

GUÍA METOLÓGICA

RECREACIÓN
CARRERA PARVULARIA



AUTOR: MSC. MARTHA QUIZHPI
2020



1. IDENTIFICACIÓN DE

Nombre de la Asignatura: <i>RECREACIÓN</i>		Componentes del Aprendizaje	Cognoscitivo Social Afectivo	
Resultado del Aprendizaje: COMPETENCIAS Y OBJETIVOS Conocer y valorar la importancia de los juegos educativos y canciones infantiles en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños de educación Inicial y Primaria.				
Docente de Implementación:				
MSC. MARTHA QUIZHPI CARPIO		Duración: 30 horas		
Unidades	Competencia	Resultados de Aprendizaje	Actividades	Tiempo de Ejecución



<p>UNIDAD 1</p> <p>Generalidades: Recreación, características, tipos de recreación, principios de la recreación.</p> <p>-Recreación infantil, beneficios de la recreación infantil en la educación, funciones de la recreación.</p> <p>-El juego, concepto, características y funciones del juego</p> <p>-Un acercamiento al juego en la etapa de educación infantil, características del juego de 0 a 6 años.</p> <p>-Importancia del juego, evolución del juego infantil.</p>	<p>Analiza la importancia del juego en la labor educativa.</p> <p>Conoce estrategias para enseñar juegos infantiles.</p>	<p>Comprender la importancia del juego como herramienta pedagógica en el proceso enseñanza aprendizaje, con niños de educación Inicial y Primaria.</p> <p>Desarrollar estrategias para enseñar juegos para niños de Educación Inicial y Primaria.</p>	<p>-Presentación de la temática a tratarse en el módulo de Recreación.</p> <p>-Sondeo de opiniones.</p> <p>-Juegos de integración, por grupos.</p> <p>-Práctica de juegos tradicionales.</p> <p>-Evaluación de los temas.</p> <p>-Trabajos en la plataforma: Foros sobre los temas tratados.</p>	<p>6 Horas</p>
---	--	---	--	----------------



<p>UNIDAD 2</p> <p>-Clasificación de los juegos y sus variantes:</p> <p>-Según: Gross, Henri Wallon, Jean Piaget</p> <p>-Juegos: sensoriales motores intelectuales sociales</p> <p>-Según las cualidades que desarrolla</p> <p>-Otros juegos</p> <p>¿Por qué juega el niño?</p> <p>-El rol del educador en el juego.</p> <p>-El papel del juego en el nivel inicial.</p>	<p>Analiza la importancia del juego en la labor educativa.</p> <p>Conoce estrategias para enseñar juegos infantiles.</p>	<p>Comprender la importancia del juego como herramienta pedagógica en el proceso enseñanza aprendizaje, con niños de educación Inicial y Primaria.</p> <p>Desarrollar estrategias para enseñar juegos para niños de Educación Inicial y Primaria.</p>	<p>-Presentación del tema teórico a tratar en Power Point.</p> <p>-Preguntas de estudiantes.</p> <p>-Organización de grupos de trabajo.</p> <p>-Trabajo en un espacio adecuado: patio, cancha, sala y realizar ejercicios de Expresión Corporal y juegos que desarrollen la psicomotricidad.</p> <p>-Trabajos en grupos: los estudiantes realizan un circuito de ejercicios de expresión corporal, utilizando aros, cuerdas y bastones.</p> <p>-Ejercicios de relajamiento.</p> <p>-Trabajo en la plataforma virtual.</p>	<p>6 Horas</p>
--	--	---	---	----------------



<p>UNIDAD 3 Teóricos del juego y la educación preescolar:</p> <p>-Teorías sobre el juego agrupadas cronológicamente y divididas en tres periodos:</p> <p>-Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX.</p> <p>-Teorías de la primera mitad del siglo XX</p> <p>-Teorías de la segunda mitad del siglo XX</p> <p>-Teorías de los juegos: Piaget, Vygotsky, Groos.</p> <p>-El juego como herramienta educativa.</p> <p>- Juego y aprendizaje</p> <p>-La ronda, elementos estructurales de la ronda.</p> <p>-Estructura de la ronda, importancia de las rondas infantiles.</p>	<p>Analiza la importancia del juego en la labor educativa.</p> <p>Conoce estrategias para enseñar juegos infantiles.</p>	<p>Comprender la importancia del juego como herramienta pedagógica en el proceso enseñanza aprendizaje, con niños de educación Inicial y Primaria.</p> <p>Desarrollar estrategias para enseñar juegos para niños de Educación Inicial y Primaria.</p>	<p>-Exposición de los temas teóricos en Power Point.</p> <p>-Conversatorios con los estudiantes.</p> <p>-Intercambio de opiniones en base a las experiencias Docente-Estudiantes.</p> <p>-Organización de grupos de trabajo.</p> <p>-Trabajo en un espacio adecuado: patio, cancha, sala y realizar ejercicios de Expresión Corporal y juegos y rondas.</p> <p>- Los estudiantes realizan rondas y juegos sensoriales, con acompañamiento musical.</p> <p>-Ejercicios de relajamiento.</p> <p>-Trabajo en la plataforma virtual.</p>	<p>6 Horas</p>
---	--	---	--	----------------



<p>UNIDAD 4 La música como herramienta educativa.</p> <p>-La música infantil. -El valor de la música infantil: Desarrollo evolutivo de los niños de entre 0 y seis años en relación al ámbito musical. -Método Mozart (Efecto Mozart) -La educación musical en la educación preescolar -La pedagogía musical en los niños: Música y desarrollo cognitivo Música y desarrollo del lenguaje. Música y desarrollo psicomotor Música y desarrollo emocional y social</p>	<p>Conoce las canciones y la música en la labor educativa.</p> <p>Desarrolla estrategias para enseñar canciones infantiles.</p>	<p>Conocer y comprender la importancia de las canciones y su importancia en el proceso enseñanza aprendizaje.</p> <p>Desarrollar estrategias para enseñar canciones y rondas infantiles para niños de Educación Inicial y Primaria.</p>	<p>-Presentación teórica de la temática a tratar en Power Point. -Práctica instrumental: percusión menor: interpretación de musicograma “Marcha Turca” - Audición de Música infantil, Efecto Mozart. - Ejercicios de expresión corporal. -Trabajos en la plataforma.</p>	<p>6 Horas</p>
--	---	---	--	----------------



<p>UNIDAD 5</p> <p>Las canciones infantiles.</p> <ul style="list-style-type: none">-Antecedentes históricos-Definición de canción y canción infantil, Etimología.-Las letras de las canciones infantiles-Para qué sirven las canciones infantiles-Características de la canción infantil. <p>Otras características de la canción</p> <ul style="list-style-type: none">-Por qué son importantes las canciones en educación infantil?-Clasificación por su función-Beneficios de la canción infantil en el desarrollo infantil.-Los cantos infantiles-La enseñanza de los cantos infantiles.-Estructura de una canción-Importancia de las canciones en la educación infantil-Beneficios de las canciones en la educación infantil-¿Cómo ayudan las canciones infantiles?	<p>Conoce las canciones y la música en la labor educativa.</p> <p>Desarrolla estrategias para enseñar canciones infantiles.</p>	<p>Conocer y comprender la importancia de las canciones y su importancia en el proceso enseñanza aprendizaje.</p> <p>Desarrollar estrategias para enseñar canciones y rondas infantiles para niños de Educación Inicial y Primaria.</p>	<p>Exposición de la temática a tratar en clase.</p> <ul style="list-style-type: none">-Interpretación de canciones infantiles.-Práctica rítmica con instrumentos de Percusión menor (Eco rítmico).-Audiciones de canciones infantiles.- Audio perceptiva descubriendo sonoridades con las palmas, muslos, pies y otros objetos.-Ejercicios de expresión corporal.-Trabajos en plataforma.	<p>6 horas</p> <p>6</p>
---	---	---	--	-------------------------



2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONADOS

Co-requisitos

3. UNIDADES TEÓRICAS

TABLA DE CONTENIDOS

RECREACIÓN.....	10
CARACTERISTICAS.....	11
TIPOS DE RECREACIÓN	12
PRINCIPIOS DE LA RECREACIÓN	12
RECREACIÓN INFANTIL	13
BENEFICIOS DE LA RECREACIÓN INFANTIL EN LA EDUCACIÓN.	14
FUNCIONES DE LA RECREACIÓN:	14
EL JUEGO.....	15
CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONES DEL JUEGO	17
UN ACERCAMIENTO AL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL	20
CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE 0 A 6 AÑOS	20
IMPORTANCIA DEL JUEGO	21
EVOLUCIÓN DEL JUEGO INFANTIL	22
CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS Y SUS VARIANTES	24
KARL GROOS.....	24
HENRI WALLON.....	25
JEAN PIAGET	26
JUEGOS: SENSORIALES, MOTORES, INTELECTUALES, SOCIALES	28
SEGÚN LAS CUALIDADES QUE DESARROLLA	28
OTROS JUEGOS	29
¿POR QUÉ JUEGA EL NIÑO?.....	32
EL ROL DEL EDUCADOR EN EL JUEGO	34



EL PAPEL DEL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL.....	36
TEÓRICOS DEL JUEGO Y LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.....	38
TEORÍAS SOBRE EL JUEGO AGRUPADAS CRONOLÓGICAMENTE Y DIVIDIDAS EN TRES PERIODOS.....	39
LAS PRIMERAS TEORÍAS PSICOLÓGICAS DEL JUEGO EN EL SIGLO XIX.....	40
Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller:	40
Teoría de la relajación de Moritz Lázarus:	40
Teoría el ejercicio preparatorio o preejercicio Karl Gross	40
LAS TEORÍAS DE LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XX.....	41
Teoría de la recapitulación de Stanley Hall.....	41
Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr.....	41
Teoría general del juego de Buytendik.....	41
Teoría de la ficción de E. Claparède.....	42
El psicoanálisis de Sigmund Freud.....	42
LAS TEORÍAS DE LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX.....	42
Teoría socio histórica de Lew Vygotsky	42
Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget.....	43
Teoría ecológica de U. Brofenbrenner	43
Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillos	43
El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función H. Wallon.....	44
TEORÍAS DE LOS JUEGOS: PIAGET, VIGOTSKY, GROOS	44
DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS ENTRE LAS TRES TEORÍAS.....	47
TEORÍA DEL JUEGO EN EL PSICOANÁLISIS	47
TEORÍA DEL JUEGO EN JEROME BRUNER.....	48
EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA	49
JUEGO Y APRENDIZAJE.....	51
JUEGO INFANTILES LA RONDA.....	53
ELEMENTOS ESTRUCTURALES DE LA RONDA	54
ESTRUCTURA DE LA RONDA:.....	54
IMPORTANCIA DE LAS RONDAS INFANTILES:.....	55
Rondas y juegos grupales	56



ELABORACION DE UN MANUAL DIDACTICO-DESCRIPTIVO DE JUEGOS TRADICIONALES 57

 Juegos tradicionales y cultura popular..... 57

 DESCRIPCION DE JUEGOS INFANTILES TRADICIONALES..... 59

1. EL ARO..... 59

2. LAS BOLAS..... 60

3. LA CEBOLLA 62

4. LAS COGIDITAS 63

5. LAS ESCONDIDAS 65

6. EL FLORON 66

7. EL GATO Y EL RATON..... 67

8. JUGUEMOS EN EL BOSQUE (Ronda lúdica)..... 69

9. LIRON LIRON..... 70

10. MATANTIRUN TIRULAN (RONDA)..... 72

11. O A 73

12. EL PAN QUEMADO..... 75

13. EL PATIO DE MI CASA..... 76

14. LA RAYUELA..... 77

15. LA REINA COJA..... 79

16. EL RELOJ DE MAGDALENA (Ronda) 81

17. SAN BENDITO..... 82

18. LA SOGA..... 83

19. EL TROMPO..... 84

20. UCUCHITO..... 86

LA MÚSICA COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA..... 87

LA MÚSICA INFANTIL..... 89

EL VALOR DE LA MÚSICA INFANTIL..... 89

MÉTODO MOZART (EFECTO MOZART)..... 93

LA EDUCACIÓN MUSICAL EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR..... 95

 LA PEDAGOGÍA MUSICAL EN LOS NIÑOS: 96

 MÚSICA Y DESARROLLO COGNITIVO 98

 MÚSICA Y DESARROLLO DEL LENGUAJE 98



MÚSICA Y DESARROLLO PSICOMOTOR.....	99
MÚSICA Y DESARROLLO EMOCIONAL Y SOCIAL.....	100
LAS CANCIONES INFANTILES.....	101
ANTECEDENTES HISTÓRICOS.....	101
ESTRUCTURA DE UNA CANCIÓN.....	102
OTRAS CARACTERÍSTICAS DE LA CANCIÓN.....	104
¿POR QUE SON IMPORTANTES LAS CANCIONES EN EDUCACIÓN INFANTIL?.....	105
BENEFICIOS DE LA CANCIÓN INFANTIL EN EL DESARROLLO DEL NIÑO:	106
LOS CANTOS INFANTILES.....	107
LA ENSEÑANZA DE LOS CANTOS INFANTILES:.....	107
IMPORTANCIA DE LAS CANCIONES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.....	109
BENEFICIOS DE LAS CANCIONES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.....	109
¿CÓMO AYUDAN LAS CANCIONES INFANTILES?.....	110
LAS CANCIONES INFANTILES COMO RECURSO DIDÁCTICO.....	110
DESARROLLO MUSICAL Y ESTRATEGIAS EDUCATIVAS PARA SU APRENDIZAJE.....	111

• **Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos)**

A. Base Teórica

RECREACIÓN

La recreación es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.

La recreación se entiende como el conjunto de actividades que se realizan con el fin de entretener y divertir a toda persona que la realice. También es definida como el momento en donde se procede el uso del tiempo libre para alcanzar beneficios físicos y mentales.



Asimismo, algunos autores también asocian la palabra con el efecto de reinención de una cosa, crear algo nuevo o representar un fenómeno histórico por medio de dramatizaciones y/o actos simbólicos.

La palabra recreación proviene del vocablo en latín recreatio, que hace alusión a la búsqueda de la distracción del cuerpo y la mente. Algunas de las áreas de la recreación son: el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.

Según especialistas, la recreación forma parte esencial del ser humano ya que le proporciona equilibrio y estabilidad. La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior.

Psicólogos especialistas en la materias afirman que la Recreación es esencial para mantener un equilibrio entre los deberes, responsabilidad y cargas con la salud física y mental del individuo.

Por lo que la Real Academia Española define a la recreación como “la acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretención”. Como bien lo menciona la recreación es una actividad que puede permitir a las personas el dispersar tensión a través de actividades que propicien descanso.

CARACTERISTICAS

Dentro de la recreación podemos encontrar algunas características como:

- Ocurre en momentos en donde hay tiempo libre.
- Se hace de manera voluntaria.
- Es universal, es decir, cualquier persona puede hacerla.
- Se obtiene satisfacción inmediata.



- Generalmente se expresa de manera espontánea.
- Ofrece espacios para el descanso, compensación, creatividad y expresión.
- Demanda atención de los participantes.
- Es constructiva porque enriquece al individuo y la interacción social.
- Permite establecer espacios que rompen con la rutina y el ritmo de la cotidianidad.
- Es sana y constructiva.
- Abarca actividades pasivas y activas.

TIPOS DE RECREACIÓN

En un primer momento, la recreación puede ser activa o pasiva. Activa cuando el sujeto forma parte de la acción de manera directa; en cambio, la pasiva, se entiende cuando el individuo más bien recibe la acción (como ir al cine, por ejemplo).

Por otro lado, en cuanto a actividades, también hay otros tipos:

- Juegos: de tipo personal o grupal, tradicional que incluye prácticas físicas y otras más de índole intelectual.
- Expresiones culturales y sociales: su objetivo principal es de carácter creativo y hasta deportivo.
- Vida al aire libre: actividades organizadas en un entorno natural o espacios abiertos al aire libre. En algunas, involucran el conocimiento del espacio para generar conciencia del equilibrio ambiental y la sustentabilidad. Son propios de campamentos y grupos de excursión.

PRINCIPIOS DE LA RECREACIÓN

Según la Asociación Nacional de Recreación de los Estados Unidos, se pueden nombrar algunos principios relacionados a la recreación:

- Todo niño tiene derecho a formar parte de juegos y actividades que le permitan su desarrollo físico, mental y emocional. Con esto, además, se busca que desarrolle el espíritu de bondad y colaboración con los otros.
- Todo niño y persona tiene el derecho de descubrir el tipo de actividad recreativa que más le guste y practicarla cuando desee.



- El juego, desde la infancia, debe ser feliz y equilibrado para garantizar un crecimiento estable.
- Actividades como el descanso, la reflexión y la contemplación no deben ser sustituidas por otras de carácter activo ya que forman parte inherente del ser humano.
- La sociedad, por medio de la organización de los diferentes grupos en las comunidades, debe garantizar el brindar espacios para el aprovechamiento del tiempo libre tanto para niños como para adultos.
- Las actividades relacionadas a la recreación, en el caso de los adultos, no deben estar relacionadas con sus responsabilidades diarias.
- Toda persona debe ser impulsada a tener uno o más pasatiempos.
- El ciudadano debe tener una participación activa en la planificación de actividades para una mejor calidad de vida para este y para la comunidad.
- Es importante planificar el tiempo para la realización de las actividades.
- Es preferible no compartir ni suministrar juguetes a los niños de índole bélico.

RECREACIÓN INFANTIL

La recreación infantil son el conjunto de actividades a través de las cuales se invita al niño/a, a disfrutar, compartir y aprovechar el tiempo de forma adecuada. Es importante la recreación ya que favorece al desarrollo físico, psicológico, motriz, y cognitivo de los niños y niñas, se considera esencial en el buen uso del tiempo libre.

El papel que juegan los docentes en la vida escolar del niño es muy importante ya que ayudan orientando y contribuyendo al desarrollo de habilidades, destrezas, así como el desarrollo de valores educativos que fortalezcan su autoestima y lo preparen al niño para la vida.

Según DORADO Alonso (1998), en su obra Enciclopedia Universal menciona que el “Recrear a un infante es divertir, disfrutar, jugar, cambio del estado de ánimo de la persona, motivarse”. BRAVO, L (1998) en su obra Tilín, tilín, tintero, juego y aprendo el año entero, manifiesta que “La recreación infantil es la capacidad de regocijarse, es innata en todo ser humano, cualquiera que sea su condición y se manifiesta de inmediato al recibir un estímulo”.



Por lo que todas las personas necesitamos unos minutos de diversión aún más en los pequeños, ya que no se puede lograr su atención por mucho tiempo y la mejor estrategia del docente es incitar al juego, la recreación infantil es indispensable para el aprendizaje, ya que si una persona se siente cansada y su estímulo es motivar para el juego, la persona cambia y se integra a formar parte de la actividad lúdica que van a realizar, por esto se dice que el docente es un orientador, guía que logra la integración del conocimiento propiciando el proceso de enseñanza-aprendizaje en un goce, enriqueciendo la personalidad del ser humano en los aspectos: intelectuales, motores, afectivos y sociales.

BENEFICIOS DE LA RECREACIÓN INFANTIL EN LA EDUCACIÓN.

La recreación es un medio que viabiliza el proceso de enseñanza- aprendizaje, por lo cual posee un alto valor educativo, que tiene como único objetivo el de servir para el correcto aprovechamiento del tiempo libre y asimilación de nuevos conocimientos de manera significativa, además ayuda a la estructuración de la personalidad.

La necesidad de proporcionar una generación saludable físicamente multilateral y armónicamente desarrollada resulta cada vez más una exigencia y una meta de la sociedad actual por lo que cada día la recreación se convierte en una necesidad de cada individuo y de toda la sociedad.

En nuestro sistema educativo de forma específica en educación inicial se debe incluir actividades recreativas ya que favorecen a su desarrollo integral, con ayuda de las docentes parvularias quienes son las encargadas de direccionar ese aprendizaje y en conjunto con los padres de familia luchar para que se dé una educación de calidad.

FUNCIONES DE LA RECREACIÓN:

- **Educativa:** con actividades recreativas, se puede enseñar casi cualquier cosa, de manera efectiva y divertida para quien recibe la enseñanza
- **Actitud positiva:** La recreación trae como consecuencia que las personas cambien la actitud negativa y se trace metas que con esta actitud puede llegar a cumplir, junto con el crecimiento personal del que se está recreando.



- **Actividades Para El Tiempo:** la recreación permite que el ser humano siempre tenga momento para todo y que siempre encuentre el momento preciso para recrearse.
- **El Equilibrio Biológico Y Social:** La recreación proporciona equilibrio integral al individuo.
- **Mejor Calidad De Vida:** La práctica recreativa siempre ayuda al mejoramiento de la calidad de vida las actividades que dañan la persona no son recreación.

Y entre otras también destacan:

- **Dejarar bienestar.**
- **Dotar de mayor capacidad de expresión.**
- **Desarrollar la creatividad.**
- **Motivar y disponer para el Ocio.**
- **Expandir horizontes personales.**
- **Responder a necesidades individuales.**
- **Facilitar experiencias positivas.**

EL JUEGO

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.



En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

Según Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Seguidamente, González Millán, citado por Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

El juego también tiene un concepto sociológico: Según Huizinga en su libro "Homo Ludens", citado por Hill (1976), dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Por otra parte, Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

En síntesis, para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las



mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONES DEL JUEGO

A continuación, y una vez investigadas y desarrolladas las diferentes definiciones sobre el juego, podemos comentar una serie de características y funciones del juego que nos parecen importantes y defienden la mayoría de los autores. En este caso para poder llevar a cabo una buena selección de estas vamos a hacer referencia a los siguientes autores: Zabalza (1987), Palacino (2007), Romero y Gómez (2008), Chacón (2008), Antón (2007), Bañeres y otros (2008), Delgado (2011) y Torres (2002).

- **El juego es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano.**
- **El juego es una actividad necesaria no sólo para los más pequeños, sino también para los adultos.** Esto se debe a que a través del juego no solamente aprendes a desenvolverte en el mundo que te rodea, sino que además las personas aprendemos a través de la actividad lúdica a identificar nuestras capacidades y limitaciones, es decir, qué cosas somos capaces de hacer y cuales no y, aprendemos a manejarnos ante otras personas.
- **La actividad lúdica es además algo que surge en todas las culturas.** Al mismo tiempo, el juego es un gran elemento de socialización, cuestión imprescindible para el ser humano. No menos importante es el hecho de que a través del juego las personas eliminamos el estrés que tenemos y nos deshacemos por un momento de todas nuestras preocupaciones.
- **Debemos entender el juego como una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre:** El juego es una actividad destinada a producir placer y satisfacción a quién lo realiza, es una actividad agradable que produce bienestar, alegría y diversión y, por lo general este satisface los deseos de forma inmediata. Antón (2007) explica que:
“Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque



experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos”.

El juego es necesario para todas las personas (tanto niños como adultos), es fundamental la función lúdica que tiene sobre todo para los niños, debido a que éstos no tienen a su disposición una variedad de actividades tan amplia para conseguir divertirse, distraerse y entretenerse, como tienen los adultos.

Por su lado, Chacón (2008) considera que la actividad lúdica debería llevarse a cabo en las aulas y centros educativos ya que al ser una actividad atractiva y motivadora capta la atención de los alumnos ante cualquier materia.

- **El juego es además un fin en sí mismo:** es decir, se juega por el placer de jugar. Lo importante no es lo que conseguimos con el juego, no buscamos un fin, sino que lo realmente importante es el proceso.
- **El juego surge de manera voluntaria y libre:** Esto indica que la persona que juega tiene la libertad de hacerlo de la forma que quiera teniendo en cuenta únicamente las propias restricciones que pone el propio juego a través por ejemplo de sus reglas. Por tanto, podemos afirmar que el juego tiene una motivación intrínseca. El juego no puede estar coaccionado, sino que la persona tiene que sentirse libre para poder elegir jugar, si no el juego estaría perdiendo su esencia de juego. Zabalza (1987) define por tanto el juego como una actividad “justificada y autoalimentada” (p. 186).
- **El juego implica actividad:** En muchas ocasiones cuando jugamos estamos en movimiento, nos comunicamos, nos expresamos, imitamos, etc. Pero incluso cuando los juegos no son motores también estamos activos (psíquicamente). Por ello cabe destacar que implica cierto esfuerzo.
- **Al mismo tiempo debemos considerar el juego como una actividad seria:** Para los niños el juego es tan importante como para los adultos lo puede ser el trabajo. El juego, si se utiliza bien puede considerarse una herramienta más del aprendizaje.
- **Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje:** A través del juego y debido a las características de este, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje ya que con él las personas encuentran una motivación para aprender, al



mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo debido a que el aprendizaje a través de la actividad lúdica se hace mediante la capacidad del individuo y por tanto debemos aplicar nuestros conocimientos y habilidades previas y al mismo tiempo ponerlo en común con aquellos conocimientos y habilidades que estamos desarrollando o aprendiendo en el momento. Otro de los puntos que resultan imprescindibles tanto del juego como de su función potenciadora del aprendizaje está relacionada con que los niños aprenden desarrollando una realidad ficticia por lo que el temor al fracaso desaparece o se reduce ya que a través del juego los niños no tienen mucha preocupación por los resultados de la actividad, pues el juego no está planificado para ello. Sin embargo el miedo al fracaso puede volver a aparecer si el adulto “presiona” de alguna manera al niño, por ejemplo imponiéndole algún objetivo que este deba cumplir.

- **El juego tiene una función de adaptación afectivo-emocional:** Los niños, sobre todo los más pequeños se enfrentan continuamente a cambios tanto sentimentales como emocionales. Algunos de estos cambios les producen inseguridad y ansiedad y debido a sus pocos recursos, los niños no son tan capaces de superar estos problemas como los adultos. Por tanto, para ellos el juego es un buen modo de expresarse y exteriorizar sus sentimientos y preocupaciones. A través de la imitación los niños van comprendiendo y asimilando estas preocupaciones, pues el juego les ayuda a rebajar la ansiedad, les facilita la comprensión de diferentes roles y favorece la incorporación de las normas sociales de su entorno y de este modo irán superando esas preocupaciones y sintiéndose más poderosos, con lo que probablemente mejorarán su autoestima.
- **La actividad lúdica favorece la comunicación y la socialización:** El juego les proporciona a los niños una herramienta fundamental para entrar en contacto tanto con sus iguales como con los adultos, en muchas ocasiones es a través del juego como los niños tienen el primer contacto con los adultos. El juego ayuda a los niños a establecer relaciones de comunicación y mediante la actividad lúdica los maestros pueden enseñar a los alumnos así como conocer el nivel de descubrimiento o aprendizaje que tienen o que han alcanzado mediante cierta actividad sus alumnos.



Además, se puede afirmar también que es una actividad socializadora porque en muchas ocasiones es a través de la relación de los niños con los adultos como estos aprenden a jugar.

Para finalizar y como hemos podido observar a través de todas estas características y funciones, nos gustaría resaltar, el carácter holístico que tiene el juego, es decir, el juego le proporciona al ser humano un desarrollo integral y significativo. Esto podemos también observarlo con las palabras de Antón (2007) quien afirma que: “toda actividad física y mental que realizan cuando juegan produce a su vez la activación de las fibras nerviosas, asociaciones y conexiones neuronales, que impulsan la maduración y desarrollo del sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje”.

Al mismo tiempo, Torres (2002) afirma como el juego favorece a los niños en el crecimiento mental, biológico y emocional y Bañeres y otros (2008) desarrollan la idea de que el juego favorece el desarrollo de los niños tanto psicomotor, como el intelectual, social y el afectivo emocional.

UN ACERCAMIENTO AL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE 0 A 6 AÑOS

Según la teoría psicoevolutiva de Jean Piaget, los niños durante la Educación Infantil se encuentran en las siguientes etapas del desarrollo intelectual: La etapa sensoriomotora y la preoperacional. La primera de estas, la etapa sensoriomotora va desde el nacimiento hasta los 2 años. En esta etapa los niños utilizan los sentidos y los reflejos como la manera principal de construir el conocimiento del mundo y, en ella predominan los juegos motores. Lo que hacen los niños a través de este tipo de juego es descubrir el mundo experimentando con su propio cuerpo. Como vemos con Garaigordobil (2003), los niños al inicio de este juego comienzan a repetir incansablemente diferentes movimientos y gestos con su propio cuerpo, más adelante van introduciendo los objetos que tiene a su alcance y comienzan a explorar de forma intencionada con objetos que buscan para manipular. Estas actividades ayudarán a los niños a alcanzar un buen desarrollo Sensoriomotor durante sus tres primeros años de vida.



La siguiente etapa, la preoperacional abarca la franja de edad de los 2 a los 7 años. En esta etapa el lenguaje comienza a acelerarse rápidamente y los niños cada vez tienen una mayor habilidad para utilizar diferentes símbolos que representan objetos. Aquí los juegos son fundamentalmente simbólicos. En este momento los niños cuando juegan están imitando a los adultos y es de este modo como van comprendiendo el mundo que les rodea. Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou y Masnou (2007) defienden el interés por promover el juego simbólico ya que posee grandes funciones cognitivas, sociales y afectivas.

Como bien afirma Ortega Ruiz (1992), Piaget considera que entre estos dos tipos de juego comentados hasta el momento (el juego motor y el juego simbólico) hay un “innegable parentesco” pues entre ellos hay una gran relación.

Sin embargo, aunque estos son los juegos que caracterizan a cada etapa según Piaget, hay dos tipos de juego que son también muy comunes, que son el juego de construcción y el juego de experimentación.

Romero y Gómez (2008) afirman que el juego de construcción comienza alrededor del primer año y lo definen como “un conjunto de acciones coordinadas hacia un fin específico –crear elementos más próximos a la realidad- donde los materiales utilizados cobran especial relevancia”. Estos además afirman que cuando un niño construye un elemento de la realidad no la está representando, sino que está imitando la realidad, de modo que ya necesita tener cierto conocimiento sobre ella.

El otro tipo de juego que se da durante toda la etapa de Educación Infantil es el juego de experimentación. Este juego les gusta a los niños desde sus primeros meses de vida que ya intentan descubrir el mundo que les rodea. Thió y otros (2007) afirman que “cuando uno o varios niños por propia iniciativa se ponen a actuar libremente con objetos inespecíficos de su entorno manipulándolos, combinándolos, interactuando con ellos, se dice que realizan actividades exploratorias, pero, como se lo pasan bien, en las escuelas hablamos de juego de experimentación”.

IMPORTANCIA DEL JUEGO



Según DELGADO, I.(2011) menciona que el juego en los niños, es de vital importancia por ser una actividad libre e independiente que ayuda a desarrollar la imaginación, las habilidades y muchas destrezas, ya que dan lugar a descubrir nuevas experiencias en el medio que los rodea, alcanzando a conocer situaciones agradables y desagradables que este les brinda, es innovador y constructor de conocimientos, por lo general hoy en día, el juego es de mucha importancia para el proceso educativo, tomado muy en cuenta como la principal metodología de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de educación inicial.

Cabe resaltar que los juegos son importantes por estar vinculados en el ámbito educativo y formativo, siendo un instrumento eficaz para desarrollar una gran variedad de estrategias en la enseñanza aprendizaje que los docentes planifican en sus actividades, la aplicación de los juegos en el aprendizaje es de mucha importancia también porque hace que los niños permanezcan activos en el proceso y desarrollo de sus capacidades y potencialidades, que actúen de forma autónoma e independiente, grupal o individual en diversas situaciones relacionadas con la realidad, ya que ellos aprenden a conocer, a distinguir, a experimentar y vivenciar la vida jugando. Todas las destrezas y habilidades que ellos expresan mediante el juego hacen que fomenten hábitos, respeten normas y reglas que el juego les impone y así formar niños y niñas integrales para el futuro.

EVOLUCIÓN DEL JUEGO INFANTIL

La evolución del juego según: DELGADO, I. (2011) manifiesta que: El juego en los niños desde su edad temprana comienza desde la coordinación de sus movimientos, su forma de expresión, su desarrollo del conocimiento y la manera de relacionarse con los demás, son unos de los procedimientos donde se puede visualizar el desempeño de cada uno, estar al tanto de su progreso es una manera de conocer si se está cumpliendo cada una de sus etapas que menciona Piaget .A medida que pasa el tiempo es de gran importancia tomar muy en cuenta todas aquellas actividades que realiza el niño mediante el juego.



La exploración de sus partes sensoriales está relacionados a sus primeros meses de vida ya que el niño va tomando conocimiento de su propio cuerpo como: dar volteos, impulsarse, gatear, escucha diferentes sonidos, balbucea, etc.

A los tres meses sujetan, agarran, muerden y chupan objetos que se les presente al momento de jugar. Durante los cinco meses el niño ya comienza a sentir más curiosidad por tratar de desplazarse y lograr independencia para interesarse por el juego, tendrá la oportunidad de adquirir conocimiento de formas, texturas, etc.

El uso de juguetes en los niños es a partir del primer año hasta el segundo año de edad, la seguridad que tienen por querer utilizar los hace más propensos a seguir descubriendo y explorando todas aquellas emociones surgidas libremente del juego. La comprensión que adopta el niño por realizar los roles es mucho mayor en esta edad, ya que se puede adaptar muy fácilmente por saber buscar objetos durante el tiempo que dura el juego, la necesidad de tener que compartir con otros niños le hace que participe con grupos de su misma edad para relacionarse socialmente con accesibilidad y sencillez. La misma que le ayudará a orientar sus desplazamientos, el tocar, el distinguir y mirar todo aquello que le llame la atención será mediante el juego. Otra inquietud que adquiere el niño es por el interés de utilizar material que produzca manchones o rayones ya que le produce satisfacción y libertad por hacer lo que desee, la intervención de un adulto es importante ya que evitara la manipulación de material tóxico y en especial le indicara el lugar adecuado para la realización de sus garabateos, la constancia de estas actividades hará que el niño vaya tomando control sobre los movimientos de su motricidad fina.

Pasado los dos años de edad los niños benefician su entendimiento al momento de jugar y manipular los bloques de construcción, ellos realizan esta actividad solos o en compañía de otros niños ya que lo disfrutan más mirando al otro lo que hace e inclusive opta por arrebatarse los materiales porque no les gusta compartir, en una palabra, son egoístas y creen que todo aquello que encuentran a su alrededor les pertenece sin entender que algunos objetos son ajenos a ellos. Esta actitud que toman los niños es normal en esta etapa y por lo general es nuevo para ellos saber utilizar todas aquellas cosas que ven como juego.



El niño en desarrollo se irá perfeccionando y adquiriendo más experiencia de dos a tres años de edad, donde su capacidad por representar y recordar a personas, animales y cosas van tomando un lugar muy importante en su vida personal, su imaginación es muy amplia por saber jugar hablando solo o con sus juguetes o al momento de imitar acciones de las personas adultas a la que frecuenta en su contorno familiar, una de ellas es la necesidad de utilizar las cosas o prendas de sus padres o hermanos mayores, para reproducirlas mediante la imitación, a esta edad son capaces también de entender que hay reglas donde el adulto le impondrá y conocerá las normas que le involucrarán al momento de jugar.

Por lo particular en la edad de los dos a tres años, les gusta explorar con su cuerpo arrastrándose, ensuciándose y manchándose de tal manera que es un proceso donde encuentra diversión y entretenimiento que le ayudará a remediar y a sentirse libre de culpa por alguna travesura echa e inclusive le ayudará a eliminar temores que no son reales.

En la edad de 4 a 5 años, es el inicio del periodo escolar, donde el niño tendrá que adoptar normas que el docente le propondrá a manera de juego y sin duda entenderá y obedecerá las propuestas realizadas, el manejo de los juegos de construcción, clasificación y de lectura lograrán que el niño se acople poco a poco al grupo de forma creativa y social.

A esta edad el niño tiene conocimiento de su figura corporal y la de los demás, es mucho más coordinado con su seguridad y equilibrio, su naturalidad por el juego hace que no le importe competir si no de compartir y recrearse con niños y adultos, de manera que sabrá escuchar y respetar las normas que el juego le imponga, de ser lo contrario se sentirá perdedor y no aceptara su derrota.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS Y SUS VARIANTES

KARL GROOS

El Juego según Groos (1899) está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por este motivo para Gross el juego es una preparación o actividad que sirve para practicar o entrenar aquellas habilidades que más tarde serán útiles en la vida adulta y la supervivencia.



“Para Gross la importancia del juego se fundamenta en que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez para que podamos jugar”

Clasificación del juego según Gross:

- **Juego de experimentación:** instinto de destrucción sistemática de objetos.
- **Juegos de locomoción:** entiende los juegos que tiene una base única en cambio de lugar.
- **Juegos cinemáticos:** los juegos ejecutados con personas animadas reales o imaginarias y una persona imaginaria inanimada.
- **Juegos de combate:** mantener una estructura jerárquica que existen en el grupo.
- **Juegos arquitectónicos:** las construcciones.
- **Juegos tróficos:** los que fingen crían un objeto o alimentar un animal.
- **Juegos imitativos y de curiosidad:** observación en la cual te da curiosidad y terminas jugando: pilla - pilla.

El juego es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos. Para Karl Gross el juego era como la escuela de la vida.

HENRI WALLON

De igual manera como la clasificación de Groos existe otras clasificaciones como la de Henri Wallon (1972) en la que menciona que el juego está integrado en la actividad general del niño, es un aspecto esencial de su desarrollo, porque va unido a su evolución psicológica en la que inciden: la emoción, socialización, el entorno, y el movimiento.

- Las etapas que el niño sigue en su desarrollo, están determinadas por una serie de actividades que se asemejan al juego del adulto, con la salvedad de que el juego infantil es expansión y se opone a una actividad seria como es el trabajo.



“El Juego es espontáneo siempre que el niño juegue de forma natural, sin estar influenciado por unas normas, o reglas educativas.

1) **Juegos Funcionales (movimiento):** Sirven para ejercitar y desarrollar la psicomotricidad, la coordinación viso-motriz, y para ejercitar el auto-conocimiento corporal. Se trata de movimientos elementales muy simples como mover los dedos, tocarse un pie, producir sonidos, tirar cosas... en ellos se reconoce una actividad que busca efectos y diferentes formas que ayudan al desarrollo evolutivo para conocernos mejor y conocer el medio exterior. Estos juegos permiten al niño experimentar con su propio cuerpo y con los objetos externos.

2) **Juegos de Ficción (socialización):** En una segunda etapa, el niño comenzará con los juegos de ficción, ejemplo: jugar a la familia y a las comidas, jugar a las muñecas, jugar al caballo subidos en un palo, a los indios. En general, esta etapa incluye todos los juegos simbólicos.

3) **Juegos de Adquisición (emoción):** Más adelante, los juegos de adquisición le van a permitir comprender a los seres humanos y a las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y la razón. El niño absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos, de aprender canciones, de realizar esfuerzos que le lleven a captar y entender el medio que le rodea y la cultura en la que está inmerso.

4). **Juegos de Fabricación (entorno):** Con estos juegos se produce la síntesis integradora de las anteriores etapas; mediante los juegos de fabricación el niño reúne objetos, los combina entre ellos, los modifica, transforma y crea otros nuevos.

JEAN PIAGET

Piaget propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura, al señalar que el acto intelectual siempre persigue una meta y que sin embargo el juego tiene su fin en sí mismo.

EL JUEGO JUEGOS SENSORIOMOTORES O DE EJERCICIO (0-2 AÑOS)

Según Piaget casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”, es decir, por puro placer funcional obteniendo el placer a partir del



dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido, etc. Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensoriomotores:

Estadio de los reflejos (0-1 mes): no considera juegos a los ejercicios de reflejo. Estadio de las reacciones circulares primarias (1-4 mes): estas reacciones circulares se continúan en juegos, al repetir las acciones causales continuamente.

Estadio de las reacciones circulares secundarias (4-8 meses): la acción sobre las cosas se torna en juego, y se experimenta el placer funcional, el placer de “ser causa”, pues repite las acciones con intencionalidad.

Estadio de coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses): aplica esquemas conocidos a situaciones nuevas susceptibles de ejecutarse por el placer de actuar y al tener mayor movilidad podrá combinar diversas acciones lúdicas.

Estadio de las reacciones circulares terciarias (12-18 meses): imita sistemáticamente, explora lo nuevo y los juegos se convierten en tales.

Estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18-24 meses): transición del juego motor al juego simbólico.

EL JUEGO SIMBÓLICO (2-7 AÑOS)

Piaget se basa en la teoría del Egocentrismo, al analizar básicamente el juego simbólico. Esta etapa se caracteriza por hacer el “como si” con conciencia de ficción y por el uso de símbolos propios. El niño y la niña adquieren la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y puede recordar imágenes de acontecimientos. A su vez el juego simbólico se divide en dos momentos:

Apogeo del juego simbólico (2-4 años): a los 2 años el símbolo es muy egocéntrico, donde comienza haciendo el “como si” de acciones que él habitualmente realiza, para trasladar luego esta acción a otros objetos. Posteriormente empieza a hacer el “como si” de acciones que realizan los adultos, para después trasladar esta acción al muñeco. A los 3 años el juego simbólico se enriquece y se impregna de gran imaginación, se construyen y juegan escenas enteras y complejas. Declinación del juego simbólico (4-7 años): el símbolo se convierte en menos egocéntrico y se va transformando en la dirección de representación imitativa de lo real, llegando a perder ese carácter de deformación, por la necesidad de compartir el



simbolismo con los compañeros y compañeras del juego, al desarrollarse el juego simbólico colectivo.

EL JUEGOS DE REGLAS (7-12 AÑOS)

Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 ó 5 años, pero es de los 7 a los 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego del participante. En estos juegos, la regla supone unas relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, propiciada por una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento.

JUEGOS: SENSORIALES, MOTORES, INTELECTUALES, SOCIALES

Juegos Sensoriales

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Juegos Motores

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

Juegos Intellectuales

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

Juegos Sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

SEGÚN LAS CUALIDADES QUE DESARROLLA

Díaz (1993) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan como, por ejemplo:



1. **JUEGOS SENSORIALES:** desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
2. **JUEGOS MOTRICES:** buscan la madurez de los movimientos en el niño.
3. **JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO:** estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
4. **JUEGOS ORGANIZADOS:** refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
5. **JUEGOS PREDEPORTIVOS:** incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
6. **JUEGOS DEPORTIVOS:** su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

Bequer, González y Plous (1993) presentan otra clasificación de los juegos con base en distintos criterios como: edad, grado escolar, intensidad del movimiento, forma de participación, ubicación, característica y tipo.

Según la intensidad del movimiento, se dan los juegos móviles (variedad de movimiento), inmóviles (predominio del trabajo mental y psíquico) y los transitorios (combinación de las dos características anteriores).

Por la ubicación, dependiendo de dónde se realicen, son interiores o exteriores.

Por la forma de ubicación son individuales o colectivos.

Por su característica o tipo pueden ser: dramatizados, miméticos, sensoriales, persecución, libres, con cantos, creativos, coeducacionales, rítmicos, tradicionales, pre-deportivos, de relevo, constructivos-destructivos.

OTROS JUEGOS

Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categorías.



Juegos Infantiles

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

Juegos Recreativos

Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

Juegos Escolares

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

- a) Juegos de Velocidad:** En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.
- b)- Juegos de Fuerza:** Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.
- c) Juegos de Destreza:** Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

Juegos Atlético

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

Juegos Deportivos



Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica Pedagógica.

Dicha clasificación es la siguiente:

- a) **Juegos Visuales:** Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.
- b) **Juegos Auditivos:** Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.
- c) **Juegos Táctiles:** Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.
- d) **Juego de Agilidad:** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).
- e) **Juegos de Puntería:** Son todos los que se practican con el tiro al blanco.
- f) **Juegos de Equilibrio:** Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.
- g) **Juegos Inhibición:** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.
- h) **Juegos Activos:** Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad.
- i) **Juegos Individuales:** Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.



- j) **Juegos Colectivos:** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia. Ejemplo el deporte.
- k) **Juegos Libres:** Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.
- l) **Juegos Vigilados:** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas.
- m) **Juegos Organizados:** Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados.
- n) **Juegos Deportivos Escolares:** Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio del Perú. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles.

¿POR QUÉ JUEGA EL NIÑO?

El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad. El carácter competitivo, participativo, comunicativo y agonista va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad. El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño.



El niño actúa en forma positiva el aspecto social al compartir; en el afectivo ya que se conoce más a sí mismo y a los demás y en el cognoscitivo pues desarrolla su intelecto y destrezas.

Hay distintos tipos de juegos para las diferentes edades. Por ejemplo, el juego funcional que es más que todo de manipulación y exploración hasta los seis meses de edad; de uno a dos años el juego de autoafirmación donde el niño conquista una mayor habilidad motora que le va a dar confianza en sus propios medios, autonomía e iniciativa.

El juego de dos a cuatro años se le denomina simbólico. Aquí predominan los juegos de construcción y destrucción. Se comienza a dar la representación por medio de la imitación y simulación de experiencias agradables pasadas, todavía aquí el juego no es compartido, aunque sí necesita el apoyo de algo o alguien.

Por último, el juego pre social que va de los cuatro a seis años. El niño busca compañeros para sus actividades, pero no es una actividad social ya que el niño ve a sus amigos como si se tratara de juguetes, lo que se denomina juego asociativo.

A esta edad aún no son capaces de organizar un juego, se limitan a asociarse y representar cada uno un papel de forma personal dentro de esa comunidad.

Al usar el juego como un recurso educativo, se deben de tener en cuenta las siguientes consideraciones:

1. El juego como recreo. “Recrearse” es formarse de nuevo (etimológicamente hablando). Si esto fuera realmente así el juego sería una reparación, una restitución o regeneración de las fuerzas físicas y mentales fatigadas por el trabajo. Pero esto no es del todo verdadero, el hombre busca el porqué de la actividad lúdica. El hombre aplica al juego cierta clase de actividad y las fuerzas gastadas en otras formas pueden descansar y repararse. En el niño este hecho varía, ya que el juego parece ser continuo.

2. El juego como excedente de energía. Todo órgano que ha estado en reposo por un tiempo está en situación análoga a la de una pila cargada de electricidad, en tensión creciente que se descarga con la acción.



Spencer ve en el juego una parodia de la vida sería en la que se emplea la energía solamente.

3. La función biológica del juego.

El psicólogo Karl Gross afirma que el juego es un problema biológico. (Krauss, 1990). Los niños y los animales jóvenes realizan movimientos coordinados. Tienen juegos como la caza o la lucha, que son formas importantes y fundamentales. Estos juegos son preejercicios. Son ensayos, determinados tanteos, experimentaciones, es cierto grado de las actividades serias que deberán llenar la vida. Su objetivo es prepararlos para la existencia y estar listos para la lucha. Gross (Krauss, 1990) dice que el niño no entra en la vida completamente listo. Tiene un periodo de desarrollo y de crecimiento, esto comprende un tiempo de aprendizaje, un periodo de formación y adquisición de aptitudes y conocimientos.

El juego tiene por objeto desarrollar instintos útiles en la vida, el desarrollo de los órganos y los instintos se debe a la selección natural.

EL ROL DEL EDUCADOR EN EL JUEGO

El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos.

Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan.

Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración.

En el juego no competitivo todo está determinado por el grupo o grupos mediante actos comunicativos con todas sus implicaciones pedagógicas como lo son: el tiempo, la hora, el lugar, las medidas del área, hasta la forma de jugarlo.

En el juego competitivo, además de los educadores-entrenadores, hay una tercera persona involucrada llamada: juez o árbitro. Este tiene la función de aplicar el reglamento del



deporte, pero su tarea más importante consiste en educar al niño dentro del terreno de juego, ya sea explicando una regla o haciendo un llamado de atención ante la conducta presentada.

El educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras. Para esto Giebenhain (1982) recomienda que se dé el diálogo, lo cual permitiría la asimilación cognoscitiva de vivencias y así llegar a la conciencia.

Por ejemplo, cuando un alumno es golpeado por un contrario, inmediatamente debe haber un pequeño diálogo entre ellos, ya que si no sucede, la agresión se verá fortalecida y nacerán deseos de venganza, algo que no debe darse, ni siquiera en el deporte. Cuando se habla sobre lo sucedido se contribuye a que estos dos alumnos jueguen limpio.

Este autor recomienda que para reforzar el aprendizaje social, los alumnos deben aprender a resolver sus propios conflictos y a poner sus propias reglas. El papel del educador será el de definir el marco metodológico en el que han de moverse sus pupilos e intervenir cuando rompen los principios pedagógicos.

El intercambiar roles, profesor-alumno, alumno-profesor, brindará al educando una vivencia diferente y aprenderá a ver las cosas desde el punto de vista del profesor. La forma para llevar esta vivencia estará a cargo de la creatividad que tenga el docente. La comunicación, una vez más, es la base para lograr una participación masiva del estudiantado en las lecciones; por ello, hay que alimentarla y posibilitarla organizadamente.

Se recomienda a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

1. Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego.
2. Debe motivar a los alumnos antes y después del juego.
3. Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo.



Además, debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar donde todos puedan escuchar. Debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento.

4. Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el profesor.

5. Si no fue lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error.

6. Si hay un marcador, deje que los jugadores lo vean, y al final mencione al ganador.

7. Antes de iniciar un juego debe haber enseñado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos.

8. Cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones del juego.

9. Si el juego ya se está volviendo monótono debe lo que evitará que los niños se cansen o se aburran.

10. El educador debe involucrarse en el juego, mostrando interés en él.

11. Antes de presentar un juego se debe pensar en que todos los alumnos van a participar, y cuando se está practicando si alguno de ellos no lo está haciendo hay que averiguar por qué no lo hace.

12. Cuando se enseña el juego hay que mostrar también sus dificultades y sus peligros.

13. Para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad.

14. Se debe tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego.

15. Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo.

EL PAPEL DEL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL

Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”.

Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.



La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

Flinchun (1988) menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo.

Bruner refuerza esta teoría y expone que también contribuye al proceso memorístico (Bequer, 1993).

Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos.

El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, patea y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio.

Una de las razones por las cuales los niños deben jugar es para contribuir a su desarrollo físico. Sin darse cuenta, ejecutan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan.

Con esta actitud el niño reafirma y repite un movimiento sin cansarse hasta que este sea perfecto, sólo por el gusto de realizarlo bien.

El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos.

Todo lugar es bueno para jugar y hay juegos para todo lugar. Sin embargo, debe haber un espacio especial, privado y respetado por los adultos, decorado según los intereses e inquietudes del niño. Además conforme crezca, ese espacio debe ser más vasto, para que logre jugar sin peligro y sin temor alguno, al permitírsele hacer uso de sus movimientos, imaginación, fantasías y materiales.



La escuela también debe ofrecerle al educando la posibilidad de participar en juegos deportivos organizados y de carácter competitivo.

Para ello, organizará campeonatos internos, invitará a otras instituciones y aceptará las que se le hagan para que los estudiantes tengan la oportunidad de asistir.

TEÓRICOS DEL JUEGO Y LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Existen diversos autores que elaboran sus propias teorías sobre el juego, las cuáles varían y se fundamentan de acuerdo con las diferentes formas de jugar y con la formación profesional del investigador. Todos han contribuido a una explicación y ejecución del juego infantil como una expresión natural; una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños, sobre todo en la etapa preescolar. En resumen, algunas de las propuestas teóricas son las siguientes:

- Groos (1896), estudió el juego en los animales y posteriormente en los seres humanos; esto le permitió conocer las características innatas en las especies.
- Claparède (1900) continúa el estudio de Groos y define la teoría del preejercicio: ejercicios de tendencias instintivas que posteriormente encontrarían en la vida adulta, su aplicación concreta en el trabajo, en el deporte o en la vida cotidiana. El juego, explica, es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo. (Zapata, 1990).
- Wallon: considera que el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras esta siga siendo espontánea y no reciba sus objetivos de las disciplinas educativas. Por tanto, la escuela debe buscar en el juego infantil un medio y no condicionarlo a finalidades educativas cerradas.
- Froebel (1782-1852), pedagogo alemán, inicia el movimiento de educación preescolar sistemática; de él surgen los centros preescolares como necesidad social y familiar, método natural y activo ya que toma en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad.
- María Montessori, (1870-1952) se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal. Los



principios que fundamentan esta teoría en relación con el niño son: Libertad, actividad, vitalidad, individualidad. La escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios. El método Montessori concibe la educación como una “auto educación”: porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica; no hay intervención directa del educador, en razón de que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo.

- Decroly (1871-1932), trabajó para adecuar las leyes del desarrollo infantil a la enseñanza con el fin de atender las necesidades de los niños de manera integral. Los principios fundamentales de su método son:

1. Principio de la globalización
2. Principio del interés

Basado en estos principios contribuye, por medio de la iniciación, a la actividad intelectual y motriz, a los juegos educativos. Adopta la siguiente clasificación:

- a. Juegos que se refieren al desarrollo de las preocupaciones sensoriales y la aptitud motriz.
- b. Juegos de iniciación matemática.
- c. Juegos que se refieren a la noción del tiempo.
- d. Juegos de iniciación a la lectura.
- e. Juegos de gramática y comprensión del lenguaje.

TEORÍAS SOBRE EL JUEGO AGRUPADAS CRONOLÓGICAMENTE Y DIVIDIDAS EN TRES PERIODOS

A continuación, haremos un breve recorrido en cuanto a las teorías que algunos autores principalmente en las ideas expuestas por Garaigordobil (2003), Ortega Ruiz (1992), Delgado (2011) y Romero y Gómez (2008) en sus respectivos libros. Estas teorías estarán agrupadas cronológicamente y divididas en tres periodos diferentes que son:

- Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX.



- Las teorías de la primera mitad del siglo XX.
- Las teorías de la segunda mitad del siglo XX

LAS PRIMERAS TEORÍAS PSICOLÓGICAS DEL JUEGO EN EL SIGLO XIX

Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller:

Schiller y Spencer (sucesor de Schiller) basan sus teorías en la idea de que el hombre juega para agotar la energía diaria que le sobra una vez ha llevado a cabo todas sus necesidades naturales básicas. Por tanto, podemos destacar que la finalidad del juego para estos autores, lejos de ser una finalidad natural tiene una finalidad recreativa.

Éstos además afirman que este exceso de energía no lo tienen solo los humanos sino también los animales (cuanto más poderosa sea la especie, más energía les sobra).

Pero la diferencia entre este gasto de energía de los animales y los humanos es que nosotros, los humanos, consumimos esa energía a través de actividades estéticas.

Teoría de la relajación de Moritz Lázarus:

Esta teoría se presenta como una teoría contraria a la anterior. En este caso Lázarus considera que el juego sirve para descansar, es por tanto, una forma de recuperar la energía que hemos gastado a través de actividades serias, las cuales conllevan esfuerzo y/o un alto nivel de concentración. Al contrario que en estas actividades, para él, cuando gastamos energía a través del juego lo que estamos haciendo es liberar tensiones y escapar de la vida rutinaria.

Teoría el ejercicio preparatorio o preejercicio Karl Gross

Karl Gross considera que la mejor manera que los niños tienen para desarrollar sus habilidades es a través de la imitación a los adultos, por tanto, éste observa en el juego una herramienta adecuada para practicar estas habilidades que los más pequeños necesitarán en su vida futura como adultos. La idea que defiende este autor se entiende a la perfección a través del ejemplo que pone en su libro Garaigordobil (2003) cuando dice: “Se juega como



entrenamiento para la lucha por la vida y la supervivencia, así el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”.

LAS TEORÍAS DE LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XX

Teoría de la recapitulación de Stanley Hall

Para Hall cuando los niños juegan lo que están haciendo es revivir las actividades de las generaciones pasadas. De esta forma disfrutaban algunas de las actividades que desarrollaban sus antepasados y detecta actividades antiguas e inútiles para el hombre, que por tanto, no llevarán a cabo.

Unos años más tarde, Hall enuncia otra teoría cumplimentando la anterior, en la que afirma que el juego tiene una función preparatoria para la vida adulta.

Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr

A través del juego Carr afirma que los niños ejercitan el cerebro estimulando de este modo el crecimiento físico y neurológico. Éste manifiesta que a través del juego los niños se desahogan.

Teoría general del juego de Buytendik

Buytendik contrapone totalmente la teoría de Gross, este considera que es totalmente falsa la idea de que los niños necesitan ensayar las actividades psicomotoras porque si esto no se ensaya, los mecanismos en los que se basan esas conductas maduran igualmente. Además Buytendik considera que si se están haciendo ejercicios preparatorios no se está jugando ya que para él, el juego es una actividad propia de la infancia, una de sus características. Es decir, según él el niño juega únicamente porque es un niño y la actividad lúdica satisface la necesidad de autonomía y le ayuda a descubrir su propio “yo”. Para Buytendik el juego es posible debido a los siguientes impulsos: la ambigüedad de los movimientos, la impulsividad, la emotividad y la timidez, pues el juego surge cuando esos impulsos coinciden primero con los objetos conocidos por los niños. Por último, cabe destacar que para este autor es muy importante el juguete en el juego, Al mismo tiempo considera que cuando los niños juegan se dan las siguientes condiciones:



- En el juego de los niños no se observa una finalidad clara de sus movimientos.
- El carácter impulsivo de los movimientos.
- La timidez.
- La actitud emotiva ante la realidad.

Teoría de la ficción de E. Claparède

Claparède opina que el juego viene definido por quién juega, que el juego es una actitud del niño hacia el mundo y que la importancia de la actividad lúdica está en el modo de actuar del niño. Para él es a través del juego como se crea la personalidad del niño.

El psicoanálisis de Sigmund Freud

Freud considera que el juego es un proceso interno de naturaleza emocional a través del cual los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y a través del cual pueden expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos. Freud afirma también que a través del juego los niños superan ciertos acontecimientos traumáticos por los que han pasado, esto lo consiguen a través de la repetición en la actividad lúdica.

LAS TEORÍAS DE LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX

Teoría socio histórica de Lew Vygotsky

Vygotski defiende que el juego nace de la necesidad, pues para él, el juego es un factor básico del desarrollo del niño. Al mismo tiempo considera el juego como una acción espontánea de los niños con un gran valor socializador, ya que a través del juego los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales.

Esto viene a decir que los niños para jugar necesitan utilizar la imaginación y que a través de la actividad lúdica se facilita la incorporación al trabajo escolar.

No podemos olvidar que Vygotski utiliza el término de “Zona de desarrollo próximo” (ZDP) refiriéndose a la distancia que encontramos entre lo que el niño es capaz de aprender



y lo que realmente aprende. Distancia que se acorta cuando el niño dispone de los recursos necesarios, entre ellos y principalmente, las personas de su entorno.

Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta.

Cabe destacar que Piaget dividió el desarrollo intelectual en cuatro estadios, que son:

- Estadio Sensoriomotor (de 0 a 2 años): En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción
- Estadio pre operacional (de 2 a 6 años): en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.
- Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): en el que destaca el juego reglado y de construcción.
- Estadio operacional formal (de 12 o más años): Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones.

Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner

Bronfenbrenner afirma que hay una correspondencia entre el entorno en el que viven los niños y el juego que estos practican y, considera que la conducta de estos viene determinada por la forma en la que perciben el ambiente, no por la realidad objetiva.

Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillos

Huizinga y Caillos consideran que los niños pueden aprender las tradiciones, costumbres, normas sociales y la cultura a través del juego. Es por ello por lo que en las diferentes culturas los juegos cambian.



El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función H. Wallon

Para Wallon a través del juego se lleva a cabo el desarrollo armónico del niño, este dice que los juegos y las actividades que no lo son (las que otros autores suelen denominar serias, de trabajo, de aprendizaje...) tienen la misma “materia”, con la única diferencia de la actitud que la persona le pone la acción.

Wallon, apoya también la idea de que el juego ayuda al niño a conocer el mundo externo a través de la imitación de las personas más cercanas a él y aquellas a las que imita. Considera que cualquier actividad que se haga libremente puede llegar a ser un juego, y al mismo tiempo afirma que un juego puede dejar de serlo si es obligado.

TEORÍAS DE LOS JUEGOS: PIAGET, VIGOTSKY, GROOS

Karl Gross: Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos).



En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Teoría Piagetiana:

Jean Piaget considera el juego como elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva del niño y la niña, pero adicionalmente es importante para la vida social del individuo.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa



operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social,



y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS ENTRE LAS TRES TEORÍAS

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo.

TEORÍA DEL JUEGO EN EL PSICOANÁLISIS

Otra teoría clásica es la de Sigmund Freud. Como Groos, Freud vincula pronto el juego a la expresión de instintos y, más concretamente, al instinto de placer. Para Freud, sueño y juego simbólico permiten un proceso de realización de deseos insatisfechos y, en último término, estos símbolos lúdicos proporcionan una oportunidad de expresión a la sexualidad infantil análoga a la que el sueño le proporciona a la del adulto.



Freud (1905) criticó la explicación funcionalista del juego proporcionada por K. Groos (1901). El placer lúdico tiene su origen, para Groos, en la satisfacción de la dificultad superada. Encontramos satisfacción en repetir aquello que ya dominamos, y esa repetición consolida lo aprendido antes de que el sujeto tenga ocasión de aplicarlo.

Sin embargo, a partir de 1920, Freud se ve obligado a modificar su teoría y a reconocer que en él actúan también las experiencias reales no sólo las proyecciones del inconsciente y la realización de deseos. La explicación de la presencia repetitiva de aquellas experiencias que habían sido desagradables o traumáticas requería de otro principio que el del placer. La fuerza destructiva y autoagresiva, que llevó a Freud a reformular toda su teoría, afectó también a su concepción del juego. De espectador pasivo, el niño se convierte en actor y representa esos aspectos negativos, traumáticos, de la realidad exterior cuya presencia requiere una explicación que vaya más allá del principio del placer.

Serán precisamente estas características del juego infantil las que permitan su utilización como instrumento de diagnóstico y de terapia de los conflictos infantiles. Como sucede en el caso de los sueños, el juego infantil es expresión de otros procesos a los que no tenemos acceso directo, expresa también la angustia provocada por experiencias de la vida real, y re-escenificar el trauma le permite adaptarse mejor a esa realidad, dominar en el juego aquellos acontecimientos que previamente le dominaron a él.

TEORÍA DEL JUEGO EN JEROME BRUNER

Según Jerome Bruner (2002) desataca son algunos aspectos fundamentales del juego infantil:

- El juego supone reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos. No tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria.
- La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines, (esto habla más de la flexibilización que de la ausencia); por esta razón, el juego se convierte no sólo en un medio para la exploración sino también para la invención.
- El juego no sucede al azar o por casualidad. Al contrario, se desarrolla más bien en función de algo a lo que Bruner ha llamado “un escenario”.



Es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo.

Bruner también habla de la utilización que hacemos del juego para obtener otros fines, ya que con ello se corren ciertos riesgos que se deben tener en consideración. Por ejemplo:

- Sin desconocer que el juego es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta, al instruir a los niños sobre los valores de nuestra cultura podemos fomentar en exceso la competitividad en ellos.
- También hay que ser cuidadosos cuando pensamos en el juego con un valor terapéutico porque, aunque jugar con otros niños resulta benéfico, corremos el riesgo de privarlos de su iniciativa.
- El juego es un medio para mejorar la inteligencia, de acuerdo con los usos que hagamos de él [...] Hay, por tanto, múltiples razones para aconsejar que dejemos al niño libre, en un medio honesto y rico en materiales, con buenos modelos culturales a los que poder imitar.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que, si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje



convergirían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos.



También es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vygotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget).

A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

JUEGO Y APRENDIZAJE

El juego sistemático es un medio atractivo para el aprendizaje de habilidades y conocimientos, existiendo un equilibrio entre el derecho del niño de jugar por jugar y la utilización del juego como medio educativo.

En este sentido el juego cumple varios objetivos de trascendencia que contribuyen a la formación integral del educando: alcanzar conocimientos intelectuales, afectivos y motores transfiriendo actos y hechos de la vida cotidiana al aprendizaje; aprender a jugar comprendiendo la necesidad de aplicar implementos, habilidades y reglas de acuerdo al juego que se va a realizar; obtener experiencias sensoriales a través de utilizar diversas situaciones ambientales y materiales; elevar experiencias sociales positivas y aprender normas y reglas sociales, entre otros.

El juego en el proceso enseñanza - aprendizaje permite desarrollar y perfeccionar las distintas áreas de la persona:

Área cognoscitiva: El juego permite elevar el nivel intelectual. A través de la práctica se adquieren conocimientos sencillos que son la base para la enseñanza en otras asignaturas mejorando el lenguaje, la observación, la memoria, etc. En unos casos aprende la idea y la



acción principal de cada uno de los juegos que va a ejecutar; aprende normas; en otros, las reglas y aspectos organizativos de los juegos o aprende a variar los juegos.

Área física - motora: La práctica del juego motiva positivamente para el desarrollo físico. motor existiendo una influencia directa para el metabolismo aportando para el fortalecimiento y mantenimiento de la salud como para el aprendizaje de habilidades y capacidades motoras. Así: eleva la capacidad de reacción y rapidez de movimiento; fortalece los músculos, esqueleto, órganos sensoriales; fortalece el sistema circulatorio y respiratorio; perfecciona las habilidades generales y específicas como correr, saltar, etc.; lanzar, alcanzar; perfecciona la agilidad, destreza, coordinación y efectividad de movimiento; desarrolla la velocidad, fuerza, resistencia.

Área afectiva - social: El juego ofrece condiciones sociales para que el niño esté en constante relación humana; fortalece su personalidad y adquiere la capacidad de someterse a reglas estipuladas socialmente. Favorece la formación de la personalidad porque adquiere experiencias que le permiten tener opinión propia e independiente para elegir y decidir las acciones a ejecutar enseña a superar y resolver obstáculos y dificultades en la realización de la actividad; permite superar el temor al fracaso manteniendo valor y arrojo en las actividades de mayor prueba individual; enseña a expresar emociones. Se desarrollan principios ético- sociales: enseña a ser sincero, justo, colaborador y considerado con sus compañeros; fomenta el respeto entre los niños, enseña a aceptar las normas y reglas comunitarias, fortalece el amor y la amistad entre los compañeros, enseña a cuidar los recursos que se utilizan en los juegos. (CONVENIO ECUATORIANO ALEMAN. 1988 Boletín para el fomento de la educación física. El deporte y la recreación en el Ecuador, N.

Aspectos pedagógicos y didácticos del juego: La pedagogía trata al juego como un medio de su acción para facilitar el aprendizaje. El juego puede ser también considerado en la problemática metodológica y técnica de la pedagogía que lo considera como una herramienta que facilita la tarea educativa siendo necesario que el docente descubra la importancia de éste en el proceso educativo debiendo conocer su tecnología para poder aplicarla, sin menoscabar sus enormes posibilidades.



JUEGO INFANTILES LA RONDA

“Juego musicalizado que se hace generalmente formando un círculo entre los participantes, es considerado como la base lúdica de cada cultura, pues su contenido manifiesta un mensaje social que cuenta, narra, afirma creencias, ideas o visiones sobre su situación o acontecimiento. Cabe anotar que la ronda comprende la expresión corporal y desencadena en actividades de participación colectiva”
(Funlibre).

Su esquema original es un círculo con o sin desplazamientos con musicalidad básica de acuerdo a los ritmos característicos de la región. Es llamativa, bella, armónica en su contexto, espontánea en la realización o aplicación.

Considerada como un elemento típico de aplicación infantil debido a su utilización pedagógica, especialmente durante los primeros años de vida escolar del niño, presenta características específicas frente a otras actividades catalogadas como de adultos, tales como la danza, el teatro y el canto, de las cuales toma elementos esenciales para su estructuración.

La ronda tiene orígenes en las danzas ceremoniales de los primeros hombres que poblaron la tierra, donde se conjugaban movimientos danzados, canto, pantomima y voces poéticas, todo con fines rituales.

Tales ritos no tenían límite de tiempo y espacio, sino objetivos claros como era lograr el contacto de las fuerzas celestes y terrenales, combinando en ello el aspecto mágico y divino de los mismos, para así fortalecer los comportamientos normales de los seres humanos.

Con el transcurso del tiempo y a medida que se modifican y perfeccionan tales actividades, también la ronda tuvo los cambios que fueron dando su forma actual, definida anteriormente.

Cabe anotar también que la ronda, como campo de la expresión humana, presenta algunas características especiales y encaja dentro del contexto del folclore; por tanto, además de ser elemento pedagógico también lo es de tipo folclórico - cultural.

Las características que presenta el folclore y que se observan, de manera análoga en la ronda, son:



- **Anónimo:** Aunque existe el creador individual, prevalece como manifestación de la comunidad.
- **No Institucional:** No pertenece a ningún plan particular de los sectores oficial y privado, sino que se desarrolla y aprende de una manera no formal, especialmente por tradición oral.
- **Antiguo:** significa que tiene permanencia en el tiempo e, igualmente, una adaptación y prácticas continuadas; muchos provienen de épocas remotas.
- **Funcional:** Implica el hecho de dar respuesta a una necesidad, normalmente aplicadas a las diferentes etapas del proceso cognitivo.
- **Pre-lógico:** se produce por motivaciones espontáneas, intuitivas, simples, surgidas al vaivén de los sentimientos, o las emociones. Esta pre-logicidad permite, por contraste (como ocurre en las sociedades primitivas), que los niños edifiquen con su propia imaginación, un mundo autónomo que adquiere vida sólo en ellos y por ellos.

ELEMENTOS ESTRUCTURALES DE LA RONDA

Tanto la ronda como el juego poseen una estructura que resulta de la conjugación entre la forma y el contenido.

- La forma corresponde a los procedimientos, modos o recursos necesarios para el funcionamiento de la actividad.
- El contenido hace referencia al aspecto lúdico, buscando la entretención, pero además implica una lección, disciplina o una moraleja, que van a incluir en las cualidades mentales, sensitivas y físicas de los participantes, especialmente en el caso de los niños.

“Es esta combinación de contenido y forma la que debemos intentar desarrollar en los juegos y rondas para un verdadero aprovechamiento educativo y cultural”.

ESTRUCTURA DE LA RONDA:

- **El Canto:** Se expresa a través de tonadas muy elementales que se hacen a coro o individualmente, con base en unos textos inmodificables, o que representan unos cambios menores que además son conocidos por todos.

- **La Pantomima:** Es la parte teatral que va implícita en ella; se observa en la representación o imitación de personajes, animales, seres u objetos con creación de lugares y situaciones, que le dan un sentido escénico aunque no presentan diálogo.
- **La Danza:** Son aquellos movimientos y actitudes corporales (individuales o por parejas o grupos, o de integración total) que exigen un ordenamiento basado en el ritmo que es llevado por las voces, palmoteos o golpes dados con otras partes del cuerpo o elementos externos, de forma sincronizada, y que conlleve a la conformación de figuras como ruedas, círculos, filas, manos o brazos entrelazados, calles, puentes, cadenas etc., con expresión de sentido coreográfico.
- **El Recitado:** se representa especialmente en algunas rondas que empiezan con " juego de palabras" como trabalenguas y/o retahílas de intención numerativa, destinadas a fijar algunos puestos o turnos o a designar a alguien que inicie la actuación.
- **El Diálogo:** se presenta en algunas rondas donde es necesario, por su contenido tener un coloquio entre dos personas o grupos, sin necesidad de alterar el tono de voz; en muchas ocasiones son el complemento de la pantomima: mientras algunas personas mantienen un dialogo figurativo, otros lo representan.
- **El Juego:** Algunas rondas requieren de ciertas actitudes corporales, destrezas o combinación de movimientos, que son hechos sin asociación con el canto ni con el ritmo, pero que llevan a cumplir su argumento. Estos juegos de ronda son, en muchos casos, el resultado de la combinación de algunos juegos y rondas.

Toda ronda contiene, por lo menos, tres de los elementos anteriores, siendo los más comunes el canto, el recitado, la pantomima y el juego de ronda.

Con lo reseñado anteriormente, se pretende que los proyectos, eventos y actividades dinamizadas en las comunidades, transmitan la recreación, el juego y la ronda como algunos de sus medios, de manera adecuada para la obtención de los beneficios previstos durante la planeación; beneficios como la socialización, el aprendizaje, el desarrollo de competencias, la formación en valores, la convivencia pacífica, el desarrollo psicomotriz, las competencias comunicativas, entre otros.

IMPORTANCIA DE LAS RONDAS INFANTILES:



La ronda constituye un gran recurso didáctico, una valiosa fuente de apoyo para la adquisición

Figura 1 Las Rondas Infantiles



de conocimientos, no solo de tipo formativo sino del ámbito general de todo el hábitat del individuo. Es un elemento de expresión ritmo-plástica muy completa ya que permite la participación activa del niño en forma espontánea y va mejorando su formación integral como tal, además estimula el desarrollo social. Es un instrumento de poderosas sugerencias para convivencia y las normales relaciones entre los niños.

Los niños tienen gran parte de su vida dedicada a las actividades lúdicas entre ellas las rondas; actividad social que desarrolla la creatividad, imaginación y contribuye a la solución de problema (adaptación, ubicación, respeto al compañero, manejo de espacio). La ronda no es una actividad solitaria sino decididamente social y comunitaria, el niño expresa mejor su “Yo” y se proyecta más satisfactoriamente cuando hay otros niños de su edad presente.

Siempre que se realice un montaje de rondas debe llevar un objetivo claro dentro del hacer de la educación Física y a solucionar problemas basados en la maduración del niño.

Cuando se realice una ronda debemos tener presente el goce de la actividad por parte de sus participantes y la creatividad que aflora en ellos. Con ella se logra que el niño interiorice, utilice el espacio y el tiempo, se exprese verbalmente y corporalmente, desarrollo de su percepción motora, visual, auditiva y táctil contribuyendo así con todas las áreas de forma integral.

La ronda es un instrumento o recurso educativo de gran influencia formativa ya que su aporte se dirige al enriquecimiento de la expresión creadora, entusiasmo de tal forma que da rienda suelta a su fantasía.

La ronda como elemento lúdico tiene en cuenta los movimientos naturales o fundamentales, toda esta manifestación de movimientos lleva una organización rítmica que es a la vez el impulso en la ronda se va enriqueciendo con una serie de pautas relacionadas o sea ese aporte intelectual que es el nuevo conocimiento que va a enriquecer la actividad a realizarse.

Rondas y juegos grupales

Las rondas fomentan en los niños lo grupal, respetando turnos, colaborando con el que no sabe qué movimientos se van a hacer mediante el modelo de imitación que tanto influye en la infancia.

Las rondas son cantos rítmicos que se acompañan de una danza, casi siempre de disposición circular, con gran carácter ritual, que recuerdan a la época en que las comunidades se reunían para hacer invocaciones a la naturaleza o alguna otra clase de ruegos. Claro que el contenido es variable según los grupos, pero de todas maneras el trabajo entre todos es favorecedor de la vida social.

ELABORACION DE UN MANUAL DIDACTICO-DESCRIPTIVO DE JUEGOS TRADICIONALES



Figura 2 Juegos tradicionales

JUEGOS TRADICIONALES Y CULTURA POPULAR

A lo largo de la historia los pueblos han transmitido sus costumbres y juegos de generación en generación. A través de los juegos tradicionales se han conservado frases, nombres de pueblos, plantas, animales, trabalenguas, etc. En general, los juegos tradicionales están relacionados con la naturaleza y los objetos del medio; están dirigidos a desarrollar en los niños componentes valorativos, costumbres y roles mediante los cuales participan activamente para crear, inventar y construir aspectos que le sirven para conocer el mundo. (UNIVERSIDAD DE CUENCA, 2000 *Cultura, recreación y juegos infantiles*, págs. 18-19.)

Conviene distinguir entre juego tradicional, autóctono, alternativo y popular que tiene una identidad propia de cada pueblo, sus reglas a veces son indeterminadas, son expresión del pueblo y de su acervo cultural.

El juego autóctono se refiere al juego que pertenece a una cultura determinada. El juego popular tiene una significación más amplia y se practica de forma ocasional, varía mucho de un grupo o localidad a otra y pueden tener aportaciones generacionales. (JURADO



SOTO, Juan José y otros. (2002) Juegos *como recurso didáctico. Juegos populares y tradicionales de Madrid*. Págs. 17-18) Los juegos tradicionales son juegos populares muy arraigados en la cultura y que, a pesar de la masificación de los juegos deportivos y electrónicos, todavía se aprecian y se practican en forma espontánea entre la niñez.

Se ha identificado que la mayor parte de los juegos tradicionales que se conservan en el Ecuador tienen procedencia española. Tanto la letra como el canto, la música, el diálogo han evolucionado y sufrido variantes, cambios y modificaciones dando lugar a un producto cultural que es el juego tradicional mestizo siendo este uno de los elementos que mejor definen a la cultura latinoamericana en donde los juegos aborígenes, africanos y europeos se entrelazan y superponen en prácticas corporales. (GUEVARA, Darío. 1999 *Folklore del corro infantil ecuatoriano*. Edit. Casa de la Cultura, Cuenca. págs. 12-13)

En nuestro medio, se reconoce la influencia de la alienación cultural con la invasión de nuevos patrones de conducta y las nuevas tecnologías que han tratado de dominar las prácticas del juego infantil lo que ha producido que los juegos tradicionales queden relegados a un segundo plano. Sin embargo, los enfoques educativos contemporáneos ponen énfasis en la valoración de lo tradicional y se recomienda insertar en el currículo temas relevantes de la cultura popular como eje transversal. En este sentido, los juegos tradicionales son pertinentes porque tienen significado y producen alegría en los niños y niñas; permiten estimular el crecimiento físico, la adquisición de habilidades y destrezas, el desarrollo mental y emocional.

Cada uno de los juegos tradicionales puede ayudar a cumplir los objetivos de la educación infantil en los aspectos cognitivo, psicomotriz y socio afectivo. La creatividad del docente se pone en juego para aprovechar este valioso recurso didáctico, que tiene, entre otras ventajas, el ser económico, puede ser aplicado en todos los niveles de la educación inicial y se prestan para ser ejercitados en el hogar en compañía de los padres y adultos de la familia.

A la hora de seleccionar y describir los juegos en el Manual hemos intentado transcribirlos tal y como lo hemos recogido a través de transmisión oral y escrita, procurando que fueran lo más fiel a aquellos que antaño se practicaban por toda nuestra región.



DESCRIPCION DE JUEGOS INFANTILES TRADICIONALES.

En este Manual se propone un modelo alternativo que consta de varios aspectos como nombre del juego, objetivo, recursos, estrategias y metodología, desarrollo de destrezas, graficación, desarrollo del juego. De esta manera se consigue la comprensión por parte del docente-estudiante lo que facilitará la organización y autorganización de los juegos.

Los veinte juegos infantiles tradicionales que se explican a continuación se basan fundamentalmente en informaciones recogidas en nuestra localidad a través de fuentes bibliográficas y trabajo de campo mediante observaciones. Son juegos que los niños y niñas demuestran mayor interés en practicarlos.

Los juegos descritos permiten ejercitar con mayor amplitud las destrezas motrices, cognitivas y afectivo – sociales en los niños y niñas de los niveles pre – primario y primario porque su organización y ejecución favorece el desarrollo integral del educando.

Se ha tomado el criterio de ordenarlos alfabéticamente y consta de una explicación con los siguientes aspectos:

- Nombre del Juego
- Objetivo
- Recursos
- Estrategias metodológicas
- Desarrollo de destrezas
- Ilustración
- Ejecución

1. EL ARO

Objetivo. - Desarrollar la agilidad, equilibrio y velocidad. Conseguir seguridad y confianza en sí mismo.

Recursos. - Se utiliza un aro de caucho (de bicicleta o cortado de una llanta de vehículo) de un diámetro aproximado entre 50 a 60 cm. Para guiarlo se usa el "arador", un pedazo de madera o la mano. El espacio para el juego debe ser amplio y liso. El número de participantes es ilimitado.

Estrategias.- El método adecuado es el directo que se inicia con la explicación, luego se demuestra, se ejercitan los movimientos más sencillos hasta lograr la destreza necesaria y por último, se practica a nivel de competencia.

Desarrollo de destrezas.- Para mantener el aro en equilibrio el niño debe tener un cierto grado de desarrollo motriz y mayor coordinación óculo-manual, por tanto, se puede enseñar desde los seis a siete años de edad.



Figura 3. El Aro. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

La competencia se organiza trazando dos líneas de 25 m. o más de distancia una de otra. A la señal del conductor parten a toda velocidad a la meta. Gana el que llega primero, siempre que el aro no caiga al suelo.

2. LAS BOLAS

Objetivo. - Desarrollar los valores de respeto a las reglas. Reforzar las nociones matemáticas y destrezas psicomotrices.

Recursos. - Espacio amplio, bolas de cristal o canicas.

Estrategias. - Para el aprendizaje es pertinente el método directo. Los distintos juegos tienen reglas que serán señaladas y respetadas por los propios niños o con la sugerencia del facilitador. Este juego se puede enseñar desde los siete años.

Desarrollo de destrezas. - Estimula la motricidad fina mediante la coordinación ojo - mano, nociones de operaciones matemáticas (suma, resta) de orden y reglamentación. Desarrolla la atención y la concentración, por tanto, es útil para los niños con déficit de atención.



Figura 4 Las Bolas Quizhpe. Carpio, M. (2002).

Ejecución

Cada uno de los niños tiene unas cuantas bolas y pueden jugar de diferentes maneras:

- **El pepo** que consiste en hacer chocar una bola con otras.
- **La bomba o rueda** que consiste en colocar varias bolas dentro del círculo trazado, debiendo sacarlas con tiros.



- **La culebra** es un camino con hoyos por donde pasa la bola empujada por los jugadores. Gana el que llega primero a la meta.
- **El rebote** consiste en lanzar las canicas contra una pared con la finalidad de golpear a las que están en el piso. Si esto ocurre, el jugador gana la bola.
- **La zapatilla** es un juego que lo practicaban de preferencia las niñas. Con seis bolas de cristal en la palma de la mano intentan lanzarlas hacia arriba de modo que se puedan retener entre los dedos de la misma mano dando la vuelta. Se requiere una superficie de cemento o baldosa para recoger las bolas que han caído mediante el lanzamiento previo de una de las bolas. Se acompaña con la recitación que va indicando el avance del juego:
 - Una, dos, tres, cuatro, cinco, seis. Chicas. Grandes. Conforme caiga. Limpia puesta. Cuando hay pérdida o falla, pasa el turno a otra jugadora. Este juego se ha perdido en gran medida, probablemente por la gran dificultad de su realización.

3. LA CEBOLLA

Objetivos.- Fortalecer los diferentes planos musculares. Controlar la agresividad. Reforzar el instinto de conservación.

Recursos.- Un espacio liso o césped y un poste o árbol.

Estrategias.- Método demostrativo. Se puede practicar desde los cinco o seis años de edad.

Desarrollo de destrezas.- Estimula la percepción témporo espacial con las nociones delante, atrás, antes, después. Desarrolla la creatividad en las tácticas que utiliza para obtener la mayor cantidad de "cebollitas". Desarrolla la motricidad gruesa cuando coordina movimientos y fuerza muscular y evita ser separado. Se desarrolla la atención en los diálogos.



Figura 5 La cebolla. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

Un participante hace el papel de la mamá cebolla y otro del o la vendedora, el resto de jugadores son las cebollitas que se colocan en fila, sentados en el suelo y tomados de la cintura. La vendedora se asegura de un poste o árbol y la “mamá cebolla” que está fuera de la fila pregunta:

- ¿Habrá cebolla? Si la vendedora dice que sí, se ponen de acuerdo en el precio.

La vendedora le dice a la “mamá cebolla” que tome las que desee. Entonces toma al último de la fila por la cintura y trata de hacer que se desprenda de los demás y suelte sus manos. El que suelta las manos es el nuevo comprador de las cebollitas y así continúa el juego.

4. LAS COGITITAS

Objetivos.- Fortalecer el esquema corporal. Integrar al grupo para lograr una mejor participación.

Recursos.- Un patio amplio y sin obstáculos.

Estrategias.- Se emplean diversas formas de selección del niño que va a coger, señalándolo con la sílaba o palabra final del estribillo; por ejemplo:

- Una, dola, trela, canela, sangre de vela, vilo, vilón, cabeza de indio pipón.
- En la casa de Pinocho todos cuentan hasta el ocho: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, pin pon fuera.

Se jugará con niños desde los seis años de edad.

Desarrollo de destrezas. - Favorece la motricidad gruesa al ejecutar la carrera, al esquivarse para no ser atrapado, a la reacción del movimiento. Ayuda a mejorar los reflejos. Ejercita nociones t mporo espaciales: cerca - lejos, arriba - abajo, derecha - izquierda. Despierta la atenci n e intuici n y le permite al ni o estar alerta en el momento de la persecuci n



Figura 6 Las Cogiditas. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecuci n

Se sortea a un ni o quien ser  el encargado de seguir a los dem s hasta atraparlo. El ni o sorteado sale al centro del patio. Los otros, colocados a un extremo del mismo tratan de cruzar al otro lado, sin dejarse coger. Si es alcanzado durante la carrera, este pasa a ayudar a coger a los dem s. El juego contin a hasta atrapar a todos. Se reinicia con un nuevo sorteo.

5. LAS ESCONDIDAS

Objetivo.- Interiorizar el esquema corporal para su ubicación en el espacio.

Recursos.- Espacio amplio, de preferencia en un lugar al aire libre.

Estrategias. - Se emplea el método directo, explicativo - demostrativo. El niño - a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar.

Desarrollo de destrezas. - Se activa la motricidad gruesa con los movimientos de todo el cuerpo al adaptarse al sitio en el que se esconde. Desarrolla la atención para buscar a los niños y alerta para los que están escondidos. Enseña a mantener la calma en momentos de ansiedad. Permite desarrollar la imaginación y creatividad para escoger el escondite más idóneo. Es útil para niños con problemas de atención, hiperactivos y con dificultades de socialización.



Figura 7 Las Escondidas. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a sus compañeros escondidos. El escogido tapa sus ojos y cuenta hasta determinado número (en voz alta), el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego. Al terminar de contar el niño inicia la búsqueda. Al ser encontrados los niños regresan al sitio de partida. El que primero fue hallado busca a los demás.

6. EL FLORON

Objetivo. - Desarrollar la percepción visual y la habilidad motriz para manipular objetos.

Recursos. - El material que se utiliza es un botón, una moneda o cualquier objeto pequeño.

Estrategias. - El juego se desarrolla en un espacio amplio. El método sugerido es el directo, el maestro explica, repite el estribillo hasta que los niños memoricen. Se puede practicar desde los seis o siete años de edad.

Desarrollo de destrezas. - Ayuda a desarrollar nociones tiempo-espaciales. Estimula el seguimiento visual del niño. Ayuda a mantener la atención cuando el niño observa cuidadosamente los movimientos del niño que comanda el juego como de los compañeros. Estimula la memoria cuando repite el estribillo.

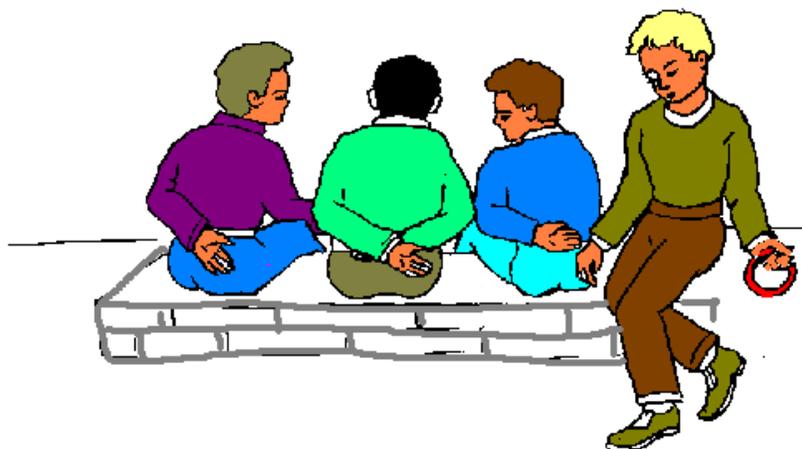


Figura 8 El Florón. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

Los niños se sientan en círculo con las manos juntas detrás de su espalda. El director del juego pasa detrás de cada niño haciendo el ademán de dejar el "florón" en las manos de alguno de los niños, al tiempo que repite el siguiente estribillo:

“El florón está en mis manos,



de mis manos ya pasó.

Las monjitas carmelitas

se fueron a Popayán

a buscar lo que han perdido

debajo del arrayán”

Se pregunta a uno de los niños -¿Dónde está el florón? Este debe identificar a quién lo tiene. Si no acierta debe entregar una prenda que luego la rescatará cumpliendo una penitencia.

7. EL GATO Y EL RATON

Objetivos. - Estimular la motricidad gruesa y el lenguaje comprensivo. Practicar nociones tempo - espaciales. Fomentar la solidaridad con el más débil.

Recursos. - El cuerpo de los niños es el único material.

Estrategias. - Para la ejecución de este juego se recomienda el método explicativo. Se lo ejecuta en un espacio amplio, sin obstáculos.

Desarrollo de destrezas. - Se aprenden y desarrollan las nociones dentro-fuera; arriba-abajo; izquierda-derecha; cerca-lejos. Los niños deben prestar mucha atención y estar alerta para reaccionar adecuadamente ante las circunstancias del juego. Se desarrollan destrezas intelectuales cuando planean estrategias instantáneas para atrapar a su presa o huir, según el caso.



Figura 9 El Gato y el Ratón. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

Se forma una ronda con un grupo ilimitado de niños. Se designan voluntariamente dos participantes para que el uno desempeñe el rol de gato y el otro de ratón. El gato se ubica fuera de la ronda, el ratón dentro. Se inicia el siguiente diálogo:

Gato: Ratoncito, ratoncito.

Ratón: ¿Qué quieres gato glotón?

G: Estás gordito.

R: Hasta la punta de mi rabito.

G: Te como un trocito.

R: Cómeme, si puedes.

Inmediatamente el gato persigue al ratón hasta atraparlo. Al mismo tiempo, los niños que forman la ronda le cierran el paso al gato y ayudan al ratón en su huida; El juego se termina cuando el ratón es atrapado o cambiando de roles.

Variaciones. -

- Se puede designar dos gatos y dos ratones.
- Realizado el juego en una piscina, la persecución se realiza siempre nadando.
- Este juego puede practicar niños desde los tres años.

8. JUGUEMOS EN EL BOSQUE (Ronda lúdica)

Objetivo. - Interiorizar las nociones de ahora, antes y después. Coordinar movimiento y ritmo.

Recursos. - Espacios amplios. Número ilimitado de niños.

Estrategias. - Se puede emplear el método directo. La facilidad del proceso permite que lo puedan practicar niños desde los cuatro años

Desarrollo de destrezas. - Desarrolla la percepción visual y auditiva. Ejercita la motricidad gruesa con la carrera. Acelera el ritmo cardíaco y desarrolla la atención para escuchar la frase clave y el movimiento del lobo. El niño descarga la agresividad. Ejercita la memoria y el lenguaje. Estimula la coordinación dinámica general.



Figura 10 Juguemus en el Bosque. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

Los niños en ronda giran cantando alrededor de otro que hace de "lobo":



- Juguemos en el bosque hasta que el lobo esté, si el lobo aparece, entero nos comerá- Se paran y preguntan: - ¿Qué estás haciendo lobito? Este responde: - Me estoy levantando de la cama.

El grupo vuelve a cantar girando alrededor del "lobo"

- Continúan preguntando. Ante las preguntas de los niños el "lobo" debe responder en secuencia hasta que dice: -¡Voy a comerles ! Entonces la ronda se disuelve, entre gritos corren para evitar ser atrapados por él. El niño atrapado es el nuevo "lobo".

9. LIRON LIRON

Objetivos.- Socializar al grupo mediante la participación. Ejercitar el lenguaje al recitar el estribillo.

Recursos.- Espacio amplio sin obstáculos.

Estrategias.- Se emplea el método directo con la explicación del juego, la demostración y repetición del canto. Pueden jugar niños de todas las edades a partir de los cinco años.

Destrezas que desarrolla.- Desarrolla la motricidad gruesa favoreciendo la coordinación dinámica en el momento de realizar el trote rítmico. Estimula la fuerza muscular en el momento de tomarse de la cintura para halar a su compañero. Ejercita la memoria al cantar el estribillo y la capacidad de decidir en el momento de escoger una de las dos opciones.



Figura 11 Lirón Lirón . Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

Dos participantes se toman las manos frente a frente y cada uno, en secreto, se asigna un nombre de fruta o de color. Los otros niños forman una columna tomados por la cintura. Los dos niños que dirigen el juego mueven los brazos y los otros pasan por debajo cantando:

- Lirón, lirón dónde viene tanta gente.
- De la casa de San Pedro
- Una puerta se ha caído
- Mandaremos a componer.
- Con qué plata, qué dinero
- Con las cáscaras de huevo
- Que pase el rey que ha de pasar

- Que el hijo del conde se ha de, se ha de, se ha de quedar.

Cuando se dice "se ha de quedar" se le atrapa a un niño y se le hace escoger en secreto una de las dos frutas o colores, debiendo ubicarse detrás del niño con el nombre elegido. Cuando todos los niños han pasado se hace una prueba de fuerza entre los dos grupos. quienes halan para su lado correspondiente hasta saber quién es el más fuerte.

10. MATANTIRUN TIRULAN (RONDA)

Objetivo.- Lograr la socialización del grupo mediante un estribillo rítmico.

Recursos.- El cuerpo de los niños es el único material.

Estrategias.- Espacio amplio sin obstáculos

Desarrollo de destrezas.- Desarrolla la memoria, la imaginación y creatividad. Permite la práctica de la motricidad gruesa, movimientos coordinados. Activa la participación grupal y el lenguaje.



Figura 12 Quizhpe Carpio, M. (2002). Matantitun Tirulan.

Ejecución

Es una ronda lúdica desarrollada en base de dos grupos:



LETRA

- Buenos días mi señorío matantirun tirulan.
- Qué desea mi señorío matantirun tirulan.
- Yo deseo a una de sus hijas matantirun tirulan.
- A cuál de ellas la desea matantirun tirulan.
- A la niña Marthita matantirun tirulan.
- En qué oficio le pondría matantirun tirulan.
- En el oficio de “bailarina” matantirun tirulan
- Este oficio sí (no) le agrada matantirun tirulan.
- Pues hagamos la fiesta entera con la niña en la mitad.
- Arbolito de naranja, peinecito de marfil, a la niña más bonita del colegio Guayaquil.

MOVIMIENTOS:

Uno de los participantes inicia el saludo caminando hacia delante y recitando la primera frase. La segunda frase es dicha por el grupo grande de niños caminando hacia delante mientras el primero camina hacia atrás. Durante los diálogos los niños, tomados de la mano caminan hacia delante y hacia atrás. Cuando el oficio es del agrado del niño o niña escogido se forma la ronda y se canta la última frase. Al terminar la ronda se abrazan de dos en dos. Si queda alguien sin pareja se le dice en coro: - ¡ árbol seco, árbol seco!.

11. O A

Objetivo. - Desarrollar la coordinación y agilidad del esquema corporal y la manipulación digital en relación con la percepción visual.

Recursos.- Espacio libre frente a una pared lisa. Pelota de tamaño mediano. Número de niños libre.

Estrategias.- Método demostrativo. El niño que hace caer la pelota o no hace lo que recita, pierde. Se iniciará desde los seis años.

Desarrollo de destrezas.- Estimula el seguimiento visual del movimiento de la pelota. Favorece la percepción auditiva. Desarrolla la coordinación. Favorece la interiorización de las nociones témporo - espaciales: arriba, abajo, adelante, atrás, quieto, activo, antes, después. Estimula la percepción táctil cuando la pelota llega a las manos del niño-a. Favorece la motricidad gruesa con la coordinación de movimientos. Ayuda a mantener la atención al asociar frase y acción



Figura 13 OA. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

Se juega con una pelota mediana que se lanza a la pared mientras se recita el estribillo. El niño debe efectuar el ademán respectivo:

LETRA

- O A
- Sin moverme
- Sin reírme

ACCION

- Posición quieta
- Con seriedad

- | | |
|--------------------|------------------------|
| - Con esta mano | Sacando la mano |
| - Con este pie | Sacando el pie |
| - Adelante | Golpea las palmas |
| - Atrás | Golpea atrás |
| - Adelante y atrás | Golpea dos veces |
| - Atrás y adelante | Golpea dos veces |
| - Remolino | Rota las manos delante |
| - Torbellino | Rota las manos atrás |
| - Media vuelta | Giro de media vuelta |
| - Vuelta entera | Giro completo |

12. EL PAN QUEMADO

Objetivos. - Propiciar la participación global del grupo. Favorecer la tensión y relajación muscular.

Recursos. - Espacio amplio sin obstáculos

Estrategias. - Se explica el proceso y simultáneamente se enseña el diálogo utilizando el método directo.

Destrezas que desarrolla. - Favorece la aprehensión al tomarse las manos; se interiorizan las nociones de antes, después, sobre, abajo, entre. Se ejercita la motricidad gruesa y la fuerza al mantener firmes sus manos para no soltarse. Se estimula la memoria con el aprendizaje y repetición de los diálogos.





Figura 14 El Pan Quemado. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

Los participantes se colocan en hilera o semicírculo. Todos preguntan al último niño:

- ¿Cuántos panes hay en el horno?
- Veinticinco y un quemado
- ¿Quién lo quemó?
- Ese pícaro ladrón.
- Todos cantan: - Préndalo, préndalo por ladrón, hasta que se haga chicharrón.
- En ese momento todos pasan entre el niño que es señalado y su compañero siguiente, sin soltarse de las manos, quedando el niño designado de espaldas y con los brazos cruzados formando una cadena hasta el penúltimo niño. El último trata de cortar el "pan" o cadena hasta que se rompa y así termina el juego.

13. EL PATIO DE MI CASA

Objetivo.- Fomentar las destrezas de expresión corporal.

Recursos.- Espacio amplio sin obstáculos.

Estrategias.- Se explica y demuestran los movimientos memorizando la letra del estribillo.

Destrezas que desarrolla. - Se practica las nociones témporo espaciales al tomar conciencia del cambio de posición del cuerpo. Se desarrolla la atención al escuchar la frase clave; también se cultiva la memoria al recitar el estribillo; la motricidad gruesa que le permite mantener el equilibrio al girar en la ronda y al agacharse. Desarrolla el intelecto al descubrir la paradoja de los dos versos iniciales.



Figura 15 El Patio de mi Casa. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

Se forma una ronda con los niños. Se canta el siguiente estribillo:

- El patio de mi casa es muy particular

Cuando llueve se moja como los demás.

Agáchate y vuélvete a agachar

Que a las agachaditas saben bailar

H, i, j, k, l, m, n, a,

Si usted no me quiere otra niña me querrá.

El participante que no se agacha en el momento que se dice la orden o que se equivoca paga una prenda.

14. LA RAYUELA

Objetivo. - Desarrollar la motricidad. Lograr la coordinación óculo-manual y óculo-pedal.

Recursos. - Con una tiza se dibuja la rayuela elegida. Se utilizan pedazos de teja o piedras planas para empujarlas con el pie

Estrategias. - Dado que el equilibrio debe estar desarrollado, este juego se comenzará a practicar desde los siete a ocho años. El pensamiento y la creatividad se estimulan. El aprendizaje se facilita cuando se practica el salto con el pie desnudo sobre una superficie no

lisa. Se empleará el método directo porque la complejidad del juego amerita explicaciones etapa por etapa desde el dominio del salto en un pie, hasta el lanzamiento de la ficha y las reglas del juego.

Desarrollo de destrezas. - Ejercitan el equilibrio, memoria, atención, percepción táctil. La rayuela favorece el área espacial con la orientación. Se refuerzan nociones témporo-espaciales: Estos juegos desarrollan precisión en el área de la coordinación óculo-espacial y favorecen la adquisición de habilidades.



Figura 16 La Rayuela. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

La semana: Se dibuja en el piso seis cuadros y una bomba. Cada uno representa un día de la semana. Luego se sortea el orden en el que los niños van a jugar. El primer jugador inicia el juego lanzando la ficha al primer cajón (lunes) y empuja la ficha con un pie de salto en salto hasta el domingo. En el cajón del jueves puede descansar con dos pies. Si llega al domingo el jugador tiene derecho a dibujar una casa en el cajón que desee. En caso de pisar una de las líneas de la rayuela, pierde el juego o cuando la ficha no cae en el día



correcto. Cuando le toca el turno al jugador perdedor arrojará la ficha en el día que le corresponde.

Variaciones. - Entre las variantes de la rayuela se encuentran: El gato y el avión.

El gato: Se dibuja un gato con cara, cuello, cuerpo y orejas. Se coloca la ficha en el primer cajón. Saltando con un solo pie se pasa a la panza del gato, en la que se descansa con los dos pies, luego, con un pie al cuello y cabeza y con dos pies a las orejas saltando como lo hizo al inicio; regresa a coger la ficha y sale de la rayuela. Luego lanza la ficha al segundo cajón y ejecuta la misma acción del primer caso.

El avión: Se dibuja un avión con sus dos alas, cabina y hélice. Esta rayuela se juega como la del gato solo que al llegar a la hélice con un solo pie se salta y gira para luego regresar en forma igual al inicio. Al llegar a la ficha se recoge y sale.

15. LA REINA COJA

Objetivo. - Ejercitar la socialización mediante el diálogo y la caminata rítmica

Recursos. - Espacio amplio. Número de niños libre.

Estrategias. - El método directo es el indicado. Pueden practicar niños desde los cuatro o cinco años de edad.

Desarrollo de destrezas. - Favorece el desarrollo del lenguaje mediante el diálogo; desarrolla la motricidad gruesa al caminar coordinadamente y en la huida; se ejercita el ritmo en la caminata en hileras; beneficia el estado de alerta en la persecución.



Figura 17 La Reina coja. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

Se elige un niño-a por sorteo que hace las funciones de la "reina coja". Frente a ella se encuentran todos los demás niños tomados de las manos, en hilera y mientras caminan hacia delante y atrás establecen un diálogo de la siguiente manera:

Niños: - ¿Dónde va la reina coja? Ridublán ridublancito

Reina: - A recoger violetas. "

N: - ¿Si te encuentras con el rey? "

R: - Le mostraré la corona. "

N: -¿Si te encuentras con un borracho? "

R: -Le mostraré la botella. "

N: -¿Si te encuentras con un toro? "

R: - Le mostraré los cachos. "

N: - ¿Si te encuentras con un ángel? "

R: - Le mostraré las alas. "

N: - ¿Si te encuentras con el diablo?

R: - Pues les voy a coger.

La "reina coja" persigue a todos. El niño - a atrapado acompaña a la reina en un nuevo diálogo.

16. EL RELOJ DE MAGDALENA (Ronda)

Objetivo. - Reforzar el estado de atención mediante el movimiento y ritmo del estribillo.

Recursos.- El cuerpo de los niños. Espacio plano y sin obstáculos.

Estrategias.- El método a emplearse será el explicativo - demostrativo. Pueden practicar niños desde los 4-5 años.

Desarrollo de destrezas. - Favorece la motricidad gruesa en la coordinación de segmentos corporales ya que tienen que ponerse de cuclillas mientras giran en la ronda cuando escuchan el número clave. Estimula la atención pues deben escuchar el número clave y cumplir la regla. La percepción témporo - espacial con las nociones antes - después mediante el conteo de los números.



Figura 18 El Reloj Magdalena. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

Todos los niños forman una ronda, y giran cantando, en el centro un niño-a dirige el coro:

"El reloj de Magdalena da la una, da las dos.....hasta llegar a doce" . Al llegar a este número o al número acordado, los niños se agachan sin soltarse de las manos.

La velocidad puede ser más o menos rápida. Pasa al centro quien se equivoca.

17. SAN BENDITO

Objetivos.- Controlar la agresividad mediante el desempeño de roles positivos y negativos. Desarrollar sentimientos de protección.

Recursos.- Espacio adecuado con escondites.

Estrategias.- Diálogo. Asignar roles y rotar con todos los niños. Es apropiado jugar con niños y niñas desde los seis años de edad.

Desarrollo de destrezas. - Favorece la atención, la percepción auditiva y visual para no dejarse atrapar del Diablo. Fomenta las actitudes fraternas de protección. Desarrolla la motricidad al resistir al “diablo”.



Figura 19 San Bendito. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

Dos participantes deben hacer el papel de San Bendito y el Diablo. El resto de niños serán los protegidos de San Bendito. El Bendito deja a sus hijos a buen recaudo contándoles una y otra vez antes de ir al trabajo. Mientras tanto viene el Diablo y toma a uno de ellos. Cuando el Diablo viene a llevárselos el grupo grita: - ¡San Bendito, nos coge el diablo!.

Si el Bendito regresa, el diablo tiene que huir. Este intentará llevarse a todos los niños. Cuando esto sucede el juego llega a su fin.

18. LA SOGA

Objetivos. - Fortalecer el sistema cardiovascular y los músculos de las extremidades inferiores y superiores. Favorecer la coordinación de los movimientos corporales.

Recursos.- Una soga de tamaño y grosor adecuado de acuerdo a la edad de los niños participantes.

Estrategias. - Este juego se puede enseñar cuando la motricidad lo permite y cuando el niño ha adquirido una lateralidad estable. La edad apropiada es a los seis años. Se propicia la organización grupal durante una de las variantes. Para la enseñanza sistemática se combinarían los métodos según la edad, el lugar y ciertas condiciones de los niños.

Desarrollo de destrezas. - Coordinar los saltos y el equilibrio. Desarrollar la tonicidad y la fuerza muscular de brazos, pecho y espalda. Ayuda a la percepción visual y auditiva para coordinar el batido de la soga. Desarrolla la función perceptiva en tanto ayuda a la adquisición de las nociones temporo-espaciales: antes, después, arriba - abajo, más - menos. Estimula la atención cuando los niños están pendientes de la acción que deben cumplir. Ejercitan el lenguaje y la memoria a través de las retahílas y rimas. . El niño aprende a coordinar lo visual, auditivo y manual lo que produce estímulos intelectuales benéficos. Fortalece la voluntad como función mental.





Figura 20 La Soga. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

La forma más conocida consiste en que dos niños toman la soga por los extremos y comienzan a batir para que otros niños salten mientras el resto en coro recitan ciertas rimas. Por ejemplo: "monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, ¿Cuántos hijos vas a tener? Uno, dos tres..." hasta cuando falla o deja de saltar. Enseguida pasa el turno a otro niño.

Variaciones. -

- Dos participantes baten la soga, entra uno y luego se incorporan varios hasta que pierden.
- Saltar la soga en forma de batea.
- Saltar la culebra, agitando la soga rápidamente
- Mientras se bate la soga los niños en columna entran y salen con un salto.
- Salto individual batiendo por sí mismo.
- El salto con dos sogas al mismo tiempo

19. EL TROMPO

Objetivo: Desarrollar habilidades motrices mediante el movimiento coordinado de manos y brazos.

Recursos. Se emplea un trompo de madera o de plástico y una piola de grosor apropiado al tamaño del trompo de 1,50 cm de longitud aproximadamente.

Estrategias. El método idóneo es el explicativo-demostrativo. Para la enseñanza-aprendizaje de este juego el maestro debe tomar en cuenta que el niño esté en capacidad de envolver correctamente la piola, es decir que controle el pulso y la tensión. La edad propicia para comenzar el aprendizaje varía entre los seis y siete años, de acuerdo al nivel de desarrollo psíquico y motriz.

Desarrollo de destrezas Estimula la coordinación muscular y óculo manual. El juego del trompo desarrolla la habilidad y precisión motriz de la mano y brazo para lograr el efecto deseado, esto es, el baile del trompo.

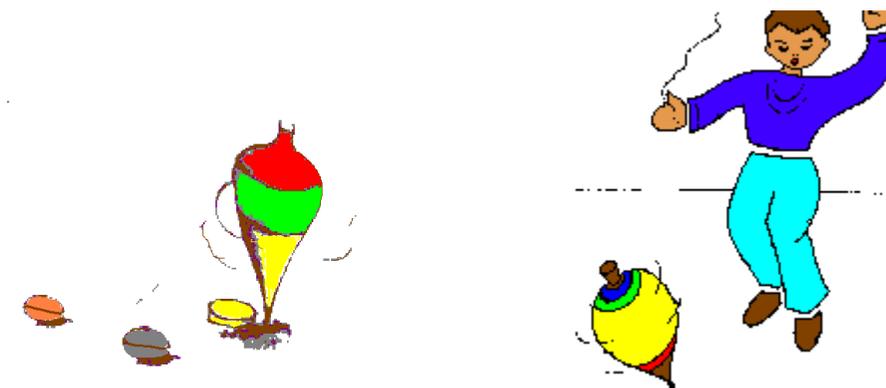


Figura 21 El Trompo. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución

El jugador debe envolver la piola desde la cabeza (coco) hasta la punta, luego en forma espiral desde abajo hacia arriba. La piola restante se envuelve en el dedo índice. Se lanza el trompo al suelo para que baile. El ganador es aquel cuyo trompo baila por más tiempo.

Variantes:

- Bailar en la mano al lanzar o recogerlo del piso.
- Los niños utilizan latas de cola (aplanadas) y las ubican dentro de una circunferencia, con el trompo tratan de arrear o sacar la lata; gana el que tarda menos tiempo en sacarla fuera del círculo siempre que el trompo siga bailando.
- Trazan un círculo resaltando el centro; a una señal varios niños pican con los trompos tratando de pegar en el centro; el trompo que está más alejado del centro queda en el suelo; los demás toman el suyo en la mano y tratan de sacarlo de la circunferencia; gana

el que ha logrado sacar la mayor cantidad de trompos mientras el trompo del ganador siga bailando.

- Se traza una línea fijada; los trompos arrean las latas hasta llegar a la línea de su oponente; gana el que llega primero y como castigo el trompo perdedor recibe una "quiñiza" (golpes con la punta del trompo ganador al perdedor).

20. UCUCHITO

Objetivos.- Desarrollar la percepción auditiva y táctil. Interiorizar nociones espaciales.

Recursos.- Una venda o pañuelo. Espacio limitado.

Estrategias.- El maestro explica y demuestra el juego. El espacio no debe tener obstáculos. La edad apropiada para iniciar este juego será cinco a seis años.

Desarrollo de destrezas.- Desarrolla la orientación, estimula el oído y la percepción táctil. Permite la utilización de nociones témporo-espaciales: cerca, lejos Estimula la atención hacia el ruido Trabaja la motricidad gruesa al coordinar los movimientos del cuerpo. Se desarrolla el equilibrio y el dominio del cuerpo.



Figura 22 Ucuchito. Quizhpe Carpio, M. (2002).

Ejecución



Los niños se colocan en rueda y uno escogido en el centro, vendado los ojos. y le preguntan:

- Ucuchito, Ucuchito, ¿qué has perdido?
- Una aguja y un dedal.
- ¿En qué esquina?
- En la esquina del viejo Toral.
- Date tres vueltas, un silbo, una patada y lo hallarás.

En ese momento, el niño que hace de Ucuchito tiene que atrapar a otro, dirigido por su oído; sus compañeros aplauden y llaman al Ucuchito, el primero que es alcanzado es el nuevo Ucuchito.

LA MÚSICA COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA



Figura 23 Niños (Google, s.f.)

La música es un elemento que se encuentra patente a lo largo de nuestra vida, desde que nacemos los sonidos y silencios nos envuelven, poniéndonos en contacto con el entorno que nos rodea. Relevantes pedagogos ya en el pasado como Piaget (1970) defienden la necesidad de apostar por el uso de diferentes elementos, como herramienta potenciadora para el ser humano en el ámbito educativo.



En el ámbito musical Carril, (1986) opina que la propia música pertenece a la tradición cultural de las personas, siendo esto un medio de expresión de vivencias e historias sucedidas a lo largo de la vida pudiendo lograr ser parte de la sociedad de hoy en día.

Esta herramienta expone un valor educativo referente a los principales aspectos de la facultad humana, la inteligencia, emociones, sentimientos, autonomía, otorgando un gran potencial en el proceso de Enseñanza-aprendizaje.

Desde pequeños los seres humanos, tenemos la capacidad innata hacia la predisposición a la música, como apoya Tafuri (2000), que tras recientes investigaciones se ha podido concretar respuestas a estímulos musicales desde los estadios de desarrollo iniciales. No la concebimos como tal, sino como energía, movimiento corporal todo a través de un mismo elemento el juego. Los niños desde pequeños se desarrollan musicalmente, sintiéndolo, expresándola e incluso interpretándolo. Por ello, es necesario que no sólo los docentes sean los encargados de fomentar la música como herramienta educativa, sino que fuera del propio centro educativo, familias u otras personas aboguen por esta teoría.

La práctica que diariamente ejercen los niños supone el centro de todos aquellos contenidos, por lo que es necesario que estén implicados en su propio proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

La forma de trabajar esta herramienta se realiza a través de una percepción de totalidades, es decir, de forma globalizada sin dejar estancos en los que se pierdan información relevante, acercando al niño a aquellos conocimientos determinantes en su propio proceso evolutivo. No se trata de otorgarles tecnicismos musicales, mediante la memorización conllevando al aburrimiento, sino integrar al niño a un mundo de sonidos y silencios en el cual estos forman parte. Se busca la necesidad de enseñar el mundo tal como es mediante la música, asentando sus bases emocionales, creativas... Claro está, teniendo en cuenta la etapa educativa a la que hacemos referencia en este presente trabajo, debido a que es el inicio de todo proceso evolutivo del ser humano, siendo algo práctico.



LA MÚSICA INFANTIL

Antes de hablar de la música infantil como herramienta educativa, es pertinente realizar una aproximación al término ‘música infantil’, debido a la necesidad de entender y ponderar el valor que este tiene en la etapa educativa de Educación Infantil.

La música Infantil, es uno de los géneros más relevantes y empleados durante la historia, transmitido de generación en generación como herramienta en el ámbito de educación de los más pequeños. Es una música para ser escuchada y disfrutada por los niños. Ello ha supuesto un amplio repertorio musical infantil abarcando un amplio recurso de canciones, (cuna, juegos, hábitos...)

Aunque la música infantil tiene un carácter pertinentemente lúdico no se puede perder de vista un carácter didáctico, es decir que no solamente ha de entretener a los más pequeños, sino que debe darles una serie de valores que fortalezcan sus habilidades sociales y obtengan una correcta educación.

Desde el enfoque pedagógico ha de entenderse la música infantil, como recurso tanto para los docentes en el ámbito educativo, como para los propios progenitores como herramienta lúdico-educativa.

EL VALOR DE LA MÚSICA INFANTIL

Unas de las características principales de la música infantil es su valor educativo siendo algo innato al hombre, ello se encuentra apoyado por diferentes pedagogos como Froebel, Décroly, Montessori y las hermanas Agazzi.

“Las cualidades rítmicas de las canciones de cuna e infantiles y de los juegos sencillos inyectan el sentido del tiempo en los músculos y mente del bebé, un ritmo subyacente que lleva a mayor coordinación, equilibrio, percepción corporal, fuerza, agilidad física y, por último, el sentido de la previsión y la capacidad de planear de antemano” (Campbell, 2000).

La música contribuye al desarrollo de la propia inteligencia como bien defiende Gardner (1983), en relación a la teoría de las inteligencias múltiples, con respecto a la mejora de la capacidad memorística y de concentración, al desarrollo motor, en relación al sonido de



diferentes objetos, y el de su propio cuerpo en diferentes espacios y tiempos. Además fomenta la capacidad lingüística en relación al vocabulario, expresión, comprensión etc. Y desarrollar aspectos emocionales del niño como las habilidades sociales y la propia creatividad.

Entre las características principales de las canciones destacan sus letras fáciles, debido a sus estribillos repetitivos y a una rima exacta haciendo que sea posible memorizarlas con mayor rapidez. Habitualmente tratan de temas relacionados con niños, animales u objetos de trapo, usando melodías sencillas de fácil entendimiento, que faciliten el juego y su apertura al entorno, por lo que es algo atrayente para los más pequeños.

Uno de los aspectos de interés para todo docente es el vínculo que una canción pueda tener con las emociones, transmitiendo sensaciones de movimiento y felicidad. En todo momento hacen referencia a las emociones, intentando que los más pequeños se expresen a través de canto, e incluso del baile. Malbran y García (2007) exponen la importancia que dicho docente, desarrolle una buena clase mediante la movilización de emociones, promoviendo el interés y el placer en sus alumnos.

La música infantil influye en el propio niño como bien defiende Kokas (1997), apostando por la música como beneficio en el propio rendimiento escolar de los alumnos. Por ello es necesario hablar de Sperry (1973) quien defiende la teoría de la influencia musical en el propio cerebro, produciendo un desarrollo en ambos hemisferios cerebrales:

- En el hemisferio izquierdo se desarrolla el ritmo, el movimiento, mecanismo de ejecución musical, aspectos técnicos, la lógica y el razonamiento como el canto y la percepción lineal.
- En el hemisferio derecho se desarrolla la percepción musical. La creatividad tanto artística con el de la fantasía, el tono de voz durante el canto, la capacidad visual y auditiva, percepción melódica y del propio timbre, y la posibilidad de apreciar e interpretar la música.

En las siguientes imágenes se detalla *el desarrollo evolutivo* de los niños de entre 0 y seis años en relación al ámbito musical:

8 meses	El bebé responde a la música y a cualquier otra estimulación acústica, cambiando su posición y modificando su estado de reposo habitual.
18 meses	El bebé reacciona rítmicamente a la música con una actividad total de su cuerpo. Canturreo o canto espontáneo de sílabas. Imita las canciones que escucha, tarareándolas “desafinadamente”.
2 años	Cantar, percutir y moverse son actividades predominantes. Descubrimiento del sentido rítmico (en general, el cerebro “descubre” el cuerpo: caminar, bailar, sentido del ritmo físico). Interés por los instrumentos. Son estímulo para el canto.
2 años y medio	Distingue música del ruido. Se familiariza con canciones y letras sencillas.

Figura 24 Tabla de Desarrollo evolutivo (Google, s.f.)

3 AÑOS

Percepción	Canta bien un pequeño fragmento
	Reproduce estructuras rítmicas de 3 o 4 elementos
	Diferencia negra y corchea
	Reconoce y quiere reproducir melodías simples
	Voz: la3 – mi3
Expresión	Control de la motricidad
	Camina, salta y corre guardando el compás
	Sigue la música golpeando con la mano sobre la mesa
	Entona canciones enteras de ámbito reducido. (se sale del tono)
	Desarrollo lingüístico. Descubre ritmo de las palabras. Onomatopeyas.

Figura 25 Tabla de Desarrollo Evolutivo (Google, s.f.)

4 AÑOS

Percepción	No tiene noción de simultaneidad sonora
	Confunde intensidad y velocidad
	Diferencia más rápido y más lento
	Diferencia agudo y grave (relaciona agudo con fino y grave con grueso)
	No compara conscientemente tiempos y partes
	Le gusta la música y la disfruta
	Aumenta la memoria auditiva y el repertorio de canciones.
	Explora objetos sonoros
	Identifica melodías simples
	El juego es la motivación de toda actividad infantil
Expresión	Expresión de ideas y sentimientos con el cuerpo
	Entonación más afinada. Canta con otros.
	Grupo lleva el mismo ritmo, pero difícil el canto al unísono.
	Ámbito melódico más agudo.
	Le gusta cantar para otros.
	Dramatiza canciones infantiles.
	Juegos simples acompañados de canciones.
	Inventa canciones mientras juega con ámbito de 3ª menor
Gestos y ademanes en las canciones. Se identifica con el tema que interpreta.	

Figura 26 Tabla de Desarrollo Evolutivo (Google, s.f.)



Percepción	Le gustan ejercicios de concentración rítmica o sonora.
	Ordena y clasifica instrumentos y sonidos.
	Realiza dictados musicales con grafías no convencionales.
Expresión	Sincroniza movimientos de manos y pies con la música.
	Salta con un pie o dos al son de la música.
	Entona con precisión los tonos entre do y fa.
	Canta melodías cortas y reconoce gran número de canciones.

Figura 27 Tabla de Desarrollo Evolutivo (Google, s.f.)

MÉTODO MOZART (EFECTO MOZART)

¿Por qué la música de Mozart es buena para estimular las mentes de bebés y niños?

Algunas investigaciones han demostrado que la música de Mozart relaja y estimula a los niños, desde la más temprana edad, más que cualquier otra canción. El autor del libro 'El efecto de Mozart para Niños', Don Cambell, explica que la música de Mozart es pura, simple y, a su vez, misteriosa y accesible. Y que esos ingredientes estimulan las neuronas de crecimiento de los niños.

Según Cambell, la música estimula las conexiones neuronales en el cerebro del bebé, desde la décima octava semana de gestación. Cuando el bebé nace y crece 'la música estimula y mejora su fisiología, su inteligencia y su comportamiento'. El autor no ahorra palabras para explicar los grandes beneficios de la música para los niños.

De acuerdo con las observaciones de Cambell, los estudiantes que escuchan diez minutos de la Sonata para dos pianos en 're mayor' de Mozart, inmediatamente antes de hacer los exámenes, tienden a obtener mejores puntajes en la parte espacial-temporal de las pruebas.

Don Campbell relata en su libro que se han realizado numerosos estudios analizando el fenómeno. Los ritmos, melodías y sobre todo las frecuencias de los patrones en las



composiciones de Mozart estimulan y recargan las regiones creativas y motivadoras del cerebro. Esta música relaja y mantiene atentos a los bebés.

Aun así, muchos medios se hicieron eco de que escuchar música clásica de Mozart aportaba muchos beneficios para la salud mental y física. Incluso llegaron a alegar, que la música clásica en los bebés, más concretamente de este compositor, les hacía mejorar su coeficiente intelectual. Estas afirmaciones sorprendieron a Rauscher, ya que el estudio se hizo con estudiantes universitarios, no con bebés.

En las últimas décadas se ha popularizado lo que se conoce como ‘Efecto Mozart’ para dormir al bebé. Este concepto se refiere a los presuntos beneficios que aporta a los más pequeños escuchar la música del compositor austriaco Wolfgang Amadeus Mozart.

Según algunas investigaciones científicas su música causa múltiples efectos positivos en los bebés y en los niños. Entre ellos la capacidad de relajarles y conseguir que descansen durmiendo plácidamente.

Al mismo tiempo escuchar la música de Mozart en edades tempranas contribuye a activar nuestras neuronas lo cual favorecería nuestro desarrollo no sólo intelectual sino también creativo y cognitivo, como aseguran algunas estudios.

Otras investigaciones sin embargo apuntan a que el ‘Efecto Mozart’ es un mito científico ya que según sostienen no sería en sí la música de Mozart la que consiguiera estos beneficios sino la estimulación que provoca la música en sí misma, ya que con ella se consigue que los más pequeños mejoren tanto su atención, como su concentración y sus habilidades de comprensión.

La música y sus efectos en el desarrollo del cerebro: Las investigaciones referidas al efecto de la música sobre el cerebro infantil han coincidido en que ésta provoca una activación de la corteza cerebral, específicamente en las zonas frontal y occipital, implicadas en el procesamiento espacio-temporal. Asimismo, al evaluar los efectos de la música a través de registros de electroencefalogramas, se ha encontrado que la música origina una actividad eléctrica cerebral tipo alfa. Todo lo anterior se traduce en lo siguiente: la música (sobre todo la música clásica de Mozart) provoca:

- Aumento en la capacidad de memoria, atención y concentración de los niños.
- Mejora la habilidad para resolver problemas matemáticos y de razonamiento complejo.



- Introduce a los niños a los sonidos y significados de las palabras y fortalece el aprendizaje.
- Brinda la oportunidad para que los niños interactúen entre sí y con los adultos.
- Estimula la creatividad y la imaginación infantil.
- Al combinarse con el baile, estimula los sentidos, el equilibrio, y el desarrollo muscular.
- Provoca la evocación de recuerdos e imágenes con lo cual se enriquece el intelecto.
- Estimula el desarrollo integral del niño, al actuar sobre todas las áreas del desarrollo.

LA EDUCACIÓN MUSICAL EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Diversas investigaciones han demostrado que la práctica musical aporta múltiples beneficios en los niños/as ya que les permite el desarrollo de capacidades intelectuales, socio-emocionales y psicomotoras, entre otras.

La música es parte del desarrollo integral y proporciona al niño/a, además de virtudes estéticas; una formación educativa, intelectual y afectiva, en la que sea capaz de mirar, escuchar, sentir y conocer la estructura de las cosas. Todo esto se va desarrollando por medio de distintas actividades como:

EL CANTO.- Ayuda al niño, influyendo en su sistema nervioso, en la forma de respirar, en los sentidos, en su dicción y en su pronunciación. Es importante trabajar con canciones que motiven al niño a moverse, imitar y repetir lo que ve y escucha para beneficiar así su motricidad, ritmo, memoria y coordinación; además de las mencionadas anteriormente.

INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN. - Desarrollan el sentido del ritmo y la expresión, como también el desarrollo motriz de coordinación e independencia de movimientos.

AUDICIÓN. - Es importante trabajar con audición para que el niño aprenda a escuchar y a clasificar el ritmo, la melodía y el timbre. En estas actividades el niño debe observar y escuchar distintos sonidos de animales, de personas u objetos de la vida cotidiana, desarrollando así, su audición y distinguiendo tales cosas con tan solo escuchar su sonido.



JUEGOS MUSICALES. - Aquí entra el movimiento libre, acompañado de música de diferentes estilos para que el niño se mueva y haga lo que sienta. También las rondas tradicionales, en las que el niño, convive, se divierten, participan y se relacionan con los demás, ayudando así al desarrollo social e integración de grupo.

LA PEDAGOGÍA MUSICAL EN LOS NIÑOS:

En el campo de la educación, la música tiene como finalidad emplear los elementos del sonido y del ritmo como recursos didácticos que permitan promover la formación integral del niño, ejercitando sus capacidades afectivo-sociales, físicas y cognoscitivas.

Así mismo se considera que la música como manifestación artístico-cultural influye en la formación del educando. La educación musical se fundamenta en las características y el nivel de desarrollo individual, para llevar al alumno a disfrutar de la música a partir de la recreación, el descubrimiento y la creación fijando las bases que le permitan sistemáticamente a través del movimiento vivenciar corporalmente los conceptos musicales.

El planteamiento pedagógico establece una relación con el arte por medio de las acciones cotidianas, con el objeto de que el niño se redescubra a sí mismo como productor de sonidos, ponga atención al mundo sonoro, relacione los aspectos y conceptos musicales con los hechos de donde emanan e incremente sus habilidades y capacidades humanas al emplearlas directamente en la realización de las actividades musicales. La música ofrece una gama de posibilidades para que la iniciación musical se realice a través de la práctica de actividades cotidianas sugeridas por el niño y la educadora en su interrelación con el entorno, sistematizando didácticamente el procedimiento de interacción dentro del marco de referencia musical. Así el vínculo niño-música se sustenta en el goce del preescolar en las posibilidades de ofrecer un ambiente propicio para que construya actividades grupales en donde externe su mundo sonoro y, fundamentalmente, disfrute la música y la aprecie por lo interesante de las actividades musicales que lo acercan a ella.

Muchos son los estudios que nos hablan sobre los beneficios de la música en el desarrollo integral de las personas, a nivel físico, mental y espiritual. Además, se consiguen despertar todos los sentidos así como las capacidades de atención y concentración. Para realizar



actividades con bebés es necesario fijarse en la tradición. Nuestras abuelas cantaban canciones de cuna y acariciaban a sus bebés para calmarlos, les hacían juegos sobre sus rodillas, juegos con movimientos y también utilizaban canciones y recitados para adquirir conocimientos (las tablas de multiplicar, los colores del arco iris, etc.). De todos es sabido que toda enseñanza musical se basa en dos pilares fundamentales: la percepción y la expresión. Los procesos perceptivos y sus elementos son la base de la audición; pero tan importantes como éstos son los procesos expresivos. Además añade que “si se pretende que un niño cante bien, baile bien y su formación instrumental sea buena, hay que educarle el oído”. Por tanto, si la percepción musical se lleva a cabo a través de la audición, la expresión musical se lleva a cabo a través del canto, el movimiento, la danza y la práctica instrumental. Esto nos lleva a la propuesta didáctica de la «audición activa». Los grandes maestros como Willems, Kodaly, Orff o Dalcroze, han fundamentado sus pedagogías en la unión de estos dos elementos. Los pedagogos musicales tienen que mostrar interés y entusiasmo hacia las actividades musicales y su metodología de enseñanza debe ser abierta y flexible.

El planteamiento pedagógico establece una relación con el arte por medio de las acciones cotidianas, con el objeto de que el niño se redescubra a sí mismo como productor de sonidos, ponga atención al mundo sonoro, ¿relacione los aspectos y conceptos musicales con los hechos de donde emanan e incremente las habilidades y capacidades humanas al emplearlas directamente en la realización de las actividades musicales? La música ofrece una gama de posibilidades para que la iniciación musical se realice a través de la práctica de actividades cotidianas sugeridas por el niño y la educadora en su interrelación con el entorno, sistematizado didácticamente el procedimiento de interacción dentro del marco de referencia musical.

Así el vínculo niño-música se sustenta en el goce del preescolar en las posibilidades de ofrecer un ambiente propicio para que construya actividades grupales en donde externe su mundo sonoro y, fundamentalmente, disfrute la música y la aprecie por lo interesante de las actividades musicales que lo acercan a ella.



MÚSICA Y DESARROLLO COGNITIVO

El desarrollo cognitivo se centra en los procesos de pensamiento los cuales son dados por ajustes y acomodaciones que ocurren cuando los niños aprenden habilidades particulares como percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad.

Campbell manifiesta que “las conexiones neuronales que permiten la concentración, habilidades matemáticas y aprendizaje de idiomas, son favorecidas por la audición o la práctica musical” (6). Algunos estudios afirman clasificar sonidos y timbres, ordenar sonidos agudos y graves, discriminar intensidades, enumerar canciones, contar instrumentos musicales, favorece a explorar, escuchar, producir, comparar, formular hipótesis; es decir, permite la construcción progresiva y significativa del pensamiento y sus diferentes tipos de conocimientos (7). Es así que las sesiones de estimulación con música deben ser estructuradas y guiadas a fin de enriquecer la experiencia sensorial del niño con la gama de posibilidad de acercarse a la música. En los últimos años diversos autores han venido discutiendo sobre la veracidad de los beneficios de la música en la capacidad cognitiva de los niños; esto partió tras el llamado efecto Mozart en el cual los investigadores afirman que su música contiene componentes frecuenciales muy bajas, lo que hace que el cerebro se relaje mejorando su destreza intelectual, se observó así mismo la activación de las áreas de coordinación motora fina, la visión y otros procesos superiores de razonamiento espacial (6). A pesar de estas conclusiones se realizaron otras investigaciones en las cuales se observó que estos beneficios no eran duraderos. El punto de encuentro entre las investigaciones parece ser que para obtener resultados favorable a través de la música es necesario que el niño tenga una educación musical a edades tempranas.

MÚSICA Y DESARROLLO DEL LENGUAJE

La música como el lenguaje son rasgos humanos únicos que se basan en reglas y representaciones memorizadas, tanto a nivel auditivo como visual, que se desarrollan exponencialmente hasta formar estructuras de orden superior (frases y melodías) compuestos por unidades básicas (letras/notas y palabras/frases musicales) organizadas a partir de reglas de configuración jerárquica (8,9). Por lo que se puede decir que tienen un origen común y comparten mecanismos neurológicos por ello la música es la forma



perfecta para estimular el desarrollo del lenguaje; sobre todo a través de las canciones, de las cuales los niños aprenden vocabulario, “expresión, entonación, articulación y vocalización (4). La comprensión de las palabras en los niños se produce por la repetitividad de los sonidos que escuchan y se basa en la frecuencia, es decir, en las características específicas y propias de la música. Se recomienda que las canciones sean fáciles de entonar, ritmos que le sean conocidos por su lenguaje y que la armonía sea poco compleja, de tal manera que no le separen de la melodía (10). Así también Ceularex pone que la enseñanza de éstas sea incluyendo gestos y movimientos, puesto que “la mejor manera de enseñar una canción y que se realice de forma motivadora es a través de actividades y juegos” (11). Siendo necesario la interacción con los adultos y su entorno para enriquecer la experiencia y reforzar las acciones positivas del niño.

MÚSICA Y DESARROLLO PSICOMOTOR

El desarrollo psicomotor hace referencia al dominio consciente que adquiere el niño de las habilidades motoras como el desplazamiento de su cuerpo, de la coordinación motriz, del ajuste postural y del equilibrio. “La expresión musical en los primeros años del desarrollo humano se centra en los elementos del ritmo más que en los melódicos, lo anterior gracias a que impulsos naturales tales como el moverse, manipular, tocar, observar, entre otros, permite dar al niño respuestas frente a los sonidos que se van convirtiendo a su vez en su medio de expresión, ya que el ritmo desarrolla el control motor elemental y la coordinación sensomotora” (12). En tanto la forma más favorable de presentarles la música es a través de la danza, ésta debe ser de acuerdo a la edad del niño, pueden realizarse algunos movimientos al entonar las canciones o realizar coreografías en grupo. Díaz et al., citan a Lorete refiriendo que “el niño de dos años de edad prefiere el ritmo, pues su motricidad le ayuda a responder de diversas formas a los estímulos sonoros, hace palmas, se balancea, mueve su cabeza, manipula elementos sonoros con gran interés y de formas variadas (12). Durante los tres y cuatro años, su control motriz de las extremidades inferiores, le permiten correr, saltar, trotar, etc. llevándolo a ejecutar en conjunto ejercicios rítmicos por medio de la imitación; alrededor de los cinco años, existe gran evolución en su desarrollo musical dentro del control del ritmo corporal, manejo de repertorio; por último, a los seis años, su



capacidad para el manejo de su voz se ha ampliado y sincroniza su ritmo corporal con lo que escucha” (13).

MÚSICA Y DESARROLLO EMOCIONAL Y SOCIAL

Las habilidades sociales son las capacidades, conductas, pensamientos y emociones que conducen a la persona a actuar de forma exitosa en una interacción social. Las emociones y la música comparten la misma región del cerebro: el córtex prefrontal, por lo que la música es capaz de provocar todo tipo de sentimientos (14). Se ha observado que al escuchar alguna música agradable, se pueden activar sustancias químicas en el Sistema Nervioso Central, estimulándose la producción de neurotransmisores como la dopamina, las endorfinas y la oxitocina, experimentándose un estado que favorece la alegría y el optimismo (15). Las personas al mover su cuerpo se dejan llevar por las ondas musicales, produciendo en ellas una conexión entre su mundo interior y su entorno, permitiéndole al cuerpo y la mente estar en constante interacción recíproca, logrando la liberación y descarga de sentimientos a través del movimiento que finalmente permite experimentar un goce físico y emocional(16,17). Valencia refiere que “al escuchar música se activan las áreas del cerebro que se encargan de la imitación y de la empatía. Son las zonas donde están las neuronas espejo que actúan reflejando las acciones e intenciones de los otros como si fueran propias. De esta forma se puede sentir el dolor de los otros, su alegría, su tristeza, quizás por esto la música es capaz de alterar nuestras emociones y crear lazos sociales; porque nos permite compartir sentimientos” (18). Al mismo tiempo los procesos musicales se basan en la relación del niño con su grupo, donde el niño recibe la influencia de cada uno de sus compañeros, adquiere responsabilidad y compromiso, rompe sus niveles de egocentrismo, y aprende a compartir la acción musical y a competir en ideas y planteamientos creativos que son aceptados o rechazados por sus compañeros, dentro de una normatividad y respeto de roles (19). Además, crea vínculos entre padres e hijos según los ritmos y sonidos que se generan en el ambiente.



LAS CANCIONES INFANTILES

ANTECEDENTES HISTÓRICOS

El proceso evolutivo por el cual ha pasado el término música infantil, supone una visión espectacular de los cambios producidos en la sociedad a lo largo de la historia. La música consistía en un término meramente lúdico o expresivo, en lo referido al ámbito educativo. No suponía un carácter relevante como enfoque sino más bien como un medio de entretener a los más pequeños. A raíz de ello, en el Siglo XX, se produjeron grandes cambios que gracias a importantes pedagogos como (Montessori, Orff, Kodaly, Dalcroze...), quienes apoyaron el uso musical no sólo como recreación sino con un sentido más elocuente. Supusieron una enorme influencia en nuestra concepción actual de la canción infantil.

Está claro que en la antigüedad, los filósofos clásicos otorgaban un gran valor a la propia música, Platón (391 A.C) “La música es para el alma lo que la gimnasia para el cuerpo”, quien defendía que existía cierto equilibrio entre el uso musical y el desarrollo psicológico de los más pequeños. Por otro lado Aristóteles, siendo algo más agresivo a la hora de defender la educación, otorga un valor relevante a la música como herramienta de desarrollo de cualidades y de relajación, siendo este uno de los promotores de la educación de la música integral.

Otro ejemplo lo encontramos en la Edad media, donde la música era usada con valores religiosos, por lo cual era necesaria practicarla, siendo en el ámbito educativo una fundamentación del orden religioso.

No es hasta el siglo XIX cuando se comienza a considerar como una actividad más determinante y expresiva.

Centrándonos en nuestra época el papel de la música es un foco de interés para disciplinas como la psicología o la ciencia. Así, Gardner (1998), según su teoría de las inteligencias múltiples, determina que existen siete en los seres humanos, siendo una de ellas las aptitudes musicales, por lo que apoya la necesidad de trabajarla de forma conjunta al resto de inteligencias, ya que menciona que las personas no solo han de trabajar aquellas capacidades que sobresalen, sino darles la misma oportunidad a las demás.



“Puesto que las inteligencias se manifiestan de distintas formas en los diferentes niveles evolutivos, tanto el estímulo como la evaluación, deben tener lugar de manera oportuna y adecuada. Lo que supone un estímulo en la primera infancia, sería inadecuado en etapas posteriores, y viceversa. En el parvulario y los primeros cursos de primaria, la enseñanza debe tener muy en cuenta la cuestión de la oportunidad. Es durante esos años cuando los niños pueden descubrir algo acerca de sus propios intereses y habilidades peculiares.” (Gardner, 2005).

La sociedad actual acepta como positivo el uso de las canciones infantiles como herramienta educativa.

DEFINICIÓN DE CANCIÓN: Una canción es aquello que se canta (produce sonidos melódicos). Se trata de una composición en verso o hecha de manera tal que se pueda poner en música. La palabra canción también permite dar nombre al conjunto de letra y melodía que dependen de la otra para existir, ya que fueron creadas para ser presentadas al mismo tiempo.

Definición de Canción Infantil.- Una canción infantil es una composición musical que, como su nombre indica, es orientada a un público infantil, bien sean niños, bebés e, inclusive, en algunas ocasiones para madres embarazadas, para niños que están todavía en el vientre (aunque en este último caso los pediatras suelen recomendar musicoterapia que estimule a nivel cerebral y emocional).

Etimología: Se trata de un término compuesto. La palabra canción es de origen latino en cantionis, que avanzó luego hacia cantion, términos provenientes ambos del verbo latín canere, que significa literalmente «cantar». Por su parte la palabra infantil proviene del también latín infantilis que significa tanto como «relativo a los bebés». Por tanto, canción infantil significa «canción relativa a los bebés» y, por extensión, a los niños.

ESTRUCTURA DE UNA CANCIÓN

El verso y el estribillo son los elementos básicos y mínimos de una canción, pero a continuación te explicaremos con más detalle cómo se conforma un tema y los elementos extras que ésta pueda tener.

Los elementos que generalmente forman una canción son los siguientes:



Introducción: La introducción aparece al inicio de una canción y dura de 5 a 15 segundos, en ella se puede usar la melodía, armonía o un fraseo, y el objetivo es captar la atención del oyente e irlo adentrando en la canción.

Verso: Aquí es donde ya aparece la lírica acompañada de una armonía bien establecida, generalmente se ubica antes del estribillo. El verso se identifica cuando dos o más secciones contienen la misma música y diferente letra.

Pre-estribillo: Este elemento es el que ayudará a conectar el verso con el estribillo gracias a que permite una transición de la armonía generando el cambio de momento.

Estribillo: Se considera la parte más importante de la canción ya que en ella generalmente se incluye el nombre del tema, además la melodía suele contrastar con la introducción y el verso, lo que provoca que sea una parte más dinámica. Comúnmente se le conoce como “coro” y suele repetirse varias veces dentro de una canción.

Puente musical: Este puede ser un elemento extra muy útil en las canciones, debido a que es un interludio que enlaza dos partes de la canción, construyendo una armonía entre ambas y con él puedes generar el clímax máximo de la canción. ¿Has escuchado la parte donde suena un solo de guitarra o de batería? Pues exactamente eso es el puente musical.

Cierre: La parte final de la canción es el cierre, puede ser el estribillo con un fade out o retomar la intro pero con algún arreglo que indique que es el término de la canción.

Las letras de las canciones infantiles: Recurren muy frecuentemente a contar historias sencillas sobre animales o sobre muñecos o niños; suele ser una letra de fácil recordación, repetitiva en su mayoría y con rima (aunque esto último no es condición). En otras ocasiones es lúdica y tiene un propósito lúdico y educativo, por ejemplo en el caso de la conocida canción de La ronda de las vocales, en donde el objetivo es que los niños y párvulos puedan aprender en forma sencilla y entretenida las vocales.

Cuando las canciones son orientadas a niños recién nacidos se les conoce como canciones de cuna.

Para qué sirven las canciones infantiles

Las canciones infantiles tienen principalmente un uso lúdico y educativo y es herramienta tanto para profesores como para padres que ven en ellas un mecanismo para procurar la



recreación y esparcimiento de los niños, a medida que se convierte en una forma de amenizar y pasar tiempo con ellos.

Los profesores también las utilizan en forma recurrente para propósitos recreativos y también como forma de didáctica en el proceso educativo.

CANCIÓN INFANTIL Una canción infantil es aquella canción realizada con algún propósito para los niños pequeños y bebés. La letra suele ser muy sencilla y repetitiva, para su fácil comprensión y memorización.

CARACTERÍSTICAS DE LA CANCIÓN INFANTIL: Las canciones infantiles poseen unas letras sencillas, rimadas y muy repetitivas, generalmente van acompañadas de movimiento, gesto o juegos motrices. Son de fácil comprensión, de fácil memorización, y de letra graciosa. La canción infantil es una actividad lúdica donde el niño aprende jugando al mismo tiempo que participa en la conservación y goce del patrimonio cultural universal.

OTRAS CARACTERÍSTICAS DE LA CANCIÓN

Tesitura: Deben estar entre el Do y el La en la Educación Infantil y los primeros niveles de Primaria. A partir de ahí, la extensión va aumentando con la práctica, llegando fácilmente a superar la octava, sobre todo por la parte grave. Se puede partir, aunque no exclusivamente, de canciones de dos notas con intervalo de 3ª menor, para ir aumentando paulatinamente. Emplearemos intervalos consonantes y evitaremos los saltos no preparados.

Tonalidad: Las más frecuentes son las de Si, Do y Re mayor o menor para las canciones que abarcan desde la tónica grave hasta el intervalo de 6ª, y Re, Mi, Fa y Sol mayor o menor, para las que se extienden hacia la 5ª inferior. En principio, no son convenientes las canciones con modulación.

Melodía: La extensión de las frases debe estar de acuerdo con la capacidad respiratoria del niño, y suelen ser de 2 ó 4 compases, aunque hay algunas de número impar. Las líneas melódicas serán claras y bien definidas, con puntos de inflexión, acentos y repeticiones que favorezcan su memorización.



Ritmo: Será sencillo, reiterativo y adaptado al sentido de las palabras, basándose por lo general en combinaciones de negras, blancas y corcheas. El compás suele ser binario o ternario.

Armonía: La armonización de las canciones infantiles tiene como principal misión favorecer su entonación aportando la correspondiente estabilidad tonal. Suelen estar basadas en los grados fundamentales: I, IV y V.

Texto: Debe ser motivador y adecuado a cada edad. Con vocabulario conocido o asequible. Los temas incluirán reiteraciones, retahílas, onomatopeyas, absurdos, trabalenguas, etc.

¿POR QUE SON IMPORTANTES LAS CANCIONES EN EDUCACIÓN INFANTIL?

Son importantes para el desarrollo del lenguaje en el niño, ya que la relación del niño con estas canciones, permite ampliar su vocabulario, desarrollar su memoria y ejercitar su fonética. Además las canciones infantiles son útiles a la hora de la integración con los niños y a través de esta, el niño puede conocer, imaginar y sentir nuevos mundos, no solo como individuo, sino también interactuando en grupo. La etapa de la alfabetización del niño se ve más estimulada con la música. A través de las canciones infantiles, en las que las sílabas son rimadas y repetitivas, y acompañadas de gestos que se hacen al cantar, el niño mejora su forma de hablar y de entender el significado de cada palabra. Y así, se alfabetizará de una forma más rápida. La música también es beneficiosa para el niño en cuanto al poder de concentración, además de mejorar su capacidad de aprendizaje en matemática. La música es pura matemática y facilita a los niños el aprendizaje de otros idiomas, potenciando su memoria. Con la música, la expresión corporal del niño se ve más estimulada. Utilizan nuevos recursos al adaptar su movimiento corporal a los ritmos de diferentes obras, contribuyendo de esta forma a la potenciación del control rítmico de su cuerpo. A través de la música, el niño puede mejorar su coordinación y combinar una serie de conductas.

CLASIFICACIÓN POR SU FUNCIÓN: Una posible clasificación de las canciones infantiles es la que las identifica por su función, aunque es posible que una canción pueda clasificarse en varias categorías ya que cumple distintas funciones:



- **DE JUEGO:** Utilizadas en los juegos infantiles como corro, comba o goma. También se podrían incluir las de echar a suerte y las burlas. Ejemplo: Perrito bonito, naciste ayer, con lo bonito que es lo pequeñito que es. Pues su papá se parece a un bebé
- **NANAS:** También llamadas de cuna, que sirven para entretener o dormir a los niños, o para acostúmbrales a la cuna. Ejemplo: En la cenaaa la abuela dice saca saca, la mari mete mete y entre saca saca y mete mete al final no comemos nada.
- **DE HABILIDAD:** En ellas los niños demuestran alguna habilidad, ejemplos son los trabalenguas o las adivinanzas. Ejemplo: El perro de San Roque no tiene rabo, porque Ramón Rodríguez se lo ha robado. El perro de San Roque no tiene cola, porque se la ha comido la caracola.
- **DIDÁCTICAS:** En ellas el niño aprende algo, desde las partes del cuerpo a lecciones morales. Ejemplo: Tengo, tengo, tengo, tú no tienes nada, tengo tres ovejas en una cabaña. Una me da leche, otra me da lana, y la otra mantequilla para toda la semana.
- **LÚDICAS:** Su función es entretener o divertir al niño. Ejemplo: Pin Pon es un muñeco, muy guapo y de cartón, se lava sus manitas con agua y con jabón, se desenreda el pelo con un peine de marfil, y aunque se da estirones no llora y hace así... Esto sirve para que los niños se porten mejor porque las canciones de este tipo les ayuda a tener conciencia de lo que deben hacer y lo que no.

BENEFICIOS DE LA CANCIÓN INFANTIL EN EL DESARROLLO DEL NIÑO:

- Desarrolla el lenguaje: favorecen la dicción, aumenta su vocabulario y ejercita la fonética.
- Favorecen la capacidad de comprensión, mejora su concentración, y memoria.
- Desarrollan el gusto por la música, favorece el sentido rítmico y la audición.
- Desarrolla su expresión corporal, le permite ajustar su movimiento corporal a diferentes ritmos contribuyendo a al control rítmico del cuerpo, ejercita su coordinación.
- Favorece el desarrollo emocional y social al permitir la integración e interacción con el grupo.



LOS CANTOS INFANTILES

Los cantos infantiles son una actividad en la cual los niños aprenden, ya sea jugando y otras cantando diferentes melodías, con temas variados, que ayudan a ampliar sus conocimientos sobre el medio ambiente que los rodea. Esta actividad tiene por objetivo, aumentar el vocabulario así como estimular la atención y la memoria, fomentar en el niño el gusto por la música, ejercitar las coordinaciones motoras, así como sociabilizarlo. Durante esta actividad, la docente deberá mostrar alegría y entusiasmo para alegrar al grupo y de esta forma hacer que ellos participen activamente.

LA ENSEÑANZA DE LOS CANTOS INFANTILES:

Los pasos a seguir:

- Se les platica o cuenta una historia a los niños relacionados con el tema de la canción a enseñar.
- Se les enseñará a los niños algunos movimientos que se harán durante la canción; por ejemplo si la canción habla de un pececito, se les enseña a mover la mano como si fueran un pececito.
- La docente cantará la melodía para que los niños la escuchen.
- Se les explicará el significado de algunas palabras no conocidas por los niños.
- La docente cantará un párrafo pequeño, hasta que los niños lo repitan con ella, y así sucesivamente toda la canción.
- Al final cantarán la melodía completa, y realizarán los movimientos siguiendo a la docente. Ejemplos de canciones infantiles:



El patio de mi casa

El patio de mi casa es muy particular,
Cuando llueve se moja como los demás.
Gira la rueda tamborilera, gira la rueda tamborila.

La llave de mi casa es muy particular,
Se abre y se cierra como las demás.
Gira la rueda tamborilera, gira la rueda tamborila.

La olla de mi casa es muy particular,
Se pone sobre el fuego como las demás.
Gira la rueda tamborilera, gira la rueda tamborila.

Escribe la cuarta ascendente de cada sonido

Escribe la cuarta descendente de cada sonido

El pa - tio de mi ca - sa es muy par - ti - cu - lar, cuan -
do lue - ve se mo - ja co - mo los de - más.
Gi - ra la rue - da tam - bo - ri - le - ra, gi - ra la rue - da tam - bo - ri - la.

Figura 30 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

IMPORTANCIA DE LAS CANCIONES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Las canciones infantiles son una de las mejores herramientas para formar la mente de los más pequeños. La música contribuye de manera activa en el desarrollo integral de los niños: intelectual, auditivo, lingüístico, sensorial y motriz. Por ello, ésta se ha convertido en un elemento fundamental en la educación de los niños en edad preescolar.

En los primeros años de vida de los niños, su cerebro es mucho más plástico que el de un adulto y tiene un potencial de aprendizaje más amplio. Todo lo que reciban los pequeños hasta los 6 ó 7 años marcará su modo de enfrentarse al mundo. Aprovechar esta etapa, orientando y estimulando el aprendizaje de los niños de la manera adecuada es vital para su desarrollo y su futuro.

BENEFICIOS DE LAS CANCIONES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Las canciones infantiles aportan numerosos beneficios por sí solas. Cantar les ayuda a desarrollar su inteligencia y creatividad a través de la imaginación. Seguir los ritmos de los movimientos y de la música, por ejemplo dando palmas o golpecitos en la mesa, fomenta el desarrollo lógico y matemático. También, las letras les ayudan en la memoria y



la concentración para ampliar su vocabulario. Por otro lado, la música facilita el desarrollo social y afectivo, fomentando los sentimientos de seguridad emocional, confianza y autonomía.

Pero las canciones no solo desarrollan sus capacidades y les enseñan, sino que les ayuda a ser más felices, les dota de recursos para calmar las emociones negativas y los entretienen y relajan.

¿CÓMO AYUDAN LAS CANCIONES INFANTILES?

- Aprender letras y números: al ser una forma lúdica y divertida de aprendizaje, los niños lo hacen casi de manera automática.
- Asimilar hábitos: gracias a la música le podemos enseñar a los niños cómo vestirse, pautas de higiene, fomentar la responsabilidad o la autonomía.
- Mejorar la concentración: la música favorece la concentración, especialmente a aquellos niños que tienen dificultades en este aspecto. Las melodías suaves ayuda a que estén más concentrados en la tarea que esté realizando en ese momento.
- Aprender a leer: a los pequeños que se les enseña con canciones, aprenden a identificar las letras y sus sonidos más rápido. Antes de saber leer, se familiarizan con las formas y el sonido de las letras, favoreciendo su pronunciación.

Los niños que aprenden con canciones pueden desarrollar más su creatividad y adquirir facilidades en el aprendizaje de nuevos idiomas. Por ello, es importante que también escuchen canciones en casa, canten, jueguen con música y que entiendan esta herramienta como algo agradable.

LAS CANCIONES INFANTILES COMO RECURSO DIDÁCTICO

La música es una forma de cultura, y como tal, los niños y niñas deben tener acceso a ella para conocerla y apreciarla. Como un arte que es, aporta en el desarrollo de la sensibilidad y creatividad. La música puede contribuir en el desarrollo del niño, ayudando en su desarrollo psicomotriz, socio afectivo y cognitivo. Los expertos coinciden en señalar las canciones como un gran recurso en la iniciación musical del niño. Las canciones infantiles son una manifestación musical global, si están bien seleccionadas y son adecuadas, pueden



contribuir al aprendizaje de múltiples aspectos no sólo musicales, sino también escolares, sociales, de actitud e incluso físicos.

Las canciones constituyen un recurso didáctico importante siempre y cuando se trabaje con unos parámetros pedagógicos oportunos. Como recursos didácticos nos estamos refiriendo a medios, instrumentos o vehículos que proporcionan orientaciones y criterios para contribuir en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Frecuentemente, se ha subestimado el valor de este recurso y se ha llegado a ver como un mero entretenimiento, o incluso como un simple relleno con el que completar programas educativos. No tiene nada de malo utilizar una canción para aligerar la tensión o premiar la buena marcha de un curso, pero siempre puede utilizarse con mayores propósitos y fines. En este sentido, las canciones suelen ser una actividad motivadora para los niños y bien recibida, con lo que se presta para introducir conceptos e ideas que asimilarán de mejor manera. Por consiguiente, es de considerar que la mejor manera de que nuestros hijos aprendan a amar la música es que sea transmitida por los padres. Lógicamente es más difícil conseguir este interés por parte de los niños si nunca han visto a sus padres interesarse por ello, por lo que predicando con el ejemplo, compartiendo canciones infantiles enseñándolas o cantándolas con ellos podemos conseguir muy buenos resultados en su desarrollo y educación.

DESARROLLO MUSICAL Y ESTRATEGIAS EDUCATIVAS PARA SU APRENDIZAJE

En este sentido, la educación artística se podría proyectar como la generación de espacios significativos de aprendizaje, pues mediante el sonido, el ritmo y la interpretación musical se pueden mejorar los procesos de aprendizaje de los individuos (Campbell, 2001), además de considerarse la música como un lenguaje que puede expresar sentimientos, estados de ánimo y configurar atmósferas, se le puede atribuir cualidades diversas: bella, serena, excitante, jocosa, tensa, satírica, inquisitiva, elegante, de mal gusto, sugestiva, sensual, misteriosa, imponente, marcial; que al encuentro con la imaginación creadora de niños y niñas puede llegar a proveerlos de recursos para iniciarse en la resolución de problemas y entretener relaciones consigo mismo, el entorno y los demás (Maya, 2007).



Uno de los primeros en reflexionar y trabajar sobre dicha perspectiva fue Emile Jacques Dalcroze (1865-1950), quien además de ser el padre de la rítmica, método que inició en el Conservatorio de Ginebra, logró unificar la música con el estímulo sonoro, el cual a su vez se relaciona con el movimiento del cuerpo, pues es el que representa la formas sonoras o elementos del ritmo como melodía, armonía y dinámicas. Esto permite el favorecimiento del desarrollo motriz y simultáneamente la atención, la inteligencia, la sensibilidad, al igual que una memoria muscular que se gesta gracias a la experiencia del movimiento. Por otra parte, el desarrollo del oído musical aporta a un sentido melódico, tonal y armónico que promueve en los párvulos habilidades motrices básicas como lo son el gateo, la marcha, el deslizamiento, el correr, caminar, saltar, entre muchas; su método se entiende además como desarrollo sensible y la expresión del alma. Los materiales didácticos que usaba Dalcroze se centraban en el manejo de flauta dulce e instrumentos de percusión como panderetas, xilófonos, triángulos, asimismo, empleó colchonetas, aros, espejos, palos, pelotas, cintas, balones, entre otros (Van Der Spar, 1990).

Emile Jacques Dalcroze (en Zorrillo, 2004) sostiene, frente al impacto de la música, que su papel es muy importante dentro de la educación general, ya que responde a diversos deseos del hombre; refiriéndose a sus beneficios a partir del ritmo en campos propios de la música o el de la vida afectiva. Con respecto a la educación musical en la primera infancia, plantea que esta al ocuparse en cierta parte de los ritmos del ser humano, favorece y promueve la libertad en los movimientos musculares y nerviosos del niño, contribuyendo a vencer bloqueos y armonizar funciones del cuerpo en conjunto con sus pensamientos.

La expresión musical en los primeros años del desarrollo humano se centra en los elementos del ritmo más que en los melódicos (Hensy de Gainza, 1964), lo anterior gracias a que impulsos naturales tales como el moverse, manipular, tocar, observar, entre otros, permite dar al niño repuestas frente a los sonidos que se van convirtiendo a su vez en su medio de expresión, ya que el ritmo desarrolla el control motor elemental y la coordinación sensomotora (Lorete, 1980).

Como lo plantea Lorete (1980), el niño de dos años edad prefiere el ritmo, pues su motricidad le ayuda a responder de diversas formas a los estímulos sonoros, hace palmas,



golpea con los pies en el suelo, se balancea, mueve su cabeza, manipula elementos sonoros con gran interés y de formas variadas, acompaña a su manera diferentes melodías o piezas musicales en el ambiente, todo dentro de un conjunto de manifestaciones de bienestar. Ya a la edad de tres años, muestra capacidad de diferenciar ruidos, sonidos y mencionar la fuente que los provoca, la canción le representa un medio para la realización de juegos, interpreta canciones con frases completas que ha retenido y puede evocar en cualquier momento; durante los tres y cuatro años, su control motriz de las extremidades inferiores, le permiten correr, saltar, trotar, etcétera, llevándolo a ejecutar en conjunto ejercicios rítmicos por medio de la imitación, teniendo mayor exaltación y vinculación por las canciones con sonidos onomatopéyicos; a los cuatro años, sus canciones son interpretadas y acompañadas de movimientos más precisos incluyendo gestos y mimos, inicia la canción dramatizada; alrededor de los cinco años, existe gran evolución en su desarrollo musical dentro del control del ritmo corporal, manejo de repertorio; por último, a los seis años, su capacidad para el manejo de su voz se ha ampliado y sincroniza su ritmo corporal con lo que escucha (Martenot, 1993).

Carl Orff (1895-1982), gran compositor alemán y director de orquesta del siglo XX, fue otro de los autores que reflexionó sobre el papel de la música en el desarrollo de los niños, su planteamiento educativo expresaba que el niño debe participar, interpretar y crear dentro de su proceso de aprendizaje musical su método activo, el cual se basa en reconocer el cuerpo como instrumento principal, dado que goza de múltiples posibilidades tímbricas; este autor centra su interés en la búsqueda del contacto del niño con la música dentro de planos totalmente naturales para ellos, utilizando peculios que logran dominar con facilidad para que se apresten musicalmente, al punto de que uno de sus grandes aportes son instrumentos especializados que pretenden extender la voz, el movimiento y la palabra del niño; sus recursos didácticos fueron el trabajo conjunto de la palabra, ritmo, melodía, armonía, además del manejo instrumental y el manejo de la voz, utilizando ostinatos rítmicos y melódicos para sus procesos de ensamble y creaciones sonoras (Pascual, 2006).

Por su parte, Zoltan Kodaly (1882-1967) compositor húngaro, defendía la estimulación sensorial en etapas tempranas, puesto que de ello dependía el desarrollo musical futuro, en tal sentido la música como recurso debía estar fuertemente relacionada con la cultura en la



que estaba sumergido el niño, es decir, la música folclórica de su país. Este autor, resaltaba la voz como primer instrumento, ya que “el cantar” es la base para la práctica musical, recomendaba las canciones infantiles para los niveles iniciales con intervalos no muy distantes; bajo este método era fundamental el uso de terceras menores descendentes y la relación que se puede hacer entre ellos, sin pretender afinación precisa de los sonidos sino llegando a estos de forma relativa; los juegos musicales debían brindar la posibilidad para que los niños simultáneamente manejaran melodía, palabra y movimiento, con el propósito de reconocer posteriormente elementos propios de la música por separado (Cartón y Gallardo, 1993).

Edgar Willems (1890-1978), discípulo de Dalcroze, cuyo método educativo musical se fundamenta a partir de la utilización de principios de la psicología y la canción como facilitador para el desarrollo auditivo, planteó la discriminación del sonido para llegar al dominio musical, pues proponía que el timbre reconoce la naturaleza de los objetos, el manejo de la duración e intensidad garantizan el control del ritmo y la altura lleva al dominio de la melodía. Además, excluye de la labor del educador musical, elementos que son ajenos según su postura, para la enseñanza musical, pues considera que se convierten en objeto de distracción para los niños. El oído musical es dentro de este método un elemento fundamental, no solo para el aprendizaje musical sino para la formación del individuo, clasificando la audición en: sensorial, afectiva y mental; por lo que sugiere que los procesos educativos deben ser sensoriales ya que para la práctica musical es relevante el oído, el tacto y la vista; en cuanto al recurso de la canción, es importante destacar el manejo de las diferentes alturas de la melodía, sugiriendo para los niños pequeños, melodías de dos a cinco notas, considerando la afinación como proceso influenciado por la sensibilidad emotiva y afectiva (Pascual, 2006).

El Método Suzuki de enseñanza musical, también llamado Método de la Lengua Materna o de la Educación del Talento, recibe su nombre de Shinichi Suzuki, músico y pedagogo japonés que lo formuló. El Método Suzuki es un concepto de educación músico instrumental, ya que utiliza el instrumento para acercarse a la música. La metodología



surgió para el violín y luego se extendió al piano y a otros instrumentos (viola, violonchelo, guitarra, arpa, flauta y canto).

El Método aplica al aprendizaje de la música considerada como un idioma, las bases del proceso natural por el que cualquier niño, sin un talento especial nato, adquiere el dominio de su lengua materna, por muy compleja que ésta sea. El Método Suzuki se basa en la educación temprana del oído, la enseñanza personalizada, la participación activa y positiva de los padres y la práctica continua. El estudio del Solfeo es muy posterior al inicio del Método y surge como una prolongación natural de éste.

Suzuki comprendió las implicaciones del hecho evidente de que los niños de todas las nacionalidades aprenden fácilmente su lengua materna. Comenzó a desarrollar un método para enseñar violín de la misma forma en que los niños aprenden lenguaje, y lo llamó "enfoque de lengua materna" o "educación del talento".

En términos generales, esta comprensión de la interacción de los niños con la música da la posibilidad de extender la mirada frente a los diferentes procesos del desarrollo que se relacionan con la sensibilización, percepción y expresión musical en niños y niñas en edad preescolar, pues la estimulación a través de la práctica musical favorece positivamente lo psicológico, corporal e intelectual. En tal sentido, estas estrategias educativas apuntan al desarrollo de la creatividad e imaginación, alinean posibilidades metodológicas certeras a fin de obrar la acción educativa del lenguaje artístico musical en niños y niñas en edad preescolar. Tales experiencias entrelazadas en medio de placer y goce ayudan a provisionar el cerebro y demás órganos del cuerpo con herramientas para conquistar su futuro, construyendo alternativas de comunicación en equilibrada interacción desde la individualidad y el mundo exterior, en tanto que, como lo asegura Steiner (1991) "el hombre no capta con él lo que se le enseña intelectualmente desde fuera en forma coercitiva, sino solo lo que se ha desarrollado en él en forma no intelectual"

B. Base de Consulta



TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
Enciclopedia de la Educación Preescolar. Bases Teóricas. Tomo I y II		Primera Edición	1986	Español	Editorial Diagonal Santillana
Importancia de la educación musical en la educación infantil	Alfonso Amezua Sara	Tesis, Maestro en Educación Infantil	2014	Español	Universidad Internacional de la Rioja, España
Tilín, Tilín, Tintero Juego y Aprendo el año entero.	Bravo Leonor	Primera Edición	1997	Español	Editorial Santa Rita Ecuador
Análisis del Efecto Mozart en el desarrollo intelectual de las personas adultas y niños.	Esteban Ordoñez Morales, Jaime Santiago Sánchez Reinoso, Marco Miguel Sánchez Maldonado, Christian Eduardo Romero Haro, Juan Diego Bernal Iñiguez	Artículo Científico	2011	Español	Ingenius No. 5. Enero/Junio. Pp. 45-54.
Las canciones infantiles como herramienta en la etapa de 0 a 6 años	Estrada Torre Asier.	Tesis: Maestro en Educación Infantil	2016	Español	Universidad de Cantabria, España
La Educación Física y la Expresión Corporal en el Jardín Infantil.	Gallardo Arismendi Oswaldo, Pregnam de Gallardo Carmen	Primera Edición	1986	Español	Editorial Andrés Bello. Chile
Didáctica de la música	González María Elena	Primera Edición.	1974	Español	Kapelusz S. A. Buenos Aires.
Folklore del corro infantil Ecuatoriano	GUEVARA Darío	Primera Edición	1999,	Español	Casa de la Cultura.
Aprendiendo a Crecer como Persona. (Guía de Actividades para la Educación Parvularia)	Haeussler Isabel M. Izquierdo Teresa Rodríguez Soledad	Primera Edición	1986	Español	Ediciones Universidad Católica de Chile
Juegos como Recurso Didáctico	Jurado Juan José López de la Nieta Manuel	Primera Edición	2002	Español	Editorial CCS, Alcalá, España



	Yagüe Victoriano				
Crecer Jugando: La expresión Corporal y el Niño	Katz Regina	Primera Edición	1981	Español	Ediciones Culturales UNP S.A. Ecuador
El Cuerpo Habla	Katz Regina	Primera Edición	1982	Español	Editorial El Conejo.
Música Maravillosa nivel 1	Kovalenko Natalia	Primera Edición	2004	Español	Mozarte Ediciones, Editorial Fraga.
Música Maravillosa nivel 2	Kovalenko Natalia	Primera Edición	2004	Español	Mozarte Ediciones, Editorial Fraga.
Teorías Psicológicas del Aprendizaje.	Maldonado María Eugenia	Primera Edición	2000	Español	Universidad de Cuenca
La música como recurso pedagógico en la edad preescolar	Maritza Liliana Díaz Rocío Morales Bopp Wilson Díaz Gamba		2014	Español	Artículo
Manual Didáctico - descriptivo de juegos tradicionales.	Martha Quizhpi Carpio	Tesis	2002	Español	Universidad del Azuay
“Guía Didáctica, Área Cultura Física”, nivel Pre-Primario	MEC, y Consejo Nacional de Deportes		1996,	Español	MEC, Quito-Ecuador.
El juego en los niños: Enfoque Teórico	Meneses Montero Maureen, Monge Alvarado María de los Ángeles	REVISTA EDUCACIÓN	2001	Español	Universidad de Costa Rica Educación ISSN: 0379-7082
Currículo de Educación Física	Ministerio de Educación		2016	Español	MINEDUC-ME-2016-00020-A
“Educación Lúdica, Técnicas y Juegos Pedagógicos”	Núñez de Almeida, Paulo	Primera Edición	1994,	Español	Editorial San Pablo, Bogotá-Colombia,



Juegos tradicionales del Ecuador	Petroff Rojas Iván Palacios Coello Fabiola	Primera Edición	2016	Español	Casa de la Cultura Ecuatoriana
"Psicología y Pedagogía"	PIAGET Jean	Primera Edición	1987.	Español	Editorial Ariel Barcelona-España.
“Seis estudios de Psicología”,	PIAGET Jean,	Primera Edición	1981,	Español	Editorial Seix Larral S.A. España.
Jugando para aprender a Crecer (Guía Didáctica para la promoción del desarrollo infantil)	Quizhpe Arturo	Primera Edición	2000	Español	Universidad de Cuenca
Educación por el arte	Read Herbert	Primera Edición	1999	Español	Editorial Paidós Argentina
Canta Juega y Baila	Sánchez Lobatón Rocío	Primera Edición	2003	Español	Editorial TRILLAS México
Guía didáctica de juegos para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del nivel inicial.	Santos Quiroz Mariela Fernanda	Guía didáctica	2017	Español	Universidad Nacional del Chimborazo.
Expresión Corporal y Creatividad	Sefchovich Galia Waisburd Gilda	Primera Edición	1994	Español	Editorial Trillas México
Juegos para desarrollar la inteligencia del Bebé de Cero a Dos años y del Niño de Dos a tres años.	Silberg Jackie	Primera Edición	2002	Español	Editorial ONIRO
150 Juegos y Actividades Preescolares	Spencer Zane	Primera Edición	1986	Español	Editorial CEAC
Juegos de Música y Expresión Corporal	Trías Nuria Pérez Susana Filella Luis	Octava Edición- enero 2008	2008	Español	Parromòn Ediciones S.A.
Programas de Estudio de Educación Física, Deportes y Recreación.	Varios autores	Primera Edición	1981	Español	Editorial Don Bosco.



Tú Bebé juega y aprende: 160 juegos y actividades de aprendizajes para los primeros años.	Warner Penny	Primera Edición	1999	Español	Ediciones ONIRO. España
Concepto de recreación. (s.f.).	En Real Academia Española. Recuperado: 28 de marzo de 2018. En Real Academia. Española de dle.rae.es.				
Concepto de recreación. (s.f.).	Recuperado: 28 de marzo de 2018.				
La recreación deportiva en el ámbito escolar.	Espada Mateos, María. (2010). Recuperado: 28 de marzo de 2018. En Efdportes.com de efdeportes.com.				
La recreación ayuda a la enseñanza.	Frías Rincón, Amilde. (1996). Recuperado: 28 de marzo de 2018. En El Tiempo de eltiempo.com.				
Recreación física.	Recuperado: 28 de marzo de 2018. En EcuRed de ecured.cu.				
Aprendiendo sobre recreación infantil.	Recuperado http://aprendiendosobrerrecreacioninfantil.blogspot.com/2014/11/ensayo-sobre-recreacion-infantil.html				
La recreación como estrategia de aprendizaje en niños y niñas de educación inicial.	Recuperado: https://es.slideshare.net/romuloenrique/la-recreacin-como-estrategia-de-aprendizaje-en-los-nios-y-nias-del-subsistema-de-educacin-inicial				
Recreación en edad preescolar, una herramienta para el aprendizaje	Recuperado: http://www.uds.edu.ve/noticias/recreacion_en_edad_preescolar_una_herramienta_para_el_aprendizaje.php				
El Juego infantil y su importancia en el desarrollo.	Recuperado: http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf				
Teorías de los Juegos, Piaget, Vygotsky, Cross.	Recuperado. https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-Croos/				
Juegos recreativos y dinámicas grupales	Recuperado: https://es.calameo.com/read/000464800314a2d3b7752				

C. Base práctica con ilustraciones

La mano es el pentagrama

Caracol

Espacio 4
Espacio 3
Espacio 2
Espacio 1

Figura 31 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

Do Re Mi Fa Sol La Si

línea adicional

Figura 32 El Pentagrama y sus notas (Google, s.f.)

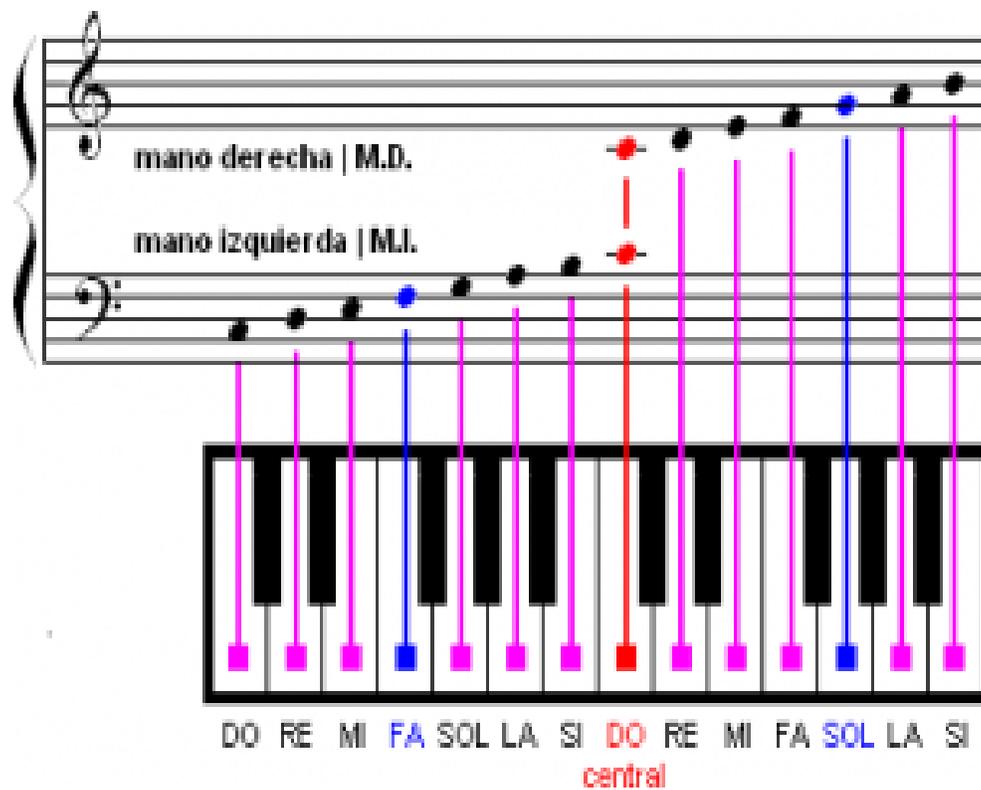


Figura 33 La digitación (Google, s.f.)

Duracion	Nota	Nombre(s)
4 tiempos		Redonda / Unidad
2 tiempos		Blanca / Mitad
1 tiempo		Negra / Cuarto
1/2 tiempo		Corchea / Octavo
1/4 tiempo		Semicorchea / Diesciseisavo

Figura 34 Los tiempos de las notas (Google, s.f.)

Mamá Clave de Sol y el sonido Sol

El gallo

Ki ki ri ki ki -
dice el gallo al despertar,
todas las mañanas
lo vamos a escuchar.

Ko ko ro ko ko -
la gallina despertó
y en el gallinero
una fiesta se armó.

Ku ku ru ku ku -
la paloma se enojó -
¡Déjenme dormir! -
enseguida protestó.



Vivo



Ki ki ri ki ki - di - ce el ga - llo al des - per - tar,
to - das las ma - ña - nas lo va - mos a es - cu - char.

Figura 35 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

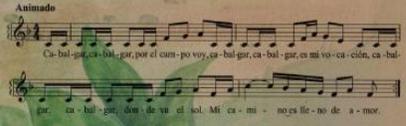
Juan Consonante

Cabalgar, cabalgar

Cabalgar, cabalgar, por el campo voy,
cabalgar, cabalgar, es mi vocación,
cabalgar, cabalgar, donde va el sol.
Mi camino es lleno de amor.



Animado



Ca - bal - gar, ca - bal - gar, por el cam - po voy, ca - bal - gar, ca - bal - gar, es mi vo - ca - ción, ca - bal -
gar, ca - bal - gar, don - de va el sol. Mi ca - mi - no es lle - no de a - mor.

Figura 36 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

Las negras y blancas

Decimos con ritmo - sílabas:

Bon Bon Luu...

Palmeamos:

Illustrations include a blue musical note character, a girl clapping, and a boy clapping.

Figura 37 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

Las palabras y el ritmo

Pronunciamos y palmeamos:

Juan Juan Juan Nahim Nahim Nahim

Gol Gol Gol Tren Tren Tren

Bon Bon Luu...

Illustrations include a girl, a boy, a soccer goal, a train, a blue musical note character, a pencil character, and a ladder.

Figura 38 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

Oscura está...

Oscura está la noche hoy,
la luna no ha salido aún
y yo a dormir mejor me voy.

Lento

Os - cu - ra es - tá la no - che hoy
no ha sa - li - do aún y yo a dor - mir me - jor me voy.

Descubrimos las negras y blancas :

Os - cu - ra es - tá la no - che hoy

Completar esta frase:

la lu - na no ha sa - li - do aún

caja china

Figura 39 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

El reloj de pared

El reloj de pared din don din don,
llama ya a cantar din don din don,
llama ya a comer din don din don,
llama ya a correr din don din don,
llama ya a saltar din don din don,
llama ya a jugar din don din don.

Preciso

El re - loj de pu - red din don din don,
lla - ma ya a can - tar din don din don.

Descubrimos el ritmo de la canción:

Bon bon luu | Bon bon luu | Luu luu | Luu luu |
El re - loj de pa - red | din don | din don

Inventa tu ritmo utilizando y :

Figura 40 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

Un ratoncito...

Vivo

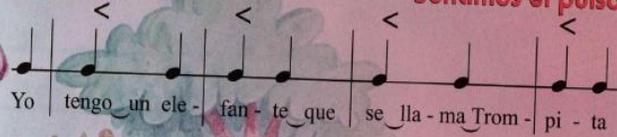



Un ratoncito andaba despacito buscando un pedazo de rico quesito; miao, miao, miao, miao, de pronto el gatito persigue al ratoncito.

Figura 41 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

El elefante Trompita

Sentimos el pulso:




Yo tengo un elefante que se llama Trompita y mueve las orejas llamando a su mamita. Y la mamá le dice: ¡Pórtate bien Trompita, si no te voy a dar un tas tas en la colita!

tambor

Alegro

Yo ten-go un e-le-fan-te que se lla-ma Trom-pi-ta y mue-ve las o-re-ja-s lla-man-do a su ma-mi-ta. Y la ma-má le di-ce: ¡Pórtate bien Trom-pi-ta, si no te voy a dar un tas tas en la co-li-ta!

Figura 42 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

El Tamborilero

Con alegría

El ca-mi-no que lle-va a Be-lén ha-ja has-ta el val-le que la nie-ve cu-brió.
 Los pas-tor-ci-llos que re-ven a su Rey, le tra-en re-ga-los en su lu-
 mul-de-zu-rón ro-po-pom-pom, ro-po-pom-pom...
 Ha na-ci-do en el por-tal de Be-lén, el Ni-ño Dios.

Yo quisiera poner a tus pies algún presente que te agrade, Señor, más tu ya sabes que soy pobre también y no poseo más que un viejo tambor, ropopompón, ropopompón... En tu honor frente al portal tocaré con mi tambor...

El camino que lleva a Belén, yo voy marcando con mi viejo tambor, nada mejor hay que yo pueda ofrecer, su ronco acento es un canto de amor, ropopompón, ropopompón... Cuando Dios me vió tocando ante El, me sonrió.

triángulo

Figura 43 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

Duérmete Niño chiquito

Dulcemente

Duer-me-te Ni-ño chi-qui-to
 Cie-rra pron-to tus o-ji-tos
 que la no-che vie-ne ya. Y An-tón ti-ru li-ru
 que el vien-to te a-rru-lla-rá.
 lo-ro y An-tón ti-ru li-ru la. Y An-la Je-sús al pe-se-bre va-mos a do-rar. Je-sús al pe-se-bre va-mos a do-rar.

Allegro

Se ha dormido en el regazo de María el Salvador para soñar dulcemente música y cantos de amor. Y Antón tiru liru lero y Antón tiru liru la Y Antón tiru liru lero y Antón tiru liru la Jesús al pesebre vamos a adorar. Jesús al pesebre vamos a adorar.

cascabeles

Figura 44 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

El pájaro Cu - Cu

Allegretto

Yo soy el pá-ja-ro Cu - Cu, me gusta pi-co-tear Cu - Cu y tam-
 bién que-ro can-tar Cu - Cu pa-ra quien que- ra es-cu-char Cu - Cu; y tam-
 bién que-ro can-tar Cu - Cu pa-ra quien que- ra es-cu-char Cu-Cu, Cu-Cu, Cu - Cu.

Yo soy el pájaro Cu-Cu,
 me gusta picotear Cu-Cu
 y también quiero cantar Cu-Cu
 para quien quiera escuchar Cu-Cu;
 y también quiero cantar Cu-Cu
 para quien quiera escuchar
 Cu-Cu, Cu-Cu, Cu-Cu.

Cu - Cu Sh.. - Sh..

maracas

Inventa tu ritmo utilizando ♩, ♪ y ♫ :

Figura 45 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

Somos soldaditos de chocolate

Tiempo de marcha

So-mos sol-da-di-tos de cho-co-la-te siem-pre es-ta-mos
 lis-tos pa-ra el com-ba-te u-no, dos y tres, fir-mes los pies.

plátanos

Figura 46 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

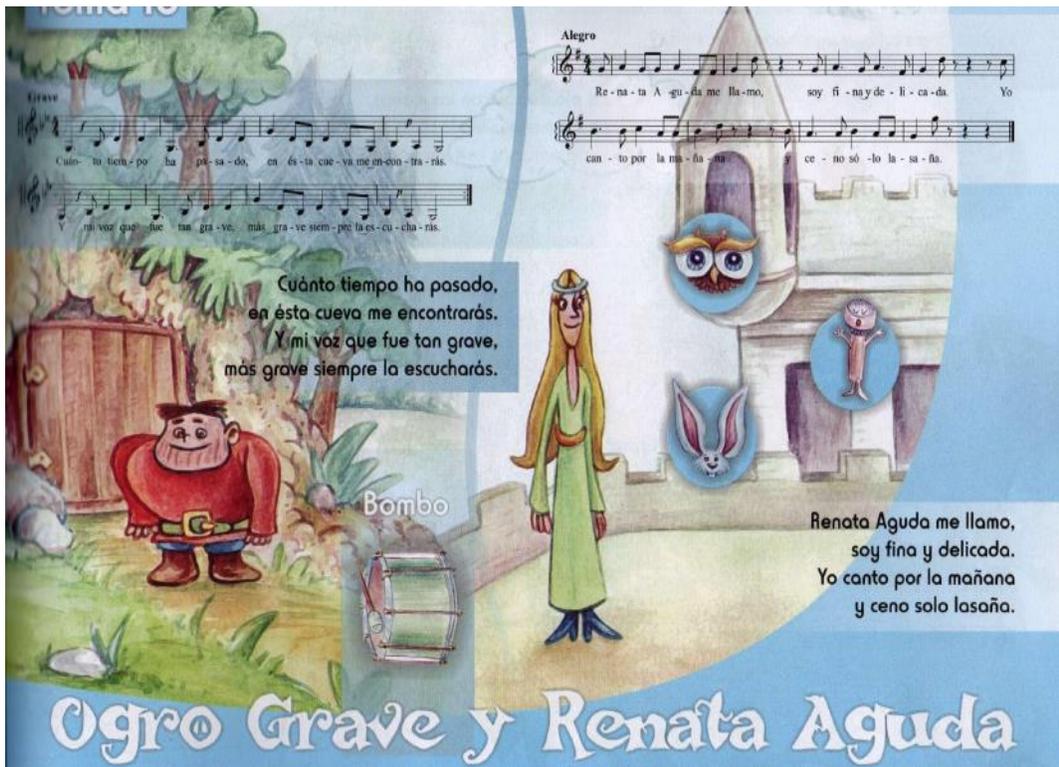
Pronunciamos y palmeamos:  **El ritmo en las palabras**



Sol Lu-na Mar Nu-bes Flor Plan-ta

Pie Ma-no Pan Cho-clo Miel Dul-ce

Figura 47 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)



Grave

Cuan-to tien-po ha pa-sa-do, en és-ta cue-va me en-con-tra-rás.
Y mi voz que fue tan gra-ve, más gra-ve siem-pre la es-cu-cha-rás.

Alegro

Re-na-ta A-gu-da me lla-mo, soy fi-na y de-li-ca-da. Yo
can-to por la ma-ña-ña ce-no só-lo la-sa-ña.

Bombo

Renata Aguda me llamo,
soy fina y delicada.
Yo canto por la mañana
y ceno solo lasaña.

Ogro Grave y Renata Aguda

Figura 48 Música Maravillosa. Natalia Cobalenco (2011)

INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN PARA NIÑOS



Figura 49 Instrumentos de Percusión (Google, s.f.)



Figura 50 Instrumentos de Percusión (Google, s.f.)

Beneficios de la música para los bebés



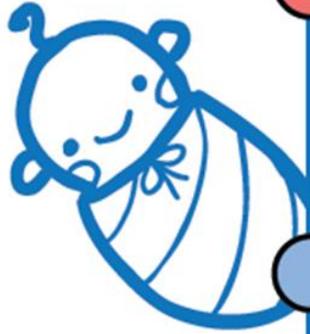
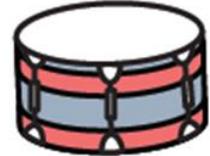
Cognitivo

Desarrollo de la memoria y la repetición. Aprendizaje multinivel. Aprende más rápido de la familia y su entorno.



Social y emocional

Desarrollo de la memoria y la repetición. Aprendizaje multinivel. Aprende más rápido de la familia y su entorno.



Lenguaje

Compartir y cantar en familia ayuda a los bebés al aprendizaje de más vocabulario. Recuerda cantar siempre en un tono normal para el peque.



Físico

El ritmo que da moverse con la música y bailar ayuda al balance y desarrollo de las habilidades motoras.



www.bebepolis.es

Figura 53 Beneficios de la Música en los bebés (Google, s.f.)

CANCIONES INFANTILES



Figura 54 Canciones Infantiles Recuperado de: <https://www.imageneseducativas.com/>



Figura 55 Canciones Infantiles Recuperado de: <https://www.imageneseducativas.com/>



Imágenes Educativas.com

Las gotitas

Las gotitas cuando llueve caen del cielo sin parar,
chipi, chipi, chipi, chipi-
chipi, chipi, chipi-cha.
Muy contentas van cayendo mientras juegan a brincar,
chipi, chipi, chipi, chipi-
chipi, chipi, chipi-chá.



<https://www.imageneseducativas.com/>

Figura 56 Canciones Infantiles Recuperado de: <https://www.imageneseducativas.com/>



Imágenes Educativas.com

Arroz con leche
me quiero casar
con una señorita
de San Nicolás

Que sepa coser
que sepa bordar
que sepa abrir la puerta
para ir a jugar.

Yo soy la viudita
del barrio del rey
me quiero casar
y no se con quién

Con esta si
con esta no
con esta señorita
me caso yo



<https://www.imageneseducativas.com/>

Figura 57 Canciones Infantiles Recuperado de: <https://www.imageneseducativas.com/>



Figura 58 Canciones Infantiles Recuperado de: <https://www.imageneseducativas.com/>



Figura 59 Canciones Infantiles Recuperado de: <https://www.imageneseducativas.com/>

CANCIONES INFANTILES

CÚ CÚ CANTABA LA RANA

Cú cú, cantaba la rana.
Cú cú, debajo del agua.

Cú cú, pasó un caballero.
Cú cú, con capa y sombrero.

Cú cú, pasó una señora.
Cú cú, con traje de cola.

Cú, paso un marinero.
Cú, vendiendo romero.

Cú cú, le pidió un ramito.
Cú cú, no le quiso dar.
Cú cú, y se echó a llorar.

Cú cú, cantaba la rana.
Cú cú, debajo del agua.

Cú cú, pasó un caballero.
Cú cú, con capa y sombrero.

Cú cú, pasó una señora.
Cú cú, con traje de cola.

Cú cú, pasó un marinero.
Cú cú, vendiendo romero.



LA CUCARACHA

La cucaracha, la cucaracha
Ya no puede caminar
Porque le falta, porque no tiene
Una patita para caminar.

Pobre de la Cucaracha
Se queja de corazón
Por no usar ropa planchada
Por la escasez del carbón.

La cucaracha, la cucaracha
Ya no puede caminar
Porque le falta, porque no tiene
Una patita para caminar.

Ya murió la cucaracha
Ya la llevan a enterrar
Entre cuatro zopilotes
Y un ratón de sacristán

La cucaracha, la cucaracha

Ya no puede caminar
Porque le falta, porque no tiene
Una patita para caminar.



Figura 60 Canciones Infantiles (Google, s.f.)



ASERRÍN

ASERRÍN, ASERRÁN,
LOS MADEROS DE SAN JUAN,
PIDEN PAN, NO LES DAN,
PIDEN QUESO, LES DAN HUESO
Y SE LES ATORA EN EL
PESCUEZO!
PIDEN VINO, SI LES DAN
SE MAREAN Y SE VAN.

(SE REPITE VARIAS VECES)

Figura 61 Canciones Infantiles (Google, s.f.)

Derechos reservados Déjalo Ser

Déjalo Ser

En el bosque de la china

En un bosque de la China, la chinita se perdió.
Como yo andaba perdido nos encontramos lo dos

(bis)

Era de noche y la chinita
tenía miedo, miedo tenía de andar solita,
anduvo un rato y se sentó
junto a la china, junto a la china me senté yo

(bis)

Y yo que si y ella que no,
y yo que si y ella que no
Y al cabo fuimos, y al cabo fuimos,
y al cabo fuimos de una opinión

Bajo el cielo de la China
la chinita se sentó
y la luna en ese instante
indiscreta la besó

(bis)

Luna envidiosa,
luna importuna,
tenía celos, celos tenía de mi fortuna
anduvo un rato y se sentó
junto a la china, junto a la china me senté yo



Figura 62 Canciones Infantiles (Google, s.f.)

Mayra Casillas

PIN PON

Pin pon es un muñeco,
muy guapo y de cartón,
se lava su carita,
con agua y con jabón.
Se desenreda el pelo,
con peine de marfil,
y aunque se de estirones,
no llora ni hace así.
Pin pon dame la mano,
con un fuerte apretón,
que quiero ser tu amigo,
Pin pon pin pon
PIN PON



materialeducativomk.com

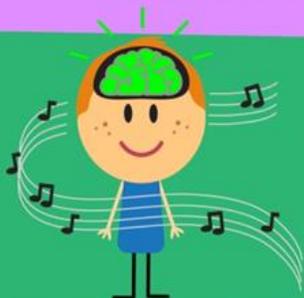
Figura 63 Canciones Infantiles (Google, s.f.)

5 Beneficios de la educación musical

¡Estudiar música es genial!

Autoconfianza

Pueden desarrollar una habilidad y mejorar cada vez más por sí mismos.



Activa el cerebro

La música potencia partes del cerebro que están relacionadas con la lectura, las matemáticas y las emociones.

Ayuda a socializarse

Tocar un instrumento le ayuda a relacionarse con los demás y romper su aislamiento.



Enseña disciplina

Para mejorar no sólo se estudia en las clases, hay que dedicar tiempo de práctica y eso requiere disciplina.

Mejora la memoria

La música a una edad temprana mejora la memoria al estimular los patrones de desarrollo cerebral.



Figura 64 Beneficios de la Educación Musical (Google, s.f.)

Clasificación de juegos según Wallon.

- Juegos funcionales
- Juegos de ficción
- Juegos de adquisición
- Juegos de fabricación

Figura 65 Clasificación de juegos según Wallon (Google, s.f.)



Figura 66 Juegos Funcionales Recuperado de: <https://es.slideshare.net/laecita/henri-wallon-30239488>

2) Juegos de Ficción (socialización):



En una segunda etapa, el niño comenzará con los juegos de ficción, ejemplo: jugar a la familia y a las comidas, jugar a las muñecas, jugar al caballo subidos en un palo, a los indios.

En general, esta etapa incluye todos los juegos simbólicos.

Figura 67 Juegos de Ficción Recuperado de: <https://es.slideshare.net/laecita/henri-wallon-30239488>

3) Juegos de Adquisición (emoción):



Más adelante, los juegos de adquisición le van a permitir comprender a los seres humanos y a las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y la razón.

El niño absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos, de aprender canciones, de realizar esfuerzos que le lleven a captar y entender el medio que le rodea y la cultura en la que está inmerso.

Figura 68 Juegos de Adquisición Recuperado de: <https://es.slideshare.net/laecita/henri-wallon-30239488>



Figura 69 Juegos de Fabricación Recuperado de: <https://es.slideshare.net/laecita/henri-wallon-30239488>

El juego

- **CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN J. PIAGET:**
- Piaget propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura, al señalar que el acto intelectual siempre persigue una meta y que sin embargo el juego tiene su fin en sí mismo.

Figura 70 El Juego Según Piaget (Google, s.f.)

Cuadro 2. Clasificación del juego de acuerdo con el periodo evolutivo del niño propuesto por Jean Piaget.

Características y funciones		
Juego sensoriomotor	Juego simbólico	Juego de reglas
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad sensoriomotriz. • Promueve esquemas motrices. • Existe causalidad. • Capacidad para manejar símbolos. • Capacidad de imitar acciones que ha visto. • Dispone de cierta memoria. • Presenta placer al hacer la actividad. • Predominan el ejercicio físico, motor y sensorial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Su función es simbólica. • Capacidad para utilizar representaciones mentales. • Se presenta la imitación diferida. • Se denomina juego imaginario, de fantasía, dramático o fingido. • Se usan símbolos para jugar. • Representa en la mente una idea atribuida a una cosa. • Introduce al niño a la acción de "pensar". 	<ul style="list-style-type: none"> • Parte del juego simbólico colectivo. • Se juega con base en un convenio. • Es una actividad reglada y definida. • Las reglas canalizan el desarrollo de la actividad. • Se intercambian acciones.

Figura 71 Clasificación del Juego Según Piaget (Google, s.f.)

TIPOS DE JUEGOS (PIAGET)

- **Juegos de ejercicio o motor:** es el juego propio de los niños desde el nacimiento a los dos años aproximadamente y el placer en estas edades consiste en repetir y ejercitar determinados movimientos como hacer sonar un sonajero, presionar una pelota, producir sonidos, etc.
- **Juegos simbólico o de ficción:** se presenta entre los dos y los cinco años. Es el preparar una escena y representar roles como ser la mamá, el doctor, las visitas, etc. También en estas edades, los niños realizan **juegos de construcción** como lo son jugar con cubos, bloques, ladrillos, etc.
- **Juegos reglados:** también llamados socializados porque se juegan de a dos o más integrantes. Dentro de este tipo de juegos encontramos los pre-deportivos, los juegos de salón o mesa y los juegos de patio que tienen reglas para seguir y se reconoce a un ganador.



Figura 72 Tipos de Juego según Piaget (Google, s.f.)

Clasificación de los Juegos

Juegos

Juego funcional	Juego simbólico	Juego de construcciones	Juego de reglas
Cinco lobitos	Cocinitas	Encajables	El escondite inglés
Voy a dibujar mi cuerpo	Muñecas	Torres de cubos	El pilla pilla
La cesta de los tesoros	¿Quién soy?	Puzzles de madera	
Adivina que...	Disfraces		

Juego funcional	Juego constructivo	Juego simbólico o de representación	Juego con reglas
De 3 a 24 meses. Predominante hasta los 18 meses	A partir de los 24 a 36 meses	A partir de los 18 meses. Predominante a los 3, 4 y 5 años	A partir de los 5 años
<p>Movimientos musculares repetitivos con o sin objetos.</p> <p>Juego funcional sin objetos: correr, saltar, hacerse cosquillas, rodar, empujar, entre otros.</p> <p>Juego funcional con objetos: manipular y explorar objetos, hacerlos rodar, hacerlos sonar, apretarlos, etc.</p>	<p>Se usan objetos u otros materiales para formar estructuras simples o complejas.</p> <p>Se combinan piezas, bloques u otros materiales que pueden ser unidos para armar una construcción.</p> <p>El juego constructivo aparece aprox. a los 24 meses, pero perdura por muchos años, haciéndose cada vez más complejo.</p>	<p>El niño realiza simulaciones con objetos para crear acciones "como si": hacer como que pone una inyección con un lapicero, emplear muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.</p> <p>También se le conoce como "juego dramático". El niño pretende representar un rol real o imaginario como padre, madre, bombero o monstruo, usando su propio ser como juguete.</p>	<p>Supone el reconocimiento, la aceptación y conformidad con reglas pre-establecidas que rigen los juegos que se comparten por lo general de manera grupal: juegos de mesa como ludo o memoria, juegos de patio como "que pase el rey" y "ha llegado una carta".</p>

Figura 73 Clasificación de Juego (Google, s.f.)



Figura 74 Clasificación de los juegos (Google, s.f.)

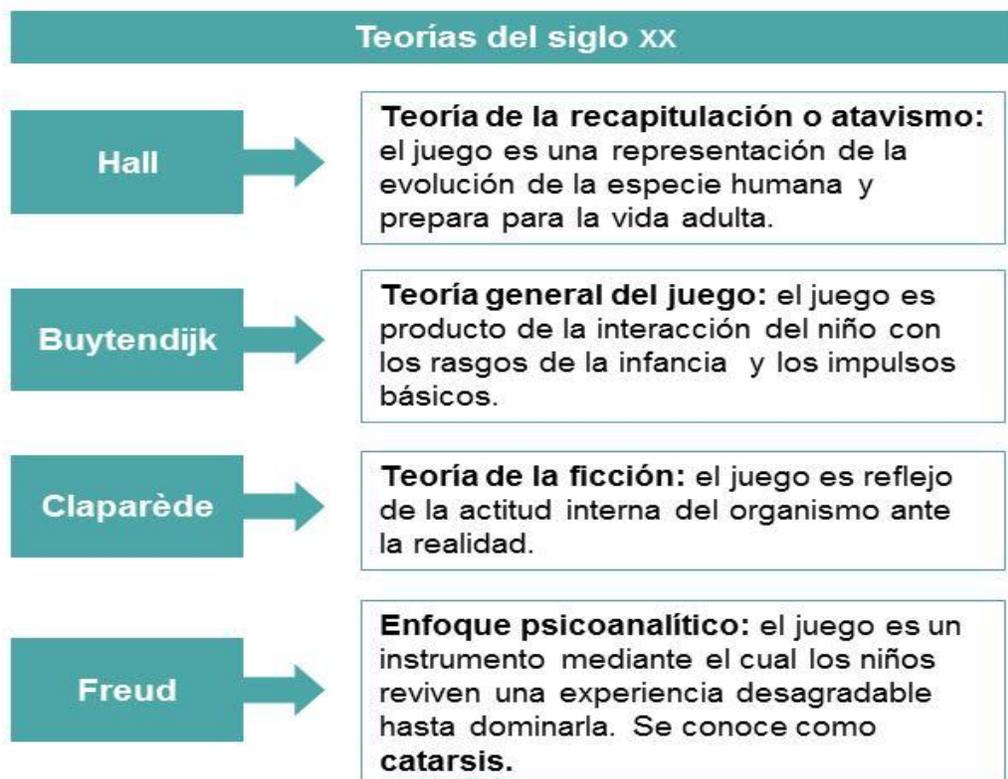


Figura 75 Teorías del siglo XX (Google, s.f.)

FINALMENTE PODEMOS INDICAR LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS QUE CUMPLE EL JUEGO EN EL NIÑO :

- EL JUEGO CUMPLE UNA FUNCIÓN ESENCIAL EN LA FORMACIÓN DE LA PERSONALIDAD (H. WALLON).
- ES DE GRAN IMPORTANCIA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA (J. PIAGET).
- ES EL MEJOR EQUILIBRIO SÍQUICO DE LA INFANCIA (FREUD).
- ES EQUILIBRADOR DE LA AFECTIVIDAD Y PERMITE AL NIÑO SU SOCIALIZACIÓN Y LA INCORPORACIÓN DE SU IDENTIDAD SOCIAL. (RICARDO CHEUQUE G.)



Figura 76 Características del Juego (Google, s.f.)



Figura 77 Tipos de Juego (Google, s.f.)

CLASIFICACIÓN DE JUEGOS

SEGÚN LAS CAPACIDADES QUE DESARROLLAN

- Psicomotores**: mejora la lateralidad, equilibrio, orientación, conocimiento corporal etc...
- Sensoriales**: desarrolla y/o estimulan los sentidos.
- Cognitivos**: favorece la capacidad del lenguaje.
- Sociales**: cooperación, responsabilidad etc...
- Afectivo/emocionales**

Figura 78 Clasificación de Juegos (Google, s.f.)



Figura 79 Clasificación del Juego (Google, s.f.)

El juego en los niños

..... CLASIFICACIÓN



SEGÚN LAS CAPACIDADES

Los juegos pueden desarrollar capacidades psicomotrices, sensoriales, cognitivas, sociales y afectivas.



SEGÚN EL ESPACIO

Los juegos pueden desarrollarse en un espacio cerrado (o interior) o al aire libre (en un parque, en el patio, en la playa, etc.)



SEGÚN EL NÚMERO DE PARTICIPANTES

El juego puede practicarse y desarrollarse de forma individual, en pareja o en grupo.



SEGÚN EL MATERIAL

Los juegos pueden requerir (o no) algún material de soporte. Son elementos de soporte un juguete o una libreta y retoladores.



SEGÚN LA DIMENSIÓN SOCIAL

El niñ@ puede ser mero espectador o jugar solo. Asimismo, un juego puede desarrollarse en paralelo, de forma asociativa o con adultos.

Figura 80 Clasificación del Juego (Google, s.f.)

IMPORTANCIA DEL JUEGO INFANTIL EN LA ETAPA PREESCOLAR

EL JUEGO ES FUNDAMENTAL EN LA
EDUCACIÓN PREESCOLAR.



Figura 81 La importancia del Juego (Google, s.f.)

JUEGOS RECREATIVOS.

Se denomina juego recreativo a las diversas acciones realizadas por un individuo o un grupo con el fin de divertirse y disfrutar de ejecutar dichos ejercicios. Se trata de una actividad completamente lúdica, en la que se complementan actividades motrices, mentales, físicas, sociales.



Figura 82 Juegos Recreativos (Google, s.f.)

Clasificación de los juegos

- **Juegos pre deportivos:** son todos aquellos que se basan en la practica de un deporte, con reglas elásticas e inducen al educando a la practica de un deporte.
- **Juegos deportivos:** aquellos de competencia individual o colectiva, sujetos a reglamentos rígidos y que requieren un entrenamiento especial.



Figura 83 Clasificación de los Juegos (Google, s.f.)



Figura 84 Clasificación del Juego (Google, s.f.)

FUNCIONES DE JUEGO

- ◉ Sirve como medio de adecuación al entorno social y natural.
- ◉ Estimula globalmente el desarrollo físico, afectivo, social e intelectual.
- ◉ Desarrolla en particular las capacidades de creatividad, agilidad mental, la imaginación y la fantasía.
- ◉ Posibilita la interiorización de aprendizajes significativos.
- ◉ Ayuda a estructurar el lenguaje y el pensamiento.
- ◉ Desarrolla el sentido de la responsabilidad.
- ◉ Permite evadirse de la realidad cotidiana ayudando a regular tensión.

Figura 85 Funciones del Juego (Google, s.f.)

Teorías sobre el juego

- **Buytendijk** (1887-1974) *Teoría general del juego* (1935)
- **E. Claparède** (1873-1940) *Teoría de la ficción* (1934)
- **Jean Piaget** (1896-1980) *Teoría psicoevolutiva*
- **Lew Vigotsky** (1896-1934) *Teoría de la escuela soviética*
- **Johan Huizinga** (1872-1945) *Teoría culturalista*
- **U. Bronfenbrenner** (1917-2005) *Teoría ecológica*



Figura 86 Teorías sobre el Juego (Google, s.f.)



4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE 1: Análisis y Planeación

Descripción:

Discusión sobre los temas, lecturas, artículos y videos.

Observación atenta y detallada de las éticas que emiten los niños y las personas que están en su contexto para lograr la respuesta de los demás.

Ambiente(s) requerido:

Aula de expresión corporal, canchas, patio, aula amplia con buena iluminación.

Material (es) requerido:

Material tecnológico: Laptop, Infocus, implementos deportivos, instrumentos de percusión, otros.

Docente:

Con conocimiento de la materia.

5. ACTIVIDADES

- Exposiciones
- Trabajos grupales (prácticos)
- Presentación del Trabajo final (Teórico-práctico)
- Práctica de juegos por grupos y según la clasificación.



- -Práctica instrumental, percusión menor: interpretación de musicograma.
- -Realización de un cuento dramatizado.
- -Ejecución de coreografías.
- -Rondas infantiles.
- -Lecturas reflexivas de cada unidad.
- -Dinámicas grupales.
- -Investigaciones en internet.
- -Evaluación de los temas.
- -Trabajos en la plataforma: Foros sobre los temas tratados.
- Trabajo Grupal: Práctica rítmica con instrumentos de Percusión menor (Eco rítmico).
- -Cuento dramatizado.
- -Audioperceptiva descubriendo sonoridades con las palmas, muslos, pies y otros objetos.
- Trabajos en plataforma

6. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN

Tipo de Evidencia	Descripción (de la evidencia)
De conocimiento:	Ensayo expositivo grupal de lecturas Definición del tema de investigación
Desempeño:	Trabajo grupal presentación de: Una Guía Didáctica de Juegos, según la siguiente clasificación: <ul style="list-style-type: none">➤ 1. Tradicionales➤ 2. Populares➤ 3. Sensorial➤ 4. Pre deportivos



	<ul style="list-style-type: none">➤ 5. Juegos al aire libre➤ 6. Rondas
De Producto	Trabajo realizado en físico y digital.
Criterios de Evaluación (Mínimo 5 Actividades por asignatura)	<p>UNIDAD 1</p> <p>Generalidades: <i>Recreación</i>, características, tipos de recreación, principios de la recreación.</p> <ul style="list-style-type: none">-Recreación infantil, beneficios de la recreación infantil en la educación, funciones de la recreación.-<i>El juego</i>, concepto, características y funciones del juego-Un acercamiento al juego en la etapa de educación infantil, características del juego de 0 a 6 años.-Importancia del juego, evolución del juego infantil.
	<p>UNIDAD 2</p> <ul style="list-style-type: none">-Clasificación de los juegos y sus variantes:-Según: Gross, Henri Wallon, Jean Piaget-Juegos: sensoriales motores intelectuales sociales-Según las cualidades que desarrolla-Otros juegos <p>¿Por qué juega el niño?</p> <ul style="list-style-type: none">-El rol del educador en el juego.-El papel del juego en el nivel inicial.
	<p>UNIDAD 3</p> <ul style="list-style-type: none">-Teóricos del juego y la educación preescolar:-Teorías sobre el juego agrupadas cronológicamente y divididas en tres periodos:-Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX.-Teorías de la primera mitad del siglo XX-Teorías de la segunda mitad del siglo XX-Teorías de los juegos: Piaget, Vygotsky, Groos-El juego como herramienta educativa- Juego y aprendizaje



	<ul style="list-style-type: none">-<i>La ronda</i>, elementos estructurales de la ronda.-Estructura de la ronda, importancia de las rondas infantiles.
	<p>UNIDAD 4</p> <p>La música como herramienta educativa</p> <ul style="list-style-type: none">-La música infantil.-El valor de la música infantil: <p><i>Desarrollo evolutivo</i> de los niños de entre 0 y seis años en relación al ámbito musical.</p> <ul style="list-style-type: none">-Método Mozart (Efecto Mozart)-La educación musical en la educación preescolar-La pedagogía musical en los niños: <p>Música y desarrollo cognitivo</p> <p>Música y desarrollo del lenguaje.</p> <p>Música y desarrollo psicomotor</p> <p>Música y desarrollo emocional y social</p>
	<p>UNIDAD 5</p> <p>Las canciones infantiles</p> <ul style="list-style-type: none">-Antecedentes históricos-Definición de canción y canción infantil, Etimología.-Las letras de las canciones infantiles-Para qué sirven las canciones infantiles-Características de la canción infantil. <p>Otras características de la canción</p> <ul style="list-style-type: none">-Por qué son importantes las canciones en educación infantil?-Clasificación por su función-Beneficios de la canción infantil en el desarrollo infantil.-Los cantos infantiles-La enseñanza de los cantos infantiles.-Estructura de una canción-Importancia de las canciones en la educación infantil-Beneficios de las canciones en la educación infantil



	<ul style="list-style-type: none">-¿Cómo ayudan las canciones infantiles?-Las canciones infantiles como recurso didáctico-Desarrollo musical y estrategias educativas para su aprendizaje.
--	--

<i>MSC. MARTHA QUIZHPI CARPIO</i>		
Elaborado por: (Docente)	Revisado Por: (Coordinador)	Reportado Por: (Vicerrector)



*Guía metodológica Recreación
Carrera de Parvularia
Msc. Martha Quizhpi
2020*

Coordinación Editorial Dirección:

Lucía Begnini Dominguez.

Coordinación Editorial:

Milton Altamirano Pazmiño, Alexis Benavides.

Diagramación: Sebastián Gallardo.

Corrección de Estilo: Lucía Begnini.

Diseño: Sebastián Gallardo.

Instituto superior tecnológico Japón

AMOR AL CONOCIMIENTO