrezas motoras o cognitivas; mas bien estas resultan del mismo proceso de reproducción del comportamiento de los modelos, sean simbólicos, de la realidad o representativos.

I.4.6 Teoría del Juego y Enfoque Psicogenético.

Teoría expresada por *Piaget* (1896-1980, citado por Díaz, 1997) quien sostiene que el desarrollo intelectual es un proceso por medio del cual las ideas son reestructuradas y mejoradas como resultado de una interacción del individuo con su ambiente, que conlleva a un conocimiento y este se construye permanentemente como resultado de los procesos de Asimilación y Acomodación, que confluyen a un equilibrio de ambos.

Piaget, citado por Díaz (1997:103) considera que **“el juego tiene significativa importancia en la comprensión de la evolución del pensamiento del niño, pues el juego es fundamentalmente asimilación, que tiene su primicia sobre la acomodación”**

I.5.- TIPOS DE JUEGOS

Considerando que es una actividad espontánea a la que el niño dedica la mayor parte de su tiempo por el hecho de que posee una conducta gratificante (la cual parece estar motivada por necesidades e instintos de curiosidad), el juego cumple una serie de funciones fundamentales que ayudan al niño a socializarse por medio de la interacción con sus compañeros. Es por ello que, partiendo de lo anterior, consideramos importante resaltar los distintos tipos de juegos que pueden exteriorizarse en los niños, apoyados en la propuesta de *Frank Bruno* (1995). Subrayamos los siguientes:

I.5.1 Juego Cooperativo.

Enfatiza la capacidad de seguir las reglas lo cual requiere de una aptitud para que se de un juego cooperativo. Así, a medida que el niño va creciendo se va exaltando esa habilidad.

I.5.2 Juego de Asociación.

Este tipo de juego estimula el proceso de socialización y se caracteriza por el hecho de que existe una disposición a compartir juguetes y otros tipos de objetos.

I.5.3 Juego de Espectador.

Este juego se enfoca en el hecho de que el niño observa pasivamente como juegan otros, pero sin interactuar con ellos. En consecuencia a este juego difícilmente se le puede considerar como tal, puesto que suele tener una naturaleza de pasividad e incompetencia. Este tipo de juego puede presentarse de manera común y normal en niños de 18 meses a 3 años de edad, y disminuye a la edad de 5 años.

I.5.4 Juego Imaginativo.

Se identifica porque el niño finge que algo o alguien son reales, cuando de hecho no existe. Este tipo de juego puede manifestarse usualmente en la edad preescolar, y debido a que es normal los padres no deben prohibirlo de manera arbitraria. Este tiende a desvanecerse con la llegada de la adolescencia.

I.5.5 Juego Paralelo.

Generalmente este juego se origina por la ausencia de un intercambio significativo de reglas que puedan compartir un grupo de niños, que aunque estén jugando juntos y en un grupo, cada uno de ellos se ubica en su propio mundo.

I.5.6 Juego Social.

En este juego se da una interacción niño-niño, el cual comienza a convertirse en un factor importante en el desarrollo de la personalidad hacia el final de la infancia. Las relaciones sociales infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño irá adquiriendo pautas de comportamiento social a través del mismo, especialmente dentro de lo que se conoce como su grupo de pares. Así, el niño aprende a sentir la necesidad de comportarse de forma cooperativa, siguiendo objetivos colectivos y a resolver conflictos.

I.5.7 Juego Solitario

Se define por ser una actividad autodirigida, porque el niño se encuentra solo. El juego solitario es común y confiere al niño significativas oportunidades para su descubrimiento personal, además le permite el ejercicio de las destrezas motrices así como la expresión de talentos y aptitudes.

I.6.- CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN PIAGET.

Piaget (citado por Díaz 1997:103), sugiere tres clases de juegos que se van interrelacionando con el proceso evolutivo.

I.6.1 Juego de Ejercicios.

Generalmente se inicia entre los 0 a los 2 años de edad. Este juego tiene que ver con el ejercicio sensomotor y cumple un revelador papel en el desarrollo de las capacidades motrices, la permanencia de una conducta de manera deliberada, así como la aparición de nuevas capacidades motoras con intenciones placenteras. Usualmente surge ante ciertos estímulos familiares, juguetes y objetos que integran parte de su medio cotidiano.

Díaz (1997.106) destaca que **“en esta etapa el juego favorece el conocimiento del cuerpo, su fortalecimiento y la idea de sus capacidades; de ahí que los juguetes deben ayudar al infante a adquirir un mejor control de su conducta motora ocular y auditiva...”**

I.6.2 Juego Simbólico.

Con la aparición del símbolo, el niño ingresa a una clase de juego que evidencia su evolución, debido que el acto motor ahora se acompaña de imágenes mentales. El componente esencial que determina a este tipo de juego, es que el niño transforma las cosas, según sus necesidades e intereses. Díaz (1997.107) destaca, **“esta capacidad de transformar la realidad a través del símbolo es limitada por tanto se sustenta en la imaginación, característica del hombre. De ahí que el juego simbólico es exclusivamente humano.”**

I.6.3 Juego de Representación

Este juego es característico por la imitación de roles, dentro de un ambiente de libertad y espontaneidad, pero no desorganizado, puede presentarse de manera individual o agrupada. Mediante él se constituye una experiencia primordial y enriquecedora, pues no solo se manifiesta el modo en que el niño conceptualiza su mundo, sino que mediante su interacción social adquiere pautas de comportamiento para relacionarse. Este juego contribuye a la libre expresión de la fantasía. Díaz (1997:120) dice: **“el juego es la forma en que el niño aprende lo que nadie le puede enseñar”**

I.6.4 Juego de Construcción.

Para Piaget, citado por Díaz (1997:121)

Los juegos de construcción ocupan un lugar intermedio o fronterizo entre el juego y las conductas no lúdicas. Son estos los que reflejan la manera de apropiación de la realidad, así como la organización del pensamiento y los actos motrices.

I.6.5 Juegos Reglados.

Este juego se sitúa entre los 12 y 13 años de edad, y se identifica por la disminución del juego simbólico, para llegar a un nivel en que el niño debe haber evolucionado en su pensamiento.

Señala Díaz, (1997:121) que:

Cuando las reglas adquieren sus verdaderos significados, como norma rectora que obliga a los individuos a su cumplimiento, es entonces que el niño se inclina por juegos más elaborados como juegos de estrategias que le permiten la exposición y el enfrentamiento de sus capacidades.

La comprensión de las normas se hace acompañar de una clara intención por la competencia y la cooperación, las cuales muestran un alto grado de socialización y autocontrol.

I.7.- EL DESARROLLO INFANTIL Y EL JUEGO

El juego es una actividad, que además de placentera, es necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo y físico del niño. Desde el momento de la concepción el niño pasa por una serie de enormes cambios evolutivos, que se ajustan a la experiencia que perciben del mundo que lo rodea, exteriorizándolos a través de la actividad lúdica como anteriormente se describe en la clasificación de los juegos según Piaget, donde el juego del niño evoluciona según la edad.

Piaget citado por Delval (1991:89), afirma que:

Desde el momento del nacimiento el niño dispone de una serie de conductas reflejas como succionar, llorar, estornudar, coger, etc. A partir de ahí se van a ir produciendo, por diferenciación, otras conductas más complejas a las que se denomina, “esquema”, que son las unidades básicas de la actividad mental. Ese proceso de diferenciación es el resultado de la *adaptación* del organismo al medio...

El juego contribuye al buen desarrollo del niño, por lo que es indispensable el transcurrir por cada una de las etapas debido a que cada una le ofrecerá lo que necesita en el momento indicado. Por medio de éste obtendrá habilidades y destrezas necesarias para su evolución integral indispensable para interactuar con los demás, convirtiéndose en un elemento necesario para la socialización.

Puentes (1995: 32) menciona que:

El juego incluye una gran dosis de imaginación y fantasía que favorece el desarrollo integral y armónico de la personalidad y la interacción entre el pensar y el actuar, pues es un medio de integración de los tres dominios de la personalidad: afectivo, cognitivo y psicomotriz.

Esto no es más que una reafirmación de que el juego es el medio por el cual el niño se desarrolla integralmente y en armonía, teniendo en cuenta que este va a tener una serie de cambios progresivos, que experimentará, los cuales dependen de la maduración del organismo y de

las experiencias que recibe del medio. Es allí donde los sentidos tienen un papel importante pues son estos los que le permiten apropiarse de la información existente. Para señalar la importancia del juego en el desarrollo integral del infante, describiremos las distintas áreas de desarrollo infantil:

I.7.1 Desarrollo Cognitivo:

El juego implica procesos por medio de los cuales el niño conoce, aprende y piensa. Puentes (1995:27) considera:

El juego como un instrumento de conocimiento; como un efectivo elemento de desarrollo de las estructuras del desarrollo del pensamiento y, como un medio de estimulación que prepara el terreno para que el niño se integre efectivamente al mundo de la cultura y pueda experimentar aprendizajes de la manera mas agradable para que susciten en él la organización de sus esquemas perceptuales.

De acuerdo con ello se puede decir que el juego para el niño es el más grande generador de estímulos para la adquisición de conocimientos, ya que le permite la experiencia directa con el mundo que lo rodea. Para una mayor comprensión de la evolución del pensamiento infantil se hace necesario tomar en cuenta las ideas de Piaget acerca del desarrollo intelectual. Con base en sus ideas se afirma que **“la mejor forma de promover el paso de un nivel cognitivo a otro es mediante las experiencias de aprendizaje activo”** (Currículo Nacional de Educación Inicial, 2000:34), lo cual supone brindarle al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, en las que se planteen problemas y a su vez trate de resolverlos; esta oportunidad sólo se la da el juego.

Piaget (1982), citado por Puentes (1995:34), menciona que la evolución del pensamiento en el niño es fundamental para la aprehensión de esquemas, destacando cuatro factores que intervienen en el proceso:

- a.- **Biológico, referente a la maduración del Sistema Nervioso.**
- b.- **Las experiencias físicas que obtiene el niño con los objetos a fin de extraer sus propiedades de estos (peso, volumen, etc.)... A través del juego el niño adquiere la constancia del color, forma y tamaño,; reconoce formas como triángulos, círculos, cuadrados; adquiere nociones de cantidades ; reconoce objetos por el sonido, tacto gusto, olor...**
- c.- **Las interacciones y transmisiones sociales...**
- d.- **El equilibrio, entendiéndose como tal al proceso de autorregulación entre los procesos de asimilación y acomodación.**

El juego se convierte de este modo en la actividad más influyente en el proceso de adquisición de conocimientos, ya que éste proporciona la acción que necesita el infante a través de la interacción directa con su medio, al tiempo que brinda los contenidos significativos para él y por los que siente curiosidad.

El desarrollo cognitivo resulta de la integración de muchos eventos sensoriales, perceptivos y conductas adaptativas entre otras, los cuales no se dan al mismo tiempo debido a que es un proceso. Este desarrollo incluso comienza antes del nacimiento del niño, quien posee un equipo sensorial que despliega su maduración progresivamente, y una estructura neuromuscular esencial que refleja el desarrollo continuo por las sucesivas fases de control corporal, el sentido perceptivo, la imaginación y acción creadora, el lenguaje articulado y el razonamiento.

Así, el desarrollo intelectual comprende el conocimiento del mundo circundante a través de los sentidos, es decir, la información que le llega al infante entre otras maneras a través el juego. Por medio de los órganos de los sentidos (oído, vista, gusto, tacto y olfato) y la forma como reacciona ante tal información, con el progreso en el desarrollo perceptivo, el niño, inconscientemente establece una serie de asociaciones, esquemas e integraciones cada vez más enriquecidas de datos sensoriales, que le permiten crear en la mayoría de los casos una discriminación significativa de las situaciones vividas. Estas irán

aumentando y se convertirán en operaciones cada vez más organizadas que darán como resultado la formación de conceptos, la simbolización, los razonamientos abstractos y lógicos.

De allí la importancia psicológica del desarrollo sensorio-perceptivo del niño a través del juego, ya que todo conocimiento e interpretación del mundo exterior se fundamenta en la información recibida por los sentidos (vista, oído, gusto, tacto y olfato). Las condiciones sensoriales y perceptuales constituyen la base de los conceptos y su integración, lo que a su vez es fundamental para la adaptación del niño ya que las abstracciones y el aprendizaje social no podría hacerse sin el proceso sensorio-perceptivo-conceptual contribuyendo de la misma manera a la buena evolución y estructuración de los mecanismos sensoriales. Es decir, a la interpretación de los estímulos que mediante los sentidos llegan al niño en el momento de jugar, tales como el concepto de forma, distancia, brillo, color, tamaño, posición, profundidad, relieve, así como el significado de expresiones verbales, de sonidos, tonos, que son fundamentales para aprendizajes ulteriores, sobre todo lo referente a los aprendizajes de lectura, escritura y concepto de número, convirtiéndose el juego en el vehículo más fiable para estos logros.

I.7.2 Desarrollo físico:

Esta área de desarrollo implica la maduración de algunos tejidos nerviosos y el crecimiento de músculos y huesos permitiendo que se den cambios en la locomoción, los cuales se ven mayormente favorecidos por actividades lúdicas como: correr, saltar, trepar, ponerse de pie, etc; se manifiestan el desarrollo muscular y la coordinación de los movimientos de los brazos y piernas. En acciones como ensartar, armar rompecabezas, recortar, trenzar, rasgar, pintar, etc., se manifiesta el desarrollo de los músculos pequeños en relación con el órgano de los sentidos. (Puentes, 1995:33).

Lo afirmado arriba demuestra que esta área abarca los aspectos referidos al crecimiento, capacidad sensorial y sistema nervioso, así como a la conducta corporal y estado físico en general del niño. En este último aspecto se hallan las relaciones de peso-estatura, inmunizaciones, hábitos alimenticios, presencias de enfermedades o alteraciones físicas. Cabe resaltar que el niño que no ha jugado no desarrollará al máximo sus capacidades físicas, pues el juego favorece esta área porque le permite a él estar en constante movimiento y contacto directo con el ambiente.

I.7.3 Desarrollo Psicomotor

Se refiere al conjunto de cambios que se producen en la actividad motriz del infante a lo largo de toda su vida. El desarrollo psicomotriz ocurre a causa de tres procesos: la maduración, el crecimiento y el aprendizaje. Estos dos últimos se logran, entre otras cosas, por medio de la coordinación sensoriomotriz que brinda el juego, proporcionándole al niño la oportunidad de descubrir su cuerpo, hacerse representaciones corporales.

Para Puentes (1995.33)

El juego infantil favorece el desarrollo de esta área pues permite al niño penetrar en el mundo que lo rodea y refleja el creciente control que va adquiriendo de su propio cuerpo así como el placer que siente al ver, oír, tocar, gustar y oler las cosas pues la actividad lúdica implica un conjunto de percepciones, tanto internas como externas, favoreciendo la adquisición y el mantenimiento de posturas adecuadas, es decir el equilibrio...

El desarrollo psicomotor es otra de las áreas en que se favorecen y se emplean los sentidos, que le permite al niño explorar y reconocer una diversidad de estímulos que se traducen en formas, colores, texturas, temperaturas, sabores, olores y sonidos, y en la que también emplea movimientos que desarrollan la motricidad gruesa y fina.

I.7.4 Desarrollo del lenguaje:

Ausubel, citado por Puentes (1995:35), destaca que:

El lenguaje es una de las áreas más importantes en el desarrollo evolutivo infantil, en razón de que a través de ésta, el niño construye sus conocimientos y desarrolla habilidades de una manera particularmente activa, por cuya acción los demás procesos del desarrollo se van nutriendo...

Con esto se quiere destacar que el lenguaje posibilita en el niño la expresión de ideas y formulaciones abstractas, donde él va a construir sus conocimientos y habilidades, por ser el lenguaje una de las dimensiones en torno a la cual se mueven los procesos del desarrollo infantil, ya que tiene un significado crucial en el proceso de integración social del infante. La Guía Práctica de actividades para niños (1999:47) señala que:

El lenguaje no es solo un instrumento (códigos, signos y símbolos) para la comunicación y expresión del pensamiento; es mucho más que eso, es el proceso de interacción y comunicación del niño consigo mismo, con el mundo, con otros niños y con los adultos...

De allí la importancia del lenguaje en el juego del infante porque es por medio de este que puede relacionarse socialmente e intercambiar ideas y opiniones; el lenguaje repercute en el desarrollo de sus sentimientos, de la identidad y confianza en si mismo.

Kanner, citado por Puentes, (1995:36), refiere que:

El habla es una función compleja y su eficacia depende de la integridad de ciertas regiones del cerebro, aparato auditivo, los órganos de la fonación y articulación de la inteligencia, comprensión y de los factores afectivos que influyen en el ritmo, la sensibilidad y la simbolización. Y la obstrucción de alguna de estas zonas obstaculiza el buen funcionamiento de la comunicación.

Es por medio del lenguaje que aumenta la comprensión que el niño tiene de su medio ambiente; de allí que los docentes y padres deben estimularle con actividades como cuentos, adivinanzas que estén acompañadas de una apariencia lúdica que favorezcan el desarrollo del mismo.

I.7.5 Desarrollo Sociemocional:

Este desarrollo tiene que ver con la forma de interacción social del niño con otros niños y adultos, así como la formación y expresión de deseos y sentimientos, por encontrarse el niño sumergido en su ambiente social. Es por ello que la actividad lúdica viene a desempeñar un papel importante por que pasa a ser colectiva pues el infante siente la necesidad de establecer relaciones con otros grupos de pares. Alonso citado por Puentes, (1995:36) afirma que: **“el juego, además de propiciar el desarrollo individual, es un medio para la Socialización, ya que el niño aprende a comunicarse con los demás, a establecer y respetar éxitos y fracasos, a convivir y compartir...”**

Los sentimientos juegan un papel esencial en el desarrollo de la personalidad del infante, construyendo representaciones de si mismo, permitiendo la expresión de su afinidad. Es por ello que el juego le permite al niño liberar tensiones, manifestar sus sentimientos, plantearse problemas e hipótesis con el fin de poder resolverlos y adquirir aprendizajes.

Puentes, (1995:37) señala que:

A través del juego el niño puede explorar, experimentar y probar ideas; averigua cosas de las personas y aprende a vivir con ellas, para el niño en edad preescolar influye en todo el proceso evolutivo ayudándolo a alcanzar su desarrollo bio-psico-social...

Nosotras también pensamos que el Juego, puede además cumplir una función psicoterapéutica, ya que le ofrece la ocasión al niño para compensar y elaborar los efectos de situaciones y experiencias dolorosas y de inseguridad vividas en el área afectiva.

I.8.- EL JUEGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

La educación en el nivel inicial se fundamenta en la acción de jugar, considerada como la actividad más significativa que forma parte primordial en la vida del niño. Es a través de la actividad lúdica que los niños aprenden. El jugar es considerado un derecho y una necesidad propia de su desarrollo, además de ser un medio que potencia sus capacidades. Es por ello que el docente, padres y cuidadores deben cultivar e inculcarle al infante por medio del juego normas, hábitos y valores. La actividad lúdica le proporciona al infante la oportunidad de expresar sus sentimientos, emociones, explorar, manipular, curiosar y entender su mundo, trabajar y compartir junto a otros niños. Así mismo se puede constituir en una actividad que le provee al niño placer y disfrute al momento de involucrarse en juego.

Al respecto Zhukóvskaia, R. (1980:130), citado por Maldonado y Mújica (2004): señala que:

En los juegos se educa el sentimiento del colectivismo. La cortesía entra a formar parte del mundo infantil, el buen trato, las palabras bondadosas y diáfanas (“por favor”, “jugamos muy bien”, “Juntos inventemos”...).

La actividad lúdica es un móvil de vital trascendencia en el proceso de evolución del infante. En primer lugar es placer, y luego sin dejar de ser placentero puede transformarse en un medio pedagógico que educa al niño y lo orienta en la vida a la conquista de su autonomía y la formación de su personalidad.

Zhukóvskaia, R.(1980:48) señala que:

El niño siente la necesidad de jugar, pero el juego solo deviene un medio de educación si los objetivos de la educación han sido planteados con claridad y si tienen perennemente en cuenta la “proyección de la personalidad” del niño.

Utilizar la actividad lúdica como recurso pedagógico provee grandiosas ventajas al niño, la misma representa un medio divertido y placentero para su enseñanza y para lograr a través de él un aprendizaje significativo.

Puentes, (1995:24) señala que:

A través del juego el niño se integra afectivamente al mundo de la cultura y desarrolla aprendizajes agradables, siendo este una herramienta didáctica fundamental para el progreso Cognoscitivo, pues favorece la evolución de las estructuras y esquemas de asimilación, ordenando gradual y sistemáticamente los aprendizajes que la actividad lúdica le proporciona, según sus intereses y necesidades...

De tal manera que es a través de la actividad lúdica que se puede educar en los niños diversos aspectos, pero siempre que estén cubiertas las necesidades e intereses de ellos al momento de jugar; ya que éste suministra diversas ventajas por ser un medio entretenido y agradable para la enseñanza. Es por ello que el docente y los padres deben brindarle al niño herramientas que contribuyan al descubrimiento, solución de problemas, donde involucre un pensamiento crítico y creativo, enriqueciendo así sus aprendizajes y preparándolo para la vida adulta.

Así lo señala Bean, R. (1994:44, citado por Maldonado y Mújica 2004) quien refiere que **“Los juegos son el método a través del cual los pequeños seres dependientes aprenden a convertirse en adultos independientes...”**

De igual forma Dávila, J (1993) citado por Maldonado y Mújica (2004:14) señala que:

A través del juego como recurso pedagógico, se puede ofrecer al alumno la oportunidad de variar y enriquecer las experiencias de su vida, concentrar su voluntad y su inteligencia, conocer sus limitaciones y

potencialidades para la realización de determinadas actividades, y así facilitar su integración al medio social que lo rodea...

En <http://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml> se considera que:

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Emplear la actividad lúdica como medio pedagógico representa un medio divertido y placentero donde el infante es constructor de su propio aprendizaje, contribuyendo así con su proceso de socialización. Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver, progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego se debe convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a la medida de su imaginación maravillosa.

En <http://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml> se destaca que:

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

I.9.- APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Básicamente está referido a la necesidad de utilizar los conocimientos previos del niño para construir un nuevo aprendizaje. El docente se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos. El aprendizaje significativo es el que ocurre cuando al llegar a nuestra mente un nuevo conocimiento lo hacemos nuestro, es decir, modifica nuestras conductas; de allí que el infante va a ser protagonista de su aprendizaje donde hace referencia no sólo a conocimientos, sino

también a habilidades, destrezas, en base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades.

Según Ausubel, (1983)

El aprendizaje significativo se relaciona intencionadamente con material que es potencialmente significativo con las ideas establecidas y pertinentes de la estructura cognitiva. De esta manera se pueden utilizar con eficacia los conocimientos previos en la adquisición de nuevos conocimientos que, a su vez, permiten nuevos aprendizajes. El aprendizaje significativo sería el resultado de la interacción entre los conocimientos del que aprende y la nueva información que va a aprenderse.

El aprendizaje es significativo porque el contenido o lo que involucra a este proceso es de interés para el infante. El interés debe entenderse como algo que hay que crear y no simplemente como algo que tiene el niño. Es por ello que el juego conforma un papel elemental con el simple hecho de brindarle al niño las herramientas que necesita para despertar en él el interés donde involucre su creatividad, ya que no hay nada más satisfactorio para el niño que poder expresarse completa y libremente. La habilidad de ser creativo ayuda a consolidar su salud emocional y su personalidad, lo que demuestra que el docente debe estimular al niño a despertar su curiosidad y por ende su creatividad.

Según Ausubel (1993), para que se consigan aprendizajes significativos, es preciso reunir las siguientes condiciones:

- a) **El contenido propuesto como objeto de aprendizaje debe estar bien organizado, de manera que se facilite al niño su asimilación mediante el establecimiento de relaciones entre aquél y los conocimientos que ya posee.**
- b) **Es preciso que el niño esté motivado para ello, tener interés y creer que puede hacerlo.**
- c) **Las condiciones anteriores no garantizan por sí solas que el niño pueda realizar aprendizajes significativos si no cuenta en su estructura cognoscitiva con los conocimientos previos necesarios y dispuestos (activados), donde enlazar los nuevos aprendizajes propuestos.**

Señala López (1989) que el aprendizaje significativo se caracteriza también porque:

Lo aprendido se integra a la estructura cognitiva y puede aplicarse en diversas situaciones y contextos de la vida. Además, los aprendizajes se insertan en redes de significados más amplias y complejas, lo que permite que el conocimiento sea recordado con facilidad.

Es por ello que el aprendizaje significativo, se puede considerar como la construcción de conocimiento. Es en realidad un proceso de elaboración, en el sentido que el infante selecciona, organiza y transforma la información que recibe de diversas fuentes, estableciendo relación entre dicha información y sus conocimientos previos. Desde esta perspectiva el acto de aprender implica la atribución de significados por parte del niño que construye una representación mental a partir de imágenes, palabras, modelos o esquemas sobre el conocimiento, las cuales se ven inmersas en la actividad lúdica.

Si nos aproximamos a una relación entre Aprendizaje Significativo y el Juego podríamos decir que este último en la mayoría de los casos da como resultado el primero. El juego constituye una actividad fundamental en la vida del infante en la que continuamente construye su propio aprendizaje y lo adquiere de manera significativa en un ambiente espontáneo, al explorar, disfrutar, descubrir y finalmente aprender nociones y conceptos a través de la elaboración de conocimientos que él mismo va realizando.

I.10.- LA TELEVISIÓN COMO REPRESOR DEL JUEGO

La actividad lúdica forma parte de la vida diaria del niño y es a través de ella que él adquiere un aprendizaje significativo, ya que le permite al momento de jugar expresar sus sentimientos, descubrir, explorar, experimentar y curiosear todo el contexto que lo envuelve. Pero así como el juego forma parte de su vida, también lo es la televisión; es por ello que consideramos importante examinar hasta qué punto la televisión influye en la actividades lúdicas de los niños.

El mirar televisión es uno de los pasatiempos de mayor influencia en la vida de los niños. Ella puede entretener, informar y acompañar a los niños, como también puede influenciarlos de manera indeseable. El tiempo que el infante pasa frente al televisor es tiempo que se le resta al juego o desplaza otras actividades tan importantes como la lectura, el trabajo escolar, la interacción con la familia y el desarrollo social.

Carrillo (1982) citado por Becerra y Linares, (1993:11) señala que:

El pensamiento crítico, la práctica del lenguaje y las formas de enriquecimiento de la personalidad parecen haber sido sustituidos en gran parte por la televisión, ya que el tiempo que podría dedicarse a la lectura, el relato, la convivencia, las relaciones con otros niños y adultos se emplean en ver programas televisivos...

La televisión por ser un medio de fácil acceso para el niño, ocupa la mayor parte de su actividad rutinaria en la actualidad (entre 3 y 7 horas diarias), desplazando a un gran número de actividades que son indispensables para un pleno desarrollo de su personalidad, tales como las mencionadas anteriormente.

Entre algunos efectos negativos que produce el **exceso** de la televisión tenemos por ejemplo, el distraer o disociar el interés y la

atención cuando el niño realiza tareas escolares en el hogar y el aparato esta encendido cerca o frente a él. Ello puede inducir la aparición de dificultades del aprendizaje de contenidos formales escolares.

El exceso de exposición televisiva sumado a la proximidad del niño respecto del aparato, puede producir en éste daños sensoriales y cerebrales que hoy en día todavía están en proceso de investigación y de análisis definitorios.

El ver televisión puede impedir que el niño explore, descubra y curiosoee lo que está en su entorno; regularmente sus contenidos -en canales comerciales convencionales- están coloreados de violencia, estereotipos étnicos, estimulación del consumo indiscriminado y promueven una gran pasividad pues todo está ya en ellos contextualmente elaborado, con pocas oportunidades para que surja la imaginación y la creatividad. El juego en contraposición ofrece al infante la ocasión para disfrutar participativamente de la recreación activa, creativa y socialmente necesaria, construyendo al mismo tiempo su propio aprendizaje.

En el hogar se suele abusar tradicionalmente con la utilización de éste medio como distractor del infante (“la niñera mecánica”), mientras los padres realizan distintas labores y tareas personales, en ocasiones donde se puede aprovechar perfectamente la oportunidad para compartir, interactuar y comunicarse más con aquel, con todos los beneficios de salud emocional que ello comporta.

Al lado de lo anterior es necesario y justo reconocer que la televisión constituye también un recurso técnico de la modernidad que puede tener un innegable valor recreativo, educativo, científico y

formativo, bajo ciertas condiciones de regulación familiar y con determinadas programaciones. Son de una calidad indiscutible, por ejemplo, los contenidos difundidos en el cable por canales tales como Discovery Chanel, Discovery Kids, Animal Planet y National Geographic, entre otros, que ofrecen al niño opciones recreativas positivas e informaciones sobre variadísimos temas, útiles para su formación escolar y su propio crecimiento personal tanto en el espacio socioafectivo como en lo cognitivo. De allí la importancia que tiene la participación de los adultos para que, mediante su orientación, los niños realicen escogencias adecuadas de tiempo y contenido que se armonicen con sus necesidades de juego activo, lecturas, preparación escolar, comunicación emocional con la familia y descanso.

CAPÍTULO II



PSICOFISIOLOGÍA DE LOS ÓRGANOS DE LOS SENTIDOS

CAPITULO II

PSICOFISIOLOGÍA DE LOS ÓRGANOS DE LOS SENTIDOS

II.1.- SISTEMA SENSORIAL

Desde que nacemos hasta que morimos los sentidos están constantemente recibiendo estímulos, uno tras otro, ofreciéndonos información y enfrentándonos a una continua toma de decisiones, primero cómo percibir estos estímulos y después cómo reaccionar a ellos. Para comprender este sistema es necesario definir algunos términos fundamentales:

Un estímulo es cualquier forma de energía a la que podemos responder (como las ondas luminosas, las ondas sonoras o la presión sobre la piel). Un sentido es una vía fisiológica particular por la que respondemos a un tipo de energía específica. Llamamos *sensaciones* al sentimiento que experimentamos como respuesta a la información recibida a través de nuestros órganos sensoriales, y *percepción* a la manera en que nuestro cerebro organiza estos sentimientos para interpretar el reconocimiento de los objetos que provienen de combinar las sensaciones con la memoria y experiencias sensoriales anteriores. Papalia y otros (1994:70)

Se denomina sistema sensorial según Guirao (1980):

A la organización funcional mediante la cual un organismo procesa información del ambiente externo e interno. Las estructuras básicas de un sistema sensorial las constituyen los órganos receptores y el sistema nervioso central. En cada sistema sensorial se dan diferentes procesos básicos destinados a asegurar la recepción óptima de información. Cada sistema opera como un transductor, es decir, un dispositivo que cambia un tipo de energía en otro manteniendo el mismo mensaje.

Los órganos de los sentidos se ejercitan por medio de la exploración del mundo circundante a través de las experiencias visuales, auditivas, olfativas, gustativas y táctiles. En ellas participan diferentes estructuras y funciones nerviosas que de una forma compleja posibilitan

la llegada de información sensorial, iniciándose por medio de estructuras internas de los órganos de los sentidos y de su función receptora, de un estímulo proveniente del mundo exterior que captan la información. Sus sistemas internos la codifican y la transforman en señales nerviosas, que son llevadas por los nervios a los centros integradores del sistema nervioso central, originando respuesta.

II.2.- PRINCIPALES SENTIDOS

Como base para comprender las habilidades sensoriales es imperativo hablar del proceso mediante el cual todos los niños experimentan e interactúan con el mundo que les rodea. Desde el momento en que nace, el infante recibe e interactúa y goza con una relación recíprocamente satisfactoria con el medio inmediato que le rodea, y posteriormente con el mundo que se amplía a su alrededor. El sistema nervioso central del organismo humano está de tal forma constituido que experimenta un continuo deseo de estímulos a través de los órganos sensoriales a fin de que el cuerpo pueda entrar en contacto con el mundo exterior.

Cualquier sonido, imagen, gusto, olor o rugosidad estimula los sentidos del niño. A medida que los nervios sensoriales envían sus mensajes al sistema nervioso central, y especialmente al cerebro, estos mensajes adquieren significado. Más adelante, las percepciones del mundo comienzan a agruparse para ser recordadas y de esta forma surge el aprendizaje.

La mayoría de los sistemas sensoriales consisten del órgano sensorial, las células receptoras en el órgano o próximas a este y las

neuronas o nervios transmisores, los cuales, a su vez, están conectados con el cuerpo celular de la corteza cerebral. Los estímulos visuales y auditivos son específicos y directos, y son recibidos en áreas identificadas del cerebro. El sentido táctil o háptico proporciona menos información porque el tacto, la temperatura y la textura, y los músculos internos del movimiento están todos involucrados en este sentido. De la misma forma, los sistemas olfativos y gustativos aceptan estímulos de muchas fuentes y no hay un nervio sensorial directo para separar o definir los estímulos (Barraga, 1992).

Los sentidos son las vías de comunicación que tiene nuestro organismo con el mundo exterior. Sin ellos no podríamos saber lo que pasa a nuestro alrededor, pues estos nos entregan información vital que nos permite relacionarnos con el entorno de manera segura e independiente. Estos avisos se producen por medio de las sensaciones, que son el mecanismo que tiene el cuerpo para procesar todos los estímulos que llegan al cerebro. Estos estímulos pueden llegar en forma de luz, sonido, sabor, frío o calor, dolor u olor y lo hace a través de los siguientes sentidos:

II.2.1 LA VISTA

Gran cantidad de información se obtiene en menos tiempo a través de la visión que de cualquier otro sentido. El ojo proporciona al cerebro sensaciones que le permiten interpretar color, tamaño, distancia y también seguir el movimiento mientras el cuerpo permanece estático. La visión es el medio de relación con el ambiente mediante el empleo de los otros sentidos y actúa como un estabilizador entre la persona y el mundo exterior. A través de la visión se produce la mayor cantidad de aprendizaje incidental. El sistema visual involucra muchos otros sistemas

corporales; el proceso de ver y mirar es complejo y se le puede comprender mejor si se clarifican algunos términos y si se analizan las partes que componen el mismo.

El órgano sensorial que lo representa es el ojo, acompañado de su sistema visual constituye la vía que capta más información del entorno. Las estructuras que permiten la visión son los *globos oculares*, las *estructuras protectoras* y las *vías nerviosas ópticas*. Según Papalia y otros, (1994: 74)

...para la mayoría de la gente la visión es el más importante de todos los sentidos. En el cerebro el área dedicada a los mecanismos de la visión es mayor que la de ningún otro sentido; lo que vemos nos proporciona un 80 por 100 de toda nuestra información sobre el mundo.

En resumen, el proceso de la visión se da cuando un objeto es iluminado, la luz que éste refleja atraviesa la córnea transparente, penetra a través de la pupila (orificio que se encuentra en el centro de la parte coloreada del ojo, el iris), y luego cruza el cristalino (lente flexible que se curva o se aplana según sea la distancia del objeto). La imagen se proyecta en la retina (contiene las células sensibles de la luz, bastones y conos) donde se forma una imagen invertida del objeto. Allí la imagen se transforma en impulsos nerviosos que viajan por el nervio óptico al área de la visión del cerebro. Éste actúa como un verdadero “ordenador”; compara la forma, colores y otras sensaciones del mismo tipo, almacenados en la memoria a fin de identificar posteriormente el objeto observado. (Enciclopedia Temática Visual, 2002:491)

Guirao (1980:235) menciona que:

La visión nos pone en contacto activo con el mundo. Por medio de los ojos nos orientamos, nos comunicamos con los demás individuos y exploramos el ambiente que nos rodea. El sistema visual analiza y transforma la energía luminosa e inicia así el proceso de percepción visual. ...Además las imágenes que resultan de los procesos visuales quedan almacenadas en la memoria. Esas imágenes vuelven luego a manifestarse en el recuerdo, la imaginación y el sueño. Pareciera que ningún otro

sistema sensorial nos da tanta información del mundo que nos rodea como la vista.

Para este autor, el sistema visual en su aspecto morfológico, está constituido:

Por un par de ojos que actúan de una forma conjugada mediante un mecanismo muscular. Está compuesto por una parte óptica, destinado a enfocar la luz sobre los elementos fotosensibles, y la retina que contiene los receptores y que forma parte del sistema nervioso proyectado al exterior.” (Pág. 240)

El ojo como órgano sensorial que representa la visión, es una estructura física formada por una extensión del nervio óptico. La estructura intacta de las partes, influencia el funcionamiento de cada parte y de todo el sistema. La cantidad y la calidad de la luz que el ojo recibe afectan la estimulación de las células en la retina para generar la energía que es transmitida al cerebro. Cada parte de este complicado sistema funciona sincronizadamente para que se produzca el desarrollo visual y el procesamiento de la información que constituye una parte vital del aprendizaje.

Las habilidades visuales como fijación, seguimiento, enfoque, acomodación y convergencia se logran mediante la diaria actividad de mirar desde las primeras semanas del nacimiento. Las cosas que se ven permiten almacenar, muy tempranamente, las imágenes en el cerebro, las cuales se modifican y se mejoran a medida que continúa el desarrollo perceptivo y de aprendizaje.

De acuerdo con Haith y Campos (1977) citado por Barraga (1992):

El cerebro dirige al ojo. Pareciera que el aprendizaje se inicia cuando los bebés comienzan a buscar los estímulos visuales eligiendo cuándo mirar y qué mirar. Así, los infantes hacen lo siguiente: 1) abren los ojos si están despiertos y alertas;

- 2) mantienen una intensa búsqueda visual aun si no hay luz;
- 3) continúan con la búsqueda aun si encuentran luz pero no bordes.

Los infantes atienden a los estímulos visuales mientras los reciben y dejan de mirar cuando no hay alguna nueva información que les interese.

La visión involucra reconocer un objeto, distinguir las partes esenciales, comprender la relación entre los elementos e integrar la información en un todo con significado, lo que es otra evidencia de la relación integral con los demás sentidos. El desarrollo de este sistema se relaciona con la estimulación que se proporciona al mirar y por la integración de esquemas de movimiento originados en el mirar (Barraga, Collins, 1977), citado por Barraga (1992).

Como se puede observar en el cuadro siguiente, el desarrollo visual estimula respuestas del sistema motor alrededor de los cinco a seis meses de vida, del sistema perceptivo (imagen visual y constancia de objeto) a los seis o siete meses y el sistema cognitivo alrededor del año que es cuando el emparejar y la conducta imitativa manifiestan memoria de las entradas visuales. En el cuadro también se muestran otras respuestas visuales a diferentes edades del niño.

SECUENCIA DEL DESARROLLO VISUAL

Fuente: Barraga (1992)

EDAD DE DESARROLLO	RESPUESTAS VISUALES Y CAPACIDADES
0 – 1 mes	Atiende a la luz y posiblemente a formas. Limitada capacidad de fijación y músculos ciliares débiles
1 – 2 meses	Sigue la luz y objetos en movimiento; atiende a diseños nuevos y complejos; mira a las caras; comienza la coordinación biocular.
2 – 3 meses	Hay fijación, convergencia y enfoque; discrimina caras y los colores amarillo, naranja y rojo.
3 – 4 meses	Mejora el movimiento de ojos y la agudeza; manipula y mira los objetos
4 – 5 meses	Cambia la mirada de los objetos a las partes del cuerpo; trata de alcanzar y moverse hacia los objetos; explora visualmente el ambiente; reconoce caras y objetos que le son familiares; sigue los objetos a través de todo el campo visual.
5 – 6 meses	Alcanza y toma objetos lo que indica coordinación ojo - mano.
6 – 7 meses	Cambia la mirada de un objeto a otro; alcanza y recoge objetos caídos, fluido movimiento de ojos.
7 – 8 meses	Manipula objetos mirando los resultados; observa los movimientos.
9 – 10 meses	Muy buena agudeza visual, suave la acomodación; busca objetos ocultos; imita expresiones faciales; juega a mirar.
11 meses – 1½ años	Refinadas todas las habilidades ópticas; encaja juguetes.
1½ - 2 años	Empareja objetos, los señala en un libro; imita golpes y acciones.
2 - 2½ años	Inspecciona visualmente objetos distantes; imita movimientos de otros; empareja colores y formas iguales; aumenta la duración de la memoria visual; ordena objetos por color; observa.
2½ - 3 años	Empareja formas geométricas; dibuja círculos; encaja círculos, cuadrados y triángulos; inserta palitos en orificios y arma rompecabezas de dos piezas.
3 – 4 años	Empareja objetos de la misma forma por el tamaño; buena percepción de profundidad; discrimina la extensión de líneas; copia una cruz, discrimina la mayoría de las formas básicas.
4 – 5 años	Coordinación ojo-mano refinada; colorea, recorta y pega; dibuja un cuadrado; percibe constancia de estilo de letras/palabras; asocia palabras con dibujos; lee palabras.

II.2.2 LA AUDICIÓN

Es la habilidad para recibir, diferenciar y responder a los estímulos auditivos (sonidos y ruidos), retener y evocar la información auditiva, entender sonidos o palabras aisladas.

Su órgano sensorial es el oído. La mayor parte del tiempo el niño oye sonidos que le informan acerca del mundo que lo rodea. Este sentido no solo se encarga de la audición sino también del equilibrio.

Oímos cuando las ondas sonoras o vibraciones del aire son recogidas por el pabellón auricular (oreja), y desde allí penetran el conducto auditivo externo, hasta llegar a la membrana del tímpano con la cual chocan, haciéndola vibrar como el parche de un tambor. Estas vibraciones se transmiten por medio de tres huesecillos: martillo, yunque y estribo a otra membrana denominada ventana oval, que a su vez provoca el movimiento de un líquido que llena al caracol, captado por las células acústicas, las cuales excitan a las neuronas que conducen el influjo a los centros auditivos del cerebro. (Enciclopedia Temática Visual, 2002:489)

Gran parte de lo que sabemos sobre el mundo nos llega a través de nuestros oídos. El uso más común que damos a nuestro sentido del oído es probablemente el de comunicarnos con otras personas. (Papalia, 1994:87)

Se considera a la audición un medio importante para la relación del niño con su medio ambiente y para el desarrollo del lenguaje hablado, pues sin estímulos auditivos se hace difícil que el infante conquiste la palabra, la cual a su vez le sirve como mecanismo para las interacciones sociales e intelectuales ya que le permiten expresarse.

Como el ambiente está rodeado de sonidos incontrolables, el niño no puede manejarlos a menos que haya aprendido a seleccionarlos a través del desarrollo de habilidades selectivas de escuchar y percibir, lo que no es fácil de aprender si no se cuenta con la orientación y guía del adulto; de allí la importancia de la intervención oral, que indica o señala los sonidos significativos.

Algunos autores piensan que la capacidad auditiva está presente en el niño incluso antes de nacer. El recién nacido es capaz de responder a sonidos determinados y reacciona ante los fuertes e inesperados. Así, en estos últimos, se dará una respuesta de tensión en el cuerpo, agitación de brazos y piernas, aumento del ritmo cardíaco, etc. Sin embargo, los sonidos rítmicos y melódicos tienen una acción tranquilizadora sobre los bebés.

Los sonidos son constantes en el ambiente y aunque algunos son lo suficientemente altos como para llamar la atención del niño, pocos tienen significado hasta tanto no se hayan escuchado numerosas veces o estén acompañados de estímulos visuales o táctiles. Aun así, es necesaria la guía del adulto para que el infante atienda a los sonidos. La secuencia para aprender a comprender y dar sentido a los sonidos pareciera que sigue un esquema semejante a lo señalado anteriormente por Barraga.

Conciencia y atención pueden manifestarse, al principio, con la quietud del bebé, luego con el aumento de movimientos del cuerpo cuando el sonido es estimulante. Los sonidos agradables de la voz humana o de la música suave producen un efecto tranquilizador que lo llevan a dormirse. Colocar objetos que producen sonidos agradables en

la cuna o cerca del niño eleva la consciencia del sonido y más aún cuando el movimiento de una parte del cuerpo produce el sonido (cascabeles en los zapatos o en las muñecas).

Respuesta a sonidos específicos puede comenzar a los cuatro o cinco meses y se expresa con sonrisas o movimientos de la cabeza o actitud intencional de oír, lo que Piaget denomina "escuchar para oír". En este punto comienza la coordinación oído-mano (similar a la coordinación ojo-mano). A medida que se reconocen más y más sonidos aumenta la tendencia por manipular objetos sólo para oír el ruido que producen. La vocalización se hace espontánea y parecida al sonido escuchado.

Discriminación y reconocimiento de sonidos son indicadores de que el aprendizaje y la memoria progresan rápidamente. El bebé nota la diferencia entre la voz humana, la música, los ruidos de la casa y del ambiente exterior. La atención que se presta a estos sonidos ayuda a la localización de los mismos o provoca conductas de búsqueda para mirar o tocar la fuente sonora. Es éste el momento en que los adultos deben hablar acerca de los ruidos, dar el nombre del objeto que los producen y comenzar la imitación vocal con el bebé.

Reconocimiento de palabras e interpretación del lenguaje es el próximo paso del desarrollo auditivo. Lo mismo que los objetos tienen palabras que los denominan, también las tienen las acciones, y aprender lo que el cuerpo hace se relaciona con la imagen corporal y con la organización de los movimientos con un propósito determinado. El niño que ve, asocia las palabras a los objetos y a las acciones, pero esto no es fácil cuando la visión está alterada o falta totalmente. Es necesario que los adultos hablen con el niño acerca de los movimientos y las acciones para asegurarse que el infante emplea las palabras adecuadas

a las acciones. Hacer juegos de palabras y rítmicos ayuda a fortalecer el reconocimiento y la asociación.

Piaget, refiere que el escuchar selectivo de instrucciones verbales es un alto nivel de percepción auditiva; requiere concentración cognitiva, para poder distinguir un sonido importante de voz. Los adultos necesitan recibir alguna señal por parte del niño, de que escucha y comprende las instrucciones verbales que se le dan. Repetir simplemente lo que el adulto dice no es señal de que lo que se espera del niño es percibido por éste con exactitud. A menos que el niño pueda traducir las palabras que oye en movimientos y en acciones representativas, no hay razón para creer que la entrada auditiva está contribuyendo al desarrollo cognitivo.

Esto, nos hace reflexionar acerca de que necesitamos como evaluadores del desarrollo óptimo del niño otras actitudes que nos demuestren que este proceso se está dando. Así cuando el niño asocia una palabra a una acción, el movimiento o la acción se internalizan y las respuestas se hacen automáticas cuando se dan instrucciones verbales.

La importancia que tiene el oído para la adquisición de un adecuado desarrollo auditivo es el facilitar el desempeño del niño en todas las actividades cotidianas, que van desde su desplazamiento y orientación en el medio, hasta el reconocimiento de personas, peligros, y otros, todo lo cual contribuye al logro de la independencia.

Según Guerrero (1990:73):

Hablar de la sensorialidad auditiva significa despertar el interés por todo fenómeno sonoro.

...Vale decir que el trabajo sensorial en el niño se centra en la actividad lúdica, partiendo de su propio juego hacia las actividades de discriminación sonora, que le proporcionen no solo la experiencia auditiva para descubrir o detectar elementos del sonido, sino para sus ordenamientos o libre creación de efectos sonoros.

II.2.3 EL GUSTO

Actúa por contacto de sustancias solubles con la lengua. Permite percibir un abanico amplio de sabores como respuesta a la combinación de varios estímulos, entre ellos sabor, textura y temperatura. Percibe cuatro sabores básicos: dulce, salado, ácido y amargo.

El sentido del gusto para los niños aparece como algo discriminatorio con mayor aceptación para lo dulce y rechazo por lo amargo. Los gustos por los alimentos han de aparecer durante la niñez y suelen ser cambiantes y caprichosos.

En la lengua existen miles de papilas gustativas formadas por células especializadas en la recepción de uno de los cuatro sabores básicos: salado, amargo, ácido y dulce. Cada sabor tiene una zona reservada en la lengua; así por ejemplo, las papilas gustativas de la punta de la lengua son sensibles al sabor dulce, la salada está por los lados de la misma, el amargo es más difícil de localizar porque se encuentra en la parte de atrás de la lengua y el sabor agrio esta también a los lados de la lengua. La chupeta disuelta previamente con la saliva, estimula las células receptores de las papilas ubicadas en la punta de la lengua que transmiten las señales nerviosas al área gustativa del cerebro. (Enciclopedia Temática Visual, 2002:491)

Este sentido se va desarrollando a medida que se aumenta el número y variedad de alimentos que se le proporcionan al niño; el irle introduciendo nuevos alimentos posibilitará el acceso a nuevos sabores. Es importante la actitud del adulto en la accesibilidad de nuevas experiencias que le posibiliten conocer nuevos alimentos. Asimismo, debe tener en cuenta que los niños muchas veces rechazan alimentos no por el sabor, sino por la sensación táctil debido a la consistencia que

tienen; los niños no suelen admitir grumos, sustancias gelatinosas o fibrosas, etc.

Así, las sensaciones gustativas se asocian generalmente con sensaciones de placer o displacer, agrado o desagrado, es decir, van ligadas a estados afectivos; por ejemplo, podríamos asociar el sabor dulce con alegría y placer, agrio con disgusto o enfado, amargo con tristeza y pena y el salado con lo impulsivo.

II.2.4 EL OLFATO

Es la habilidad para reconocer y nombrar olores de alimentos, objetos y sustancias con las que haya tenido contacto anteriormente el infante. El órgano encargado de esta función es la nariz. Este sentido se relaciona con el gusto ya que las sustancias que se encuentran dentro de la boca se saborean mejor si antes apreciamos su olor, es decir, muchas sensaciones que se perciben como sensaciones gustativas, tienen su origen en el sentido del olfato. También es importante decir que la percepción de los olores está muy relacionada con la memoria; determinado aroma es capaz de evocar situaciones vividas, lugares visitados o personas queridas.

El aroma que se desprende de una flor llega a través de las fosas nasales hasta la pituitaria amarilla, donde se disuelve al contacto con el moco. En contacto con las células olfativas, genera una corriente nerviosa que viaja por el nervio olfatorio hasta el área del cerebro que lo identifica como “olor a flor”, y en la imaginación del receptor aparece la imagen aún sin verla (Enciclopedia Temática Visual, 2002:492)

Este sentido es uno de los primeros que el niño utiliza. Así, hay un reconocimiento de la madre por el niño a través del olor. El niño percibe muy temprano olores agradables y desagradables. También las respuestas faciales ante olores agradables, como el relajamiento facial, o gestos exagerados con la boca ante olores desagradables indican el nivel de percepción olfativa en los niños.

Durante los dos primeros años el niño ha ido percibiendo olores sin poder identificarlos, lo que más tarde podrá hacer con ayuda del adulto. Nuevamente se hace importante el papel de la palabra que los adultos brindan al niño.

El sentido del olfato y del gusto trabajan íntimamente unidos a causa de su proximidad fisiológica. Cuando una persona saborea algo también huele; en realidad el olfato influye o determina el gusto. Por ejemplo cuando se está resfriado, la nariz está tapada y no se puede oler nada; si no se puede oler tampoco podrá sentir su sabor.

Este fenómeno proporciona guía y seguridad al infante en crecimiento. Sin embargo, algunas cosas con olores agradables no son igualmente agradables para el gusto, ni un sabor desagradable siempre indica un olor igual. La oportunidad de explorar el ambiente a través de estos sentidos proporciona información valiosa, que al ser procesada y utilizada con la información provista por los otros sentidos, contribuye al desarrollo perceptivo.

Olores fuertes o agradables pueden despertar la curiosidad. En general, la sensibilidad olfativa puede ser útil para distinguir los ambientes y los materiales de clase. También los olores proporcionan guía para la orientación espacial. Por todo esto se debe prestar especial

atención al ayudar al niño a utilizar su olfato y gusto dándole las correspondientes explicaciones que le permitan emplear estos sentidos para la mejor ubicación en su medio.

II.2.5 EL TACTO

Este sentido nos permite sentir a través de nuestra piel, así podemos discriminar texturas (suave, rugoso, liso, áspero), temperaturas (calor, frío) consistencias (duro, blando) y dolor.

El sentido del tacto aporta la posibilidad de llegar al mundo de lo tangible. A través de las percepciones táctiles se nos muestra la realidad y la noción del mundo exterior, y por consiguiente la diferenciación de los objetos que están fuera de nosotros. Gracias a este sentido se adquiere la conciencia de objeto y sujeto.

Quando se habla de las percepciones táctiles, no hay que referirse sólo a las cualidades de forma, superficie, consistencia o dimensión, sino también a la temperatura, peso, grado de humedad y cualidades de dolor. Estas no se reducen solo a las localizadas en la mano o yemas de los dedos; aunque estos tienen un papel fundamental, los receptores de este sentido se encuentran distribuidos por toda la piel del cuerpo, encontrándose zonas especialmente sensibles, son las llamadas zonas erógenas. (Bartolomé s/f: 341)

El tacto y la palpación son procedimientos que los niños utilizan para conocer activamente su alrededor, ya que la tendencia de los infantes es manipular los objetos para su reconocimiento. El niño a través del tacto descubre donde termina su propio cuerpo. Y cuando su desarrollo motor se lo permita el niño podrá tener mayores estímulos y empezar a apreciar las distintas cualidades de los objetos como suavidad, forma, aspereza, frialdad, dureza y otros

El medio por el cual se da la sensación táctil es a través de la piel en la que se distribuyen diferentes tipos de receptores especializados en distintos estímulos. Algunos son terminaciones nerviosas libres que detectan superficies suaves, ásperas, frío, calor o dolor. Estos

receptores envían los estímulos al área sensitiva del cerebro a través de los nervios (Enciclopedia Temática Visual, 2002:489).

A largo de la vida el infante usa sus manos para explorar, recibiendo una gran cantidad de información; el bebé lo hace a través de la boca, de allí la importancia que tengan muchas oportunidades de chupar y probar comidas de diferentes consistencias lo mismo que objetos que le interesan desde tempranas edades, asimismo, que se lo ponga en contacto con una gran variedad de texturas. Las preferencias de las texturas pareciera que se desarrollan muy temprano en la vida del infante y pueden tener alguna relación con la exactitud en la discriminación táctil posterior. Acostumbrarse a las diferencias entre muchas texturas puede ser un estímulo muy bueno para el sistema táctil.

Varios autores se han referido a la secuencia de las capacidades discriminativas, las tareas realizadas y los aspectos del desarrollo táctil (Barraga, 1983; Kershman, 1976; y otros, en Barraga,1992). El desarrollo de este sistema sensorial parece que sigue un esquema semejante a lo siguiente:

Consciencia y atención, a las diferentes texturas, temperaturas, superficies vibrantes y materiales de consistencia variada.

Estructura y forma, cuando las manos toman y manipulan objetos de muchas formas y diferentes tamaños. El manipular temprano ayuda a aislar los componentes distintivos de los objetos para llegar luego al reconocimiento.

La relación de las partes con el todo se comprende cuando el juego permite separar y juntar cubos, juguetes y objetos comunes. Es en

este momento cuando se comienzan a adquirir los conceptos de espacio mental y agrupamiento.

Representaciones gráficas en dos dimensiones constituyen un alto nivel de conocimiento táctil y la representación suele tener muy poca semejanza con los objetos tridimensionales manejados previamente por el niño. Se puede estimular el reconocimiento y la asociación comenzando con modelos de estructura simple como son formas geométricas y aumentar luego gradualmente, la complejidad de los dibujos.

El conocimiento táctil tiene especial importancia en el desarrollo cognitivo y afectivo. No hay que olvidar que el conocimiento del mundo es más ajustado, más fácil y más rico si los objetos se pueden manipular que si sólo se pueden ver.

“Las ideas de nuestra mente las forja el tacto.” Fröebel

La asociación de las percepciones a través de todos los sentidos, fortalece el desarrollo de estrategias para la utilización integrada de todas las posibles modalidades sensoriales.

II.3.- LOS SENTIDOS Y EL APRENDIZAJE

En la mayoría de los niños el proceso de aprendizaje es tan automático y espontáneo que se consideran muy poco todos los factores que involucra, especialmente la importancia del sistema sensorial.

Según Chacón (1978:41)

Los sentidos conducen al enriquecimiento de las experiencias infantiles; eso significa que a medida que el niño crece se extiende el campo de sus percepciones, en la medida en que las circunstancias lo pongan en contacto con el mayor número de objetos-estímulos es lo que en términos pedagógicos puede llamarse una educación de base, la cual es fundamental e indispensable para todas las adquisiciones de progresos ulteriores.

La transformación de pequeños estímulos sensoriales en percepciones significativas y luego en conceptos estables genera el conocimiento práctico para el pensar y para la comunicación de las ideas. Este seleccionar, codificar y organizar las sensaciones, percepciones y los conceptos para que tengan sentido para el aprendizaje y la conducta, constituye una tarea mental compleja. De todas formas, cada niño aprende de una manera única y es lo que se denomina "estilo de aprendizaje" (Piaget, 1973).

Se hace necesario enseñar al niño a utilizar activamente todos sus sentidos, es decir hay que ejercitarlo para que vea, oiga, huela, guste y palpe mejor, debido a que los niños les atrae este tipo de actividades más aún si se hace dentro de la actividad lúdica, con la cual experimenta la necesidad de hacer funcionar sus sentidos, así como siente con otras actividades la necesidad de moverse, comer y dormir. De allí la importancia de aprovechar ese interés sensorial.

El aprendizaje a través de los sentidos tal como nosotras lo comprendemos, es utilizado en su más amplia acepción. En primer término, se refiere a la totalidad de nuestras percepciones, ya sean de orden visual, auditivo, táctil, gustativo y de la olfacción; en segundo término, engloba todos los procesos cognitivos que permiten educar nuestras capacidades perceptivas para llegar a las formas más precisas

y exactas de la percepción como base fundamental para la adquisición del conocimiento (Chacón, 1978:30).

Toda ésta recepción de información, adquiere significado con la ayuda de la palabra. Las investigaciones de Luría (1980) han confirmado los aportes de Piaget y Vigostky; para aquel autor, en un principio, el habla que regula la conducta es el habla del adulto. En torno a los 3 años, la regulación se hace autónoma, pero es necesario que el habla autodirigida sea audible. Hacia los 4 años y medio pierde el sentido del carácter audible de las verbalizaciones y, por tanto, se interiorizan. Así pues, el habla jugará un papel primordial en la construcción del aprendizaje, porque la mediación verbal de las acciones modifica cualitativamente cualquier función cognitiva. Más tarde esto se interiorizará para transformarse en pensamiento, es decir, en la función que rige la vida humana (citado en el sitio Web:<http://html.rincondelvago.com/desarrollo-del-lenguaje-y-evaluacion-de-la-comprension.html>: s/f).

Esto demuestra que en un primer plano se hace necesario que el niño escuche el significante por parte del adulto (padres, docentes entre otros), por ejemplo cuando un niño de tres años lleva una mandarina al aula y la docente le dice “*Que rico huele la mandarina*” o cuando realizan una actividad de preparación de galletas y dice: “*La galleta está dulce*”, así poco a poco el niño va adquiriendo el significado de ciertas acciones que luego irá perdiendo el carácter audible, pues ha adquirido ciertos conocimientos de la nomenclatura de las situaciones que se le presentan para dar significado verbal a las sensaciones que percibe, entonces podrá decir por ejemplo “*huele a mandarina o mi galleta es dulce*” entre otras descripciones que pueda dar según la situación.

CAPÍTULO III



ESTIMULACION TEMPRANA

CAPITULO III

ESTIMULACIÓN TEMPRANA

III.1 CONCEPTUALIZACIÓN

La edad preescolar es considerada como aquella etapa del desarrollo que abarca desde el nacimiento hasta los 6 años aproximadamente, siendo el período más significativo en la formación del niño, pues en el mismo se estructuran las bases fundamentales de las particularidades físicas y psicológicas de la personalidad, que en las sucesivas etapas del desarrollo se consolidarán y perfeccionarán. Esto se debe a múltiples factores. Uno de ellos es el hecho de que en esta edad las estructuras biopsicosociales están en pleno proceso de formación y maduración, lo que hace particularmente significativa la estimulación que pueda hacerse sobre dichas estructuras. Es quizás el momento de la vida del ser humano en el cual la estimulación es capaz de ejercer la acción más determinante sobre el desarrollo, precisamente por actuar sobre formaciones que están en plena maduración.

Por otra parte, hay que tener en cuenta que en los primeros años de vida el infante posee lo que algunos autores llaman plasticidad cerebral. Según *Gollen* se categoriza como la capacidad, el potencial para los cambios, que permite modificar la conducta y adaptarse a las demandas de un contexto, con lo que se refiere principalmente al cambio conductual; mientras que *Kaplan* la plantea como la habilidad para modificar sistemas orgánicos y patrones de conducta para responder a las demandas internas y externas, que en cierta medida amplía el concepto conductual. *Cotman* la define como una capacidad general del cerebro para adaptarse a las diferentes exigencias, estímulos y entornos, es decir, la capacidad para crear nuevas conexiones entre las células cerebrales, y que permite que, aunque el número de neuronas pueda

mantenerse invariable, las conexiones o sinapsis entre éstas pueden variar, e incluso incrementarse, como respuesta a determinadas exigencias; todas se refieren a una particularidad del cerebro que posibilita la asimilación de los estímulos, su cambio y transformación, como consecuencia de la acción del medio exógeno y endógeno sobre las estructuras corticales, y que se conoce como la maleabilidad o plasticidad de este órgano principal del sistema nervioso central, función que no fuera posible de ejercerse si la corteza cerebral estuviera impresa de conductas genéticamente determinadas, como sucede en el caso de los animales según Martínez (s/f) en el sitio Web: <http://www.campus-oei.org/celep/celep3.htm>.

Es importante tener en cuenta, que en la edad preescolar se dan los llamados períodos sensitivos del desarrollo. Por este término se entiende como aquel momento del desarrollo en que una determinada cualidad o función psíquica encuentra las mejores condiciones para su surgimiento y manifestación más que en cualquier otro momento de este desarrollo. De no propiciarse la estimulación requerida en ese período, la cualidad o función no se forma, o se forma deficientemente. No importa que la estimulación se aplique con posterioridad, transitado ya el período sensitivo, es poco lo que se puede hacer, o se puede lograr (Martínez, s/f).

Así, el tránsito por estos períodos comienza antes del nacimiento o antes de alcanzar el fin deseado en el infante, como sucede, por ejemplo, con el período sensitivo del lenguaje pues el niño necesita antes escuchar a los adultos significantes y comienza a balbucear para posteriormente hablar; o el de la percepción que necesita experimentar sensaciones que le proporcione el medio ambiente para luego comenzar a discriminarlas, sólo por nombrar algunas. Así, surge la necesidad de propiciar una estimulación en el momento oportuno, desde los momentos

más tempranos de la vida del niño, y para ello ningún vehículo mejor que el juego.

El término de estimulación temprana aparece reflejado en sus inicios básicamente en el documento de la Declaración de los Derechos del Niño, en 1959, enfocado como una forma especializada de atención a los niños que nacen en condiciones de alto riesgo biopsicosocial, y en el que se privilegia a aquellos que provienen de familias marginales, carenciadas o necesitadas. Es decir, como una forma de estimulación a los niños y niñas discapacitados, disminuidos, minusválidos o que se sospeche que pueden desarrollar patologías por su situación de riesgo.

De esta manera, la concepción de estimulación temprana no surgió como algo necesario para todos los niños y niñas, sino para aquellos carenciados o potencialmente carenciados, con limitaciones físicas o sensoriales, con déficit ambiental, familiar y social, siendo más adelante que la estimulación incorpora la idea de prevención y desarrollo de potencialidades, alcanzando una concepción de beneficio rápido y oportuno de lo esperado para todos los niños.

Hoy en día variados programas de Estimulación Temprana se conciben, se instrumentan, con el objetivo de salirle al paso – en el caso de niños en situación de riesgo, por ejemplo por marginalidad socioeconómica – a posibles distorsiones en el desarrollo surgidas de carencias materiales y estimulativo – familiares relevantes (que van asociadas por cierto, en la casi totalidad de los casos en esos estratos poblacionales). Es la intervención en el nivel de la prevención para impedir o aminorar al máximo, los efectos de las privaciones en infantes que aun no están (o no están significativamente) lesionados en sus estructuras biopsíquicas, bases para el establecimiento de las importantes funciones o habilidades cognitivas, afectivas y sociales.

Este modo de asistencia oportuna, justo en el comienzo del desarrollo de los periodos críticos, sirve entonces para estimular y reforzar la expansión y utilización al máximo de las potencialidades del infante.

Y ésta intervención estimulativa temprana puede realizarse como ya dijimos tanto en niños provenientes de familias en situación socioeconómica crítica, como con aquellos provenientes de familias holgadas. En un caso se hace con una orientación fundamentalmente (aunque no exclusivamente) preventiva y en el otro sí con el objetivo puntual de un desarrollo óptimo de las potencialidades individuales del pequeño. Todo ello supone, exige, naturalmente una intervención duradera, de largo plazo, consistente y multidisciplinaria de doble pivote, institucional- escolar y familiar.

Según Martínez el término más difundido de **estimulación temprana** se refiere al período de desarrollo en el cual actúa un determinado sistema de influencias educativas, organizado de manera sistemática para propiciar el desarrollo del niño correspondiente a ese momento.

La estimulación temprana se ha relacionado con precoz o Aprendizaje Temprano. Obviamente esta no debe interpretarse como el hecho de forzar al niño de educación preescolar a realizar unas actividades obligatorias, con la única y exclusiva finalidad de obtener en un período determinado de tiempo, por ejemplo, el aprendizaje de la lectura más rápido de lo esperado.

Por ello se hace necesario distinguir entre Aprendizajes Tempranos y Estimulación Temprana. Así, Aprendizajes Tempranos se concibe como los procesos que se desarrollan o actúan antes del tiempo

ordinario, que implican cambios reales o potenciales, que son el resultado de la interacción entre el sujeto y el medio y se hacen posibles a través de la experiencia, de la actividad y la observación, en tanto que estimulación se entiende como el aumento de la actividad del sistema nervioso mediante estímulos de cualquier índole antes de que se de el aprendizaje durante las primeras edades del desarrollo infantil.

Lo anterior nos indica que los aprendizajes implican cambios y la estimulación pretende provocar el nacimiento de estos procesos; por tanto la estimulación es previa al aprendizaje. Antes se ha de desarrollar el proceso de estimulación y después vendrán los procesos de aprendizaje. Estos son el producto de los estímulos en un entorno rico y motivador y que inducen procesos que culminan en aprendizaje.

El sitio Web <http://www.definición.org/estimulación-temprana> define la estimulación temprana como:

El conjunto equilibrado y metódico de estímulos de tipo sensorial, afectivo, social e intelectual que permiten al menor lactante o preescolar, desarrollar sus potencialidades en forma armónica, y prepararlo, también, para el aprendizaje escolar. Parte desde el nacimiento del niño y para ello se requiere de la participación y colaboración de la familia, con el fin de potenciar las habilidades, capacidades y debilidades del niño para un prospero aprendizaje de carácter significativo.

Según Martínez (sin fecha).

El niño a través de la estimulación ha de tener la oportunidad para la acción, asimilar la estimulación en el transcurso de su actividad, pues es en dicha actividad donde se crean las condiciones para posibilitar el surgimiento de las cualidades y funciones psíquicas que permitirán su realización. Es en este proceso de la acción donde el niño se auto-construye, procesando, renovando, transformando, inventando, reconstruyendo, sobre las condiciones que el adulto propicia para el desarrollo de esta acción.

Así, el desarrollo no se garantiza si sólo se carga al niño de información, es necesario que actúe, con o sin la ayuda del adulto, en el proceso de asimilación de esta información, y aunque en las primeras etapas, las más tempranas, es mucho más difícil incidir directamente, el

docente tiene que tomar en consideración la zona de desarrollo próximo al espacio, la diferencia que existe entre lo que el niño puede aprender por sí sólo y aquello que puede aprender en la actividad conjunta con el adulto u otro niño mayor o más desarrollado.

En el Currículo Básico Nacional del Nivel de Educación Inicial, se recuerda que Vygotsky (1981) concibe la zona de desarrollo próximo como: **La que permite estimar la diferencia entre el nivel real de desarrollo, entendido como la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado mediante la resolución de problemas bajo la guía de un adulto o en la colaboración de un compañero más competente** (Pág.51)

Para actuar sobre la zona del desarrollo próximo del niño, se hace necesario e indispensable un conocimiento cabal de cuándo la acción conjunta con el niño ha de promover el desarrollo, y esto implica conocer bien el curso evolutivo del desarrollo infantil, y los momentos en los cuales se ha de permitir que el niño actúe por sí sólo, y cuando se requiere la intervención del adulto.








De igual manera, es importante tener en cuenta que para estructurar la interacción se requiere también que la estimulación impartida sea funcional con la cultura, con los objetivos que se plantea la sociedad para los niños. De ahí se deriva que un sistema de estimulación temprana que no contemple el acervo sociocultural, o que sea ajeno al mismo, no podrá ser efectivo para alcanzar los niveles esperados de desarrollo.

En fin, en la edad preescolar propiamente dicha, de los cuatro a los seis años de edad, un determinante crucial del desarrollo es el juego, al igual que los anteriores años. Para efectos de esta investigación hay muchas cosas a lograr y estimular en la edad preescolar, tales como: el

dominio de las acciones perceptuales (a través de los sentidos) y del pensamiento representativo, la formación de diversos sentimientos elementales, entre otros, siendo el juego uno de los determinantes del desarrollo en dicha edad. Para alcanzar un nivel superior del desarrollo lúdico, sobre todo por su influencia en los otros determinantes de esta edad, es indispensable tomar en cuenta y propiciar su apropiada estimulación.

III.2 OBJETIVOS DE LA ESTIMULACIÓN

A partir de la anterior consideración sobre los contenidos que engloba el término de Estimulación Temprana, surgen los objetivos que permiten precisar y caracterizar su aplicación y desarrollo:

-  Promover, facilitar o potenciar la evolución de todas las posibilidades de desarrollo de cualquier niño que lo requiera.
-  Planificar las acciones encaminadas a desarrollar o posibilitar en su mayor grado las opciones de integración familiar, educativa y socio-ambiental de cada niño.
-  Detección de las necesidades del niño.
-  Diseño de actividades preferiblemente lúdicas.
-  Involucra a lo padres en las actividades de estimulación.
-  Promover las acciones adecuadas para alcanzar progresivamente el máximo de desarrollo.
-  Proponer a los padres unos talleres en los que conozcan el grado de desarrollo de su hijo y actividades lúdicas para ayudarle a potenciarlo.

<http://www.defamilia.com/index.php?option=content&task=category§ionid=3&id=85&Itemid=59> Modificado por las Autoras.

III.3 ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Zigler y Berman (1983), citado por Martínez y García (2002), han puesto de manifiesto que la estimulación aportada por el ambiente a través de los órganos de los sentidos es clave para el desarrollo de distintos tipos de sinapsis en nuestro Sistema Nervioso Central. Así, la evidencia de que la complejidad y la riqueza de conexiones del sistema nervioso, e incluso su óptimo funcionamiento dependen de la estimulación sensorial, de la experiencia temprana y de la posibilidad de interacción con el medio, son una buena combinación en el aprendizaje temprano.

http://www.down21.org/educ_psc/educacion/atencion_temprana/primarios_consejos.htm#sensorial considera que:

La estimulación temprana como tal es importante fundamentalmente porque en las primeras edades el sistema nervioso de los niños presenta una gran plasticidad, es decir, es posible, proporcionando experiencias, establecer nuevas conexiones neuronales y en mayor número que en edades posteriores.

De allí la importancia que el niño preescolar sea estimulado sensorialmente. Así por ejemplo, cuando un niño es alimentado no queda limitado a satisfacer su hambre, sino que recibe a su vez toda clase de estímulos (táctiles, visuales, auditivos, etc.), que luego esperará y buscará nuevamente, o sea la ternura de mamá. Esto se puede denominar necesidad "sensorial", necesidad de ser tocado, de ser hablado, luego indispensable como influencias imborrables y decisivas para el destino del niño. Más adelante surgirá de su parte la necesidad de explorar el mundo por sí solo, y el juego de la mano del adulto como facilitador le proporcionará las condiciones para satisfacer esa necesidad

de aprender de su alrededor a través de lo que ve, toca, olfatea, gusta y siente.

Así, la entrada de información sensorial (visual, auditiva, gustativa, olfativa y táctil) y en general cualquier tipo de sensación, constituye uno de los primeros pasos de cualquier modelo conceptual de aprendizaje.

En el sitio web <http://mes.gatnau.com/> se define la estimulación sensorial: **A una parte fundamental del trabajo perceptivo y es la fuente básica de información. Para la percepción serán necesarias la memoria de experiencias pasadas, la intervención del sistema nervioso central y las entradas sensibles que aportan los datos a través de los sentidos. La estimulación tiene como objetivo activar no sólo las áreas corticales especializadas sino también la multitud de zonas relacionadas que conforman la complejidad del hecho perceptivo.**

De allí que cuando se da un empobrecimiento de estímulos, (monotonía) y también la restricción para llevar a cabo discriminaciones y manipulaciones diversas (blando-duro; suave-áspero; etc.), dan lugar más tarde a un organismo adulto con menor capacidad discriminativa, y "raquíticas" aptitudes para desenvolverse en su medio.

Esta estimulación ordena el campo perceptivo como apoyo en el desarrollo de las potencialidades del niño, en situaciones significativas y de agrado para él. Como el juego es la actividad por excelencia preferida de esas edades, éste le permite ordenar los datos que recibe desde su contacto con el mundo y consigo mismo, de la mejor manera posible, en una situación de intercambio de aprendizaje recíproco, puesto que aprender es estar modificando activa y constantemente la realidad, sensorial, emocional, intelectual y psicomotora; es construirla y transformarla.

Según Zaffirio citado por Silvia (2005), en <http://www.bebesenlaweb.com.ar/estimulacióntemprana.html> destaca que: **“El crecimiento, desarrollo y estructuración de "lo mental", dependen de la habilidad con que el adulto organice situaciones oportunas en una actividad preferencialmente lúdica”.**

CAPÍTULO IV



JUEGOS PARA ESTIMULAR LOS SENTIDOS. ANTOLOGÍA


CAPITULO IV


JUEGOS PARA ESTIMULAR LOS SENTIDOS. ANTOLOGIA.


Siguiendo las concepciones de los capítulos anteriores referidos al Juego Infantil para estimular los sentidos de los niños en edad Preescolar, se propone para las estudiantes, docentes de Educación Inicial y Primera Etapa de Básica y padres, una antología de actividades lúdicas como herramienta para la puesta en práctica del juego, con las que se busca activar al máximo los distintos sentidos: vista, audición, gusto, olfato y tacto.

Así, las actividades que se presentan reconocen un objetivo general, el cual es estimular los sentidos en el niño preescolar. Más, sin embargo, cada actividad tiene su objetivo específico atendiendo al sentido para el cual fue creada. De la misma forma se presentan los materiales a utilizar, la preparación y las instrucciones para la puesta en práctica de la actividad.

Esta propuesta y antología de actividades está constituida por cinco partes:

 La primera, referida al sentido de la *Vista*, contiene once actividades lúdicas y otras posibles actividades a realizar.

 La segunda, muestra once actividades para estimular el sentido de la *Audición* y otras posibles actividades a realizar.

 La tercera, consta, de igual manera, de once actividades para el sentido del *Gusto* y otras posibles actividades a realizar.

😊 La cuarta, referida al sentido del Olfato, contiene once actividades y otras posibles actividades a realizar.

□ La quinta y última contiene once actividades para estimular el sentido del Tacto y otras posibles actividades.

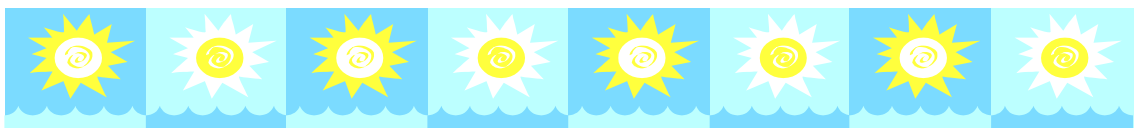
Es importante que al momento de aplicar estos juegos se realicen por parte del adulto mediador con el mayor entusiasmo y dedicación para mejores resultados, así como la puesta en práctica de la creatividad del docente para que surjan nuevas experiencias lúdicas que favorezcan fundamentalmente al niño en todas sus áreas de desarrollo que están en plena formación.

Del mismo modo el docente u otros adultos involucrados deben tomar en cuenta el nivel económico y socio cultural de los niños para así adecuar las condiciones en las que se quieran llevar a cabo las actividades.

LA VISIÓN

La habilidad para diferenciar y percibir el color, forma, tamaño, posición, distancia, movimiento o reposo, relieve, depresión, perspectiva, luminosidad y orientación de los objetos.

Para cada una de estas cualidades podemos realizar un sinnúmero de actividades lúdicas. De seguidas presentamos algunas:



1.- COLORIN COLORAN

Objetivo

Que el niño identifique y clasifique según la cualidad del objeto (color).

Materiales

Fieltro de color verde, amarillo, azul, rojo; cuatro envases plásticos de boca grande, goma espuma, hilo, pistola con silicón.

Preparación

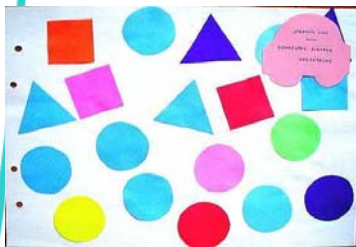
1. Elegir cuatro figuras geométricas diferentes
2. Confeccionar los moldes de cada figura con tres o cuatro tamaños diferentes.
3. Marcar cada una de estas sobre el fieltro de cada color.
4. Coserlas con el hilo correspondiente y rellenarlas con la goma espuma.
5. Forrar la tapa de los envases con fieltro del color de las figuras que vayan a entrar en este.

Comienza el Juego

Sobre una mesa se le presenta al niño el material, se le pide que lo explore y posteriormente lo inducimos a clasificar por color, colocando las figuras de un mismo color en un envase correspondiente. Cada vez que termine un color debe gritar COLORIN COLORAN.

Variante

Si el niño lo desea puede clasificar por forma o tamaño



Fuente: Montiel citado por García (2003:22)
Modificado por las Autoras

2.- DIBUJO EN EL AIRE

Objetivo

Facilitar en el niño el desarrollo de la percepción visual.

Materiales

Ninguno

Preparación

Lista probable de preguntas, por ejemplo, ¿Es un animal? ¿Vuela? etc.

Comienza el Juego

Pasa un participante y dibuja en el aire con el dedo índice y bien grande lo que se imagina. Los observadores adivinarán de que se trata; cada uno podrá dar tres respuestas, a las cuales el dibujante deberá decir si o no. El que adivina pasa a ser dibujante.



Fuente: Cajita de Sorpresas Volumen III (Pág. 187)

3.- ¡HOT DOG!

Objetivo

Facilitar en el niño la identificación de color y forma.

Materiales

Papel de construcción de diferentes colores, tijeras, sobre de papel o bolsas de plástico.

Preparación

Recortar ocho salchichas y ocho panes usando los diferentes colores del papel de construcción.

Comienza el Juego

Repartir entre los niños los panes para los hot dogs, luego se les pide que hagan coincidir las salchichas con sus panes correspondientes según el color; el niño que haga más hot dogs será el ganador.

Variante

Usar las salchichas y los panes, y que en el medio de ellas se encuentren letras mayúsculas y minúsculas, donde los niños puedan diferenciarlas e identificarlas.



Fuente: Feldman (2002)

4.- ¿QUIÉN ES?

Objetivo

Que el niño compare objetos, personas o animales por sus cualidades, como por ejemplo tamaño.

Materiales

Ninguno.

Preparación

1. Escoger tres niños de diferente estatura.
2. Colocarlos frente al grupo.

Comienza el Juego

Pedir a los niños que expresen las diferencias y semejanzas de tamaño que pueden observar en los compañeros que se encuentran frente a ellos.

Variante

Observar largo del cabello, color de la ropa, entre otras características.



Fuente: Creado por las Autoras.

5.- ¡QUE NO SE HUNDA EL BARCO!

Objetivo

Que el niño busque e identifique los pares según las condiciones y cualidades físicas de cada uno.

Materiales

Ninguno.

Preparación

Colocar los niños en círculo.

Comienza el Juego

Cuando estén reunidos deben entonar la siguiente canción, la cual le irá indicando al niño como se tiene que agrupar.

♪ *Se hunde el barco, mi querido capitán (bis)* ♪

♪ *Capitán, capitán que sube la marea* ♪

♪ *Capitán, capitán vamos a naufragar* ♪

♪ *Capitán, capitán para QUE NO SE HUNDA EL BARCO* ♪

♪ *Se necesita que se unan los niños que tienen:* ♪

- los zapatos de color blanco, negro
- el cabello largo o corto.
- el color de ojos iguales.
- las niñas o los niños.
- y todos ...

Se repite para *establecer nuevas condiciones.*



Fuente: Experiencia de las Autoras.

6.- SECUENCIAS LOGICAS

Objetivo

Promover en el niño el desarrollo de las habilidades de observar para que, por medio de láminas, pueda crear un cuento tomando en cuenta el orden temporal.

Materiales

Láminas Secuenciales.

Comienza el Juego

Se invita a los niños a explorar el material, el cual deberán ordenar según la secuencia y crear una historia. A continuación se presentan algunas.



Fuente: Creado por las Autoras

7.-DESCUBRIENDO COLORES

Objetivo

Que el niño identifique los colores a través de la experimentación.

Materiales

Un disco compacto, papel aluminio, una linterna.

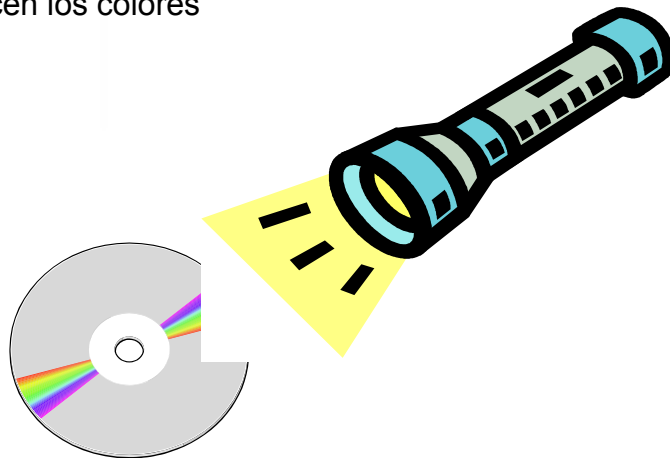
Preparación

Hacer un hoyo de 0.5 cm. en el papel aluminio, para cubrir la luz de la linterna, quedando el hoyo en la mitad de la fuente de luz.

Colocar el disco compacto sobre una mesa, con la superficie escrita boca abajo.

Comienza el Juego

Encender la linterna y sostener la linterna de modo que el disco refleje la luz hacia los ojos, el disco debe estar entre la linterna y el niño. Se debe apuntar la linterna en diagonal hacia abajo para poder observar como aparecen los colores



Fuente: Alboukrek (2001:18).

8.- ¿CÓMO SE DISUELVEN LAS SUSTANCIAS?

Objetivo

Que el niño observe y experimente como ocurren los cambios físicos de las sustancias donde se le permita plantearse hipótesis, con materiales de uso cotidiano.

Materiales

Dos vasos o recipientes transparentes, dos cucharadas de té en hebras, agua fría y agua caliente.

Preparación

Colocar agua fría en uno de los recipientes y en el otro agua caliente.

Comienza el Juego

Ubicar ambos recipientes sobre la mesa y dejarlos en reposo hasta que el agua no se mueva. Esparcir en forma de lluvia una cucharadita de té en el recipiente con agua fría sin agitar ni introducir la cuchara. Repetir la misma operación con el agua caliente. Se observan ambos recipientes y se compara lo sucedido.

Variantes

Se puede utilizar para disolver café, chocolate, tinta al agua, leche en polvo, jugo líquido o en polvo.



Fuente: Maestra Jardinera (Noviembre, 2002:4)

9.- UNA EXPERIENCIA TRICOLOR

Objetivo

Que el niño experimente con distintas sustancias y observe aquellas que no se mezclan.

Materiales

Aceite (30ml), miel (30ml), agua (30ml), un frasco transparente.

Preparación

Colocar los 30ml de agua en el recipiente transparente.

Comienza el Juego

Mezclar el aceite con alguna de las pinturas al óleo, colocar el aceite coloreado, el agua y la miel en el frasco. Observar, deja reposar un rato. Volver a observar, ¿que sucedió? La miel quedara en el fondo del agua, permanecerá en el medio, o el aceite flotará arriba.

Variantes

Si se desea se puede colorear el agua con tempera o acuarela.



Fuente: Revista Maestra Jardinera (2002:15)

10.- ¿Quién FALTA?

Objetivo

Estimular en el niño el desarrollo del proceso de observación.

Materiales

Una manta o pañuelos.

Preparación

1. Todos se vendan los ojos y se dan las manos.
2. Se forma una fila.

Comienza el Juego

Cuando la fila esta formada el docente con una manta, rompe un momento la fila y la conduce. Luego cuándo el docente quiera, se detiene y esconde a uno de los jugadores bajo la manta y cuando se dé la señal “ojos sin vendas” todos se quitan el pañuelo e intentan averiguar rápidamente quién falta. Ganara el que más rápido descubra quién falta.



Fuente: Luís Rivero.

11.- ABRACADABRA

Objetivo

Promover en el niño el desarrollo de su percepción visual por medio de la apreciación de distintos objetos.

Materiales

Lápiz, colores, objetos pequeños: muñecos, tacos, libros, pelotas, entre otros.

Preparación

1. Los niños observan durante 2 o 3 minutos los objetos que se le presenten.
2. Luego se colocan de espaldas.

Comienza el Juego

Cuando estén de espalda deben decir la palabra mágica ¡ABRACADABRA QUE DESAPAREZCA UN OBJETO! El docente quita uno de los objetos. Ahora todos tratan de descubrir cuál es el objeto desaparecido.

El número de objetos a colocar depende de la edad de los niños y de su experiencia.

Variantes

Sustituir un objeto por otro parecido (un lápiz creyón oscuro por uno de color amarillo).



Fuente: Luís Rivero

Otras Actividades que se pueden realizar:

- 👁️ Manipular objetos de todas las especies (verduras, juguetes, figuras geométricas, entre otros).
- 👁️ Jugar al objeto desaparecido después de haberles presentado 3, 4 ó 5 cosas.
- 👁️ Ubicar gráficamente en un dibujo la casa en medio de la hoja, un árbol a la derecha de la casa, etc.
- 👁️ Observar fotografías y reconocerse él y a sus familiares.
- 👁️ Señalar, comparar o describir verbalmente un objeto de memoria.
- 👁️ Dejar que el niño dibuje y que haga diseños después de breves explicaciones.
- 👁️ Buscar detalles en una lámina (por ejemplo un ratón)

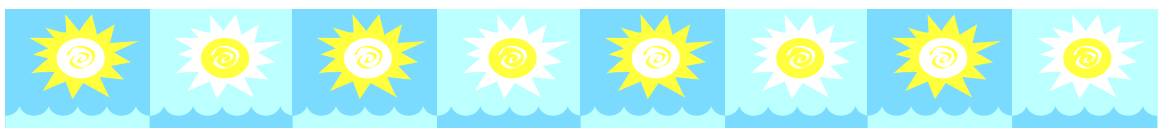
Fuente: Creado por las Autoras

LA AUDICIÓN

L

a habilidad para recibir, diferenciar y responder a los estímulos auditivos (sonidos, ruidos) para que posteriormente el niño retenga y evoque la información auditiva; entender sonidos o palabras.

Hay muchas actividades lúdicas que con materiales del ambiente y creatividad de las docentes se pueden realizar. A continuación se presentan algunas:



1.- CAMBIO DE VOZ

Objetivo

Ejercitar en el niño el sentido de la audición y la creatividad.

Materiales

Cilindro de cartón (de papel higiénico), papel encerado, ligas de hule, creyones y marcadores.

Preparación

1. Decorar los cilindros de cartón con marcadores o creyones.
2. Con una pieza de papel encerado cubrir uno de los extremos del cilindro, fijar el papel con una liga para que se mantenga en su lugar.
3. Cantar una tonada dentro del cilindro. ¡Escucharán que su voz ha cambiado!

Comienza el Juego

Con el instrumento los niños pueden emitir diferentes sonidos en el espacio de dramatización, música o exterior del aula, donde identifique la intensidad de los diferentes sonidos



Fuente: Feldman (2002:172).
Adaptado por las Autoras.

2.- La Orquesta

Objetivo

Estimular en el niño la capacidad para crear sus propios instrumentos musicales con materiales de desecho, para que después logre discriminar sonidos.

Raspador

Materiales

Lija, liga, dos pedazos de madera y pega.

Preparación

1. Cortar los pedazos de liga, pegarlos al trozo de madera.
2. Cortar los pedazos de lija del mismo tamaño que los trozos de madera y pegar las lijas sobre los mismos.
3. Pintar y decorar.

Sonaja

Materiales

Dos coladores del mismo tamaño, un cascabel grande, estambre del color que se prefiera.

Preparación

1. Pegar en uno de los coladores el cascabel.
2. Unir los dos coladores para formar la sonaja.
3. Forrar con el estambre.

Maracas

Materiales

Dos palos de escoba, dos envases plásticos de refresco, pintura al frío de su preferencia, piedritas o granos, estambre, lija para madera y pistola de silicón.

Preparación

1. Lavar los envases de refresco y dejar secar muy bien para rellenar con las piedritas o granos.
2. Lijar muy bien los palos de escoba.
3. Pegar con el Silicón los palos a la boquilla del envase de refresco.
4. Pintar y decorar.

Comienza el Juego

Después que hayan construido los instrumentos, se agrupan los niños por tipos de instrumentos en forma de banda musical, luego se apreciarán los sonidos que efectúan cada uno de ellos, por separado y en conjunto.



Fuente: Experiencia de las Autoras en el Taller de Música II con la Prof. Carmela Guerrero

3.- PELOTA POR DEBAJO

Objetivo

Crear un Juguete para actividades recreativas que estimulen la audición en el niño.

Materiales

Pelotas que suenan; globo, papel periódico, cinta de embalar, semillas, cascabel, canutillo, goma blanca y agua.

Preparación

1. Colocar las semillas dentro del globo, canutillo o cascabel
2. Inflar el globo hasta que tenga una forma esférica y luego amarrar.
3. Rasgar en tiras el papel periódico.
4. Unir en un recipiente la goma con un poco de agua.
5. Impregnar el globo con la mezcla anterior y colocar las tiras de papel para cubrir el globo.
6. Finalmente, envolver el globo con la cinta de embalar.

Comienza el Juego

Los niños se colocan en hileras con las piernas separadas, el primero tiene la pelota y cuando la docente lo indique debe pasarla por entre las piernas de sus compañeros, y cuando el último la tenga en las manos debe llevarla driblando hasta la primera posición, y así, sucesivamente hasta que pasen todos los participantes.

Variante:

Si en el transcurso del juego se crearon pelotas con los distintos materiales, se les puede cambiar las mismas para que discriminen los diferentes sonidos.



Fuente: Creado por las Autoras
Inspirado en la pelota Kerwin

4.- EL PERIÓDICO

Objetivo

Que el niño identifique la intensidad de los sonidos.

Materiales

Una hoja de papel periódico para cada niño.

Preparación

1. Colocar a los niños en círculo.
2. Cada uno con el periódico en la mano.

Comienza el Juego

A las instrucciones del docente, los niños deberán doblar el periódico tratando de no hacer ruido; luego se les pedirá que lo abran con fuerza para escuchar el sonido que emite pudiendo así diferenciar la intensidad de sonidos.

<http://images.google.co.ve/images?q=t>

Fuente: Experiencia de las Autoras en el Taller de Música II con la Prof. Carmela Guerrero

5.- CUANDO UN AMIGO BAILA

Objetivo

Que el niño realice movimientos con cada una de las parte de su cuerpo al escuchar una canción, y al mismo tiempo desarrollar en él el proceso de captación por medio de indicaciones sonoras.

Materiales

Ninguno.

Preparación

Colocar a los niños en círculo.

Comienza el Juego

Realizar con los niños los movimientos que indica la canción:

*♫ Cuando un amigo baila
Baila, baila*

Pies, pies, pies ♫

Pies, pies, pies

*♫ Cuando un amigo baila
Baila, baila*

*Rodilla, rodilla
Y...! pies, pie, pies ♫*

*Cuando un amigo baila
Baila, baila*

♫ Cintura, cintura

*Rodilla, rodilla
Y...! pie, pies, pies ... ♫*

...Así sucesivamente con todas las partes del cuerpo.



Fuente: Experiencia de las Autoras

6.- DESCUBRIENDO LOS SONIDOS DEL DUENDE

Objetivo

Que el niño localice fuentes sonoras y desarrolle su imaginación.

Materiales

Ninguno.

Preparación

1. Escoger un niño para que interprete el papel de duende.
2. Colocar a los niños en círculo con los ojos cerrados.

Comienza el Juego

Sin que los niños vean, el duende tocará instrumentos o materiales que se encuentran en el aula. Para que sus compañeros digan dónde y qué tocó el duende, el que lo descubra pasa a hacer el papel de duende.



Fuente: Creado por las Autoras

7.- EL CARRITO VIEJO (Canción)

Objetivo

Estimular en el niño el desarrollo de la capacidad rítmica, la imaginación, la coordinación motora gruesa, la expresión de sentimientos y la percepción auditiva.

Materiales

Ninguno.

Preparación

Colocar a los niños en columnas.



Comienza el Juego

Consiste en disponer a los niños en dos o más columnas, o como mejor se crea conveniente; el docente se colocará frente a estas y junto con los niños entonará la siguiente canción:

(CORO)
♪ *Vamos de paseo, plin, plin,
plin (acompañar con las palmas)
En un carro viejo plin, plin, plin
(acompañar con las palmas) ♪*
♪ *Pero no me importa,
Porque llevo torta ¡Atención! ♪*

*Estamos entrando en una
carretera
♪ Que tiene muchas curvas*

♪ *(CORO y se representa con
movimientos a los lados las
curvas) ♪*

¡Atención!

♪ *Estamos entrando en una
carretera
Con muchos huecos: (puentes,
montañas, ríos, etc.) ♪*

♪ *(CORO y se representa en
movimientos lo que se vaya
nombrando) ♪*

Fuente: Experiencia de las Autoras

8.- ACUAFONO

Objetivo

Que los niños reproduzcan sonidos a partir de algunos elementos.

Materiales

7 botellas de vidrio de 500cm³, agua, papel y marcador, colorantes amarillo, naranja, rojo, verde, celeste, azul, violeta y cucharas de metal.

Preparación

1. A la botella número uno se le colocará 85cm³ de agua agregándosele luego el colorante de color amarillo. El número que la identifica debe ser del mismo color,
2. A la segunda botella se le agregan 150cm³ de agua y se mezcla con el colorante naranja. El número 2 que la identifica debe ser color naranja,
3. La tercera botella se debe llenar con 180 cm³ de agua; a esta se le colocará el colorante rojo. El número que la identifica llevar el color rojo,
4. A la cuarta botella se le debe colocar 200cm³ agua y se le coloca el colorante verde, el número que la identifica debe ser verde.
5. La quinta botella debe tener 260cm³ de agua, a la cual se le agrega el colorante de color celeste. El número que la identifica debe ser del mismo color.
6. La sexta botella debe tener 330cm³ de agua; a esta se le debe agregar el colorante de color azul, y el número que la identifica debe llevar el mismo color.

7. La séptima botella debe llevar 375cm³ de agua, a esta se le debe agregar el colorante de color violeta, y el número que la identifica debe ser del mismo color.

Comienza el Juego

Con las botellas sobre una mesa, se le da la oportunidad al niño para que reproduzca sonidos tocando las botellas con la cucharilla de metal; cuando adquiera práctica se puede tocar la canción "Arrorró".

"Arrorró"

7, 7, 7, 6, 5, 5, 3, 3, 3, 3;
3, 2, 3, 4, 5, 7; 6, 4, 5, 6, 7.



Fuente: Maestra Jardinera, (Abril, 2003: 20)

9- MAMÁ GATA Y SUS GATITOS

Objetivo

Que los niños ubiquen la fuente sonora.

Materiales

Ninguno.

Preparación

Se elegirá un niño para ser “mamá gata” y otros niños serán sus gatitos.

Comienza el Juego

Consiste en que mamá gata saldrá del salón; mientras tanto sus gatitos se esconderán en algún lugar del mismo; luego se le pide a mamá gata que regrese, sus gatitos maúllan y ella los busca afanosamente hasta dar con ellos.

Variante

Se puede realizar dando la oportunidad al niño para que imite otros animales, donde pueda comparar y diferenciar ladridos, silbidos, gruñidos, etc.

<http://www.vickyramo>

Fuente: Feldman (2002).

10.- ENANOS Y GIGANTES

Objetivo

Facilitar en los niños el desarrollo de su motricidad gruesa al ritmo de los sonidos.

Materiales

Instrumentos de percusión.

Preparación

1. Se divide al grupo en enanos y gigantes.
2. Los gigantes deben caminar en puntillas.
3. Los enanos en cuclillas.

Comienza el Juego

Se pondrá a los enanos en cuclillas y a los gigantes en puntillas. Cuando hayan captado la idea, el docente tocará dos instrumentos de percusión de distintos timbres, alternativamente, Y los niños, una vez serán enanos y otros serán gigantes según lo decida la docente.

Cuando ya los niños tengan práctica de hacer de enanos y gigantes, el docente les recitará muy lentamente el siguiente texto:

*A un pueblo de enanos pequeños, pequeños,
Fue un día un gigante muy alto, muy alto
“Pequeños enanos”, les dijo el gigante,
Pero los enanos pequeños, pequeños,
no oían, no oían al alto gigante.*

*“Pequeños enanos”, gritaba el gigante
pero los enanos pequeños, pequeños
no oían, no oían al alto gigante.
los pobres enanos miraban, miraban;
el alto gigante gritaba, gritaba
y al ver que no oían los pobres enanos
se marchó, muy triste, el alto gigante.*

Fuente: Cortés (1983)
citado por Toro (1996)

11- LOS REVENTAMOS

Objetivo

Incentivar en los niños el desarrollo del sentido rítmico y de orientación al mismo tiempo que la capacidad de participar, compartir e intercambiar.

Materiales

Globos inflados, música.

Preparación

1. Colocar a los niños en pareja.
2. Cada pareja llevará un globo atado al tobillo.

Comienza el Juego

Este juego puede realizarse fuera o dentro del aula. Se coloca a los niños en pareja. Cada uno de ellos llevará un globo atado al tobillo, y al compás de la música todos bailaran sin soltarse, mientras tratan de explotar con el pie los globos de las demás parejas, evitando que le pisen el suyo. El juego termina cuando hayan explotado todos los globos de las parejas.



Fuente: Vila (1988)
Citado por Toro (1996)

Otras Actividades que se pueden realizar

- 👂 Niño por niño con los ojos vendados reconocerán el sonido que otro está produciendo.
- 👂 Emita sonidos a través de un globo colocado en el cuerpo o en la cara del niño.
- 👂 Ponga las manos del niño en la boca, garganta, pecho y nariz de él. Que a continuación canturree o emita sonidos vocálicos y consonánticos.
- 👂 Salude siempre al niño.
- 👂 Ponga al niño una pulsera de cascabeles en la muñeca o en los tobillos e incítele a moverse.
- 👂 Aplauda y haga que el niño imite la acción y el sonido.
- 👂 Utilice juguetes que producen sonidos cuando se les mueve. Ejemplo un perro que ladra cuando anda, cajas de música, despertadores.
- 👂 Escuche distintos tipos de música.
- 👂 Ponga grabaciones de sonidos de la calle, de fenómenos naturales, de juegos onomatopéyicos, o de ruidos producidos por las personas (reír, llorar, bostezar, correr, etc.), para saber quién reconoce más estímulos auditivos.
- 👂 Jugar al teléfono descompuesto.
- 👂 Posteriormente, por medio de la estimulación se conducirá al niño hasta la interpretación rítmica.

Fuente: Creado por las Autoras