

Aprobado a c

14 de 2 - -

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRES

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA DE PSICOLOGIA

M. J.



al. J. J.

Camacho P. J.
Tutora

J. J. J.
Lic. Marcos Fernández
Tribunal

PROYECTO DE GRADO

EL JUEGO Y LOS JUGUETES PARA UN DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

TUTORA: LIC. CARMEN CAMACHO

POSTULANTE: WILMA PATRICIA BEJARANO JAUREGUI

La Paz, Bolivia

2000



Cantad alegres a Dios, habitantes de toda la tierra

Servid a Jehová con alegría

Venid a su presencia con regocijo

Salmo 100: 1 -2

Al Señor Jesucristo por sustentarme en Fé
A Santiago y Fanny, mis padres, por su
constante apoyo y amor.

A Carlos, mi esposo por su colaboración.

A mis juguetones, Manuel y Natalia.

A mis hermanos J. Carlos, Gina, Susi,
Beto y Gabriel por su estímulo constante.

A mis cuñadas Annette, Carola, Valeria y
mi cuñado Gonzalo.

A Santiago, Daniel, Samuel, Andrés,
Betito y Raquelita mis sobrinos.

A TODOS LOS NIÑOS

AGRADECIMIENTOS

Un reconocimiento especial a la Universidad Mayor de San Andrés que a través de su Carrera de Psicología ha permitido mi formación profesional.

A los docentes de la Carrera de Psicología por haberme brindado no solo conocimiento también su amistad.

Un especial reconocimiento a la Lic. Carmen Camacho, tutora del presente trabajo, a la Dra. Margareth Hurtado, Vice Decana de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación por su estímulo.

Mi gratitud al Instituto de Formación Técnica "Monseñor Josémaría Escrivá de Balaguer", la Dirección, el personal docente y alumnado, al permitirme compartir con ellos la implementación de mi propuesta.

A los niños del Centro "Eben Ezer" y a su Directora Lic. Marianela Paniagua donde adecuamos este proyecto.

Wilma Bejarano

RESUMEN

Jugar es un hecho psicopedagógico que permite tanto a los padres, maestros y niños construir una historia fundada en un desarrollo propio.

La finalidad no es buscar rendimientos sino estimular y desarrollar capacidades y competencias en el niño de manera integral mediante el juego y los juguetes.

Los juguetes y juegos constituirán elementos valiosos en cada etapa evolutiva, sin necesidad de ser estandarizados y buscando siempre la participación de los adultos sin que no exista exigencias de tipo evaluativo.

Actualmente el juego y juguetes están conectados con la formulación de estrategias educativas ejercitando, la adquisición de conocimientos y habilidades y estimulando la formación de la personalidad.

Los juguetes tendrán un uso en función del desarrollo de capacidades cognitivas, psicomotoras, de lenguaje y de socialización, teniendo en cuenta la edad del niño y los diferentes tipos de juego, tanto, funcional, simbólico o de reglas, así también los juguetes podrán ser elaborados por los padres con materiales económicos y con la orientación adecuada para su obtención.

El juego es un medio por el cuál crecemos y nos relacionamos, damos rienda a la imaginación.

Cuando se espera un niño lo primero que se hace es comprar juguetes., siempre pensando en "Juegos didácticos", como si el juguete vendría a ser batería que activa el pensamiento, con la guía propuesta se pretende estimular y motivar a comprar, o hacer juguetes que nos ayuden a crecer con nuestros niños de manera armónica.

CONTENIDO

<i>I. SECCION DIAGNOSTICA</i>	2
1.1. MARCO TEORICO	5
1.1.1. EL JUEGO	5
1.1.2 EL JUEGO EN EL TRANCURSO DE LA VIDA	15
1.1.3 ALCANCE DEL JUEGO	19
1.2 JUGUETES	22
1.3 DESARROLLO INTEGRAL	24
1.3.1. DESARROLLO PSICOMOTOR	24
1.3.2 DESARROLLO DEL LENGUAJE	26
1.3.3 DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	28
1.3.4 DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	29
<i>II. SECCION PROPOSITIVA</i>	31
2.1. OBJETIVOS	31
2.1.1 OBJETIVO GENERAL	31
2.1.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	31
2.2 DESARROLLO DE LA PROPUESTA	32
2.3 EL JUEGO Y LOS JUGUETES A LO LARGO DE LA VIDA	34
2.3.1 LOS PRIMEROS MESES HASTA EL AÑO	34
2.3.2 DE 1 A 2 AÑOS	38
2.3.3 DE 2 A 4 AÑOS.	39
2.3.4 DE 4 A 5 AÑOS	40
2.3.5 DE 5 A 6 AÑOS	41
2.3.6 DE 6 AÑOS ADELANTE	42
<i>III. SECCION CONCLUSIVA</i>	44
<i>BIBLIOGRAFIA</i>	46
<i>ANEXO 1 GUIA DE JUEGOS Y JUGUETES SEGUN EDAD</i>	48
JUGUETES POR EDAD	49
CLASIFICACION DE LOS JUGUETES POR ÁREA DE DESARROLLO	75
<i>ANEXO 2 EL DESARROLLO DEL JUEGO SEGUN PIAGET</i>	78

I. SECCION DIAGNOSTICA

Los programas de desarrollo para la primera infancia promueven el desarrollo fisiológico e intelectual del niño pequeño, ayudándolo a prepararse para la escolaridad y para una función productiva en la sociedad. La investigación acumulada indica que el principal crecimiento mental ocurre durante el primer año de vida y la primera infancia, en general los primeros años son decisivos en la formación y el desarrollo de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social.

La investigación científica¹ indica que dada la influencia decisiva de la estimulación temprana del niño sobre el desarrollo físico, psicológico y social, la escuela primaria y aun los programas del jardín infantil (para niños de 4 a 5 años de edad) llegan demasiado tarde, de tal manera que no pueden contrarrestar factores físicos, neurológicos, psicológicos y sociales estrechamente relacionados con la privación y la estimulación insuficiente en la primera infancia.

La concepción de integralidad proviene de una percepción a nivel social y cultural y en los últimos años en la elaboración de proyectos de interés social que promueven una atención del ser humano en todas sus necesidades, esta percepción trasladándola al proceso de desarrollo psicosocial del niño contienen e involucra áreas propias del desarrollo humano infantil estas competencias se articulan de manera integral y generan lo que se llama actualmente las funciones básicas, como ser la motricidad y sus divisiones tanto motora fina como motora gruesa y esquema corporal, el área del lenguaje y expresión, el área de pensamiento o cognición toda el área personal social que involucra la parte afectiva adaptativa y de creatividad.²

Resumen del informe de Desarrollo Integral del niño en la Primera Infancia: Desafíos y Oportunidades OPS
OMS Banco mundial

² Resumen del informe de Desarrollo Integral del niño en la Primera Infancia: Desafíos y oportunidades OPS.
OMS Banco Mundial

El juego dentro del desarrollo humano es un elemento que permite adquirir al niño capacidades y competencias, que van unidas al desarrollo físico, a medida que crecen y tienen fuerza, alcanzan habilidades que les permiten manejar su ambiente, las capacidades intelectuales se encuentran relacionadas con los aspectos motores, de lenguaje y emocionales.

En la infancia, la única forma de evaluar la inteligencia es a través del desarrollo motor del bebé, que si este es lento se puede sospechar de retraso mental.³

Por esta razón planteo que la actividad lúdica es de gran importancia ya que forma parte del proceso de aprendizaje. La importancia del juego radica en el crecimiento del niño, su aprendizaje a usar los músculos, coordina lo que ve con lo que hace, adquiere dominio sobre su cuerpo y descubre como es el mundo y como es el, adquiere habilidades nuevas, ensaya diversos aspectos de la vida con emociones complejas y conflictivas, los preescolares se entretienen con muchas clases de juegos, agua, arena y barro, pretenden ser toda clase de cosas, como también personas. Al final de los años preescolares, los niños se entretienen en juegos formales y de reglas, progresan desde jugar solos, pasando por compartir al lado de otros, hasta llegar a juegos cooperativos.⁴

El juego incluye el uso de imágenes y representaciones, estas son necesarias para pensar y razonar, puede deducirse que el juego es un vehículo para acelerar el desarrollo de las capacidades motoras, de lenguaje, cognitivas y de creatividad.

Desde que se formuló la ley de la Reforma educativa, se habla del juego como un recurso pedagógico⁵, sin embargo algunos maestros siguen siendo transmisores mecánicos de ese cúmulo de materias humanísticas que reúnen los programas pedagógicos, el juego se sigue asociando a la improductividad o a la recuperación de energía, pero nunca en un plano de actividad propia del niño libre y espontánea, que resulta esencial para su educación y desarrollo integral.

³ Papalia Diane y Wendkos Sally. Desarrollo humano. Pags, 9 - 11

⁴ Papalia Diane y Wendkos Sally. Desarrollo Humano. Pags 269 - 271

⁵ David Portillo M. Fundamentos Psicológicos y Pedagógicos de la Reforma educativa Pags. 53- 59

Desde esta perspectiva el juego es un facilitador de la socialización, del desarrollo cognitivo, psicomotor, lenguaje y creatividad, el juego es vital no solo para el desarrollo mental sino también emocional.

Un derecho del niño es el juego y este debe estar orientado a los fines que pretende la educación.

Durante estos años pude observar que incansablemente se busca capacitar a los educadores para enseñar a través de los materiales didácticos tradicionales, cuadernos, afiches y libros, dejando las manualidades o la actividad lúdica para materias técnicas que no responden a la nueva corriente pedagógica del constructivismo⁶.

Los juguetes son representativos de generaciones y distintas culturas. Puede decirse que la historia del juguete es la historia de la civilización; donde la cultura humana y las culturas particulares de los diversos pueblos representarían un verdadero tratado de antropología⁷.

El juguete por si mismo no es garantía para obtener el máximo desarrollo de las facultades físicas y mentales, ya que es de gran importancia la labor que realiza la familia y las educadoras,⁸ pues representan los elementos motivadores y guía al niño.

El juego y los juguetes constituyen una unidad en función del desarrollo armónico promoviendo un equilibrio dentro de la adquisición de conocimientos y la elaboración de capacidades y creatividad.

El juego y los juguetes son elementos creativos que estimulan y nutren un clima adecuado para crear y recrear en función del desarrollo humano integral.

⁶ Perez C Mavilo Constructivismo pags. 87- 99

⁷ Rodríguez E. Mauro, Ketchum Martha Creatividad en los juegos y Juguetes pags. 44 -49

⁸ Caparrós Rosa Guía para la elaboración de materiales educativos

Lo más importante es aprender a valorizar el juego y los juguetes como aliados para un desarrollo psíquico personal, para el crecimiento humano a nivel cognitivo, psicomotor, afectivo, social y de lenguaje. De tal manera que es importante integrar el juego, juguetes y manualidades, no solo en el proceso educativo sino también englobarlo en el proceso de maduración y en el campo de la acción humana futura, el trabajo.

Otro fin de este trabajo es rescatar al juego del plano de improductividad y darle el lugar que le corresponde, donde cada objeto contribuye al desarrollo de los niños y que este se introduce al mundo infantil de manera natural, así también los adultos debemos tener conocimiento de que al igual que la ropa, el niño utiliza diferentes juguetes y actividades lúdicas según su madurez física, emocional y de pensamiento.

1.1. MARCO TEORICO

1.1.1. EL JUEGO

El juego proviene del latín *jocus* que significa gracia, chiste, donaire, diversión, es cualquier ejercicio creativo, actividad física o mental que recurre el niño o el adulto, sin más objeto que encontrar entretenimiento y diversión. El juego se asocia con frecuencia a la infancia.

Cuando los adultos observan a los niños mientras juegan o construyen, acostumbran a pensar que son meros pasatiempos, que con el paso de los años serán sustituidos por actividades más útiles. Con todas las actividades no productivas de los niños y de los adultos, son sorprendentemente afines, tanto en su afinidad como en sus resultados.

La actividad lúdica parece escapar de esta lógica de clasificación y se reúnen un gran número de conductas, consideradas a menudo como específicamente infantiles. La vida de los niños es jugar, juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse a manipular, gatear, ponerse de pie, andar, hasta llegar a una plena libertad de movimiento.

La vida lúdica esta en función de una necesidad interior mezcla del pasado presente y futuro, el juego tiene una posición particular frente a la realidad, es por una parte real y por otra simulada y que se desarrolla en dos registros, es una transposición de la realidad, sin tener por objetivo transformar esta realidad. El juego se justifica por sí mismo, no tiene un objetivo exterior en si mismo es "autotélico".

El término juego, tomado del lenguaje corriente, no puede someterse a un análisis psicológico estricto; abarca unas realidades muy variadas y diferentes de una lengua a otra, Hurting, propone revisar el contexto social para darle una significación léxica del término. Así en frances jeu coincide con el spiel alemán pero en ingles se traduce según el contexto play o game . En el idioma español la palabra juego deriva del latin iocum, que significa broma, diversión que esta relacionado con cualquier actividad que realice con el fin de divertirse, generalmente siguiendo determinadas reglas.⁹

El Vocabulaire de la Psychologie de Pieron propone varias definiciones del juego en el niño, todas ellas contienen una referencia al trabajo, el juego aparece a primera vista como una actividad que hay que disociar del trabajo y por lo tanto se definirá por exclusión, estas definiciones son:

Según Baldwin "Actividad autotélica que se opone al trabajo, en donde el fin es exterior a la actividad"

P. Janet "Actividad inferior, no adaptada a lo real como lo es el trabajo"

Spencer "Actividad destinada a utilizar un resto de energía gastada en ejecutar un trabajo "

St. Hall " Actividad consistente en la reproducción de acciones actualmente inútiles, pero que, en el pasado de la historia de la humanidad han sido trabajos"

º Diccionario Larousse pag.583

Gross " Actividad autotélica, pero que prepara al niño para el trabajo del hombre"

Bühler, Carr "Actividad que pone en juego una función sin que persiga un fin particular"

Claparede " Actividad que permite al niño realizar su yo cuando no puede hacerlo con una actividad seria"

Para Gross el juego es una actividad del hombre y de los animales útil para el ejercicio y para el descanso de otras actividades y descarga de tensiones, unida siempre a una sensación de placer y tiene su objeto en si mismo. La importancia del juego para el desarrollo del niño y su papel en la cultura, religión, la terapéutica y las artes. Gross supone que el significado del juego radica en la formación de mejores condiciones somáticas y en la práctica o ensayo de actos y funciones vitales.

Buytendijk y Huizinga distinguen las siguientes clases de juego:

- 1) Juego de ejercicio
- 2) Juego de símbolos, de ilusión, de representación, en el que la fantasía atribuye a ciertos objetos significados imaginarios
- 3) Juego de reglas
- 4) Juego de construcción.

Höhn plantea al juego como una herramienta de diagnóstico psicológico, donde mediante la administración de tests y procedimientos en los que se invita al individuo que examina a realizar una actividad de juego, en el que revelarán variables de la personalidad. En su aplicación aparece en primer término el diagnóstico del desarrollo, pero también han conquistado un lugar preeminente en el estudio de las estructuras, las cualidades y los intereses en toda la problemática de la personalidad, incluso en trastornos profundos. Todos los procedimientos diagnósticos a base de juego, tienen estrecha relación con los procedimientos proyectivos, tomando en cuenta las historias como base.

La ludoterapia es un método psicoterapéutico que propone el tratamiento por catarsis de actitudes neuróticas, trastornos de conducta y neurosis manifiestas mediante el juego, la exteriorización de los conflictos en la conducta de juego y la verbalización de esta conducta. La ludoterapia permite a niños y adolescentes actuar en forma directa o indirecta en función de situaciones individuales y de grupo, ayudados por el terapeuta.

La declaración de los derechos del niño (Naciones Unidas 1959) menciona el juego como un derecho. "El niño debe tener todas las posibilidades de entregarse a juegos y actividades recreativas, que deben ser orientadas hacia los fines que pretende la educación" (artículo 7 de la Declaración de los Derechos del Niño).

Jugar es característico de todos los mamíferos jóvenes y constituye su trabajo. Dos jóvenes cachorros que ruedan por el suelo juntos, se enseñan los dientes, gruñen, pero no se muerden no se pelean de verdad, estas actividades gratuitas del animal aparecen como una preparación, un establecimiento segmentario de conductas que en el adulto, son necesarias para la supervivencia, en el caso de la especie humana el juego representan una preparación en el vacío destinada a servir a las funciones biológicas complejas de la especie.

Mediante el juego los niños desarrollan su cuerpo, descubren el mundo y como actuar, se relacionan, manejan situaciones nuevas complejas y conflictivas donde no hay un límite entre lo real y lo imaginario. El juego se desarrolla desde jugar solos, pasando por jugar al lado de otros niños, pero no con ellos, hasta llegar finalmente a juegos cooperativos en los cuales interactúan con otros.

Mildred B. Parten distinguió seis tipos de juego ¹². Comportamiento Inactivo, Espectador, Juego solitario independiente, Actividad Paralela, Juego Asociativo y Juego Cooperativo.

Dorsch Friedrich Diccionario de Psicología pags. 428-429

¹² Papalíe E. Diane Wendkos O. Sally Desarrollo Humano Pag. 272

El juego trasciende a todos los niveles de la vida de un niño, compromete las emociones, la inteligencia, la cultura y el comportamiento.

El juego es una actividad no obligada y sin control exterior, se lo inicia libremente, se lo sigue de igual forma y esta autocontrolado (el control de otro adulto o niño, puede ser solicitado, pero no impuesto) por ello las obligaciones, los esfuerzos del juego libremente aceptados, no son contrarios al placer que el niño puede obtener de él.

El psicoanálisis y las reflexiones de Piaget expuestas en "La formación del símbolo en el niño"¹³ coinciden en reconocer al juego, entre otras funciones, la de asimilación y liquidación de los conflictos o de los traumas. Por lo demás, en este libro Piaget se refiere a menudo al psicoanálisis o al menos a lo que se había divulgado del psicoanálisis en esta [época](#). [la](#) catarsis.

Los niños pueden descargar sus tensiones jugando y esto porque el juego adquiere significación en cuanto al desarrollo del ego, mediante el juego se elimina y se hace un desplazamiento de la angustia interna, es el niño quién en el juego envía lejos a su madre (o lo que eventualmente se envía lejos a si mismo), transforma la realidad subjetiva del pequeño jugador y abre a unos funcionamientos psíquicos diferenciados y complejos, es el comienzo de la vía de la sublimación

Para M . Klein el juego no es simplemente la satisfacción de un deseo sino un triunfo y dominio sobre la realidad penosa mediante el proceso de protección en el mundo exterior de los peligros internos.

Friedrich Fröebel ¹⁵ fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego. Lo concibió como "la mas alta expresión del desarrollo humano en la infancia ... la libre expresión de que es el alma infantil", al fundar en 1837 el primer jardín infantil utilizaba el juego como base de sus actividades educativas, identificaba el juego como el instrumento auxiliar

¹³ Piaget J. La formulación del símbolo en el niño F:C:E. Mexico

¹⁴ Klein M. Las emociones básicas del hombre Nova Buenos,Aires

¹⁵ Fröebel, F La educación del hombre

oportuno de la educación, en su obra "La educación del hombre" decía ..." el juego no debe ser mirado como una cosa frívola, sino como una cosa profundamente significativa ... Toda la vida del hombre hasta su postrer aliento, toda esa vida serena y sombría, pacífica o turbulenta, activa y fecunda o inerte y estéril tiene su origen en esta época del hombre niño" ..." el niño que juega intensamente y de manera independiente, tranquilo hasta llegar al cansancio físico, será sin duda un hombre capaz, sosegado, constante, que cuidará con abnegación tanto el bienestar propio como el ajeno", por lo que existe una relación íntima entre el juego del niño y sus primeros años, así como la seguridad posterior de vivir con alegría.

Fröebel decía que los niños deben ser atendidos por sus educadores como las plantas por su jardinero, el juego desarrolla las habilidades físicas y del uso del lenguaje, la música y la expresión personal como bases de la educación en la primera infancia.

Estudios actuales nos indican que el juego es un importante determinante de la personalidad de la estabilidad emocional, del desarrollo social de la creatividad y de la formación intelectual, Caplan y Caplan (1973) conciben el juego como una actividad de construcción de lenguaje, en la que los niños aprenden sin esfuerzo las reglas gramaticales y léxicas que son el fundamento de la lengua, se considera asimismo como un ejercicio que desarrolla fuerza física, la coordinación y la agilidad. Por otro lado muchos teóricos conciben el juego como un proceso de gran ayuda para desarrollar la capacidad infantil de concentración y la tendencia a explorar y crear.

Las investigaciones contemporáneas indican que el juego es mucho mas funcional de lo que soñaban jamás los primeros psicólogos, tiene importancia para el desarrollo cognitivo y moral, los juegos proporcionan a los niños sus primeras experiencias de las ideas de justicia, ley equidad y falsedad, por lo que el papel del juego desempeña un papel dentro de la formación de la sociedad.

Harry y Margareth Harlow¹⁶ llevaron a cabo una serie de experimentos sobre el aislamiento social con monos, en la Universidad de Wisconsin, y demostraron que la ausencia del juego en los primeros años del Macaco Rhesus tenía como resultado sorprendentes anomalías en la conducta social y sexual del adulto, el juego por lo tanto desde la edad temprana representa sensaciones de seguridad. Las observaciones de niños confirman que también en el ser humano existe una relación entre las actividades lúdicas y las capacidades cognitivas, dichas observaciones indican asimismo que las variables ambientales (disponibilidades de materiales y modelos) influyen en las conductas de juego

Dansky en 1973 comprobó que unos niños de edad preescolar a quienes se dejaba jugar libremente con cuatro tipos de objetos, los usaban después de forma mas creativa y menos estereotipada que otros niños no habían jugado antes con los objetos o que no habían observado a un modelo jugando con ellos, por lo que se comprobó que hay vínculos directos entre juego y creatividad.

Golomb y Cornelius en 1977 demostraron que algunos niños al no alcanzar el estadio de conservación mejoraron tras recibir tres lecciones de juego simbólico, sus habilidades de resolución de problemas de conservación y que los niños que se educan con actividades dirigidas e impuestas por el maestro se muestran menos imaginativos en el juego.

Dentro del Análisis Transaccional, la estructura psíquica de Padre y Adulto se puede presentar en personas rígidas, grises, convencionales, formalistas, rutinarias y domesticadas que han atrofiado la parte vital y espontáneo que se llama el yo Niño. Por lo que tendrá gran valor la observación de Sigmund Freud " Todo gran hombre conserva algo de niño".

J. Piaget (1945) ¹⁷ considera que el juego como una forma de aprender acerca de nuevos y complejos objetos y hechos, una forma para consolidar y ampliar los conceptos y las habilidades, y una manera de integrar el pensamiento con las acciones. La manera en que juegan los niños a cualquier edad depende de su estadio de desarrollo cognoscitivo.

¹⁶ Harlow,H.F. The formation of learnig sets, Psychological Review, pags 51-65

¹⁷ Piaget Jean La formación du symbole chez 1 enfant 1945

Los niños sensoriomotores juegan de una manera concreta, moviendo sus cuerpos y manipulando objetos tangibles, el niño se entrega a juegos de ejercicio, como agitar el sonajero que tiene un valor adaptativo (agitar el sonajero para "aprender" ha reproducir su ruido) la repetición de este gesto fuera de su contexto adaptativo marca su carácter "gratuito" hedónico. Hay aquí una búsqueda de placer funcional, sin significación simbólica, este tipo de juego se denomina Juego Funcional que esta presente desde el nacimiento hasta los dos años, donde cualquier acción repetitiva sencilla con o sin objetos estimula la elaboración de esquemas básicos de pensamiento, fundamentadas en el gusto. Entre los dos y seis años en el periodo preoperacional, el niño a través de la representación en acto y la imitación liberada de su contexto, el niño elabora unos sistemas de representación -pensamiento. La función semiótica engendra entonces un sistema de símbolos y hace posibles los Juegos simbólicos, estos recurren al "hacer como", a la expresión de muchos aspectos de la vida corriente bajo una forma transpuesta y exagerada y por algunas de sus características están cerca de los sueños, Piaget considera que el simbolismo de estos juegos esta esencialmente centrado en el yo, no solidario de un sistema de signos socialmente impuesto y sin valor adaptativo a lo real. Este primado de los juegos simbólicos entre los 2 y los 5 - 6 años deja progresivamente su lugar a los juegos de reglas y los juegos de construcción. La transmisión social de los primeros, las relaciones más estrictas con la realidad para lo segundos, señalan el paso de la asimilación egocéntrica a una verdadera adaptación. Los Juegos de reglas se hacen posibles por unas nuevas coordinaciones de esquemas cognitivos interiorizados. Las formas de sociabilidad lúdica aparecen entonces bajo la dependencia estrecha de las operaciones intelectuales: descentración, acciones en común e intercambios verbales, permiten progresivamente buscar unos modos de colaboración y construcción de lo real.

Para Sigmund Freud (1924) Erikson (1950) el juego ayuda a los niños a desarrollar la fuerza del ego. Por medio del juego pueden manejar conflictos entre el ego y el superego. Motivado por el principio del placer, el juego es una fuente de gratificación, también es una respuesta catártica que reduce la tensión psíquica y otorga al niño dominio sobre

experiencias agobiantes (Cuando un niño juega al doctor, hace mas fácil su manejo de los sentimientos de temor y desamparo que el mismo siente al estar frente al médico) ¹⁸ .

Erickson, al comparar las sociedades industrializadas occidentales con diversos pueblos indios de América, nota la solidaridad entre la definición del juego como ausencia de trabajo productivo, la concepción del niño como no productor y la división de los roles de producción en la sociedad ¹⁹ .

E. Thorndike dice que jugar es un comportamiento aprendido, donde cada cultura o subcultura valora y recompensa diferentes tipos de comportamiento y los juegos infantiles reflejan estas diferencias.

En la sociedad actual el juego esta definido como contrario al trabajo, es pues el reflejo de una organización social que prescribe unas tareas productivas más o menos diferenciadas.

La actividad lúdica del niño debe entonces ser considerada en sus relaciones con estas estructuras y los sistemas de roles que de ella derivan.

Los Psicólogos han realizado a menudo análisis de inspiración etnológica, que muestran la estrecha solidaridad entre las formas de los juegos infantiles y la estructura social, ni que decir tiene que los juegos de simulación familiar reproducen las estructuras de parentesco presentes en cada cultura (Mead 1935)²⁰. También la presencia o la ausencia relativa de juegos de competición reproduce las modalidades de relaciones sociales en relación con los modos de producción .La significación de la infancia y los roles asignados a los niños no pueden ser comprendidos sin referirse a los estatutos respectivos del trabajo y de no trabajo.

El juego para otros es la actividad propia, porque el niño juega todo el tiempo y todo lo hace como juego, esto es lo que lo distingue del adulto, el niño se forma en un proceso de

¹⁸ Freud S introducción al Psicoanálisis pags 33 -37

¹⁹ Erickson, E. Infancia y sociedad pgs. 297-302

²⁰ Mead,M . Los roles del hombre y la mujer en la sociedad Pag. 387

juego, de interacción lúdica con las otras personas, con los objetos con los animales y con los hechos, hasta que vive la realidad, donde se observa un proceso de madurez emocional.

A partir del nacimiento el niño convertirá el juego en una actividad fundamental de su existencia, mediante el juego se acerca a los primeros conocimientos del medio social y natural, jugando se incorpora al mundo de los adultos y se asoma a los roles que tendrá que desempeñar mas tarde en la vida.

Desarrolla así sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y la capacidad para comunicarse.

Se puede considerar el juego como la forma infantil que asume el ser humano para elaborar sus propias experiencias cognoscitivas, referentes al mundo y a si mismo y por lo tanto, como medio para expresar sus emociones, sentimientos ideas y fantasías.

Durante el tiempo de juego son ellos quienes asumen responsabilidades y no los adultos que normalmente los rodean.

El juego posibilita a los niños liberarse de muchas tensiones derivadas de las restricciones que les impone la vida diaria como la de tener que crear y mantener vínculos sociales y familiares, asimismo les posibilita descargar frustraciones y también aprender a compartir a dar a recibir a cooperar a ensayar fórmulas para superar obstáculos, a dominar el ambiente y a contactarse con el mundo natural y social.

El proceso de experimentación del juego se traduce en una actividad seria, no puede ser visto como una fácil pérdida de tiempo. Cuando el niño juega aislado o en grupo, esta poniendo a prueba la fuerza de los instintos y de su potencial, cuando juegue imitando a los adultos se divertirá con ello, estará ejerciendo una acción seria, desarrollará conforme a ciertas reglas que él y todos cuántos quieren participar de su juego, deben respetar.

Desde que nace el niño realiza diferentes movimientos sonidos y manipulaciones que en apariencia son inútiles, sin embargo se trata de actividades exploratorias que van afirmando

funciones como las de hablar o el de caminar, este proceso exploratorio inicial no discrimina los objetos con los cuales ejercita la función, simplemente siguiendo sus impulsos básicos internos encuentra placer o satisfacción en la acción experimentada y en cierta manera una suerte de goce sensorial que le permite conocer y manejar su mundo.

El juego es por lo tanto es un derecho a experimentar a existir y es una forma social de contactarse con el mundo.

1.1.2 EL JUEGO EN EL TRANCURSO DE LA VIDA

Cada niño necesita jugar, sabemos que es parte de su crecimiento, un niño que juega poco y sin entusiasmo, tiene "problemas", los niños y no solo los mas pequeños aprenden a conocerse a si mismos, a los demás y al mundo de las cosas que los rodean por medio del juego. Aparte de los conocimientos y habilidades que adquieren al jugar, se ejercitan en el uso del material de juego y en su propia actividad. Descubren por ejemplo la alegría de estar en actividad, la disposición de conocer algo nuevo y a poner a prueba todas sus posibilidades de cambiar el mundo circundante en vez de aceptarlo todo tal cual lo encuentran. El juego ofrece a los niños la oportunidad de desplegar su iniciativa de ser independientes, en lugar de dejarse llevar por lo que ya esta dado. Actúan de acuerdo a sus necesidades, se realizan a si mismos tienen ocasión de ser ellos mismos. No se debe subestimar el valor de estas y otras experiencias lúdicas que tiene como fin la formación de la personalidad, pues todo lo que los niños aprenden en este sentido por medio del juego, igual que los conocimientos y habilidades que por él adquieren, luego lo transfieren a la vida. Si no fuese así, sería inútil todo intento de solucionar, por medio de terapias de juego, los problemas de adaptación de algunos niños.

El niño se verá privado de muchas experiencias útiles si por alguna razón determinada no puede jugar o se inhibe su predisposición al juego.

Algunas enfermedades orgánicas y trastornos psíquicos acarrear una disminución de la alegría y el entusiasmo que produce el juego. En esas ocasiones, los niños se entregan a una

actividad inquieta y desasosegada que muchas veces degenera y se vuelve incontrolable, o permanecen totalmente pasivos.

Los niños pequeños aprenden especialmente mientras juegan, este recurso permitirá un aprendizaje adecuado. A través del juego, los niños se interiorizan paulatinamente del mundo circundante y es importante que los adultos les posibilitemos ese mundo y les facilitemos su interiorización. Esto se logra ante todo si los adultos permitimos que los niños participen de sus vidas en cuanto sea provechoso para ellos.

Actualmente se trata de desvincular al niño de los quehaceres de la vida diaria, por los riesgos que ella conlleva y esto es poner una barrera a el fortalecimiento de la iniciativa y la creatividad.

La educación preescolar le da un lugar de importancia al juego pero con el fin de un adecuado aprestamiento y no en si lo que es jugar propiamente dicho. Si es condición indispensable para que el juego pueda seguir su curso que el niño enfrente cosas nuevas para él y aprenda a dominarlas entonces podemos decir que todo juego es siempre un aprendizaje.

Sin embargo las posibilidades de aprender que tienen los niños dependen de las oportunidades de aprender jugando que les ofrezcan.

Para que el niño llegue a ser un adulto realizado no solo es importante el juego que desarrolla en la primera infancia.

El niño necesita jugar en la edad escolar aunque su juego no sea igual al de los mas pequeños en esta etapa el juego es netamente simbólico permite al niño expresar a través del juego sus necesidades a nivel afectivo y emocional por otra parte le permite desarrollar todo un conjunto de destrezas y habilidades y fundamentalmente eliminar tensiones.

Por otro lado después de los 7 años el juego viene a configurar todo un sistema de valores a través de normas y reglas que permiten la formación de la personalidad.

A menudo en los momentos de juego pone de manifiesto sus agotadoras energías. Se concentra en todo su ser y adquiere satisfacciones emocionales que no puede obtener de otras formas de actividad. El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso tienen mayor probabilidad de saber conducirse y llegar al éxito cuando hayan crecido.

El juego no solo responde a la tendencia del niño, sino también a la de la imitación, en este sentido es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida, el niño juega a las ocupaciones del adulto a modo de ensayo y de esta manera tantea sus capacidades, investiga su vocación, empujado inconcientemente por una fuerza que desconoce pero no menos importante.

Durante el juego el niño inicia una etapa de socialización ya que inicia el trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina los músculos adquiriendo conciencia de su utilidad, comprende las distancias y además los obstáculos que el medio físico opone a sus deseos. Se adapta al medio, encuentra oportunidades de probar cuanto puede hacer, recibe estímulo para vencer las dificultades, forma su carácter y contribuye a desarrollar su personalidad

El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades. El juego es un valioso medio para adaptarse al medio familiar y social, por eso no es prudente estar detrás del niño impidiéndole descubrir, por miedo a que se haga algún daño, es mejor por el contrario animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios y directivas claras.

El juego también debe verse como un medio de socialización, jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el

grupo respeta los derechos ajenos, cumple las reglas de juego, vence dificultades y gana y pierde con dignidad. En esa perspectiva, el profesor o los tutores deben sugerir y participar en el juego.

El juego es un elemento educativo que influye en el desarrollo físico, el desenvolvimiento psicológico, la socialización, y el desarrollo espiritual. El valor, la resistencia al dolor, el sentimiento del honor, la responsabilidad, la confianza en si mismo, la compasión por el débil, la sana alegría, la belleza, es decir, los mas altos valores humanos, los captan y viven por medio del juego.

Hansen considera que "el juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con el desarrollo psíquico del ser", es una de las manifestaciones de la vida activa del niño. Bühler ²¹ lo define como "toda actividad que esta dotada de placer funcional y que se mantienen en pie en virtud de este mismo placer y gracias a él cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad".

En si el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de desarrollo mental. Por ambas consideraciones, el juego es fuente de goce ya que en el encuentran los niños su manifestación mas cumplida, una existencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu.

La libertad proporciona al niño que juega una intensa sensación de vitalidad. Ello contrasta con la coacción a la cual nos somete el trabajo, la vivencia de libertad esta determinada, en primer lugar, por el hecho de que el niño que juega se deja guiar por su propia libertad y solo por ella mientras que el hombre que trabaja obedece a una necesidad que le es impuesta desde afuera.

El juego permite descubrir una serie de materiales y experimentamos a través de los sentidos un sin fin de sensaciones, que van desde el placer mismo hasta la expresión de la creatividad. Lo que mas les interesa a los niños es el contacto con las cosas o el material

²¹ Bühler K La teoría de la Percepción

que tienen en sus manos, quieren experimentarlos a fondo. Cuando todavía no comprendemos cabalmente la importancia que tiene para los niños el garabateo previo al dibujo, trataban de disuadirlos de esa actividad enseñándoles a dibujar bien, actualmente se deja al niño expresarse libremente.

1.1.3 ALCANCE DEL JUEGO

Es posible y deseable ver las cosas desde una panorámica más amplia y aquí, más bien que recurrir a citas eruditas, apelamos a la experiencia de quien observa atentamente a los niños en sus juegos (Un poeta dijo que hay dos cosas que no aburren jamás al hombre inteligente: ver correr el agua y ver jugar a los niños). De esta forma podemos encontrar en los juegos:

- Ejercicios de la libertad
- Ensayo de lo posible es inédito
- Descubrimiento de siempre nuevas facetas del cosmos
- Intento y modelo de relaciones cambiantes con el medio ambiente y con el cosmos en general
- Contacto gozoso - corporal y espiritual - con la realidad externa
- Estímulo para una más fina percepción sensorial
- Aprendizaje surgido "desde adentro del sujeto"
- Oportunidad de "soltar" las mejores y más personales energías y potencialidades
- Proceso de creación del individuo en la creación de la realidad
- Afirmación del poder personal en el dominio y control de las cosas
- Vivencia del orden y de la capacidad de ejercerlo sobre la realidad
- Manejo dialéctico, sumamente creativo de la presencia y de la ausencia (el juego transforma las ausencias en presencias, los deseos en realidades, las fantasías en acción).

Muchísimos juegos reflejan e imitan al mundo de los adultos. Los roles familiares, la producción industrial, las profesiones, el comercio, la cívica, el gobierno, la guerra, la tecnología, la historia .

Si queremos relacionar con el desarrollo psíquico los juegos de reglas, aparecen otros valores: disciplina, el respeto a los colegas, el espíritu de cooperación, el espíritu de lucha, de esfuerzo y de superación, la vivencia de la convivencia, la capacidad de estrategia, etc.

El juego es la participación íntima y dinámica del individuo en su mundo físico y humano, es como el puente de plata que lo saca de la cárcel de su yo, como la esencia exquisita de la vida y de la imaginación, expresión y autorrealización. Existiendo una íntima relación entre el aprendizaje y el juego y entre el juego y el trabajo.

Los hombres hablan más con lo que hacen que con lo que dicen. En cuanto es proyección psíquica, el juego es un lenguaje más completo que el solo lenguaje verbal, es lenguaje de acción, lenguaje integral. Su orientación expresiva se manifiesta, entre otras cosas, en que el niño suele acompañar su acción lúdica con palabras, casi no hay juego infantil completamente mudo, desde el soliloquio o lenguaje autístico del pequeño que se divierte solo con sus juguetes hasta la comunicación formal de los juegos organizados.

Los juegos pueden decir muchas cosas, desde la fantasía, animismo, curiosidad, entusiasmo, diseño de estrategias, deseo de poder, intento de interpretar, sorpresa, esfuerzo, anhelo de convivencia, conflicto de convivencia, búsqueda de catarsis, a veces hablan de sentimientos de inferioridad, impotencia, hostilidad, inhibición, agresión, tal vez conflictos con el medio familiar, tal vez rabia contra los adultos, quizás agresividad hacia el padre o la madre.

Ya desde el siglo pasado se tuvieron los elementos necesarios para ubicar el juego como una de las manifestaciones de la función semiótica, que a las alturas de nuestros conocimientos actuales el juego por lo tanto transcurre por cinco causas:

1. La imitación diferida
2. El juego simbólico
3. El dibujo
4. La imagen mental

5. El lenguaje verbal

Queda, así enmarcado el juego dentro del contexto de las actividades semánticas como son el lenguaje y la comunicación humana en general.

Tanto el juego como el trabajo son expresiones naturales de la actividad y de la creatividad del hombre, si bien el juego predominan en la primera etapa de la vida, el trabajo es el estímulo principal en las otras etapas.

Por lo tanto en un marco de producción y autorrealización el trabajo es al adulto como el juego al niño, si esta dicotomía se separa y se establece una línea divisoria entre ambos todo el proceso productivo estaría inmerso en un proceso rutinario y desagradable.

De esta manera se establece una relación entre trabajo y juego:

- actividad del sujeto
- despliegue de energías
- expresión proyectiva del sujeto
- superación y transformación de la realidad que nos rodea
- ejercicio de la creatividad

La actitud de juego es muy diferente a la del trabajo, esa es la diferencia entre juego y trabajo, se dice que quien juega es libre, quien trabaja permanece sujeto a la compulsión de la tarea. los niños que se dedican a un juego por obligación pierden la sensación de libertad que este les brinda. Y si la actitud y la libertad de juego no existen, tampoco se puede desplegar aquello que hace al juego genuino, tanto el niño mayor como el adulto tienen ciertas metas en función del juego y se sigue un plan preestablecido, las actividades en libertad nos liberan ya que no es lo mismo jugar fútbol que ser futbolista profesional, por lo que el primero podrá renunciar cualquier momento a la práctica deportiva y cambiar de actividad lúdica o no hacer nada, por su parte el otro se tiene que dedicar a su faena y seguir adelante, porque se trata de una tarea objetivamente obligatoria.

Es por esto que el juego no debe entrar dentro de lo que es una representación, mental de obligación y para trabajar con niños teniendo en cuenta el juego como un recurso pedagógico de presión competencia y desánimo.

1.2 JUGUETES

Los juguetes son objetos que posibilitan al niño realizar sus fantasías, estimular la imaginación y darle compañía y placer. En general, son réplicas pequeñas de objetos grandes del mundo del adulto. Esto sustenta la teoría de que a través del juego, el niño se prepara para asumir su rol en dicho mundo.

Desde el nacimiento el bebé está rodeado de estímulos que le permiten relacionarse con el ambiente, grita y agita sus bracitos y piernas, poniendo todo su cuerpo en movimiento cuando se le muestra algún juguete y si este tiene sonido relaciona su excitación con el mismo, así durante toda la primera infancia el niño manipulará su ambiente a través de sus juguetes, pero la esencia misma del juego no implica necesariamente la presencia de juguetes, los juguetes no representarán ni suplirán el amor, la atención o el compromiso de interacción emocional.

Ya dentro de lo que es la educación los juguetes representan un elemento de atracción sensorial y de manipulación y se habla de los juguetes que el adulto ofrece al niño, no de aquellos que este mismo consigue. Ya que para el niño cualquier cosa que el niño pueda morder, alcanzar o manipular para el niño se convierte en juguete, que no siempre está de acuerdo con la óptica del adulto, ya que para este el juguete suele concebirse como un elemento de juego durable. La sonaja, el peluche, la pelota, la muñeca y su auto convertible, son en realidad la proyección de los deseos lúdicos del adulto y no de los niños propiamente.

El juguete debe ser elegido según la edad y teniendo en cuenta los intereses del niño y su capacidad para manejarlo, un juguete puede ser demasiado liviano o por el contrario demasiado pesado para que el niño pueda manejarlo. Entendiendo que también existirá una relación mental del niño con el juguete, por ejemplo un niño de 4 años no sabrá que hacer

con un cuento sin ilustraciones o el de un año no sabrá manejar un pincel y otro niño de 5 años no podrá jugar Monopolio.

Por lo que siempre se debe tener en cuenta el nivel evolutivo del niño para la adquisición de los juguetes y la disposición del mismo a disfrutar del juego, lo más importante del juguete es que proporcione el estímulo necesario al niño y que el se sienta feliz. Los juguetes de los niños tienen que adecuarse a la edad es decir que deben responder a los intereses y al estado evolutivo de las aptitudes del niño que juega. Un juguete que corresponde a un nivel de desarrollo que el niño dejó atrás, lo aburre. Asimismo, el niño no sabe manejar correctamente un juguete adecuado para una fase evolutiva posterior. Si el adulto le enseña a manejarlo, puede restringir la libertad de juego del niño.

Los juguetes deben ofrecer diversas posibilidades de uso han de despertar el interés del niño y brindarles un vasto campo de acción

El juguete durable es un objeto que el niño usa con frecuencia y durante un tiempo prolongado y al cual se apega porque lo manipula casi todos los días. Ese juguete debe estar hecho de tal manera que los cuidados que requieran para su buena conservación, no distraigan al niño del juego propiamente dicho. La durabilidad tiene que concordar con la capacidad del niño para tratar los objetos con cuidado El niño que destruye su juguete involuntariamente, debe contar con la comprensión del educador. El auténtico impulso de destrucción se debe enfrentar por medio de una ayuda comprensiva.

En la elección de los juguetes se tendrá en cuenta una serie de exigencias higiénicas y seguridad. Con todo estos no deben ser los únicos puntos de vista para la elección ya que nada está enteramente libre de peligro. Otro aspecto que nos permite observar el comportamiento del niño es la elección y el trato con sus juguetes determinará el gusto del niño y esto proporcionará un acceso fácil al mundo de la técnica a través de sus propios descubrimientos e invenciones que utilizando automáticamente complicados juguetes técnicos.

La carencia como la superabundancia de juguetes son perjudiciales para el niño. Este necesita tener oportunidad de jugar prolongada e interesadamente con un mismo juguete, al cual se dedica movido por un profundo interés

El juguete que el adulto ofrece al niño debe ser sin limitaciones y por otra parte se debe estimular la creación de juguetes que el mismo niño elabore según su necesidad momentánea, los juguetes ocasionales de fabricación casera los que estimulan en mayor medida las fuerzas creativas y ofrecen por lo tanto al niño como al adulto, la oportunidad de entregarse a una significativa actividad mancomunada.

El niño tiende a disfrutar mas de los juguetes ocasionales, ya que estos nacen de la necesidad del momento, tiene poca duración y si es del agrado del niño, pronto se olvida. El juguete durable ocupa al niño durante mucho tiempo y tiene mucha influencia sobre él . El juguete durable establece un vínculo con el.

1.3 DESARROLLO INTEGRAL

1.3.1. DESARROLLO PSICOMOTOR

Cuando se habla de desarrollo psicomotor se esta tomando en cuenta al cuerpo del niño como presencia activa de este o en el mundo y su cuerpo agente que establece la relación entre su mundo y el mundo de los objetos y las personas, es la primera comunicación que integra progresivamente la realidad de otros.

El desarrollo motor, que se refleja a través de la capacidad de movimiento, depende esencialmente dos factores básicos: la maduración del sistema nervioso y la evolución del tono.

La maduración del sistema nervioso o mielinización de las fibras nerviosas sigue dos leyes, la céfalo caudal, de la cabeza al glúteo y la próximo distante del eje a las extremidades.

Estas leyes nos explican porque el movimiento en un principio es tosco, global y brusco, además que durante los primeros años, la realización de los movimientos precisos dependen de la maduración.

El tono sirve de fondo sobre el cual surgen las contracciones musculares y los movimientos, por tanto es responsable de toda acción corporal y además, es el factor que permite el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones. El tono evoluciona desde el nacimiento con una hipertonia, de los miembros, cantidad de movimiento y por una hipotonia del tronco, rigidez muscular. Progresivamente, hacia los tres años, el tono se modifica y adquiere más consistencia, lo que da más agilidad a los miembros, aunque todavía los movimientos siguen frenados por falta de regulación tónica. De los cuales continua la evolución del tono: uno ligado a la tipología del niño (atlético o astético etc.) y otro ligado a la edad. Un fenómeno interesante de esta época son la sincinesias, movimientos parásitos durante la acción que desaparecen alrededor de los 12 años.

a) DESARROLLO MOTOR

En el desarrollo motor se observan tres fases:

- **Primera fase:** del nacimiento a los 6 meses, se caracteriza por una dependencia compleja de la actividad refleja especialmente de la succión. Alrededor de los 3 meses, el reflejo de succión desaparece debido a los estímulos externos, que incitan el ejercicio y provocan una posibilidad más amplia de acciones y el inicio de los movimientos voluntarios.
- **Segunda fase:** de los 6 meses a los 4 años, se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono y la maduración.
- **Tercera fase:** de los 4 a los 7 años, esta fase corresponde a la automatización de estas posibilidades motrices que, como se ha dicho, forman la base necesaria para futuras adquisiciones.

El estudio longitudinal de las adquisiciones motrices ha sido el tema de varias investigaciones entre las más complejas son la de Ilg y Gesell y la de Ajuriaguerra y Stambak. Los trabajos se refieren principalmente al desarrollo postural y la aparición de la prensión, es decir la capacidad para visualizar el objeto, aproximarlos, tomarlos en la mano y manipularlos.

Al nacer el bebé ya viene constituido de capacidades motoras que son los reflejos y estos a su vez son la expresión de una madurez neurofisiológica, a lo largo de la primera infancia el niño adquiere mayor madurez motora increíble, desde un simple pateo y agitación de brazos hasta caminar correr trepar, coger lanzar y escribir.

Unido a esto está el desarrollo de otras habilidades que estimulan y generan otros procesos.

1.3.2 DESARROLLO DEL LENGUAJE

El lenguaje no es una destreza aislada, se inscribe dentro del conjunto de funciones y conductas que posibilitan la comunicación y buena parte de las operaciones mentales,. Desde los primeros intercambios no verbales, madres y niños construyen modelos de conducta cuya finalidad va explícitamente dirigida a la adquisición y fortalecimiento del sistema de comunicación más perfeccionado que existe; este quehacer conjunto se fundamenta en procesos interactivos cuyo motor principal es la propia actividad del niño, sus intentos y sus construcciones imperfectas proporcionan a la madre o educadores información para que pueda ajustar su comunicación y su lenguaje a los intereses y al nivel formal adecuado para el niño.²³

El lenguaje se desarrolla desde el llanto como forma de expresión representación y comunicación hasta el manejo de un lenguaje integrado a su contexto y realidad. La evolución del lenguaje infantil es un proceso complejo, que está sujeto al ambiente y a la estimulación..

²² Apifa guerra y Stambal, Mira, La evolución de las sincinesias en el infante pag 63

Esta adquisición se da en dos etapas.

- **Etapas pre lingüística de 0 a 9 meses:** donde aparecen los primeros sonidos fónicos del niño son el resultado de las realizaciones y repeticiones de algunos procesos fisiológicos de respiración, succión, deglución, grito y llanto, que luego participan en el lenguaje.

Esta etapa es conocida también como del "juego vocálico", por la repetición incesante y sin motivo de sonidos vocálicos. Además se caracteriza por el predominio corporal de las conexiones y comunicaciones con el medio ambiente, no hay comprensión del habla y finaliza al producirse la autoimitación silábica y el inicio de la comprensión verbal.

- **Etapas comprensión - expresión del habla, de 9 a 18 meses:** caracterizándose por la existencia de la comprensión verbal elemental; el niño es capaz de comprender "dame" "toma", llegando a cumplir órdenes simples como por ejemplo "abre la boca". En esta etapa el niño le da a las palabras "mama" con diferentes significados para distintas situaciones; así por ejemplo mamá significa "quiero papa" o "me duele la barriga" o "tengo sueño" etc. Llega a poseer 15 a 20 palabras con significación de "frase". Sin embargo, hay que hacer notar que en esta etapa el niño realiza gestos para comunicarse, usando todo el cuerpo, como también comprende los gestos de las demás personas. En esta etapa el niño gatea, camina, como así mismo le da por experimentar con los objetos.

Entre los 18 a 36 meses aparece el "pensamiento concreto" que se caracteriza por el gran desarrollo de la comprensión dentro del pensamiento irreversible o preconceptual, se evidencia un súbito aumento del promedio de palabras, llegando a alcanzar entre 200 a 300, en las cuales predominan los nombres de objetos y personas, algunos verbos de acción y escasos adjetivos, continúa el niño usando la palabra con intención de frase. La jerga desaparece dando paso al soliloquio y una de las cosas más importantes en esta etapa, es que el lenguaje es utilizado como medio de comunicación no sólo para sus necesidades alimenticias e higiénicas, sino que también de sus ideas e informaciones. En esta etapa comprende lo que se habla, cuando se refieren a órdenes simples y más si éstas están relacionadas con su propio cuerpo; ejemplo: Siéntate, párate, camina. Etc.

²³ Rondal J.A. Lenguaje y comunicación en niños pequeños pag. 47

en esta etapa se puede decir que el niño es capaz de identificar figuras determinadas entre varias e incluso decir el nombre de ellas.

- **La cuarta etapa llamada del lenguaje interior** o pseudo conceptualización que se extiende desde los 3 a los 6 años. Esta etapa se caracteriza por el desarrollo del lenguaje interior y de la expresión; culminando con la posibilidad de la lecto-escritura. El niño posee un pensamiento lógico concreto. En esta etapa el niño domina 2.500 palabras aproximadamente; previo a su ingreso a la escuela, emplea frases y plurales, llegando a comprender algunas abstracciones elementales como ¿qué haces cuando tienes frío? Además sabe algunos números, conoce su izquierda y su derecha, llegando al final de esta etapa a comprender la mecánica de la lectura y escritura.
- **La última etapa, llamada de Pensamiento formal** es la más importante, ya que en ella se culmina con todo este proceso de desarrollo, va de los 6 a los 12 años y se caracteriza porque en ella el niño es capaz de generalizar y conceptualizar; incluso puede llegar a establecer categorías. Será capaz de enumerar las diferencias y semejanzas de los objetos y su capacidad de abstracción le permitirá diferenciar lo más fantástico de lo real, al comienzo de esta etapa el niño no lee, pero sí una vez que ha adquirido la lectura, se interesa sobre los últimos acontecimientos acaecidos. Culminará esta etapa con el establecimiento en el niño del pensamiento formal, que le permitirá las abstracciones superiores.

La adquisición del lenguaje es una verdadera hazaña, ya que son tantos los elementos que intervienen, que es admirable el hecho, que el ser humano consiga automatizar en tan poco tiempo tantos "engranajes" y "mecanismos", para entrar en forma irreversible al mundo del lenguaje.

1.3.3 DESARROLLO DEL PENSAMIENTO

El desarrollo del pensamiento es una de las adquisiciones más importantes en el ser humano Piaget²⁴ divide este desarrollo en cuatro estadios:

²⁴ Piaget. J. Seis Estudios de Psicología pags. 11 -73

1. Estadio sensorio motor, de 0 a 18 ó 24 meses donde el niño elabora los primeros esquemas de pensamiento, con sus variables de asimilación acomodación y adaptación.
2. Estadio pre operacional de los 18- 24 meses a los 7ú 8 años que adquiere gran significación por la adquisición del lenguaje, la memoria y la función simbólica.
3. El estadio de las operaciones concretas de los 7 ú 8 años hasta los 12 años, donde la lógica del niño todavía se basa en las acciones concretas, lo cuál significa que es capaz de operar, relacionar y resolver problemas mediante la manipulación de los objetos. En esta etapa hay un cambio importante, ya que el niño organiza sus acciones con sus sentido de reversibilidad operatoria que los lleva a utilizar su pensamiento en dos sentidos. Directo e inverso. Con esta capacidad surgen nuevas estructuras lógicas elementales tales como las nociones lógicas (clasificación y seriación) y las nociones espaciales infralógicas (topológicas, proyectivas y euclidianas) lo que permitirá al infante adquirir las nociones de número espacio y tiempo.
4. El estadio de las operaciones lógico formales de los 12 años adelante, donde se establece el pensamiento formal que se caracteriza por la capacidad de operar sobre un material simbólico y sobre un sistema de signos hipotético deductivos que culmina con el desarrollo de la inteligencia

1.3.4 DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

1.3.5

El área personal social que involucra el desarrollo de la creatividad esta psicológicamente relacionada con el desarrollo emocional propiamente dicho, ya que esta en función de la interacción personal del niño con su medio especialmente con los padres la familia, hermanos y grupo de pares, que ha su vez se articulan con las otras etapas.

Las emociones en el niño crecen, adquieren estructuras y textura mediante relaciones dinámicas con sus ideas y orientaciones intelectuales. Las emociones no son fuerzas independientes que de alguna manera misteriosa toman posesión del niño. Por el contrario, son modos estructurados de reacción, que como sus percepciones, obedecen a las influencias organizadoras de la experiencia y de la educación. Así es como las emociones poseen un desarrollo histórico en el individuo. La emoción es un proceso y desde el punto

de vista de la educación del niño que debemos considerar la evolución total del proceso, según el estudio de Arnold Gesell.²⁵

En este contexto es que el juego cobra gran importancia en todo el desarrollo humano, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones intelectuales, el juego es un factor poderoso para establecer relaciones interpersonales y es también una preparación para una interacción social, el niño jugando aprende una serie de valores y forma y consolida su carácter por último y lo mas importante mediante el juego estamos estimulando la creatividad y la imaginación.

²⁵ Gesell A. El niño de 1 a 5 Años, Paidós, Buenos Aires 1956

II. SECCION PROPOSITIVA

2.1. OBJETIVOS

2.1.1 OBJETIVO GENERAL

Que el niño desarrolle competencias y capacidades a través del juego y los juguetes, estas competencias dirigidas a facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje de tipo conceptual, (Saber) y de tipo procedimental hacer dentro del marco del desarrollo integral.

2.1.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Enriquecer las experiencias sensorio perceptuales y motrices, donde el juego y los juguetes estimularan todos los sentidos y permitirán un desarrollo integral y la satisfacción de necesidades básicas, a fin de garantizar un desarrollo normal.
- Desarrollar la interacción padre- madre - niño, mediante el amor, la atención y protección los padres generarán un desarrollo emocional armónico, apoyándose en un conjunto de actividades que les permita asumir sus responsabilidades de acción en favor del niño, cumpliendo su compromiso social de una paternidad responsable.
- Facilitar un adecuado manejo de los juguetes según la edad, mediante una guía que clasifica los juguetes según la etapas evolutivas, estimulando la creatividad e iniciativa de los padres o educadores, para adquirir o construir material lúdico.
- Orientar a los responsables de la educación inicial en esta estrategia pedagógica, los juguetes son medios auxiliares que apoyan el proceso de aprendizaje, facilitan la adquisición y la fijación del aprendizaje, estimulan la imaginación, el lenguaje y permiten evaluar de manera natural al niño.
- Estimular la imaginación de los educadores iniciales y especiales, con el fin de adquirir criterios que permitan formular y desarrollar proyectos educativos, para tener un mayor rendimiento de estos elementos didácticos.

- Promover las actividades lúdico creativas,; en todo ser humano que sienta la necesidad de canalizar energías, sentimientos y emociones, dándose la oportunidad de explorar y descubrir habilidades.

2.2 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Ya se ha visto que el juego es indispensable para el desarrollo del niño y la evolución de la inteligencia. Jugar es también un medio de aprendizaje y expresión. Por eso, los juguetes ocupan un lugar primordial en la vida de todo niño. Los más adecuados a esa edad son los que inician al bebé a mirar, a escuchar, a palpar a chupar y morder, a tomar y soltar, es decir, los que favorecen su desarrollo sensorial.

Los juguetes son los objetos utilizados por los niños como diversión. Durante el primer semestre de vida el bebé juega con su cuerpo que empieza a descubrir. Cerca de los 7 meses comienza a interesarse por determinados objetos. Hacia los 8 meses es capaz de meter un objeto dentro de otro y al año se divierte lanzando objetos lejos de él. Todas estas actividades tienen una función, los juegos musculares son necesarios para conseguir una buena motricidad. El descubrimiento y el análisis de los objetos estimulan, por otra parte el desarrollo intelectual. Los padres pueden favorecer las actividades lúdicas de sus hijos poniendo a su disposición juguetes adaptados a su edad y posibilidades, y que respondan a su interés. Pero no es suficiente ofrecer juguetes a un niño para asegurar un buen desarrollo de la psicomotricidad, la participación del entorno es lo esencial ya que el juego constituye una forma de relación muy constructiva y en este sentido exige una participación activa. Siendo el juego una función tan importante de la vida y para la vida, cabe esperar que presente variaciones de acuerdo a las fases del proceso vital de cada individuo humano.

El juego dentro de la estimulación adecuada y la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

El juego y los juguetes desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia., favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva, aligeran la noción de tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo, una aplicación provechosa de los juegos y los juguetes posibilita el desarrollo, psicológico, social y espiritual del hombre.

Esta propuesta pretende motivar a los padres a insentivar la libertad y autonomía infantil, disfrutar de la actividad, y descubrir sin barreras el mundo. Se pretende a través de este manual orientar a los padres sobre los juguetes y actividades recreativas que permitan un desarrollo integral del niño entre los 0 a 6 años

Se ha organizado los juguetes y juegos para que mediante estos el niño desarrolle de manera armónica y que esto este unido a un proceso de construcción de la autoestima y la autorrealización posterior

Se hace gran énfasis en la estimulación de los sentidos y percepciones, lenguaje y con esto la formación de conceptos y la solución de problemas relacionadas con el desarrollo intelectual, siempre haciendo énfasis en la relación que existe entre juego y estimulación de las habilidades básicas como del aprendizaje, todo este proceso estará alimentando por el compromiso de la relación que se establece entre el niño y sus padres y en la etapa pre escolar con sus educadores.

El juego los juguetes y las manualidades permitirán al niño interactuar con su familia y desarrollar capacidades y habilidades que integran un mundo de esquemas nuevos y ricos en función de la creación de nuevas estrategias pedagógicas acorde al medio y las expectativas del grupo, donde la libertad de acción generará un espacio de respeto e ilimitadas opciones de creatividad.

Al mismo tiempo, este trabajo será una guía de los juegos y juguetes, que motivan, estimulan y generan el desarrollo a nivel de capacidades y competencias que trascienden hasta la parte afectiva emocional y creativa.

La propuesta es demostrar que cada edad tiene sus juguetes y juegos como estos contribuyen al desarrollo integral, como los juegos y juguetes motivan y estimulan en un nivel mas elevado generando un desarrollo a nivel de capacidades y competencias dentro de un contexto lúdico significativo.

2.3 EL JUEGO Y LOS JUGUETES A LO LARGO DE LA VIDA

2.3.1 LOS PRIMEROS MESES HASTA EL AÑO

En los primeros meses de vida los juguetes representan los primeros contactos con el mundo que les rodea, se dan los primeros contactos y los primeros descubrimientos, los juguetes estimulan las percepciones visuales, auditivas, táctiles y de interacción con el mundo.

Los juguetes en esta etapa tienen que ser variados, sencillos, resistentes y seguros (atóxicos sin piezas pequeñas que se puedan desarmar) y de ser posible sonoros, de colores vivos, blandos, para que no se haga daño si se golpea con ellos, lavables así lo acompañen en su baño. Pero el juguete no lo es todo el bebé aprende por interacción, en esta etapa lo mas importante para un niño es la cara de la mamá, su voz, la mamá durante este primer año es el "juguete preferido" la madre o la sustituta de ella en el cuidado del niño debe hablarle casi todo el tiempo, besarlo, acariciarlo, soplarle el cuello aplaudir, cambiarlo de posición, repetir sonidos que emita el bebé, llamarlo por su nombre, el bebé necesita que sus padres jueguen con él y lo estimulen, sin forzarlo y agobiarlo, hay que darle los juguetes de a uno, además en esta primera etapa el juego corporal es fundamental, caricias masajes, el juguete no es algo concreto, el bebé adecua el juguete a su necesidad y puede ser desde el pecho de la mamá como el tono de su voz. Después de los 4 meses cuando ya se siente proporciónale juguetes de goma que pueda botar y chupar ya que la boca el estará descubriendo sabores, texturas y olores, cerca de los 9 meses juegue a esconder los sonajeros o algún muñeco de su preferencia, repita lo que el niño dice, acarícielo el cuello mientras le habla, nómbrere los alimentos que come, que aplauda que aprenda a decir si y no con la cabeza

Para los primeros meses los móviles representan un juguete tan versátil y de estimulación visual. Este juguete no es un objeto de decoración solamente sino es un juguete educativo adecuado para los bebés, hasta los diez meses, debe ser colores vivos rojo, amarillo, azul, verde o naranja, en blanco y negro para bebés menores de 4 meses, se pretende estimular los nervios ópticos las figuras deben tener volumen y pocos detalles. Para que se mueva, las figuras deben ser livianas y en número impar (una, tres o cinco piezas), ubicadas a diferente altura y con una distancia adecuada entre cada una.

Su principal función es estimular la percepción auditiva y sobre todo la visual, acostado boca arriba, el pequeño centra su atención en los objetos en movimiento y con el tiempo, es capaz de seguirlos con la mirada.

Este juguete estimula el movimiento de la mirada la madurez del tono en el cuello, a nivel de lenguaje a responder los sonidos que oye, balbuceando o moviéndose, pateará y jugará con sus pies estirándolos y moviendo brazos y piernas, podrá tocar y descubrir que ante una acción corporal suena.

Los juguetes para esta edad deben ser de colores vivos y formas suaves, para que el niño pueda palparlos y recorrerlos fácilmente con sus manos. Son recomendables los muñecos y animales rellenos, los que produzcan algún tipo de ruido cuando se oprimen o presionan, es preferible que estos juguetes sean lavables y que no tengan aristas rugosas ni duras, que no tengan partes separables pequeñas, pues hay el peligro que el bebé se introduzca en la nariz los oídos o los ojos.

Entre los 3 a los 12 meses, inclusive hasta los 18 meses, los sonajeros estimulan la percepción auditiva, atraen la atención del niño.

sonajeros son juguetes muy completos estimulan distintos aspectos oído y coordinación visoauditiva (oye el sonido y mira) visomotriz (cuando ve el sonajero, lo toma) y auditivo motriz (lo agita para que suene) Un juego para un bebé de dos meses que aun no puede hacerlo sonar solo, consiste en agitarlo delante de su cara (moviéndolo de arriba, hacia abajo, hacia la derecha y la izquierda, y en círculos, con la finalidad de que el niño siga con los ojos.

Existen sonajeros de todo tipo, pero es aconsejable tener o elaborar los mas sencillos, no muy pesados y que requieran poco movimiento para producir sonido, con el sonido se estimula la percepción auditiva, el desarrollo motor y lenguaje cuando escucha los sonidos se calla o grita y de esta manera estará estimulando el lenguaje pre verbal.

Entre los 3 a 12 meses y válido hasta los 24 meses el niño todo se lleva a la boca porque esta en etapa de dentición así que tanto mordedores como muñecos de goma, son ideales para esta edad.

A través de las manos y la boca el bebé experimenta sensaciones diversas que le permiten ir ampliando su conocimiento sobre el mundo. Para eso, necesita tener a su alcance objetos de formas variadas y materiales y texturas diferentes, pelotas, dados y todo tipo de muñecos de tela, de felpa, de madera, de plástico o de goma flexible, que tengan bordes redondeados, no muy pequeños y de fácil manejo, básicamente que puedan chupar y morder sin peligro, después de los tres meses son muy útiles, no solo para morder y aliviar el dolor de encías sino, también para manipular y ejercitar la coordinación boca mano.

Unos aros de madera o plástico, que se pueden usar desde los tres meses para trabajar presión, el control cefálico y los músculos abdominales, el bebe, boca arriba, agarra los aros y hay que incorporarlo tirando de ellos lentamente, manteniendo los codos flexionados para tomar manipular y chupar, podemos dar al niño un globo poco inflado, retazos y trapos limpios o sonajeros hechos en casa, de medias de algodón o botellas descartables.

A partir de los 4 meses se les podrá dar su primer libro de tela o plástico que deberá tener sus páginas grandes con figuras concretas, livianos resistente a los golpes o mordiscos.

Para que el bebé tome el juguete, antes se debe estimular el reflejo de prensión, que es innato. Se acaricia el dorso de su mano, cuando el bebé la abre, ponemos el juguete en su palma y lo movemos, hasta que la cierra. Poco a poco este acto reflejo pasa a ser voluntario, es decir un acto inteligente. Después de los 4 meses, si se lo ha estimulado en forma adecuada, ya toma los objetos voluntariamente aunque la prensión sea aún muy

rudimentaria. Mas adelante, podrá agarrarlos, soltarlos, moverlos y llevárselos a la boca con soltura. Cerca de los 7 meses estos juguetes estimularan nociones espaciales y la noción de objeto permanente, al jugar a encontrarlos o ponerlos sobre la cuna, bajo la mesa detrás del peluche etc.

En esta etapa no es preciso comprar muchos juguetes. En cualquier casa hay objetos muy simples que pueden utilizarse para jugar con el bebé, por ejemplo una pelota inflable que sirve para estimular el equilibrio y el control de la cabeza; a los dos meses se pone al niño boca abajo sobre la pelota, sujetándolo por los costados y se mueve rítmicamente hacia delante, hacia atrás, hacia los costados y formando círculos.

Entre los 6 a 12 meses y hasta 36 meses el niño aprende a reptar, gatear, caminar y saltar, los juguetes ideales para esta etapa son los juguetes de arrastre, pelota, muñecos de diferentes texturas, colores brillantes y que tengan bien definido el esquema corporal. Muñecos de tela blandos y suaves que además de estimular el tacto le hará compañía al bebé dándole seguridad y calor. Estos juguetes desarrollan la percepción táctil y la manipulación.

A los nueve meses se estructura la noción de Permanencia de Objeto ²⁶ que hasta los 3 años va alcanzando una madurez a nivel intelectual de gran importancia los juguetes ideales son los animales ya sea de peluche o de toalla, que le permitan desarrollar nociones espaciales, de colores discriminar voces, música, dentro de este grupo están los trompos musicales, los juguetes de presión que desarrollan la imaginación y la memoria auditiva. Para estimular la tonicidad en las piernas y espalda un ejercicio apropiado para esta edad es: poner las manos en las plantas de los pies y que el bebe empuje así estará estimulando la tonicidad muscular de las piernas y tronco.

²⁶ Piaget.J. Seis Estudios de Psicología pags 24 -27

23.2 DE 1 A 2 AÑOS

Esta etapa es de gran desarrollo motor y de la adquisición del lenguaje, maneja su espacio y busca ser autónomo en casi la mayoría de sus acciones, entre el primer año y los 15 meses da solo sus primeros pasos, señala cosas familiares que le nombran, normalmente juega solo, juega con cubos, construye torres, traslada de un recipiente a otro objetos tira y alza, sopla, amontona juguetes aprende a mirar hacia atrás, recoge y tapa y destapa, puede amasa, jala juguetes, patear la pelota, pasa obstáculos a los 2 años puede coger un palito y hacer trazos en la tierra, huele y baila.

En esta etapa el niño juega con todo, los cubos de plástico son los favoritos de esta edad, los frascos con tapas de diferente tamaño, así estamos trabajando nociones espaciales y conceptos de seriación y clasificación, revistas con figuras o fotos, para que trabaje su motricidad fina y vocabulario, hojas de papel para que arrugue, o pinte con crayones o pintura de dedo.

Otro juguete es el espejo donde se mire y aprenda a conocerse, indicando y tocando las partes de su cuerpo, boca, nariz ojos cabeza, etc.

En esta etapa el niño imita estimulado por el adulto, que siempre debe dialogar con el y responder a sus preguntas de manera correcta estimulando así el lenguaje.

Su capacidad para reconocer objetos y descubrir mecanismos lo lleva rápidamente a un nuevo estadio de desarrollo, empieza a resolver pequeñas dificultades con su ingenio. Por eso llena los cubos con otros juguetes, arrastra y busca cosas escondidas, es importante que tenga a mano un juguete que lo haga pensar y le permita intentar una y otra vez, los juegos de arrastre, como trenes, autos o animalitos, le permitirán un manejo de su espacio y de la dominación de su cuerpo desarrollando así nociones de espacialidad, juguetes de encaje desde la unión de piezas simples hasta cajas con figuras diversas, puertas y llaves, estos

juguetes le permitirán al niño trabajar la memoria visual y gráfica, de manera que estaremos estimulando la inteligencia.

De 1 a 2 años el niño se divierte al jalar, empujar, tirar o arrojar, golpear, dispensar, unir, llenar, vaciar, encender, apagar, cambiar de lugar, en fin, experimentar sensorialmente con las cosas, son juegos sensoriales y de movimiento.

Generalmente los juguetes tendrán piezas de tamaño mediano o grande, y que ellos puedan armar y desarmar con facilidad, suelen ser excelentes para estimular el mejor desarrollo de la coordinación muscular nerviosa y visual del niño y también de la habilidad manual. Todavía les seguirán gustando los muñecos y animales rellenos. También son aconsejables los juguetes que floten en la bañera, los baldes, las paletas y bloques.

2.3.3 DE 2 A 4 AÑOS.

Tomando en cuenta que los 9 meses son el punto de partida a nivel de adquisiciones cognitivas que hasta los 2 años van unidas al lenguaje verbal hasta los 4 años, el niño desarrolla la coordinación oculo manual, los juguetes ideales son los juguetes de encaje, donde las piezas se montan una sobre otras de forma lógica, según sus dimensiones, estos juguetes ayudan al niño a desarrollar la capacidad de coordinación, sentido de dimensiones, colores y nociones espaciales.

Entre los 2 a 4 años se consolida la memoria visual y se puede jugar con el niño con juguetes que contengan varias piezas con colores y figuras de diferente forma y tamaño, con las que podrá desarrollar memoria visual, discriminación de formas, colores tamaños y nociones espaciales.

Entre los 2 a los 4 años los niños juegan con teléfonos calculadoras, disfraces, carros de fricción, títeres, rompecabezas, plastilinas juguetes de la vida diaria, ya que esta edad es la etapa de la imitación diferida y los modelos de identificación social.

Se debe tomar en cuenta que a los 3 años empieza el turno de los juegos de imitación, de ensayo, de autosuficiencia, de despliegue de poder personal, de transformación de objetos y situaciones, de apropiación del medio ambiente, de interacción social y convivencia infantil espontánea, al aire libre y de esparcimiento, este estadio evolucionará de gran manera hasta los 7 años para ingresar al juego de reglas, apropiados para este grupo de edad, son excelentes los bloques de madera, también las colecciones de animales ya sean de madera o de material plástico, las pinturas de dedo, plastilina, carretillas, triciclos

Esta es una etapa imitativa, el niño trata de repetir lo que ve hacer los adultos, se debe dar preferencia a juguetes que contribuyan más al desarrollo de la imaginación. Se sugiere las casas de muñecas, los juegos de carpinterías y jardinería, la construcción, cajas registradoras, máquinas de escribir teléfonos y juegos como el mercado, la peluquería, el hospital el banco., etc.

2.3.4 DE 4 A 5 AÑOS

Este grupo de edad se los denomina los preescolares el niño comienza a entender organizadamente su mundo, aprende a manejar conceptos como redondo, duro, ruidoso, suave, grande o pequeño, no memoriza sino que mediante la experiencia propia descubre nuevas cosas el juego es mas interactivo, aprende a representar roles y tener un sentido de propiedad, el juego es netamente simbólico los títeres, que no son solamente juguetes sino que sirven para entender a los niños y que nos ayudan a desarrollar formas de expresión y comunicación mas rica. Las máscaras y disfraces que les permiten expresar un medio interno, desarrollar lenguaje y expresar sus intereses, necesidades y sentimientos.

Es normal que el niño quiera vestirse como el adulto, de esta manera estará estableciendo su identificación sexual

Los juguetes y actividades son de lo mas variado que van desde el ensarte, pegado, rasgado de papel, doblado, uso de tijeras, masas, pinturas y telas de todo tipo.

Los peluches, muñecas, juguetes que representen una actividad como las frutas del mercado o comidas del restaurante, juguetes para jugar al médico o a los astronautas etc.

En estas edades el niño esta afirmando mas su autonomía se fomenta mucho el lenguaje y la expresión gráfica y el razonamiento pre operacional unido al juego simbólico, los cuentos y los títeres que le estimularan la memoria y la participación, que cante y grabe, para estimular su lenguaje, que ensarte y agrupe juguetes por colores, formas o tamaños, para estimular toda el área cognitiva, jugar con distintos tipos de masas o plastilina, tizas, para estimular la motricidad fina, también con estos elementos el niño esta representando las cosas por lo que es importante felicitarlos aunque esta sea una mancha o una figura sin forma, después de los cuatro años el niño empieza a hacer representaciones reales de las cosas que conocen.

Los juguetes aconsejables para este grupo son los juguetes de ensarte para trabajar la madurez óculo manual, los rompecabezas planas o en bloques desde 5 hasta 25 piezas, estimulamos la memoria gráfica, la capacidad de observar, la experimentación, y básicamente la capacidad para desarrollar problemas sencillos, jugamos a ordenar de grande a pequeño, los instrumentos musicales son de su preferencia en esta etapa, ya que experimentan con los sonidos que producen, los golpean soplan y aprietan y hacen música a su manera, el niño debe explorar esta actividad ya que esta desarrollando la memoria auditiva, los tonos que implica las nociones de ritmo y expresión musical, por otro lado al bailar y saltar esa moviendo su cuerpo y desarrollando su motricidad gruesa, compartiendo con otros niños, permitiéndole desarrollarse a nivel social y afectivo.

2.3.5 DE 5 A 6 AÑOS

Esta etapa des de socialización el niño aprende mediante los juegos de grupo como pesca - pesca, ocultarse o la tunkuña, le gusta escuchar cuentos y expresa a través de sus juguetes la percepción de su mundo, este grupo de edad no necesita muchos juguetes ya que se debe

animar y estimular a crear sus propios juguetes en función de los esquemas ya establecidos a nivel cognitivo, los disfraces son de su preferencia.

Los juegos de integración y competencia son de preferencia bien aceptados por este grupo de edad y les gusta mucho participar en actividades diarias de la casa o kinder, como hacer una ensalada de frutas o verduras, ayudar a poner la mesa, recoger u ordenar un ambiente, regar las plantas cuidar un o dar de comer un animalito, caminar y explorar la naturaleza, les gusta ayudar a lavar las frutas, o verduras pelarlas, cortar aplastar exprimir vaciar mezclar repartir, servir. Estas actividades afirman el pensamiento concreto.

Entre los 2 a los 6 años los niños desarrollan gran desgaste de energía y los juguetes son para estimular el desarrollo motor grueso, como ser caballos de palo de escoba, balancines mecedoras triciclos, autos, toboganes, rebalines, columpios, pelotas, muñecas, juguetes de actividades diarias como cajas registradoras, herramientas de carpintero, bloques de construcción, trenes,, salón de belleza, pizarras, libros de imágenes, ábacos e instrumentos de música como xilófono, guitarra, batería, tambores, triángulo, platillos, piano etc.

Desde los 6 años adelante los juguetes son mas de socialización y pueden ser los sestos para basket,, areneros ,cochecitos para bebés, patines, disfraces, plastilinas, carpas, pelotas, columpios subibajas, canicas, palitroques, raquetas, trompos soldados de plomo muebles, silbatos, globos, origami, aros para rodar cuerdas para saltar billar pelotas de futbol, volibol, basquetbol, yoyos, barquitos, robots, enseres domésticos, máscaras, voladores.

2.3.6 DE 6 AÑOS ADELANTE

A partir de los 7 años se desarrollan los juegos de reglas, como ser dominó, damas chinas, criptogramas, monopolio, adivinanzas, ajedrez, damas, rompecabezas de mas de 50 piezas, crucigramas, lucha corporal mano caliente, gallina ciega, sillas musicales, plato que gira, policias y ladrones, pegar la cola al burro, rondas, rimas cantadas, pizarras mágicas, Super Nintendo, Pay Station, boxeo, relevos, tiro al blanco, pesca pesca y escondidas.

De 7 a 12 años: paulatinamente se va introduciendo el niño en los juegos de reglas (que equivale a decir, juegos de organización y por lo general, de reconocimiento de líderes).

Estos juegos vienen a ser como puentes entre la fantasía desbocada y el mundo de la realidad con sus carriles y sus limitaciones; sustenta una progresiva socialización y amplían las dimensiones del mundo infantil, son juegos a veces sedentarios, de competencia, bélicos de concentración, de reglas, masculinos o femeninos y grupales.

De los 13 a 16 años, prevalecen los deportes y los juegos de mesa; muchos de estos son juegos de inteligencia, razonamiento y abstracción, sedentarios de vencedores y vencidos, de apuestas, grupales, de esparcimiento, tecnológicos y de azar.

De 17 a 25 años a medida que el hombre se acerca a la edad madura, el juego reviste más y más los caracteres de búsqueda, de higiene somática y psíquica (catarsis, terapia) manejo de retos, reforzamientos de la autoimagen, palestra de solidaridad y expresión creativa del sujeto. De 25 años en adelante, prevalece la función catártica y de la distracción, de salón, de concentración, de adultos, tecnológicos, industriales, programados, civilizados, longevos, universales, intelectuales folklóricos tradicionales y artesanales.

III. SECCION CONCLUSIVA

Del presente trabajo, se puede desprender que el juego y los juguetes son muy importantes en el desarrollo integral del niño y su realización como persona..

En el desarrollo integral del niño, la adquisición de capacidades, lenguaje, audición, estructuración de su personalidad, las posibilidades de aprender y la madurez intelectual, dependen en gran medida de la calidad de los estímulos y experiencias que podamos ofrecerles, desde su nacimiento y sobre todo durante los primeros años de vida.

El juego desde la Primera Infancia permite al bebé relacionarse con su medio y desarrollar capacidades tanto sensoriales como de pensamiento y de lenguaje, el juego es un medio por el cual damos cariño y conocemos las reacciones de nuestros hijos y alumnos.

Algo muy importante es que para jugar con un niño no es necesario una gran cantidad de juguetes, lo único que se debe desear es ser otro niño y disfrutar de este medio por el cual se aprende y se vuelve a la niñez. También no se necesita invertir mucho dinero ya que cualquier elemento lo podemos adecuar con un poco de creatividad y predisposición a crear y básicamente a jugar

El juego es un elemento indispensable para educar y evaluar, como recurso pedagógico nos permite enseñar y aprender con agrado, estimula la inventiva y el razonamiento, regula las relaciones interpersonales y ayuda a eliminar tensiones en el aula.

El juego también es un recurso terapéutico que nos permite escudriñar el inconsciente y a proyectar emociones frustraciones, modelos de identificación sexual como social, nos puede orientar satisfaciendo nuestras necesidades de autorrealización.

Cualquier elemento manipulable y moldeable a la actividad lúdica se convertirá en juguete, sin necesidad de que este dentro de una norma de elaboración, cuanto menos juguetes es

mejor y como se puede observar entre los 5 a 6 años van disminuyendo la cantidad de juguetes ya que se da paso a la inventiva y creatividad de los niños y a la necesidad de relacionarse con su grupo de pares a través de juegos de integración y socialización, incentivando la competitividad y por ende la generación de metas.

Al aprender jugando se esta enseñando a relacionar tiempo juego y tiempo trabajo por lo que no seria una actividad para el ocio sino para la productividad.

Un aspecto muy importante es que se debe tener en cuenta las etapas de desarrollo para adquirir obsequiar o utilizar un juguete, no se puede por ejemplo regalar a un niño de un año rompecabezas o por otro lado hacer que los niños de una guardería se sienten y sigan un programa riguroso de ejercicios para pre escritura y matemáticas cuando lo que mas quieren es trepar, disfrazarse o simplemente picar y rayar con crayones o pintura de dedo, o simplemente amasar la plastilina y jugar al cumpleaños o al mercado

Para concluir puedo decir que el juego y los juguetes nos permiten ser libres, creativos, personas felices y romper esquemas tradicionales.

BIBLIOGRAFIA

- AJURIA GUERRA de Julian. Manual de Psiquiatria Infantil. Editorial Masson. Argentina 1984
- ARANGO.Marta,/NIMNICHT Glen. Juegos Que Educen. Centro Internacional de Educación y Desarrollo. Medellín 1987
- CALERO PEREZ Mavilo. Educar Jugando. Editorial San Marcos. Lima 1998
- CALERO PEREZ Mavilo. Constructivismo. Editorial San Marcos. Lima 1997
- CUADERNOS DE ESTIMULACIÓN DE 0 A 3 AÑOS. Ayudemos a Nuestros Niños para una Vida Mejor. UNICEF. La Paz 1986
- CHIQUI. Revistas coleccionables. Fodei 1998
- CHOQUE VIZCARRA Marcelino. Juegos y Juguetes del Niño Campesino. Proyecto multilateral "Valoración e Intercambio Cultural en Poblaciones Indígenas y Rurales". OEA. La Paz 1998
- ERICKSON Erick. Infancia y Sociedad. Editorial Alianza 1970
- FREUD Sigmund. Introducción al Psicoanálisis. Editorial Alianza. Madrid 1971.
- JUNTA DE JARDINES INFANTILES. Confeccionado con Desechos. Manual Didáctico. UNICEF 1996
- HETZER Hildegard. El juego y los juguetes. Editorial Kapelusz. Argentina 1978
- HOHMANN Mary/ BANET Bernard/ Weikart David. Niños Pequeños en Acción. Editorial Trillas, Mexico 1995
- KÜHNEMANN Ursula. 150 Trabajos Manuales y Juegos Infantiles. Editorial Kapelusz Argentina 1977
- PMA, Programa Mundial de Alimentos. NIÑOS Y JUGUETES. Publicación. Bolivia 1997
- PAPALIA Diane / WENDKOS Sally. Desarrollo Humano. Editorial Mc Graw Hill. México 1988
- PERALTA ESPINOSA, Ma. Victoria. EL Currículo en el Jardín Infantil. Editorial Andrés Bello. Chile 1993
- DURIVAGE Johanne. Educación y Psicomotricidad. Editorial Trillas. México 1995
- PAN, Programa Nacional de Atención a Niños y Niñas Menores de seis años. Guía Para la Elaboración de Materiales Educativos. La Paz 1997

- PAUSEWANG Elfriede. Juegos Didácticos, para realizar en grupos con niños de 3 a 8 años. Editorial Kapeluz. Buenos Aires. 1977
- PIAGET Jean. Psicología y Pedagogía, Editorial Ariel Argentina 1988
- PIAGET Jean. El nacimiento de la inteligencia en el niño, Editorial Grijalbo, Mexico 1985
- PIAGET Jean. La Construcción de lo Real en el Niño. Editorial Grijalbo, México 1985
- RONDAL Jean - Andolphe/ HURTING Michel y Colaboradores. Introducción a la Psicología del Niño. Editorial Herder. Barcelona 1986
- VIGOTZKY. La Imaginación y el Arte en la Infancia. Editorial Akal. España 1982
- VOGT Willi. El Mundo del Jardín de Infantes. Editorial Kapelusz. Argentina 1976

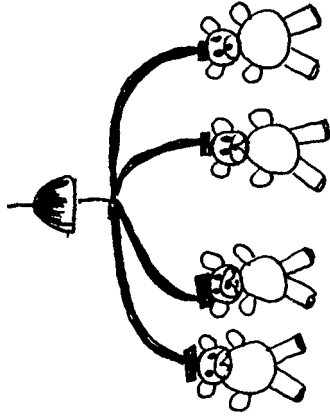
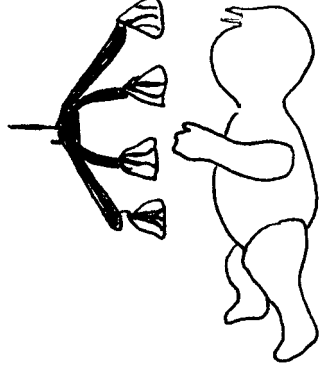


ANEXO 1

GUÍA DE JUEGOS Y JUGUETES SEGÚN EDAD

JUJGULETES POR EDAD

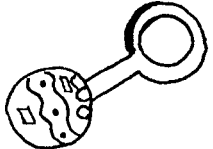
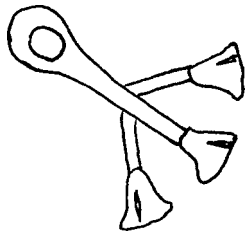
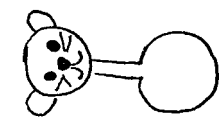
EDAD: 0 a 1 años	JUJGULETE: Moñitos
-------------------------	---------------------------



MOTRILIDAD FINA	D D GRUESA	N ON	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD

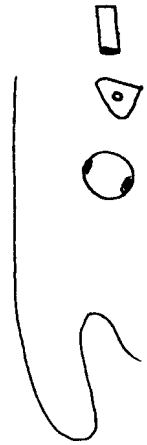
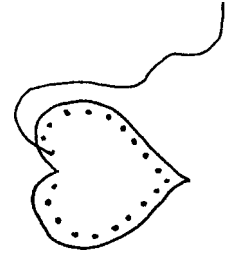
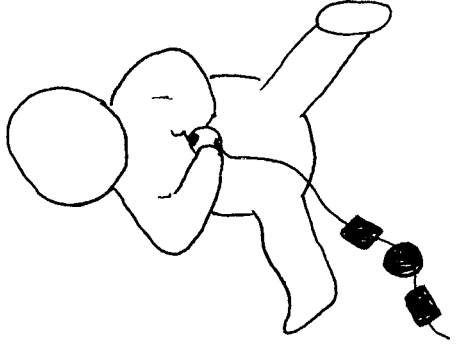


JUGUETE:



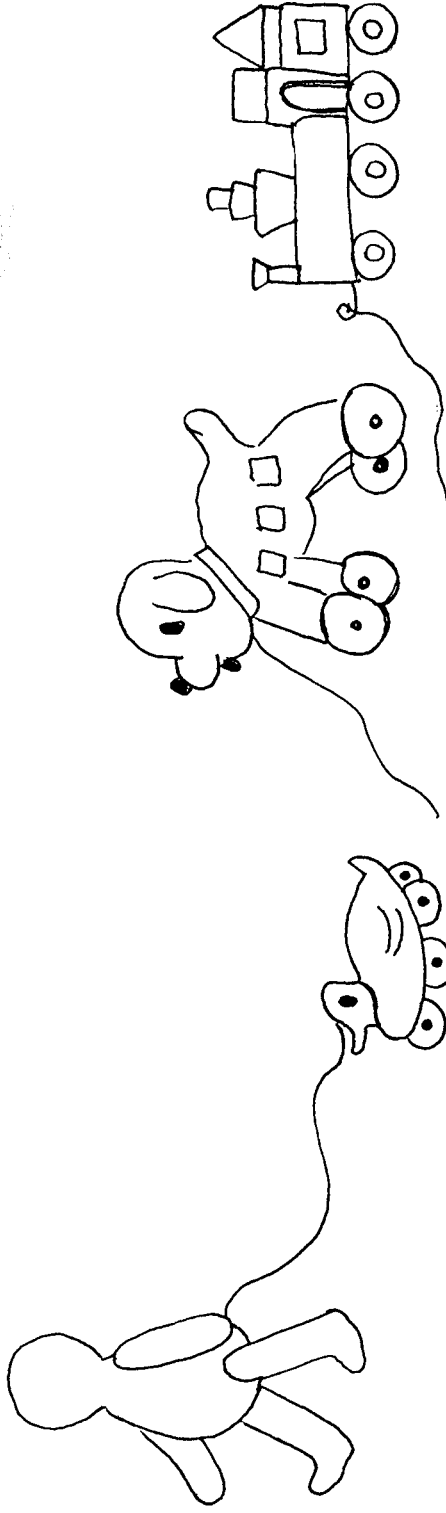
MOTRIL		COGNICION	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
FIN	GRUESA				
a p a c i ó n	pa r a r	Sentir, explorar diferentes formas, colores, sonidos texturas cerca de los 9 meses estimulamos la noción de objeto permanente.	Al diferenciar sonidos se estará estimulando la adquisición del lenguaje.	Aprender a conocer las cosas que le rodean moviéndose, mirando tocando, oliendo y chupando.	Cualquier envase que suene, estimulará al niño a tratarlo de agarrar y manipularlo

9 meses a 6 años	JUGUETE:
------------------	----------



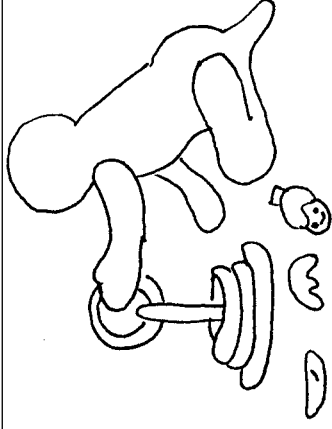
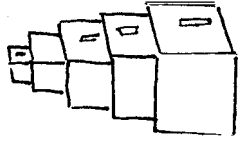
MOTRICIDAD		COGNICION	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
	GRUESA				
Pre s on. pi za oord aco cjo i a o.	ii ad en .cic de o n e o.latera zaci' r	Se st ul a obs rvaci3 n d.fere ciar for nas, colores y tama'nos, seriaci3n y c asif.caci3n	stim l ci3n e g aje 3 r cic d as p' rcepci3n de los cbietos.	Delaci3n co ouras perso n s e f i cion L' g aje, co no to ra cane y e' laboraci3n de e' do ce .c de p' rci' ad mo, de desarr ar v en a :tapa p sco n Noci3n es 3 abos	Integrar e so del g ete a otros esq. e as por eje plo de aro relaciona r o c o a g. Meta., el ensa . e es e'jerci3n visomotor m y impo nte pa a la escrit .ra

EDAD: 1 a 6 años	JUGUETE: Juguetes de arrastre
-------------------------	--------------------------------------



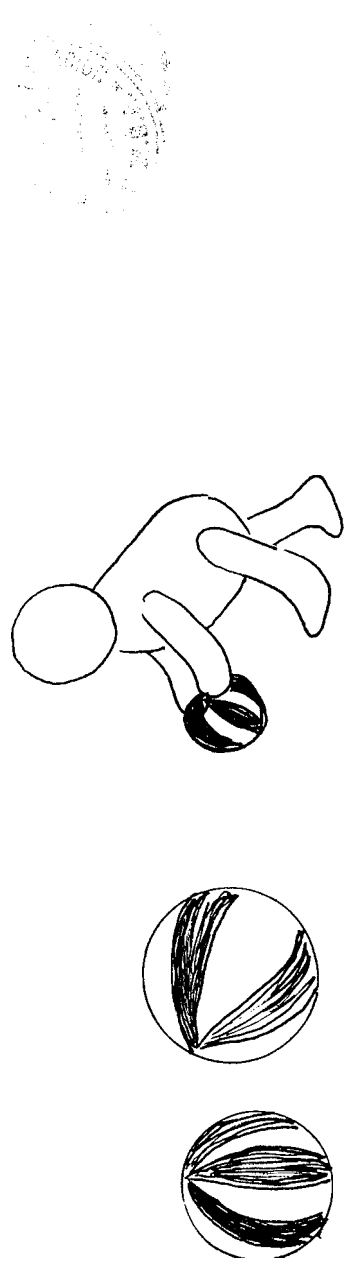
MOTRICIDAD.		COGNICION	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
	GRUESA				
ren	a ojo do cuerpo, andar, trepar, bajar		ejemplo tren, tuuuuu,	su autonomía y sentido amarre	y arrastre

	0 a 2 años	JUGUETE:	Juegos y juguetes de encaje, como torres con eje, como conos con argollas
--	------------	----------	---



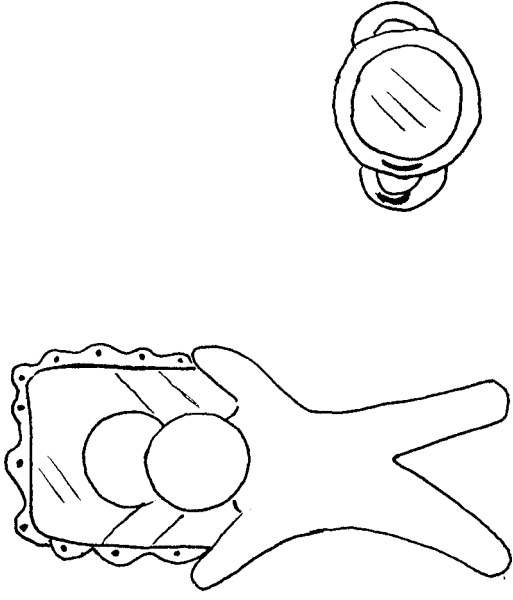
MOTRICIDAD		COGNICION	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
FINA	GRUESA				
<p>Coordinación</p> <p>Ojeo,</p> <p>precisión</p> <p>En sarte,</p> <p>encaje</p>	<p>Tirar y arrear</p> <p>Jugarse</p> <p>de un elemento</p> <p>estimar, arrastrar, mirar</p> <p>comparar y borrar</p> <p>pequeñas alturas</p> <p>gates para</p> <p>acabar el trabajo,</p> <p>pega.</p>	<p>emoción visible</p> <p>discriminación</p> <p>tamaño color,</p> <p>forma</p> <p>emoción</p> <p>avanzar</p> <p>reparar</p> <p>desarrollar</p> <p>quemado</p> <p>caídas</p>	<p>See</p> <p>preguntas</p> <p>¿cómo?</p> <p>como</p> <p>empleo</p> <p>¿cómo?</p> <p>¿cómo?</p> <p>¿cómo?</p> <p>¿cómo?</p> <p>¿cómo?</p>	<p>Se</p> <p>ole</p> <p>ta</p> <p>ya</p> <p>de</p> <p>los</p> <p>deseos, juegos</p> <p>o</p> <p>quiere</p> <p>mostrar</p> <p>algo, juego</p> <p>o</p> <p>de</p> <p>características</p> <p>de</p> <p>construcción</p>	<p>Se</p> <p>da</p> <p>los</p> <p>objetos</p> <p>de</p> <p>forma</p> <p>diversa</p> <p>para</p> <p>representar</p> <p>objetos</p> <p>reales</p> <p>o</p> <p>imaginarios</p>

	JUJUEETE:	Pelota de esponja
--	-----------	-------------------



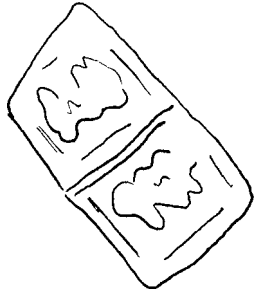
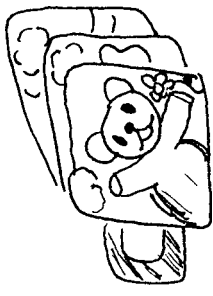
MOTRICIDAD		COGNICION	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	REA DAD
FINA	GRUESA				
Agar anza golp a	r̄atal a g' ea pa ea, salta u e taj- sc ar de p a		cornogol		pelotas mas grandes.

O	a	s	JUGUETE:
---	---	---	----------



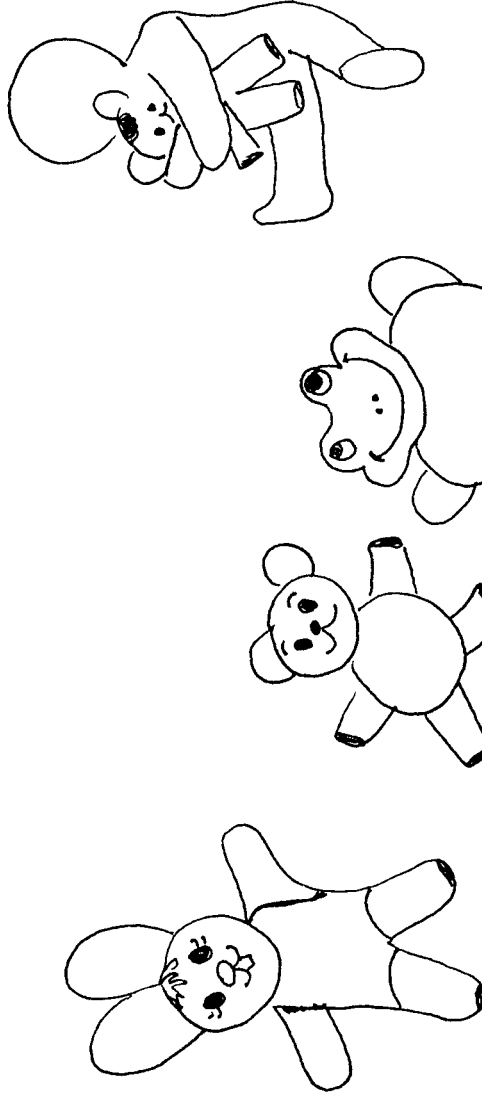
MOTRICIDAD		COGNICION	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
FINA	GRUESA				
Fineza motora	Estimulación del esquema corporal	memoria visual	el mismo niño produce.	autoimagen, sonrisa social	que tiene reflejo.

	JUGUETE:
--	----------



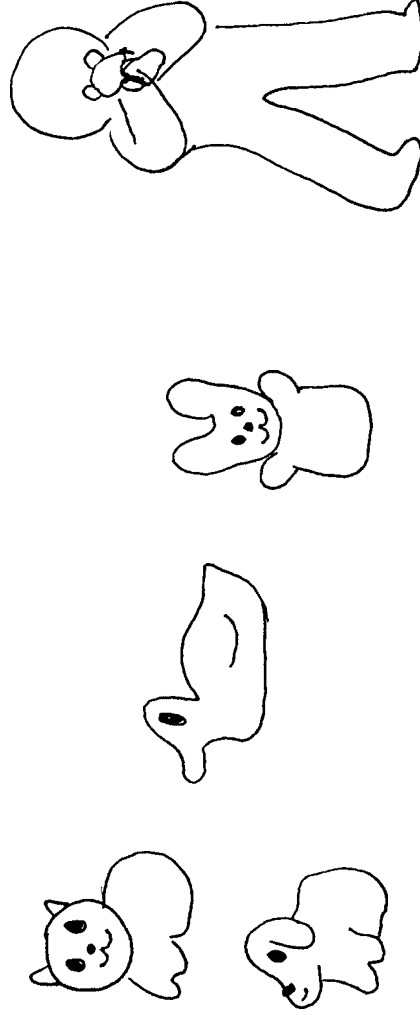
MOTRICIDAD		OCNI	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
N	GRUESA				
ace diferentes momentos con las manos, abre Cierre, pasa las "ojas.	Di fruta trasladan o sus libros de lado a otro, de de la atera- zación	Di eliminaci de formas, colores asocia objetos y es ambiente, ocio es espaciales, sig e i eas "le"	Estimulaci del arg.aje, expresiv y de Decoraci on simbolica, graficas, cartas	relacion, con los dominios y delimitaci on de espacio, imitaci on. Acciones que se realizan haciendo cosas personales	A partir de estos esquemas elaboramos esquemas de relacion libros con actividades adicionales.

EDAD: 0 a 6 años	JUGUETE: Peluches
-------------------------	--------------------------



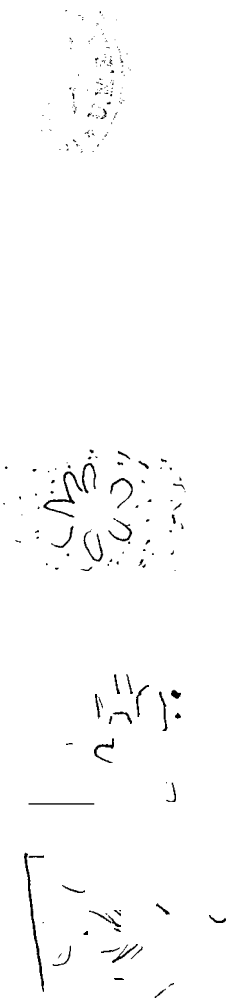
MOTRICIDAD		LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
	GRUESA			
Agarra, abraza	Señala y abraza las partes del cuerpo del muñeco.		estableciendo así un	expresar sentimientos.

	JUJGUEETE:	Muñecos de goma
--	------------	-----------------



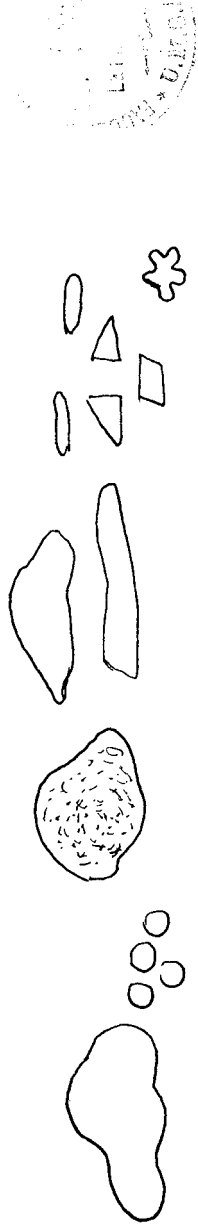
MOTRICIDAD		COGNICION	LENGUAJE	PERSONAL		CREATIVIDAD
FINA	GRUESA			SOCIAL		
Pre sión	Gateo	Compara recolectores		Escucha	Personal	
La zar,	Salta,	partes del cuerpo		al ritmo de la	Social	
apretar	Empuja	fuerza		reacción al		
ejercicio	Arrastra	percepción	fuerza muy importante para	situaciones nuevas como		
ejercicio en caso				el año, o la dentición		
de la						
hipotofía						

JUGUETE: Pintura no tóxica



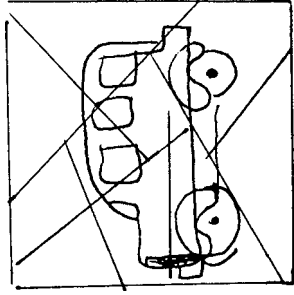
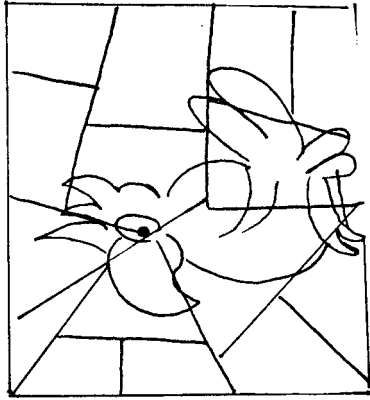
MOTRICIDAD		COGNICION	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
N	GRUESA				
Estimulación fina, dedos (pintura)	Trabajo grueso permite al niño trabajar y colorear (pintura)	Memoria visual, Colores, colores, discriminación y relación.	Desarrollo del aparato fonológico y palabras pictóricas como el copiado.	Desarrollo de la personalidad permite al niño jugar y relacionarse con los demás.	gran cantidad de técnicas que estimularan la creatividad en el niño,

DA	1 a 6+ años	JUGUETE:	Masas como plastilina, greda, masa de sal masa de tiza
----	-------------	----------	--



MOTRICIDAD		COGNICION	LENGUAJE	PEROMAL	CREATIVIDAD
N	GRUESA				
<p data-bbox="888 1774 917 1885">mulación</p> <p data-bbox="938 1774 967 1885">ora fi a</p> <p data-bbox="989 1774 1018 1885">sando,</p> <p data-bbox="1039 1774 1068 1885">cea d</p> <p data-bbox="1089 1774 1118 1885">mi.e.r.laja:</p> <p data-bbox="1140 1774 1169 1885">m' sculos e</p> <p data-bbox="1190 1774 1219 1885">m ano s,</p>	<p data-bbox="888 1564 917 1696">A f i c i ó</p> <p data-bbox="938 1480 967 1696">a s a o o d e a s</p> <p data-bbox="989 1522 1018 1696">o t r i a d e s</p> <p data-bbox="1039 1459 1068 1696">s p o e s a m a s a</p>	<p data-bbox="888 1333 917 1375">No</p> <p data-bbox="938 1228 967 1375">c s p a c i a s</p> <p data-bbox="989 1176 1018 1375">c o l o n s o z m a s</p> <p data-bbox="1039 1155 1068 1375">a s i a ñ o i g u r a s,</p> <p data-bbox="1089 1270 1118 1375">' m e r u</p> <p data-bbox="1140 1165 1169 1375">o o s a o d e a</p> <p data-bbox="1190 1260 1219 1375">o n e t o r i:</p> <p data-bbox="1240 1249 1269 1375">s e s o r i a l</p> <p data-bbox="1291 1197 1320 1375">c o m i n c a c i o</p>	<p data-bbox="888 934 917 1123">A n. c i ó a c</p> <p data-bbox="938 976 967 1123">v o c a b a r i o</p>	<p data-bbox="888 672 917 798">S O A</p> <p data-bbox="938 588 967 882">D e s a r o l l o e l e g a j e</p> <p data-bbox="989 735 1018 882">c o m i c a c</p> <p data-bbox="1039 619 1068 882">d e s e n i b i l i o i o e l</p> <p data-bbox="1089 577 1118 882">n i ñ o e i n a r t i s t i o c</p> <p data-bbox="1140 745 1169 882">a m a s a c</p> <p data-bbox="1190 609 1219 882">s i m p l i m e n t a l e r</p> <p data-bbox="1240 661 1269 882">a i g o l l a d e a</p> <p data-bbox="1291 556 1320 882">m a s , e d e a b a j a r</p> <p data-bbox="1341 609 1370 882">a o l e p o e c t a d o</p> <p data-bbox="1391 724 1421 882">i n a r t i s t a s.</p>	<p data-bbox="888 304 917 546">M a s a s p e r m i t</p> <p data-bbox="938 262 967 546">a e s a o a r l a i n g i n a</p> <p data-bbox="989 231 1018 546">a e l o i c s o e s</p> <p data-bbox="1039 220 1068 546">p e e a d e g a a o t</p>

	2 a 6 + años	JUGUETE:	Rompecabezas de corte recto y piezas grandes entre 1 a 10 piezas, con figuras sencillas
--	--------------	----------	---



MOTRICIDAD		COGNICION	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
Trabaja pi za, coo o of	GRUESA Trabaja oo pi za gra des oo o ejercicio	temporal , discriminación	como dame toma este, es		revistas cuentos, fotos etc.

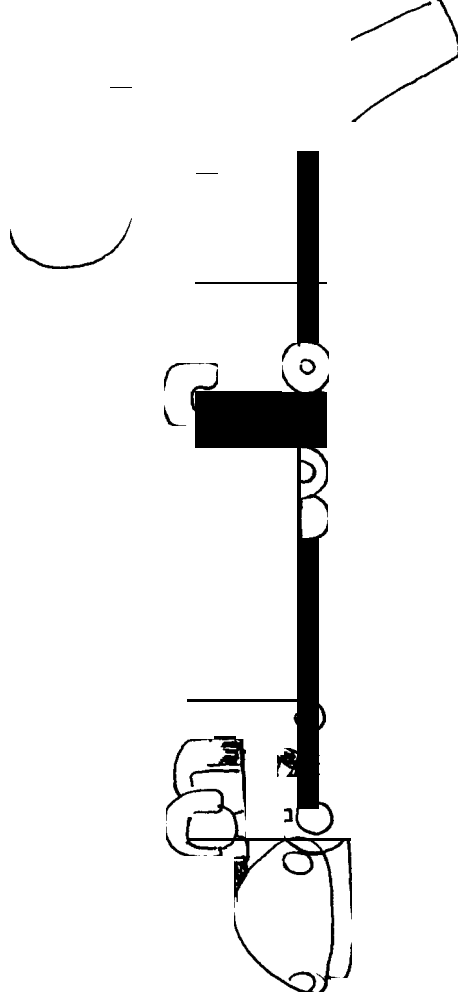
	JUGUETE: Juguetes de la vida diaria como vajillas, ollas, comida, frutas
--	--



MOTRICIDAD		COENIC N	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
FINA	GRUESA •				
Prensión	Llevar traer	Para trabajar nociones espaciales, colores formas, memoria	Ampliación de vocabulario	Socialización, integración, Imitación diferida, referentes sociales	Hacer que el niño utilice otros objetos y le de uso según su imaginación

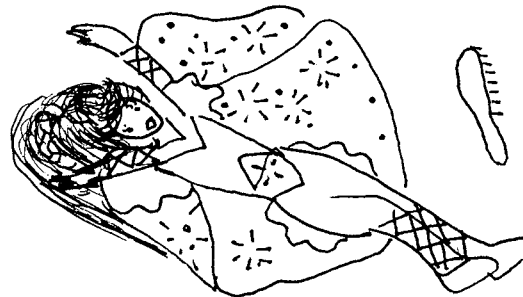
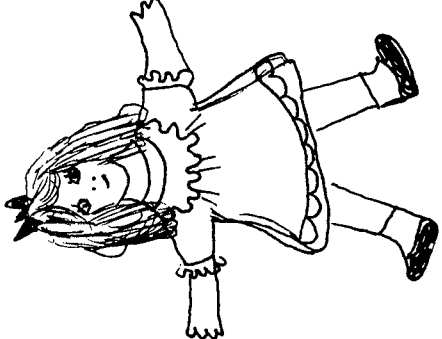
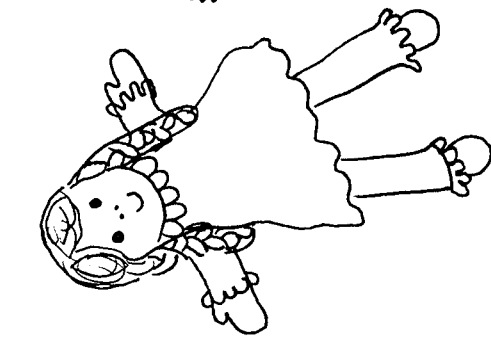
EDAD: 1 a 6 años

JUJUEJUE AUTOS



MOTRICIDAD		COGNICION	LENGUAJE	PERSONAL	CREATIVIDAD
FINA	GRUESA	Relaciones espaciales, colores, esquemas de movimiento	Estimulación del aparato fonador en función de sonidosomatopercos	Se puede jugar a competir, simular conquistas coronadas	Se puede dar la forma de auto a cualquier objeto capaz de ser arrastrado o que tenga 4 ruedas

EDAD: 2 a 6 +años	JUGUETE: Muñecas
--------------------------	-------------------------

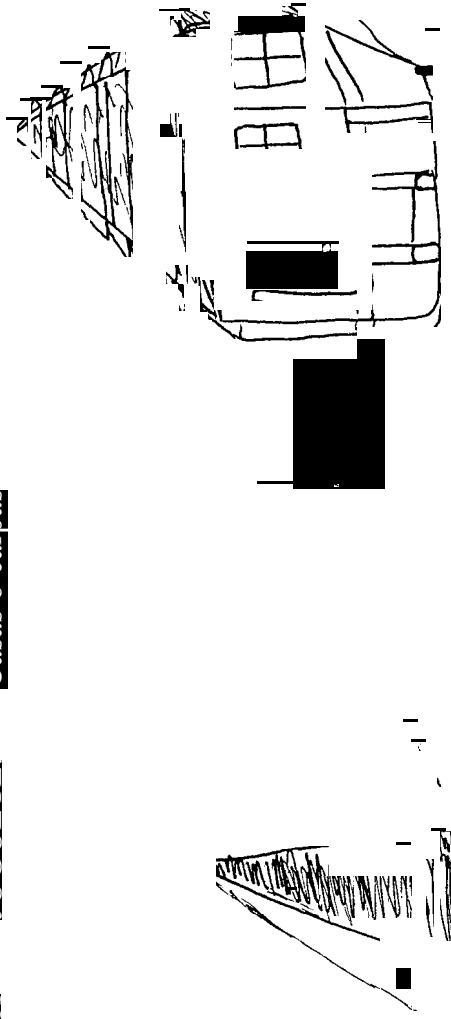


MOTRICIDAD		COG N C I O N	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
	GRUESA				
zar stir	Le art ae		comunicativo	paternos u otros. Expresa necesidades de afecto Y conductas compesatorias	hábitos, reglas normas y roles.
D e os ,	e q e				
m o o ?	o rporal				

EDAD: 2 a 6 años

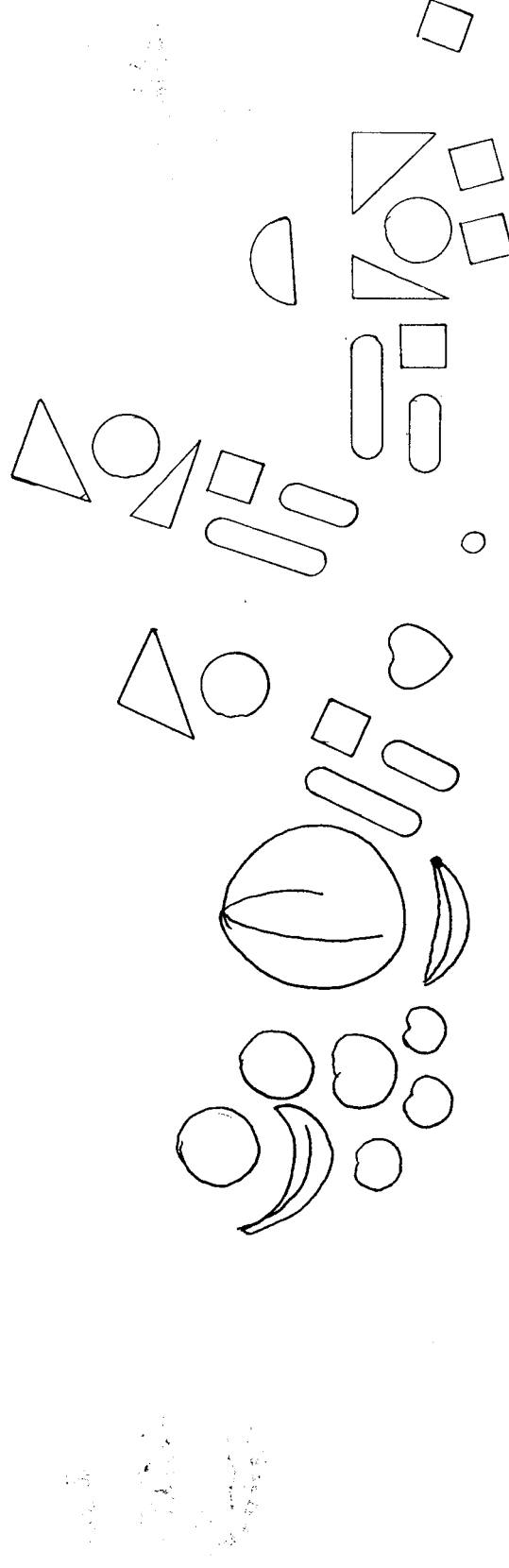
JUGUETE

Casas o carpas



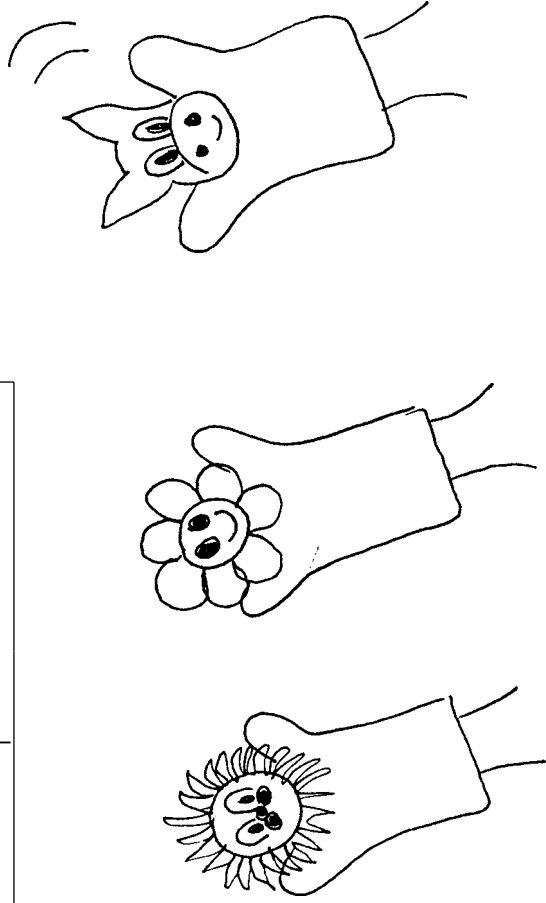
TRU		COGNICION	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
F N A	GRUESA				
brillar	Entrar salir guitar	adentro afuera. Desarrollo de esquemas de habitat.	vocabulario	socialización	niño.

EDAD: 2 a 6+ años	JUGUETE: Frutas de lana , esponja-figuras planas de madera goma o palmilla
--------------------------	---



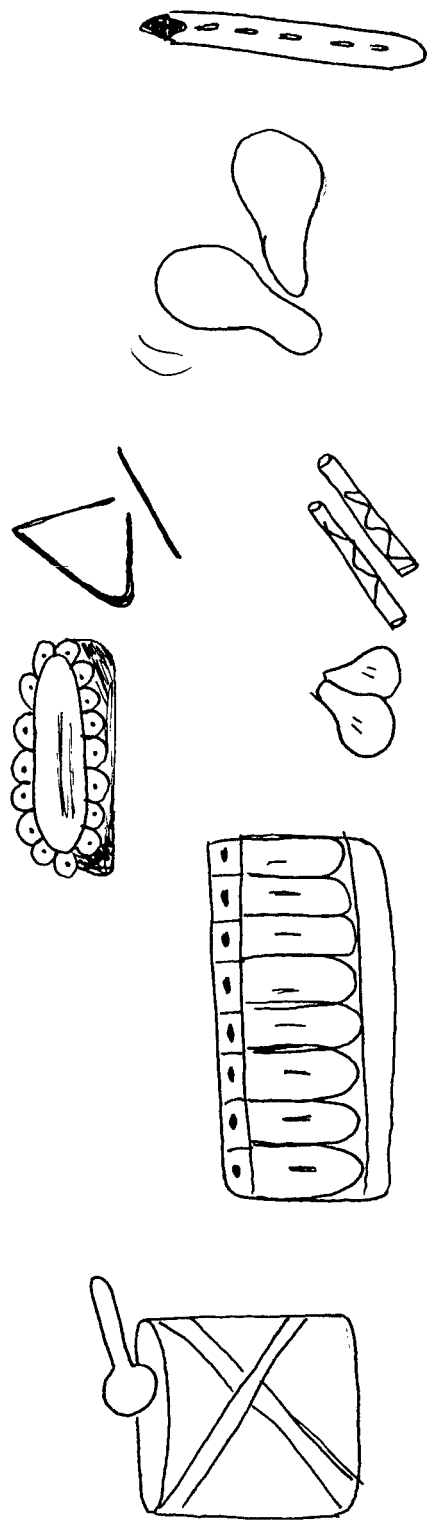
MOTRICIDAD		COGNICION.	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
F	GRUESA	formas, Nociones espaciales, seriación clasificación.	vocabulario, en función de el anterior item Apoyo al método de la lectura global.	grupo de pares, presentes en todos los proyectos educativos.	función de los juegos de socialización e integración.
esic	Llevar traer, -bi bajá.				
zá nsarte,					

2 a 6 +años	JUGUETE:
-------------	----------



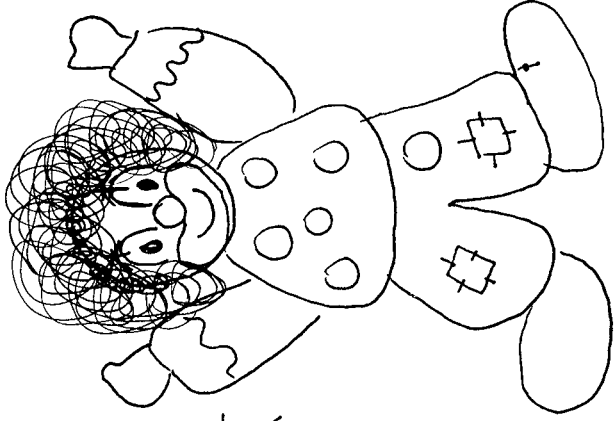
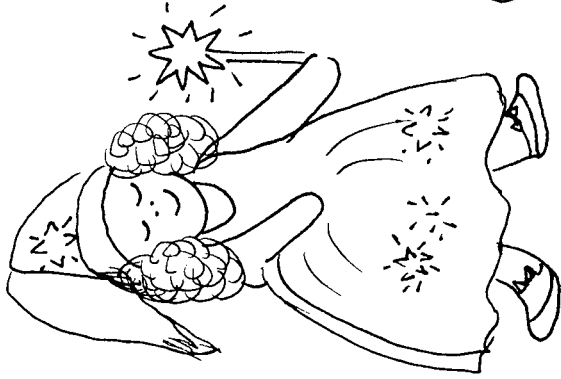
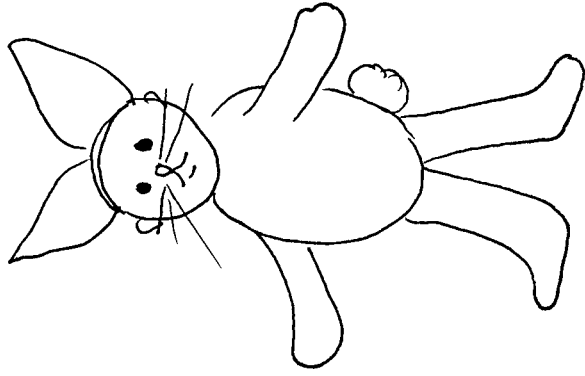
MOTRICIDAD		N ION	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
FI	Si el niño manipula estimula el manejo de las manos, aplaudir.	Memoria.	Permiten estimular mucho el lenguaje	Terapia proyectiva y de desensibilización	Los títeres son juguetes muy útiles dentro de cualquier proyecto.
GRUESA	Correr, saltar, llevar y traer				

EDAD: 2 a 6 años **JUQUETE:** Instrumentos musicales



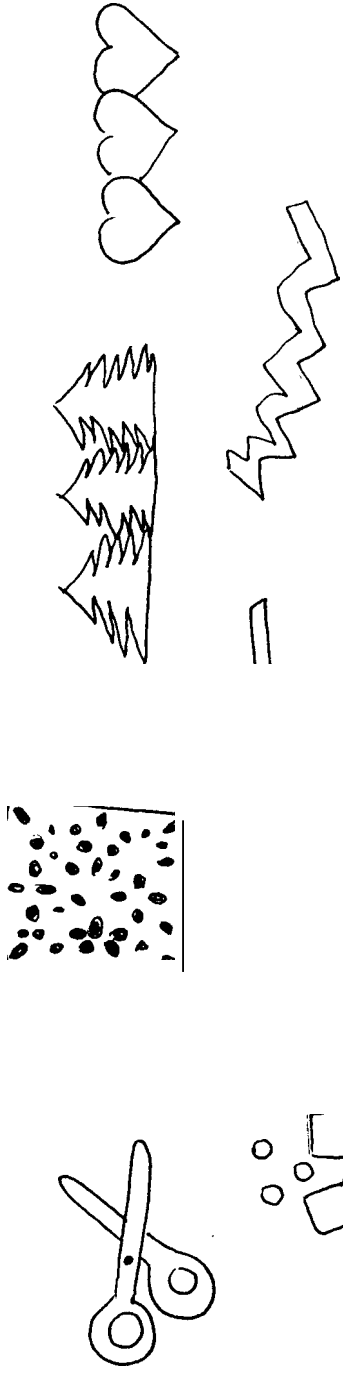
MOTRICIDAD		COGNICION	...LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
FINA	GRUESA				
Preñsió	Bai ar,	de ritmo, nociones espaciales.	la memoria auditiva, ejercicios fonarticulatorios	tensiones.	
p za,	eΔpres ó				
oordinació	corp o a				

	os	JUGUETE:	Disfraces
--	----	----------	-----------



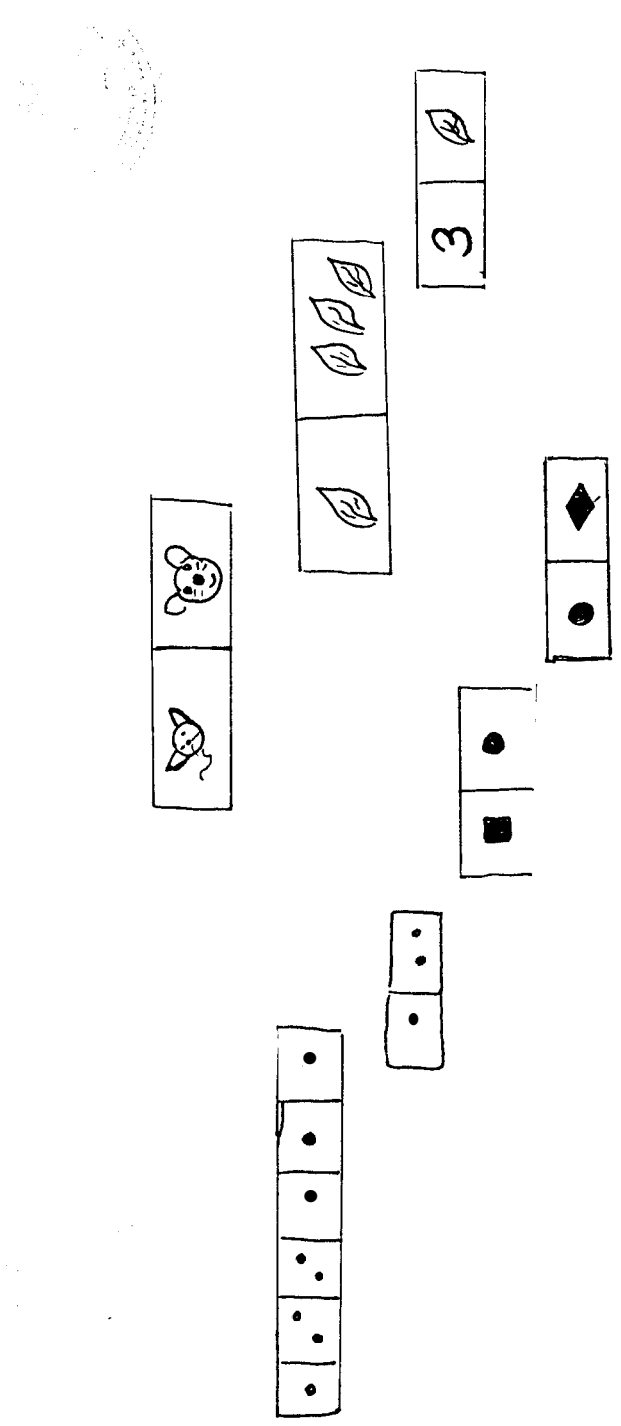
MOTRICIDAD		COGNICION	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
FINA					
Pr= sío	Esq :m:a o r :a		lenguaje en función del propio disfraz	afectivas y de desarrollo personal, en función de sus modelos de identificación y el desarrollo del juego simbólico.	el niño desee en cualquier aspecto

	2 años	JUGUETE:
--	--------	----------



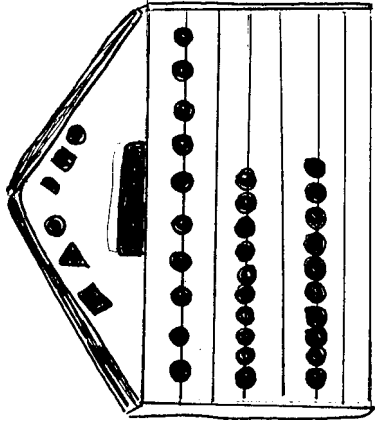
MOTRICIDAD		OGN	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
N orsió p'z ar ón ojo a t, é, o c i o f o d o eparaci' para t i r i t o	GRUESA Er a . c c s í s e s o o a ar q s o i j r a s á g e s r a r o a	Nocio os acia es e f l o o vis como or e T a r a ~ s, formas y colo es.	E r ' s a t i c a t o i ' s a b r i r o a r l a O	D e a o o e t r á b a j o s m a a s r a z s t i u n l a r p a r t i c i p a c i o e i n t e g r a c i o i c o r c a r e c i a s o . .	figuras unidas, copos de nieve,

EDAD: 2 a 6 +años	JUGUETE: Dominó
--------------------------	------------------------



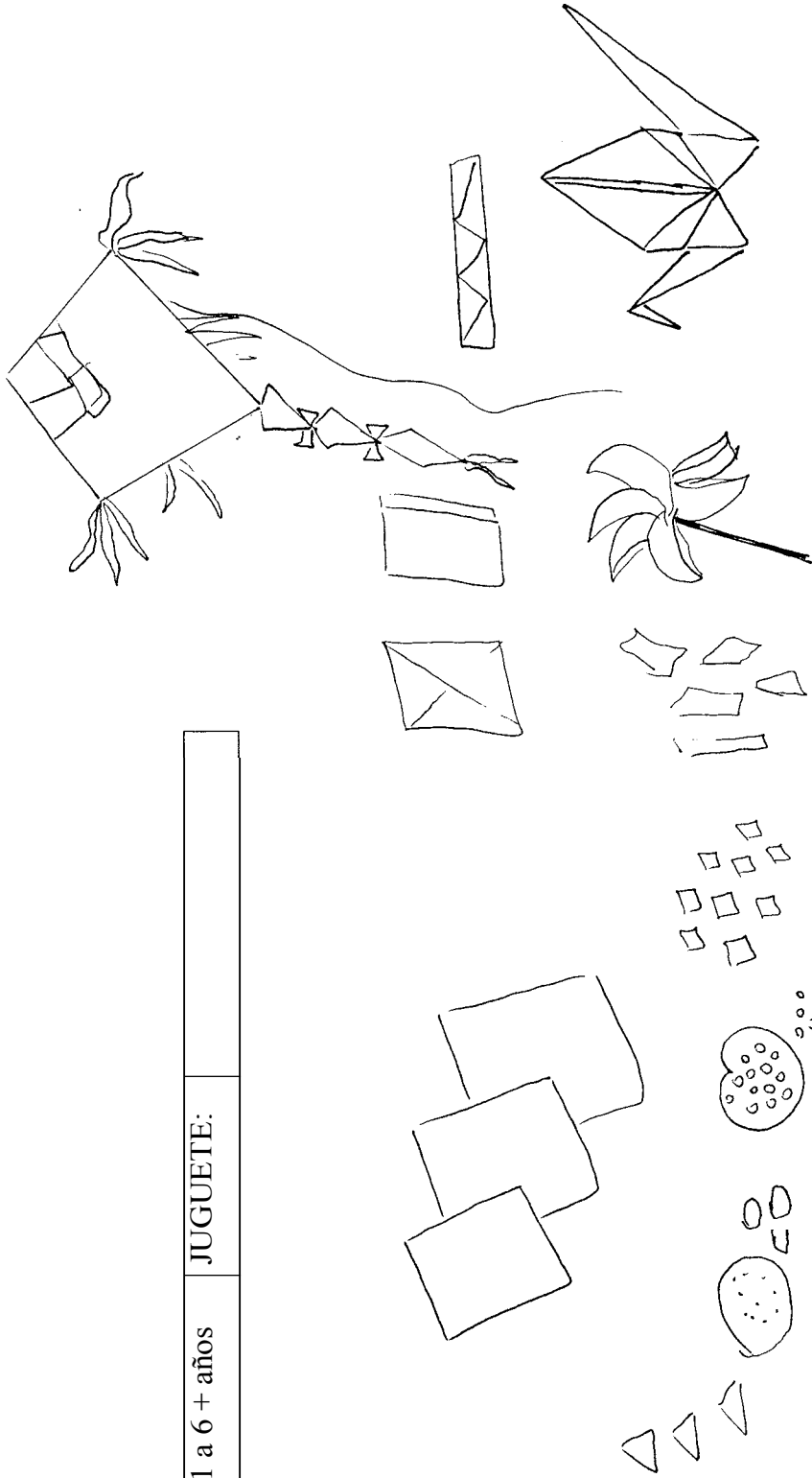
MOTRICIDAD		COGNICIÓN	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
FINA	GRUESA	Seriación clasificación, memoria visual, secuencia correspondencia	Estimulación ampliación de vocabulario	Un medio por el cual los niños compiten, se integran	Se utilizan en todos los proyectos educativos.
Atisó	Si son grandes para trabajar con ejercicios motores				

	4 a 6 +años	JUGUETE: baco
--	-------------	---------------



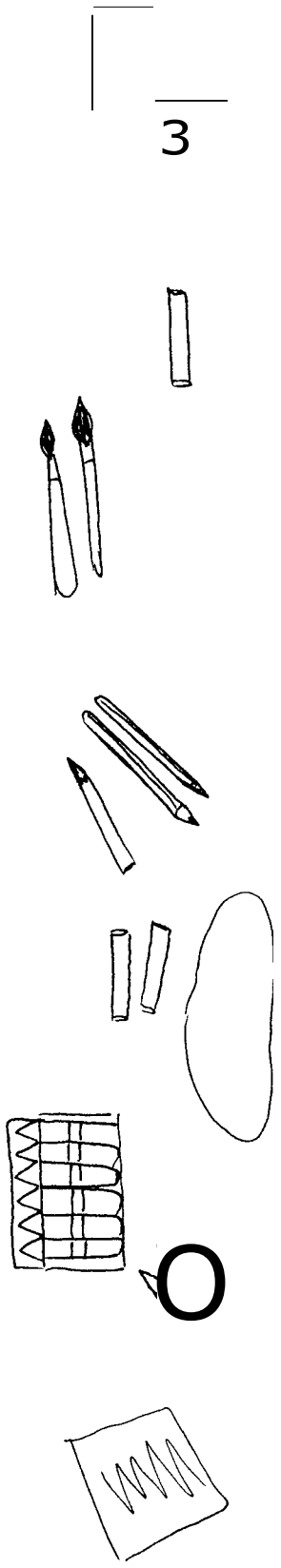
[OTRICIDAD		COGNICION	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
FINA	GRUESA				
Ejercicio manual, social, científico.		básicos de matemáticas,	vocabulario	competen	proyectos para estimular . .

	1 a 6 + años	JUGUETE:
--	--------------	----------



MOTRICIDAD		COGNICION	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
FIN	GRUESA				
r.s	Si se			desensibilización.	papel maché, hasta
asga o	co s r y<				
cado	vo a o'es o				
ga o	v<letis				
blao	corre .				

	2 a 6+ años	JUGUETE:	Crayones, tizas, lápices pinceles
--	-------------	----------	-----------------------------------



MOTRICIDAD			LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	CREATIVIDAD
FIN	GRUESA				
Práctica de ejercicio de	Si se realiza rayado espacioso grueso como "taca" o rayado	Se realiza al colorido mas variados.	Se realiza con artículos.	Desarrolla la destreza personal para los trabajos de rutina.	Presentes en todos los

		<p align="center">E LOS JUGUETES POR AREA DE DESARROLLO</p> <p align="center">PROPUESTA ECOLOGICA</p> <p>Se confeccionan con papel doblado, argollas, cajas, cubos de plástico, envases, fideos, muñecos de trapo, lana, tapas de botellas</p>
<p>Percepción auditiva</p>	<p>Socajas</p> <p>Pañuelos</p> <p>Botellas</p> <p>Giratorias</p> <p>Flautas</p> <p>Xilófono</p> <p>Maracas</p> <p>Zanapas</p> <p>Cajas</p>	<p>Cañerías y tubos de aluminio como de las antenas de TV</p>
<p>Percepción táctil</p>	<p>Frutas</p> <p>Peluches</p> <p>Caja de sorpresas</p>	<p>Confeccionados de lana, esponja.</p> <p>Peluche de diferente tipo de pelo (largo, corto, etc.)</p> <p>Un cajón que contiene diferentes juguetes elaborados con diferentes materiales</p>
<p>Construcción de conceptos</p>		

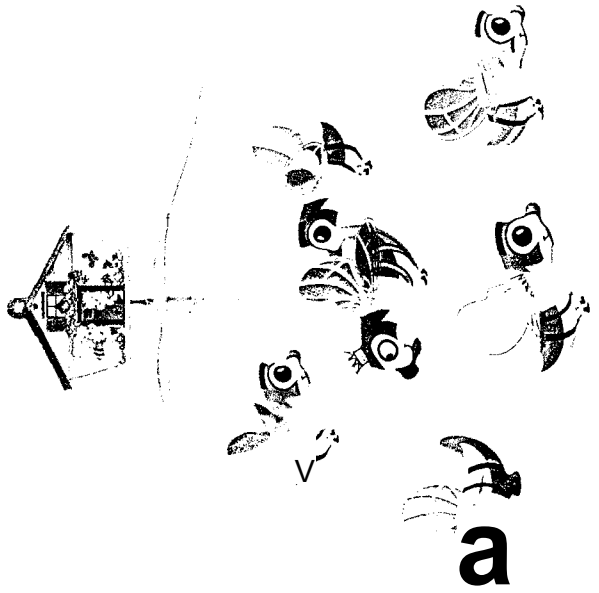
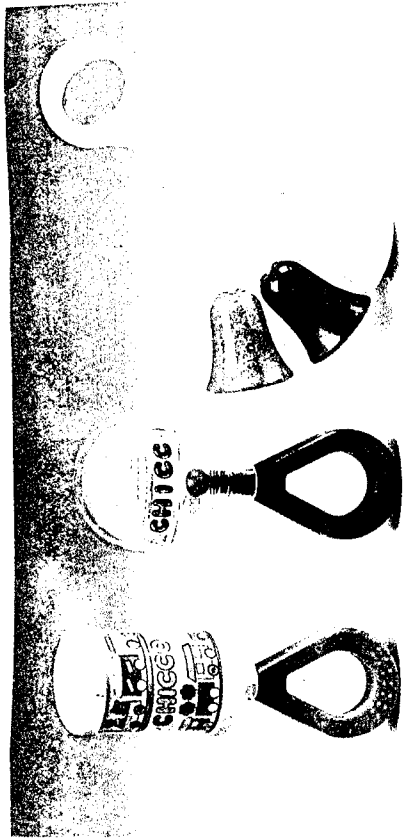
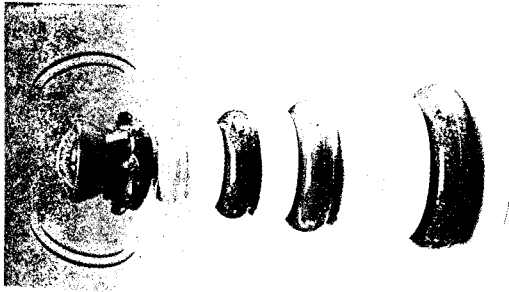
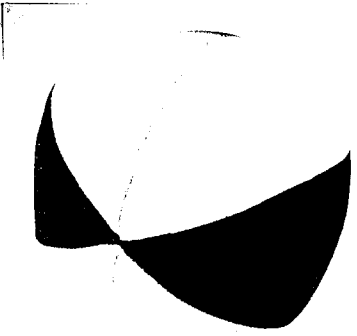


CLASIFICACION DE LOS JUGUETES POR AREA DE DESARROLLO		
AREA DE DESARROLLO		PROPUESTA ECOLOGICA
Seriación Clasificación Conservación		Construidos de cartón, papel de diferentes colores y tamaños, origami Vasos desechables de margarina, yogurt Botellas, tubos de papel higiénico De trapo, esponja, medias toalla De helado, parkett
	Pase Ballet Juegos Juguete	Pantalones en desuso, cartones, cordones, radiografías
Motricidad Gruesa	Pelotas Carros Sacos Caballitos Palitroque Caja de p a Argo las y p os	Botellas de plástico arena y pinturas Cajas grandes

CLASIFICACION DE LOS JUGUETES POR AREA DE DESARROLLO		
AREA DE DESARROLLO	JUJETE	PROPUESTA ECOLOGICA
Personal social		Mangueras, tubos de suero, palos de escoba
	Peluquería	Envases vacíos de champú, espejo, cremas, cepillos y peines
	Mercado	Papel, lana,
	Tienda	Envases vacíos de todo tipo, billetes de Alacitas
	Enfermería	Jeringas desechables, guardapolvo, manguera de sueros para fabricar estetoscopio
Creatividad	Máscaras	Platos de cartón, papel, cartulina. Pinturas
	Pinturas	Pintura al dedo, maizena, almidón, jabón añelinas, refrescos en polvo
	Piedras	Piedras, pinceles, pinturas
	Plastilina	Greda, masa de sal

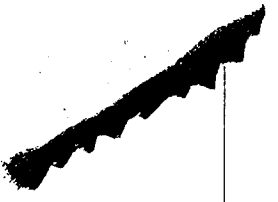
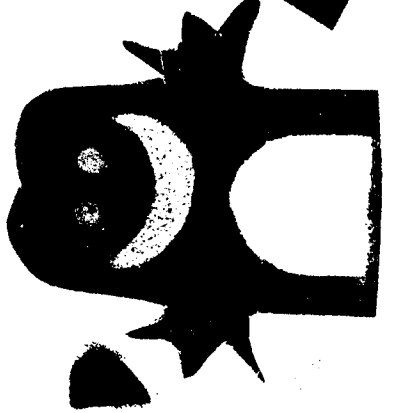
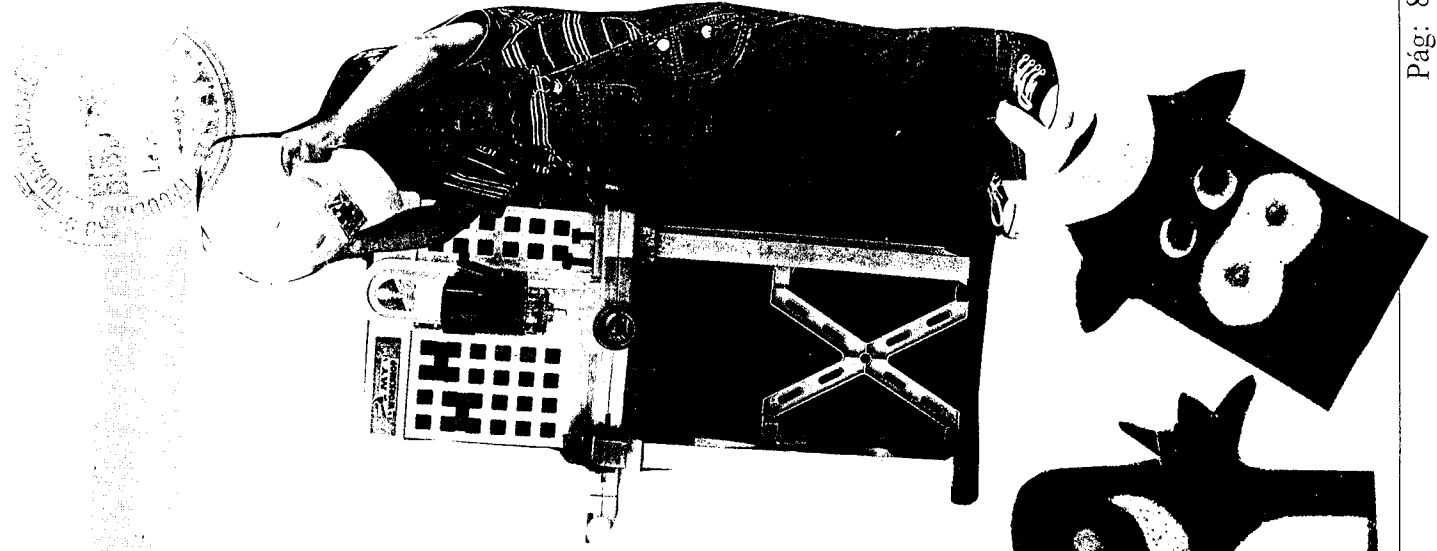
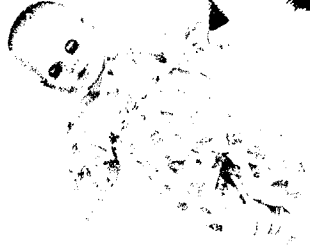
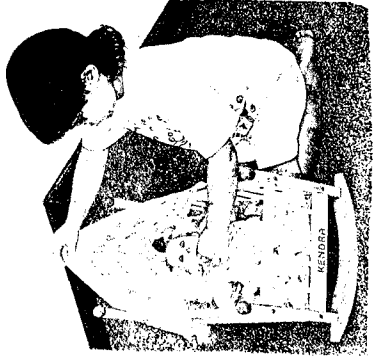
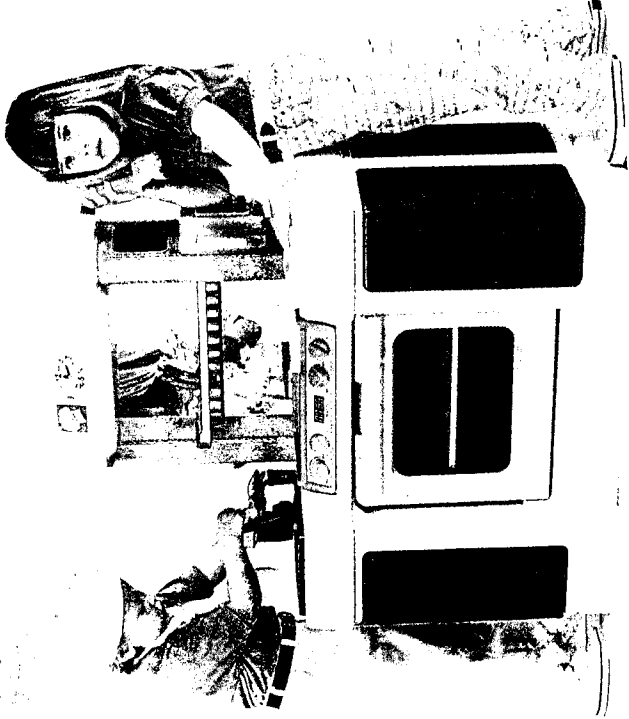
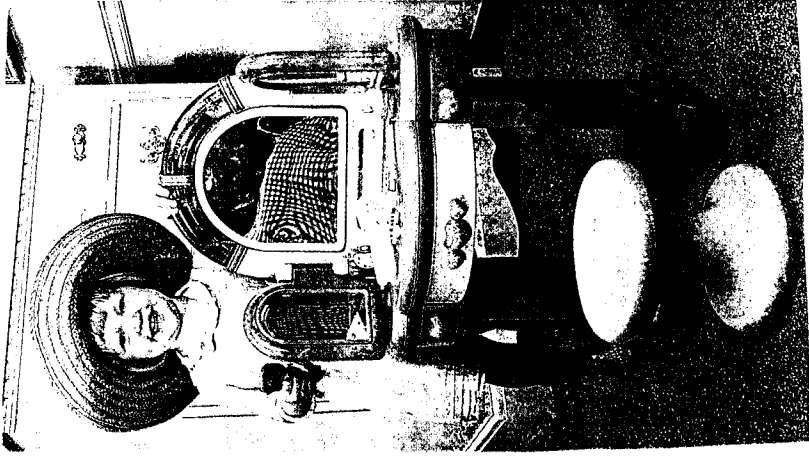
ANEXO 2
EL DESARROLLO DEL JUEGO SEGUN PIAGET

JUEGO FUNCIONAL





JUEGO SIMBOLICO





JUEGO CON REGLAS

