

INSTITUTO DE FORMACIÓN DOCENTE

CGO. GUIDO DE ANDREIS



PROFESORADO DE EDUCACIÓN INICIAL

ESPACIO CURRICULAR

PRODUCCIÓN DE MATERIALES Y OBJETOS  
LÚDICOS

TERCER AÑO

PROFESORA MARÍA CRISTINA GRILLO

AÑO 2011

# INDICE

JUEGOS Y JUGUETES (Revista) .....	3
JUEGOS Y JUGUETES (documento de DIPREGEP) .....	27
LA IMPORTANCIA DEL MATERIAL DIDÁCTICO .....	46
RECURSOS PARA TRABAJAR CON LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL ...	49
CAMPOS PEDAGÓGICOS Y RECICLADO CREATIVO .....	58
LABERINTO DE LOS SENTIDOS .....	63
COMO HACER UNA CARTILLA .....	67
CÓMO HACER UN POSTER .....	68
EL ESPACIO Y LOS ESPACIOS ESCOLARES TAMBIÉN EDUCAN .....	70
LAS PAREDES DEL AULA .....	78
TRABAJO PRÁCTICO EL ESPACIO Y LOS ESPACIOS ESCOLARES TAMBIÉN EDUCAN ....	81
LOS MEDIOS AUDIOVISUALES .....	82
LOS TÍTERES .....	86

# REVISTA JUEGOS Y JUGUETES

María Cristina Grillo-Monona Rodrigo

## 1.- EL CONCEPTO DE JUEGO Y EL OBJETO LÚDICO

El juguete, que representa en sí mismo la esencia de la infancia al igual que el juego, también ha ido progresivamente ampliándose en su concepción en la misma medida en que ha crecido la infancia, y como objeto producto de la actividad social del hombre, refleja en sí mismo, el nivel de desarrollo de la sociedad que los crea, tiene grabado en sí y materializado en su estructura el desarrollo histórico-social del hombre, de la misma forma que cualquier otro producto de la actividad material y espiritual del ser humano.

El concepto de juego e infancia, como las características de los juguetes van modificándose a lo largo de la historia conforme va modificándose la sociedad. En la sociedad de hoy la tecnología invade nuestro quehacer cotidiano y atrae fuertemente la atención del niño actual y los juegos y objetos lúdicos entran cada vez más en el terreno de sus actividades y sus conocimientos. Desde siempre el niño se ha fascinado por el movimiento y por el ruido. Muy pronto el bebé se descubre y descubre el mundo agitando sus brazos, empujando o arrastrando objetos. Escucha los ruidos y sonidos. Progresivamente, una nueva comprensión de los fenómenos físicos le dan el poder de actuar él mismo sobre los objetos. En este momento nace la fascinación por los objetos electrónicos ante todo asociados al placer de la acción.

Es a través de la acción y la experimentación como el niño por un lado expresa sus intereses y motivaciones, y por otro descubre propiedades de los objetos, relaciones, etc. La forma de acción o actividad esencial de un niño es el juego. El juego es la fuente de aprendizaje, estimulando la acción, reflexión y expresión. Es la actividad que permite a los niños investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que los capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior.

El alto potencial lúdico y educativo que encierran los juegos y en consecuencia los juguetes que dan origen a ellos deben aprovecharse para estimular sus capacidades. Existen gran variedad de juegos o actividades que desarrollan en el niño de manera integral sus diferentes habilidades visuales, motoras, auditivas, gráficas, lógicas y sociales, permitiéndole el crecimiento de su inteligencia.

## 2. EL OBJETO LÚDICO Y EL DESARROLLO DEL NIÑO

Siempre que se comienza a tratar sobre las particularidades del juguete, sus efectos y relaciones con el desarrollo de los niños, invariablemente se correlacionan con la significación del juego, pues en dependencia de la misma es que generalmente se concibe la elaboración de dichos objetos. J. Piaget establece una clasificación de los juegos que es ampliamente conocida, y en la que se especifican que estos pueden ser funcionales, de

construcción, de reglas, de roles, y didácticos, si bien estos últimos no constituyen realmente una categoría en sí mismos, sino una que es extensible a las demás.

Sobre la base de esta clasificación de los juegos se organiza a su vez una idéntica referente a los objetos lúdicos, y se habla entonces de juguetes funcionales, de construcción, de roles, reglas y didácticos, que tienen determinados contenidos, funciones educativas y patrones de acción, estrechamente relacionados con el desarrollo de los juegos a que se refieren, y que se materializan en tipos determinados de objetos que se supone gozan de estas propiedades. De esta manera el juguete aparece como algo sin significación en sí mismo como objeto de la realidad, y sus efectos sobre el desarrollo se valoran solamente en sentido de lo que proporciona el juego como tal.

Esto, que en cierta medida es aceptable, limita, sin embargo, conocer verdaderamente las posibilidades del juguete para el desarrollo de los niños, pues solamente lo concreta a la situación del juego. Y si bien esta es la actividad más importante del niño de nivel inicial, no es el único tipo de actividad que estos realizan, y en la cual, el juguete, como objeto de la realidad, también ejerce una acción estimuladora sobre los distintos procesos y propiedades psíquicas, aunque no estén inmersos dentro de una actividad de juego propiamente dicha.

Por ejemplo, cuando un lactante manipula un objeto cualquiera, como puede ser una pelota y realiza varias acciones repetitivas con la misma, esto no es solo un juego, ya que tales acciones se dirigen al mismo tiempo a conocer el objeto, sus particularidades y propiedades, y no solo a obtener un goce o disfrute con el mismo. A esta primera fase de la actividad con objetos es lo que se suele llamar como manipulación de objetos, y que siempre está dirigida al conocimiento de las características externas de los mismos.

Pero, no obstante no estar en una actividad propiamente de juego, sin embargo, dicho objeto ha propiciado una estimulación de diversos procesos y cualidades psíquicas, tales como la discriminación y diferenciación perceptiva, la concentración de la atención, la generalización de relaciones, el razonamiento, en fin, ha tenido un efecto importante a los fines del desarrollo del niño.

Si esto también puede o no considerarse como juego en una discusión histórica dentro de la ciencia psicológica, algo que no va a ser objeto de análisis en este momento; lo importante es hacer notar que las posibilidades del objeto lúdico para el desarrollo no solo se circunscriben a la actividad de juego en sí misma, sino que van más allá, al conjunto de todas las actividades que el niño realiza en su desarrollo evolutivo; y por lo tanto, su estudio no solamente ha de hacerse en relación con sus posibilidades para concretar los objetivos del juego, sino de las más variadas actividades que ellos hacen, y consecuentemente, referidos a todas sus cualidades y procesos psíquicos y físicos. Y esto amplía, la viabilidad del juguete como medio para potenciar el desarrollo infantil.

De esta manera la finalidad de un juguete es estimular la actividad y la iniciativa de los niños, posibilitando así que los más diversos procesos y cualidades se desarrollen en relación con las particularidades intrínsecas de cada tipo de juguete y lo que éste fundamentalmente promueve en cada acción. Debemos resaltar que cada uno posee y potencia centralmente una función, ejerciendo al mismo tiempo importantes efectos

sobre otras funciones. Por ejemplo, podemos suponer que la función de la pelota, está dirigida a promover la actividad motora gruesa y los movimientos finos de la mano, pero al mismo tiempo, también actúa sobre la percepción de la forma, la sensibilidad táctil y la discriminación visual, entre otras propiedades.

Es por ello que debemos considerar a los objetos lúdicos como poseedores de amplias posibilidades de estimulación.

El mismo debe ofrecer al niño la oportunidad de expresarse y poner en práctica las nuevas habilidades adquiridas en las sucesivas fases de su desarrollo, especialmente en el Nivel Inicial, en la que el juego es la actividad fundamental, constituyendo el instrumento básico de su proceso educativo.

### **3. EL OBJETO LÚDICO Y LA CONSTRUCCIÓN DEL PSIQUISMO**

Si el objeto lúdico reviste tal importancia a los fines del desarrollo del niño, es obvio que su elaboración debe relacionarse estrechamente con las sucesivas etapas de la formación del psiquismo, que en cada período plantea necesidades y motivos particulares, los cuales es necesario conocer bien para saber a donde dirigir la estimulación. En este sentido se da una correlación entre el uso que los niños dan al objeto lúdico y las particularidades del desarrollo psíquico en el período. Así, un buen juguete puede servir en las sucesivas etapas de la vida, sin necesidad de estar creando nuevos y más variados juguetes, pues lo que cambia es la manera como los utilizan en las diferentes edades.

Un mismo objeto puede usarse durante mucho tiempo, cada vez de una manera mas compleja, de modo tal que implique una continua estimulación, nuevos elementos que comprometan al niño a hacer un ejercicio mayor de su imaginación y creatividad. Al incluirlo en una actividad de juego cada vez más compleja, el mismo objeto requiere de nuevas acciones psíquicas; esto permite que mantenga su nivel de estimulación, continúe ejerciendo un efecto sobre los procesos y propiedades psíquica, y actúe sucesivamente en las distintas fases de su desarrollo. Pongamos un ejemplo referido al juego de bloques, tan usado en la estimulación del desarrollo sensorial:

El lactante, lo que generalmente hace, es tomarlos, tirarlos, golpearlos entre sí. Al gatear lleva las piezas de un lugar a otro, llena y vacía un recipiente.

- El niño deambulador, aún no logra construcciones definidas, pero ya puede hacer construcciones simples, como trencitos y pequeñas torres que luego destruye como una fase mas del mismo juego.
- A los tres años, ya hace construcciones mas complejas: torres mas altas, puentes, trenes y barreras, entre otras.
- A los cuatro años son capaces de incluir su construcción otro juego, se interesan por darle un nombre, y suelen añadirle un argumento a la misma, que forma parte de su representación.
- A los 5-6 años usan las piezas y construcciones de manera libre, asignándoles significaciones simbólicas.

Como vemos los bloques han sido los mismos todo el tiempo, pero ha variado su uso en relación a los cambios evolutivos del niño y de la transformación de sus procesos psíquicos. Esto está también muy relacionado con los distintos períodos de la formación de su personalidad, que cambia las necesidades y motivos, y consecuentemente, las acciones, los intereses y las formas del comportamiento.

De esta manera el uso del juguete mantiene una correspondencia con el surgimiento y subordinación progresiva de los motivos, que constituyen uno de los componentes básicos en el desarrollo de la personalidad en las primeras edades.

Pero además, cuando los niños utilizan un objeto lúdico, experimentan vivencias positivas o negativas relacionadas con el éxito o el fracaso de sus acciones con el mismo, lo que ejerce un efecto en sus emociones y sentimientos.

Esa necesidad afectiva de relacionarse emocionalmente con los objetos del mundo que lo rodea, materializada en los juguetes, determina que cuando los niños no tienen posibilidades de establecer este contacto afectivo con los objetos, por carecer de ellos, sustituyen y le dan categoría de juguetes a diversos objetos: una botella se transforma en una muñeca, un pedazo de madera se convierte en un barco, una escoba se vuelve un caballo. Esta sustitución, que también tiene una explicación en el plano intelectual y que es un componente importante en el juego, tiene además una implicación afectiva muy importante, y va a tener efectos considerables en la formación del niño como persona. Por ello es muy importante que los objetos lúdicos se adapten a los distintas edades e intereses infantiles.

Por lo general se presta atención al desarrollo del juego, mientras que la naturaleza de los objetos que intervienen en dicho juego reciben una consideración secundaria. Sin embargo, los niños conciben invariablemente al juguete desde el punto de vista utilitario, para que le sirvan en el juego, y cuantos más usos puedan concebirles, más los preferirán y durante más tiempo les interesarán.

El mejor juguete es aquel que más se corresponde con su desarrollo, y el que mejor satisfaga las necesidades y motivos que caracterizan su personalidad en formación. Por ello es indispensable un conocimiento profundo de las particularidades del desarrollo infantil para crear juguetes verdaderamente promotores de este desarrollo.

Si bien es cierto que deben concebirse los juguetes en relación con la edad, y por lo tanto, adaptarse al estado actual del desarrollo de los pequeños, es importante también relacionarlos con algunos que se adelanten en algo a sus posibilidades, para que incidan en su zona de desarrollo potencial y les sirvan de estímulo para alcanzar un nivel de desarrollo posterior. Este concepto, tiene una significación particular dentro del proceso de enseñanza y a su vez en la utilización del juguete como medio de desarrollo.

Por su propio devenir evolutivo los niños han de encontrar nuevas formas de acción en los mismos objetos y juguetes, pero el adulto ha de elaborar algunas que los comprometan a utilizar recursos físicos y mentales potenciales. No debemos olvidar que ningún objeto por sí mismo enseña a los niños a actuar, se requiere la participación del

adulto, que es el que los pone en contacto con este mundo de los objetos, y andamia las formas de actuación históricamente concebidas para estos objetos.

Debemos recordar que *el juguete no enseña a jugar*, al igual que un objeto cualquiera no demuestra por sí mismo su función, es necesaria una actividad conjunta del niño y el adulto para que, en el propio proceso de su acción, el pequeño asimile las relaciones y funciones que están impresas en la estructura del objeto.

En esta actividad conjunta, el adulto, al ubicar algunos objetos que se adelantan un poco al nivel actual de desarrollo del niño, estimula sus zonas de desarrollo próximo o potencial, y se da como resultado un mayor nivel de desarrollo. Luego, ellos aplicarán por sí mismos los conocimientos adquiridos, generalizarán relaciones, y descubrirán por su propia acción nuevos medios y formas de actuación con ellos, en un ininterrumpido proceso de crecimiento y desarrollo.

#### **4. CLASIFICACIÓN DE OBJETOS LÚDICOS**

Pedagogos y psicólogos han desarrollado variados criterios para clasificar los objetos lúdicos, lo que está muy relacionado con la posición teórica asumida. En este sentido se encuentra entre las primeras, la clasificación de Bühler, para quien los juguetes podían designarse en tres tipos:

1. Juguetes proyectados para el movimiento y la actividad motora, con vista al desarrollo muscular.
2. Juguetes para el juego constructivo y creador, cuya fase señala el comienzo de la conquista del niño de los materiales que le rodean.

Juguetes que se prestan a la acción dramática, la ficción, y el juego imitativo y capacitan al niño a penetrar en el mundo de la fantasía.

Esta clasificación de Bühler, aparentemente tan simple y poco actualizada para esta época, tiene subyacente un enfoque que visto bajo la luz de un nuevo análisis, ofrece aspectos interesantes de considerar, algo que se ha de retomar cuando se valore la relación del juguete con la estimulación de las inteligencias.

J. Piaget establece una clasificación de juegos y juguetes, que es muy orgánica y consecuente con su teoría del desarrollo del conocimiento, por lo que refuerza el enfoque hacia la esfera intelectual.

Existen clasificaciones que se refieren a las edades cronológicas, relacionando una serie de juguetes apropiados para una determinada etapa del desarrollo, y se habla así de juguetes para lactantes, para niños de edad temprana, para los de edad preescolar. Este tipo de clasificación tiene muchas limitaciones, pues, la edad solo puede constituir una guía general, siendo más importante valorar los procesos y propiedades psíquicas que en un momento determinado del desarrollo son promovidos y estimulados por un tipo dado de juguetes.

Esto nos lleva a clasificaciones que descansan básicamente en los procesos y cualidades en que intervienen, y así tenemos, por ejemplo:

- Juguetes para la formación de los movimientos finos, prensión, manipulación, etc.
- Juguetes para la concentración visual y auditiva.
- Juguetes para la discriminación perceptiva.
- Juguetes para el desarrollo de la actividad con objetos.
- Juguetes para estimular la motricidad gruesa.
- Juguetes para el desarrollo del lenguaje.
- Juguetes para la generalización de relaciones.
- Juguetes para la estimulación de emociones positivas.
- Juguetes para el desarrollo sensorial.
- Juguetes para la estimulación de los procesos asociativos
- Juguetes para la formación de representaciones.

Otra clasificación semejante en la línea conceptual es la siguiente:

- Juguetes para el desarrollo de la fuerza y la destreza motriz.
- Juguetes para las acciones constructivas y creadoras.
- Juguetes para la representación e imitación.
- Juguetes para el desarrollo socioafectivo.
- Juguetes para el desarrollo artístico.
- Juguetes para la adquisición de conocimientos.
- Juguetes de interés científico y de relaciones mecánicas.
- Hobbies o intereses cognitivos especiales.

Estas clasificaciones tienen un fundamento concebido básicamente en la estimulación de determinados procesos y cualidades, pero no contemplan todas las potencialidades susceptibles de ser estimuladas, ni todas las áreas de desarrollo.

## **5.OBJETOS LÚDICOS E INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

En la teoría de las inteligencias múltiples, H. Gardner concibe a la inteligencia en términos de sus resultados y las habilidades que se requieren, por lo que la define como la



capacidad de resolver problemas y crear productos en un ambiente naturalista y rico en circunstancias.

Las siete inteligencias se definen como tales, de acuerdo con Gardner, por cumplir criterios o requisitos básicos que la plantean como una estructura integral, lo cual las diferencias del talento, la aptitud o la habilidad. Estas inteligencias plantean determinadas operaciones y habilidades que las caracterizan, y cómo los individuos las utilizan para resolver problemas y elaborar productos, es decir, se dirige a los resultados del proceso.

Los resultados están en estrecha relación con los medios que el ambiente proporciona para su realización, y que se materializan en distintos signos, símbolos y objetos que las estimulan y propician su desarrollo. Es en ese sentido que los juguetes pasan a jugar un rol importante, por formar parte de las experiencias cristalizantes (que estimulan el desarrollo de las inteligencias) en la medida en que son bien elegidos para activar cada tipo de ellas.

Esta teoría reconoce que en cada persona coexisten estas siete inteligencias, y si bien no todas al mismo nivel de desarrollo; la mayoría de los niños pueden desarrollar cada una de estas inteligencias; ya que las mismas funcionan juntas de manera compleja, y existen muchas maneras de ser inteligente dentro de cada categoría.

Estas afirmaciones se combinan consecuentemente con las posibilidades que ofrecen los objetos de la vida real para su apropiada estimulación.

Al valorarse los objetos desde un enfoque promotor de procesos y cualidades psíquicas y físicas, los mismos pueden ejercer una acción estimuladora en aquellas particularidades que constituyen el núcleo central de dichas inteligencias, en especial de aquellas directamente relacionadas con el tipo específico de juguetes, si bien, siendo consecuentes con Gardner y la teoría histórico-cultural, todo objeto ejerce una acción sobre todos los procesos y acciones psíquicas, partiendo de la concepción de la localización dinámica de las funciones cerebrales. Por lo tanto, al clasificar un juguete dentro de una clase de inteligencia, esto se refiere a su función principal, y no a una categorización exclusiva de este tipo de inteligencia.

Partiendo de esta clasificación, del conocimiento del desarrollo y particularidades de los niños en estas edades, y de la especificidad evolutiva de cada inteligencia, se establece la selección para la etapa del desarrollo en cuestión, evitándose así una categorización cerrada por edades. De esta manera, conjugando todos los parámetros al unísono se logra un enfoque más científico para la clasificación de los objetos lúdicos y sus efectos en las inteligencias.

A continuación se detallan algunos juguetes apropiados para cada tipo de inteligencia, recordando que solo es una lista aproximada de los mismos.

### **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia lingüística**

Juguetes con voces y sonidos, muñecos interactivos, teléfonos con voces, micrófonos y karaokes de juguete, juguetes representativos de medios de transporte: avión, auto..., objetos que representen instrumentos de la vida real, títeres, libros de textos e imágenes,

animales de madera, plástico y peluche, juegos de café, cocina, dormitorio, comedor, etc., útiles de limpieza y labores, juegos de roles: médico, peluquero, mecánico, carpintero (sus medios e instrumentos), juegos de construcción, imprenta, juego de tránsito vehicular, caballo de madera, pelota, dominó de animales, de colores, de frutas y vegetales, de medios de transporte, etc., cajas de sorpresas, equipos de música, juguetes de cuerda, disfraces, casas de muñecas, loterías, televisor de imágenes, juegos colectivos etc., juegos de láminas, diversas tipo de tarjeteros, banda elástica, espejos, y todos aquellos que estimulen el uso de la palabra en situaciones prácticas.

### **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática**

Juguetes electrónicos de todo tipo, preferentemente con demostración gráfica, que aborden resolución de problemas, cálculo, juegos de engranaje, rompecabezas lógicos, numéricos, de conjuntos diversos, juegos de seriación, comparación, clasificación, identificación, modelos y planos, brújulas, acertijos, juegos de inclusión: de colores, formas, tamaños; calculadoras de juguete, juegos matemáticos de ensarte y encaje, instrumentos científicos de juguete, figuras geométricas de madera y plástico, clavijeros, juguetes mecánicos y de cuerda, electrónicos, dominós de letras y números, juegos de arquitecto, constructores, mecanos, juegos de herramientas, y todos aquellos que impliquen comprender relaciones cuantitativas y patrones lógicos.

### **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia espacial**

Juegos de arrastre y gateo, juegos de engranaje, pizarras, juegos electrónicos con gráficos, rompecabezas de imágenes: animales, plantas, paisajes; mosaicos de formas y colores, dominó de figuras geométricas, animales, colores; laberintos, bloques, libros de imágenes coloreados, cuadernos de colorear, recortar y rellenar, cuentas de ensartar, masa o plastilina, pelotas, juegos de inclusión: figuras geométricas, animales, objetos, etc.; tableros para encastrar figuras, moldes, juego de argollas, modelos de aviones, barcos y otros medios de transporte, cubos de construcción, dados de colores, témperas y lápices de color, crayones, sonajeros, móviles, tentempié, videos, juguetes luminosos, caleidoscopios, espejos y otros más que permitan la representación de imágenes y las interrelaciones de espacio, figura, forma, color y línea.

### **Juguetes para la inteligencia físico-cinestésica**

Juegos de arrastre, gateadores, pantallas de dibujo, construcciones, engranaje, calesitas, toboganes, aparatos de juego de tareas exteriores, escaleras, triciclo, miniautos, carros de tirar y empujar, masa o plastilina, juegos de dibujo, de construcción, cubo y pala, martillo y tacos, pelotas, tijeras, carretilla, caballo para montar, de plástico o de madera, juegos de argollas, arco y flecha, tiro al blanco, raqueta, patines, juegos de herramientas diversas, caña de pescar, trompo, juego de pompas de jabón, moldes para juego de arena, palitos chinos, regadera, cuerdas, aros grandes, pelotas, trompos, clavijeros, y todo lo que promueva sensaciones somáticas, de equilibrio físico, de aprendizaje manual.

### **Juguetes para la inteligencia musical**

Juguetes electrónicos con sonidos y ritmos musicales, micrófono de juegos imitativos, reproductores de CD, radio y cassettes de juguete, instrumentos musicales de juguete: guitarra, armónica, xilofón, piano, entre otros, equipos de percusión: tambores, pandereta, y otros objetos sonoros, cajas de música, grabadoras, cassettes y compactos infantiles, campanas diversas, flautas y silbatos, maracas, claves, cascabeles, caja china, triángulo, radio y tocadiscos de juguete, castañuelas, chicharras, móviles sonoros, walkman, discman y aquellos juguetes que signifiquen percibir sonidos armónicos y musicales.

### **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia interpersonal**

Juegos de mesa diversos: damas, lotería, dominó, entre otros, juguetes para actividades colectivas: herramientas e implementos laborales, carretilla, disfraces, carpas y juguetes de camping, miniautos, accesorios para juegos de imitación: muñeca, animales de plástico, madera y peluche, títeres, juegos de comedor, dormitorio, escuela, entre otros, pelotas, cestos, útiles de limpieza, juegos de peluquería, y otros elementos de juego de áreas exteriores, teatro de títeres, y todos los demás juguetes que faciliten la comunicación social y el contacto afectivo con los demás.

### **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia intrapersonal**

Juguetes electrónicos de manipulación individual, juguetes con formato de computadora, juguetes que representen objetos de la vida adulta (CD, máquinas fotográficas, teléfonos), caleidoscopio, diapositivas de animales, objetos, frutas y plantas, móviles, libros e imágenes plásticos, tarjeteros plásticos de figuras, lápices y crayones, tempera, plastilina, arcilla, videos, cajas de sonidos, juegos didácticos con autocorrección, videojuegos, y algunos otros que faciliten la concentración individual y la autointrospección.

Como se observa, la ubicación de los objetos lúdicos responde fundamentalmente al tipo de inteligencia que promueve de manera eficaz, si bien hay juguetes que son «multipropósito», por las infinitas posibilidades que ofrecen para la estimulación del desarrollo, como es, por ejemplo, el caso de la pelota, uno de los más universales, tanto por las inteligencias sobre las que actúa, como por el hecho de ser utilizada en todas las etapas del desarrollo.

Incluso, hasta en la inteligencia intrapersonal, que es tan difícil de estimular en el nivel inicial, la pelota, en el juego solitario, puede constituir un medio de autoevaluación de las propias habilidades. Por eso es que, un juguete sabiamente seleccionado es quizás uno de los medios más afines al niño para estimular sus inteligencias.

## **6. EL DESARROLLO NEUROBIOLÓGICO Y LOS OBJETOS LÚDICOS**

Cuando los educadores decimos que nuestra misión es desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades, estamos hablando del desarrollo integral del niño en todas y cada una de sus facetas.

Así, tendremos que encaminar nuestra acción al desarrollo de lo que desde hace tiempo se conoce como desarrollo de las inteligencias múltiples. Esto cobra preponderancia, pues ya sabemos que la apropiada estimulación desde las etapas más tempranas es la condición fundamental para garantizar la proliferación de las conexiones sinópticas, la complejización de los enlaces neuronales y consecuentemente, el desarrollo intelectual.

Investigaciones realizadas por la Fundación Carnegie, de Estados Unidos, demuestran que al cumplir el niño un año de edad, ya ha perdido un tercio del paquete de neuronas que tenía al momento del nacimiento, y que a los dos años tiene solamente la mitad del número total de células nerviosas que poseía al nacer.

Este cuadro dramático nos alecciona sobre la necesidad de estimularlo de manera adecuada desde que nace, e incluso desde su vida intrauterina.

El componente hereditario y genético determina que en este niño existan predisposiciones biofisiológicas, potencialidades internas relacionadas con las condiciones de su sistema nervioso, la calidad de sus analizadores, las particularidades de su actividad nerviosa superior, el tono y potencia osteomuscular, su actividad vegetativa interna, su intercambio metabólico con el medio, entre otros muchos factores, que constituyen elementos que propician la formación de determinadas facultades físicas y psíquicas. Pero para que estas se manifiesten, requieren de la acción del medio exterior, de la estimulación oportuna, para posibilitar que esas predisposiciones, u otras, se puedan manifestar y constituir capacidades de un tipo u otro, que permitan el desarrollo evolutivo de las mismas, en cada una de las esferas de la actuación humana.

En esto juega un extraordinario papel la actividad conjunta del niño que recién se abre a la vida, con los adultos que lo educan y estimulan, actividad que es la que posibilita el desarrollo psíquico.

Los programas educativos deben tomar en consideración todas las particularidades del sistema nervioso de los niños, en especial las de su actividad nerviosa superior, y las condiciones internas propias de cada uno, estructurando de manera científica dicho sistema de influencias, para el logro de los objetivos que se plantea conseguir en su desarrollo.

Un adecuado diseño curricular deberá tomar en cuenta todas las potencialidades físicas y psíquicas del niño, lo cual equivale a decir que ha de dirigirse a la formación y desarrollo de todas sus inteligencias.

Para su sistematización, es aconsejable tomar como patrón la división que de las mismas realiza Gardner, que relata la presencia de siete inteligencias básicas :

- La inteligencia lingüística, o capacidad de emplear de manera eficaz las palabras, manipulando la estructura o sintaxis del lenguaje, la fonética, la semántica, y sus dimensiones prácticas.
- La inteligencia física y cinestésica, o habilidad para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como propioceptivas y táctiles.

- La inteligencia lógica y matemática, o capacidad de manejar números, relaciones y patrones lógicos de manera eficaz, así como otras funciones y abstracciones de este tipo.
- La inteligencia espacial, o habilidad de apreciar con certeza la imagen visual y espacial, de representarse gráficamente las ideas, y de sensibilizar el color, la línea, la forma la figura, el espacio y sus interrelaciones.
- La inteligencia musical, o capacidad de percibir, distinguir, transformar y expresar el ritmo, timbre y tono de los sonidos musicales.
- La inteligencia interpersonal, o posibilidad de distinguir y percibir los estados emocionales y signos interpersonales de los demás, y responder de manera efectiva a dichas acciones de forma práctica.
- La inteligencia intrapersonal, o habilidad de la autoinspección, y de actuar consecuentemente sobre la base de este conocimiento, de tener una autoimagen acertada, y capacidad de autodisciplina, comprensión y amor propio.

Un currículum científicamente bien concebido debe entonces comprender una serie de contenidos que sirvan como experiencias cristalizantes o estimulantes para cada una de dichas inteligencias, y que permitan la máxima expresión de las mismas, a los niveles que puedan ser posibles alcanzar en cada niño.

### **Inteligencia lingüística**

Contenidos que tengan que ver con la formación y perfeccionamiento de la lengua materna, y en los que se promuevan la narración, hacer juegos verbales, escuchar grabaciones, aprender poesías y cuentos, relatar vivencias, hacer el análisis de las palabras y de los sonidos, expresar ideas de manera oral, valorar el habla de los pares y la propia, hacer rimas y acertijos verbales, ver y escuchar títeres, participar en dramatizaciones, participar en juegos de roles, en suma, actividades que promuevan la comunicación, el intercambio verbal, el hablar y escuchar sobre diversos temas.

### **Inteligencia física y cinestésica**

Los contenidos deberán apuntar básicamente a la realización de actividades manuales y táctiles, de actividades que promuevan los movimientos gruesos del cuerpo como saltar, correr, escalar, reptar, agarrar, que se expresan en la educación física y la actividad motriz independiente, así como de movimientos finos de la mano: modelar, dibujar, construir, realizar danzas y manifestaciones de expresión corporal, hacer juegos de imitación, jugar con elementos y equipos de juegos de áreas exteriores: deslizadores, calesitas, escaleras, equipos de gimnasia, escalar sogas, vencer obstáculos, manipular objetos diversos, realizar todo aquello que promueva sensaciones somáticas, de equilibrio físico, de aprendizaje manual.

### **Inteligencia lógica y matemática**

Contenidos que tengan que ver con el uso de relaciones cuantitativas, la utilización de la teoría de conjuntos, las nociones elementales de la matemática, la solución de problemas, la formación de habilidades intelectuales generales como la identificación, la clasificación, la agrupación, la comparación, la seriación, realización de experimentos sencillos, el uso de juegos mentales y acertijos numéricos, la utilización de rompecabezas lógicos, entre otras tantas actividades.

### **Inteligencia espacial**

Contenidos que promuevan la presentación de láminas e imágenes, la realización de dibujos, modelado y construcción con bloques y piezas disímiles, utilizar laberintos y rompecabezas, visualizar libros ilustrados, videos y películas, hacer degradaciones de color, jugar con mosaicos de formas y colores, dominó de figuras geométricas, animales y colores, manipulación y conocimiento del mundo de los objetos y sus relaciones, conocimiento y práctica de las relaciones espaciales (detrás, delante, debajo, arriba, a la derecha, a la izquierda, cerca, lejos, entre tantas otras), realización de excursiones y paseos a la naturaleza y museos de arte, etc.

### **Inteligencia intrapersonal**

A pesar de la tierna edad de los niños se incluirán contenidos en los que siempre el educador imprima sentimientos a su presentación, hacer análisis de su juego o comportamiento, propiciar momentos de actividad libre e independiente, de juego ocasional solitario, ofrecer alternativas para la realización de una actividad cualquiera, preguntar al niño como ha llegado a un resultado al finalizar una actividad, promover la opinión individual en la elaboración conjunta de las actividades, hacer recuentos de actividades realizadas en días pasados o en el hogar, explicitación de vivencias personales, en suma, un conjunto de acciones que van formando premisas para el proceso de la autoinspección en etapas posteriores del desarrollo.

Estas actividades han de incorporarse dentro de estrategias didácticas que posibiliten y ejerciten diariamente las distintas inteligencias, para evitar la sobreestimulación de unas en detrimento de otras. Esto se conjuga de las más diversas maneras, combinando la estimulación de unas mediante actividades pedagógicas propiamente dichas, con la organización de condiciones que permitan la acción libre e independiente en las otras, estructurando tareas que propicien la manifestación de todas y cada una de estas inteligencias.

Pero además deben proveer contenidos que promuevan la formación de normas y valores éticos, de patrones y formas socializadas de conducta, de formación de hábitos, de nociones y sentimientos morales, de goce interno ante las manifestaciones hermosas de la naturaleza y la vida social, y de todos aquellos comportamientos y vivencias relacionados con su esfera emocional que en su conjunto van a incidir, tanto en lo que se ha dado en llamar la inteligencia emocional, como impregnar cada una de las otras inteligencias de un componente afectivo que ha de posibilitar un mejor desarrollo y

formación de las mismas, partiendo del criterio de la estrecha unidad de los factores afectivos y cognoscitivos en la formación del desarrollo psíquico.

Esta unidad de los componentes emocionales e intelectuales en la formación y desarrollo en el que cada acto cognoscitivo tiene un correspondiente afectivo, y cada manifestación afectiva y cada manifestación afectiva esta compuesta a su vez de elementos cognitivos, entre los que existe una íntima interrelación e interdependencia causal, constituye hoy, el enfoque más actualizado del desarrollo psíquico, y ha de impregnar, por lo tanto, cualquier acción educativa dirigida a la formación de estos procesos y cualidades psíquicas.

De esta manera las estrategias didácticas concebidas desde una óptica racional que permita cotidianamente ejercitar todas las inteligencias, ha de concientizar el hecho de que la mayoría de las estructuras biofisiológicas y psíquicas de los niños en esta edad están en pleno proceso de conformación y maduración y que, por lo tanto, la acción educativa que se pueda hacer sobre ellas tiene un impacto y significación mayor para el desarrollo que en cualquier otro momento de la vida, sobre todo en aquellas funciones y cualidades que dependan de estas estructuras.

Esto, llevado a un plano más metodológico significa propiciar situaciones de aprendizaje que actúen para estimular el surgimiento y formación de dichas propiedades y cualidades, en todas las posibilidades de desarrollo de cada una de las inteligencias de estos niños.

Como la coexistencia de estas inteligencias en el niño no implica un nivel de desarrollo semejante en cada una de ellas, el educador ha de posibilitar actividades y contenidos de igual dimensión y trascendencia para todas, de modo tal que tengan las mismas posibilidades de manifestación, y que luego, por la acción de las diferencias individuales de cada niño unas se perfilen mejores que las otras, pero procurando desarrollar el mayor número posible de sus inteligencias hasta un nivel apropiado.

Es imposible que en un mismo niño todas sus inteligencias se desarrollen al máximo nivel, pero el fin principal de toda acción educativa ha de hacer que esto sea alcanzable hasta un determinado nivel, lo que solo puede concebirse si proporcionamos experiencias de aprendizaje significativas en todas las inteligencias. Esto se opone a los programas que se dirigen exclusivamente a estimular los procesos sin preocuparse por los aspectos cognoscitivos del devenir evolutivo del niño, y por el contrario se centra en idear diseños curriculares integrales que contemplen todas las líneas del desarrollo, a un mismo nivel de complejidad y de énfasis metodológico.

Esto, por supuesto implica una reorganización y reestructuración conceptual y metodológica de los contenidos y actividades, que en la actualidad, por lo general, descansan en una sobrecarga del tiempo metodológico dedicado al área intelectual, en detrimento del referente a la esfera artística, cinestésico-motora o lo interpersonal. Esto no es una tarea fácil, pues implica romper esquemas que por largo tiempo han caracterizado el enfoque pedagógico de la educación infantil.

Esto tampoco puede llevarse de manera mecánica a un extremo: la cuestión no es dividir el tiempo de actividades por área de desarrollo en partes iguales como se hace con una

torta de cumpleaños, sino de encontrar en las bases del desarrollo evolutivo los momentos más apropiados para trabajar unos u otros contenidos, pues sabemos que cada inteligencia tiene su propio ritmo evolutivo, el cual es necesario conocer profundamente para saber como organizar de forma más apropiada la correspondiente estrategia metodológica.

Por eso es imposible que en un momento determinado del desarrollo, los contenidos de uno o varios tipos de inteligencia puedan ser tratados metodológicamente con mayor intensidad o frecuencia, pero aún en este caso la planificación permitirá el abordaje cotidiano, mediante la forma más organizada de la actividad pedagógica, o a través de la propia actividad libre o independiente del niño.

Es importante generar espacios para el desarrollo de cada una de las inteligencias, que forman un sistema funcional complejo, y en el que todas se influyen entre sí. Así, cuando el niño realiza una operación intelectual complicada, como, por ejemplo, construir una pirámide de muchas piezas, no solamente se desarrolla su inteligencia espacial, sino que a su vez se requiere de una destreza motriz para insertar correctamente las partes, lo que estimula su inteligencia física y cinestésica por los movimientos finos que ha de realizar, y obtiene igualmente un placer por su obra realizada con éxito, lo que actúa en la autovaloración por el logro de sus habilidades, que refuerza su inteligencia intrapersonal, y le imprime sentimientos positivos hacia esta actividad, lo que acciona en su inteligencia emocional. Si a esto se le une que verbalice el plan de acción que siguió para realizar su tarea intelectual, como y en que elementos se basó para hacerla y concientice su actuar, esto, decididamente, ha de promover un desarrollo de su inteligencia lingüística.

**Así, una inteligencia actúa sobre la otra, y todas se entrelazan en un sistema funcional complejo.**

Pero a su vez, y particularmente en el Nivel Inicial, dentro de cada inteligencia hay que posibilitar diversas maneras de ejercitarla, pues hay muchas formas de ser inteligentes dentro de una misma categoría. En una actividad que se dirige a promover la inteligencia musical, habrá niños que tendrán más posibilidades de aprender canciones que otros y, sin embargo, aquellos podrán ser más aptos para tocar un instrumento musical simple, por lo que la planificación ha de contemplar esta diversificación.

Todos los niños han de tener oportunidades de aprender canciones, y todos a su vez posibilidades con un instrumento musical, pero no todos podrán ser capaces de lograrlo a un mismo nivel, o tener igual habilidad en ambas cosas; esto va a tener mucho que ver con las diferencias individuales, las experiencias estimulantes o negativas, las condiciones de vida y educación, entre otras, pero la planificación o el proyecto áulico, ha de estructurarse de forma tal que lo posibilite, en cualquier niño, para que alcancen el nivel de desarrollo que les sea posible, de acuerdo con sus propias características.

Partiendo de lo que biológica y constitucionalmente el niño trae consigo al nacimiento, el medio circundante ha de determinar lo que se concrete o no de estas potencialidades, que se organizan de manera científica en los programas educativos.



Esto conduce, a un último concepto, que es lo referente a la situación social del desarrollo.

Por situación social del desarrollo se entiende una combinación particular de procesos internos del individuo y de condiciones externas del medio, que son típicas en cada etapa del desarrollo, y que condiciona su dinámica en el período y de las nuevas funciones que surgen hacia el final de cada etapa.

Es decir, cada etapa se caracteriza por un conjunto de condiciones que actúan sobre las particularidades del desarrollo y las estructuras que se forman bajo la influencia de estas condiciones. Por consiguiente, el desarrollo psíquico del niño exige la comprensión, no solo de las condiciones objetivas que influyen sobre ellos, sino también de lo ya formado anteriormente en el plano interno, a través de lo cual se refractan las influencias de estas condiciones.

Más claramente:

*Las condiciones de vida y educación por sí solas y de manera espontánea no son capaces de determinar el desarrollo psíquico, es necesario considerar las propiedades psicológicas formadas anteriormente, y que ya pertenecen a un plano interno, y a través de las cuales se refractan las nuevas influencias ambientales.*

Es decir, lo interno juega un papel importante en cada momento del desarrollo, por lo que para comprender la acción del medio en la formación de las particularidades del niño según la edad, hay que tomar en cuenta, no solamente los cambios que se suceden en este medio, sino también los ocurridos en el propio niño, que condicionan el carácter de esta influencia externa.

En esto juega un papel principal su relación afectiva con el medio, vivencias que son decididamente un producto interno.

La situación social del desarrollo tiene una importantísima repercusión en los diseños curriculares y en la formación de las inteligencias, pues señala cómo cada etapa tiene su propia particularidad que la distingue de las otras, ya que en cada momento del desarrollo el niño tiene una particular formación interna de sus procesos psicológicos, y no es posible concebir el desarrollo sin la interrelación dialéctica de estos factores internos y externos.

Establecer cuales son las particularidades en cada período del desarrollo, como estructurar la influencia externa en concordancia con lo interno que se ha formado, es una condición indispensable para la formación de cada una de las inteligencias, de su relación interfuncional, y de su apropiada estimulación.

De este modo es posible alcanzar un enfoque realmente científico entre la significación de los factores internos del desarrollo partiendo de su substrato material, el cerebro, y los factores externos que se materializan en los diseños curriculares, y que se dirigen a obtener el máximo logro de las potencialidades físicas y psíquicas del niño, en suma, al surgimiento, formación y desarrollo óptimo de todas sus inteligencias.

En resumen, y como conclusiones generales de lo anteriormente expuesto pueden señalarse las siguientes conclusiones:

- Los programas educativos, verdaderamente científicos han de considerar los factores internos, biológicos, constitucionales, genéticos, heredados, particularmente los referentes al cerebro, su estructura y funcionamiento, y la actividad nerviosa superior, que posibilitan la formación de los procesos y cualidades psíquicas, y que surgen como reflejo de la realidad.
- Los programas educativos constituyen la expresión más acabada de las determinantes influencias externas, que condicionan el desarrollo humano, en particular las condiciones de vida y educación en que se forma la personalidad del niño. En este sentido lo externo, el medio circundante, constituye el factor principal en el surgimiento de las propiedades y procesos psíquicos, como expresión del reflejo de la realidad por el individuo.
- Entre ambos factores, lo interno y lo externo existe una interrelación dialéctica, uno no puede existir sin el otro, y ambos condicionan el desarrollo psíquico humano.
- Los programas educativos han de considerar la situación social de desarrollo en cada etapa evolutiva, y estructurarse a partir de estas particularidades.
- Los programas educativos han de tener un carácter integral, por lo que han de dirigirse al logro máximo de todas las potencialidades del niño, y consecuentemente, a la formación y desarrollo óptimo de todas sus inteligencias.
- Los programas educativos, independientemente de la concepción teórica que se asuma en su modelo conceptual y curricular, requieren de un conocimiento profundo de los factores internos del desarrollo, de su interrelación dialéctica con los condicionantes externos, y de una dirección pedagógica y metodológica que sea expresión cabal de esta interrelación.

## **7. EL JUEGO COMO METODOLOGÍA**

Si el papel del educador en el nivel inicial no consiste en transmitir contenidos al niño para que éste los aprenda como fruto de esa transmisión, sino en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectándose al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y desarrollarse; entonces el educador debe asegurarse que la actividad del niño sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y su desarrollo, teniendo un carácter realmente constructivo en la medida en que es a través de la acción y la experimentación cómo el niño, por un lado, expresa sus intereses y motivaciones y, por otro, descubre propiedades de los objetos, relaciones, etc. Es de todos conocido que la forma de actividad esencial de un niño sano consiste en el juego. Jugando, el niño toma conciencia de lo real, se implica en la acción, elabora su razonamiento, Pocas veces, como ocurre con los juegos, se cumplen tan cabalmente las condiciones exigidas por una verdadera didáctica.

Se ha definido el juego como «proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio», y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje, puesto que aprender es enfrentarse con las situaciones, dominándolas o adaptándose a ellas. El juego tiene, además un valor

«substitutivo», pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar al doctor, a las muñecas, etc.

Marginar el juego es privar al Nivel Inicial de uno de sus instrumentos más eficaces. Esto no quiere decir, naturalmente, que las demás edades deban quedar excluidas del juego; lo que ocurre es que éste cambia al compás de la madurez general del sujeto y de la evolución de los intereses infantiles.

El juego es, en definitiva, una actividad total; por ello, hacer una distinción entre juego y trabajo, entendiendo por éste una actividad seria y por aquél una actividad informal o un puro pasatiempo, está fuera de lugar; y es que nada hay más serio para el niño que el juego. A él debe, en buena parte, el desarrollo de sus facultades. El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotora), como en el psíquico, porque el niño dispone durante su desarrollo de todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación. Tiene, además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo. Por otra parte es un medio de expresión emocional, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.

Dado que la forma de actividad esencial de un niño es el juego, emplearemos éste como metodología, incorporándolo para favorecer los aprendizajes significativos.

El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje:

Su carácter motivador estimula al niño y facilita su participación en las actividades que a priori pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.

A través del juego descubre el valor del «otro» por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

La actividad lúdica permite el ensayo de una situación en la que el fallo no se considera frustrante.

## **8. LOS EDUCADORES Y LOS OBJETOS LÚDICOS**

En las instituciones educativas la utilización de objetos lúdicos como medio didáctico, ha de apoyarse en una sólida base respecto a las posibilidades que el mismo puede ofrecer, y cómo usarlo para alcanzar los objetivos que se propone el educador en sus actividades pedagógicas.

Realmente hablar de un juguete didáctico es casi una tautología, pues cualquier juguete, esté diseñado o no con propósitos de enseñanza, constituye en sí mismo un medio de conocimiento del mundo, y un objeto que propicia ese conocimiento.

Por lo tanto, lo único que diferencia a un juguete didáctico de otro que no se dice que lo sea, es que el primero está dirigido y orientado conscientemente a la consecución de objetivos educativos y concretos, posibilitando dirigir la actividad lúdica de los niños de manera organizada, sistemática y planificada, hacia un objeto específico. Por lo tanto, cualquier área de desarrollo puede tener juguetes didácticos, y cualquier inteligencia puede promoverse por ellos.

Bien sea considerado como didáctico o supuestamente concebido para el disfrute infantil, el uso de los objetos lúdicos, en las instituciones educativas por parte de los educadores ha de tomar en cuenta ciertas consideraciones:

1. El objeto lúdico, al igual que cualquier otro objeto de la cultura humana, no refleja directamente su función, sino que requiere de un aprendizaje progresivo, que se da generalmente en la actividad conjunta de los niños con los adultos. En este sentido, el juguete no enseña a jugar, aunque su fin sea muy evidente. Es el educador, quien pone en contacto al niño con el mundo de los juguetes, y les enseña las acciones que están impresas en su significación.
2. Todo educador ha de conocer profundamente los objetivos y metodología de cada juguete, para dirigir de manera más eficaz el proceso de apropiación por parte de los niños.
3. El niño ha de tener posibilidades de entrar en contacto por sí mismo con los juguetes, y tratar de que sus propias acciones le permitan «descubrir» su función, pero el educador ha de estar disponible a brindar el nivel de ayuda que se requiera en cualquier momento.
4. Todos los niños jugaran con todos los juguetes, para posibilitar la estimulación de todas sus inteligencias.
5. Los niños aprenderán paulatinamente a compartir los juguetes, y la educadora deberá generar situaciones que permitan este aprendizaje. Un buen recurso es estimularlos a jugar de manera conjunta con un mismo juguete, o disfrutarlo por un tiempo y luego prestarlo a los otros.
6. Un mismo juguete va a transformar su uso acorde con las diferentes etapas del desarrollo, por lo que los educadores han de ampliar sus usos y aplicaciones conjuntamente con los cambios que se produzcan en los niños.

## **9. OBJETOS LÚDICOS: DÓNDE Y CÓMO**

El mejor lugar para ubicar los juguetes es situándolos en el mayor espacio posible en el suelo, con un sitio especial para guardarlos (cajón, rincón de los juegos, estantes), al alcance de los niños, y bajo su responsabilidad de cuidado. Esta actitud de preservación de los juguetes ha de formarse desde que el niño empieza a desplazarse, para inculcar este hábito desde la más temprana edad.

El alcance ha de permitir que los niños utilicen los juguetes en la medida que lo deseen, permitiéndoles libertad de acción y selección individual. Este hecho de que los juguetes se

ubiquen a su alcance es de extrema importancia, pues ayuda al desarrollo de la independencia y a la manifestación particular de sus inteligencias.

La organización de los juguetes en el espacio requiere una serie de técnicas que es preciso conocer, y que facilita enormemente su uso. Veamos algunas líneas generales en las que nos podemos basar para que su uso y conservación sea rentable, eficaz y duradero:

### **1. A la vista y a su alcance:**

Lo que el niño ve, a medida que se va desplazando por el espacio, es lo que va formando sus ideas y planes a la hora de realizar una actividad. Intentaremos que los objetos lúdicos estén a la vista y al alcance de los niños.

Si estos no están a la vista y alcance de los niños será el adulto el que tenga que proporcionárselos, desaprovechando la posibilidad de desarrollar la autonomía del niño y el que tome sus propias decisiones con respecto a la actividad a realizar.

Para hacer visible el material es aconsejable guardarlos en recipientes transparentes o hacerles una abertura de forma que pueda verse el interior de los mismos. Es indispensable poner los materiales al alcance de los niños, utilizando el suelo y estantes y mesas bajas.

### **1. Con nombres y/o consignas:**

En el lugar en el que se encuentran ubicados los distintos materiales, debemos poner consignas para que una vez utilizado el material por el niño, pueda devolverlo a su lugar de origen. Estos códigos deben ser conocidos por todo el grupo y comúnmente aceptados.

Un buena identificación y clasificación de los objetos lúdicos, favorece hábitos de orden, promueve ejercicios constantes de clasificación por parte de los niños, facilita el control y el conocimiento de su estado por parte del grupo y del adulto, lo que permite un análisis periódico y la toma de decisiones por parte del grupo para mejorar la organización y la distribución de tareas. Así, su uso constituye un elemento educativo básico, y formará parte de las rutinas cotidianas.

### **2. Contenedores**

Es importante la elección de contenedores para cada tipo de material. La forma de estos depende del material que contenga.

Estos elementos pueden ser: bandejas, cajas, baldes de plástico, canastas, etc. Un buen contenedor resalta el material y lo hace visible.

### **3. Distribución en la sala**

La distribución de los objetos lúdicos en la sala dependerá de cada caso en particular. En líneas generales podemos decir, que la distribución puede realizarse de una manera centralizada o descentralizada. En el primer caso, el material se encuentra en dos o tres núcleos (la estantería, la mesa, etc.), pero el acceso de los niños al material se dificulta, ya

que en multitud de ocasiones se producirán aglomeraciones; en el segundo caso se sitúa el material al alcance de la mano de los niños cuando lo necesita. Se subdividen los objetos repetidos y se distribuyen en zonas distintas de la sala.

Cada área de actividades, trabajo tendrá los materiales necesarios llevar a cabo y, si tienen que compartir material se sitúa en las zonas cercanas.

### **1. Conservación**

El establecer con el grupo normas sobre la conservación de los objetos lúdicos, constituye un elemento educativo a tener en cuenta. Para ello podemos tener presente las siguientes sugerencias:

- a) No sacar todos los materiales a la vez. Progresivamente el educador irá sacándolos y posibilitará su exploración, fijando normas para su cuidado.
- b) Consignas o dibujos pueden apoyar las normas de conservación del material.
- c) Periódicamente revisaremos juntos el material.
- d) El material deteriorado se retira. Es importante que el grupo sea consciente del nivel de deterioro del material, ya que a partir de este conocimiento podrá poner medidas para que esto disminuya.

### **10. LOS OBJETOS LÚDICOS Y LA EDAD DEL NIÑO**

Se ha hablado mucho respecto a la selección de los objetos lúdicos de acuerdo con la edad, bien sea la cronológica o del desarrollo. Sin embargo, las investigaciones demuestran que esto solo tiene importancia como guía general

El desarrollo del juego, y consecuentemente del juguete, es proceso gradual, siendo su denominador común, la continuidad. Es decir, cada fase del juego es consecuencia de la etapa que le precedió, y en la actual, hacia su final, se van a dar las premisas de la fase posterior. En este sentido, en una misma etapa hay cuestiones referentes al estado actual, a lo que ya fue, y a lo que está por suceder: determinar entonces que un objeto lúdico es propio y particular de una sola edad, puede conducir a graves errores en la educación del niño, en el desenvolvimiento de sus juegos, y en la selección de los mismos. un

Tampoco, por supuesto, puede irse al extremo de no tomar en consideración la edad para la elección de los juguetes, pues en alguna medida cada edad tiene sus correspondientes particularidades y propiedades que le son características. En general es más importante que el juguete se adapte al nivel mental y al desarrollo de la vida en sociedad del niño, que el restringirlo a una edad cronológica.

No obstante, la edad cronológica si tiene importancia en la consideración de la estructura del juguete. En los niños más pequeños, el buen juguete no tiene que reproducir exactamente el objeto en cuestión, sino reflejar en términos generales su función. Sin

embargo, el niño al final de la etapa infantil se interesa mucho más por los detalles, y son menos tolerantes con las toscas distorsiones de la realidad en los materiales que se les proporcionan para sus juegos.

En síntesis, de acuerdo con el aumento progresivo de edad el objeto lúdico ha de reflejar de forma más exacta la realidad, para posibilitar un mejor desenvolvimiento del juego infantil.

La edad es también un determinante importante en cuanto a las posibilidades de que el juguete permita la libre iniciativa y creatividad del niño. Es un grave error seleccionar aquellos objetos lúdicos que no permiten la variación y el despliegue de acciones creativas.

Un último aspecto a tener en cuenta es su tamaño. En las primeras edades los niños prefieren los juguetes grandes, de ahí que, por ejemplo las pelotas que se utilizan con estos sean más voluminosas que las usadas con los grupos mayores, lo cual está relacionado con sus posibilidades motrices e intelectuales.

A los niños mas grandes le interesan pequeños automóviles, zoológicos miniaturas, soldaditos, que apenas atraen la atención en las primeras edades.

## **11. EL SEXO Y LOS OBJETOS LÚDICOS**

Las investigaciones han comprobado que existe más similitud que diferencias entre ambos sexos en cuanto a la elección de los juguetes. Esto entra en contradicción con algunos axiomas existentes históricamente en esta problemática del juego infantil: que los varones gustan más del juego activo y organizado, que las niñas prefieren los de carácter pasivo, de naturaleza generalmente sedentaria, y que estas diferencias son más notables alrededor de los 8-10 años de edad.

Si bien es cierto que existen diferencias morfológicas entre los niños y las niñas, estos se relacionan mucho con el tipo de interrelación que sea habitual en el juego, y con los patrones culturales en determinada comunidad educativa.

Cuando los niños y las niñas tienen iguales oportunidades de acceso a los diferentes juegos y juguetes, y no existen a su alrededor criterios y acciones de los adultos, prohibiendo o permitiendo uno u otro tipo de juegos, se observa que ambos seleccionan generalmente los mismos juguetes en las edades más tempranas, y que solo a partir de la edad escolar, básicamente por la acción educativa y social es que comienzan a observarse mayores diferencias.

La experiencia de las instituciones de nivel inicial, respecto a los juegos de roles comprueba que en juegos tan típicamente denominados como femeninos, como es el de la familia o «las casitas», cuando no existe una reprobación social, tanto los niños como las niñas participan de estos juegos, asumiendo sus roles respectivos, y manipulando indistintamente muñecas, utensilios de la cocina, juguetes y elementos de juego que

reflejan las diversas acciones hogareñas: limpiar, planchar, lavar, entre otras. Esto no causa, por supuesto, problemas en la identificación sexual.

De igual manera, en un juego habitualmente considerado de «varones», como el de los construcciones, las niñas también asumen roles de albañiles o choferes, al igual que los niños. Es obvio que la elección de los diversos juguetes estará entonces más relacionada con los propios intereses que determinada por los sexos.

Los problemas de identificación sexual no están dados porque el niño o la niña utilicen un tipo específico de juguetes, esto es un efecto, y no una causa de estos problemas.

No obstante, los niños suelen ser más activos y dinámicos que las niñas, y hay investigaciones que señalan la existencia de diferencias caracterológicas, que se consolidan hacia mediados de la edad preescolar, y que como consecuencia de ello sus juegos pueden ser más movidos y menos sedentarios que los de las niñas; esta verdad evidente no tiene que ver nada con un origen sexual, sino con patrones de educación y socialización.

De esta manera, aunque niños y niñas jueguen a lo mismo, y usen los mismos objetos o juguetes, el juego de los primeros siempre será de una mayor intensidad corporal y dinamismo. Lo importante entonces no es definir juguetes para niños y niñas, sino su relación con la esfera y las particularidades físicas y motoras.

## **12.COMO USAR LOS JUGUETES EN EL HOGAR**

Los padres deben conocer, no solamente juegos y actividades, sino también como usar los juguetes en el hogar. En este sentido, pueden adaptarse las anteriores recomendaciones, a las cuales podemos añadir las siguientes:

Los hijos deben elegir libremente sus juguetes, por lo que los padres no deben imponerles sus propios gustos. Solo es aconsejable realizar alguna intervención cuando el niño selecciona un juguete no adecuado para su edad y desarrollo.

Los padres deben dejar jugar a sus hijos con sus juguetes. No es infrecuente que se le compre al hijo un juguete, y luego sea el padre o madre el que juegue con el objeto. Por otra parte, el juguete que se le compra al niño es para su uso voluntario y no para tenerlo en exhibición. En más de una ocasión hemos conocido de casos en que la niña, por ejemplo, tiene una colección de muñecas con las que nunca ha jugado, pues los padres no le permiten su uso, porque «las rompen», o «ha costado mucho dinero».

Los padres han de saber que el juguete más costoso no es siempre el mejor, y han de preguntar a los educadores respecto a cuales adquirir para sus hijos. También en ocasiones se ve a padres que compran un juguete que les parece «lindo», y que luego el hijo no disfruta y dejan pasar por alto otro que realmente es fundamental para su desarrollo.

Los padres deben saber que el juguete no enseña a jugar, y que deben participar junto a ellos en una actividad conjunta plena de afectividad, paciencia y comprensión.



Los padres han de evitar en sus hijos la formación de una actitud consumista hacia los juguetes, y que no todo en la vida se puede tener.

A su vez han de enseñar a sus hijos a compartir sus juguetes con otros niños, y posibilitar el contacto grupal de los mismos.

Padre y madre han de jugar indistintamente con sus hijos varones y mujeres, y en ocasiones harán de esto un evento que agrupe a toda su familia.

Al igual que con los educadores, muchas otras recomendaciones pudieran darse a los padres para el mejor uso de los juguetes con sus hijos, estos pocos consejos son solo un alerta inicial de los que han de tomar en cuenta en la educación de sus hijos.

El juguete expresa su importancia como elemento desarrollador de la formación y educación de los niños, y destacan sus enormes potencialidades para la estimulación de todas sus inteligencias.

Jugar es la primera y esencial actividad de los niños. Por eso su concepción deberá estar expresamente pensada para ellos y cumplir una serie de normas de seguridad que no se fijan de manera aleatoria ni gratuita, sino tras un largo estudio por parte de los expertos.

Desde el juguete de lata hasta nuestros días, la evolución de la seguridad en los objetos lúdicos ha sido constante e incluso, en algunos aspectos, espectacular. El uso de nuevos materiales o diseños especiales, entre otras medidas, están enfocados a lograr que el juego del niño sea, ante todo, un juego seguro.

Muchos países han dictado leyes y decretos sobre la seguridad de los juguetes donde se detalla los riesgos particulares a evitar en la fabricación de los mismos y de los materiales que los componen, considerando las razones de uso y la edad de los niños a los que van destinados

Por ejemplo en España se dividen los riesgos en cinco grandes grupos: propiedades físicas y mecánicas, propiedades químicas, propiedades eléctricas, higiene y radiactividad. Una mirada sobre estos nos permitirá profundizar en los puntos más importantes de la seguridad de los juguetes.

En el aspecto relacionado con las propiedades físicas y mecánicas, se exige la comprobación de la resistencia mecánica de los juguetes y de cada una de sus partes, para evitar que la rotura o deformación de los mismos pueda causar heridas. Hace hincapié también en los riesgos derivados de los bordes y puntas accesibles de los juguetes. Dentro de este apartado las normas son especialmente exigentes en lo que a los niños menores de 36 meses se refiere.

Con respecto a la inflamabilidad se recogen las condiciones que al respecto deben cumplir los juguetes y los materiales de composición. Así, en caso de contacto con el fuego la llama ha de apagarse cuando se retire el juguete del foco, y, en caso de arder, ha de hacerlo lentamente y con poca velocidad de propagación de la llama.

Para evitar el riesgo de inflamabilidad no se permite el uso de celuloide, ni de materiales de superficie filosa que presenten un efecto relámpago al aproximarlos a la llama. Por otra parte, los juguetes no deben contener gases, sustancias ni líquidos inflamables o susceptibles de serlos en contacto con otros elementos.

En el apartado de las propiedades químicas, la normativa especifica: «los juguetes serán diseñados y fabricados de forma que su ingestión, inhalación, contacto con la piel, las mucosas o los ojos no presenten riesgos para la salud o peligro de heridas».

Se establecen, limitaciones en el uso del plomo, antimonio, arsénico, bario, cadmio, cromo, mercurio y selenio.

En cuanto a la higiene y la radioactividad, deben ser concebidos con condiciones de higiene y limpieza a fin de evitar riesgos de infección, enfermedad y contagio. No podrán contener elementos o sustancias radioactivas en proporción perjudiciales para la salud.

Pero tenemos que tener siempre presente que la seguridad de un juguete no depende exclusivamente de su concepción, diseño y fabricación, sino de la correcta elección de los mismos en función de la edad y capacidad intelectual de los niños o niñas.

### **13. ALGUNAS DEFINICIONES DE JUEGO**

Dice Winnicott:

Es en el juego y solo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y solo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo.

Dice Nachmanovicht: El juego no puede definirse, porque en el juego todas las definiciones resbalan, bailan, se combinan, se hacen pedazos y se recombinan. El juego es una actitud, un espíritu, una forma de hacer las cosas.

Dicen Grillo-Rodrigo:

Cuando trabajamos en nuestra mejor forma nos acercamos al juego. Jugamos, nos sentimos bien y mostramos muchos síntomas de la adicción, solo que se trata de una adicción que da vida en lugar de quitarla.

### **BUCEO BIBLIOGRÁFICO PARA SEGUIR APRENDIENDO**

- A.M.E.I. Juegos y juguetes. Proyecto el Alba.
- Gardner H: Las Inteligencias múltiples Ed. Vergara
- Nachmanovitch Stephen Free Play Ed. Planeta
- O.M.E.P. Dense Garon Una ludoteca para ti.
- Winnicott.D. Realidad y Juego. Ed. Gedisa

## JUEGOS Y JUGUETES DIPREGEPI - NIVEL INICIAL -

### La Convención Internacional de los Derechos del Niño en su artículo 31 establece:

“Los Estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente de la vida cultural y en las artes” ....

La realidad compartida por los pueblos latinoamericanos son los cambios en la constitución y disposición de la vida familiar y del trabajo, esto a cambiado el proceso y los contextos de socialización de los niños y con ello los expuso a circunstancias de mayor riesgo social. Se puede observar que la violencia familiar , está inserta en el propio núcleo familiar, en la televisión, los medios de comunicación, el barrio, cada uno de ellos representa los primordiales modelos y mediadores del proceso de socialización de los niños.

El Estado y la Sociedad toda, debe bregar para que se pueda:

- Impulsar el Juego como estrategia clave para el desarrollo de los niños.
- Adecuar la televisión para que promueva la acción y la creatividad con intencionalidad educativa .
- Garantizar espacios comunitarios en dónde se desarrollen verdaderas actividades lúdicas.

Cuando se habla de **“Crear entornos educativos seguros e integrados”** los educadores debieran sentirse llamados a **“recrear nuestra práctica educativa para permitir nuevas oportunidades de aprendizaje a nuestro niños, debiendo tener presente al “Juego” como un valioso recurso para que ellos potencien sus destrezas, habilidades y capacidades”**.

El juego es uno de los primeros lenguajes del ser humano. El niño pequeño deambula por su medio creando e inventando juegos, conectándose a través de expresiones lúdicas. A través del juego se van comunicando con el otro, con los otros y con el medio. A medida que va creciendo, sus juegos se van complejizando y sus posibilidades de conocimiento se van ampliando. Así también lo expresa Hetzer (1978) al referirse al juego, como contenido principal de la vida de los niños en determinadas etapas evolutivas.

Se observa en la actualidad una notable tendencia a dejar de lado el “Juego” en el Nivel Inicial y teniendo en cuenta que el mismo aparece ligado al placer y a la evolución del ser humano, haciéndose presente desde etapas muy tempranas, es necesario resignificar el valor del mismo como facilitador del desarrollo infantil.

"Para el jugador (y para el juego) todo es posible: cada cosa puede ser a la vez, múltiples cosas. Para el niño o la niña, basta querer que sea y la cosa es lo que se desea. El juego es el reino de la imaginación, donde no hay imposibles. Todo es posible. Es el reconocimiento de la dimensión ilimitada del hombre y del mundo" (Sepúlveda Llanos, 1999). El juego es hechizo, representación de lo diferente, anticipación de lo que viene, negación de la realidad que pesa (Rahner, 1990) y en ese contexto podemos deducir, por lo tanto, una multiplicidad de transformaciones como resultado, transformaciones que

enriquecen al niño y al hombre en general, transformaciones que se traducen en aprendizajes.

Pocas veces, como ocurre con los juegos, se cumplen tan cabalmente las condiciones exigidas por la verdadera actividad didáctica. Se ha definido el juego como **«proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio»**, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje, puesto que aprender es **“enfrentarse con las situaciones, dominándolas o adaptándose a ellas”**. El juego tiene, además un valor «substitutivo», pues durante la primera y segunda infancia es **“tránsito de situaciones adultas”**: por ejemplo, al jugar a comprar y vender, a las muñecas...

**“Marginar el juego es privar a la educación de uno de sus instrumentos más eficaces”**; así lo han entendido Manjun, Fröebel, Montessori, Decroly, creadores de un importantísimo material lúdico destinado, sobre todo, a estas edades. Esto no quiere decir, naturalmente, que las demás edades deban quedar excluidas del juego; lo que ocurre es que éste cambia al compás de la madurez general del sujeto y de la evolución de los intereses infantiles.

### **Importancia de los juegos en la infancia.**

Es indiscutible el valor que el juego aporta al niño. Se pueden observar dos aspectos principales del juego en la actividad :

- el juego como fin en sí mismo y
- el juego enfocado como un aspecto didáctico.

Cuando el juego tiene un fin en sí mismo, el niño logra su autocomplacencia. El juego representa en el niño una autoestima y observa las posibilidades que tiene de lograr ciertos objetivos.

### **Cuando tiene implicancia social, permite cooperar, competir..., con otros niños y provoca una observación de su propia realidad social.**

Cuando el juego tiene como fin un objetivo didáctico significa que el niño no siente el aprendizaje como tal; es decir, si el docente utiliza el juego con ciertas características que quiere que el niño aprenda, logrará que éste se divierta y, al mismo tiempo, que aprenda ciertas conductas que van implicadas en el propio juego.

No existe diferencia entre jugar y aprender. Cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje. Por otra parte, se convierte en un aprendizaje placentero, por lo que será el medio de educación más adecuado.

### **Su valor didáctico dependerá:**

- Del análisis previo que el educador haya hecho sobre el juego en general y los juegos adecuados particularmente a su grupo-clase.
- De la imitación del educador; qué es lo que quiere conseguir.
- De las posibilidades de acción que ofrece.
- Del interés que despierte en los niños.
- De la adecuación de la dificultad al desarrollo del niño.
- Que se adapte a los ritmos del niño.
- Que favorezca la actividad libre.

- Que sirva para orientar y no para dirigir.
- Que aumente la interacción y la cooperación.

El juego utilizado como método necesitará de la planificación del docente, pero todo dentro de un clima lúdico que no le quite su aspecto esencial de libertad.

Dada la característica que presenta el juego, se presenta como el mediador imprescindible para la estimulación adecuada de todas y cada una de las inteligencias.

### **¿QUÉ SE ENTIENDE POR JUEGO?**

Epistemológicamente Juego deriva del vocablo latín Jocus, que significa diversión y también broma; desde la antropología (Vidart) se sostiene que: “ el juego es una actividad voluntaria que busca alegría, creación e invención gratuita y supone además un estado espiritual que rompe con la opacidad rutinaria de la vida”.

Este fenómeno es tan inherente al hombre, que toda persona tenido alguna experiencia aunque sea mínima, si bien, en la mayoría de los casos –y por lo menos en cuanto a la infancia se trata- bastante más que mínima. Cuando se le pregunta a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y negativas. No hay hombre sin juego ni juego sin el hombre.

Las características de los juegos que hemos jugado podrán ser diferentes, de intensidades diversas, de momentos evolutivos distintos, pero aún así podremos encontrar elementos en común, más allá de nuestra cultura.

#### El Juego :

- Es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras, donde todo – o casi todo – se puede. Es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo y el hombre se remonta a lo más profundo de su ser.
- Compromete al cuerpo, los afectos y los pensamientos, en él se expresa la totalidad del ser y se ponen en funcionamiento las formas de vincularnos con los objetos, con los otros y con nosotros mismos.
- Es importante desde los primeros momentos de la vida del niño. La constitución subjetiva y el desarrollo de la inteligencia, son recorridos en los cuales las actividades lúdicas son fundantes.
- Posibilita a la persona conocerse más a fondo y transformar modelos que no le hacen bien, que la limitan en los encuentros con los demás.
- Es asunto serio, es jugarse con toda la historia, con los vínculos internalizados, con todas las posibilidades y las limitaciones para dar y recibir, para tomar y pedir, para expresar y sentir, para permitirse o negarse. Poder profundizar en el campo de los vínculos con y desde el cuerpo, no es poco y demanda el tiempo necesario para todo proceso de aprendizaje: el propio e individual.

- Es parte de la realidad y en su carácter más profundo, al mismo tiempo, algo diferente.
- No tiene el grado de fijación ni las ataduras de la vida seria.
- Es más libre, más pasajero.
- Es abierto en su tendencia.
- Une realidad y posibilidad.
- Es un área intermedia del hombre, en el que se forman nuevas realidades y las realidades antiguas se pueden desvanecer.
- Es un motor para la extensión del hombre tanto en lo material como en lo espiritual.
- No se limita a una actividad lúdica determinada.
- Aparece mucho más en todas las actividades del hombre: desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo a una acción hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida.(Fritz, 1992)
- Según Lavega: ha de entenderse como “una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas”.

Jugando se puede acceder a la conciencia de potencialidades, obstáculos, recursos, carencias, conflictos, deseos, capacidades. Todo se humano se pone en contacto con el niño interno, el que aflora con toda su espontaneidad. Esto permite desempeñar otros roles, desestereotipando algunos aspectos de la personalidad que pueden encontrarse trabados.

En la función de juego, el adulto ocupa un rol primordial. Para un docente de Jardín Maternal, reconocer esto desde su propia vivencia, desde su formación y su compromiso corporal y afectivo, le posibilitará elaborar las estrategias adecuadas en su labor cotidiana.

“Un niño que juegue desarrollando todo su potencial en función de sus posibilidades evolutivas y madurativas, demuestra un estado de equilibrio entre el cuerpo y la mente, y entre este y el ambiente que lo circunda. Ese equilibrio se traduce en una sensación de completo bienestar físico, mental y social”, como lo define la OMS (Organización Mundial de la Salud).

Henri Wallon dice “el niño, desde que nace, es un ser social y no sólo porque nace de otro ser, en el seno de una sociedad, dentro de un grupo familiar, sino porque contrastando con su limitada capacidad motora posee un sistema de comportamiento extremadamente rico a través del cual está abierto al mundo del cual depende”.

Es a través de la acción y la experimentación, como el niño por un lado expresa sus intereses y motivaciones, y por otro, descubre propiedades de los objetos, relaciones, etc. La forma de acción o actividad esencial del niño es el juego. Este es la fuente de

aprendizaje, estimulando la acción, reflexión y expresión. Es la actividad que le permite a los niños, investigar y conocer el mundo que lo rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que los capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior.

Jugando, el niño o la niña toman conciencia de lo real, se implica en la acción, elabora su razonamiento, su juicio...

Lo **esencial del juego es la intencionalidad** (la intención de los jugadores es jugar). El juego no tiene consecuencias frustrantes. Es un **medio de exploración e invención**. Los jugadores crean un mundo paralelo mientras juegan, pudiendo entrar y salir de él en cualquier momento. Es **fuentes de exteriorización de deseos, afectos y pensamientos**, función que tiene el Juego como **FUENTE DE DESARROLLO**.

**DEFINICIONES DE JUEGO:**

CLAPARADE	“Es el trabajo, el bien, el deber, el ideal de vida, la única atmósfera en que su ser psicológico puede insertarse y, en consecuencia, puede actuar”.
PIAGET	“Es esencialmente asimilación”, es decir, cuando el niño manipula el mundo, lo transforma y los asimila a sus esquemas mentales.
FROEBEL	“Es la expresión de la vida interior del niño”, que libre y espontáneamente manifiesta su forma de captar el entorno, testimoniando así su inteligencia.
ERICSON Y FREUD	“Es el que hace la función de desarrollar la fuerza del Yo”, es decir, cuando el niño juega coloca situaciones de su vida diaria. Mediante el Juego puede resolver situaciones que normalmente no las puede enfrentar, por lo cual el Juego sería un mecanismo de defensa frente a la realidad.
HUMBERTO MATURANA	“Cualquier actividad que se hace por sí misma”, es decir, no se realiza por las posibles consecuencias, no va asociada a sentimientos de culpa. Fenómeno cotidiano del vivir, de todas las dimensiones del vivir.
VIGOTSKY	“Es el lugar de la satisfacción inmediata de los deseos”, del que el niño no espera un resultado útil y que comienza con una situación imaginaria, pero cercana a la realidad.
BRUNNER	“es un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y, por lo tanto, de aprender en una situación menos arriesgada”. En el Juego se puede realizar cualquier cosa sin preocuparse por alcanzar el objetivo y sin que eso produzca una frustración.
WINNICOTT	“Es una experiencia creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida. El jugar tiene un lugar y un tiempo. No se encuentra adentro, según acepción alguna de esta palabra, tampoco está afuera, es decir no forma parte del mundo repudiado, el no-yo, lo que el individuo ha decidido reconocer como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico. Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no solo pensar o desear y hacer cosas lleva tiempo. “Jugar es hacer”. El autor introduce el término de “Fenómeno Transicional”,

	para designar la zona intermedia de experiencia entre el erotismo oral y la verdadera relación de objeto, entre la actividad creadora primaria y la proyección de lo que ya se ha introyectado.
<b>ESCARDÓ</b>	El juego comienza a ser en el bebé una actividad vital muy poderosa, que encauza el entrenamiento motor, postural, sensorial y la comunicación con el mundo externo. Poco a poco va adquiriendo poderosas cualidades psíquicas, centra la época del pensamiento mágico y de la simbolización para llegar por fin a ser la escuela de la actividad organizada y la aceptación de reglas compromisos y sanciones.
<b>CAÑEQUE</b>	Conjunto de operaciones coexistentes e interactuantes en un momento dado, por las que un sujeto o un grupo en situación logran satisfacer sus necesidades, transformando hechos y objetos de la realidad y la fantasía.

### **Características del Juego:**

Las características del juego se pueden agrupar en función de una serie de elementos que desarrollan sus funciones:

- **Desarrollo social:** el niño necesita de sus iguales para jugar y aprender a jugar. El juego colectivo permite al niño aprender, respetar a los demás, contar con ellos, observar y dar ejemplo. Se produce una adaptación a las exigencias externas, dándose una transferencia posterior para adaptarse a la sociedad.
- **Desarrollo emocional:** como el juego infantil es expresión, a través de él el niño manifiesta alegría, emociones, agresión, tristeza...
- **Desarrollo mental:** mediante el juego agudiza su inventiva, se pone en situación de alerta y, ante los problemas que se le presenten intentará resolverlos con brevedad. El juego resalta el aspecto investigador en el niño, de manera que ante un mundo cambiante, el infante desarrolla juegos de fantasía y realidad.
- **Desarrollo físico:** hay que tener en cuenta que el individuo va evolucionando y madurando con progresión en la coordinación de movimientos, con perfecto dominio de todos ellos y con capacidad suficiente de control de ciertos grupos musculares

### **Espacio de Juego:**

Cuando se habla de espacio de juego, se hace referencia por un lado al espacio externo – objetivo- y por otro lado el espacio interno y subjetivo.

Dentro del espacio externo, nos podemos referir al propio espacio lúdico, aquel lugar que los jugadores ocupan para llevar adelante sus juegos y, por otro lado, al espacio real que utilizan.

Dentro de lo que sería el espacio interno del juego, está aquel espacio subjetivo de cada jugador y por otro lado el espacio subjetivo del juego como tal.

El espacio de juego es un espacio intermedio entre la realidad y la fantasía, como muy claramente lo ha desarrollado Winnicott (1989), un espacio que se nutre de ambas realidades pero no coincide exactamente con ninguna de ellas.



En ese espacio de juego, se desenvuelve y se permite cierto movimiento.

¿Cuál es entonces nuestro propio espacio de juego? ¿Cuál es el espacio de juego que nos permitimos y que ofrecemos a los demás, alumnos, compañeros de trabajo u otras personas? Comenzar a reflexionar sobre nuestro propio espacio de juego –interno y externo- será el punto de partida para promover otros espacios y no quedarnos simplemente con la crítica más simple.

El juego es un fenómeno inherente al ser humano, que se expresa generalmente a través de alguna actividad más o menos específica (tangible), implicando a su vez un movimiento interno entre las personas involucradas. Dichas actividades se caracterizan por desarrollarse en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, espacio y tiempo donde las posibilidades de acción se amplían y/o amplifican.

En este marco se amplía también el grado de libertad que adquiere cada jugador o jugador potencial, libertad que comienza con la posibilidad de elegir el juego y de participar en el mismo desde el lugar que cada uno desea. Libertad que se ve condicionada por la historia personal de cada uno y que a su vez se ve condicionada por la participación de los demás jugadores y de las reglas del juego en sí mismo.

Cabe destacar a potenciales jugadores, haciendo clara referencia a aquellas personas que no están directamente involucradas en el jugar en sí, ya sea porque están como espectadores, ya sea porque están a la expectativa de poder entrar. Los espectadores también forman parte del juego, participando desde otro lugar del mismo, pero involucrándose en dicho proceso (Mantilla 1991, Tirado Gallego 1998). En este marco se despliega el jugar, caracterizado por un movimiento externo –generalmente- y por lo tanto visible, y un movimiento interno imposible de descubrir en su totalidad.

### **¿A qué llamamos Juguete?**

“...A un accesorio que constituye, por sí mismo el elemento suficiente del Juego...”

La infancia, el juego y el juguete constituyen un producto del desarrollo social del hombre, y son sociales, tanto por su origen, su contenido, como por su significación.

El juguete, que representa en sí mismo la esencia de la infancia, al igual que el juego, también ha ido progresivamente ampliándose en su concepción en la misma medida en que ha crecido la infancia, y como objeto productivo de la actividad social del hombre, refleja en sí mismo, el nivel de desarrollo de la sociedad que los crea, tiene grabado en sí y materializado en su estructura el desarrollo histórico – social del hombre, de la misma forma que cualquier otro producto de la actividad material y espiritual del ser humano.

El juguete es una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo.

En el desarrollo del individuo hay una etapa preparatoria en la cual, se entrena y ejercita para su vida futura. Es la infancia el período para dicha preparación.

En este lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entrenamiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar

como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquicas, una reproducción de la vida real. De esta manera, "la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta".

La finalidad de un juguete es estimular la actividad y la iniciativa del niño, posibilitando así que los más diversos procesos y cualidades psíquicas, así como las destrezas motrices, se desarrollen en relación con las particularidades intrínsecas de cada tipo de juguete y lo que este fundamentalmente promueve en cada acción psíquica o física.

Se remarca señalar el aspecto "fundamental" que cada tipo de juguete potencia, para destacar que en un mismo objeto-juguete están asentadas no solo la acción psíquica que constituyen su función principal, sino también otras sobre las que igualmente ejerce un efecto, aunque no sea en ocasiones, tan destacado.

En el caso de la pelota, si bien es obvio suponer que su principal dirección sea activar la actividad motora gruesa y los movimientos finos de la mano para el agarre, también actúa sobre la percepción de la forma, la sensibilidad táctil, la discriminación visual, entre otras propiedades. Ello evita considerar a un tipo de juguete exclusivo para una determinada particularidad del desarrollo, sino que abarca un amplio rango de posibilidades de estimulación.

Un fin principal del juguete lo es también el ofrecer al niño, la oportunidad de expresarse y poner en práctica las nuevas habilidades adquiridas en las sucesivas fases de su desarrollo normal, en particular en la etapa infantil, en la que el juego es la actividad fundamental y parte consustancial del medio en el cual se educan, constituyendo el instrumento básico de su proceso educativo.

#### Las raíces del Juego y los Juguetes:

"El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de "inventar" o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece."

(Lavega Burgués, 1996)

El Juego nace con el Hombre y no se puede negar su aportación a la especie humana.

Se sabe de sus comienzos en actividades como la caza, la alimentación, lo religioso, místico y mágico.

Los Seres Humanos (Homo Ludens) al jugar a las cartas, juegos de adivinación, destreza, azar, cálculo, rondas, etc. propician representaciones simbólicas, astrológicas, relaciones con la magia, religión, muerte, etc. Muchos de los juegos que se juegan hoy, tienen su origen en la antigüedad.

Investigaciones históricas sobre el juego y los juguetes, muestran aún más la significación que este fenómeno aporta al hombre, a la sociedad y a la cultura. Se han encontrado elementos referidos al juego y a los juguetes de tiempos muy antiguos, incluso desde antes de Cristo. Elementos que refieren diferentes simbologías e importancia para el hombre en dichas épocas

A través de los diferentes estudios y análisis históricos se pueden ver las diferentes dimensiones y grados de importancia sociocultural por a que atraviesa el juego (y los juguetes), así como también las manifestaciones y expresiones lúdicas diversas en cada una de las épocas desde la antigüedad hasta la actualidad.

La importancia del juego y los juguetes está ligada también a la naturaleza, siendo que muchos juegos se jugaban en determinados momentos y no en otros, como por ejemplo en época invernal o primaveral con el fin de actuar o influenciar a través de los juegos determinados fenómenos naturales. Se puede mencionar, por ejemplo, el juego del trompo para asegurar una buena cosecha, las muñecas que simbolizan la fertilidad femenina y se les regalaba a las jóvenes con tal fin. Otros juegos estaban estrechamente relacionados con la divinidad y tenían un alto contenido simbólico (juegos de pelota, por ejemplo), donde, a través de poner en práctica determinadas expresiones lúdicas, determinadas jugadas o partidas, se buscaba influenciar o agradar a los dioses, estando por lo tanto estos juegos estrechamente ligados a rituales (Ófele, 1999).

### **Juegos tradicionales:**

El juego tradicional es un tipo de juego espontáneo, libre, donde ante todo está el placer de jugar.

El único fin que tienen estos juegos es la placer y la necesidad de juego de los niños. En líneas generales se puede afirmar también que estos se caracterizan porque:

- son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan
- responden a necesidades básicas de los niños
- tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables
- no requieren mucho ni costoso material
- son simples de compartir
- practicables en cualquier momento y lugar

Uno de los puntos más importantes a rescatar es que estos juegos responden a necesidades básicas de los niños. Primero y ante todo, el placer y la necesidad de jugar.

"Los juegos tradicionales son indicados como una faceta –aún en niños de ciudad- para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio."(Trautmann, 1997)

Los Aprendizajes que se pueden dar a través de los Juegos Tradicionales son “el placer de jugar y el aprender a jugar”, pues, para participar en el Juego como jugador, se debe haber aprendido a jugar, lo que implica poder permanecer en el juego en el mismo nivel que los demás jugadores.

Esto es un aprendizaje que se va dando paulatinamente desde que el niño nace, donde en un comienzo de su desarrollo evolutivo está imposibilitado para jugar un juego de grupo.

## **Características de los juguetes:**

### **El juguete debe permitir:**

- Estimular las funciones psicológicas para el normal desarrollo intelectual, físico y socio-afectivo del niño,
- Elaborar y canalizar conflictos,
- Descargar tensiones,
- Desarrollar la imaginación,
- Representar la realidad y conocerla,
- Reconocer y aceptar a los demás,
- Conocer sus posibilidades y sus propios límites.

### **El juguete debe ser:**

- Seguro,
- De fácil manipulación,
- Adecuado a las necesidades de cada niño,
- Divertido,
- Inacabado.

## **Clasificación de Juguetes**

Derivado de todos los pronunciamientos anteriores en la ciencia pedagógica y psicológica han existido variados criterios para clasificar los juguetes, lo que está muy relacionado con la posición teórica asumida. En este sentido se encuentra entre las primeras la clasificación de Bühler, para quien los juguetes podían designarse en tres tipos:

- Juguetes proyectados para el movimiento y la provisión de actividad motora, con vista al desarrollo muscular.
- Juguetes adecuados para el juego constructivo y creador, cuya fase señala el comienzo de la conquista del niño de los materiales que le rodean.
- Juguetes que se prestan a la acción dramática, la ficción, y el juego imitativo y capacitan al niño a penetrar en el mundo de la fantasía.

Esta clasificación de Bühler, aparentemente tan simple y poco actualizada para esta época, tiene subyacente un enfoque que ofrece aristas interesantes de considerar, algo que se ha de retomar cuando se valore la relación del juguete con la estimulación de las inteligencias.

Existen clasificaciones que se refieren a las edades cronológicas, relacionando una serie de juguetes apropiados para una determinada etapa del desarrollo, y se habla así de juguetes para niños de 0 a 6 años. Este tipo de clasificación tiene muchas limitaciones, pues como ya se dijo anteriormente, la edad sólo puede constituir una guía general, siendo más importante valorar los procesos y propiedades psíquicas que en un momento determinado del desarrollo son promovidos y estimulados por un tipo dado de juguetes.

Esto lleva a clasificaciones que descansan básicamente en los procesos y cualidades en que intervienen, y así tenemos, por ejemplo:

- Juguetes para la concentración visual y auditiva.
- Juguetes para la discriminación perceptual.

- Juguetes para el desarrollo de la actividad con objetos.
- Juguetes para la formación de los movimientos finos (presión, agarre, etc.)
- Juguetes para estimular la motilidad gruesa.
- Juguetes para el desarrollo del lenguaje.
- Juguetes para la generalización de relaciones.
- Juguetes para la estimulación de emociones positivas.
- Juguetes para el desarrollo sensorial.
- Juguetes para la estimulación de los procesos asociativos.
- Juguetes para la formación de representaciones.

Otra clasificación semejante, en la línea conceptual de H. Page, es la siguiente:

- Juguetes para el desarrollo del vigor y la destreza motriz.
- Juguetes para las acciones constructivas y creadoras.
- Juguetes para la representación e imitación.
- Juguetes para el desenvolvimiento social.
- Juguetes para la habilidad artística: artes y manualidades.
- Juguetes para la adquisición de conocimientos.
- Juguetes de interés científico y de relaciones mecánicas.
- Hobbies o intereses cognoscitivos especiales.

Estas clasificaciones tienen un fundamento concebido básicamente a la estimulación de determinados procesos y cualidades, pero no contemplan todas las potencialidades susceptibles de ser estimuladas, ni todas las áreas de desarrollo. No obstante, su principio conceptual principal, estimular las propias acciones psíquicas o físicas, que significan la esencia de su enfoque, constituye una dirección acertada en el estudio de esta problemática, y se relaciona estrechamente con posiciones actuales, en las que puedan engarzarse de manera muy natural.

Esto puede comprobarse a través del análisis de la siguiente clasificación de los juguetes, basada en la teoría de las inteligencias múltiples de H. Gardner:

#### 1. Juguetes para el desarrollo de la Inteligencia lingüística:

- Juguetes con voces y sonidos, muñecos interactivos, teléfonos con voces, micrófonos de juguetes.
- Juguetes representativos de medios de transporte: avión auto....,
- Objetos que representen instrumentos de la vida real, títeres, libros de textos e imágenes, animales de madera, plástico y peluche, juegos de café, cocina, dormitorio, comedor, etc., útiles de limpieza y laborales,
- Juegos de roles: médico, peluquero, mecánico, carpintero (sus medios e instrumentos),
- Juegos de construcción, imprenta,

- Juegos de tránsito vehicular, caballo de madera,
- Pelotas,
- Dominó de animales, de colores, de frutas y vegetales, de medios de transporte, etc.
- Cajas de sorpresas,
- Equipos de música, juguetes de cuerda,
- Disfraces, casas de muñecas,
- Loterías,
- Juegos colectivos,
- Juegos de láminas, diversos tipos tarjeteros,
- banda elástica, espejos, y
- todos aquellos que estimulen el uso de la palabra en situaciones prácticas.

2. Juguetes para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática:

- Juguetes electrónicos de todo tipo, preferentemente con demostración gráfica, que aborden resolución de problemas, cálculo,
- Juegos de engranaje,
- Rompecabezas lógicos, numéricos, de conjuntos diversos,
- Juegos de seriación, comparación, clasificación, identificación,
- Brújulas, acertijos,
- Juegos de inclusión: de colores, formas, tamaños.
- Calculadoras de juguete,
- Juegos matemáticos de ensarte y encaje,
- Instrumentos científicos de juguete,
- Figuras geométricas de madera y de plástico, clavijeros,
- Juguetes mecánicos y de cuerda, electrónicos,
- Dominós de letras y números,
- Juegos de arquitecto, constructores, mecanos,
- Juegos de herramientas, y
- Todos aquellos que impliquen comprender relaciones cuantitativas y patrones lógicos.

3. Juguetes para el desarrollo de la inteligencia espacial:

- Juegos de arrastre y gateo,
- Juegos de engranaje,
- Pizarras,
- Juegos electrónicos con gráficos,
- Rompecabezas con imágenes: animales, plantas, paisajes,
- Mosaicos de formas y colores,
- Dominó de figuras geométricas, animales, colores,
- Laberintos,
- Bloques, libros de imágenes coloreados, cuadernos de colorear, recortar y rellenar,
- Cuentas de ensartar,
- Masa, plastilina,
- Pelotas,
- Juegos de inclusión: figuras geométricas, animales, objetos, etc.
- Tableros para encastrar figuras,
- Moldes, juego de argollas,
- Modelos de aviones, barcos y otros medios de transporte,
- Cubos de construcción, dados de colores,
- Témperas y lápices de colores, crayones,

- Sonajeros, móviles,
- Tentenpié,
- Videos,
- Juguetes luminosos, caleidoscopios, espejos y
- Otros más que permitan la representación de imágenes y la interrelaciones de espacio, figura, color y línea.

4. Juguetes para el desarrollo de la inteligencia físico-cinestésica:

- Juegos de arrastre, gateadores,
- Pantallas de dibujo,
- Juegos de construcciones, de engranaje,
- Calesitas, toboganes, aparatos de juegos de tareas exteriores, escaleras,
- Triciclo, miniautos, carros de tirar y empujar,
- Masa, plastilina, juegos de dibujo,
- Juegos de construcción, balde y pala, martillo y tacos,
- Pelotas, Cuerdas, aros grandes
- Tijeras,
- Carretillas,
- Caballo para montar, de plástico o madera,
- Juegos de argollas,
- Arco y flecha, tiro al blanco,
- Raqueta, patines,
- Juegos de herramientas diversas,
- Cañas de pescar,
- Trompo, juegos de pompas de jabón,
- Moldes para juego de arena,
- Palitos chinos,
- Regadera,
- Clavijeros y
- Todo lo que promueva sensaciones somáticas, de equilibrio físico, de aprendizaje manual.

5. Juguetes para el desarrollo de la inteligencia musical:

- **Juguetes electrónicos con sonidos y ritmos musicales,**
- **Micrófonos de juegos imitativos,**
- **Reproductores de CD, radio y cassettes,**
- **Instrumentos musicales de juguete: guitarra, armónica, xilofón, piano, entre otros,**
- **Equipos de percusión: tambores, pandereta y**
- **otros objetos sonoros: cajas de música, grabadoras, cassettes y compactos infantiles, campanas diversas, flautas y silbatos, maracas, claves, cascabeles, caja china, triángulo, etc. Y aquellos juguetes que signifiquen percibir sonidos armónicos y musicales.**

6. Juguetes para el desarrollo de la inteligencia interpersonal:

- juegos de mesa diversos: damas, lotería, dominó, entre otros,
- juguetes para actividades colectivos: herramientas e implementos laborales, carretillas, disfraces, carpas y juguetes de camping, miniautos,

- accesorios para juegos de imitación: muñeca, animales de plástico madera y peluche,
- títeres,
- juegos de comedor, dormitorio, escuela, entre otros,
- pelotas,
- cestos, útiles de limpieza,
- juegos de peluquería,
- elementos de juego de áreas exteriores,
- teatro de títeres, y
- todos los demás juguetes que faciliten la comunicación social y el contacto afectivo con los demás

#### 7. Juguetes para el desarrollo de la inteligencia intrapersonal:

- Juguetes electrónicos de manipulación individual,
- Juguetes con formato de computadora,
- Juguetes que representen objetos de la vida adulta (CD, máquinas fotográficas, teléfonos),
- Caleidoscopio, diapositivas de animales, objetos, frutas y plantas,
- Móviles,
- Libros de imágenes plásticos, tarjeteros de figuras,
- Lápices, crayones, témpera, plastilina, arcilla,
- videos,
- cajas de sonidos,
- juegos didácticos con autocorrección,
- videojuegos, y
- algunos otros que faciliten la concentración individual y la autointrospección.

La ubicación de los objetos lúdicos responde fundamentalmente al tipo de inteligencia que promueve de manera eficaz, si bien hay juguetes que son multipropósito, por las infinitas posibilidades que ofrecen para la estimulación del desarrollo.

En cada etapa evolutiva que atraviesa el niño, es posible decidir cuáles son los juguetes más apropiados, siempre y cuando no se caiga en estereotipos.

El educador debe asegurar que la actividad del niño sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y su desarrollo, teniendo un carácter realmente constructivo en la medida en que es a través de la acción y la experimentación cómo el niño, por un lado, expresa sus intereses y motivaciones y, por otro, descubre propiedades de los objetos, relaciones,...

#### **El juego , el juguete y el desarrollo físico y psíquico del niño**

Siempre que se comienza a tratar sobre las particularidades del juguete y sus efectos y relaciones con el desarrollo de los niños, invariablemente se correlacionan con la significación del juego, pues en dependencia de la misma es que generalmente se concibe la elaboración de dichos objetos. Así, por ejemplo, J. Piaget establece una clasificación de los juegos que es ampliamente conocida, y en la que se especifican que estos pueden ser funcionales, de construcción, de reglas, de roles, y didácticos.

Sobre la base de esta clasificación de los juegos se organiza a su vez una idéntica referente a los juguetes, y se habla entonces de juguetes funcionales, de construcción, de



roles, reglas y didácticos, que tienen determinados contenidos, funciones educativas y patrones de acción, estrechamente relacionados con el desarrollo de los juegos a que se refieren, y que se materializan en tipos determinados de objetos que se supone gozan de estas propiedades.

De esta manera el juguete aparece como algo sin significación en sí mismo como objeto de la realidad, y sus efectos sobre el desarrollo físico y psíquico se valoran solamente en sentido de lo que proporciona el juego como tal. Esto, que en cierta medida es aceptable, limita, sin embargo, conocer verdaderamente las posibilidades del juguete para el desarrollo de los niños, pues solamente lo concreta a la situación del juego. Si bien esta es la actividad más importante del niño en la primera infancia, no es el único tipo de actividad que estos realizan, y en la cual, **el juguete, como objeto de la realidad, también ejerce una acción estimuladora sobre los distintos procesos y propiedades psíquicas, aunque no estén inmersos dentro de una actividad de juego**

Cuando el lactante manipula un objeto cualquiera, como puede ser una pelota (que generalmente se considera que es un juguete) y realiza varias acciones repetitivas con la misma, esto realmente no es un juego, ya que tales acciones se dirigen a conocer el objeto, sus particularidades y propiedades, y no a obtener un goce o disfrute con el mismo. A esta primera fase de la actividad con objetos es lo que se suele llamar como **manipulación de objetos**, y que siempre está dirigida al conocimiento de las características externas de los mismos. Pero, no obstante no está en una actividad propiamente de juego, sin embargo, dicho objeto (el juguete) ha propiciado una estimulación de diversos procesos y cualidades psíquicas, tales como la discriminación y diferenciación perceptual, la concentración de la atención, la generalización de relaciones, el razonamiento, teniendo un efecto importante a los fines del desarrollo del niño.

Si esto también puede o no considerarse como juego en una discusión histórica dentro de la ciencia psicológica, algo que no va a ser objeto de análisis en el momento, lo importante es hacer notar que las posibilidades del juguete para el desarrollo no solo se circunscriben a la actividad de juego en sí misma, sino que van más allá, al conjunto de todas las actividades que el niño realiza en su transcurso evolutivo.

Su estudio no solamente ha de hacerse en relación con sus posibilidades para concretar los objetivos del juego, sino de las más variadas actividades que los niños hacen, y consecuentemente, referidos a todas sus cualidades y procesos psíquicos y físicos. Y esto amplía, la viabilidad del juguete como medio para potenciar el desarrollo infantil.

**La finalidad de un juguete es estimular la actividad y la iniciativa de los niños,** posibilitando así que los más diversos procesos y cualidades psíquicas, así como las destrezas motrices, se desarrollen en relación con las particularidades intrínsecas de cada tipo de juguete y lo que este fundamentalmente promueve en cada acción psíquica o física. Se remarca señalar el aspecto "fundamental" que cada tipo de juguete potencia, para destacar que en un mismo objeto-juguete están asentadas no solo la acción psíquica que constituyen su función principal, sino también otras sobre las que igualmente ejerce un efecto, aunque no sea tan destacado en algunos casos.

Un fin principal del juguete lo es también el ofrecer al niño la oportunidad de expresarse y poner en práctica las nuevas habilidades adquiridas en las sucesivas fases de su desarrollo normal, en particular en la etapa infantil en la que el juego es la actividad fundamental y parte consustancial del medio en el cual se educan, constituyendo el instrumento básico de su proceso educativo.

## **Guía opcional de juguetes y materiales convencionales y no convencionales para el ciclo jardín maternal:**

### **Lactantes:**

- El cuerpo del niño y la docente,
- Cruza – cuna,
- Sonajeros de cuna – cascabeles,
- Móviles colgantes,
- Muñecos de goma con sonido al apretarlos,
- Móviles de barras horizontales con anillos para alcanzar, tirar y hacer sonar,
- Juguetes inflables para la bañera,
- Molinillo de viento para observar,
- Cajitas de música con cordón para accionarlas,
- Mordiscos,
- Juguetes que suenan al balancearse,
- Juguetes blandos para chupar.

### **Gateadores y Deambuladores:**

- Sonajeros para gateros (ruedan),
- Cubos de distintos tamaños,
- Ollas con tapas,
- Juguetes de peluche (animales)
- Cajas de distintos tamaños para encajar o construir,
- Moldes para llenar con agua y arena,
- Bloques livianos de construcción,
- Sillitas y animales basculantes,
- Matracas,
- Libritos con imágenes, plastificados,
- Libros de tela,
- Juguetes de arrastre con ruedas,
- Juguetes para arena,
- Muñeca lavable con cama,
- Animales de caucho,
- Animales para flotar en la bañera,
- Pelotas de diferentes tamaños,
- Moldes para la arena,
- Frascos y frasquitos llenos de objetos, con tapas para enroscar y desenroscar,
- Molinillos de viento para soplar,
- Espejos,
- Instrumentos musicales,
- Teléfonos de juguete.

### **Dos años:**

- Banco de descarga,
- Paneles de actividad, equipados con perillas, manubrios y engranajes, puertas que se abren mostrando espejos o figuras, o simplemente lo que está al otro lado del tabique.
- Ensartados,
- Juegos de bloques con varillas y agujeros adaptados a éstos.
- Arena (moldear, trasvasar, vaciar)
- Cubos para hacer torres,

- Tubos para enhebrar,
- Escalera,
- Tobogán,
- Arenero,
- Carrito lleno de cubos,
- Animales con ruedas,
- Aros de plástico,
- Juguetes para el agua,
- Canastos con manijas, de distintos tamaños, y que se puedan transportar,
- Neumáticos,
- Espejos,
- Saquitos con arena de diversos tamaños y pesos,
- Calesita,
- Instrumentos musicales.

#### Relación Docente – Juego:

El docente debe preparar las condiciones para el juego, tener disponibilidad para acercarse y compartir momentos con cada niño y crear de este modo un escenario adecuado para la aparición de la actividad lúdica.

No se trata de tener hermosos materiales ni muy estructurados, lo importante es ver las inmensas posibilidades de representación que se pueden desplegar cuando el ambiente es propicio.

Las intervenciones del adulto son las que pueden establecer la diferencia entre “cuidar” a los niños o estimular y favorecer sus aprendizajes con el consecuente desarrollo de su inteligencia y su sensibilidad.

Es fundamental lograr una comunicación fluida con los niños, hacerlos partícipes de los intercambios grupales, favoreciendo momentos de juego, logrando un equilibrio entre el tiempo dedicado al juego, las actividades de rutina y las actividades de enseñanza implícita.

La inteligencia, la sensibilidad, el sentido estético y la responsabilidad son competencias que necesitan ser construidas desde la más temprana infancia.

#### **A la hora de jugar...reflexiones para no olvidar:**

- El juego es la manera vital que tiene todo niño de apropiarse del mundo. Es la vida misma, si sus adultos significativos le permiten un tiempo y un espacio donde pueda emerger su posición subjetiva.
- El juego ha sido estudiado desde marcos de referencia diversos. Generalmente los estudios han fijado su atención en uno o dos aspectos característicos y han elaborado a partir de allí teorías que explican su función y su lugar en la vida del niño.
- Desde las corrientes naturalistas el juego se plantea como una necesidad determinada por la naturaleza humana biológica o espiritual. Desde este enfoque sería sólo un

medio de expresión y elaboración de conflictos, el juego estaría vinculado a la libertad y al placer, el conocimiento ligado al esfuerzo y al trabajo.

- Considerando las concepciones ambientalistas el juego es una actividad enraizada en lo social, no puede separarse de los condicionantes culturales, económicos, políticos, históricos y geográficos. El juego está influenciado por el hábitat, estimulado por las instituciones familiares, políticas y religiosas, constituye un auténtico espejo social.
- Es a través del juego donde se suelen ver cabalmente reflejadas las condiciones exigidas para la verdadera actividad didáctica.
- Pocas veces, como ocurre con los juegos, se cumplen tan cabalmente las condiciones exigidas por la verdadera actividad didáctica. Se ha definido el juego como «proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio», y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje, puesto que aprender es enfrentarse con las situaciones, dominándolas o adaptándose a ellas.
- El juego tiene, además un valor «substitutivo», ya que durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, etc. Esto no quiere decir, naturalmente, que las demás edades deban quedar excluidas del juego; lo que ocurre es que éste cambia al compás de la madurez general del sujeto y de la evolución de los intereses infantiles.
- El juego es, en definitiva, una actividad total, y es que nada hay más serio para el niño que el juego. A él debe, en buena parte, el desarrollo de sus facultades.
- Según Götler un «juego o un material de juego es tanto más valioso cuanto más numerosas y elevadas son las energías que pone en actividad, y tanto menos estimable cuanto menos espacio concede al ingenio y a la destreza».
- El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), cuanto en el mental, porque el niño pone a disposición durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación; tiene, además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo; por otra parte es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer al niño.
- El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.

- Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que a priori pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.
- A través del juego descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.
- La actividad lúdica permite el ensayo en una situación en la que el fallo no se considera frustrante.
- Cada jugador y cada grupo, necesita sentir el espacio de juego como "espacio propio", para eso es necesario libertad de espacio. De esta manera cada uno deposita o proyecta lo que quiera.
- El juego al ser autorregulable, tiene su propio tiempo de desarrollo. Cortado por el que esta afuera, puede producir frustraciones. Son intervenciones que, naturalmente, producen cierta irritación y/o molestia.
- Para que un juguete estimule el juego deberá presentarse inacabado y permitir creatividad e imaginación.

### **El Juego es cosa seria.**

Todos tenemos la capacidad de explorar, descubrir, proyectar, aprender, pues el juego es el motor del crecimiento.

Dijo Bernard Shaw: "... El hombre no deja de jugar porque se hace más viejo, se vuelve viejo porque deja de jugar..."

### **El Juego no es juguete**

El juguete es un medio para que el Juego con toda su potencia creativa fluya y se desarrolle.

### **El juego requiere jugadores**

Consumir Juego no es jugar. Sólo el jugador quien se juega, quien pone en juego toda sus potencias para ser.

### **Abramos la puerta para ir a jugar**

Pues el Juego podrá rescatar lo más humano de nosotros mismos y lo más sano de la humanidad.

Inés Moreno

# LA IMPORTANCIA DEL MATERIAL DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

(Un acercamiento) sobre una investigación de Julio Cesar Antolin Larios

1. **Introducción**
2. **Objetivos/Desarrollo**
3. **Conclusiones**
4. **Referencias**

## Introducción

Al haber una conciencia generalizada sobre el valor de la educación, habrá exigencia por aspirar a una enseñanza de calidad para alcanzar el desarrollo sustentable y lograr una sociedad justa.

Una educación de calidad requiere, por ende, cambios sustanciales a las formas convencionales de cómo se ha venido abordando ésta y tendrá que hacerse desde metodologías pedagógicas que hayan demostrado su eficacia; así vemos como en estas prácticas educativas también ha habido la necesidad de adecuar estrategias facilitadoras del proceso enseñanza-aprendizaje y entre éstas, tenemos la creación de materiales educativos para facilitar los medios que permitirán al , saber que va enseñar o como fijar la intencionalidad pedagógica y los **materiales didácticos** que empleará como instrumento mediador, facilitador y potencializador para incidir en la educación del alumno.

## Objetivos/Desarrollo

Lograr un aprendizaje significativo requiere de docentes altamente capacitados que no sólo impartan clases, sino que también contribuyan a la creación de nuevas metodologías, materiales y técnicas, que haga más sencillo a los alumnos la adquisición de conocimientos y habilidades que les sean útiles y aplicables en su vida personal, académica y profesional. De ahí la importancia de estas herramientas cuyos objetivos primordiales serán facilitadores y potencializadores de la enseñanza que se quiere significar.

Independientemente de lo motivacional que pueda resultar para el alumno el empleo de materiales didácticos en el proceso de enseñanza/aprendizaje, tener conciencia de que éstas herramientas o medios adquieren un protagonismo fundamental al generar una materialización de la construcción abstracta y la generalización a través de la experiencia individual o grupal será determinante para emplearlos recurrentemente en nuestras prácticas docentes.

Estrategias didácticas que pueden ser de apoyo porque consiguen optimizar la concentración del alumno, reducir la ansiedad ante situaciones de aprendizaje y evaluación, dirigir la atención, organizar las actividades, etcétera, o pueden ser igualmente de enseñanza porque les permite realizar manipulaciones o modificaciones en el contenido o estructura de los materiales de aprendizaje, o por extensión dentro de una clase, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión de los alumnos. Se entiende, por tanto, que toda práctica educativa se verá enriquecida cuando existe una estrategia que la soporte.

Las innovaciones tanto metodológicas como tecnológicas dirigidas a una educación de calidad, han recurrido a una serie de estrategias que han facilitado lograr los objetivos y reconocemos que los progresos tecnológicos han aportado una rica variedad de herramientas audiovisuales que han favorecido a la educación presencial, como también estamos de acuerdo que los materiales didácticos son el elemento más visible de un programa abierto.

Las ventajas que aportan los **materiales didácticos** los hacen instrumentos indispensables en la formación: Proporcionan información y guían el aprendizaje, es decir, aportan una base concreta para el pensamiento conceptual y contribuye en el aumento de los significados (Ogalde C. y Bardavid N., 2007); desarrollan la continuidad de pensamiento, hace que el aprendizaje sea más duradero y brindan una experiencia real que estimula, la actividad de los alumnos; proporcionan, además, experiencias que se obtienen fácilmente mediante diversos materiales y medios y ello ofrece un alto grado de interés para los alumnos; evalúan conocimientos y habilidades, así como proveen entornos para la expresión y la creación. Vemos pues, que no sólo transmiten información sino que actúan como mediadores entre la realidad y el estudiante.

Aunque existen una gran variedad de categorizaciones de los materiales didácticos la mayoría de los autores coinciden en clasificarlos -en términos generales-, de acuerdo a la percepción de éstos por nuestros sentidos:

Auditivos, y Visuales y/o audiovisuales, (aunque podrían, del mismo modo, considerarse algunos olfativos, gustativos y táctiles). Ejemplos de los primeros serían: Auditivos: radios, discos, cassettes, CDs, Mp3, etcétera. Visuales: fotografías, transparencias, Imágenes, acetatos, carteles, diagramas, gráficas, mapas, ilustraciones, Los materiales impresos: fotocopias, libros, revistas, etcétera. Audiovisuales: , películas, multimedia, Internet y otros más y finalmente los materiales tridimensionales: objetos en general. Diversidad de materiales que, como ha de entenderse, nos permiten adecuarlos a nuestras necesidades y coadyuvar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Seleccionar un material didáctico adecuado es la clave para aprovechar su potencialidad práctica, Marqués Graells (2001), afirma, por lo conveniente, que:"Cuando seleccionamos recursos educativos para utilizar en nuestra labor docente, además de su calidad objetiva hemos de considerar en qué medida sus características específicas están en consonancia con determinados aspectos curriculares de nuestro contexto educativo". De ahí que la selección de dicho material se realizará contextualizada en el marco del diseño de una intervención educativa concreta, El autor antes citado propone considerar:

- Los **objetivos** educativos que pretendemos lograr. Hemos de considerar en qué medida el material nos puede ayudar a ello.
- Los **contenidos** que se van a tratar utilizando el material, que deben estar en sintonía con los contenidos de la asignatura que estamos trabajando con nuestros alumnos.
- Las **características de los que los utilizarán**: capacidades, estilos cognitivos, intereses, conocimientos previos, experiencia y habilidades requeridas para el uso de estos materiales... Todo material didáctico requiere que sus usuarios tengan unos determinados prerrequisitos.
- Las **características del contexto** (físico, curricular) en el que desarrollamos nuestra docencia y donde pensamos emplear el material didáctico que estamos seleccionando. Tal

vez un contexto muy desfavorable puede aconsejar no utilizar un material, por bueno que éste sea; por ejemplo si se trata de un programa multimedia y hay pocas computadoras el mantenimiento del aula informática es deficiente.

- Las **estrategias didácticas** que podemos diseñar considerando la utilización del material. Estas estrategias contemplan: la secuenciación de los contenidos, el conjunto de actividades que se pueden proponer a los estudiantes, la metodología asociada a cada una, los recursos educativos que se pueden emplear, etc. (Marqués Graells, 2001)

Una exploración minuciosa de las posibles formas de empleo de los **materiales didácticos** nos permitirá diseñar actividades de aprendizaje y metodologías didácticas eficientes que aseguren o favorezcan un aprendizaje significativo.

Resulta pertinente considerar y recordar siempre, que los medios son los que deben estar subordinados a los demás elementos curriculares y no a la inversa; es decir, los medios deben contribuir a facilitar el aprendizaje que se persigue, así como a minimizar los problemas como la falta de motivación y comprensión, los fracasos y deserciones escolares, entre otros, que puedan presentar los alumnos para que se de el aprendizaje.

Otro aspecto -que no por elemental es menos importante- es planificar adecuadamente el del **material didáctico**, es decir, tomar en cuenta antes de emplearlos o de la sesión, comenzando con los aspectos organizativos aparentemente obvios como saber si contamos con la disponibilidad de espacio o cuál será el tiempo de duración de la exposición, hasta asegurarse que los materiales tecnológicos que emplearemos funcionan adecuadamente. En términos generales, una planificación adecuada favorece al éxito del empleo de estos recursos.

### **Conclusiones**

En estos tiempos cambiantes postmodernos la necesidad de adecuarse a nuevas metodologías pedagógicas que buscan una educación que brinde al alumno un aprendizaje significativo, requiere inexorablemente también, de nuevas formas de abordar la enseñanza; es por lo tanto de igual importancia diseñar y emplear estrategias facilitadoras para el aprendizaje, es por ello que los **materiales didácticos** que estimulan la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos habilidades, actitudes o destrezas, se convierten en recursos indispensables para favorecer estos procesos de enseñanza-aprendizaje.

Prof. María Cristina Grillo



## RECURSOS PARA TRABAJAR CON LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL

### 2.-Materiales de tres a seis años

<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ábacos.</li><li>2. Abecedarios de lija.</li><li>3. Auto dictados.</li><li>4. Banco sueco.</li><li>5. Bastidores de abroches.</li><li>6. Bloques lógicos.</li><li>7. Bolos.</li><li>8. Cajas de clasificación.</li><li>9. Casetes.</li><li>10. Colchonetas.</li><li>11. Construcciones.</li><li>12. Dianas.</li><li>13. Diapositivas.</li><li>14. "Discos".</li><li>15. Disfraces.</li><li>16. Dominós.</li><li>17. Dominós-puzzles.</li><li>18. Ensartables.</li><li>19. Espejos.</li><li>20. Geoplanos.</li><li>21. Hemicilindros.</li><li>22. Huellas de pies y manos.</li><li>23. Imágenes para vocabulario: fotografía.</li><li>24. Instrumentos de ritmo (véase el área correspondiente).</li><li>25. Juegos de agua y arena.</li><li>26. Juegos de contrastes.</li><li>27. Juegos de conceptos lógicos: los bichos, cajas de siluetas, Mathuevos.</li><li>28. Juegos de educación vial: planos, coches, señales de tráfico, casitas para componer un pueblo, garaje...</li><li>29. Juegos de estampines.</li><li>30. Juegos de imanes.</li><li>31. Juegos de imitación gestual.</li><li>32. Juegos de iniciación a la lectura.</li><li>33. Juegos de medidas: longitud, peso, capacidad, tiempo: reloj, calendario..</li><li>34. Juegos de memoria: "Memory".</li><li>35. Juegos de mesa que permitan jugar en grupo.</li><li>36. Juegos de personajes que puedan manipularse y recreen distintos ambientes.</li><li>37. Juegos de preescritura.</li><li>38. Juegos de MINI ARCO.</li><li>39. Juegos que permitan expresar sin</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>40. Juegos sobre las relaciones de parentesco.</li><li>41. Láminas murales.</li><li>42. Lexiformas.</li><li>43. Libros con poco texto.</li><li>44. Libros móviles.</li><li>45. Libros sin texto.</li><li>46. Listones.</li><li>47. Lottos.</li><li>48. Lupas.</li><li>49. Magnetófonos.</li><li>50. Material de motricidad: pelotas, aros, cuerdas, ladrillos, picas, anillas para lanzar.</li><li>51. Material magnético.</li><li>52. Material para el esquema corporal: puzzles, láminas.</li><li>53. Material para franelógrafo.</li><li>54. Material para juego simbólico: muñecos, cocina, cacharritos, cunas, tiendas, alimentos de plástico, bañeras para muñecos, tabla de planchar y plancha, animales de plástico, maletines de oficina, juegos de limpieza.</li><li>55. Material para modelado.</li><li>56. Material sensorial: escalas cromáticas, botellines térmicos, juegos de olores y sabores, juegos de peso, juegos de percepción, sonido...</li><li>57. Mobiliario: sillas, mesas, armarios, estanterías, paneles separadores...</li><li>58. Mosaicos.</li><li>59. Números de lija.</li><li>60. Placas para picado.</li><li>61. Plantillas de dibujo.</li><li>62. Pañuelos.</li><li>63. Pinturas: de dedo, témpera, cera, lápiz-hito, pinturas de maquillaje...</li><li>64. Pasillos acoplables.</li><li>65. Regletas Cuissenaire.</li><li>66. Rompecabezas.</li><li>67. Saquitos.</li><li>68. Secuencias temporales.</li><li>69. Tablas de costura.</li><li>70. Tablas de direccionalidad.</li><li>71. Tableros de doble entrada.</li><li>72. Tableros de la vida diaria.</li><li>73. Túnel de gateo.</li><li>74. Vídeos.</li><li>75. Zancos.</li></ol>
---	--

### **Material para grandes espacios exteriores e interiores**

En este apartado nos ocuparemos del material destinado a grandes espacios, tanto exteriores como interiores.

En cuanto a los ESPACIOS EXTERIORES, se aconseja que los niños dispongan de lugares donde poder jugar al aire libre, para conseguir su desarrollo armónico.

Estos espacios, según recogemos del libro educación preescolar: métodos, técnicas y organización, de la Editorial CEAC (varios autores), deben reunir algunas condiciones, tales como:

- Atmósfera de reposo y estimulante.
- Zonas de sol y sombra.
- Terreno con montículos que determinen distintos niveles.
- Algunos árboles.
- Revestimiento de tierra o arena de más.
- Zonas de loseta de cemento u hormigón.
- Foso de arena.
- Zona para juegos de agua.
- Zona de plantas que puedan cuidar los niños.
- Zona para cuidar algunos animales.
- Zonas para columpios, balancines, estructuras de madera para trepar...
- Pistas para triciclos.
- Zonas cubiertas para guarecerse de la lluvia.

Las ventajas del uso del espacio exterior son múltiples, y sus limitaciones escasas.

Los niños tienen una necesidad real de movimiento, de hacer ruido, de gritar... libremente. El espacio exterior les permite desarrollar estas actividades, además de ofrecerles un medio muy rico para muchas otras que desarrollan también en el interior. El espacio exterior añade otra dimensión al proceso de aprendizaje. Las actividades de medir, contar, seriar, clasificar surgen en el exterior con objetos naturales. Los conceptos se adquieren con el contacto y manipulación de los objetos, y el espacio exterior puede ofrecer la oportunidad de contacto con plantas, animales, piedras y la propia atmósfera (viento, lluvia, temperatura...).

Algunas actividades, como pintura, collage, modelado, juegos con agua y arena, actividades de movimiento..., pueden ser realizadas intermitentemente en el interior y en el exterior. Fuera, hay mayor libertad de acción y menores dificultades de limpieza posterior. De hecho, la mayoría de las actividades que se hacen dentro del aula pueden ser realizadas fuera también. Así, el espacio interior y el exterior son un mismo mundo, conforman un mismo ambiente, un ambiente educativo adecuado a los niños de cero a seis años.

El material que se puede utilizar en estos espacios es diverso:

- Estructuras de madera.
- Juegos modulares: castillos y casitas.
- Juegos de agua y arena (con sus accesorios).
- Toboganes, balancines, columpios, trepas, anillos...
- Neumáticos.

- Carretillas, carritos.
- Túneles.
- Escaleras y rampas.
- Material que puede constituirse con ayuda de los padres (Para sugerencias sobre estos materiales consultar el Libro Rosa, ya mencionado con anterioridad.)

### **Requisitos que debe cumplir el material de exterior**

Es fundamental tener en cuenta el factor peligrosidad. Para ello hay que cuidar:

- La altura.
- Los materiales.
- El diseño.
- La seguridad de la instalación de elementos, en caso de que la necesiten.

También es importante que el material de exterior sea resistente a los cambios atmosféricos.

### **Material que puede utilizarse tanto en el interior**

#### **como en el exterior del centro**

#### **GRANDES CONSTRUCCIONES**

Son muy recomendables los realizados con material del medio, eso sí, que puedan garantizar condiciones de seguridad óptimas.

#### **"PARACAÍDAS"**

Se trata de una tela ligera, circular, de 6,5 m. de diámetro, de varios colores, que resulta muy útil para juegos colectivos.

#### **MECANOS GIGANTES**

Con este tipo de construcción los niños pueden hacer montajes de juguetes y mobiliario de tamaño adecuado para poder ser utilizado por ellos mismos, como si se tratara de objetos reales.

Es un material muy resistente, que soporta perfectamente el peso de los niños. Las piezas son de plástico duro y de colorido muy atractivo.

#### **JUEGOS DE AGUA Y ARENA**

Este material presenta muchas posibilidades de experimentar con estos dos elementos y de fomentar las relaciones interpersonales mediante el trabajo en grupo.

Para juegos de agua son muy recomendables las mesas de agua. Éstas se componen de un recipiente de plástico resistente, apoyado en un soporte que suele ser de tubo cromado.

Al elegir una mesa de este tipo procuraremos que:

Tenga ruedas que faciliten su transporte, así como empuñaduras (tipo carretilla).

Esté provista de un grifo que facilite su desagüe, ya que el agua debe renovarse con mucha frecuencia.

Esté dotada, en la parte interior, de una bandeja donde poder dejar los accesorios que se utilizan como complemento: recipientes de distintas formas y tamaños, tamices, juguetes flotantes, etc.

El tamaño será el adecuado para que puedan trabajar, al menos, cuatro niños simultáneamente.

En cuanto a la altura, será la suficiente para que los niños no tengan que estar inclinados. Para juegos con agua existe otro material, que consiste en un circuito por el que pueden ir barcos. Se construye con piezas que se unen entre sí y a las que se pueden acoplar puentes, norias, etc.

Para los juegos de arena se pueden utilizar mesas similares a las de agua o contenedores, más planos, que pueden colocarse en el suelo.

#### MATERIAL PARA TRABAJAR EN LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

Respecto a este material existe mucha variedad, siendo el más recomendable el de las casas Amaya, Asco y Lado Es material de plástico y tiene un colorido muy agradable.

Este tipo de material permite ser combinado formando circuitos muy apropiados para desarrollo de la coordinación dinámica general. Los elementos de que se pueden componer son: ladrillos, aros, picas, tablas de equilibrio, Gymlat (listones, planos), etc.

Se recomienda consultar los catálogos de estas casas comerciales.

#### GRANDES PIEZAS "BLANDAS"

Ya hemos hecho algún comentario sobre material en el apartado dedicado a los juegos de construcción. Además de las piezas que allí se citan existen otros elementos como: rampas, escaleras, cabalgaduras, puzzles, rulos, colchonetas, "mar de olas", piscinas de bolas, etcétera.

#### TOBOGANES

Para los más pequeños se pueden encontrar toboganes para utilizar tanto en el exterior como en el interior e incluso en piscinas. Son de poliéster armado y están provistos de un reborde ancho para evitar el calentamiento de las manos.

#### JUEGOS MODULARES

Éstos permiten construir castillos donde los niños pueden escalar, refugiarse, arrastrarse, gatear, rodar...

#### **Recuperación y transformación de materiales**

"Pero la caja tiene una historia propia: era caja de algo, contenía algo y ya ha terminado su función. Ya no sirve y se la ha desechado; para utilizarla de nuevo es preciso saber olvidar esta historia, descubrir lo nuevo en lo viejo, saber ver la caja con una nueva mirada, como un objeto disponible para realizar funciones nuevas, para asumir nuevos significados".

*Francesco Tonucci*

En este apartado tratamos aquellos materiales obtenidos desde la elaboración y transformación de otros materiales de uso cotidiano. Las fuentes pueden ser tanto el entorno cercano a la escuela, como el hogar. En su elaboración y transformación pueden tomar parte no sólo las profesoras / es, sino también las madres y los padres, los hermanos mayores y los propios niños.

No tratamos de ser exhaustivos en su presentación, sino de abrir una vía rica y diversa que nunca deberíamos olvidar. Por la cantidad de posibilidades que ofrece, es imposible profundizar en ella, y es por esto que está planteada de modo que cada equipo de centro la complete y enriquezca al inventar y elaborar otros materiales desde la perspectiva de su realidad concreta y de sus posibilidades.

¿Por qué son importantes los materiales de recuperación en la escuela?

Cuando se habla de la recuperación de materiales se tiende a apreciar sobre todo las ventajas externas que comporta esta posibilidad: el ahorro económico, el aprovechamiento, la facilidad de elaboración, la rentabilidad, etc. Sin embargo, no se suelen mencionar razones de fondo que van unidas a una ideología educativa, a un modo determinado de ver la escuela. Para nosotros estas razones de base son las que deberían fundamentar su utilización por encima de otras evidentes de índole práctica. Entre otras destacamos las siguientes:

Recuperar materiales del entorno ayuda a conectar a la escuela con el mundo en el que está inmersa, a dotarle de una identidad específica y a facilitar la inserción social al sentir como un todo inseparable el aprendizaje y la vida cotidiana.

El traer materiales del hogar o elaborados por las familias (de forma espontánea o estructurada, por ejemplo en talleres de padres) ayuda a integrar sin interrupciones el entorno escolar con el entorno familiar, creando lazos afectivos entre ambos, brindando al niño seguridad y favoreciendo su equilibrio afectivo.

Elaborar material por parte de los hermanos y hermanas mayores para los más pequeños (por ejemplo en las clases de pre tecnología de los cursos superiores) ayuda a crear conexiones entre los distintos niveles escolares, a dotar de sentido a la actividad en sí misma, a sentirse útil a otros y miembro de la comunidad educativa.

Buscar, elaborar e inventar materiales dentro de la escuela (tanto por parte del profesorado como de los niños) favorece las relaciones personales y refuerza el sentido de equipo y de grupo al colaborar en una tarea común en la que cada uno se siente parte de un contexto unificado.

Los materiales de recuperación son materiales abiertos puesto que mantienen en sí mismos un gran número de opciones de utilización, favoreciendo un uso creativo por parte de niñas y niños de diferentes maneras, estimulando el pensamiento divergente y manteniendo el interés.

Favorecen la complejidad, la trasgresión y la visión de la realidad desde una perspectiva múltiple al presentarse transformados desde su uso común a otros insospechados.

"La didáctica se explicita: favorecer el acceso de los niños al conocimiento a través de la transformación de los objetos. Es así como en cada uno de sus intentos acontece un hecho que ya no es muy extraordinario: las cosas se construyen en su identidad al tiempo que, paradójicamente se deshacen y se convierten en otras cosas. También el propio niño se encuentra y se confirma en su propio devenir"

## Fuentes de obtención de materiales

Alicia Vallejo, en su artículo "El material de desecho" en Cuadernos de Pedagogía, número 119, noviembre 1984, Págs. 76-79, hace la siguiente clasificación:

- Material de desecho de uso doméstico: Cajas, embalajes, envases, bandejas, bolsas, papeles, botellas, botes, tubos de cartón, plástico, poliestireno expandido, corcho, madera, etc.; materiales procedentes de productos alimenticios, limpieza, aparatos electrodomésticos, aseo, zapatos, juguetes, regalos, etc. Ropa que se queda pequeña, restos de telas y lanas, sábanas, toallas, cortinas, botones, carretes de hilo. Tapones de corcho, plástico, chapas. Trozos de moqueta, papel pintado, tacos de madera. Propaganda del buzón. Revistas, periódicos. Perchas viejas. Tubos de plomo de pasta o crema, etc.
- Material de desecho de clínicas: Cajas y envases de ampollas y medicamentos, vendas o gasas. Tubos de plástico. Carretes de esparadrapo, bolsas, frasquitos, etc.
- Material de desecho de fruterías: Sacos, cajas de madera de fruta, cartones con forma para proteger la fruta, paja, viruta de celofán, etc.
- Material de desecho de oficinas: Carretes de cinta de máquina. Rollos de calculadora. Tiras de papel. Papel de ordenador, tarjetas de perforista, cintas de teletipos. Pilas de calculadora. Almohadillas de tampón. Sellos de caucho, etc.
- Material de desecho de representantes de tejidos o tiendas, sastres y modistas: Muestrarios de tejidos. Tubos de cartón. Retales y recortes. Carretes y bobinas.
- Material de desecho de decoración y construcción: Placas acústicas y antiacústicas. Retales de moquetas, restos de losetas, teselas, etc. Rasillas, ladrillos, tejas, azulejos. Trozos de uralita. Aserrín de madera. Tubo Bergman. Tubos flexibles, de conducciones, tubos rígidos de cañerías. Discos de lijadora. Junquillos de madera, listones, tacos de madera, recortes de chapa de madera, tacos de aglomerado, planchas. Recortes de piso. Tornillos, tuercas. Estopa. Trozos de cables, enchufes, cuerdas, etc.
- Material de uso común: Palillos, pinzas, chapas, palos, piedras, embudos, arena. Todo este material para...

## Sugerencias de distintos materiales

- \* Materiales que modifican espacios.
- \* Transformaciones de mobiliario.
- \* Contenedores, archivadores y expositores.
- \* Material de juego simbólico.
- \* Jugar con arena y agua.
- \* Juegos de observación y experimentación.
- \* Arrastres y juegos sensoriales.
- \* Juegos comunicativos.

## Materiales que modifican espacios

Para delimitar rincones o zonas de juego:

Biombo hecho con cartón de caja de frigorífico.

Separador móvil de espejitos y plásticos de colores transparentes

Biombo-biblioteca de rejilla con marco de madera.

Separador móvil de lazos de celofán.

Corcho, pizarra y franelógrafo con ruedas.

Separador móvil de abalorios, macarrones y rotuladores huecos.

Rejilla de madera.

Tela corrediza para teatro de sombras o para delimitar espacios.

Entrelazado gigante con malla de colores de plástico para bajar techos.

Transformar el suelo con propuestas de actividad, realizadas con aeronfix adhesivo o cinta aislante de colores

Enriquecer los cristales con propuestas visuales pegando papeles de acetato o plástico de colores, antifaces, picados

Transformación del mobiliario

Cuando te estorba la mesa de profesor: Y si no la sacas siempre puedes transformarla en un rincón tranquilo

Cuando una librería es demasiado alta...

1 mesa + 1 mesa + 3 listones = ¡Un puesto en el mercado!

Darle la vuelta a un mueble = 1 arenero ó...

1 rincón de grafismo ó... 1 rincón trasvase.

1 mesita cortada + 1 barreño = 1 arenero.

1 tabla + listones = 1 expositor.

ladrillos + tablas = 1 estantería.

Un antiguo rollo de cable de hilo telefónico forrado = ¡Un sofá para bebés!.

Contenedores, archivadores y expositores

Un aro + 1 bolsa de tela = ¡Un recogepelotas! (se guardan encestándolas)

6 tambores de detergente = 1 archivador

2 listones + 1 tela con bolsitas = un soporte para objetos personales

Recipientes de helado, cajas de frutas, botes transparentes de caramelos... son buenos clasificadores

Y para guardar y exponer los trabajos podemos utilizar:

el techo

una

un listón con

perchas

	rejilla	pinzas	redondas
--	---------	--------	----------

Material de juego simbólico

<b>La casita de muñecas:</b>	
La casita-teatro de títeres: con listones, maderas y bisagras. con un tablón y un "tejadillo"	
Con listones y un gran trozo de tela o papel	
<b>La oficina:</b>	
máquina de escribir vieja, clips, folios, bolígrafos, taladrador, pisapapeles, sellos y tampones, ..	
<b>El maletín del médico:</b>	
Auriculares desechables (estetoscopio)	
Un maletín o caja	
Camisas blancas viejas	
Espadrapo, gasas, jeringuillas desechables (sin aguja), frascos vacíos, algodón, etc.	
(se pueden construir cajas de: costurara, peluquera, exploración, carpintería, limpieza, etc.)	

Jugar con arena y agua

Objetos diversos de uso cotidiano	
Corchos y piedras	Esponjas, bayetas...
Bolsitas de hielo desechables	Juguetes lavables
Tubos, mangueras, pajitas... Para... escurrir, soplar, burbujear, retorcer, empapar, sacudir, flotar, hundir, llenar, vaciar, medir, regar, comparar.	

Juegos de observación y experimentación

<p>Pirámide de espejos</p> <p>Diapositivas, linternas, espejitos, papeles, celofán de colores.. para experimentos con luz y sombras</p> <p>Caja de la luz</p> <p>Caja de zapatos con linterna en su interior. Con la estancia a oscuras al picar, el dibujo se</p>
--



proyecta en el techo	
Mesa de luz	Calidoscopio gigante (altura de los niños)
Mesa espejo	Periscopio gigante (altura de los niños)
Espejo deformante (plancha de latón ondulada)	Discos giratorios (juegos ópticos)
Balanza con percha y platillos	Bandejas con recorridos para juegos con imanes
Cajitas selladas transparentes con limaduras de hierro para juegos con imanes	"Juego de la pesca" con imanes
Tablas, rodillos, listones, etc. para actividades de conocimiento físico	Materiales de cocina
Terrario para observación de pequeños animales	

### **Arrastres y juegos sensoriales**

Carrito para... arrastrar, andar, mirarse y mirar.
Globos con agua para colgar de la cuna o botes con semillas dentro
Caja-arrastre
Gusano-arrastre
Arrastre de varias cajas

### **Juegos comunicativos**

<b>Teléfono para comunicar dos aulas</b>
<b>Caja de los mensajes</b> Sirve para que los niños y niñas se envíen mensajes y recados unos a otros. Puede realizarse con botes de "tetra-brick" cortados por arriba y pegados a un tablero con el nombre de cada niño. Pueden pintarse con pintura plástica o forrarlos con papeles, etc.
<b>Caja-cine gigante</b> Con ella podemos: contar cuentos, hacer transparencias (con flexo), montar una historia,...

## CAMPOS PEDAGÓGICOS Y RECICLADO CREATIVO.

### EL EDUCADOR COMO CREADOR DE AMBIENTES DE ALTA CALIDAD.

**AUTORES:** Alicia Rodrigo y María Cristina Grillo

#### **Frase inspiradora:**

**"¿Un acto educativo comienza y termina abriendo una bolsa de juguetes frente a los niños?"**.

Al nacer, el niño es un **"aspirante a la humanidad"**. El viaje es muy largo desde que se asoma a la vida humana hasta que comienza a participar en la humanidad. O como dice Mahler: El niño deberá recorrer un largo camino desde el nacimiento biológico, para construir y alcanzar su segundo nacimiento: el psicológico.

Solo la **educación**, es la que posibilitará y acompañará este recorrido, permitiendo el ingreso del niño a la **cultura**.

Como educadores sabemos que la etapa del desarrollo que abarca desde el nacimiento hasta los 6 o 7 años, es considerada como el período más significativo en la formación del individuo, pues en la misma se estructuran las bases de la personalidad, que se consolidarán y perfeccionarán a lo largo de toda la vida.

La necesidad de proporcionar una atención temprana en el momento oportuno, es decisiva para su futura salud integral. Es por ello, que el niño necesita participar de muchas y variadas experiencias dentro de sus ambientes familiares, para poder construir desde sí mismo, sus estructuras cognitivas y emocionales y desarrollar su creatividad.

El niño frente al otro-otros "significativos", manifiesta de manera constante y permanente: la curiosidad, la capacidad para sorprenderse, la búsqueda, la atención, el interés personal y el placer por conocer. Él va construyendo en una práctica diaria el conocimiento del mundo que lo rodea.

Estos procesos característicos del comportamiento infantil se denominan de *Investigación Natural*. Estas cualidades, junto a habilidades cognitivas y operativas, constituyen la base y son el soporte necesario para la construcción significativa del conocimiento.

Esta construcción de conocimiento es aprendizaje; Entendiéndolo como continua reorganización del saber; que va desde la conceptualización espontánea, hacia la conceptualización sistemática construida sobre los símbolos que son la base del saber y del lenguaje.

**El aprendizaje, es un proceso activo**, ligado a la experiencia, en el cual "el sujeto no se limita a responder a los estímulos, sino que actúa sobre ellos, transformándolos" L. Vygotsky

Mediante la exploración y manipulación de los objetos el niño construye las primeras representaciones: forma, color, tamaño, espacio, tiempo, etc. Se expresa y se comunica por medio de múltiples lenguajes y va formando representaciones mentales que le

permiten la generalización de datos y de informaciones, comenzando de esta manera a sistematizar lo aprendido.

Del niño nace la "necesidad de investigar", esta forma de "exploración" es natural en él. Agujerear, grabar, ensamblar objetos, dejar huellas en el barro, apilar, etc. Son acciones que realiza con objetos y materiales y que se convierten progresivamente en actividades creadoras.

Juega espontáneamente y el contacto con esos objetos, lo lleva a explorar e investigar sus propiedades.

Con unos podrá modelar, triturar, escurrirlos entre sus dedos y llegar a modificar su forma primitiva, con otros podrá apilar, alinear y construir, dejando en ellos una huella de sí mismo, de su personalidad y despertando la creatividad.

¿Cuál es la intencionalidad de esta búsqueda?

Poder dominar y someter los materiales a sus deseos y necesidades.

El goce que siente inmerso en estas acciones, le trasmite sensaciones de "poder" que le piden "más" y "mejores" acciones, desde un juego espontáneo, que aparece solo y desde edades muy tempranas.

Porque lo importante para el niño es la actividad, el juego por el juego mismo.

**Y es la elaboración del producto, el proceso en sí mismo, lo que más compromete al niño, antes que la expectativa del resultado a obtener.**

Durante este proceso, mientras desarrolla estas acciones, sus esquemas de pensamiento se van ampliando de acuerdo a lo que comprende y en un tiempo cronológico que lo acompaña. Un tiempo fuera del tiempo, un tiempo pleno de silencio, de largas pausas, un tiempo interior, solo para él.

Y en este camino ascendente, hacia la humanización necesita tener a su alcance objetos significativos que le permitan recorrerlo en una forma lúdica, adecuada y natural. Así, irá desarrollando su pensamiento desde las estructuras más simples a las más complejas.

En este proceso el niño irá evolucionando logrando mejores resultados día a día, mejorando su técnica, y expresándose creativa y lógicamente al mismo tiempo. Desarrollándose en forma armónica e integral.

El educador es espectador y mediador, partícipe y escucha, como dice Carla Rinaldi, de los 100, 1000 lenguajes, de este diálogo del niño con los objetos. Él "sostiene y andamia los esfuerzos y logros del niño en proporción inversa a sus competencias y estas intervenciones son contingencias a las dificultades que éstos encuentren" (J. Brunner)

En este camino a recorrer, el contexto didáctico presentado desde esta propuesta es **El Campo Pedagógico**.

Hemos concebido esta denominación para definir así al ambiente proyectado y construido a la medida psíquica, emotiva e intelectual de los niños; con sus espacios, estructuras y objetos; con la capacidad de motivarlos en la búsqueda y exploración; donde “se encuentre inmerso en un contexto de signos y herramientas convenientes que le permitan superar los límites de sus capacidades reales, constituyendo una zona de desarrollo potencial” L. Vygotsky

El **Campo Pedagógico** es un ámbito de aprendizaje donde el niño podrá dialogar con los objetos, representar sus teorías, estar consciente de su imaginación e intuición y atravesar por la acción, la emoción, la representación, la iconografía y los símbolos.

En el **Campo Pedagógico** el niño como protagonista, decidirá sus aprendizajes a través de la vivencia y la reflexión, transformándolos en conocimiento y competencia por medio de la representación y el intercambio, con el otro y los otros.

**El Campo Pedagógico, es el territorio circundante, el escenario fundamental donde esta acción educativa transcurre; es el ambiente físico y emocional organizado con objetos significativos, donde el niño se sienta legitimado y pueda narrar sus interpretaciones de determinados cuestionamientos-problema.**

¿Cuáles son los pilares fundamentales del Campo Pedagógico para que funcione como tal?

1. El **rol del educador** en el proyecto y realización del Campo Pedagógico:

Él es el mediador en la tríada educador-niño-objetos. Proyecta y planifica cuidadosamente su accionar desde una pedagogía de la invención, de la capacidad creadora y de la búsqueda constante de propuestas didácticas adecuadas y oportunas.

Su presencia es escucha activa, que interpreta dando significado y valor a los mensajes generados desde la tríada.

El educador debe prestar una atención continua y competente a las señales enviadas por los niños. Buscando seguridad, gratificación y autoestima; activando formas sensibles, interactivas y circulares de comunicación.

2. El **ambiente físico y emocional** como presencia indispensable y complementaria del clima del campo pedagógico.

Clima acogedor, seguro y cálido; ambiente que construye demandas, genera dudas y produce respuestas, que favorezca los intercambios entre pares y posibilite un recíproco soporte en el desarrollo de las actividades.

3. Los objetos lúdicos:

Estos objetos presentados en el Campo pedagógico, tienen que ser potencialmente significativos, sobre todo desde el punto de vista psicológico y deberán poseer, como dice Ausubel "una cierta lógica intrínseca y un significado en si mismos", que le permitan insertar nuevos conocimientos en sus esquemas de asimilación.

Estos tres pilares, serían inútiles si el educador no contempla la disponibilidad afectiva y lúdica del niño: su actitud favorable al aprendizaje.

El educador atento a las demandas del niño, irá estableciendo niveles de complejidad que vayan aumentando el grado de profundidad y/o de ampliación de secuencias perfectamente adecuadas.

### **EL POR QUÉ DEL RECICLADO CREATIVO**

El Campo Pedagógico necesita objetos que puedan ser diseñados, construidos, reconstruidos y resignificados creativamente.

Objetos que el ambiente que circunda el establecimiento educativo ofrece: cajas de cartón en todos los tamaños, cuentas, maderas, hilos, tubos de cartón y plástico, y todos los elementos que diferentes fábricas, industrias y negocios del lugar puedan ofrecer.

Objetos que los niños con el educador, clasificarán para sus futuros usos.

Los objetos convencionales, la mayoría de las veces no ofrecen la posibilidad de redimensionarlos. Por eso para el educador y para el niño el **Reciclado creativo** es una herramienta esencial, que va más allá de lo educativo y se abre en un proyecto cultural, interdisciplinario que abarca lo ecológico, ético, estético y económico.

¿Porque consideramos tan importante reciclar un objeto y re-significar su uso?

Porque es un modo optimista y positivo de vivir ecológicamente y de construir cambiando, valorizando el material reciclable.

Objetos "sin valor" y productos imperfectos son rediseñados y transformados en esta nueva experiencia, con una lógica de respeto, del ambiente y del hombre, desde una nueva posibilidad de comunicación y de creatividad.

La creación y uso de estos nuevos objetos en los proyectos de trabajo de los Campos pedagógicos, enriquece el proceso de enseñanza.

El Campo pedagógico, presentado con objetos reciclados creativamente le ofrece al niño todas las ocasiones de experimentación, creación, invención, e imaginación. Con lo que se le facilitará su plenitud personal. Podrá expresarse utilizando sus "100 lenguajes"; saliendo "fuera de sí mismo" para que su personalidad se organice, estructure y desarrolle.

El campo pedagógico y el reciclado creativo, son herramientas al alcance del educador. Él planificará y preparará un ambiente para que el niño sea iniciando en el desarrollo de su capacidad creadora en el plano del comportamiento y de la adaptación al mundo; donde pueda desplegar su iniciativa, su imaginación y su espíritu de descubrimiento.

El juego del niño con estos objetos, realizado como una dimensión de crecimiento, penetrándolo y permeándolo, supone un reto para su competencia personal y para que por si solo, encuentre las soluciones a los pequeños problemas prácticos que plantea la vida cotidiana, ya que es preciso que él aprenda lo antes posible a encontrar solo, con

los recursos psicológicos que posee, una solución personal y/u original a los problemas que se le planteen.

Como dice Gaby Fujimoto "El niño estará más adaptado si ha descubierto él mismo, con su propia actividad, el modo de encontrar una solución a los problemas. Encauzándolo hacia el camino de la autonomía y al logro de un equilibrio psicológico cada vez más estable".

Las actividades que se pueden desarrollar en el Campo pedagógico, ambientado con materiales reciclados creativamente le ofrece al niño la posibilidad de **a aprender a aprender, comprender y emprender.**

**Entonces:**

**¿Un acto educativo comienza y termina abriendo una bolsa de juguetes frente a los niños?.**

El educador creador de ambientes de alta calidad tiene en los Campos pedagógicos y el Reciclado creativo una herramienta para que el niño acceda a una nueva posibilidad de vincularidad, creatividad y desarrollo de sus inteligencias diversas.

#### **BIBLIOGRAFÍA:**

- Ausubel
- Brunner J.
- Fujimoto Gaby
- Harf, R., Pastorino E., et al: "Nivel inicial: aportes para una didáctica
- Mahler, M.: "El nacimiento psicológico del infante humano".Ed. Marymar.
- Rinaldi Carla: La Escucha visible
- Vygotsky L.

## EL LABERINTO DE LOS SENTIDOS

Vivimos en un mundo hiperpoblado de ruidos, de velocidad, de superposición de estímulos que compiten por captar nuestra acción y decisión como consumidores. En este mundo nacen y crecen nuestros niños sobre estimulados y a veces, adaptándose a un “zaping vital”. En ese “zaping” se deteriora la capacidad de observar, escuchar, percibir en el sentido más amplio y profundo que pueden tener estos términos.

Cabe recordar ante estos conceptos, desde una perspectiva Neomontesoriiana los aportes de María Montessori en cuanto a libertad, actividad y educación de los sentidos.

Desde esta perspectiva es que dentro del proyecto “La aventura de crecer y vivir mejor” se otorgó un espacio al aprendizaje en torno a los sentidos. Las vivencias y reflexiones sobre su uso y disfrute ocuparon un lugar de importancia.

### Laberinto de los sentidos

Se construyó para ello el llamado “**Laberinto de los sentidos**”. Una construcción con cuatro estaciones o paradas: vista, oído, olfato, tacto. Un cierre o despedida: el gusto.

Cada una de las estaciones privilegiaba un sentido.

### VISUALES

La primera parada se centro en lo visual y ofrecía estímulos tales como: imágenes configuradas sobre el “juego” figura fondo que podían ser “leídas” de diferentes maneras. Así por ejemplo: la clásica copa que puede ser vista también como dos perfiles enfrentados.

Y ese pájaro? Veámoslo en todas sus posibilidades.

Ver es mucho más que mirar.

Ver implica observar captando diferencias visibles, salir al encuentro de los objetos o de las imágenes, explorarlas activamente.

Por eso la “parada visual” ofrecía: calidoscopios, anteojos artesanales, carteles, imágenes estereoscopias.

### Calidoscopios:

El término calidoscopio proviene del griego **calo** igual bello (observar imágenes bellas ). Nenes y papas podían apropiarse de calidoscopios que les permitían, imprimiendo movimiento al objeto, jugar con la fascinación de figuras irregulares que se multiplicaban simétricamente. Al girar el tubo el ojo descubre la interrelación de diferentes formas y colores.

### Los anteojos artesanales

Que como podemos ver en el vídeo eran muy sencillos, permitían mediante el recurso de papel celofán de diferentes colores, apreciar una misma realidad con diferentes

tonalidades. Se concretizaba así una conocida frase “todo es según el color del cristal con que se mira” ...porque no, del color de las transparencias con la que se mira.

### Los **carteles**

Promovían detenerse frente a distintos tipos de imágenes. La observación y comprensión del código escrito aportaba mensajes para detenerse frente a los objetos, y apreciar los diferentes tipos de imágenes obteniendo variadas informaciones.

### Imágenes **estereoscopias**

Así ocurría, con las imágenes **estereoscopias**. Estas imágenes actualmente muy difundidas a través de libros y medios masivos de comunicación apelan a la profundidad perceptual del campo visual, basada principalmente en la convergencia de ambos ojos.

La visión sinérgica da profundidad a la imagen y permite diferentes formas de captación. Los visitantes del laberintos debían tomarse tiempo para observar estas imágenes y descubrir sus posibilidades.

Papá, mamá y nenes concentraban su atención y se tomaban tiempo para descubrir los escondido, lo oculto.

### **LO TÁCTIL**

Lo táctil estuvo presente en todo el recorrido, pero también tuvo una zona privilegiada: la que incluía una zona mullida (mórbida) en el piso.

### **El piso y el tacto**

La caminata se hacía crujiente y un poco “lunar” cuando los invitados se desplazaban por un piso acolchado por materiales tales como...

### **Texturas visuales y táctiles**

¿Por qué lo táctil estuvo presente en todo el laberinto? porque desde el inicio del recorrido tiras de diferentes tipos de papel, cintas de distintos tipos de telas, paños de muy variadas texturas delimitaban los espacios y pendía acariciando los rostros y tocando cabezas, brazos, manos de los participantes.

Existe una tendencia errónea a centralizar el sentido del tacto en las manos cuando los órganos de este sentido están situados en toda la piel.

El tacto se asocia a la acción de tocar o palpar, esto es limitativo y, por otra parte, se complementa con los datos que recibimos de lo auditivo y lo visual. Así por ejemplo la textura es una característica táctil y visual que se encuentra tanto en la naturaleza (ejemplo la piel de una fruta) como en los tejidos y las telas.

Dado que las telas y los tejidos ofrecen un amplísimo repertorio de posibilidades táctiles, el recorrido albergaba: sedas, tules, terciopelos, arpillera, algodones, etc.



Lo liso-lo rugoso lo duro-lo blando lo suave-lo áspero...se alternaba en elementos colgantes a lo largo de todo el laberinto.

Es común que desde pequeños leamos o bien oigamos frases tales como “prohibido tocar”, “se mira y no se toca” y otras similares que nos pueden llevar a la situación del “puercoespín” (poner mucha distancia sensorial entre nosotros y el mundo que nos rodea).

Enfatizar lo táctil fue una respuesta importante a estos condicionamientos y una ratificación de la **pluridimensionalidad** de los aprendizajes.

### **EL OLFATO**

Recorriendo el laberinto hay una parada a la que llegamos llevados por nuestra nariz, innumerables aromas inundan el lugar. Hay que comenzar a identificarlos. ¿Cómo sentimos los diferentes aromas?

¡Mmmm! Aspiramos para oler mejor el aroma de la lavanda.

Las pequeñas partículas de vapor o de gas que se desprenden de su perfume al entrar en contacto con la humedad de la nariz llevan su delicado perfume hasta donde las células nerviosas del olfato puedan distinguir su fragancia.

A veces cerramos los ojos para identificar mejor los aromas.

Los papás ayudan a los niños a identificar perfumes menos conocidos.

### **EL OÍDO**

Seguimos recorriendo el laberinto. Ahora es el oído el que se alerta ante los diferentes objetos que se dejan escuchar, cuando los nenes los hacen sonar.

¿Qué escuchamos al agitar la caña?

El sonido que se deja oír, produce movimientos ondulantes en el aire. Estas vibraciones penetran en nuestro oído y pasan el mensaje al cerebro.

-¡Parece el ruido de la lluvia! dice Matías girando la cabeza para escuchar mejor el sonido del .....

Los niños y sus padres se detienen a escuchar el sonido de una flauta, un parche, una cajita de música.

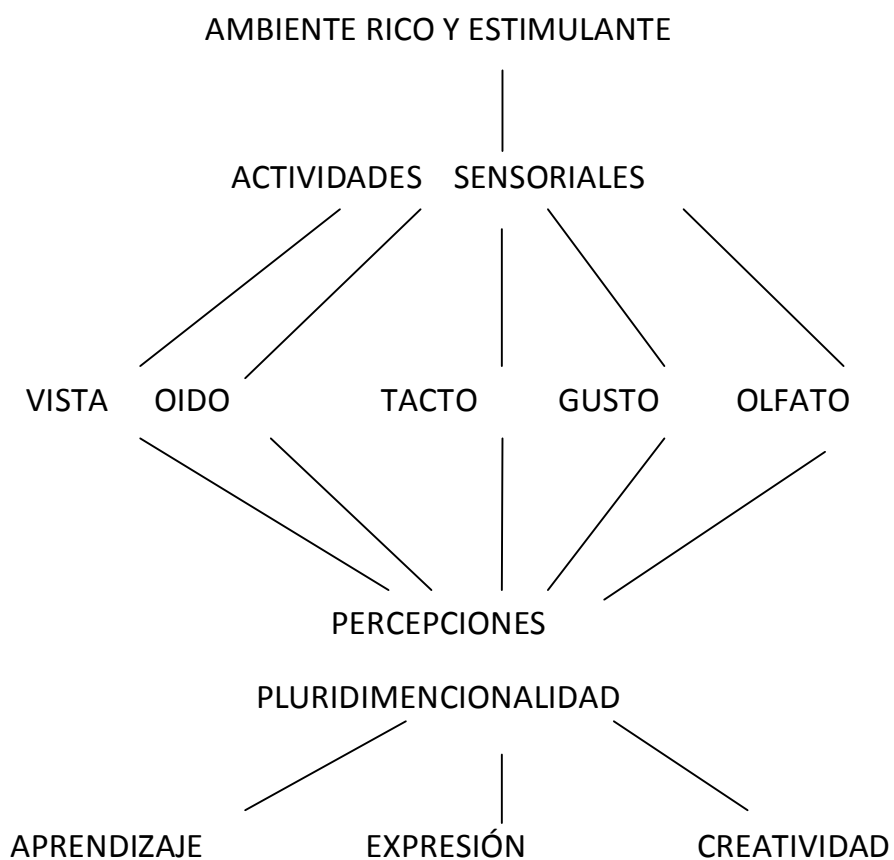
El canto de los pájaros desde un CD, se deja escuchar inundando con su sonido todo el ambiente.

Un grupo de niños busca entre los almohadones un sonido escondido.

## EL GUSTO

Saliendo del laberinto se pueden saborear panes con distintos sabores.¿Qué gusto tiene este pan?

Saboreando encontramos su sabor, el olfato, también ayuda a encontrarlo más rápido.



LiC. María Cristina Grillo

## COMO HACER UNA CARTILLA PARA PADRES

1. EL OBJETIVO DE LA CARTILLA. El principal propósito de la CARTILLA es que la familia lea y se interese por su contenido.

3. SER PRECISO. Hoy en día, las personas están siendo bombardeadas en forma constante con información que no han solicitado. Debido a ello, las personas no desean leer CARTILLAS muy largas y difíciles de entender. Para obtener la atención de las personas, se debe ir rápidamente hacia el tema principal. Usemos un lenguaje sencillo, fácil de leer que ofrezca información que realmente sea de interés, en este caso para los padres.

4. MOTIVEMOS A LA FAMILIA A LEER MÁS ALLÁ DEL TITULO. Digamos que dos folletos están uno al lado del otro. El primero dice "La importancia de la no-violencia." El segundo dice, "Como prevenir la violencia entre sus hijos y/o entre compañeros de la escuela". Nueve de cada diez personas van a leer la segunda cartilla. ¿Por qué? Porque la segunda ofrece el beneficio de información útil y novedosa. Si se quiere que los padres lean las Cartillas, comencemos por un buen título.

5. TENER MUY CLARO EL OBJETIVO DE LA MISMA. Dirigirlo a los padres, no a uno de ellos. Utilizar lenguaje adulto ya que no es para los niños.

6. La Cartilla puede ir dentro del cuaderno de comunicaciones, agenda del alumno o simplemente en una hoja a la que se le dará forma de díptico o tríptico de acuerdo a la cantidad de información que se brinde.

7. No olvidad poner los datos de la escuela, los del docente y otros de interés como la bibliografía si fuera necesario.

No se necesita estudios de marketing para crear una Cartilla.  
Hacerla sencilla, interesante de leer  
tratando de responder al objetivo de la misma.

## A QUE LLAMAMOS POSTER

El póster es una alternativa a la comunicación oral que tiene la misma finalidad que ésta pero que además ofrece la posibilidad de poder presentar contenidos y experiencias. En cualquier caso, y sea cual sea el motivo por el que se utiliza el póster, no debe considerarse como una forma de presentación de menor calidad que las comunicaciones orales.

El póster constituye un tipo de comunicación con un potencial enorme. Posibilita la transmisión concisa, clara y permanente de su contenido, sin la limitación que impone una comunicación oral. De esta manera, puede ser analizado con detenimiento por los asistentes a una velocidad que se ajuste a sus capacidades e intereses y posibilita el objetivo último de toda comunicación: la transmisión de un mensaje por parte del autor y su captación por parte del otro.

Así pues, el póster constituye una alternativa a la comunicación oral muy interesante porque van dirigidos a una audiencia muy específica dentro del ámbito escolar,

### ¿Cómo hacer un póster?

#### ¿Cuáles son los errores más frecuentes en el diseño?

El diseño habitual de un póster se corresponde más con un folleto informativo que con un cartel publicitario.

Los posters pueden ser sofisticados, sencillos, grandes o pequeños

#### Características del Póster

En un póster consideraremos dos aspectos importantes y complementarios: el contenido y la presentación; es decir, qué queremos decir a través del póster y cómo vamos a presentarlo.

- El alumno, padre o otro docente que recorre el lugar tiene que encontrar en el mismo atractivo visual. Tenemos que aportar suficiente dosis de seducción para invitarle al acercamiento.
- Una vez impactado el visitante, debe percibir a grosso modo “de qué se trata” el cartel. Por comodidad tendemos a reproducir modelos de póster estándar. ¿Quién no ha aprovechado la misma estructura de un póster presentado hace años una y otra vez, independientemente del tema tratado?
- Todo esto sin afectar a la legibilidad de nuestro mensaje. Si empleamos muchos colores distintos o abusamos de los degradados inevitablemente el texto resultará más complicado de leer.
- En cualquier caso el tamaño de la letra debería permitir su lectura en un círculo de personas comentando el póster desde dos metros de distancia.

## **Sugerencias para Confeccionar un Póster**

A continuación se incluyen una serie de sugerencias de distinto tipo con el fin de orientar en el momento en el que se diseñe y, posteriormente, se realice un póster. No se trata de normas estrictas, sino de orientaciones basadas en la experiencia, en los que se ha presentado pósters. En cualquier caso, la última decisión es siempre de los autores y sus gustos o intereses son muchas veces determinantes en el momento de diseñar y preparar un póster.

### **Tipo y Tamaño del poster**

El Poster debe tener el tamaño adecuado para que pueda ser leído si está en un pasillo sin detenerse (como las propagandas de las rutas).

Si es para el desarrollo de una clase debe poder ser visualizado por toda la clase.

### **Tipo y Tamaño de Letra**

No deben utilizarse solamente letras en mayúsculas. Cuando leemos, identificamos formas; si todas las letras se parecen, cuesta más distinguirlas. Utilizar tipos de letra “sencillos”, no utilizar más de dos tipos distintos en todo el póster.

**El título** tiene que leerse bien desde lejos (de 1.5 mts. a 2 mts), una vez preparado, hay que comprobar que realmente se ve bien. Que guarde proporción con el resto del texto en el póster

### **Colores, Tipos de Gráficas**

Es importante tener en cuenta los colores que utilizaremos. El texto, dibujos, mapas deben contrastar y no deben confundirse con el fondo. Los colores demasiado vivos pueden distraer (e incluso ahuyentar) al lector. De la misma manera, un póster demasiado “aburrido” puede que no atraiga. En general, debe utilizarse el cambio de color para enfatizar algún aspecto, para establecer diferencias o para añadir interés a lo que se presenta. Hay que procurar que las letras, dibujos y otros elementos gráficos guarden armonía (en cuanto a tamaño, tipografía y colores) entre ellos y con el resto del póster (títulos, texto, etc.). El “buen gusto” debe primar

## EL ESPACIO Y LOS ESPACIOS ESCOLARES TAMBIEN EDUCAN

### *El espacio diseñado para los distintos actores educativos y para las interacciones escolares*

“El ambiente debe ser como una especie de acuario en el que se reflejen las ideas, el estilo moral, las actitudes y la cultura de las personas que en él viven” Loris Malaguzzi

En el presente Proyecto se exterioriza la necesidad de hacer aptos los espacios del Jardín Maternal y de Infantes, donde los niños y adultos se mueven cotidianamente.

Tratando de “ver” a los ambientes como estrategia educativa, como reflejo de la propia identidad y como mediador que favorece múltiples interacciones y da respuesta a necesidades.

### **El ambiente: como un aspecto vital**

Para entender toda la magnitud de su importancia es necesario abordarlo desde una perspectiva más amplia que la únicamente relacionada con el Jardín Maternal y de Infantes.

El ambiente es una gran fuerza cultural, un aspecto interdisciplinar que es necesario contemplar desde muchos aspectos: científico, ecológico, político, artístico, demográfico, urbanístico, etc. Tiene, pues, importancia para nosotros, no sólo como educadores, sino como hombres y mujeres que nos preocupamos por la vida.

El centro de la cuestión radica en cómo habitar, es decir en establecer una relación de vida entre el hombre y la tierra. Desde nuestro enfoque como educadores se trataría de algo que va más allá de organizar espacios, materiales y tiempos. Se trataría de proyectar un lugar donde jugar, reír, amarse, encontrarse, perderse, vivir... Un lugar donde cada niño encuentren su espacio de vida, encuentren respuesta a sus necesidades: fisiológicas, afectivas, de autonomía, de socialización, de movimiento, de juego, de expresión, de experimentación, de descubrimiento...

Las ciudades, hogares, espacios públicos y, cómo no, las escuelas, han de ser cada vez más habitables y cálidos, menos institucionales, Habitar significaría, cuidar las relaciones que se establecen entre las personas y los objetos.

Visto así, el ambiente se contempla como una fuente de riqueza, como una estrategia educativa y como un instrumento que respalda el proceso de aprendizaje, al ofrecer propuestas, ocasiones de intercambio, información y recursos. A través del ambiente los educadores podemos crear complejidad y diversidad para ofrecer muchas posibilidades de relación.

Hay que crear una cultura que no suprima las diferencias, lo subjetivo, lo individual, pues ello enriquece los distintos aspectos de la realidad y nos hace luchar contra un mal que afecta a la sociedad actual: el exceso de globalización, de modelos estándar, la despersonalización, la escasez de indicios de identidad.

Por otra parte no podemos olvidar el dinamismo que existe en toda planificación ambiental: ha de cambiar a medida que cambian los niños, sus necesidades, sus intereses, su edad, y a medida que cambiamos nosotros y el entorno en el que estamos inmersos. Implica una constante actitud reflexiva, abierta a los cambios. Es pues un concepto vivo, dinámico.

Los espacios nunca son neutrales. Detrás de cada diseño ambiental, de cada solución concreta trasciende una filosofía que la sustenta. Por eso es tan importante tomar conciencia de ello como educadores, pues a través del ambiente podemos reflejar nuestra filosofía educativa de modo coherente.

Seamos o no conscientes de ello, cada espacio sugiere conductas, promueve actitudes, favorece determinadas relaciones...en definitiva es un poderoso lenguaje no verbal. Podíamos decir metafóricamente que los espacios nos susurran al oído tanto a niños como a adultos. Muchas conductas tienen su origen en una determinada disposición espacial. Conocer las claves de este lenguaje y el modo de emplearlas es fundamental para educadores y educadoras. Es un poderoso instrumento educativo que podemos convertir en nuestro aliado.

Es por ello que no pretendemos ofrecer ni apoyamos modelos únicos, ya que cada Jardín Maternal y de Infantes, partiendo de sus puntos de vista sobre lo que es educar y de las características que la definen e identifican, debe encontrar soluciones ajustadas a su realidad concreta.

Algunos criterios para la distribución de dependencias y su aprovechamiento óptimo

- Favorecer al máximo la comunicación entre las distintas dependencias, flexibilizando y descompartimentando los espacios, abriendo puertas, disponiendo de grandes ventanales entre aulas, en la cocina...
- Prever la creación de espacios comunes (sala de juegos, taller de plástica, de psicomotricidad, el sum...) donde puedan coincidir diferentes grupos y diferentes adultos.
- Disponer espacios---polivalentes» que puedan ser utilizados para distintas funciones según los momentos del día (la entrada en sala de juegos, la zona plástica en rincón de construcciones, el comedor en sala de reuniones, etc.) -
- Potenciar al máximo el uso de todos los espacios disponibles, entendiendo un centro para la infancia como un todo global, donde todo lo que en ella sucede tiene la misma categoría de importancia.
- Tener en cuenta factores tales como agua, luz, ruido... Así, por ejemplo, procurando situar lo más lejanos entre sí espacios de reposo con otros donde las actividades sean ruidosas; situar el taller de plástica cerca de una fuente de agua, etc.

- No olvidar que colocarse al nivel del ojo de los niños, tanto física como mentalmente, nos ayudará a comprender el ambiente desde la perspectiva infantil, a entender las sugerencias y las conductas a las que invitan los distintos espacios de un Jardín de Infantes y/o Maternal, y por tanto a planificar entornos en función de esta perspectiva.
- Intentar transformar los espacios rígidos y fríos, en entornos habitables, cálidos, funcionales y educativos. Para ello, procuremos crear espacios ordenados y armónicos, que eduquen la sensibilidad y el gusto por la belleza (formas y colores suaves, evitando una sobrecarga de estímulos, utilizando materiales naturales, etc.).
- Crear ambientes flexibles, abiertos al cambio, que faciliten diversas posibilidades de manipulación, exploración y acción a los niños y a las niñas a lo largo de su crecimiento. Para ello, es importante que los materiales en las distintas dependencias sean visibles y accesibles para los niños y niñas.
- En la elección de imágenes visuales se debería intentar superar los tópicos y los estereotipos que obedecen a una cultura de la uniformidad y responden a imágenes pasivas y empobrecedoras de los niños. Como alternativas diversas, se encuentran sus propias creaciones, fotografías personales y de revistas, carteles de arte, etc.

#### **Distribución de espacios y materiales en el Jardín de Infantes y Maternal:**

Todos los espacios son importantes, por eso no podemos establecer jerarquías entre ellos, pues todos pueden ser igualmente educativos y cargados de significado.

#### **Los espacios comunes**

Los espacios comunes han de recibir una atención específica y planificarse de la misma forma que se hace con los espacios de las salas. Tienen una gran importancia, pues son lugares donde se propician los encuentros entre diferentes grupos de niños, de adultos, etc. Su ambientación y diseño dependerá de las funciones específicas que se les designen.

Un espacio común con una carga especialmente significativa es la entrada y el recibidor, porque es el lugar de acogida, de primer contacto, de encuentros múltiples y de presentación del establecimiento, tanto para las familias como para los niños y los educadores. Es un excelente mediador entre la casa y el Jardín, un lugar que «habla sin palabras». Por todo ello, se cuidará la oferta diversa de paneles de información, documentación e identificación, así como de juegos para los niños.

En el Jardín maternal y de infantes se han de tener en cuenta también los espacios de paso, como galerías, pasillos, recodos, escaleras, etc., pues en ellos se está, por ellos se va, se viene, se pasa... y de ningún modo pueden ser anónimos. Pueden tener funciones expositoras y utilizarse también para situar materiales y juegos de interacción, de luz, de suelo, etc.

Como especialmente importantes destacaremos los espacios de la cocina y el comedor, al considerar el hecho de cocinar, comer y la comida misma como hechos de gran



significado, contenido afectivo e interés para las niñas y niños, y hechos de alto contenido educativo. A través de momentos clave como son comer juntos, cocinar, ayudar a poner la mesa y recogerla, etc., se está transmitiendo una cultura determinada y se están produciendo interacciones entre los adultos y los pequeños, los niños entre sí, los niños y los objetos... cargadas de riqueza, de complejidad y de sentido.

Otros espacios comunes pueden ser las salas de usos múltiples (con diversas a funciones posibles, como por ejemplo taller de plástica, de psicomotricidad, s sala de proyecciones, sala de reuniones, etc.) un espacio central amplio para juegos y encuentros intergrupales y la zona de servicios (lavandería, vestuario, botiquín, almacén de recursos...

### **El espacio de la sala**

Los espacios de las salas tienen una importancia decisiva para el desarrollo infantil, puesto que en ellos se van a producir múltiples encuentros, situaciones, descubrimientos, juegos, etc. Fundamentalmente, cumplen la función esencial de ser los espacios de referencia para los niños, de su identificación como grupo y como individuos.

Todas las condiciones que de modo general se han mencionado hasta ahora respecto a los espacios sirven también y además se deben cuidar de un modo muy especial cuando pensamos en la ambientación de los espacios para el grupo (ambiente flexible, espacios polivalentes, creación de un clima acogedor y hogareño, equilibrar la oferta de estímulos pero sin sobrecargar el ambiente, etc.)

### **De un modo específico sin embargo deberemos tener en cuenta una serie de aspectos generales en el espacio de cada sala:**

- Debemos contemplar el ofrecer espacios para el grupo grande, para el grupo medio así como para la individualidad.
- Cuidar de un modo especial todos aquellos aspectos que favorezcan la identificación y la comunicación en un amplio sentido:
  - La identificación del gran grupo (por ejemplo paneles colectivos de fotos realizados en común por los niños).
  - La identificación individual (símbolos o nombres en cada percha, armario individual, carpeta y cajita personal «de los tesoros»).
  - La identificación del pequeño grupo con símbolos alusivos, su nombre, a los integrantes (los elefantes, los canguros, etc.)
  - La identificación de rutinas (con símbolos gráficos alusivos a ellas: dormir, comer, lavarse, etc.).

- La identificación de zonas o rincones dentro de la sala (con símbolos de identidad de éstos, y además con fotos, dibujos y carteles que por su contenido estén relacionados con la zona de que se trate y sirvan para «ambientar» cada rincón; por ejemplo, carteles de artistas en plástica, fotos de frutas y verduras en el mercado, etc.).
- La identificación de materiales (manteniendo todo muy ordenado, teniendo un lugar para cada cosa y poniendo carteles con el nombre y el dibujo del material en las estanterías y cajones donde se guarde; (por ejemplo: en el envase de los pinceles, el cajón de las tijeras, etc.).
- La identificación de tiempos (por ejemplo, con un panel secuenciado donde se representen los distintos momentos del día, con agendas del tiempo, etc.).
- Todo esto va a favorecer y reforzar la adquisición de hábitos y capacidades de orden, de trabajo, de organización espacio-temporal, de convivencia, de estructuración mental, de abstracción y codificación.
- Establecer claramente las vías de circulación dentro del aula, para evitar interrupciones e interferencias negativas (choques, cruces inesperados ... ) Para ello es muy conveniente dibujar un plano del aula y marcar las zonas de paso.
- Diferenciar claramente las zonas secas de las zonas húmedas (o zonas «limpias» o «sucias»). Así por ejemplo debemos agrupar la zona de juegos de agua cerca de la zona de pintar, porque si las mezclamos habrá muchas interferencias innecesarias. Por este mismo principio, se deben separar las «zonas tranquilas» de las más «ruidosas».
- Delimitar espacios y crear pequeñas zonas o áreas diferenciadas según el tipo de actividades. Para ello se ha de evitar colocar el mobiliario «pegado» a la pared, mejor perpendicular para acotar subespacios (para ello no sólo podemos contar con los muebles, sino también con biombos, elementos colgados del techo, cortinas, rejillas, estanterías, caballetes, etc.).
- Tener en cuenta que las distribuciones cambian según se trate del «primer ciclo» o del «segundo ciclo» de la etapa. A medida que los niños tienen más edad, la zonificación puede ser mayor, ampliándose la oferta de propuestas. Así por ejemplo, en los primeros años, han de disponer de espacios diáfanos para favorecer desplazamientos amplios. Con los más mayores podremos disponer más mobiliario y acotaciones más pequeñas. Igualmente, en 0-3 deberemos considerar espacios, adultos y coetáneos más estables, mientras que en 3-6 se puede provocar una mayor descompartmentación.
- Preferiblemente, el acceso al exterior se hará directamente desde las salas, así como el acceso a la sala común de juegos, porque éstos amplían las posibilidades de exploración y descubrimientos, ampliando las que ofrece al espacio interior.

- Respecto a la elección de materiales, optar por los de buena calidad, sólidos, seguros y resistentes. En cuanto al tipo, es preferible que haya un mayor número de materiales «abiertos» que permiten usos diversos (cajas, telas, semillas, bloques ... ), puesto que favorecen la complejidad, la imaginación y el pensamiento creativo frente a los «cerrados» o limitados a un solo uso (juguetes mecánicos, puzzles de una sola solución, etc.).

## OTROS ESPACIOS ANEXOS A LAS SALAS

Sectores para higiene y cambio de pañales, baño y zona de agua deberían estar adjuntos a la sala o dentro de la sala en Maternal. Éste es un espacio de suma importancia en el Jardín, pues en él se producen sucesos que para los niños son altamente significativos y que tienen un gran valor educativo, como son los hábitos de higiene personal (hacer pis, caca, lavarse las manos, los dientes, secarse ... ) y los juegos con el agua. El ambiente ha de ser cálido, hogareño y con personalidad propia. Se procurará para ello la presencia de materiales con los que los pequeños se identifiquen y con los que potenciar hábitos de higiene: mesa de cambio, toallas individuales para las manos, cepillos de dientes con sus vasitos correspondientes, lavabos y espejo a su altura, paneles fotográficos relacionados con los servicios, canastos para los pañales...

Para garantizar la seguridad, se ha de cuidar que el suelo no resbale, que las llaves de paso y la temperatura sean regulables, etc. La ropa de cambio de cada niño se puede guardar en armarios o cajones individuales en los que figure su foto y nombre para favorecer la identidad.

Las salas de descanso han de estar aislados al máximo de zonas ruidosas o de juego, especialmente en los grupos de los más pequeños. Éste es un espacio que necesita una buena ventilación y cortinas o persianas que permitan oscurecerlo.

Cuando, por carencias de espacio, no sea posible tener una sala específica como dormitorio, se podrá transformar la sala, en determinados momentos del día, como sala de descanso disponiendo de colchonetas en el suelo.

En el caso de los lactantes y deambuladores, habrá, o bien una sala aneja para cunas, o una zona del espacio acotada para tal fin. En cada cuna puede haber un cartel con la foto del niño o niña y un texto con sus gustos y preferencia, más destacados y algún juego sensorial de su preferencia (sonajeros, muñeco,, de goma, etc.).

**“Sector de mamaderas”** Éste es un espacio situado en la sala de lactantes y deambuladores para poder calentar papillas y mamaderas. Ha de tener un pequeño cocina y un pequeño lugar para lavar y no ser accesible a los niños. Igualmente debe disponer de un armario para guardar los materiales necesarios (vasos, platos, accesorios varios.), preferentemente con casilleros personalizados para favorecer la identidad.

Es aconsejable que se dé un contacto visual con la sala de juegos, y que esté próxima al aseo para favorecer la higiene de niños y niñas.

## **Conclusión**

A lo largo de esta exposición, se ha pretendido reflejar la importancia que tiene la ambientación de espacios y la necesidad de contemplar este aspecto en el currículum escolar por su dimensión vital y educativa.

Pero lo expuesto hasta aquí sólo se refiere a los espacios interiores. ¿Qué pasa con los espacios exteriores? Evidentemente, la necesidad de ambientar y adecuar el patio, el jardín, la huerta, los pasillos, la dirección y otras dependencias... exige en el Jardín de infantes y Maternal una atención tan esmerada como los espacios interiores.

## **LOS ESPACIOS EXTERIORES**

Los espacios exteriores van a determinar el inicio de unas relaciones entre el niño y la Naturaleza, va a posibilitar vivencias significativas (con la tierra, los animales, las plantas y las flores, el aire y la luz, la lluvia, el frío, el sol ... ) Cuidar la calidad de estas primeras relaciones es una función básica para nosotros como educadoras y educadores. Pero este es tema que requeriría un tratamiento específico y más extenso. Los criterios de organización espacial para los espacios interiores son extrapolables. No obstante es tal la importancia del espacio exterior en la educación que su merece dedicarle una atención especial.

### **De un modo general el espacio exterior debería reunir una serie de características imprescindibles:**

- Amplio y con acceso desde las salas.
- Suelo variado (arena, pavimento, tierra cultivable, terraplenes...)
- Espacios de sol y de sombra.
- Drenajes adecuados.
- Espacios cubiertos para días de lluvia.
- Un cuarto para almacenar materiales de exterior.
- Área natural (árboles, flores, plantas, arena...)

Estructuras para juegos simbólico por ejemplo:(barco, cabaña o casita, auto, otros...)

Respecto a las actividades que debería favorecer el espacio exterior se pueden sintetizar en tres grandes categorías:

**ACTIVIDADES MOTORAS** (Correr, trepar, arrastrarse, pedalear, cargar, empujar, tirar... en suelos blandos (arena) y duro (cerámico, maderas, otros).

**JUEGOS DE FANTASÍA** (Imaginar, dramatizar, simbolizar). En casitas, cabañas, , tren, autobús... Area de agua y arena.

**EXPERIENCIAS DE NATURALEZA** (Observar, regar, plantar, cuidar animales...) En huerta, jardín, granja, , terrarios....

## **CONCLUSION**

El ambiente escolar esta formado por variables de orden espacial y humano que se interrelacionan como una red en el ecosistema de la escuela.

El escenario escolar, sus espacios, materiales y la disposición de los mismos envían continuos mensajes silenciosos a las personas que lo habitan. Conocer las claves de este lenguaje no verbal es clave para los educadores al convertirse en un poderoso instrumento educativo al servicio de un proyecto pedagógico.

Lo más importante no es adoptar modelos de organización externos de índole más o menos innovadora, que en muchas ocasiones se toman como una moda, sino basarse en criterios de organización, que doten de coherencia todo el contexto escolar.

Cada jardín Maternal o de Infantes es único en si mismo y diferente de los demás, con sus peculiaridades y características tanto físicas como humanas. Recrear los espacios escolares para adaptarlos a esta individualidad es una tarea prioritaria para un educador. Y como una espiral viva, creadora no se da nunca por finalizada pues se ve en constante movimiento y se desarrolla en una permanente re-creación.

## **Bibliografía**

BABMBINI, SPAZI, RELAZIONE – Reggio Children – Italia, 1998

GOLDSCHMIED E. Actividades en la guardería – Ed. Fontanella –1980

LOUGHLIN Y SUINA: El ambiente de aprendizaje: Métodos, técnicas y organización, Madrid, Morata, 1987.

MALAGUZZI, L. y otros: L'occhio se salta il muro. Una experiencia de Educación Infantil, Comunidad de Reggio Emilia (Italia). (Catálogo de la Exposición celebraba en Madrid, Centro Cultural de la Villa, 1984.)

RIERA, M.A.: -Marco ambiental y distribución de espacios», La Educación Infantil, (Vol. 111), Barcelona, Paidotribo, 1990.

TRUEBA BEATRIZ, PABLO P. – ESPACIOS Y RECURSOS PARA TI, PARA MI, PARA TODOS – Ed. Praxis – 1990

TRUEBA BEATRIZ – Talleres integrales en E.I. – Ediciones de la Torre , Madrid, 1988.

## LAS PAREDES DEL AULA TAMBIÉN EDUCAN

Sobre un trabajo de **Gabriela AUGUSTOWSKY**

Universidad de Buenos Aires, Argentina

Hojas de árboles secas en otoño, flores de papel en primavera, veinticinco dibujos exactamente iguales, veinticinco dibujos todos distintos entre sí, instructivos para combatir la pediculosis, un menú del comedor, carteles con..., relojes, calendarios, láminas de revistas, son sólo algunos de los elementos que podemos encontrar en las paredes de pasillos y salas de una escuela.

Esto resulta tan habitual, es tan «natural» que estén allí, que por lo general no constituyen un problema o un tema de reflexión; tanto es así, que son relativamente escasas las investigaciones empíricas que tratan este aspecto particular del espacio escolar.

Un niño que asiste al J. Maternal, Jardín de Infantes, Escuela Primaria transcurre cuatro o más hs diarias entre las paredes de su sala. Es allí donde escucha, pinta, canta, escribe, reflexiona, interactúa con sus compañeros, aprende o no. La enseñanza se desarrolla en ámbitos concretos, en espacios físicos que no son sólo el telón de fondo, el escenario de la actividad educativa, sino que también forman parte de esta.

La estructura del espacio escolar y su equipamiento inciden en todo momento el desarrollo del proyecto didáctico

C. Loughlin y J. Suina (1997), el ambiente es más que una disposición del mobiliario o una colección de Proyectos áulicos, los elementos que son dispuestos por los maestros, pueden ser un poderoso instrumento para la enseñanza.

1630 J Comenius planteaba en «Escuela de la infancia» que los niños debían aprender por la experiencia y a partir de imágenes. Fines del XIX es graduada

El aula tradicional fue concebida como un «ambiente pedagogo, un terreno lleno de significaciones morales, cruzado por estrictos criterios de bien, belleza, verdad y utilidad. La práctica de incluir ilustraciones, láminas, adornos en las paredes del aula, se vincula en este contexto con «la formación estética» de los niños, en un sentido amplio, **vinculada con la formación moral, espiritual**. Esta función estética de las imágenes del aula se distingue expresamente de su función didáctica, como material para la enseñanza.

El espacio del aula ha sido empleado también, durante la primera mitad del S. XX, para vehicular el discurso patriótico

La Escuela Nueva propiciaron algunos cambios que la enseñanza se adaptara a la naturaleza del niño, veían en la naturaleza infantil algo bueno, flexible y variado que debía servir de base para armar el aula . Estas ideas, favorecieron la entrada de las producciones infantiles al aula.

1970-80, la influencia de los medios masivos y la alfabetización visual comienzan a disputar su sitio en la escena escolar.

**En la actualidad:**

- **¿Qué elementos se observan en las paredes del aula de las escuelas?**
- **¿Qué características materiales y estilísticas poseen esos elementos?**
- **¿Quién y de qué manera los introduce en el aula?**
- **¿Qué relación existe entre estos elementos y la enseñanza?**
- **¿Qué significado y función le asignan los docentes y los alumnos?**

Desde esta mirada los ambientes se conciben siempre vinculados a los modos en que los seres humanos se valen de los significados y medios tecnológicos y comunicacionales con los que cada uno construye su subjetividad

La educación es parte de la cultura y ésta es entendida como la encargada de dar forma a los individuos. La expresión individual de cada sujeto es la que permite la creación de significados en contextos particulares.

Las paredes del aula participan, en mayor o menor medida, de los lineamientos didácticos-pedagógicos de cada institución y muestran cómo el espacio dispuesto por docentes y alumnos se encuentra en estrecha relación con el espacio arquitectónico.

Cada establecimiento escolar presenta materiales, formatos, técnicas de elaboración y un tipo de organización espacial particular que lo caracteriza y distingue de las demás.

**Las paredes del aula son dispositivos didácticos**, constituyen un espacio de intervención que podría **ponerse al servicio del mejoramiento de la calidad de la enseñanza** en el Jardín, asimismo son distintas que las paredes de un aula de universidad o un aula de escuela primaria.

**Ausencias significativas:** No se observan en la mayoría de los establecimientos obras de arte ¿Por qué es tan escasa la presencia de producciones plásticas que son consideradas valiosas en contextos extraescolares?. ¿Qué pierden y qué ganan los alumnos al privarlos de la multiplicidad, contradicción y «desprolijidad» propias de la cultura, el arte y el diseño contemporáneos? Podría pensarse que existe una «estética escolar», (en nuestro caso el Jardín de Infantes) es decir una forma de organización de lo sensible privativa de los espacios escolares en la que sólo algunas formas de representación estarían legitimadas por la cultura escolar.

En esta dirección cabría detenerse además en la persistencia de prácticas históricamente arraigadas en el Jardín y en la escasa formación artística de los maestros. Queda por indagar entonces a qué obedece esta forma de organización y qué consecuencias produciría para la educación.

Las paredes de sus aulas pueden ser aprovechada y amplificada. Enriquecer y extender el horizonte de los contenidos culturales que se introducen en el aula, utilizando sus paredes como portadoras, podría ser útil para generar un

movimiento espiralado en el que al nutrir la cultura visual escolar de los niños tendrían la posibilidad de contar con más herramientas a la hora de construir nuevos significados por fuera de la escuela y a la vez, con esta mirada enriquecida del mundo volver a reinterpretar su espacio de trabajo cotidiano.

Las paredes del aula en tanto portadoras y a la vez productoras de las marcas, de las huellas de la actividad escolar podrían ser consideradas, parafraseando a Bruner, como **«las puertas de la cultura»**, encargadas de poner en contacto a los niños con numerosas y variadas formas de representación, lenguajes, maneras de pensar, de decir, de hacer y en estrecha relación con el mejoramiento y la democratización de la calidad de la enseñanza.

Las paredes como parte del espacio escolar tienen como rara condición su escaso tratamiento y por lo tanto escasa prescripción, y como virtud principal sus múltiples posibilidades para ser modificadas, reinventadas. Éstas pueden ser empleadas para reproducirse a sí mismas o para ampliar los horizontes de la escuela y establecer un diálogo enriquecedor entre la cultura escolar y otros mundos.



## PROFESORADO DE EDUCACIÓN INICIAL

### EL ESPACIO Y LOS ESPACIOS ESCOLARES TAMBIEN EDUCAN



María Cristina Grillo  
Profesora

**El espacio diseñado para los distintos actores educativos y para las interacciones escolares**

#### TRABAJO DE CAMPO

**Año: 3ro**

**Nombre y Apellido de la alumna:**

.....

**Jardín de Infantes o Maternal donde realizará la observación:**

.....

**Trabajo final:** (a realizar al finalizar la observación, el trabajo en clase y la lectura complementaria)

**Hablar de organización ambiental en el Jardín Maternal y de Infantes suele plantear de inmediato una serie de preguntas:**

- ¿Qué entendemos por ambiente?
- ¿Ambientar es algo más que decorar, hacer más o menos agradable un espacio?
- ¿Hasta qué punto es éste un aspecto esencial en el currículum escolar?
- ¿Se tiene en cuenta en los Proyectos áulicos la ambientación?
- ¿Se trabaja la misma con los niños, padres, otros docentes?
- ¿La ambientación que está observando es una ambientación móvil, anual, permanente, u otra?
- ¡Cómo, cuándo, dónde, por qué es importante la ambientación?
- 

**Mediante la observación tener en cuenta:**

-La higiene, roturas...otros

-La ambientación de las paredes, la edad de los niños, hasta dónde llega su mirada, si puede tocarse, ...

-¿Qué año a año cambian los niños, sus necesidades, sus intereses, su edad, y a medida que cambiamos nosotros y el entorno en el que estamos inmersos?.

**CONTRAPUESTA DIDÁCTICA.**

## LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

El uso de medios de comunicación e información en las prácticas pedagógicas es un recurso indispensable para acercar el desarrollo de las competencias de los niños a las dinámicas del mundo contemporáneo. La Revolución Educativa propone mejorar los aprendizajes fomentando el uso de los medios electrónicos, la televisión, la radio, el cine, el video, la computadora y la impresora en el aula de clase. Maestros y maestras son los ejes de este proceso para el tránsito de la enseñanza al aprendizaje.

Estamos en una sociedad mediática donde nos encontramos con unas nuevas formas de comunicación y con un mayor número de mensajes. En ese sentido, todo el sistema educativo debe orientarse hacia una mejor comprensión de estos lenguajes y hacia la incorporación de estos medios en el aula de clase

El aporte que le da el lenguaje audiovisual al aula es infinito: se puede utilizar para construir conocimiento, para reflexionar acerca de un tema específico, hacer investigación, desarrollar competencias comunicativas, leer la realidad y hacer lectura crítica de mensajes. Utilizamos el medio mismo para desarrollar conocimiento científico a través de la investigación, que es necesaria en cualquier proceso de construcción simbólica.

Son múltiples los usos que los maestros pueden hacer de los dispositivos mediáticos. "Más allá de los contenidos emitidos a través de los medios, los mensajes que transitan son representaciones de la sociedad", afirma Myriam Ochoa, investigadora en educación. El medio está ahí como un recurso útil para agregar valor a la educación, en la medida en que nos permite aterrizar, a los contextos de la vida cotidiana, los contenidos y las habilidades que se adquieren en la escuela.

Cada medio y sus lenguajes particulares permiten, en un mayor o menor grado, el desarrollo de unas u otras competencias. Un maestro tiene a su disposición un abanico de posibilidades y recursos para seleccionar, de acuerdo con el reto pedagógico al que está enfrentado. Hoy en día convivimos con los medios de información y comunicación en todas las esferas de la vida cotidiana. Desde la educación no se puede crear un antagonismo con los medios, ni satanizar los mensajes que están allí. Educar es un oficio que obliga a actualizarse constantemente y hacia allá nos lleva el ritmo de esta sociedad mediática: aprender a trabajar pedagógicamente con los medios.

### Tres preguntas esenciales

#### 1. ¿Cómo lograremos potenciar unas mejores estructuras de pensamiento de los educandos?

Los efectos de la aplicación de estrategias pedagógicas que involucran el uso de los medios de comunicación se evidencian en mejores lógicas de pensamiento, en una mayor capacidad de abstracción de la realidad, en una atención más dedicada por parte de los estudiantes y en el desarrollo de destrezas y habilidades acordes con el mundo contemporáneo. Hoy en día, con los medios electrónicos, por ejemplo, se efectúan

operaciones que antes se hacían manualmente; se pasa de una mano de obra a una inteligencia de obra, dice. Las máquinas están contribuyendo a generar unas estructuras de pensamiento más abstractas. Lo importante es que el niño pueda acercarse a esos lenguajes y entenderlos, y tener esa capacidad de abstracción que le permita comprender todos los niveles de comunicación allí expresados.

## **2.¿Cómo generar aprendizajes que le sirvan al educando en su vida cotidiana?**

"Generar aprendizajes con sentido exige maestros que relacionen los conocimientos y las competencias en el entorno cotidiano de los niños; esto se puede lograr a través de experiencias de aula, que incorporen los medios a la misma, o con trabajos extracurriculares que le permitan al estudiante relacionar el contenido de las competencias, expresado en los estándares, y su realidad, para entender mejor el mundo; eso es darle un sentido a la educación

## **3.¿Qué cosas debo saber hacer para sacar el mayor provecho a la tecnología en el aula?**

Es indispensable que el maestro emplee pedagogías y didácticas modernas para usar todas las herramientas que existen. Uso de tecnologías de información y comunicación en educación. Es importante que el maestro conozca y utilice las herramientas básicas y emplee los buscadores en internet, el chat y el foro; que maneje herramientas para ordenar y compartir el conocimiento, incluyendo el e-learning; debe tener criterios para juzgar, de acuerdo con su proyecto, cómo usar la Tv, la radio y los medios impresos o todas las herramientas juntas. No se trata de reemplazar el pizarrón por una presentación de Power Point. Hay que manejar aprendizajes basados en problemas y casos, y todas las estrategias didácticas y pedagogías enfocadas al estudiante, en las que los maestros tienen un papel de orientadores y facilitadores de los aprendizajes.

Las brechas generacionales ocasionadas por las actualizaciones tecnológicas representan una oportunidad. Si bien unos maestros han interactuado más que otros en el campo de la tecnología y los medios, también hay quienes poseen mejores capacidades para percibir las particularidades de los estudiantes en relación con sus afinidades con uno u otro lenguaje mediático.

### **Ambientes de aprendizaje**

La educación tiene que generar pedagogía y didácticas que involucren los cambios que se dan en la realidad, porque es la lectura que hacemos la que determina las formas de actuar dentro de ella. Una Revolución Educativa debe sintonizar la educación con todos esos cambios de la sociedad y, particularmente, hay un interés especial de desarrollo para una sociedad digitalizada. Con el fin de lograrlo es necesario garantizar la alfabetización digital y una alfabetización tecnológica, y promover efectivamente esas formas de aprendizajes que son usuales en las sociedades modernas.

El proyecto de uso de las TIC en el aula, se encamina a que los maestros puedan diseñar ambientes de aprendizaje mediante la incorporación de lo impreso, la radio, la televisión, el video, el cine y las herramientas tecnológicas.

El maestro debe conocer el concepto de la sociedad de la información y sociedad del conocimiento, para formar a los ciudadanos de esta nueva sociedad y, sobre todo, debe ser un investigador nato que convierta su quehacer docente en quehacer investigativo y de innovación.

El uso de los medios en el aula es una estrategia exigente, rigurosa y sistemática; los maestros son los actores principales en este proceso. Cada ejercicio que se haga debe tener un propósito pedagógico claro, estar articulado con lo que pasa en el aula y tener unos efectos en los aprendizajes, para lo cual el maestro hace un seguimiento constante de sus efectos. No se trata de hacer un uso indiscriminado de mensajes y medios, sino de dejar atrás el aislamiento entre la educación y la cotidianidad; los medios son recursos que contribuyen a este objetivo.

Cuando un maestro está con su grupo, debe trabajar con metodologías activas y no concentrarse únicamente en una labor conceptual; en la acción, el maestro es un movilizador de procesos y debe buscar recursos y apoyos variados, de tal forma que se vuelvan dinámicos los procesos de aprendizaje; es en ese quehacer donde se generan nuevas inquietudes. La pregunta esencial es cómo retar permanentemente a los estudiantes en este proceso.

#### **Algunos usos pedagógicos de los medios:**

Las representaciones en el aula son herramientas que mejoran la pertinencia y los aprendizajes.

La simbología de los mensajes audiovisuales permite que el niño identifique diferentes formas de comunicación.

Con el uso de la tecnología informática es posible participar en foros de discusión interactivos. Los maestros pueden tener información complementaria, como guía, sobre oportunidades y métodos de trabajo. En un momento determinado se puede poner en contacto con personas expertas en la temática.

La tecnología informática complementa el desarrollo de un programa pedagógico, con voz e imágenes; esto ayuda a comprender mejor el uso de los medios.

#### **La comunicación en la labor educativa**

La comunicación en el trabajo del educador se refiere a las capacidades de:

Comunicarse con el lenguaje oral y escrito

Relacionarse e interactuar

Promover y acompañar el aprendizaje

Coordinar grupos de aprendizaje

Usar medios audiovisuales y electrónicos

Lograr una constante interlocución

Producir intelectualmente en función de las necesidades del aprendizaje de sus niños

La comunicación en el niño se refiere al desarrollo de sus capacidades de:

Expresión oral

Interlocución e interacción con sus pares y distintos sectores sociales

Solidaridad y cooperación grupal e institucional

Apropiación de las propuestas culturales

Uso de medios y recursos de comunicación para reforzar y profundizar sus aprendizajes

**La comunicación en los medios y materiales utilizados se refiere a la apropiación, por parte de educadores y niños, de sus posibilidades para la enseñanza- aprendizaje; lo que implica:**

Reconocimiento y conocimiento de la lógica comunicativa de medios impresos, audiovisuales, multimediales o digitales, en general

Mediación de los materiales que usarán los estudiantes para tender puentes entre lo que éstos conocen y desconocen, puentes de lenguaje, de experiencias y de prácticas

Producción de materiales por parte del docente, en dirección al aprendizaje y a la proyección social

Creación intelectual en todo lo que tiene de aporte a la construcción de conocimientos y al logro de cada cual en la generación de una obra personal

Es a partir de estas tareas como la comunicación en la educación puede realmente contribuir a que nuestro Nivel Educativo (Inicial) se conviertan en verdaderas comunidades de aprendizaje. El hecho, como lo subrayó el llamado Informe Delors, es que la educación hoy necesita brindar capacidades para:

**Aprender a conocer; a vivir juntos; a Hacer y a Ser.**

## LOS TÍTERES

Los niños se fascinan con los títeres. Ellos saben bien que los títeres no están vivos, sin embargo hablan con ellos y les hacen caso como si fueran una persona real.

**TÍTERE DE CALCETÍN:** Utilice una media vieja y limpio. En la punta, cósale los botones para hacer ojos y una nariz. Pegue o cosa un pedazo de la tela roja para hacer la boca. Póngale un listón en el cuello.

### Qué necesita

Una media vieja, pero limpio

Botones (deben ser de un diámetro mayor que una pulgada para evitar que se ahoguen con ellos)

Hilo y aguja

Tela roja

Un guante viejo

Lapiceros con punta de fieltro

Pegamento

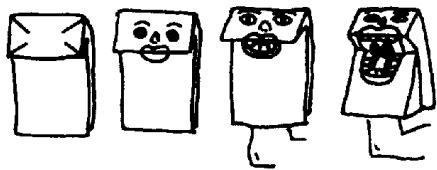
Lana



**TÍTERES PARA LOS DEDOS:** Córtele los dedos a un guante viejo. Dibuje caritas en los dedos con los lapiceros. Pegue lana para formar una cabellera.



**TITERES DE PAPEL:**



**TITERES DE GOMA ESPUMA**



**OTRAS POSIBILIDADES**



## LOS TEATROS



### QUÉ HACER CON LOS TÍTERES:

- Haga que el títere le hable a su niño: "Hola, Me llamo Tania. ¿Cómo te llamas? Margarita. Qué bonito nombre. ¡Qué bonita remera llevas puesta, Margarita! Me gusta el conejito que tienes dibujado en la remera." O haga que el títere le cante un cantito sencillo. Use una voz especial para el títere.
- Anime a su niño a contestarle al títere, respondiendo a sus preguntas y haciéndole preguntas a él.



- Póngale títeres para los dedos al niño para que practique moviendo los dedos uno a la vez.
- La próxima vez que quiera que su niño le ayude a ordenar, haga que el títere se lo pida: "Hola, Carlitos. Vamos a poner estos crayones en su caja, y luego vamos a recoger los juguetes y guardarlos en su lugar. ¿Me ayudas a buscar la pelota?"

***Los títeres ofrecen otra oportunidad para que usted hable con el niño y lo aliente a hablar con usted. También ayudan a que su niño se aprenda palabras nuevas, use su imaginación y desarrolle su coordinación manual.***

El títere es un juguete didáctico muy importante en el aula del nivel inicial. Toda maestra y maestro debe utilizar este recurso. Conozcamos algo de su utilidad.

### **¿Qué es un títere?**

Después de haber “fabricado” de cabo a rabo los títeres con trapos o pasta de cartón, o lana; de haberlos caracterizado en su fisonomía, sus trajes y accesorios; los mayores los manipularan.

Sólo se usan tres dedos: el índice para la cabeza, el pulgar y el corazón para los brazos. Los ademanes son muy limitados: flexión, extensión de los dedos; flexión y rotación de la muñeca; para los desplazamientos: movimiento del antebrazo y del brazo.

Estos ademanes no son fáciles; los tres dedos son tan solidarios que el índice tiende a doblarse cuando se doblan los otros dos y el pulgar se endereza instintivamente.

Un poco de gimnasia no estará por demás antes de “vestirse” la mano. “hola dice el índice. “Bravo” dicen el pulgar y el índice aplaudiendo. De nuevo el índice menea la cabeza para decir que “sí”. La muñeca dice que “no”. El brazo hace cantar, bailar y andar la cabeza. Introducir los dedos, meter pulgar y corazón en las mangas, el índice en el cuello; se consigue si las cabezas son lo bastante grandes. De otro modo es difícil “mover” los personajes como es necesario.

Este juguete lleva en sí la forma, el color, el movimiento, el verbo, el sonido, los ritmos ópticos y sonoros; es un juguete vivo que puede expresar tantas cosas, que nos permitirá...si, nos permitirá aprender...comprender...sugerir...hacer sentir...avisar.

Gracias a Gracias a este juguete vamos a ser hechiceros.

Pero tendremos que “pensar en el diseño de nuestros títeres. Plasmar nuestro pensamiento con las manos”.

Los dedos y las manos darán vida a los personajes, los “harán vivir”. cartón, o lana; de haberlos caracterizado en su fisonomía, sus trajes y accesorios; los mayores los manipularan.

El polichinela debe entrar y desaparecer, en el momento preciso; saludar, enderezarse, ponerse de cara al público o darle la espalda; agarrar con sus manos el palo, el paquete, cogerlo con una, pasárselo a la otra, soltarlo; el tambor debe resonar “al compás”.

Después vendrá “el lenguaje mudo”, la “expresión”. Ademanos y actitudes dirán la alegría o tristeza, la amenaza, la aprobación o negación. Habrá que sincronizar posturas y voces. El cabrito asustado dará un brusco salto atrás al ver al lobo.

Plegar, separar los dedos, girar la muñeca, evolucionar al compás, coordinar los ademanos, sobre todo si las dos manos “actúan”. Todo esto se aprende con el juego.

Deje pues a los niños que prueben y prueben a menudo, porque los personajes no serán dóciles y el ademán traicionará al pensamiento.

Antes de disciplinar y de caracterizar los ademanos, hacer primero lo que se pueda y traducir lo que el títere ha hecho.