



Universidad del Azuay

**Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la
Educación.**

Escuela de Educación Especial y Pre-escolar

**“La Importancia del Juego en la Educación
Inicial”**

**Monografía previa a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la Educación
especialidad Educación Especial y Pre-escolar**

Autora:

Nathalia Coello Regalado.

Directora:

Master, Liliana Arciniegas

Cuenca – Ecuador

2007

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por haberme dado vida y salud; también quiero dar mi sincero agradecimiento a Liliana Arciniegas por su acertada dirección al guiarme con sus conocimientos, brindarme su amistad y apoyo necesarios para la realización de este trabajo.

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mis amados padres, los cuales me brindaron apoyo incondicional, tanto moral y económico, gracias a ellos he podido alcanzar todas mis metas. Además, dedico este trabajo a los niños, quienes han sido fuente de motivación para desarrollar esta investigación.

Índice de Contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos.....	iii
Índice de Contenidos.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
Introducción.....	vii
Capítulo 1: El Juego	
Introducción.....	1
1.1 Definición.....	1
1.2 Historia.....	2
1.3 Tipos.....	5
1.4 Fase.....	7
1.5 Importancia.....	8
1.5 En el aprendizaje.....	9
1.5.2 En el desarrollo emocional.....	12
1.6 Principios básicos.....	15
1.7 Conclusiones.....	16
Capítulo 2: Evolución del Juego en el Niño	
Introducción.....	17
2.1 Características Motoras.....	17
2.2 Características Psicológicas.....	19
2.3 El niño y el juego a través de los años.....	21
2.4 Conclusiones.....	24
Capítulo 3: Guía de Actividades Educativas-Lúdicas	
Introducción.....	25
3.1 Actitud y apoyo del adulto frente al juego.....	25
3.2 Juegos de lenguaje.....	26
3.3 Juegos de interacción social.....	29
3.4 Juegos de motricidad.....	30
3.5 Juegos cognoscitivos.....	34
3.6 Juegos para desarrollar la creatividad.....	37

3.7 Juegos sensoriales.....39
3.8 Conclusiones.....41
3.9 Recomendaciones.....42

RESUMEN

El presente trabajo contempla un breve análisis sobre el Juego, historia, tipos, fases y la importancia del mismo en el aprendizaje y en el desarrollo del niño. De igual manera se analiza la evolución psicomotora y la influencia del juego en la misma.

Encontramos también un Manual que presenta alternativas para dirigir el juego, tomando en cuenta las áreas de desarrollo. Por ejemplo: juegos de lenguaje, de interacción social, cognoscitivos, sensoriales, entre otros; alternativas que influyen en la adquisición de las habilidades y destrezas de los niños.

Este Manual es válido tanto para educadores como para padres de familia, que deseen llenar de manera productiva el tiempo libre de sus niños.

ABSTRACT

This research work is a brief analysis the game. It covers its history, types, phases and the importance of the child learning and development. It also analyzes psychomotor evolution and the influence that playing games has on it.

It includes a Manual with alternatives to direct the games, taking into account the areas of development. There are, for example, games for language and social interaction as well as cognitive and sensorial games, among others. These alternatives influence the ability and skill acquisition of children.

The Manual is valid for both educators and parents who want to fill their children's free time in a productive way.

INTRODUCCIÓN

El tema en referencia, constituye un pilar fundamental desde el punto de vista pedagógico, puesto que analiza la importante relación que existe entre el juego y el aprendizaje; especialmente en el aspecto formativo más que en el instructivo, dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego.

Se ha demostrado la influencia positiva del juego en el desarrollo psicológico de los niños; lo que ha significado para el hombre una estrategia de socialización y que es inherente al desarrollo de la personalidad.

Algunos maestros al hablar de juego, piensan que es suficiente el que realiza libremente el niño en el recreo, y no están concientes de la importancia y la buena aplicación del juego dirigido combinado con el aprendizaje.

El presente trabajo será un aporte a los educadores en beneficio de sus educandos, ya que recalca el valor significativo del aspecto lúdico armonizado con el desarrollo cognitivo del niño. Indica los espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y juegos que serán significativos e importantes para el niño.

Contribuirá a la asimilación y adquisición de conocimientos y experiencias en las diferentes áreas, partiendo del juego para lograr un aprendizaje creativo.

Además, describe al juego como una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.

CAPITULO I

EL JUEGO

Introducción

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los niños, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la educación no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos, además que en el Renacimiento se le daba gran importancia. El juego, actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines pedagógicos, fundamentalmente en la institución educativa.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos, es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada persona. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

1.1. Definición

El **JUEGO DIDÁCTICO** es una técnica participativa de la enseñanza, encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina, es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por el aprendizaje; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda variedad de procedimientos para el entrenamiento de los niños.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos en cuenta uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad.

1.2 Historia del juego

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se trasmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. “El resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes” (Spencer, 1855) (Teoría del excedente de energía.

Iniciado ya el siglo XX, Freud, por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

Piaget, ha destacado la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: “las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren las estructuras cognitivas del niño” (Piaget, 1932, 1946, 1962, 1966)

Los educadores, influidos por la teoría de Piaget, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir. Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre la forma de relacionarse y entender las normas de los juegos se los entiende como indicativos del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Vygotsky por su parte, dice que “lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria”. (Vygotsky, 1991) Elkonin perteneciente a la escuela histórico cultural de Vygotsky, subraya que “lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles

representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores”. (Elkonin 1980)

Según Vygotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales.

Desde una perspectiva norteamericana, los juegos utilizados como instrumento educativo en la Unión Soviética elevarían notablemente el nivel de conformidad social y sometimiento a la autoridad de los niños. Existen motivos para creer que el juego puede utilizarse con la misma eficacia para desarrollar la iniciativa, la independencia y el igualitarismo. Además considera que varios aspectos del juego no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía, sino también con la evolución de formas determinadas de la función cognitiva. En este sentido, se ha comprobado que las operaciones cognitivas más complejas se producían en el terreno del juego fantástico.

Pero no sólo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

Son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus

posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

1.3 Tipos de juegos

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil y primaria, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes. La Clasificación del juego de Rüssel es de gran interés educativo. Parte de un criterio muy amplio de juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica. Considera que “el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la inmadurez del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones” (Rüssel,1970).

Rüssel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

- **Juego de configurativo:**

En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mezcla de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

- **Juego de entrega:**

Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.

- **El juego de representación de personajes:**

Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos: así por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar felino. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia.

- **El juego reglado:**

Es aquel en el que la acción y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido de orden, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acatan fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y de adultos. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ve ya la regla como una exigencia casi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar.

Es importante anotar otro tipo de clasificación:

1.3.1 Juegos de interacción o sociales

Son aquellos juegos en los que se da una interacción entre niños – maestras. Son también aquellos en los que se realizan una adecuada adaptación al medio que le rodea.

1.3.2 Juegos sensoriales

Son aquellos juegos en los que se pone en utilización los diferentes sentidos, desarrollando sensaciones y percepciones, con el uso de diferentes estímulos sensoriales.

1.3.3 Juegos motores

Son aquellos juegos en los que el uso de las partes gruesas del cuerpo son indispensables, desarrollando equilibrio, agilidad, habilidades corporales motoras como son: el correr, saltar, agacharse, lanzar, coger, etc.

1.3.4 Juego de expresión corporal e imitación

Son aquellos juegos en los que el uso del cuerpo como medio de expresión es indispensable, realizando movimientos corporales espontáneos y bajo una orden como se da en los juegos de roles, los juegos de imitación deben ser observados para realizar los movimientos correctamente.

1.4 Fases del juego:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

- **Desarrollo:**

Durante el mismo se produce la actuación de los niños en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

- **Culminación:**

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

1.5. Importancia de la utilización del juego

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones. No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto a ayudar al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el

ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

Los profesores que utilizan juegos didácticos deben tener presente las particularidades psicológicas de los niños para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes áreas.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los niños en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos, habilidades y la toma de decisiones.

1.5.1 En el aprendizaje

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego:

“El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido” (Lee, 1977).

“El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño” (Vygotsky, 1932).

“El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria” (Vygotsky, 1979).

“En el juego la capacidad de atención y memoria se amplía el doble. Los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir” (Hetzler, 1965)

Se ha mostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro.

Para otros autores el juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico. La necesidad de comunicación, los impulsos emocionales, obligan al niño a concentrarse y memorizar. “El juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas” (Cordero, 1985-1986)

El estudio de Osborn (1987) llega a la conclusión de que las inversiones en la educación preescolar y, en consecuencia, en la calidad del juego y de las oportunidades de aprendizaje dentro de diferentes dotaciones, muy bien podrían rendir excelentes dividendos en forma de efectos beneficiosos calculables en los logros educativos de los niños durante los cinco años siguientes y quizá en un futuro más amplio.

“Las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional y presenta varios ejemplos de casos que ilustran la importancia de integrar el juego en programas de desarrollo del niño”
Bárbara Kaufman (1994)

En el juego se aúnan, por una parte, un fuerte carácter motivador y, por otra, importantes posibilidades para que el niño y la niña establezcan relaciones significativas y el profesorado organice contenidos diversos, siempre con carácter global, referidos sobre todo a los procedimientos y a las experiencias, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo escolar.

En la etapa educativa se considera que el juego es un instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que se pretenden que alcance el niño, por el grado de actividad que comporta, por su carácter motivador, por las situaciones en que se desarrolla y que permiten al niño globalizar, y por las posibilidades de participación e interacción que propicia entre otros aspectos.

El juego es un recurso que permite al niño lograr por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al

planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

En las orientaciones didácticas específicas de cada una de las tres áreas de Educación Infantil se hace también mención al juego. Por ejemplo, en el área de Identidad y Autonomía personal se habla de la planificación de espacios que inviten a los niños y niñas a realizar variadas actividades, que contribuyan al descubrimiento de su propio cuerpo y del de los demás, de sus posibilidades y limitaciones. En el aspecto del Medio Físico y Social se dice que el educador ha de ofrecer al niño, principalmente en los primeros tramos de la etapa, actividades que posibiliten el juego, la manipulación, la interacción y la exploración directa del mundo que le rodea. A medida que los niños van creciendo, el educador debe ofrecerles actividades de una mayor complejidad, como por ejemplo la construcción de pequeños artefactos y aparatos sencillos que tengan sentido para ellos y les lleven a perfeccionar sus adquisiciones y a aplicarlas.

El juego se contempla en el segundo bloque de contenidos denominado “juego y movimiento”, o “juegos de ejercicio” según Piaget, que expresa perfectamente las características del niño o la niña en el período sensoriomotor.

Se dice que es necesario romper la aparente oposición entre juego y trabajo, que considera éste último asociado al esfuerzo para aprender, y el juego como diversión ociosa. En muchas ocasiones las actividades de enseñanza y aprendizaje tendrán un carácter lúdico y en otras exigirán de los alumnos y alumnas un mayor grado de esfuerzo, pero, en ambos casos, deberán ser motivadoras y gratificantes, lo que es una condición indispensable para que el alumno construya sus aprendizajes.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los niños y elimina así una interrelación vacía. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del niño en el aprendizaje.

1.5.2 En el desarrollo emocional

Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí:

1) La afectividad:

El desarrollo de la afectividad se explica en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo.

También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva.

El niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse...) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.

En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

2) La motricidad:

El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independencia motriz. Mediante el juego va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos.

3) La inteligencia:

Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa”. Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Cuando el niño/a desarma un juguete, aprende a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis.

4) La creatividad:

Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

5) La sociabilidad:

En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales, cada jugador actúa un poco como quiere. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social del niño, a continuación se presenta una tabla en la que señala que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto.

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
- Coordinación motriz - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los	- Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y	<u>Juegos simbólicos</u> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto	- Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la

sentidos - Discriminación sensorial - Coordinación visomotora - Capacidad de imitación	el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto	- Preparación para la vida laboral - Estimulación del desarrollo moral <u>Juegos cooperativos</u> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas prosociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial	agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual
---	---	--	---

1.6 Principios básicos que rigen la estructuración del juego

1.6.1 La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el niño. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo; negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, y en el plano didáctico el no utilizarlo, implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda.

1.6.2 El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

1.6.3 El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el niño y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los niños, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

1.6.4 El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del niño, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

1.6.5 La competencia:

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del niño.

1.7 Conclusiones.-

Se concluye así este capítulo analizando y haciendo una introducción de lo que es el juego, notamos que desde tiempos antiguos ha sido de gran ayuda en muchos aspectos y actualmente es de gran valor tanto en el aprendizaje como en el desarrollo psicomotor del niño.

CAPITULO II

**EVOLUCIÓN DEL JUEGO
EN EL NIÑO**

Introducción.-

El movimiento del cuerpo le permite al ser humano realizar actividades y satisfacer sus necesidades. Las primeras experiencias de sensación de movimiento se tienen dentro del útero materno, es aquí donde el feto comienza a ejercer presión en contra de las paredes uterinas al movilizar sus extremidades, proporcionándose retroalimentación sensorial táctil y propioceptiva (es decir, comienza a tomar conciencia de su propio cuerpo). Luego, después de nacer el niño continuará explorando su cuerpo (llevando sus manos a la boca, tocándose sus pies) y de esta forma se irá dando cuenta de que posee un cuerpo y que puede utilizarlo para realizar actividades (tomar objetos, intentar gatear).

Este desarrollo, llamado "psicomotor", es decir, la capacidad de utilizar los sistemas sensoriales y músculo-esqueléticos para moverse, será la base del desarrollo de todas las demás áreas en el crecimiento de un niño: desarrollo cognitivo, del lenguaje y posteriormente desarrollo social y emocional.

2.1 Características Motoras

3 años en adelante

El niño ya se siente seguro al estar sobre sus pies, y tiene mayor control de la marcha. Puede correr y graduar la velocidad de la carrera, frenar, saltar a pies juntos caminar en puntillas y alternar pies al subir y bajar escalas. A los 5 años, su marcha y equilibrio están bien desarrollados.

A los 3 años ya hay un fino desarrollo de coordinación visomotora (coordinar la visión con los movimientos manuales), logra hacer torres de 10 cubos, tomar el lápiz, y arrojar la pelota con una dirección predeterminada. Poco a poco comienza a adquirir más precisión en sus movimientos, hace círculos y garabatos. A los 5 años existe una preferencia lateral marcada, llegando a establecerse una lateralidad definitiva a los 7 años.

Los progresos psicomotores y la coordinación dinámica permitirán que los niños sean capaces de controlar mejor sus movimientos e impulsos emocionales, y que tengan, por lo tanto, una buena adaptación al medio social familiar y escolar. Una vez que el niño ya anda sin dificultad, su marcha es correcta. Sin embargo, es posible perfeccionarla gracias a una serie de actividades que el niño debe realizar:

A) Equilibrio:

El equilibrio es la capacidad de mantener el centro de gravedad dentro de la base de sustentación del cuerpo. Es importante descubrir todas las posibilidades de equilibrio, buscar los límites de este, explorar los factores que le aumentan o disminuyen. No hay que olvidar que en esta edad mantener el equilibrio es una habilidad difícil de dominar y que requiere, por parte del niño, un gran esfuerzo nervioso y de concentración.

B) Carrera:

Es en esta edad cuando el niño puede comenzar a realizar “la carrera”, pues a pesar de andar de forma apresurada en años anteriores, no se podía considerar carrera, ya que el niño no tenía la capacidad de levantar ambos pies del suelo al mismo tiempo. Para que adquiera dicha capacidad, el niño ha de poseer la fuerza necesaria en el tren inferior, y una vez que la posee, es capaz de realizar desplazamientos.

Desplazarse constituye un conjunto de acciones comunes como saltar, trepar, correr... o aquellas más específicas como patinar, deslizarse... con las cuales puede relacionarse con otros niños. Los desplazamientos le permiten un mayor conocimiento del objeto y del medio, objeto y medio inducen a respuestas motrices ricas y variadas.

C) Trepa:

Con un año de edad aproximadamente, el niño intenta trepar por un objeto de la misma forma que reptar por el suelo, levantando una pierna y la otra a continuación, ayudándose siempre con las manos. Más tarde el niño desarrollará fuerza en las piernas, coordinación y equilibrio suficientes para trepar por el objeto sin ayuda, lo que ocurre sobre los tres años de edad aproximadamente.

D) Lanzamientos, patadas, recogidas y recepciones:

La patada es una acción que necesita principalmente coordinación óculo-pédica, fuerza suficiente para elevar la pierna y golpear y equilibrio para mantenerse sobre una pierna mientras golpea con la otra. A los dos años el niño ya puede realizar esta acción, pero para llegar a hacerlo correctamente deben pasar unos años más. Hasta los seis años aproximadamente, debemos educar al niño con ciertos ejercicios para lograr que sea capaz de golpear un objeto con precisión.

El niño ya comienza a practicar el lanzamiento cuando a su corta edad suelta los objetos o los tira, sin embargo, esto no puede considerarse lanzamiento. Ya a los seis meses, el niño puede lanzar un objeto velozmente, y a los doce puede orientarlo sin precisión al lanzarlo, interviniendo únicamente los brazos. Para que el niño aprenda y desarrolle la acción del lanzamiento en sí, utilizando brazos, piernas y tronco, debemos someterle a la realización de varios ejercicios.

Por otra parte, a la edad de tres años, el niño no está preparado para realizar movimientos como la recepción o recogida, pues sus brazos y sus manos no se flexionan lo necesario para realizar estas actividades. A los cuatro años el niño comienza a abrir y cerrar las manos con el fin de recoger un objeto, y a los cinco ya mantiene los brazos relajados junto al cuerpo, y los extiende para recibir un objeto. El niño tiene capacidad de atrapar objetos estáticos, pero la recepción de un objeto en movimiento requiere el desarrollo del tiempo de reacción (el tiempo que transcurre desde que el niño percibe un estímulo hasta que reaccione a él) y del tiempo de ejecución (el tiempo total que consume el niño en la realización de la acción)

2.2 Características Psicológicas

Piaget, ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple:

- **Los juegos de ejercicio:**

Son característicos del *periodo sensorio-motor* (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos, son ejercicios simples o combinaciones de acciones: soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período.

- **Los juegos simbólicos:**

Son característicos de la *etapa preconceptual* (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuyera a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados, interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales y coordina a un nivel cada vez más complejo múltiples roles y distintas situaciones. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos.

El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa.

En la *etapa intuitiva*; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica. Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes.

- Los juegos de construcción marcan una posición intermedia, son el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

- Los juegos de reglas aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en gran medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a centros de Estimulación facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. “El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado” (Piaget 1946). A través de los juegos de reglas, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

2.3 El niño y el juego a través de los años

0 a 2 años:

El juego comienza desde que el niño nace, ya que sus reflejos tienen un sentido funcional. Vemos cómo juega en un principio con su propio cuerpo, junta las manos, se agarra de los pies, etc., apareciendo nuevas formas de juego.

En estos primeros meses los bebés sienten curiosidad por los otros bebés y los examinan cuidadosamente, pero sin llegar a entablar un verdadero contacto visual entre sí.

Entre los seis y ocho meses el niño tratará de incluir en sus juegos a todas las personas presentes, su juego se convierte en experimental y funcional. En esta fase los niños suelen demostrar afecto hacia los otros niños.

Entre el noveno y doceavo mes el juego está presente en la etapa de exploración.

La noción del peligro para él es inexistente. Sus juguetes favoritos son aquellos que le permiten llenar y desocupar.

Al comenzar a erguirse el niño encontrará variadas formas de realizar sus juegos, ya no dependerá de la ayuda de un adulto para hacer aquello que se ha propuesto.

En la etapa de los doce a los 24 meses, el niño adquiere interés por los materiales que manipula y que le sirven a la vez para construir, le permite desarrollar inmensamente su capacidad creadora.

2 años:

Aparecen aquí los juegos de imitación en los que el niño imita con su acción, comportamientos y actitudes. Mostrar, compartir, dar, recoger y apropiarse de los objetos son la base de sus interacciones sociales. Le dará de comer a una muñeca, después la pondrá a dormir y la levantará para arreglarla, de forma muy realista. Es capaz de jugar por un corto período de tiempo en grupo. Su bajo nivel de interacción se debe más que todo al interés que para ellos aún tienen los juguetes. Un juguete en manos de un compañero es más atractivo que un juguete en el suelo. Los padres serán las personas con las que un niño de esta edad podrá intercambiar juguetes sin llanto.

A esta edad diferencia y ajusta adecuadamente la acción al objeto. Ya no se meterá todo a la boca, ahora sólo cogerá la cuchara para llevársela a la boca. El triciclo

significa que saldrá a dar una vuelta en él, lo que hará que sus demostraciones de alegría sean más notorias. Transforma los objetos para usarlos de acuerdo con sus necesidades, si no encuentra una cuchara para revolver el jugo, cualquier lápiz le servirá de cuchara. Estos avances significan el comienzo de la representación simbólica y del pensamiento abstracto.

Los juguetes sencillos le facilitan la proyección de sus fantasías. No son muchos los que necesita para jugar; exagerar la cantidad podría confundirlo.

En esta etapa comienza el garabateo; en un principio sus trazos son desorganizados y al azar, pero a medida que se va desarrollando los va organizando y controlando.

3 a 4 años:

Hacia los tres años pasa al juego cooperativo con conversación, ya que su lenguaje hablado se encuentra más avanzado. El juego social con movimiento se da a esta edad y en algunos casos desde antes, ya que el niño puede interactuar siguiendo instrucciones o imitando el movimiento de otros. Desde los tres años necesita ver cierta limpieza y orden entre sus juguetes, habitación, su ropero, etc. Se observarán ciertos rasgos de independencia en su comportamiento, pues ya no es necesaria la presencia de un adulto para decidir sobre todas sus actuaciones.

Es la edad de la gracia, por eso sus juegos serán en ocasiones representaciones para ser visto y escuchado por los adultos. Se presenta la crisis de los tres años: quiere ser independiente, terco y obstinado, haciendo lo que está prohibido para demostrar que es autónomo. Mostrará preferencia por compartir sus juegos con un número determinado de niños, preferiblemente los más conocidos o con los que esté más acostumbrado a interactuar. Los padres notarán que el tiempo que pasa jugando solo disminuye y que cada día mostrará más interés por compartir sus juegos con niños de su edad.

4 a 5 años:

El juego a los cuatro años tiene un fin determinado, utiliza diferentes materiales para construir lo que desea específicamente. Dedicará algo del tiempo para estar solo y aprender a reconocer qué es lo real del juego y que es lo imaginario. Las dramatizaciones son parte de su diversión diaria, se transforma en personajes y

objetos imaginarios, siendo sus intereses poco duraderos, por ello cambia fácilmente de actividad, pasando de una a otra con rapidez.

Desarrolla la personalidad, sus respuestas emocionales y sus comportamientos se adaptan a su propio sexo, por eso encontramos que el juego en los varones será más brusco que el de las niñas. Los padres se convierten en su personaje principal de admiración y de identificación. El pintar es uno de los juegos preferidos; dibuja muy primitivamente.

5 a 6 años:

Hacia los cinco años es muy común que el niño cree un amigo imaginario de juego. Siendo esto más frecuente en los que son hijos únicos o sin amigos. Tiene una actitud más realista. Es lógico en su actuar.

En esta edad inventa juegos con reglas arbitrarias, al mismo tiempo que desarrolla la capacidad de intercambio. Los juegos de representación son contundentes para la identificación con su propio sexo.

2.4 Conclusiones.-

Se concluye el capítulo analizando el desarrollo motor normal del niño y las características psicológicas del juego según Piaget. Un niño con un buen desarrollo psicomotriz estará en condiciones para realizar un juego propio de la edad, el mismo que ayudará a la adquisición de habilidades y destrezas.

CAPITULO III

GUÍA DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS LÚDICAS

Introducción.-

El juego constituye una situación de cercanía y proximidad que permite a los padres y/o maestros afianzar relaciones afectivas y compartir desinteresada y gozosamente con los niños, generando condiciones de mutuo crecimiento.

Desde el punto de vista pedagógico, el juego es un formador porque concreta las enseñanzas que ha asimilado sin darse cuenta, desarrolla lo adquirido, despierta posibilidades intelectuales o físicas y aumenta sus conocimientos.

Los divertidos juegos están diseñados para promover el desarrollo integral de las habilidades psicomotoras, creativas, de coordinación, imaginativas, de observación y lingüísticas.

En este capítulo se pretende describir algunos juegos para estimular las áreas de desarrollo de los niños y, además, rescatar juegos tradicionales de importancia.

En cada caso se explican con claridad los pasos a seguir y se indica el tipo de habilidad que el niño ejercitará. También ayudará a los educadores a ocupar de mejor manera el tiempo de recreación de sus alumnos. Recordando las palabras de Dupanloup; “Todo niño que no juega, o tiene una espina en el pie o la tiene en el corazón”.

3.1 Actitud y Apoyo de los Adultos frente al Juego

La buena disposición de los adultos frente al juego, es una condición indispensable para que los niños obtengan el máximo beneficio del juego.

Interesarse en el juego significa que se comprenda la importancia de tal actividad, por una parte entender que esta no es una actividad inútil ni el tiempo dedicado a ella es perdido.

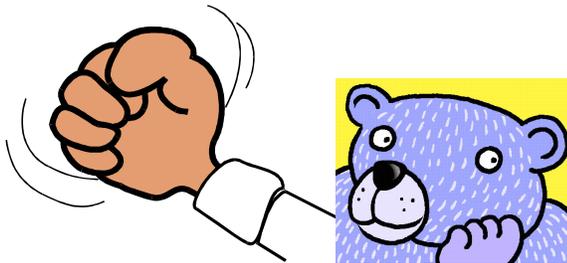
Es importante saber que se debe intervenir en el juego del niño con prudencia, confiando en que muchas cosas que para los adultos no poseen sentido, para el niño pueden tener incalculable valor. En lo posible se debe tratar de no llamarlo a cada rato, ni hacerle cambiar el lugar de juego, interrumpirlo repentinamente. Es mejor avisarle que el juego está cerca de terminar y que es mejor continuarlo después.

En conclusión una actitud espontánea, comprensiva, abierta, estimula inmensamente la capacidad del niño para jugar.

3.2 Juegos de lenguaje

El juego y el lenguaje mantienen una estrecha relación entre sí porque ambos representan la realidad. Es la etapa en el que el juego mismo se convierte en palabra, creadora de situaciones y de acciones en la que el niño es el protagonista de dichos comportamientos.

La cueva del oso (estimula la comprensión y la expresión del lenguaje).



Aquí hay una cueva

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

Adentro está el oso

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

¡Oh! Por favor osito ¿podrías salir?

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

¡Miren! Aquí viene a tomar aire fresco

(Saca el dedo pulgar)

Se puede variar los dedos y cambiar de animal.

Se repetirá el juego dependiendo de la motivación del niño.

Rueda la pelota con la letra... (estimula el desarrollo del lenguaje)



Dividir en dos el grupo de niños y lanzar la pelota a uno de los jugadores, el cual debe hacerla circular de mano en mano. En un momento hacer sonar un pito, al

instante se detiene la pelota; el jugador que quedó con ella debe decir diez cosas que comiencen por la letra que se indique. La pelota continúa avanzando de mano en mano hasta que acabe de nombrar las diez cosas. El que se equivoca cumple una penitencia.

Se puede realizar al aire libre o en un salón. Necesitamos una pelota y aproximadamente 10 a 15 minutos dependiendo del número de participantes.

¿Cómo es? (estimula el vocabulario y la comprensión verbal)



Hay diferentes manera de leer un libro a los niños, réúnelos alrededor de ti y en lugar de relatar la historia de corrido, diles que vas a contarles ciertas escenas pero describiendo las cosas que ves, sin decirles de qué se trata. Había un... tiene orejas y cola y le gustan los ratones... que le gustaba mucho él... (indicamos la leche)... y también era muy juguetón.

Se puede utilizar cuentos familiares para el niño.

Conciencia de los sonidos



Escuchar sonidos es igual a escuchar palabras. Los siguientes son algunos objetos que hacen sonidos, que “hablan”: carro de bomberos, pito de un tren, perro ladrando, campanas, alarma de reloj, teléfono, etc.

Deje que los niños imiten los sonidos anteriores.

Un niño puede emitir el sonido y los otros adivinar.

Vamos de compras (desarrolla la imaginación)

Hablar con los niños sobre las diferentes clases de tiendas en las cuales le gusta hacer compras. Ellos nombrarán jugueterías, veterinarias, supermercados y librerías.

Decidir juntos en qué tienda piensan simular que hacen compras.

A la voz de “ya”, ver cuántas cosas pueden nombrar y encontrar en esa tienda.

Utilizar un cronómetro. Este juego es muy divertido. Jugarlo varios días seguidos ayuda a los niños a pensar en más palabras.

Una historia interesante (mejora la capacidad de expresión)



Comience una historia: “un día, caminaba por el parque ¿y qué creen que vi?”

Un niño: “una casa”

Todos los niños preguntan: ¿qué había en la casa?

Otro niño responde: “una cocina”

Todos los niños preguntan: ¿qué había en la cocina?

El siguiente niño responde: “un refrigerador”, etc...

Cuando los niños hayan aprendido esta historia, les encantará repetirla una y otra vez. Invente otros cuentos cortos con un patrón similar de secuencia.

Sonidos en secuencia (enseña la habilidad de secuenciar)

Pida a los niños que repitan después de usted:

“Puedo toser, toser, toser. (haga el sonido de la tos).

Los niños repiten las palabras y la acción.

“Puedo (tosa tres veces) y puedo aplaudir aplaudir aplaudir.

Los niños repiten las palabras y los sonidos.

Comience desde el principio cada vez que agregue un nuevo sonido.

3.3 Juegos para la interacción social

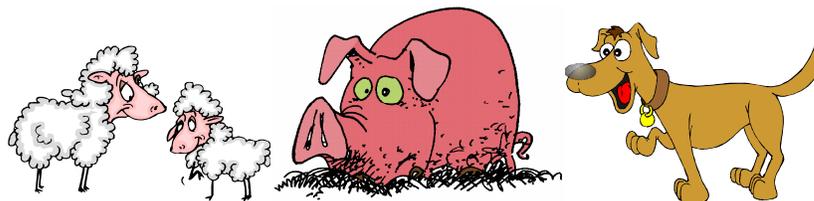
El juego no sólo permite la interacción con otros niños, sino también con el ambiente que le rodea. A través de éste, el niño retoma su medio, lo recrea y lo regresa transformado. Es mediante el juego como el niño expresa sus sentimientos y sus conflictos. Su influencia es vital porque le ayudará a adquirir confianza y seguridad en sí mismo, a descargar sus emociones y a dar escapatoria a su agresividad y a sus temores. Infiuye también en la capacidad afectiva, el cariño por las demás personas, el reconocimiento y la gratitud. El juego es el campo de acción en el cual el niño aprende a dirigir su conducta.

Gritemos nuestro nombre (estimula el orgullo por lo propio)

Explicarle a los niños que deben estar orgullosos de su nombre y que se les va a dar la oportunidad de celebrarlo diciéndolo varias veces.

- Haz que el niño grite su nombre.
- Que otro niño diga su nombre a la vez que ríe.
- Otro que mueva la cola al mismo tiempo que dice su nombre
- Un niño gruñirá su nombre
- Que aulle su nombre.
- Que aplauda, etc...

Imitemos animales (estimula la interacción social)



Mínimo cuatro niños divididos en dos grupos. Ayúdelos pensando animales específicos para cada grupo y que puedan ser representados como por ejemplo pájaro, vaca, perro, gato, león, etc. Si no se ponen de acuerdo, sugerirle uno en secreto.

El otro grupo tendrá que adivinar el animal que se está simbolizando. Cada niño tendrá la oportunidad de representar un animal.

Ponchos contra la lluvia (esta actividad estimula el aprovechar y convertir en atractivo el mal tiempo y/o tiempo libre)



Una forma para divertirse bajo la lluvia sin que se moje y se resfríen es colaborándoles para que hagan sus propios impermeables. Conseguir fundas de basura grandes y hacer cortes para la cabeza y los brazos. A estos ponchos impermeables los niños pueden agregar cinturones y bufandas; salgan a pasear, si está muy fuerte la lluvia llevar paraguas.

¿Quién eres...? (estimula el conocimiento de los oficios y activa la capacidad de deducción)

Para este juego necesitaremos varios niños.

Hacer salir a uno de los niños de la habitación y elegir un oficio cualquiera. Discutir con el resto de los niños las características de ese oficio. Hacer regresar al niño que había salido, el cual formulará una serie de preguntas al que representa el oficio elegido. Este último le responderá solo lo necesario, evitando que acierte con el oficio escogido. El que está adivinando tiene derecho a quince preguntas. Por ejemplo:

- Buenos días ¿vende usted algo?
- Sí, señora. En mi establecimiento.
- ¿Y compra usted hecho todo lo que vende?
- Todo no. Solo una parte.
- ¿Es dueño de un restaurante?
- Sí, señora.

3.4 Juegos para la motricidad

A medida que avanza el desarrollo físico general del niño, su capacidad de respuesta motora se amplía igualmente. El esquema corporal es la imagen que nosotros construimos de nuestro propio cuerpo. Su adquisición es una necesidad primordial para una adecuada construcción de su personalidad y en este aspecto el juego es un elemento muy eficaz para establecer una estrecha relación entre el cuerpo del niño y su entorno.

Es importante trabajar áreas como la motricidad fina: los músculos de la mano; la coordinación de los movimientos, y la motricidad gruesa: todos los músculos. A través de ello el niño consigue una adecuada concentración corporal que le permitirá comunicarse y conocer mejor el medio que le rodea.

Juguemos pegando (desarrollo de la motricidad fina)



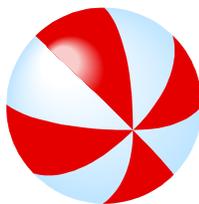
Pegar puede ser una actividad muy placentera para todos los niños, se puede comenzar dejando al niño que rasgue papeles de colores en pequeños pedazos.

El pegado es un proceso complejo que se facilita si lo tomamos como un simple juego y en el cual el niño tiene la libertad de hacerlo como le parece.

Se necesita pliegos de papel periódico, goma, papel rasgado, arena, y poco a poco se puede ir introduciendo materiales de más difícil manejo como lana, hilo, fideos, etc.

Es importante elevar la autoestima del niño exhibiendo sus trabajos en la cartelera.

El túnel de la pelota (estimula la coordinación ojo – mano)



Necesita tres a cuatro personas para este juego.

Pídales a los niños que se paren en línea, uno detrás de otro, con las piernas abiertas.

Una persona podrá ubicarse al final del túnel para recibir la pelota.

Muéstrele al niño cómo hacer rodar la pelota a través del túnel de piernas hacia el que está listo para recibirla.

Esta actividad se la realiza al aire libre, puede tomar de 7 a 10 minutos de acuerdo al número de niños y durará de acuerdo al interés demostrado. Se necesita un balón pequeño.

El oso saltarín (estimula el desarrollo de la coordinación ojo – mano)



Se necesita tres niños para este juego. Extiende una toalla grande en el piso; coloca el oso (u otro muñeco) en el centro de la toalla y decir que el oso va a saltar.

Pídele a cada niño que sostenga una punta de la toalla, mientras tu tienes otra punta y dices: “uno, dos uiii”, y levanta la toalla en el aire haciendo brincar el muñeco. Practicarlos hasta que los niños entiendan que cuando dices “uiii” deben levantar la toalla. Es importante mantener el oso dentro de la toalla.

Poco a poco se va disminuyendo la ayuda.

Hagamos una telaraña (estimula la motricidad gruesa)



Conseguir una madeja de lana negra y partiendo de un objeto grande que se encuentre en el centro del área de juego (silla, escritorio) empezar a tejer una telaraña con los niños, la cual pasará por patas de asientos, por encima de mesas, a distintas alturas y siempre envolviendo al centro como si fuera una telaraña. Luego hacer que los niños pasen de uno en uno por esa telaraña sin quedarse enredados.

Tía / Mamá ¿qué nos das? (estimula el desarrollo de la motricidad gruesa)



Traza en el suelo dos rayas separadas por unos cuatro metros. Sitúa a los niños uno al lado del otro sobre las rayas, y colócate de espaldas a ellos en la otra raya de enfrente. Cada niño, por turno, hace la pregunta siguiente: Tía / Mamá ¿qué nos das?.

Tú puedes elegir las siguientes respuestas:

- un paso de gigante (un gran salto)
- un paso de hormiga (colocar un pie delante del otro)
- un salto de pulga (un salto pequeño con los pies juntos)
- un paso de cangrejo (dar un paso atrás)
- un sol (girar sobre sí misma)

Debes mantenerte alerta y tratar de ser equilibrada en las indicaciones para no desfavorecer a ningún jugador. El ganador será quien llegue primero donde tú estas.

Alcanzando el tesoro (estimula la agilidad y el movimiento)

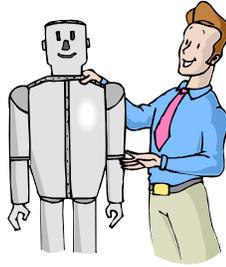


Escoge una golosina como tesoro. Haz un círculo con los niños y coloca en el centro uno que va a ser el guardián del tesoro, y que simulará estar dormido; a una señal todos los niños se acercan hacia el tesoro caminando o brincando, según lo que se haya convenido.

El niño que está en el centro, alzará de repente la cabeza y todos deberán permanecer quietos como estatuas. El que se mueve pasa a cuidar el tesoro.

El juego continúa hasta que alguien logre coger el tesoro.

Aquí viene el robot



Realice un juego de robots.

Los niños simulan ser robots y mueven sus cuerpos de acuerdo a ello.

Simulen que sus brazos y piernas emiten sonidos.

Podrán moverse rápido o lento, de acuerdo a lo indicado.

Moverse con una sonrisa

Este juego combina movimientos y sentimientos.

Piense en todos los movimientos que pueden realizar los niños.

Pídales que lleven a cabo una acción con una emoción en particular.

Las siguientes son algunas ideas:

- Corran con una sonrisa
- Gateen tarareando.
- Salten con un estornudo
- Caminen de puntitas mientras tosen.
- Marchen riendo

3.5 Juegos cognoscitivos

Es muy importante brindarle al niño las oportunidades para que por medio de las experiencias directas pueda manipular, explorar, experimentar, elegir, igualar, comparar, reconstruir, definir, demostrar, clasificar, agrupar, preguntar, etc. Los juguetes y juegos, pueden llegar a acelerar o retardar el ritmo del desarrollo cognoscitivo.

Gracias al juego y a los objetos, los niños desde sus primeros meses de vida aprenden a poner en práctica y a consolidar cada etapa de su desarrollo.

Juguemos a la pesca (estimula el conocimiento de letras, figuras y colores)



Dibuja con los niños varios pescados y que los pinten de diferentes colores. A estos péguenles letras o figuras que ya conozcan y luego colócales un clip en la cabeza. Ponlos en un balde plástico con papel picado para que simule el agua y queden escondidos. Los niños arrojarán por turnos la caña de mentira, que consiste en un palo, nailon y un imán puesto en la punta. El clip se pegará al imán lograrán pescar y se les preguntará que color y que letra o figura tiene ese pescado. Ganará el juego el niño que tenga más pescados y haya identificado más letras o colores.

Adivina qué es (estimula la expresión y comprensión del lenguaje, la imaginación y la memoria)



La mímica sustituye el lenguaje hablado y por lo tanto las palabras deben ser representadas. Este juego puede ser realizado en grupos grandes o pequeños. Escoger primero los temas, puede ser una película, una canción, un programa de T.V. cuentos infantiles.

Se divide el grupo en dos equipos, al azar se elige el que va a realizar la representación, mientras el otro debe tratar de adivinar de qué se trata; únicamente se tienen tres opciones, si no logra acertar pasa el otro equipo.

Qué terco es el burrito (estimula el desarrollo de la noción de contrario)



Pedir a los niños que se pongan en cuatro patas y darles órdenes encaminadas a hacerles cambiar la posición del cuerpo. Los niños deben interpretar esas órdenes al revés.

Si se dice, burrito camina hacia delante, el burro deberá hacerlo hacia atrás.

Elementos de la Tierra (estimula la rapidez y la agilidad mental)



Organiza con los niños un círculo y solicita un voluntario para que se sienta en el centro con una pelota.

El jugador del centro lanza a cualquiera la pelota y a mismo tiempo dice: Que vuele, y empieza a contar hasta diez. El jugador que recibe la pelota debe mencionar el nombre de un animal que vuele, antes que el otro termine de contar. Que nada...

No debe repetirse el nombre de los animales.

El Detective (aumenta la capacidad de escuchar y la observación)



Pida a tres o cuatro niños que se paren al frente.

Diga a los demás que uno de los niños de pies es la persona misteriosa.

Dé pistas a los niños para ayudarlos a que descubran quién es la persona misteriosa.

Comience con pistas descriptivas tales como color del cabello, ropa, etc.

A medida que se desarrolle el poder de observación de los niños, llame al frente a un grupo mayor de pequeños.

¿Qué falta? (aumenta el poder de observación)

Prepare con anticipación varias ilustraciones de objetos conocidos por los niños.

Recórtelos de revistas, catálogos o libros viejos.

Corte una parte del objeto, por ejemplo:

- un carrito sin rueda
- un árbol sin tronco
- una cuchara sin mango
- un animal sin cola

Pedir a los niños que digan que falta.

3.6 Juegos para desarrollar la creatividad

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

Para el niño es natural crear. Crea sonidos (sirenas, zumbidos), crea versos (pequeñas rimas y canciones repetitivas), crea situaciones para el drama (jugará a la tienda), crea modelos (pasteles de barro), crea cuentos (antes de saber leer, puede leer en voz alta su propia versión del cuento). Todas estas actividades y muchas más implican imaginación.

Pintando con arena (estimula la creatividad y la motricidad fina)



Indícale al niño como untar goma en un papel, esparciéndola con el mismo frasco de goma o con un pincel.

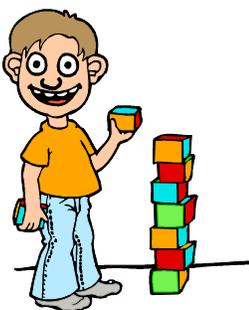
Aparte, ten un poco de arena y coloréala con tintura, anilinas o polvo de ténpera.

Coloca la arena por colores en botellas que tengan uno o varios huecos en su tapa.

Deja que el niño agite y esparza la arena sobre la goma. El exceso de arena se podrá quitar fácilmente sacudiendo el papel.

Permite que los niños pinten con los dedos en esta pasta.

A construir (estimula la capacidad creativa y la facilidad de expresión)



Entregar al niño un juego de bloques, legos o cajas con los que pueda desarrollar su creatividad. Pedirle que construya lo que él quiera y que cuando haya finalizado te cuente qué fue lo que realizó; estimulando a narrar historias.

Salpicado

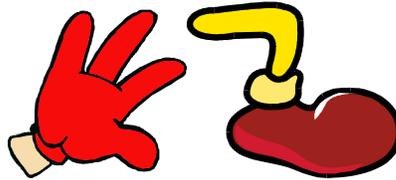


“Salpicando, salpicando este niño ha creado un dibujo bien variado”.

Seleccionar dos o tres colores en diferentes recipientes.

Moja primero un pincel en una de las pinturas, y sacúdelo sobre la hoja para que salpique.

Sellos con manos y pies



“Estampa tus huellas al derecho y al revés, pero hazlo con los sellos de manos y pies”.

Unta de pintura tus manos y colócalas sin moverlas sobre el papel.

Invitar a los niños a que lo hagan también.

Realizar lo mismo con los pies y caminar y dejar huellas sobre un papel periódico extendido en el suelo.

Masa de pan

“Tienes muchos amiguitos unos vienen, otros van, ve y reúnete un buen grupito para hacer masa de pan”

Primero se quita los bordes al pan y se desmenuza en trozos pequeños.

Agregar goma y gotas de limón.

Ponerse crema de manos y luego amasar.

Moldear diferentes figuras y colocarlas en un recipiente.

Al terminar el trabajo colocar una capa de goma a las figuras para que no se contraigan al secar.

Un adulto debe colocar el recipiente en el horno por tres minutos.

Dejar enfriar, pintar y decorar al gusto.

Adivina la figura (ejercita el poder de observación)

Recorte grandes figuras de objetos familiares de revistas o catálogos.

Cubra las figuras con tiras de papel, así, al quitar las tiras una a una, revelará la figura poco a poco.

Pida a los niños que adivinen qué es la figura.

Quite una tira a la vez, y ellos comenzarán a imaginar.

3.7 Juegos sensoriales

La dimensión sensorial del niño posibilita su contacto activo con el entorno, por medio de ella interpreta, conoce y siente todo cuanto le rodea, estableciendo un fascinante sistema de comunicación. La percepción se desarrolla poco a poco con el transcurso del tiempo.

El juego posibilita al niño muchos de estos contactos al poner en práctica destrezas auditivas, visuales, táctiles y olfativas. Este se constituye en un medio para utilizar los sentidos y tomar información, explorar y formar conceptos como duro, blando; dulce, salado; pequeño, grande; cerca, lejos.

El área sensorial constituye una dimensión vital del desarrollo, que el niño pone a prueba constantemente en sus actividades de juego.

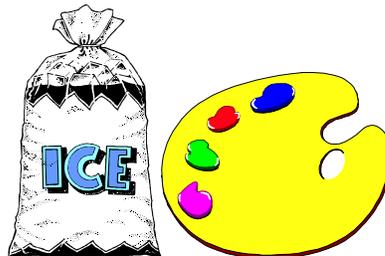
¿A qué te sabe? (estimula el sentido del gusto)



A cada uno de los niños, con los ojos vendados, se le hace saborear el alimento que debe reconocer. Con anterioridad le has avisado si se trata de algo líquido o sólido.

Los sabores pueden elegirse de manera homogénea entre elementos semejantes, por ejemplo, frutas, verduras, etc.

El hielo bailarín (estimula la motricidad fina y el desarrollo sensorial)



Cubrir el área de juego con papel periódico.

Rocía una pequeña cantidad de t mpera (en polvo preferiblemente) sobre el papel en el que vayan a trabajar. Coloca un cubo de hielo por ni o y poner m sica. P dele a los ni os que hagan bailar los hielos al comp s de la m sica.

Dejen luego secar los dibujos.

T calo y recon celo (estimula el desarrollo del sentido del tacto)

Venda los ojos a los ni os y col cale a cada uno un objeto. Deben reconocerlo. Una vez que lo hayan hecho, rec gelos y se los intercambian.

Los objetos deben seleccionarse, en un principio, entre los de uso m s com n, aumentando gradualmente la dificultad.

 Qui n habla? (estimula el desarrollo del sentido de la audici n)



Colocar a todos los ni os en c rculo, e ir indicando por turnos qui n debe cerrar los ojos para que identifique la voz del compa ero. Naturalmente, el que habla debe usar un tono y una voz normales. Una vez se hayan reconocido todos, poco a poco pueden ir distorsionando la voz, esto les parecer  muy divertido.

 Qui n manda aqu ?

Todos los ni os se sientan en un c rculo y uno de ellos sale de la habitaci n o se retira a un sitio donde no oiga ni vea lo que se planea

Se comienza eligiendo a un ni o que ser  el que guiar  al grupo mostrando qu  es lo que se debe efectuar.

Hacen entrar al ni o que estaba afuera y el gu a comienza realizando diferentes actividades, por ejemplo, aplaudiendo, luego alzando los brazos, despu s moviendo la cabeza, etc. Los dem s lo siguen y el chico que estaba afuera tendr  tres oportunidades para saber qui n es el gu a.

3.8 Conclusiones

- El presente manual indica los espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y juegos que serán significativos e importantes para el niño. Es válido tanto para educadores como para padres de familia que deseen llenar de manera productiva el tiempo libre de sus niños.
- A través del análisis bibliográfico que se realiza sobre el juego, se ha podido determinar características generales que influyen de manera directa en el desarrollo del niño.
- El juego es una actividad feliz, que desarrolla de forma integral la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica. A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones.
- Al concluir esta investigación debo acotar que fue una experiencia enriquecedora, ya que me servirá para acrecentar mis conocimientos y mejorar la labor que desempeño en mi vida profesional.

3.9 Recomendaciones

3.9.1 Edad

Es de gran importancia tomar en cuenta las edades de los niños con los cuales se va a trabajar, ya que dependerá de esta la motivación o interés que demuestren en cada actividad. Sin embargo, es valioso tener en cuenta que cada niño es diferente en su desarrollo, y tiene distintas habilidades. Se tiene que respetar este aspecto.

3.9.2 Supervisión

En la mayor parte de las actividades que se propone se sugiere la supervisión de un adulto, teniendo en cuenta que a mayor edad aquélla debe disminuirse.

Dejar que el niño decida por sí mismo lo que va a hacer y cómo lo hará.

Se debe estar disponible si pide ayuda o quiere preguntar algo.

3.9.3 Materiales

Los materiales que se usan no deben ser tóxicos, ni peligrosos, ni complicados para el niño. Los materiales deben ser revisados por el maestro o padre que esté al frente de la actividad.

Proteger la ropa de los niños con un delantal o mandil, asegurarse de que las mangas estén bien dobladas hacia arriba.

Proteger el piso con papel periódico o vinil.

BIBLIOGRAFÍA.-

- ALMEIDA Nunes Paulo, (1998) Educación Lúdica: Técnicas y Juegos Pedagógicos. Ediciones Loyola.
- DOYLE Mackeachie (1970) Psicología. Editorial Photocolor. México.
- HAUSNER Lee. Enseña a tu hijo a ser creativo. (2000) Editorial Paidós. Buenos Aires. Argentina
- HILDERGARD Hetzer (1978) El juego y los juguetes
- JEAN Piaget (1966) El juego: La formación en el niño. Editorial: Delachanx y Niestle Fondo de Cultura Económico. México.
- JOAN batle i Bastardos Art. El Tiempo Libre Infantil. La faxtoria (1997)
- JOANNE Hendrick (1990) Educación Infantil, lenguaje, creatividad y situaciones especiales. Ediciones CEAC. Barcelona – España.
- MORALDEÑA Mariano (1980) Psicología Evolutiva. Editorial Luis Vives.
- QUIZHPE Arturo y Eliana Borjorque (2001) Jugando a Vivir: El Juego y su influencia en el desarrollo infantil. Cuenca – Ecuador
- QUIZHPE Arturo y otros (2003) Recreación y Juego en la escuela, en el hogar, en la comunidad. Cuenca – Ecuador.
- ROMERO Fernando y L. Offir Restrepo. Aprendamos a jugar. Editora Dos mil
- RUBINSTEIN J.L (1979). Enciclopedia Principios de Psicología General. Editorial Grijalbo, S.A. México, D.F.
- SILVERG Jackie. Juegos para la Estimulación Temprana. (1999) Editorial Selector.
- STONES E. (1969) Psicología Educativa. Editorial Magisterio Español, S. A. Madrid España.
- UNICEF (1998) Juego y desarrollo infantil: como favorecer el desarrollo integral del niño en espacios abiertos de recreación. Quito – Ecuador.
- VITELLESCHI de Gamboa Susana (1990) Juegos para crecer: Manual de Juegos de Expresión y Creación. Editorial Bonun. Quinta Edición. Buenos Aires.
- VILLEGAS Victor. 200 juegos y dinámicas. Ediciones San Pablo. Santa Fé de Bogota, D.C.
- Google: La importancia del juego. Disponible en: www.mundorgar.com/ideas/fichas.asp.htm

Google: El Juego como elemento socializador. Disponible en:
www.ludus.es/paginas/psicomotricidad.htm