



Red Nacional  
de apoyo al desarrollo  
Infantil y Juvenil

crecer  
Juntos



GOBIERNO DE  
EL SALVADOR

# El juego

en la Primera Infancia

Jugar para aprender



Orlando Terre Camacho



# Introducción

---







## Mensaje Primera Dama

---

Es en la Primera Infancia donde descubrimos el mundo y sentamos la base de nuestra vida adulta. Empezamos a desarrollar nuestros hábitos, pensamientos, imaginación, identidad, creatividad, sentimientos y sueños.

Por eso el juego es fundamental en esta etapa, pues además de que nos permite aprender, nos divierte y nos hace felices.

Este libro que nos regala el maestro Orlando Terre Camacho es una guía sobre el valor pedagógico del juego, su importancia en el desarrollo motriz, de lenguaje y emocional en la primera infancia.

De esta manera, desde nuestra profesión, nos comprometemos a que la niñez juegue y aprenda para garantizarles la mejor infancia que puedan tener.

*Gabriela del Buzo*

Primera Dama de la República



# Prologo

---

"Desde los afectos".

Admirados educadores  
de El Salvador.

Jugar es el primer acto creativo del ser humano. Existe una recomendación sabía que he aprendido en mi vida profesional y también como gestora de amor con mi primera hija Layla: en el juego como en la vida únicamente el alma de niño sabe lo que quiere.

En el juego se genera la creación más humilde y los sueños sin límites de cada niño y cada niña.

Un día les dije: el recurso más importante de una escuela es ustedes: los maestros. Es por ello que quiero hoy presentar este formato para que nada les pueda faltar en tan noble ejercicio de trabajar por la primera infancia.

Marcar la diferencia es la gran tarea en nuestra gestión y lo estamos haciendo bien y desde el principio.  
A tener en cuenta.

Hemos escuchado decir en más de una oportunidad, que el niño aprende jugando, pero cuando de estimulación y educación infantil se trata ponemos en duda que el juego cumpla significativamente con este requisito, es indispensable organizar la estrategia del juego y direccionar la práctica para obtener los aprendizajes esperados.

En la etapa de desarrollo en la Primera Infancia el juego le permite al niño y a la niña no solo disfrutar, sino experimentar y diseñar estrategias individuales para su aprendizaje temprano. Durante esta etapa de vida, jugar es el ejercicio del día a día y la manera más efectiva de sentirse acompañado de un mundo que paulatinamente va descubriendo y conociendo y cambiando a la vez.

Pareciera innecesario señalar la importancia y la significación del juego en el proceso de desarrollo infantil, por ser este un hecho con factor dominante admitido en la vida de cada niño y de cada niña. El acto de jugar les proporciona placer y les permite expresar sentimientos que les son propios a la etapa infantil.

Para los adultos el juego infantil atrae nuestra atención cuando convivimos con los niños y observamos cómo sus experiencias se transforman, por ser estas la esencia de sus actividades cotidianas y que generan la actividad protagónica, básica y necesaria para alcanzar el máximo potencial de su desarrollo.

- **el juego lo complace,** le permite comprender y aprender en el mundo que lo rodea, unas veces acompañado y otras en solitario con su propia imaginación.
- **el juego alegra,** durante el proceso del juego los niños por su propia voluntad imitan a los mayores, toman para sí el rol de estos y, a veces, a su manera desarrollan creativamente el argumento, empleando el material lúdico: los juguetes.
- **el juego ayuda,** a través de la experiencia lúdica se descargan tensiones íntimas y florecen comportamientos que generan un estado psicológico estable en la conducta que implementarán en su vida real.
- **el juego comunica,** es la comunicación el enlace más importante entre el juguete y el niño. La experiencia lúdica garantizará el éxito y la felicidad de nuestros niños y niñas, que son sin dudas la esperanza del mundo.

- **el juego emocional**, a través del juego y los juguetes, el niño descarga su libido, por lo tanto, nunca sabremos el secreto de jugar y el verdadero significado que para él tiene tal o cual juguete.

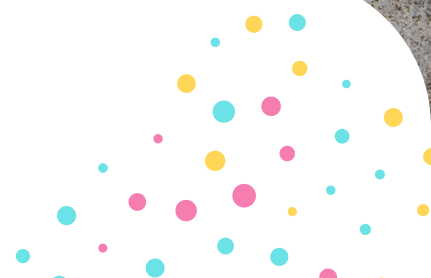
El éxito del juego dependerá del cuidadoso tratamiento que le demos como actividad desarrolladora en la que el recurso pedagógico se convierta en el instrumento para diseñar y facilitar el desarrollo infantil en cada etapa.

Los aportes que desde la valiosa dirección de la Psicóloga y Primera Dama de la Nación Gabriela de Bukele, el Despacho de la Primera Dama y su equipo en estudios de alta precisión sobre estrategias de juego consolidan la propuesta de la Ley de la Primera Infancia "Crecer Juntos". Al mismo tiempo dan validez a nuestra aproximación teórica y práctica de este material que ponemos en las manos de los educadores de la Primera Infancia.

Entre sueños, fantasías e imaginación los invitamos a reflexionar con nuestra propuesta, que más que ser un simple texto, será un material de consulta que favorecerá la práctica pedagógica en la Primera Infancia.

**Equipo del Despacho de la Primera Dama.  
Ley de la Primera Infancia Crecer Juntos.**







# CAPÍTULO I

---

## El juego en el desarrollo infantil.



Quienes se han dedicado a estudiar las particularidades del juego infantil, coinciden en varias características que lo identifican como tal y que generalmente, se dan en contraposición a la actividad del adulto. Esta simple distinción nos permite definir al juego como la actividad protagónica de la vida infantil.

Ente otras variaciones, el juego:

- **Es una de las formas de actividad del niño y un medio específico de educación;**
- **Es emoción; es un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde, pero siempre emociona.**
- **Es satisfacción; es hacer travesuras, brincar, gritar, moverse, participar en algunas acciones sometidas a reglas, por entretenimiento o para arriesgar, aventurar y crear.**
- **Es la actividad propia del niño. Ellos convierten en juego cualquier acción.**

El juego no tiene metas en particular; obedece exclusivamente a motivaciones internas y se caracteriza por el autotelismo, que significa una finalidad en sí mismo. Esto quiere decir que es más un disfrute de la actividad en sí, que un esfuerzo destinado a un objetivo exterior.

El juego es considerado como una acción libre, espontánea y voluntaria. Precisamente por ser libre y elegida por quien lo practica, da la oportunidad de gozar, explorar, descubrir y crear cosas que no se darían si fuera una actividad impuesta desde afuera con carácter de obligatoriedad.

En sentido general, el juego designa cualquier actividad a la cual uno se dedica y que llevado por el placer que produce define el significado de lo aprendido. Es a través del juego que se combinan el pensamiento, el lenguaje y las fantasías.

## Fundamentación teórica del Juego.

Los juegos son creativos, ricos en contenido, surgen sobre la base del desarrollo de la observación, de la memoria, del pensamiento, del proceso de inculcar sentimientos, de los intereses y del desarrollo de la imaginación y del lenguaje.

Existen diferentes propuestas teóricas que hacen del juego la actividad esencial para el aprendizaje en la primera infancia.

- **Teoría de la Psicogénesis de Jean Piaget.**

Para el psicólogo suizo Jean Piaget y su teoría de la psicogénesis, ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo del niño. Para cada etapa está vinculado un tipo de juego. Para la Escuela de Ginebra de J. Piaget el juego constituye un verdadero revelador del desarrollo mental del niño.

- **Teoría del Psicoanálisis de Sigmund Freud.**

El psicoanálisis nos aproxima a ver el juego vinculados a otras actividades del niño, y más particularmente con el sueño. Para Freud el juego se basa en una transacción permanente entre lo imaginario y lo real.

- **Teoría social, histórico, cultural. Lev S. Vygotsky.**

Una observación y análisis profundo aparecen en el Tratado de Psicología del Juego de P. Elkonin considerado como un discípulo de la Escuela Rusa.

Según el autor es difícil establecer qué tipos de actividades y sus indicadores se incluyen en la significación del juego y cómo y por qué vía, adquiere nuevas significaciones.

Según Leontiev (s.f.), la diferencia específica del juego de los párvulos con el juego de los animales, se caracteriza en que aquél no es instintivo, sino específicamente una actividad humana con objetivo, la cual, al formar la base para el conocimiento del mundo de los objetos en el niño y determina el contenido del juego de éste. Un niño sano es un niño activo y esta particularidad enriquece el para qué es importante la actividad lúdica en su desarrollo.

Coincidimos en pensar que el niño siempre ha jugado, pero no únicamente desde una misma construcción o perspectiva. El juego también debe ser observado como una estrategia de desarrollo infantil compleja, porque envuelve las vivencias y las conductas humanas desde las edades más tempranas y en el transcurrir de la vida.

Otro de los teóricos que abordan el juego es Le Boulch (1983), en su libro La Educación por el Movimiento, trata las estructuras físicas no acentuadas como trabajadas y desarrolladas por medio de las vivencias de los niños y las actividades que hacen en sus vidas. Por eso es importante advertir desde el posicionamiento teórico que los juegos son vivencias técnicas esenciales para el desarrollo infantil.

Si bien el desarrollo depende de las muchas oportunidades y competencias que se deben dar durante el desarrollo infantil, es importante enseñar a los niños y niñas desde edades tempranas a jugar.

El movimiento articula el aprendizaje infantil, por lo que definir la actividad motriz garantiza el desarrollo. O. Terre, 2011

## El niño social de Vygotsky y el juego.

Nos sostenemos desde los aportes de L.S. Vygotsky cuando señala, cómo el niño alcanza destrezas que están por encima de su capacidad, cuando la ejecuta bajo la guía del adulto o de un compañero más experto; por ello, mediante el juego o la actividad física y participativa se pueden dar las oportunidades esperadas que hablan del potencial del desarrollo infantil. Es también una idea de Vygotsky (1978, p.78) cuando analizó el peligro de limitar las potencialidades del niño después de una definición o etiqueta del diagnóstico, señalando la necesidad de cambios de enfoques que le permitan al niño con limitaciones explorar a través del juego y a su vez dejar que se refuercen sus habilidades de pensamiento. Tal y como nos proponen los teóricos del juego, durante la actividad lúdica hay que propiciar escenarios diversos para que el niño juegue, pero también generar a través de la actividad potencialidades necesarias.

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. L.S.Vigotsky (1924). Indudablemente la condición del niño social aparece en la estructura de juego que nos propone la escuela rusa.

Los seres humanos memorizamos y aprendemos mejor, cuando conseguimos concentrarnos en lo que hacemos y nos divertimos. Esto ocurre en los niños al jugar, las acciones se hacen placenteras y además contribuyen a prestar más atención.

La dimensión del juego social nos hace pensar en la necesidad de definir el propósito y objetivo del juego relacionadas con las habilidades del pensamiento y otros procesos psicológicos concomitantes.

Un niño inactivo, que no juega, portador de una actividad infantil básica psico patologizada, es un niño muchas veces solitario, nervioso, rebelde o apático. La necesidad de que el juego sea utilizado como actividad de socialización en el proceso de desarrollo en la etapa infantil garantiza de alguna manera su futuro estado adulto. "Lo que en el niño se siembra, en el hombre florece" (Bernal del Riesgo, 170, p. 23).

El juego ayuda a la socialización del niño. Dentro de las posibles relaciones que se desarrollan a través del juego están: la regulación de las actividades, la cooperación, la tolerancia, la reciprocidad, el dominio de sí mismo y por supuesto la relación dual entre él y otros. Es natural, que la escuela, como escenario infantil, proponga actividades y juegos de acuerdo con el grado de madurez emocional y social del niño, donde el mediador, dígame maestro o maestra, utilizará diferentes estrategias didácticas para el aprendizaje.

Los juegos educativos deben de estar direccionados al objetivo que se quiere alcanzar durante su realización. De ahí que sostenemos que el niño no aprende jugando, sino aprende a través del juego. Toda información lúdica debe estar en función de la habilidad que queremos lograr y acorde con la comprensión cognoscitiva del niño, teniendo en cuenta la edad, los intereses y por supuesto el grado de madurez.

Los juegos que se utilizan en la escuela han demostrado su eficacia en las prácticas educativas relacionadas con los aprendizajes. El juego escolar favorece la motivación, la toma de decisiones, el desarrollo de los procesos mentales comprometidos con el aprendizaje.

## Características de la conducta de juego.

Como actividad, herramienta y estrategia didáctica el juego posee un conjunto de elementos que lo caracterizan. Es fuente generadora de estados emocionales positivos y de permanente búsqueda de armonía.

- a) **El juego proporciona alegría.** Cuando los niños juegan, disfrutan el momento. Les agradan las situaciones de juego, se divierten y les resulta placentero.
- b) **El juego es fuente de aprendizaje.** Durante el juego se adquieren conocimientos y se desarrollan habilidades. El juego abre el camino al niño para comprender y explorar el mundo en que vive y que está llamado a transformarlo.

**c) El juego es una actividad creadora.** Todo juego propone un objetivo y una meta, por lo que genera un estado de búsqueda y resultados. Este es el rasgo esencial que distingue al juego del trabajo en la etapa preescolar.

Es imprescindible saber jugar con el objetivo de posibilitar la creación de situaciones de juego y el cumplimiento de determinadas conductas que ejercen una influencia constante en el desarrollo de la actividad intelectual del niño.

El juego es la mejor forma que tiene el niño o la niña de interactuar con lo que lo rodea y poder descubrir las tres partes fundamentales en el aprendizaje: el conocimiento de sí mismo, el conocimiento del entorno y el lenguaje.

## **El juego es una fuente de desarrollo y crea el área de desarrollo potencial.**

Es a través del juego, que niños y niñas perciben, atienden, memorizan, imaginan y piensan.

Son los procesos cognitivos básicos en la construcción del conocimiento los que generan el desarrollo. El juego como estrategia, desarrolla o consolida dicha actividad psíquica surgida de la interacción del individuo con la realidad, al estimular:

- **El pensamiento:**

El pensamiento es un reflejo indirecto y generalizado de la realidad, que se efectúa a partir de los atributos y las relaciones esenciales de los objetos de la misma. A diferencia de procesos como la percepción y la memoria, con el pensamiento se llega a un conocimiento que no estaba antes en la memoria, ni había sido percibido, o sea, a un conocimiento nuevo, no existente en la realidad, al menos en la inmediata al sujeto.



- **La percepción:**

Es el reflejo integral y consciente de los objetos, de la realidad exterior, que directamente afecta la psiquis del sujeto, permitiendo orientar su actividad para transformar el medio que lo rodea.

La percepción se desarrolla y se perfecciona mediante la actividad práctica.

- **La atención:**

Es el soporte de la percepción sensorial. Diferentes estímulos inciden continuamente sobre nuestros sentidos, pero de todos ellos, sólo percibimos el que "atendemos".

La atención del niño está en función de la motivación ante el estímulo, de los intereses que presente en ese momento y, sobre todo, de sus necesidades fundamentales.

- **La memoria:**

Es el conjunto de procesos psíquicos del hombre por medio de los cuales son reproducidas las imágenes, los conceptos, las intenciones, las vivencias afectivas y los actos que han sido antes objetos de la conciencia.

La memoria es un complejo conjunto de sistemas donde puede distinguir dos procesos: la fijación, que consiste desde el punto de vista neurofisiológico, en imprimir sobre las redes celulares corticales, la información recibida del medio exterior; y la reproducción, es la nueva excitación concientizadora de las conexiones nerviosas temporales antes formadas para evocar de nuevo en el nivel psíquico y bajo el mencionado estado, la información correspondiente. Las imágenes producidas por la percepción, el pensamiento o el lenguaje constituyen los más definidos contenidos de la memoria.

- **La imaginación:**

Es el proceso mental en el cual se desarrolla y transforman las imágenes conservadas en la psiquis y que son evocadas en la conciencia. La imaginación se nutre de las propias imágenes conservadas en la memoria, siendo su origen, el de la percepción o del pensamiento.

## Consideraciones y tipos de juegos.

La literatura relacionada con el juego ha declarado en muchos de ellos la relación que existe entre juego, tradición y sociedad. Es decir, enmarca el juego con una historia ubicada en cada contexto cultural en la que la tradición la hace rica. De ahí la variabilidad y tipos de juegos que se sostienen desde la cultura.

Los juegos infantiles se pueden agrupar en diferentes tipos, siguiendo la opinión de Buchler (citado por Valiño, 1988) podemos distinguir tres formas principales de juego en la primera infancia:

### **Juegos de función:**

Son todos aquellos en los cuales participan de un modo muy especial cada una de las funciones sensoria motriz, perfeccionándose y desarrollándose las mismas. Esta es la forma de juego que primero aparece y es la única hasta el final del primer año aproximadamente. Ejemplo de este juego son: los movimientos del cuerpo y la cabeza, gatear, sacar la lengua, andar de puntillas, subir escaleras, agarrar, dar golpes, poner y quitar tapas, arrastrar un caballito, etc.

### **Juegos de ficción:**

Son aquellos que suponen una ficción por parte del niño, quien los lleva a cabo colocándose en una situación "como si". El niño permanece pasivo, receptivo en juegos como contemplar láminas o dibujos, escuchar, observar a alguien que dibuja, etc. Se presenta por primera vez al comienzo del segundo año y se desarrolla entre los dos y medio y los cuatro y medio años. También se le llama juego teatral. La importancia de estos juegos está dada porque mediante ellos se amplía el campo de las vivencias y conocimientos sociales sencillos. El niño imita lo que desde el punto de vista social es esencial.

### **Juegos de construcción:**

Aquellos en los cuales el niño practica y desarrolla el manejo de material inanimado. Empiezan en el segundo año y se extienden hasta la entrada a la escuela primaria. Ejemplos de estos son: construcción con cubos, trabajos

con arena y arcilla, dibujos, pegar, ensartar collares, hacer pompas de jabón, proyectar sombras chinescas, etc. La importancia de este juego radica en que el niño aprende a manejar materiales y objetos de manera adecuada y adquiere una gran variedad de conocimientos elementales, que van creando las bases para etapas superiores de desarrollo de la actividad pensante.

Por su parte, Chateau (1938) divide los juegos en dos grandes grupos: los no reglados de la primera infancia y los reglados, que hacen su aparición a partir de los dos años. Su clasificación está centrada en la función social del juego.

### **Juegos no reglados:**

Como su nombre lo indica, los juegos no reglados de la primera infancia son juegos sin ninguna regla, y pueden ser funcionales y hedonísticos. Los funcionales corresponden a movimientos espontáneos que el niño repite. Los hedonísticos, se caracterizan porque el niño busca placer a través de movimientos o sensaciones cambiantes, producto de la exploración de su propio cuerpo y del medio.

### **Juegos reglados:**

Se dividen en juegos de construcción, de imitación y de reglas arbitrarias. Los juegos de construcción tienen la importancia de establecer un nexo entre el niño y el entorno, proporcionándole la oportunidad de tener un medio para expresar sus sentimientos y establecer una interacción social con otros niños y con los adultos.

Los juegos de imitación aparecen en forma marcada a partir del segundo año, cuando emerge la función semiótica. Es por lo que estos juegos se basan tanto en el desarrollo cognoscitivo como en el motriz y físico.

Finalmente, los juegos de reglas arbitrarias se desarrollan hacia el final de la edad preescolar y a principios de la edad escolar. Conservan las reglas que rigen los juegos imaginarios y de construcción, pero con la característica de que puede crear otras nuevas y cambiarlas de acuerdo con la situación, con la conciencia y arreglo entre los niños. Implican la toma en consideración del otro como sujeto que puede aportar diferentes puntos de vista, otra forma de actuar; es el inicio del rompimiento del egocentrismo del niño y la aceptación de ciertas pautas y normas acordadas por el grupo.

También podemos clasificarlos en competitivos y cooperativos. Los juegos competitivos son aquellos que permiten una sana competencia y el desarrollo de habilidades y destrezas, reforzando la autoestima. Los podemos subdividir en: juegos de sala (Ej.: guarda mi lugar, la papa caliente, la charca venenosa, revolver la sopa, etc.) y juegos al aire libre (Ej.: cacería con pelota, carreras, corre por la pared, etc.). Mientras que, los juegos cooperativos, son aquellos que permiten la competencia grupal en forma cooperativa. Algunos juegos cooperativos de salón son: la tela de araña, atados, ¿quién es el jefe?, la ratonera, caliente o frío, el perro y el hueso, etc.; y entre los juegos cooperativos al aire libre encontramos: entrega del testigo y variados juegos deportivos (baloncesto)

Para concluir y a modo de reseña teórica, expondremos la clasificación propuesta por J. Piaget (1973), según la cual el juego se divide en tres tipos:

- a. **Juegos de ejercicio:** son juegos de función y no reglados
- b. **Juegos simbólicos:** se caracterizan por ser juegos de ficción
- c. **Juegos con normas:** se corresponden con los juegos reglados y de construcción.

## El valor psicopedagógico del juego.

Los juegos también pueden determinarse según su valor, de ahí que pueden ser: pedagógico, psicológico, social y sociológico.

**Los juegos de valor pedagógico** son aquellos que permiten desarrollar el proceso mental para el aprendizaje, así como el desarrollo integral de las capacidades del niño. Estos juegos son útiles también para enriquecer cualquier programa educativo existente. Algunos juegos de este tipo son:

- **Juego de dominó:** según su tema desarrollan la noción matemática, el reconocimiento de formas. También desarrolla la atención y la discriminación visual.

- **Juegos de memoria:** estimulan el desarrollo de la percepción visual, la discriminación y la memoria.
- **Juegos de rompecabezas:** desarrollan la atención, la relación del todo y las partes, la percepción de detalles y la coordinación óculo-manual.
- **Juegos de encaje:** desarrollan la atención, la coordinación óculo-manual, percepción de detalles y de las partes de un todo.
- **Juegos de lotería:** desarrollan la atención, concentración, capacidad de análisis, asociación, discriminación visual, ejercitación de nociones: tamaño, forma, color, etc.
- **Juegos de bancos de palabras:** desarrollan la percepción visual, ampliación del vocabulario, pronunciación, reconocimiento y evocación de fonemas complejos.
- **Juegos de damas:** desarrollan la atención, concentración y el razonamiento abstracto.

**Los juegos de valor psicológico** contribuyen en gran parte en la reafirmación o modificación de conductas del individuo. Este tipo de juegos suele clasificarse en:

- Juegos de dramatización:** con la imitación de roles o con títeres, los niños logran expresar emociones, sentimientos, necesidades, ideas, así como situaciones vividas. Estos juegos permiten el afianzamiento personal y su independencia.
- Juegos de mímicas:** este tipo de juegos también refuerzan la seguridad personal y permiten la expresión de emociones y sentimientos.
- Juegos de construcción:** el niño al crear diseños propios logra adquirir confianza en sí mismo y en las cosas que hace.
- Juego del espejo:** con el cual el niño desarrolla una autoimagen positiva, refuerza su autoestima y seguridad personal.

**Los juegos con valor social** son aquellos que contribuyen a la integración del niño en un grupo, así como el aprendizaje de reglas y normas sociales e incorporación más fácil al entorno. Entre otros podemos nombrar: la prenda, recose el personaje, dinámicas para grupos, el cartero, la seguidilla, el sospechoso, pon la cola al burro, etc.

Finalmente, **los juegos de valor sociológico** son aquellos con los que se logra transmitir las tradiciones de un pueblo y hacer que estas perduren en el tiempo. Algunos ejemplos de ellos son: el papagayo, la gallinita ciega, las estatuas, el juego de cuerdas, el boliche, las rondas y otros.

## El juego y su dimensión en el desarrollo infantil.

En los primeros siete años, el niño atraviesa un gran y complicado camino de desarrollo. Esto se refleja claramente en los juegos que, de año a año, se hacen más ricos en contenido, más complicados en su organización y variados por su naturaleza.

En el estudio de los juegos infantiles se descubren las regularidades de su desarrollo, relacionadas con las generales en la edad preescolar y con la formación del pensamiento, imaginación, cualidades morales, hábitos colectivos y capacidades de creación. Junto a esto, en el juego se revelan las peculiaridades personales de niños, sus intereses y caracteres distintos. Para entender la naturaleza del juego y las regularidades de su desarrollo, es esencial observar cómo surge el juego y estudiar sus formas iniciales, así como, las variables que pueden ser utilizadas con la propuesta lúdica.

Los primeros dos años de vida, cuando aún no se ha desarrollado la imaginación del niño, no existe el juego en el verdadero sentido de la palabra. En esta edad se puede hablar del período preparatorio del juego, que con frecuencia recibe el nombre de "actividad material".

El deseo de conocer los objetos que lo rodean, de actuar activamente con ellos y la necesidad de trato van surgiendo a medida que el niño crece y aprende en su propio desarrollo.

Cuando los niños cumplen dos años, en los juegos infantiles se notan en forma poco desarrollada los rasgos que se manifestarán con evidencia cuando sean

adultos: imitación de las personas mayores, creación de figuras imaginarias, deseo de obrar activamente y de conocer lo que los rodea.

Al tercer año de vida comienza a desarrollarse la imaginación y fantasía. En los juegos ya está presente alguna trama sencilla, es decir, tiene lugar la transición al juego "verdadero", típico para los niños de edad preescolar.

## Indicaciones para el desarrollo de los juegos.

El juego como estrategia fundamental en la planeación y ejecución de las actividades del nivel preescolar, es un factor determinante como lenguaje fundamental en el niño, ya que este es fuente creadora de experiencias en la elaboración de acontecimientos significativos de su historia.

El juego es la actividad pedagógica fundamental en la vida infantil, y es la que rige la forma de aprender del niño en sus primeras etapas infantiles.

Quienes opten por el juego como estrategia didáctica para el desarrollo o consolidación de procesos o conocimientos, deben tomar en consideración estas recomendaciones generales:

- **Aprovechar la energía del grupo o del niño como motivación previa.**
- **Estimular constantemente durante el proceso del juego.**
- **Utilizar material de desecho para crear o incorporar al medio,**
- **Dar libertad al proceso del juego e intentar no imponer la técnica;**
- **Incorporar a los padres;**
- **Contar con suficiente tiempo para no ejercer presión innecesaria;**
- **Utilizar un tono de voz adecuado y dar respuestas imparciales.**
- **Sentir respeto por las habilidades de los niños;**
- **Interrelacionar las actividades escolares con los juegos.**
- **No hay un gesto afectivo que no sea cognitivo y a la inversa.**
- **Medir el tiempo necesario para cada actividad.**
- **Disponer de espacios lúdicos deseados.**

En ese sentido los conocimientos que se tenga sobre los procesos de construcción del conocimiento, así como el medio ambiente que rodea al niño, ocuparán un lugar privilegiado como fuentes creadoras de experiencias y elaboración de acontecimientos significativos en la planeación de las actividades diarias.





# CAPÍTULO II

---

## Visión neurológica y compensatoria de los juegos.

Agradecer a la memoria de la distinguida y discípula de la Escuela Rusa Janna Glozman y la colaboración de este capítulo a C. Anauate.



Los juegos son actividades que de una u otra manera facilitan el desarrollo de todas las funciones cognoscitivas, independientemente de la ya tradicional fórmula emocional que produce. De hecho, son fundamentales para el aprendizaje y comprometen en gran escala las competencias del desarrollo del cerebro. Tal y como nos plantean algunos autores el juego es un canalizador del desarrollo de conexiones sinápticas y de redes cerebrales. (Glozman, O. Terre, C. Anauate. 2014.)

### **La actividad del juego y sus influencias positivas en el desarrollo de las funciones mentales.**

Investigaciones relacionadas con la actividad lúdica demuestran que con una óptima conducta organizada del juego se mejora el procesamiento de la información, se aumenta la actividad cognoscitiva y la diversidad de pensamiento, así como se propone un marco de desarrollo de procesos mentales activos como la imaginación, la memoria, la atención, sin dejar al lado el compromiso que tiene con los procesos creativos del niño y su impacto emocional.

Participar de un juego es una de las maneras que utiliza el niño desde edades tempranas para comunicarse con sus coetáneos mejorando la interacción y relación social (Glozman, 2014).

La intención de jugar siempre es un acto donde se desarrollan procesos psicológicos, mentales y cognoscitivos en dos escenarios importantes como son, el intersicológico y el intrapsicológico, definiéndose como un acto social.

Retomar algunas tesis de desarrollo para enmarcar la actividad del juego en edad infantil nos induce a la teoría de Luria, quien desde un soporte neurológico brinda la posibilidad no solo de observar al juego como función del aprendizaje, sino como función neurológica habilitadora o compensatoria.

Los juegos son una oportunidad para entrenar estas diferentes funciones y habilidades cognoscitivas como por ejemplo la memoria verbal y visual, imágenes y representaciones visuales, vocabulario y conocimiento general.

Otros autores como V. Fonseca (2008) consideran que el juego, por medio de su acción, combina el aprendizaje que posee el niño e incorpora nuevos aprendizajes. El autor afirma que la función peculiar del juego es el desarrollo psíquico del niño.

La importancia del juego en el escenario de prácticas infantiles garantiza y promueve la conciencia de sí como sujeto de sus acciones. Posibilita la noción de libertad y límites como también la diferenciación entre la propia voluntad y la del otro. Glzman (2014). También nos plantea que jugar reconstruye el significado psicológico interno del individuo: deseos inconscientes efectivos e inmediatos se transforman en una intención generalizada parcialmente consciente.

O, Terre Camacho y P. Serrani (2013) afirman en su libro "Inteligencias Múltiples", la importancia del juego como actividad rectora y protagónica de la etapa infantil, donde el juego es la más importante vía de consolidación de todo lo que fue aprendido por el niño y al mismo tiempo en la confirmación del patrón de conducta ya adquirido. Las técnicas de habilitación, para entrenar funciones cognitivas están relacionadas con el juego y pueden ser diagnosticadas y relacionadas con la inmadurez de varias funciones mentales.

Por medio del juego el niño es sujeto de su propio aprendizaje, donde su base emocional y afectiva garantiza de alguna manera el éxito escolar. El juego no solo es diversión y actividad lúdica sino una didáctica para enseñar y mejorar las habilidades cognoscitivas de cada niño.

El juego aumenta la actividad general y también su potencial cognoscitivo, pero es observable cómo los niños cuando juegan libremente por largo rato terminan cansados, sin embargo, en la actividad docente superan su trabajo potencial durante las actividades escolares. Según Vygotsky (1992), cuando una persona rompe su modo natural de comportamiento en el juego, crea nuevas actitudes (culturales) para tornarse sujeto de su propio comportamiento, de ahí que el autor afirma que el juego une el afecto al intelecto.

Por lo tanto, el juego es un método muy efectivo para vencer “el castigo” inherente a las técnicas clásicas didácticas y escolares. Nos permite buscar nuevas observaciones estratégicas y definir en esencia que el juego infantil garantiza la formación del autocontrol y el mejoramiento de los procesos de la mente, desarrollando sus propias funciones regulatorias.

## Juegos cognoscitivos y habilitación neurológica.

Los juegos utilizados en la habilitación neuropsicológica proporcionan un sin fin de posibilidades entre las que podemos enunciar:

- **Ampliación de redes cerebrales aumentando la plasticidad del sistema nervioso central por medio de la proliferación neural, migración e interacciones sinápticas. Cuanto más se ejercita el cerebro más posibilidades cerebrales existirán porque más organización cerebral se genera.**
- **El cerebro funciona con representaciones internas del mundo externo, lo que garantiza su mejor funcionamiento.**
- **El aprendizaje depende mucho de la automaticidad y de la repetición de las acciones, a través del juego se ejercita, se practica, lo que garantiza que el niño internalice las señales.**
- **Para una mejor consolidación del aprendizaje, por medio del juego, es importante desarrollar habilidades y funciones cognitivas. Se recomienda utilizar el juego que desarrolla una función específica.**
- **El juego cognitivo es siempre individual. Cada niño o niña maneja sus propias competencias en el desarrollo.**

## Objetivos que nos proponen los juegos cognoscitivos.

Si bien el juego es la actividad protagónica en los primeros aprendizajes directos del niño se hace evidente que se desarrollen las habilidades cognitivas de los niños, es decir corregir el bajo desempeño académico, resolver los problemas de comportamiento intentando posicionar los rasgos positivos de la personalidad, desarrollar las habilidades comunicativas y lingüísticas y por supuesto prevenir cualquier estado no deseado en su desarrollo.

## Manera de utilizar los juegos cognoscitivos.

Utilizar los juegos cognoscitivos o acercarnos de alguna manera a una mirada neurológica de los juegos nos obliga de alguna manera a revisar la teoría social de la Escuela Rusa”.

Tal y como nos proponen los teóricos de la Escuela Socio Histórico Cultural: “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño” (Soviet psychology .3). Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Una de las principales observaciones la realiza L.S. Vigotsky cuando analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas: Una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

### **Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo.**

En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno sociocultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-dramático ". En esta fase se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Una de sus más significativas propuestas está en el tratamiento que ocupa en la teoría de la Escuela Rusa, el trabajo de las Unidades Funcionales decretadas por A.R. Luria, así como en la Noción de la Zona de Desarrollo Próximo que nos propone la misma teoría.

Relacionada con la operatividad de las tres unidades funcionales, A. Luria (1981) describe:

**PRIMERA UNIDAD FUNCIONAL:** Localizada en el tronco cerebral que genera la activación cortical y la función de atención. Es la primera en completar su ciclo madurativo y ocurre aproximadamente a los 12 meses de desarrollo infantil.

Aquí los juegos y ejercicios que se desarrollan deben estar encaminados a estimular la primera unidad y así preparar al infante para las actividades de juegos que activan y maduran las zonas cerebrales.

Son indispensable en esta etapa todo lo que nos aproxima a la estimulación sensorial y sensorio motriz.

**SEGUNDA UNIDAD FUNCIONAL:** Localizada en la parte posterior cerebral que incluye el lobo occipital, temporal y parietal. Es responsable de la recepción, almacenamiento y análisis de las informaciones. Las partes primarias reciben mensajes auditivos (lobo temporal), visuales (lobo occipital) y de somestesia

(lobo parietal) conectando el mundo externo con las partes secundarias. Estas partes secundarias procesan las informaciones e integran las percepciones. Las partes terciarias son de asociación que alcanzan el nivel simbólico y conceptual, como el lenguaje oral y escrito, la noción de esquema corporal, de espacio, tiempo y cálculo. Los juegos para estimular esta unidad deben utilizar:

- **Material perceptivo táctil (lobo parietal), visual (lobo occipital) y auditivo (lobo temporal) para estimular todos los sentidos de los niños.**
- **Repetir las informaciones para consolidar la codificación, facilitando la retención para después recuperarla.**

**TERCERA UNIDAD FUNCIONAL:** localizada en el lobo frontal está relacionada a la programación, regulación, verificación de la actividad, organización, planificación, anticipación y corrección de errores. Posibilita la intencionalidad, el planeamiento y organización de la conducta.

Durante este proceso de activación se utilizan juegos con actividades motrices y cognitivas que son fundamentales. Los juegos con el uso de esta unidad funcional estimulan el pensamiento, la abstracción y la posibilidad de anticipar la acción de manera planificada y organizada, así como las funciones ejecutivas.

Luria (1981) afirma que el cerebro trabaja en concierto, por lo tanto, las tres unidades deben trabajar articuladas y unidas, pues una unidad ayuda a la otra de manera interdependiente y garantiza su eficiencia.







# CAPÍTULO III

---

## Actividad lúdica y recursividad Edutecnológica.

Agradecimiento al aporte y revisión de este capítulo de la especialista S. I. Vigo.



Considerar al juego como una actividad lúdica es reconocer la dimensión del desarrollo y ponerla a disposición del aprendizaje. El juego es más que un fenómeno fisiológico o una reacción psíquica condicionada, es también, una función llena de sentido. Todo juego significa algo y esto se cumple, sin base en alguna conexión racional.

Planteábamos que el valor que tiene la lúdica para la enseñanza es que se combinan la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales. Es, a través del juego, que los niños aprenden a comunicarse con los demás, expresar sus sentimientos, modificar su comportamiento, desarrollar la habilidad de resolver problemas y aprender formas de relacionarse con otros.

Desde el ámbito académico se está observando que el jugar para niños y niñas es tan importante para la salud y bienestar, como la demostración de afecto y el trabajo.

En esta línea, pensar el juego en un contexto que está atravesado por las nuevas tecnologías, requiere abrir un formato escolar o terapéutico diferente, que habilite otros dispositivos y/o recursos animados e interactivos, estimulando sensorialmente el interés del niño en un plano virtual, que otorga un plus al proceso escolar y a la construcción del conocimiento.

Esta incorporación de recursos tecnológicos asequibles ilimitadamente, con características de usabilidad/ adaptabilidad, invisibilidad y ubicuidad (Diseño Universal), amplían notablemente la posibilidad de ejercitación y desarrollo, tanto de capacidades individuales (sean motoras, cognitivas, del lenguaje, de percepción visual y socioemocionales), como aquellas colectivas.

Son amplias las ventajas que puede ofrecer para la enseñanza y el aprendizaje este diseño de trabajo de infinito espectro digital disponible, particularmente si existe una adecuada selección y aplicación de los recursos, a partir de herramientas digitales compensatorias y mediadoras según las necesidades u oportunidades que se presenten.

Nos referimos, a lo que denominamos Edutecnología: una dimensión organizacional de accesibilidad y aplicabilidad de herramientas digitales a la medida de sus usuarios, con múltiples medios de representación, de acción y de expresión tanto en los procesos educativos como terapéuticos, donde la tecnología y la pedagogía pueden retroalimentarse mutuamente, al conciliar metodologías asociados al conectivismo con modelos previos a la era digital.

Una adecuada implementación de esta dimensión organizacional o Edutecnología, puede favorecer el desarrollo de una serie de competencias, tales como:

- a. la comunicabilidad y sociabilización sostenida, al practicar la ubicuidad, adaptabilidad e invisibilidad, independientemente de las necesidades específicas del niño o niña;**
- b. un mayor interés y entusiasmo, al ampliar las posibilidades de ejercitación y desarrollo en un plano virtual;**
- c. la integración digital o utilidad de dispositivos móviles junto a otros recursos, enriqueciendo el proceso escolar y**
- d. una actitud proactiva y resiliente, al enfrentar creativamente los desafíos con empatía, con pensamiento positivo y optimismo, resolviendo situaciones reales, sin miedos o tensiones que obstaculicen el camino.**

Es importante que recordemos que “las personas aprenden, representan y utilizan el saber de muchos y diferentes modos. Estas diferencias desafían al sistema de aprendizaje” (Terre y Serrani, 2013)

Sin embargo, estas ventajas no son viables cuando la Edutecnología es utilizada como un fin en sí mismo, en vez de aplicarse a partir de un proceso integral y transdisciplinario, que considera a la diversidad como un rasgo consustancial al ser humano.

“Si concebimos las tecnologías como meros instrumentos, abonamos a una visión tecnocrática según la cual son medios para determinados fines (...). Si las entendemos desde una perspectiva relacional (...) comprendemos que su uso modifica las maneras en que pensamos y construimos nuestra mirada sobre el entorno”. Carina Lion

A los conceptos anteriores, se puede sumar el aporte de las neurociencias, que plantean interesantes visiones sobre el alumno al explorarlo desde su potencial de desarrollo estimulado con nuevos recursos, descrito en el capítulo anterior, donde “de hecho, el principio del aprendizaje es, que es, un acto gozoso” (Dzib Goodin, 2011), que se repite indefinidamente, por lo que hace más tupidas las redes neuronales, dando lugar a la perfección de la ejecución ya sea motora o cognitiva”.

Esas redes neuronales más fortalecidas (que se incrementan notablemente hacia los 2 años), juegan un papel importante en el aprendizaje al beneficiar a otras no tan desarrolladas, permitiendo que nos podamos adaptar más fácilmente al entorno. Es el cerebro que está en constante cambio, una “suerte de reformateo de la actividad mental como efecto de la última mutación psíquica, cognitiva y tecnológica de la época contemporánea” (Berardi Bifo, 2007), donde cada uno es capaz para algunas cosas y no tanto para otras, por eso se aprende de manera diferente.

Lo que no significa un estancamiento en algunas habilidades o capacidades. Todo lo contrario, cuanta más estimulación neuronal se tenga, más tupida será la red, manteniendo activo al sistema.

Las tecnologías de la información y la comunicación -TIC- pueden jugar un doble papel en este proceso: contribuir u obstaculizar, todo dependerá de la selección, la accesibilidad y la comunicabilidad con que se maneje la

información y la producción del conocimiento. La escuela, los docentes y la familia, tienen mucho por hacer al respecto.

Como lo expresa el pedagogo italiano Francesco Tonucci (2009) "La escuela debe ser el lugar donde se aprenda a manejar y utilizar bien esta tecnología, donde se transmita un método de trabajo, se fomente el conocimiento crítico y se aprenda a cooperar y trabajar en equipo".

Las TIC pueden mitigar las dificultades y ayudar a desarrollar las capacidades al dinamizar interactivamente los procesos educativos y/o terapéuticos en un nuevo escenario, abierto a otros formatos complementarios a los conocidos, incorporando creativamente recursos y espacios lúdicos personales, no sólo para algunos, sino para todos.

## **Metodología y Tecnología. Entornos de aprendizaje deseados.**

Si utilizamos la tecnología sin bases metodológicas para el aprendizaje la situación puede ser catastrófica. Ha sido muy defendida el posicionar la tecnología en la educación y una pregunta muy bien formulada ha sido: ¿Metodología o Tecnología? O. Terre 2011

Se hizo mención en párrafos anteriores sobre Edutecnología, su relación con el juego y la necesidad de crear espacios tecnológicos de conocimiento a medida de los usuarios. Estos espacios autónomos se presentan como una opción metodológica, donde el uso de las TIC para la enseñanza y el aprendizaje trasciende la misma tecnología.

En ellos, pueden articularse los recursos digitales disponibles con la diversidad de servicios, herramientas y aplicaciones ya conocidas, para resolver diferentes problemas.

Los denominamos entornos de aprendizaje deseados, fruto de la actividad del alumno, de sus elecciones, gustos y circunstancias, siendo el educador/terapeuta su principal aliado y guía.

No hay dos entornos de aprendizaje deseados iguales, los definen las necesidades y habilidades de quien lo lleva a cabo, no es algo prescrito.

Estos formatos promueven aprendizajes personales, derivan del conectivismo **(PLEs: personal learning environment)** y tienen su base en lo que se conoce como Ed punk: ¡Hazlo tú mismo!, una actividad de aprendizaje que pone en valor los propios intereses de los alumnos, haciéndolos relevantes en la sociedad digital, aún a veces renunciando a las tecnologías por completo.

Como lo expresa Stephen Downes, “se trata de la pasión por algo, del deseo de saber, del deseo de crear o del deseo de profundizar tras la apariencia superficial de las cosas”. Un deseo de aprender, que potencia significativamente el desarrollo en todo sentido.

Los alumnos desde la cuna vienen rodeados con cantidad de elementos propios del lenguaje tecnológico de estos tiempos. Son los “Niños informatizados” (Ferreiro, 2011), niños que nacen y se desarrollan en un contexto que ofrece tecnologías de esta generación, que presenta y exhibe una variedad de medios digitales que los motivan, en una relación causa-efecto para dar respuestas a una diversidad de estímulos sensoriales, llamando su atención e interés.

De ahí la importancia que docentes y terapeutas desarrollen una serie de competencias digitales, que faciliten el diseño de estrategias innovadoras no sólo en el sentido instrumental de reproducir e imitar, sino desde una concepción comunicativa, social y participativa, al tener que mediar en estos espacios educativos a medida.

Cuando se plantea desarrollar competencias digitales, nos referimos al logro de una serie de habilidades para saber encontrar, seleccionar y comunicar la información con diferentes herramientas que ofrecen las nuevas tecnologías en la construcción del conocimiento. Estas competencias implican: autonomía, eficacia, sentido crítico y reflexivo, al tratar y valorar dicha información para aprender.

Tenemos a nuestro alcance la revitalización de la escuela como sostén de potencialidades individuales y colectivas. Comencemos por cuestionarnos qué decidimos trabajar y cuánto nos aplicamos a esa tarea, para poder reinterpretar la trascendencia de nuestro trabajo en estos tiempos y tomar consciencia sobre el impacto que las TIC pueden producir en el propio desarrollo y en el de nuestros alumnos.

El desafío entonces radica en que esta nueva dimensión organizacional o Edutecnología, suele crear incertidumbre y desasosiego, tensiones entre lo que se sabe y lo que no, con el dilema que no hay un camino único para transitar y que, en este, interactúan una gran cantidad de variables que sustantivamente atraviesan el proceso de enseñanza y aprendizaje, independientemente de las necesidades y edades del niño o niña, siendo esto, fuente de inquietud o resistencia.

La propuesta es volver a ser curiosos, encontrar el propio recorrido de enseñanza, un recorrido que no encorsete el proceso, sino que permita potenciar las capacidades de alumnos a partir de un trabajo plural y creativo. Un camino que conduzca a un mayor equilibrio entre la inmediatez de la cultura digital y la realidad escolar.

¿Por qué? Ser curiosos abre horizontes, impulsa a navegar en nuevos escenarios, permite encontrar otros dispositivos y formatos para atender la diversidad, los diferentes ritmos de aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de otras habilidades y capacidades.

Y ser curiosos hace de las prácticas escolares una utopía. Como dice Eduardo Galeano, la utopía "está en el horizonte, me acerco dos pasos, ella se aleja dos pasos. Camino diez pasos y el horizonte se corre diez pasos más allá. Por mucho que yo camine, nunca la alcanzaré. ¿Para qué sirve la utopía? Para eso sirve: para caminar."

Es repensar el qué, para dar continuidad al cómo, es enseñar a partir de los propios estilos, recuperando aquellas prácticas que dieron resultado, junto a nuevas estrategias compensatorias de las actividades programadas. Tenemos en nuestras manos, la posibilidad de reavivar la curiosidad y el deseo de saber para estos tiempos. Dejemos que los niños y niñas se apasionen, expresen sus intereses, se abran a nuevas realidades.

## **Recursividad Edutecnológica.**

Es imposible para estos días, eludir el amplio espectro digital de recursos disponibles en la Web, y a su vez, desatender las posibilidades y/u oportunidades para planificar con una variedad de estrategias que esto mismo genera.

Pero no existen recetas, sino la intención de estar convencidos y abiertos a desconstruir y construir nuevas alternativas al permitir la interpelación de los niños y niñas desde su manera de organización, sus expresiones, sus vivencias, sus formas.

Ahora bien, pensar y promover en solitario otros mundos posibles no es suficiente. Se necesita de un trabajo colaborativo, de capacitación, de gestión y evaluación conjunta de las ilimitadas propuestas que los medios tecno digitales ofrecen.

Con el propósito de incentivar a docentes y terapeutas a explorar este infinito mundo tecno digital les acercamos a continuación, algunos ejemplos de aplicaciones Edutecnológicas que pueden encontrar en la Web, animándolos a navegar, sin naufragar en el primer intento:

**AraWord** es una aplicación informática de libre distribución, enmarcada dentro de unas suites de herramientas para la comunicación aumentativa y alternativa. Consiste en un procesador de textos que permite la escritura simultánea de textos y pictogramas, facilitando la elaboración de materiales y adaptación de textos para las personas que presentan dificultades en el ámbito de la comunicación funcional. Resulta también una herramienta muy útil para la adquisición del proceso de lectura y escritura ya que, la aparición del pictograma, a la vez que se escribe, es un refuerzo muy positivo para reconocer y evaluar que la palabra o frase escrita es correcta.

**E-Mintza** es otro de los sistemas personalizados y dinámicos de comunicación aumentativa y alternativa dirigido a personas con autismo o con barreras de comunicación oral o escrita. Es de descarga gratuita y presenta un tablero de comunicación con pictogramas o imágenes con sonidos asociados que permite una comunicación directa y sencilla. El tablero es perfectamente personalizable en cuanto a lengua, textos, imágenes, vídeos o sonidos.

**Adapro** es un procesador de textos gratuito orientado a personas con dificultades de aprendizaje como la dislexia u otro tipo de diversidad funcional como autismo. Su interfaz adaptada, transparente y configurable proporciona un entorno que inspira la seguridad suficiente en el usuario como para mantener su atención.

**El proyecto Aprender** va dirigido a alumnos con dificultades de aprendizaje cualquiera que sea su causa u origen. No hace referencia a elementos básicos del currículo para una etapa concreta o área específica, sino que pretende dar respuesta según las necesidades que presentan nuestros alumnos en función del nivel de competencia curricular que posean y del grado de autonomía que puedan presentar.

**Proyecto Comunica** es un conjunto de herramientas gratuitas y de libre distribución para alumnos con déficits en el habla y el lenguaje, indicada principalmente para logopedas, maestros de educación especial y enseñantes de la lengua española. Contiene zona de herramientas, descarga, video tutoriales, documentación, etc.

Estos y muchas otras aplicaciones para PC de escritorio, notebook, tabletas o telefonía móvil, las podemos encontrar en la Web. La clave es bucear exitosamente en Internet, en búsqueda de aquel material de impacto para ese aprendizaje deseado, fundamentalmente desde una adecuada selección de recursos que integren aquellos disparadores cognitivos determinantes para el niño.

Las razones son varias:

- **Ofrecen un mundo mágico, con acciones que superan la realidad – volar en una nave espacial, saltar alturas inesperadas, ingresar a lugares insólitos, interactuar con personajes predilectos, cambiar tamaños y formas alocadas, etc.**
- **Presentan otra realidad, en muchos casos atemporal, con una dinámica que utiliza otros parámetros propios de la realidad digital dentro de la pantalla donde jugar.**
- **Incentivan a mimetizarse con el personaje, a habitar la ficción. Esto genera otras habilidades, capacidades ampliadas y movilizadoras de creatividad.**
- **Permiten avanzar en el descubrimiento, la experimentación, el conocimiento, aplicando habilidades reales o ficticias bajo el principio**



**de incertidumbre, ya que nada se sabe de antemano. Esto fortalece la autoestima y la toma de decisiones ante el desafío planteado.**

- **Muestran una innumerable retroalimentación progresiva y dosificada de retos significativos disponibles en cualquier momento, según las necesidades o expectativas de los alumnos. Lo que se conoce como “flow zone” o zona de dificultad aceptable que mantiene el interés permanente del niño.**

Los juegos tecnológicos o gamificación educativa proporcionan numerosas aplicaciones con matices más ricos y variados que amplían significativamente los procesos de enseñanza, aprendizaje y de tratamientos terapéuticos.

A lo expuesto, si bien la Edutecnología brinda un panorama interesante y contempla un manejo responsable de las TIC, es también importante, recordar algunos consejos y cuestiones sobre el uso adecuado y seguro de Internet en niños y niñas con o sin discapacidad.

La lectura de lo que UNICEF está implementando como proyecto de ley sobre derechos y protección del Niño en Internet es un aliciente para estos tiempos: “Internet, además de un posible riesgo, es también una oportunidad para el desarrollo económico y social, para la educación, para el intercambio de información y experiencias, un instrumento fundamental para la defensa de los derechos humanos y de la Convención sobre los Derechos del Niño. En esta última se inspira en un catálogo de “e-derechos” preparado por Unicef”.

Entre defensores y detractores, no existen dudas que las nuevas tecnologías proponen para el Juego infantil una metodología alternativa y compensatoria de particularidades, provocadora del interés y el deseo de saber en un plano virtual atemporal y fascinante.



# CAPÍTULO IV



## ¡Vamos a jugar!

A continuación, presentamos un conjunto de juegos que representan la gran variedad que existe y cómo se pueden organizar, siendo una estrategia lúdica para el desarrollo infantil.

La intención solo es dar orientaciones, pues el poder creativo está en cada uno de los que queramos ser siempre niños o niñas y seguir creyendo que se aprende a través del juego.

Se ha respetado la estrategia de juego propuesta por cada colaborador del libro.

No olvide que, jugando la vida de un niño se disfraza de sueños. Gracias por la intención de jugar.

### • Juegos para el desarrollo de procesos psicológicos y mentales



Estos juegos pueden adaptarse a la edad de desarrollo infantil.

#### **Juego:** “¿Quién suena más?”

**Objetivo:** Propiciar el desarrollo de la atención auditiva, la coordinación de los movimientos y la percepción diferencial de la intensidad.



**Proceso a desarrollar:** Percepción de intensidad y atención.

---

**Materiales:** Tambor o pandereta.

---

**Procedimiento:** El guía o facilitador toca el instrumento de manera suave, después más fuerte, y paulatinamente va aumentando la intensidad del sonido.

Los participantes realizan movimientos al compás de la música: cuando el sonido es suave van caminando despacio; en la medida que aumenta la intensidad del sonido, los niños van aumentando la velocidad. El que se equivoque debe situarse al final de la hilera, los más atentos serán los que queden delante.

## **Juego:** “¿Dime qué oíste?”

2

**Objetivo:** Propiciar el desarrollo de la percepción auditiva, ampliar el vocabulario y desarrollar el lenguaje oracional.

---

**Proceso a desarrollar:** Percepción de intensidad y atención.

---

**Materiales:** Bombo y diferentes instrumentos musicales.

---

**Procedimiento:** El guía a escondidas o detrás del bombo toca los diferentes instrumentos y los participantes deben adivinar en cada caso qué objeto produjo el sonido escuchado. Los sonidos deben ser claros y concretos.

## **Juego:** “El tren ciego”

3

**Objetivo:** Propiciar que los participantes se ubiquen en tiempo y espacio y logren encontrarse con sus demás compañeros del

otro vagón del tren; así como desarrollar la memoria auditiva, sólo con el sonido del tren.

---

**Proceso a desarrollar:** Memoria auditiva.

---

**Materiales:** ninguno.

---

**Procedimiento:** Es un juego al aire libre. Cada vagón estará formado por un determinado número de alumnos (entre 8 y 10). Los jugadores se vendan los ojos y en fila colocan las manos en los hombros o la cintura del que está delante. Cada vagón estará en una estación diferente. Cuando el facilitador da la señal, los vagones se desplazarán buscando los otros vagones hasta cruzarse o unirse. El juego es en silencio, sólo podrán emitir el sonido del tren: "chu. chu, chu.".

## Juego: "¿Quién es?"

**Objetivo:** Propiciar el desarrollo de la memoria auditiva- visual y contribuir a consolidar el concepto de animales.

---

**Proceso a desarrollar:** Memoria Visual y Auditiva.

---

**Materiales:** Tarjetas ilustradas con diferentes animales.

---

**Procedimiento:** El guía o facilitador tiene en sus manos unas cuantas tarjetas ilustradas con diferentes animales. Un niño toma una tarjeta de manera que los demás no la vean. Él imita el sonido y los movimientos del animal en cuestión y los demás participantes deben adivinar de qué animal se trata.

4!

## Juego: "Las Palmadas"

5

**Objetivo:** Propiciar el desarrollo de la atención, contribuir a consolidar el concepto de cantidad y el razonamiento lógico matemático.

---

**Proceso a desarrollar:** Atención y pensamiento.

---

**Materiales:** ninguno.

---

**Procedimiento:** Los participantes se sientan formando un círculo, un poquito separados unos de otros. El facilitador les explica que él va a contar hasta cinco (5) y cuando pronuncie la cifra "cinco" todos deben dar una palmada. Al pronunciar los otros números no es necesario dar la palmada, simplemente se aproximan las palmas de las manos. El facilitador dirige el juego normalmente 2 o 3 veces, después comienza a equivocarse al decir "tres" o cualquier otro número en lugar del cinco. Separa y une rápidamente las manos como si fuese a dar una palmada, pero sin darla. El que se equivoca debe sentarse más atrás y continúa jugando fuera del círculo hasta que no se equivoque y pueda sentarse en el círculo nuevamente.

## Juego: "La caja con números"

6

**Objetivo:** Propiciar habilidades para el desarrollo de la atención concentrada para la ejecución de tareas diferentes y simultáneas.

---

**Proceso a desarrollar:** Atención y memoria

---

**Materiales:** una caja tipo cubo, con números en sus seis lados, con algún objeto sonoro en el interior.

**Procedimiento:** Se prepara con anterioridad una caja con 6 lados iguales (puede servir un dado grande), donde se habrán dibujado dos veces los números del uno al tres. El facilitador indicará al grupo a qué conducta equivale cada número, de modo que, al lanzar el dado, el participante deberá ejecutar la conducta correspondiente a cada número:  
1= REIR 2= LLORAR 3= GRITAR.

Se toma la caja, se lanza al centro del círculo alrededor del cual están sentados los participantes, y se deja que ruede hasta que pare en un número. Al parar los participantes deberán ejecutar la conducta correspondiente, el que se equivoque sale del círculo.

## **Juego:** "El sol y el frío"

**Objetivo:** Comparar los conceptos relacionado con la categoría calor y frío.

---

**Proceso a desarrollar:** Percepción sensomotriz.

---

**Materiales:** ninguno.

---

**Procedimiento:** Un participante representa al frío y otro al sol. El participante que representa al frío persigue a todos los demás, cuando los toca, quedan congelados. El participante que es tocado se tiene que quedar en la misma posición en que le tocó. El participante que representa al sol tiene que tocar a todos los congelados, para que puedan seguir jugando.

7

## Juego: "Pozo de tiburones"

8

**Objetivo:** Propiciar el manejo de conductas en una situación de tensión y colaborar con el grupo para lograr el objetivo.

**Proceso a desarrollar:** Equilibrio. Atención. Respeto por el otro.

**Materiales:** bancos, colchonetas, aros.

**Procedimiento:** Utilizando varios bancos o colchonetas, un participante persigue a todos los demás y estos, para estar a salvo, tienen que subirse a los bancos o a las colchonetas. Distribuidos por el patio, los participantes forman grupos de cuatro a ocho integrantes. Cada grupo forma una ronda tomados fuertemente de las manos, alrededor de un aro que es el "pozo" de los tiburones. A una orden, todos reaccionan tratando de no caer al pozo y de que se le pise o dañe a alguno de los compañeros.

## Juego: "La Mirada Fulminante"

9

**Objetivo:** Estimular el desarrollo de la atención concentrada en estímulos ambientales.

**Proceso a desarrollar:** Atención y discriminación visoespacial.

**Materiales:** ninguno.

**Procedimiento:** El facilitador tiene la "mirada fulminante" por lo que el grupo de participantes no debe encontrarse en el lugar donde él dirige la vista. Con los brazos extendidos para abarcar el ángulo de su mirada, él apunta lentamente y mira hacia distintos lugares del patio de juegos. Los participantes corren y se desplazan rápidamente hacia los lugares donde puedan esquivar la mirada.



## • Juegos Motrices



Se exponen algunos juegos para el desarrollo del movimiento.

### Juego: "Aviones y Pilotos"

# 1

**Objetivo:** Propiciar el desarrollo de conceptos de la colaboración a través de una experiencia motriz que implica coordinación y equilibrio.

**Proceso:** Coordinación y equilibrio motriz.

**Materiales:** ninguno.

**Procedimientos:** En parejas, un participante camina detrás de otro. El de adelante, el "avión", ayuda con los brazos abiertos y, luego de un tiempo de juego con los ojos cerrados, el de atrás, el "piloto", conduce el avión por la tracción que realiza con sus manos sobre uno u otro hombro para ir de un lado a otro. Hay que avanzar más rápido o más lento. Alternar los puestos.

### Juego: "¿Quién fue...?"

# 2

**Objetivo:** Estimular los procesos sensorio-perceptivos kinestésicos, así como las nociones básicas de espacio: delante, detrás, a un lado, al otro lado.

**Proceso a desarrollar:** Atención. Noción de espacio.

**Materiales:** pelota.

**Procedimiento:** Se sientan los participantes en grupo de seis a ocho. En el centro se coloca otro participante, también sentado, escondiendo la cabeza entre las rodillas y con los ojos cerrados.

Los compañeros se pasan una pelota silenciosamente hasta que alguno la tira para tocar al compañero que está en el centro. Cuando éste siente que es tocado, abre rápidamente los ojos y trata de descubrir quién fue, diciendo de qué dirección vino la pelota. Si acierta, el que tiró la pelota lo debe reemplazar en el centro y seguir el juego.

### **Juego: “Los Muñecos”**

**Objetivo:** Propiciar que, dado un patrón, los participantes desarrollen su creatividad a partir de las limitaciones.

**Proceso a desarrollar:** Independencia.

**Materiales:** cuento o relato elaborado por un docente.

**Procedimiento:** De acuerdo con un relato que le contará el facilitador, el grupo de participantes se transformará y vivirá en un mundo de muñecos. Cada participante elegirá el muñeco que desea ser y el tipo de material de que esté hecho (de madera, de trapo, de metal, plástico, etc.). De acuerdo con el relato y el material elegido, la juguetería tomará vida y los “muñecos” ejecutarán distintas acciones según indique el docente. Se alternarán los papeles.



## • Juego Logopedico



Se exponen algunos juegos para el desarrollo del lenguaje.

### **Juego:** “Las olas del mar”



**Objetivo:** Estimular el movimiento lingual para lograr una buena pronunciación de sonidos.

**Proceso a desarrollar:** Memoria auditiva, ritmo y movimiento.

**Materiales:** La rima:

Que bonitas las olitas.  
Y las olas del mar,  
Entran y salen solitas y nos permiten jugar.

**Procedimiento:** El facilitador da órdenes: cuando se escuche “olitas”, la lengua se ubica en los dientes superiores; cuando se escuche “las olas”, se ubica en los dientes inferiores. Cuando se escuche “salen”, se saca la lengua y cuando se escuche “entran”, se esconde.

Debe utilizarse el proceso de imitación inicial.

## • Juegos musicales y rítmicos



Se exponen juegos para el desarrollo de la percepción musical articulados con el cuerpo.

### Juego: "Soy un soldadito"

# 1

**Objetivo:** Estimular la coordinación del movimiento espacial y el rimo musical.

**Proceso a desarrollar:** Memoria auditiva, ritmo y movimiento.

**Materiales:** tambor.

**Procedimiento:** Todos los participantes toman posición de soldaditos y el facilitador tocará el tambor para lograr ritmos y movimientos estables.

### Juego: "Indios Apaches"

# 2

**Objetivo:** Estimular el movimiento a través de señales auditivas BUM BUM.

**Proceso a desarrollar:** Movimiento de la lengua.

**Procedimiento:** Todos los participantes toman posición en un círculo y se les invita a ser indios apaches.

El facilitador pronunciara con ritmos las silabas bum-bum intentando que los participantes ejecuten movimientos, mano-boca, mano- muslos, mano- hombros y así repetitivamente intentando variar las intensidades (fuerte/suave).

## • Juegos edutecnológicos.



Se proponen juegos que tengan un matiz de uso de la tecnología.

### Juego: "¡Chistes TIC!"

# 1

**Proceso:** Uso responsable y seguro de Internet.

**Objetivo:** Reconocer pautas sobre el uso y navegación segura en Internet.

**Materiales:** Caricaturas y chistes ilustrados.

**Procedimiento:** Se les presenta a los niños chistes ilustrados que aborden la temática y se les sugiere hacer con los mismos, narrativas de autocuidado al interactuar en la Red. También pueden crear sus propias caricaturas e infografías.

### Juego: "Cuentacuentos"

# 2

**Objetivo:** Estimular la lectura y la motricidad fina a partir del uso de aplicaciones móviles interactivas.

**Proceso:** Cuentos interactivos y desarrollo de la precepción visual.

**Materiales:** Dispositivo móvil. Cuento "El oledor explorador". Aprendices visuales. Colección Disfruta 2012

**Procedimiento:** Se invitarán a los participantes a leer historias de aventuras divertidas y de entretenimiento, caracterizadas por un diseño virtual con narración e ilustraciones que facilitan su comprensión y el ejercicio de la motricidad fina.

## • Juegos Acuáticos



Se exponen juegos con agua.

### Juego: “Cambiando los globos”

**Objetivo:** Estimular el desarrollo motriz de forma dinámica. Trabajar la respiración, coordinación motora global y puntual, además de la atención y el sentido de competición.

---

**Edad recomendada:** de 8 a 10 años

---

**Materiales:** globos

---

**Procedimiento:** Se forman dos equipos con un mínimo de 4 participantes cada uno. Un integrante del equipo tendrá que estar en el lado opuesto de la piscina.

El juego comenzará a la señal del facilitador y un integrante del equipo deberá llevar un globo desinflado para el integrante que está en el otro lado de la piscina. Para llegar al otro lado, el integrante tendrá que nadar en estilo crawl.

En el lado opuesto, el integrante recibirá el globo desinflado y regresará para el otro lado nadando de espaldas e inflando el globo al mismo tiempo, sin explotarlo.

Todos los integrantes del equipo tendrán que inflar un globo. El equipo que realice la prueba más rápido será el equipo ganador.



## Juego: "Jugando con los colores"

2

**Objetivo:** Propiciar a través de ejercicios específicos, la capacidad de observación y atención para favorecer la percepción de espacio y tiempo

---

**Edad recomendada:** de 6 a 8 años.

---

**Materiales:** baldes de colores azul, rojo y amarillo, materiales flotantes de colores azul, rojo y amarillo

---

**Procedimiento:** Cada equipo tendrá un balde de cada color. Sus integrantes deberán ubicar el mayor número posible de materiales flotantes en los baldes teniendo en cuenta el color de cada uno de ellos.

Para llevar los materiales, los integrantes podrán nadar libremente.

Este juego utiliza materiales sumergibles para aumentar la dificultad del juego.

## Juego: "La caja premiada"

3

**Objetivo:** Propiciar el desarrollo de habilidades acuáticas y mejorar la coordinación motora, la agilidad y la destreza en el agua.

---

**Edad recomendada:** de 6 a 12 años

---

**Materiales:** Objetos flotantes, sumergible y un candado con llave.

**Procedimiento:** Se elige un material cualquiera, donde se tendrá que esconder la llave. Desparramar por toda la piscina la totalidad de materiales flotantes y sumergibles. Separar los participantes en dos equipos y orientarlos para encontrar la llave de la caja premiada, que estará al costado de la piscina.

El participante que encuentre primero la llave tendrá que salir de la piscina y abrir la caja premiada junto con todo su equipo.

Dentro de la caja encontrarán medallas y se podrán convertir en campeones de la actividad.

También podrá haber otros materiales en la piscina para dificultar aún más la actividad.





EDUCATION  
FOR ALL



## **BIBLIOGRAFÍA**

BERARDI BIFO, F. (2007) Generación Post-Alfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo. Buenos Aires: Ediciones Tinta Limón.

BERNAL del RIESGO, A. (1970). Errores en la crianza de los niños. La Habana: Instituto del Libro.

CASTILLO, O. (1988). Juegos Cooperativos. Caracas: Raúl Clemente Editores.

CHATEAU, J. (1938). Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Kapelusz.

DZIB GOODIN, A. (2011) Introducción a los procesos neurocognitivos del aprendizaje: lenguaje, lectura, escritura y matemáticas. México: Balám

DURKIVAJE, J. (1992). Educación y Psicomotricidad, Manual para el Nivel Preescolar. México: Trillas.

ELKONIN, D. (1984). Psicología del Juego. La Habana: Pueblo y Educación.

ESTEVA, M. (1993). ¿Quieres jugar conmigo? La Habana: Pueblo y Educación.  
FERREIRO, EMILIA. (2011) Alfabetización digital. ¿De qué estamos hablando? Educ. Pesqui. Extraído 9 de septiembre de 2013 de: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1517-97022011000200014](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022011000200014).

GALEANO, E. (2012) Citas y Frases célebres. Sabidurías.com.  
Extraído 2 de noviembre de 2014 de: <http://www.sabidurias.com/citas/9668/eduardo-galeano/la-utopia-esta-en-el-horizonte-caminodos-pasos-ella-se-aleja-dos-pasos-y-el-horizonte-se-corre-diez-pasos-mas-alla-entonces-para-quesirve-la-utopia-para-eso-sirve-para-caminar>.

GARVEY, G. (1978). El Juego Infantil. Madrid: Morata.

GOURLAT, C. (1987). Ideas para divertir a los niños (de 4 a 14 años). Barcelona: Martínez Roca.

LEONTIEV, A. (s.f.). Fundamentos Psicológicos del Juego Preescolar. La Habana: Pueblo y Educación.

LION, C. (2009). Prácticas educativas con tecnologías en educación superior. Interrogantes y perspectivas. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires. Facultad de Farmacia y bioquímica. Extraído el 13 de junio de 2013 de:

<http://asesoriapedagogica.ffyb.uba.ar/?q=pr-cticas-educativas-con-tecnolog-en-educaci-n-superior-interrogantes-y-perspectivas>

MENDZHERITSKAYA, D. (1987). A la Educadora acerca del Juego infantil. Moscú: Vneshtorgizdat.

PIAGET, J. (1982). Juego y Desarrollo. Barcelona: Grijalvo.

ROSSEL, G. (1979). Manual de Educación Psicomotriz de 5 a 10 años. Madrid: Doray Masson.

TERRÉ CAMACHO, O Y SERRANI, P. (2013) Inteligencias Múltiples y necesidades educativas. Buenos Aires: Dunken.

TERRÉ CAMACHO, O. (2011). Neurodesarrollo Infantil. Editorial Punto 7, Lima, Perú.

TONUCCI, F. (2008) La misión principal de la escuela ya no es enseñar cosas. Extraído el 9 de septiembre de 2013, de:  
[http://www.lanacion.com.ar/1085047-la-mision-principal-de-la-escuela-ya-no-es-ensenar-cosas?fb\\_source=ticker&fb\\_action\\_ids=10201772117765094&fb\\_action\\_types=og.likes](http://www.lanacion.com.ar/1085047-la-mision-principal-de-la-escuela-ya-no-es-ensenar-cosas?fb_source=ticker&fb_action_ids=10201772117765094&fb_action_types=og.likes)

UNICEF. Decálogo de los derechos de la Infancia en Internet. Colección. Educ. ar. Extraído 10 de diciembre de 2014 de: <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD27/datos/decalogo-derechos-infancia-internet.html>

VALIÑO, A. (1988). Material de Apoyo al curso para Técnicos en Logopedia y Foniatría. La Habana: Pueblo y Educación.

VAYER, P. (1983). El niño frente al mundo. Madrid: Científico Medio.

VILLEGAS, V. (1994). 100 Juegos Selectos. Caracas: San Pablo.

VGOTSKY, L. (1978). Mind in Society: The development of higher psychological processes. En Cole, M; John-Steiner, V.; Scribner, S. y Souberman, E. Massachusets: Harvard University Press.

ZAPATA, O. (1992). La psicomotricidad y el niño; Etapa Maternal y Preescolar. México: Trillas.

# El juego

en la Primera Infancia

Jugar para aprender

