

EL GUSTO

L

a habilidad para reconocer los sabores básicos (dulce, salado) y discriminar ácidos y amargo al identificarlos. La información que obtiene el ser humano de esta sensación es bastante limitada pero de gran importancia para el desarrollo de la cultura gustativa, la preservación de la salud y la selección de alimentos.

Las actividades están relacionadas con la preparación de alimentos, con las que el niño estimulará este sentido de una manera divertida.



1.- rompecabezas de galletas

Objetivo

Que el niño elabore materiales didácticos comestibles, realice secuencias temporales, ponga en práctica su creatividad, comparta e intercambie ideas.

Materiales

2 tazas de Harina de trigo, 4 barras de mantequilla, 3 huevos, 2 tazas de azúcar, esencia de limón, vainilla, chocolate, fresa, naranja, maní, melocotón, piña, etc.; colorante vegetal.

Preparación

1. Mezclar el azúcar con 4 barras de mantequilla.
2. Agregar la harina y los huevos a la mezcla anterior.
3. Dividir la masa en partes iguales para colocarle la esencia deseada.
4. El colorante irá de acuerdo al motivo que quieran realizar.
5. Estirar la masa con el rodillo para que sirvan como láminas.
6. Hacer el motivo con las láminas (por ejemplo, la silueta de un animal).
7. Colocar detalles con caramelos (ojos, nariz, bocas).
8. Cortar en piezas que se desee que el niño arme.
9. Hornear por 20 min.



Comienza el Juego

Proporcionar las piezas desordenadas al niño, pedirle que las ordene tanta veces como lo desee; cuando termine, la recompensa de armar correctamente será comerse su juguete.

Fuente: Creado por las Autoras.

2.- ¡que ricas pinturas!

Objetivo

Facilitar en el niño el desarrollo de la motricidad fina, la percepción gustativa, olfativa y táctil, el reconocimiento del color y ponga en práctica su creatividad.

2.1 PINTURA CON MAICENA

Materiales

Agua, una cucharada de maicena, colores vegetales y esencias de limón, vainilla, fresa y chocolate, entre otras.

Preparación

1. En un recipiente mezcle el agua con la cucharadita de maicena.
2. Coloque a fuego moderado, revolviendo hasta que hierva y se consiga la consistencia deseada.
3. Deje enfriar y divida en partes iguales para agregar el color y la esencia deseada.

Fuente: Creado por las Autoras .



2.2 PINTURA DULCE

Materiales

Leche condensada y colores vegetales

Preparación

1. Mezclar la leche condensada con los colores vegetales

Fuente: Maldonado (2004:46)

2.3 PINTURA DE GELATINA

Materiales

Gelatina de colores y diferentes sabores, agua.

Preparación

1. Vierta la gelatina de los colores y sabores que desee en recipientes por separado.
2. Agregue agua a cada una.
3. Revuelva hasta que los grumos se disuelvan.

Comienza el Juego

Estas pinturas se les proveerán a los niños además de hojas o láminas de papel bond; los niños emplearán libremente dichos materiales y harán sus propias creaciones, a la vez que podrán ir probando. Este tipo de dinámica les será divertido para que pinten con alegría y mucho sabor.



Fuente: Montiel citado por García (2003:12)

3.- Masas divertidas

Objetivo

Promover en el niño el desarrollo de la motricidad fina, su percepción gustativa, olfativa y táctil, identifique colores, reconozca consistencia de los materiales, exprese sentimiento y ponga en práctica su imaginación.

3.1 MASA DE MAIZINA

Materiales

Agua, maizina, colorante vegetal y sal.

Preparación

1. En un recipiente ponga a calentar ligeramente una porción de agua y una porción de sal mezcladas; retire del fuego, agregue poco a poco la maizina hasta lograr que homogeneice.
2. La cantidad de maizina varía, lo importante es lograr que se mezclen todos los ingredientes.
3. Colocar el colorante vegetal.



3.2 MASA CON LECHE Condensada.

Materiales

Leche condensada, limón, colorantes vegetales, nevazucar.

Preparación

1. Colocar la nevazucar en un envase. La cantidad va a depender de la masa que desee hacer.
2. Exprima poco a poco los limones hasta humedecer el azúcar.
3. Agregue poco a poco la leche condensada, mezcle muy bien para tener una pasta uniforme.
4. Separe en pequeñas porciones y agregue el colorante.

3.3 MASA DE HARINA y SAL

Materiales

Harina de trigo, sal, agua y colorante vegetal

Preparación

1. Mezclar en un recipiente 2 porciones de harina, una porción de sal y una porción de agua.
2. En esta masa se pueden hacer formas dependiendo de la textura que necesite: Si desea una textura grumosa, ponga la sal como viene del paquete e incorpore los demás ingredientes. Si desea una textura más suave, muela la sal en la licuadora y agregue los demás ingredientes.

Comienza el Juego

Estas masas se les proveerán a los niños, permitiéndoles que experimenten y jueguen libremente, siendo un material atractivo que pueden probar y formar figuras con ellas, además de experimentar las texturas de estas peculiares masas.



Fuente: Montiel citado por García (2003: 7,8 y 9)

4.- Viste a la muñeca

Objetivo

Que el niño fabrique materiales didácticos comestibles, identifique secuencias temporales y exprese sus sentimientos.

Materiales

Una taza de mantequilla, una taza de azúcar, 2 huevos, 2 tazas de harina, una pizca de sal, ralladura de limón.

Preparación

1. Mezcle todos los ingredientes en una taza (sólo use un huevo) y envuelva la masa en plástico. Déjela reposar una hora en el refrigerador.
2. Saque la masa del refrigerador y extiéndela con un rodillo hasta que obtenga una lamina de 8mm de espesor.
3. Dibuje la muñeca sobre una cartulina y moldee con la masa su ropa, la medida se puede cortar con papel encerado sobre un plato con harina
4. Coloque la ropa de la muñeca sobre una bandeja para hornear, previamente untada con mantequilla. Barnice toda la ropa con una yema de huevo.
5. Lleve el horno a 200°C hasta que esté dorada.

Comienza el Juego

Proporcionar las piezas de la ropa de la muñeca, previamente marcada en cartulina para que los niños puedan vestirla. Combinar su ropa cuantas veces se quiera, luego se pueden comer las piezas.

Variante

Se puede hacer la ropa de distintos colores usando chocolate en polvo o colores vegetales. Retire de la receta tres cucharadas de harina y sustitúyalas por chocolate en polvo o el color vegetal que se haya escogido.



Fuente: Torres (2005:17)

5.-Un sabroso Cochinito

Objetivo

Estimular en el niño el desarrollo de su percepción visual, su creatividad y que distinga e identifique sabores y olores.

Materiales

Masa para pizza, salsa de tomate, queso mozzarella, dos aceitunas negras, sal, una rebanada de mortadela o jamón, aceite de oliva extra virgen.

Preparación

1. Extienda la masa para pizza dando forma a la cara de un cerdo. Puede recortar primero la figura en una cartulina y usarla como molde.
2. Vacíe la salsa de tomate sobre la pizza.
3. Agregue el queso mozzarella cortado al gusto.
4. Decore con las aceitunas y la mortadela o el jamón.
5. Lleve el horno a 200°C durante 25 min.
6. Cuando esté listo sáquela del horno y déjela enfriar.

Comienza el Juego

Con la pizza en la mesa, la docente puede aprovechar para hablar de este animal, pedirles a los niños que caractericen el comportamiento del mismo y finalmente pueden degustar el cochinito.



Fuente: Torres (2005:19)

6.- Licuado laberintoso

Objetivo

Que el niño logre ubicarse en el espacio, desarrolle la coordinación motriz fina, la percepción visual e identifique sabores.

Materiales

Frutas mixtas al gusto, vaso, cartulina negra, lápiz y cinta adhesiva color blanco.

Preparación

1. Elabore el laberinto con la cartulina negra y la cinta adhesiva.
2. Haga un batido con las frutas de su preferencia.

Comienza el Juego

Con el vaso lleno de batido en medio del laberinto. En cada una de las cuatro esquinas debe haber frutas. El niño, con un lápiz u otra fruta, deberá recorrer el laberinto en busca del delicioso batido.



Fuente: Torres (2005:12)
Modificado por las Autoras

7.-come come comelón

Objetivo

Que el niño discrimine sabores; ejercite la motricidad gruesa, el equilibrio y la cooperación.

Materiales

Hilo fuerte, frutas (manzana, mandarina, cambur, entre otras), un árbol.

Preparación

Atar las frutas con hilo fuerte a la rama de un árbol a una altura que les permita a los niños alcanzarlos con su boca.

Comienza el Juego

A cada niño le corresponderá una fruta. Se colocaran los niños debajo de las frutas tratando de comérselas lo más rápido posible, sin utilizar las manos. El juego finaliza cuando todos se hayan comido las frutas.



Fuente: Creado por las Autoras

8.-sabores frescos

Objetivo

Que el niño cree sus propios alimentos, desarrolle hábitos de higiene y orden, así como su creatividad.

Materiales

Pan de sandwiches y de hamburguesa, lechuga, tomate, queso, jamón, mortadela, manzana, mermelada, salsa de tomate, mayonesa, guisantes, zanahoria, pimentón, salchicha, entre otros.

Preparación

1. Lavar los ingredientes.
2. Los niños deben lavarse las manos.
3. Colocar los ingredientes en una mesa.

Comienza el Juego

Los niños deberán crear con la ayuda de la docente, sandwiches y hamburguesas de caras divertidas, para exhibirlas y finalmente degustarlas.



Fuente: Maestra Jardinera, (Marzo, 2005:9)

8.- carritos

Objetivo

Que el niño distinga entre sabores salados y dulces, desarrolle la direccionalidad, la creatividad e interactué con sus compañeros y dramatice.

Materiales

Queso, ponquecitos rellenos (rectangulares), galletas oreo, una taza de nevazúcar, galletas sorbetico, crema pastelera, chocolate en crema.

Preparación

1. Haga una mezcla de nevazúcar y agua. Haga una carretera, pegando las galletas de vainilla con la mezcla anterior.
2. Cuando las galletas estén bien pegadas decore con la crema pastelera y el chocolate en crema.
3. Tome las galletas redondas y atraviésalas, con cuidado, con un palillo y ponga las ruedas en los pastelitos.
4. Decórelas con el queso y colóquelas sobre la carretera que se hizo al comienzo.

Comienza el Juego

Con este material la docente puede aprovechar para enseñarle las reglas de tránsito y luego los niños pueden comerse los carritos.



Fuente: Experiencia de las Autoras.

9.- construyendo la torre

Objetivo

Que el niño discrimine sabores, formas, tamaños y ponga en práctica el orden y las secuencias.

Materiales

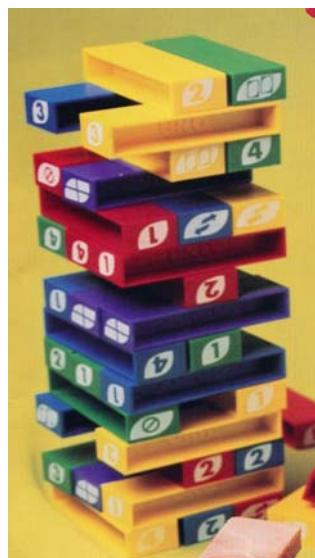
Queso, jamón y bocadillos.

Preparación

Hacer las barras con el queso, el jamón y los bocadillos, con una medida aproximada de 5 x 2 x 2 cm.

Comienza el Juego

Acomoda horizontalmente tres barras como base, una de cada ingrediente. La segunda capa en sentido contrario; es decir, verticalmente. Hacerlo hasta que se terminen las barras.



Fuente: Creado por las Autoras

10.- DOMINÓ

Objetivo

Favorecer en el niño el desarrollo de su pensamiento lógico-matemático.

Materiales

Masa para galletas, figuras de azúcar (dandis, chispas de chocolate, pepitas de colores, flores), 28 perlas doradas de azúcar crema pastelera.

Preparación

1. Estire la masa para la galleta y corte 28 rectángulos de 4 x 8 cm.
2. Lleve el horno a 200°C por 10 min. hasta que estén doradas.
3. Sáquelas del horno y déjelas enfriar.
4. Pégueles en el centro una perla con la crema pastelera.
5. Pégueles las figuras de azúcar de la misma manera en que están enumeradas las fichas de dominó.

Comienza el Juego

Colocarle las piezas al niño sobre la mesa, las cuales deberá ir uniendo de acuerdo a la cantidad que representa cada figura, siguiendo la secuencia de las mismas.



Fuente: Creado por las Autoras

11.- pescaditos

Objetivo

Que el niño ejercite su habilidad oculo-manual, obtenga noción de cantidad y numero, identifique algunas hortalizas, represente roles y se familiarice con el mundo animal.

Materiales

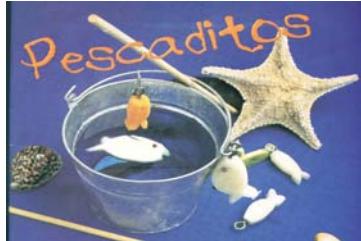
Zanahorias, agua, envases, palito de madera, hilo y gancho.

Preparación

1. Hacer una caña de pescar, amarrando un hilo a un palo y atando un gancho al otro extremo del hilo.
2. Lavar y cortar las zanahorias a lo largo, en rebanadas gruesas, a las que se les dará forma de peces.
3. Hacer un orificio en la parte posterior para que el gancho pueda atrapar los peces.

Comienza el Juego

Los pececitos se colocan en el recipiente con agua (le puedes colocar unas gotas de colorante azul). Con la caña de pescar los niños tratarán de sacar la mayor cantidad de pececitos. Al terminar pueden comerse los pescados.



Fuente: Torres (2005:29)
Modificado por las Autoras

Otras Actividades que se pueden realizar:

- 👉 Presentarle sabores a los niños poco a poco.
- 👉 Vendarles los ojos para que al probar algún alimento lo reconozcan por su sabor.
- 👉 Exponer al niño a sabores suaves (azúcar, miel, manzana, cereales, golosinas, etc.); sabores fuertes como (limón, yogur, café, té, frutas cítricas, etc.), ácidos (vinagre, mostaza, etc.) y salados (sal, aceitunas, papas fritas, etc.).

- 👉 Exponer al niño a gran variedad de sabores como: anís, menta, canela, cacao, carnes, ensaladas, entre otras, para enriquecer el paladar.
- 👉 Invitar al niño a cocinar con usted (teniendo el respectivo cuidado) para compartir los ingredientes a medida que se van utilizando.
- 👉 Verbalice las situaciones que experimente el niño.

Fuente: Creado por las Autoras.

EL OLFATO

L

a habilidad para reconocer y nombrar olores de alimentos, objetos y sustancias con las que haya tenido contacto anteriormente. O que los aprende, si son nuevos.

Muchas son las actividades que en la cotidianidad realizan los niños para poner en práctica este sentido. Sin embargo, aquí les mostramos otras actividades para trabajar en el aula.



1.- sigue el olor

Objetivo

Estimular en el niño el desarrollo de la identificación y discriminación de un objeto por su olor.

Materiales

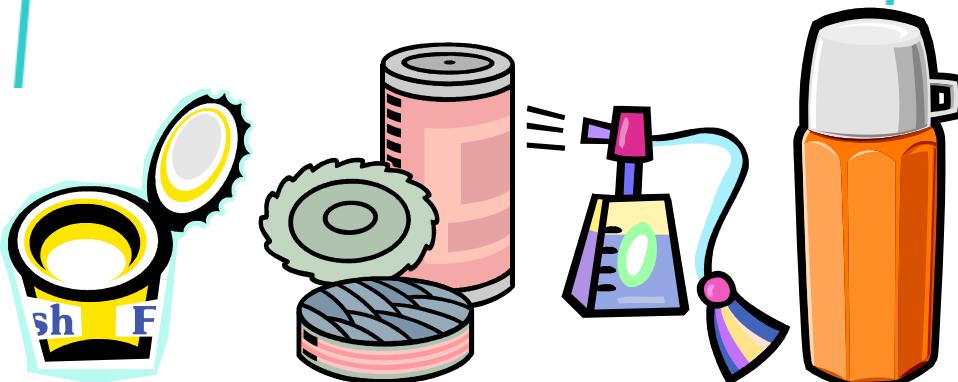
Vinagre, desinfectantes, granos de café tostado, conchas de mandarina, perfumes, entre otros.

Preparación

1. Vendar los ojos del niño.
2. Colocar los materiales a distancia del niño.

Comienza el Juego

El niño deberá encontrar el material que la docente le indique por el aroma que expida, recorriendo el área de juego con los ojos vendados.



Fuente: Creado por las Autoras

2.- ¡Dibujos con olorcitos!

Objetivo

Que el niño en sus representaciones graficas identifique olores y desarrolle la expresión de sus emociones.

Materiales

Jugos en polvo de distintos sabores, agua, hojas y pinceles.

Preparación

Distribuir en pequeños envases el polvo de los jugos de distintos sabores y agregar un poco de agua.

Comienza el Juego

Dejar que el niño pinte libremente, dejar secar y oler.



Fuente: Maestra Jardinera (Mayo,2002:13)

3.- CAJAS PERFUMADAS

Objetivo

Que el niño discrimine olores y se integre a actividades colectivas.

Materiales

Caja, limón, pimienta, jabón, loción de afeitar, perfume, ajo, extracto de vainilla, cebolla y otros.

Preparación

Colocar los objetos perfumados en la caja.

Comienza el Juego

Se les pide a los niños que perciban los aromas que vienen de la caja, identifiquen los distintos materiales que se encuentran en ella.



Fuente: Spencer (1984:86)

4.- ¿Qué es?

Objetivo

Que el niño descubra e identifique olores a través de aromas cotidianos.

Materiales

Bolas de algodón, 5 envases pequeños, café, orégano, canela, talco de bebé, chocolate, entre otros.

Preparación

1. Coloque en los envases algunas de las sustancias.
2. Tape con las bolas de algodón de manera que no pueda verse lo que hay en cada uno de los envases.

Comienza el Juego

Revolver los envases y luego tratar de adivinar lo que hay en cada uno de ellos utilizando el olfato.



Fuente: Feldman (2002:150)

5.-tarjetas aromáticas

Objetivo

Facilitarle al niño materiales aromáticos como tarjetas o perfumes, donde pueda identificar y discriminar según su olor.

Materiales

Cartulina, goma, perfumes, especies (canela, clavito, guayabita), toddy en polvo, pétalos de flores, entre otros.

Preparación

Doblar la cartulina en forma de cuadrado.

Comienza el Juego

El niño decorará su tarjeta con los materiales extendiendo goma y salpicando con las especies y si así lo desea rociar perfume



Fuente: Creado por las Autoras

6.- JARDIN DE OLORES

Objetivo

Que el niño identifique y discrimine olores, reconozca colores, formas, tamaños y clasifique los elementos.

Materiales

Distintos tipos de flores y un pañuelo.

Preparación

Colocar los distintos tipos de flores sobre la mesa.

Comienza el Juego

El niño con los ojos vendados percibirá los olores y expresará el agrado o desagrado que le producen los mismos.



Fuente: Creado por las Autoras

7.- ¡A BAÑARNOS!

Objetivo

Que el niño explore su cuerpo, intercambie ideas e identifique aromas.

Materiales

Piscina inflable, agua, jabones y shampoo de distintos tipos.

Preparación

1. Llene con agua una piscina inflable.
2. Los niños deben tener sus respectivos trajes de baño.

Comienza el Juego

Colocar la piscina en el espacio exterior, proporcionarles a los niños los jabones y el shampoo para colocarlos en sus cuerpos y se bañen, con lo cual irán descubriendo los aromas y explorando el cuerpo.



Fuente: Creación de las Autoras

8.- Pintura Frizz

Objetivo

Que el niño explore los materiales, identifique colores, discrimine olores y observe algunas reacciones químicas de las sustancias.

Materiales

Vinagre coloreado con colorantes líquidos, polvo de hornear y goma.

Preparación

1. Agregar el colorante al vinagre.
2. Pintar la hoja con la goma blanca.

Comienza el Juego

Cuando la hoja esta lista con el pegamento blanco, se debe expandir sobre ella el polvo de hornear y luego se le colocan las gotas de vinagre. El niño podrá observar el ruido que éste produce y además puede apreciar el olor que éste expide.



Fuente: Maestra Jardinera (Abril,2003:4)

9.-Limón expreso

Objetivo

Facilitar en el niño el desarrollo de su creatividad y que aprecie el aroma que el limón emite.

Materiales

Jugo de limón, papel, pincel, fuente de calor (hornilla, plancha, secador u otros)

Preparación

Colocar todos los materiales sobre una mesa.

Comienza el Juego

Se le pide al niño que haga un dibujo libre sobre la hoja con jugo de limón utilizando el cabo del pincel; esperar que el limón se seque para que se vuelva invisible; luego el niño con ayuda de la docente coloca el dibujo sobre una fuente calórica, donde el niño pueda observar como el dibujo se hace visible, y sienta el olor que de éste se desprende.



Fuente: Maestra jardinería (Enero, 2004:19)

10.-Dibujo con alcohol

Objetivo

Promover en el niño el desarrollo de su imaginación, la percepción e identificación del olor y que experimente cambios en la materia.

Materiales

Agua, acuarelas, alcohol, un gotero, sal y una hoja de papel.

Preparación

Cubrir toda la hoja con agua usando un pincel.

Comienza el Juego

Se le pide al niño que pinte la hoja con acuarela y luego coloque con el gotero algunas gotitas de alcohol y esparza sal sobre la hoja. Una

vez seco sacudir la hoja para que se desprenda la sal sobrante y así poder apreciar el trabajo.



Fuente: Maestra Jardinera (Abril,2003:4)

11.-estrellitas aromatizantes

Objetivo

Facilitar en el niño el desarrollo de su motricidad fina, su creatividad y su habilidad para discriminar olores.

Materiales

Cáscara de naranja y moldes cortantes de distintas figuras.

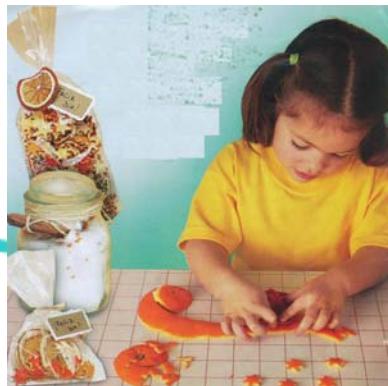
Preparación

1. Lavar la naranja.
2. Secar bien y pelarla.

Comienza el Juego

Con el material sobre la mesa dejar que el niño corte la figura que quiera de las cáscaras de naranja. Al terminar las coloca en un plato y

las deja secar al sol. Este material puede servir como un presente para una festividad, por ejemplo, para el día de las madres.



Fuente: Maestra Jardinera (Mayo, 2005:6)

Otras Actividades que se pueden realizar:

- ☺ Los estímulos deben ir uno a continuación del otro, dando tiempo para que desaparezcan las partículas del anterior.
- ☺ Presentarles poco a poco los aromas florales, aromáticos, frutales, pútridos, etc.
- ☺ Comparar olores agradables con los desagradables.
- ☺ Con los ojos vendados reconocer por el olor lo que le estamos acercando.
- ☺ Exponga al niño a olores de cocina: asado, vinagre, pan recién hecho, mostaza y otros.
- ☺ Utilice marcadores con distintos aromas.
- ☺ Exponga al niño a múltiples experiencias utilizando objetos cotidianos como la colonia, talco, desodorantes, crema dental, lociones, desinfectantes, suavizantes y otros.

- 😊 Exponga al niño a los olores del exterior como hojas ardiendo, hierba recién cortada, pintura etc.

Fuente: Creado por las Autoras.

EL TACTO

L

a habilidad para discriminar a través del contacto texturas formas y su consistencia, así como también impresiones térmicas de frio o calor.

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



1.- La GALLINA CIEGA

Objetivo

Que el niño identifique a sus compañeros por medio del tacto de las características físicas.

Materiales

Pañuelo, cajas de cartón y colchonetas.

Preparación

1. Señalar el área de juego con cajas de cartón o colchonetas.
2. Elegir uno de los niños para que sea la gallina ciega y se vendan sus ojos.

Comienza el Juego

Cuando la gallina ciega tenga vendados los ojos, los demás se moverán dentro de la zona de juego y así comienzan entre ellos un dialogo que dice:

“-Gallinita ciega.”

¿Qué se te ha perdido?

- _ Una aguja y un dedal**
- _ da tres vueltas y la encontrarás.**
- Uno, dos, tres,**

La gallina ciega deberá atrapar a uno de los jugadores e identificarlo mediante el tacto. El identificado pasara a ser gallina ciega.



Fuente: Luís Rivero.

2.-PELOTA DE TEXTURAS

Objetivo

Que el niño experimente la sensación que proporcionan diversas texturas.

Materiales

Una esfera de anime, telas de diferentes texturas y colores, pistola con silicon, estambre, lija # 240.

Preparación

La docente hará la pelota de la siguiente manera:

1. Lijará la esfera.
2. Dividirá en las partes o gajos que necesite.
3. Forrará cada uno de ellos con los distintos tipos de tela.
4. Decorará las uniones con el estambre.

Comienza el Juego

Este material se le proporciona al niño para que identifique las distintas texturas al palpar el juguete, el cual queda a la libertad de uso del niño.



Fuente: Montiel citado por García (2003:11)

3.- Pie ¡adivina!

Objetivo

Que el niño utilice partes corporales no usuales para explorar su alrededor.

Materiales

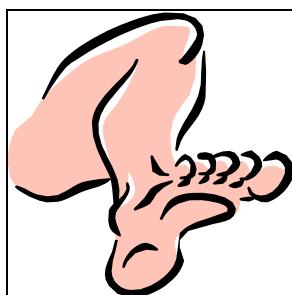
Juguetes pequeños, monedas, lápiz, hojas, entre otros.

Preparación

1. Los niños se quitan los zapatos y las medias.
2. Meten los pies debajo de la mesa.

Comienza el Juego

Tratar de reconocer con los pies los objetos que algún compañero irá colocando debajo de la mesa, donde ellos no los puedan ver.



Fuente: Feldman (2002:149)

4.- las burbujas del pececito

Objetivo

Que el niño manipule juguetes en relieve y distintas texturas.

Materiales

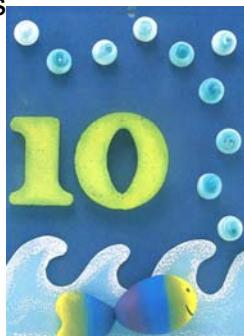
10 esferas pequeñas de anime, 1 ovalo de anime, corazón de anime, foami, puentaras al frío, tijeras, pincel, pistola de silicon, papel aluminio, liga, agua, una tabla de madera de 0.5 cms de grosor y una hoja extra oficio.

Preparación

1. Lije algunas piezas de anime.
2. Una el ovalo con el corazón para crear el pez.
3. Pinte el pez.
4. Trace y corte en foami el numero 10.
5. Pinte las 10 esferas de anime.
6. Trace y corte en el papel aluminio olas de agua.
7. Pinte la tabla y pegue sobre ella todos los elementos para crear un paisaje acuático.

Comienza el Juego

Este material funcionará como un rompecabezas con relieve y distintas texturas



Fuente: Alquicira citado por García (2003:15)
Modificado por las Autoras.

5.-Plastilina mágica

Objetivo

Incentivar en el niño el desarrollo de la motricidad fina, la resolución de problemas y la noción de medida.

5.1 PLASTILINA DE HARINA

Materiales

Harina de trigo, crémor tártaro, colorante vegetal, aceite, sal y agua.

Preparación

1. En un recipiente mezclar 2 tazas de harina con 1 taza de agua, 2 tazas de sal, crémor tártaro y una cucharada de aceite.
2. Colocar a fuego lento.
3. Dejar enfriar y colocar el color que desee.

5.2 PLASTILINA DE GOMA

Materiales

Jabón en polvo, agua, goma blanca y colorante.

Preparación

1. Mezclar el agua con el jabón en polvo.
2. A ésta agregar la goma blanca y el colorante.
3. Dejar en reposo.
4. Retirar el agua con jabón restante y está lista para usar.

Comienza el Juego

Este material se le proporciona al niño junto con la plastilina comercial para que manipule y sienta sus diferencias, y a su vez pondrá en práctica su potencial creativo con los modelados que puede realizar.



Fuente: Creado por las Autoras

6.- La bolsa de los trucos

Objetivo

Que el niño por medio de la manipulación táctil pueda identificar distintos materiales.

Materiales

Una bolsa o caja, juguetes u objetos pequeños.

Preparación

1. Introducir los juguetes en la bolsa o caja.
2. Colocar a los niños en círculo.

Comienza el Juego

El docente les pedirá a los niños que introduzcan su mano en la bolsa e intenten identificar el objeto.

Variante

Si son muchos los niños, se pueden hacer circular varias bolsas para que no se aburran.



Fuente: Cajita de Sorpresa Volumen III (182)

Modificado por las Autoras

7.- CARRERA DE Ciempiés

Objetivo

Que el niño ejerzte la motricidad gruesa, emplee el trabajo en grupo.

Materiales

Caja grande vacía, trocitos de tela o de papel de tamaño mediano.

Preparación

1. Los niños se quitan los zapatos.
2. Colocar los trapitos en el suelo.

Comienza el Juego

Los niños colocados en tres grupos en forma de columnas se sientan con las piernas abiertas, con las cuales cada uno abraza al compañero de adelante. Cada uno se va a desplazar utilizando el movimiento de sus glúteos y manos apoyadas en el suelo. Deben tratar de no separarse para que no se desintegre el ciempiés que hacen. Durante el recorrido deben recoger con las manos los trapitos que consiguen en su camino, hasta llegar a la meta.



Fuente: Creada por las Autoras

8.- ¡QUE PESADO!

Objetivo

Favorecer en el niño el desarrollo del equilibrio, postura, noción de peso, direccionalidad.

Materiales

Una bolsita de maíz para cada niño.

Preparación

1. Los niños forman filas detrás de una línea de partida trazada en el suelo, teniendo cada uno una bolsita en la cabeza.
2. Marcar al otro extremo una línea de llegada.

Comienza el Juego

A la señal del docente salen todos caminando en dirección a la línea de llegada, tratando de no dejar caer la bolsita.



Fuente: Cajita de Sorpresa III (:197)

9.- ¡Descubriendo la figura!

Objetivo

Que el niño identifique distintas texturas, enriquezca su percepción visual y reconozca colores.

Materiales

Suelas de zapatos, monedas, hojas, peines, cartón corrugado, lijas, y creyones de diversos colores.

Preparación

Colocar todos los materiales sobre la mesa.

Comienza el Juego

Se colocan las pequeñas muestras debajo de la hoja y se frota el creyón inclinado sobre ella, para que el niño pueda apreciar las distintas texturas que se marcan sobre la hoja.



Fuente: Maestra Jardinera (2003:12)

10.- HACIENDO FIGURITAS

Objetivo

Estimular en el niño el desarrollo de la creatividad, interacción con sus compañeros y discriminación de texturas.

Materiales

Lentejas, arroz, caraota, pasta, entre otras.

Preparación

1. Distribuir los materiales en el suelo.
2. Dividir a los niños en grupos.

Comienza el Juego

Cuando la docente diga “crear figuras”, cada grupo deberá formar en el suelo una silueta con los materiales proporcionados.



Fuente: Creado por las Autoras

11.- ¡A divertirnos con papel lija!

Objetivo

Promover en el niño el desarrollo de su creatividad al darle libertad plena en la elaboración de su representación grafica, además de propiciar el reconocimiento de distintas texturas, colores y formas.

Materiales

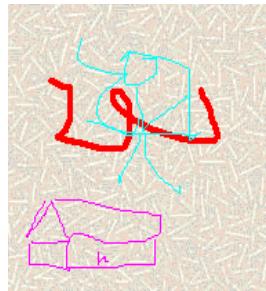
Creyones de cera de diferentes colores y papel para lijar.

Preparación

Colocar todos los materiales sobre la mesa.

Comienza el Juego

Se les dice a los niños que dibujen lo que deseen con los creyones sobre el papel de lija y que luego rellenen cada una de las partes de ese dibujo coloreando suavemente con los mismos. Una vez finalizada la actividad se podrá apreciar que los creyones sobre la lija se fijan con facilidad, haciendo que los colores se tornen más brillantes.



Fuente: Pimpones de colores tomo I
citado por Maldonado (2004:48)

Otras Actividades que se pueden realizar:

- Diferenciar con sumo cuidado la temperatura caliente o fría de las cosas o alimentos.
- Discriminar las temperaturas ambientales de cada día.
- Hacer juegos con agua.
- Envolver al niño con tejidos de distintas texturas.
- Realizar juegos con agua y arena, barro o arcilla.
- Realizar pintura de dedos con natilla y puré.

- Usar loción corporal en distintas partes del cuerpo.
- Colocar los pies descalzos sobre distintas superficies.

Fuente: Creado por las Autoras

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



CONCLUSIONES

Como lo hemos señalado, el juego es uno de los principales vehículos para el aprendizaje del niño. No existe ningún otro medio que le propicie más placer y goce que éste y que le brinde la posibilidad de desarrollar todas sus potencialidades de forma dinámica y divertida.

El juego se encuentra presente en todo momento del desarrollo del niño, y su influencia no sólo corresponde al aprendizaje de contenidos, sino que desde su más temprana edad la familia pone a la disposición del niño el intercambio con los objetos que encuentra a su alrededor, permitiéndole un desarrollo biopsicosocial armónico, este proceso vincular del niño con su realidad contextual se hace posible a

través del juego, en un momento inicial consigo mismo y posteriormente con los otros.

La actividad lúdica contribuye a lograr la socialización a través de las relaciones que se establecen con los objetos y personas que rodean al niño en estos primeros años de vida, lo que facilita la formación de estructuras psíquicas y rasgos primarios de la personalidad.

Un elemento a nuestro juicio importante es el desarrollo de la sensibilidad ante su entorno, lo que se traduce no sólo en la habilidad para la identificación de los objetos físicos y ambientales sino también en la interpretación de la información transformada en nociones y conceptos como: formas, colores, olores, sabores, consistencias, temperatura entre otras. También la presencia de acontecimientos sociales que dejan una huella emocional en el niño tales como el inicio al Preescolar.

Igualmente hacemos referencia al aprendizaje significativo como resultante no sólo de la asimilación y acomodación del niño a los saberes que le rodean, sino como verdadero sentido personal que lo orienta hacia el descubrimiento y aprehensión del contexto social, de los símbolos y significados de los objetos y situaciones que se le presenten dentro de la actividad lúdica.

Para los niños es más significativo vivir la experiencia propia que el ambiente les brinda. Esto se logra principalmente a través de los sentidos como base del aprendizaje dentro de la atmósfera lúdica. Ante este hecho los padres, los docentes, y la comunidad en general, no deben privar o no deben impedir que los niños vivan sus experiencias mediante el juego, donde pongan en práctica sus habilidades cognitivas, logrando que emergan las ideas que poseen acerca del mundo que los

rodea, facilitándoles las herramientas y el ambiente adecuado para permitir esto. Es por ello que debemos tomar en cuenta la actividad lúdica como vía de enlace del aprendizaje, al momento de planificar actividades que involucren los sentidos.

Ofrecer al niño la oportunidad de explorar, descubrir y curiosear su medio sociocultural por si mismo le aporta un mayor conocimiento, pero este proceso será más natural y productivo si tomamos en cuenta los juegos infantiles en torno de los cuales gira la vida misma del niño.

Es imprescindible estimular al niño desde muy temprana edad, ya que en esta etapa de su desarrollo está abierto a adquirir todo el conocimiento que se le proporcione. Como sabemos, los niños se caracterizan por ser muy curiosos, esto se debe a la necesidad que tienen de conocer y explorar, para construir su propio conocimiento por medio de un aprendizaje activo. Hay que permitirles que jueguen para estimular su desarrollo integral global en la edad preescolar. El juego propicia el desarrollo del sentido común y el razonamiento lógico, dos aspectos necesarios para el progreso intelectual del niño.

Con lo dicho anteriormente se destaca finalmente la importancia que tiene la Propuesta y Antología de Actividades Lúdicas para Estimular los Sentidos del Niño en Edad Preescolar, las cuales proponen a los padres, estudiantes, docente de Educación Inicial y Primera etapa de Educación Básica, brindarle al niño experiencias gratificantes e interesantes que lo estimulen y originen ideas innovadoras que contribuyen al pensamiento creativo, siendo la principal herramienta sin duda alguna el juego, permitiéndole al adulto promover en los niños aprendizajes significativos.

RECOMENDACIONES

- 😊 Emplear y experimentar la actividades propuesta en está investigación y así crear nuevas a partir de las mismas
- 😊 Tener en cuenta que el realizar actividades que involucren los sentidos le permitirá a los adultos significativos, padres, docentes o cuidadores, detectar deficiencias en el infante, como problemas de visión y audición, entre otros.

- 😊 Cada infante tiene un desarrollo madurativo propio el cual debemos respetar, y mediante las actividades propuestas para estimular los sentidos se favorece justamente el atender cada uno de los distintos ritmos del desarrollo sin dejar de lado al juego.
- 😊 Dar libertad al niño para explorar, manipular, curiosear, observar e inventar.
- 😊 Tomar en cuenta el nivel socioeconómico y cultural en el que se desenvuelve el niño para – en caso de carencias materiales y familiares limitantes- garantizarle los recursos y condiciones para que participe en las actividades aquí propuestas.
- 😊 Adquirir en el mercado dentro de las posibilidades, materiales didácticos que estimulen los sentidos (libros con textura, plastilina comestible, colores con olores, entre otras).

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar y Zerpa (1999). **Habilidades Pedagógicas del Docente Preescolar en el Uso del Juego como Herramienta Didáctica.** Mérida, Venezuela. Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Departamento de Educación Preescolar. Tesis de Grado.

Albornoz y Méndez (1991). **Opinión de las Docentes Preescolares del Estado Mérida Sobre la Importancia del Juego en el Desarrollo Integral.** Mérida, Venezuela. Universidad de Los

Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Departamento de Educación Preescolar. Tesis de Grado.

Albourek, Aarón (2001). **Cuarenta Fantásticos Experimentos, Luz y Sonido.** D.F México: Larousse.

Arias, Ana (2005). **Iniciación del niño escolar en el Mundo de lo Escrito. Propuesta de una Guía de Actividades Lúdicas.**

Mérida, Venezuela. Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Departamento de Educación Preescolar. Tesis de Grado.

Ausubel, D. (1983). **Desarrollo Infantil.** Buenos Aires: Paidós.

Ausubel, D (1983). **Teorías del Aprendizaje significativo** Consultado el 20 de Abril de 2005 en sitio Web:

<http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>

Bartolomé, Rocío (s/f). **El Educador Infantil. Psicología Infantil y Desarrollo.** Enciclopedia Familiar. Madrid: Interamericana Mc GRAW-HiLL.

Barraga, N. (1992) **Desarrollo Senso-perceptivo.** Nº 77. Córdoba, Argentina: ICEVH. Consultado el 11 de Marzo de 2005 en:
<http://www.cepmalaga.com/actividades/interedivisual/ftp/desarrollo-senso-perceptivo.htm>

Bean, R. (1994). **Como Desarrollar la Creatividad en los niños.** Madrid, España, Editorial Debate.

Becerra y Linares (1993) **Opinión del Docente de preescolar acerca de la influencia de la televisión en la actividad lúdica de los**

niños. Mérida, Venezuela. Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Departamento de Educación Preescolar. Tesis de Grado.

Benítez Mercedes (1997). **Manual sobre el Trabajo Documental.** Mérida, Venezuela. Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Departamento de Educación Preescolar. Tesis de Grado.

Bruno, Frank (1995). **Psicología Infantil y Desarrollo, Enciclopedia Familiar.** México: Editorial Trillas.

Cajita de Sorpresas Volumen III. **Juegos y Pasatiempos.** España: Grupo Editorial Océano.

Calderón, Natalia (2004) **El Juego.** Consultado el 24 de Febrero de 2005 en el sitio Web:

<http://www.grupoalianzaempresarial.com/juegoinfantil.htm>

Canales, F y otros (1986). **Metodología de la investigación.** México: Limesa.

Castillo, Cristina (1985). **Educación Preescolar, Método, Técnicas y Organización.** Barcelona, España. Ediciones CEAC.

Castillo y Medina (1990) **El Juego en el Desarrollo Motriz del Niño.**

Mérida, Venezuela. Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Departamento de Educación Preescolar. Tesis de Grado.

Chacón, Rufina (1978). **Las Actividades de Observación y Percepción**

en el Desarrollo de la Creatividad Infantil. Mérida, Venezuela.

Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Departamento de Educación Preescolar. Trabajo de Ascenso.

Delval, J (1991). **Crecer y Pensar.** Barcelona, España: Paídos.

Díaz, José (1997). **El Juego y El Juguete en el Desarrollo del Niño.**

D.F. México: Trillas

Domínguez, Elisa (2000). **El Peligroso Efecto de La Televisión en el**

Niño. Consultado el 29 de Abril de 2005, en el sitio Web:

<http://www.avantel.net/~cedicalera/articulo1.html>

Enciclopedia Temática Visual (2002). Bogota, Colombia: Editorial Su

Libro LTDA.

Feldman, Jean (2002). **Manual de Juegos y Actividades Para**

Preescolar. D.F México: Trillas

Figueroa, Gilma (2001). **Didáctica del Juego Infantil, Antología.**

Mérida, Venezuela. Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Departamento de Educación Preescolar. Tesis de Grado.

García, Noemí (Enero, 2003). **Revista Niños Educadoras Kinders.** México. Año III (Nº 40). Editorial Toukan.

Gesell (1982). **El Juego.** Consultado el 12 de Febrero de 2005 en:
<http://www.planetamama.com/bebe/juegoetapas.htm>

Guirao, Mlguelina (1980). **Los Sentidos, Base de la Percepción.** Madrid: Alambra.

Guerrero, Carmela (1990). **Orientaciones Pedagógico-Musicales para el Docente de Preescolar.** Mérida, Venezuela. Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Departamento de Educación Preescolar. Trabajo de Ascenso.

<http://www.definicion.org/estimulacion-temprana>. **Definición de Estimulación Temprana.** Consultado el 12 de Febrero de 2005.

<http://www.defamilia.com/index.php?option=content&task=category&seonid=3&id=85&Itemid=59> **Estimulación Temprana.** Consultado el 22 de Mayo de 2005.

http://www.down21.org/educ_psc/educacion/atencion_temprana/primeros_consejos.htm#sensorial **Estimulación Temprana.** Consultado el 22 de Mayo de 2005.

<http://www.monografia.com/trabajo16/juegoprescolar/juegopreescolar.shtml> **Juego Infantil.** Consultado el 12 de Febrero de 2005.

<http://mes.gatnau.com/> **Estimulación Sensorial.** Consultado el 22 de Julio del 2005.

<http://html.rincondelvago.com/desarrollo-del-lenguaje-y-evaluacion-de-la-comprehension.html> **El Desarrollo Del Lenguaje. Lenguaje Y Pensamiento. Evolución De La Comprensión Y De La Expresión. La Comunicación No Verbal. Problemas Más Frecuentes En El Lenguaje Infantil.** Consultado el 13 de Junio de 2006.

Hernández, S. (2003). **Metodología de la Investigación.** México: MCGRAW-Hill.

López, R. (1989). **El Aprendizaje Significativo.** Consultado el 5 de Mayo de 2005 en:
www.unach.mx/tercercongreso/Memorias/MESAS%20TEM%C1TI%20CAS/MARIELA%20HERN%C1NDEZ%20D%CDAZ.DOC

Maldonado y Silvia (2004) **Juego y Creatividad en las distintas Formas de Expresión del Niño Preescolar.** Mérida, Venezuela. Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Departamento de Educación Preescolar. Tesis de Grado.

Mariángeli, M. (Mayo, 2002) **Revista Maestra Jardinera.** Buenos Aires, Año VII (68) EDIBA Ediciones.

_____ (Noviembre, 2002). **Revista Maestra Jardinera.** Buenos Aires, Año VII (74) EDIBA Ediciones.

_____ (Abril, 2003). **Revista Maestra Jardinera.** Buenos Aires, Año VIII (79) EDIBA Ediciones.

_____ (Enero, 2004). **Revista Maestra Jardinera**. Buenos Aires, Año IX (87) EDIBA Ediciones.

_____ (Marzo, 2005). **Revista Maestra Jardinera**. Buenos Aires, Año X (100) EDIBA Ediciones.

_____ (Mayo, 2005). **Revista Maestra Jardinera**. Buenos Aires, Año X (102) EDIBA Ediciones.

_____ (Abril, 2005). **Revista Juegos Didácticos**. Caracas, Venezuela. Año I (1) EDIBA Ediciones.

Mariotti, Fabián (2004) Jornadas Internacionales de Capacitación de Nivel Inicial y V Simposio Nueva Docencia del XXI. Caracas, Venezuela.

Martínez M., Franklin. **La Estimulación Temprana: Enfoques, Problemáticas Y Proyecciones**. Consultado el 20 de Abril de 2005 en: <http://www.campus-oei.org/celep/celep3.htm>

Martínez y García (2002) **Estimulación Temprana**. Consultado el 12 de Febrero de 2005 en:

<http://www.minipediatria.com.mx/psicopedagogia/profesionales/tecnoneet.3.doc>.

Ministerio de Educación Cultura y Deporte (2000). **Curriculum Básico Nacional de Educación Inicial**. Caracas, Venezuela.

Ministerio de Educación (1987). **Guía Práctica Para Niños Preescolares**. Caracas, Venezuela: Suazi Editores. C.A.

Meneghelli, J. (1997). **Pediatria**. Tomo I. Buenos Aires, Argentina: Inter. Medicina

Oropeza, Alicia y Parra Omaira (1997). **Juegos y Juguetes para Niños de Preescolar**. Mérida, Venezuela. Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Departamento de Educación Preescolar. Tesis de Grado.

Parra, Aída (1995). **El juego, una Revisión Teórica**. Mérida, Venezuela. Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Departamento de Educación Preescolar. Trabajo de Ascenso.

Papalia, Diane y Wendkos (1994). **Psicología**. México: Editorial MCGRaw-Hill

Pons, Pedrós, N.Y Otros (2002). **El Profesorado de Educación Infantil**. Volumen II, Barcelona: Parramón Ediciones.

Puentes, Yolanda (1995). **LUDOTECA: Espacio de Recreación y Aprendizaje**. Consejo de Desarrollo Científico Humanístico Y Tecnológico. Universidad de Los Andes. Mérida, Venezuela: Fondo Editorial La Escarcha Azul.

Rivero, Luís. **Juegos Sensoriales**. Consultado el 12 de Mayo de 2005, en el sitio Web:

<http://www.edebdigital.com/Ev/mgarcio/juego.sensoriales.doc>

Silvia, Dimant (2005). **Estimulación Temprana.** Consultada el 5 de Mayo de 2005, en:

<http://www.bebesenlaweb.com.ar/estimulaciontemprana.html>

Spencer, Zane (1984). **Ciento Cincuenta Juegos y Actividades para Preescolar.** Barcelona, España: Ediciones CEAC.

Toro, C. (1997). **Manual de Juegos Recreativos para el Desarrollo Psicomotor en el Niño Preescolar de 4 a 5 Años.** Mérida, Venezuela. Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Departamento de Educación Preescolar. Tesis de Grado.

Torres, Carmen (2002). El Juego: una Estrategia Importante. Revista EDUCERE. 6 (19).

Torres, Alma (2005). **Revista Cocinando con Disney.** México. Año I (Nº 07). Editorial Televisa

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (1998). **Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestrías y Tesis Doctórales.** Vicerrectorado de Investigación y Postgrado. Caracas.

Zhukóvskaia, R. (1980). **El Juego y su Importancia Pedagógica.** Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.