



UNIVERSIDAD PANAMERICANA
CAMPUS GUADALAJARA

"DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE
2 A 6 AÑOS POR MEDIO DE UN TALLER DE
ACTIVIDADES LÚDICAS"

MÓNICA GARCÍA MÉNDEZ GARCÍA

Tesis presentada para optar por el título de Licenciado en
Pedagogía con reconocimiento de Validez Oficial
de Estudios de la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
según acuerdo número 871125 con fecha 18-11-87

Zapopan, Jal. Febrero del 2005



57704



**UNIVERSIDAD PANAMERICANA
CAMPUS GUADALAJARA**

**“DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE
2 A 6 AÑOS POR MEDIO DE UN TALLER DE
ACTIVIDADES LÚDICAS”**

MÓNICA GARCÍA MÉNDEZ GARCÍA

Tesis presentada para optar por el título de Licenciado en
Pedagogía con reconocimiento de Validez Oficial
de Estudios de la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
según acuerdo número 871125 con fecha 18-111-87

Zapopan, Jal. Febrero del 2005

CLASIF: TE PED 2005 4PR

ADQUIS: 57704 ij 3

FECHA: 05/08/05

DONATIVO DE _____

\$ _____

agregar al 57688

4



UNIVERSIDAD PANAMERICANA

CAMPUS GUADALAJARA

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

SRITA. MÓNICA GARCÍA MÉNDEZ GARCÍA

Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación en la alternativa Tesis titulado "DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 2 A 6 AÑOS POR MEDIO DE UN TALLER DE ACTIVIDADES LÚDICAS" manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar ocho ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

Atentamente.

LIC. JESÚS ANTONIO ENG DUARTE
EL PRESIDENTE DE LA COMISIÓN



UNIVERSIDAD PANAMERICANA

CAMPUS GUADALAJARA

Febrero 9, 2005
Lic. Jesús Antonio Eng Duarte
Presidente de la Comisión de
Exámenes Profesionales
Universidad Panamericana,
Campus Guadalajara
Presente.

El que suscribe, hace constar que la tesis "**DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 2 A 6 AÑOS POR MEDIO DE UN TALLER DE ACTIVIDADES LÚDICAS**", presentada por la señorita MÓNICA GARCÍA MÉNDEZ GARCÍA, para optar por el título de Licenciado en Pedagogía, ha sido concluida en esta fecha, por lo que se presenta a usted para su debida revisión ante la Comisión de Exámenes Profesionales.

Agradeciendo la deferencia de la Escuela a su cargo para la asesoría de la investigación realizada, quedo a sus órdenes.

Atentamente.

LIC. MARÍA CRISTINA NAVARRO ÁLVAREZ
ASESOR DE TESIS

DEDICATORIAS

- A Papá Dios, por haberme guiado hacia el camino de la pedagogía y por haberme dado las fuerzas para llegar a esta meta.
- A mis papás, por brindarme la oportunidad de prepararme para la vida.
- A Diego, por tu cariño, paciencia, apoyo y comprensión. Siendo parte de mí, este logro también es tuyo.
- A mis maestros, ya que con su cariño y ejemplo me han enseñado las bases para ser mejor persona y para realizarme en mi profesión.

ÍNDICE

	PÁGINA
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. LA CREATIVIDAD	5
I.1 Historia del estudio de la Creatividad	6
I.2 Concepto de Creatividad	7
I.3 Relación entre el Pensamiento y la Creatividad	10
I.4 Pruebas y medición de la Creatividad	13
I.5 Características de la Creatividad	14
I.6 Educación de la Creatividad	19
I.7 Condiciones que fomentan la Creatividad	20
I.8 El Arte como medio para fomentar la Creatividad	23
I.9 La Educación de la Creatividad en la actualidad	28
CAPÍTULO II. EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL	32
II.1 Importancia del Juego en el Desarrollo Infantil	33
II.2 La evolución del Juego en el niño	35
II.3 Clasificación de los Juegos	40
II.4 Contribuciones de los Juegos al desarrollo de los niños	44
II.5 Diagnóstico y terapia del Juego	46
II.6 Relación del Juego con el desarrollo de la creatividad en el niño	47
II.6.1 El enfoque metodológico de los Juegos Creativos	47
II.6.2 El rol del Docente en los Juegos Creativos	48
II.6.3 Organización de los Juegos Creativos	49

CAPÍTULO III. EL DESARROLLO MOTOR	51
III.1 El Desarrollo Motor en el niño	52
III.2 Los Principios del Desarrollo Motor	58
III.3 La Psicomotricidad	61
III.3.1 Concepto de Psicomotricidad	61
III.3.2 Elementos de la Psicomotricidad	64
III.3.2.1 Percepción Sensoriomotriz	65
III.3.2.2 Motricidad General	68
III.3.2.3 Esquema Corporal	70
III.3.2.4 Lateralidad	72
III.3.2.5 Temporalidad y Ritmo	74
III.3.2.6 Espacio	76
III.3.3 Importancia de la Educación de la Psicomotricidad	79

CAPÍTULO IV. DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 0 A 6 AÑOS	82
IV.1 Clasificación de la Psicomotricidad	83
IV.1.1 Psicomotricidad Fina	84
IV.1.1.1 Coordinación Viso-motriz	84
IV.1.1.2 Prensión	85
IV.1.2 Psicomotricidad Gruesa	87
IV.1.2.1 Dominio Corporal Dinámico	87
IV.1.2.2 Dominio Corporal Estático	88
IV.2 Escala del Desarrollo Motor de los niños de 0 a 6 años	89

CAPÍTULO V. TALLER PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 2 A 6 AÑOS	103
V.1 Estructura y Organización del Taller	106
V.1.1 Programación de Actividades para el Grupo 1	110
V.1.2 Programación de Actividades para el Grupo 2	131
V.1.3 Programación de Actividades para el Grupo 3	149
V.1.4 Programación de Actividades para el Grupo 4	167
CONCLUSIONES	185
BIBLIOGRAFÍA	190

INTRODUCCIÓN

El ser humano se encuentra en un mundo que está en constante evolución. A lo largo de toda la historia de la humanidad se han presentado una serie de problemas y cuestiones por las que el hombre ha tenido que atravesar para poder satisfacer sus necesidades y lograr ciertas comodidades.

Debido al sistema tradicional de educación tan utilizado en épocas anteriores y que aún continúa practicándose en muchas instituciones educativas ha ocasionado que el hombre deba aprender y actuar de acuerdo a lo establecido por el sistema y por los responsables de impartir dicha educación. Esto no incita al hombre a cuestionar los porqués o para qué de lo que se le enseña. Simplemente debe de tomarlo como se le ha planteado.

Esto presenta un grave problema ya que aminora la iniciativa y la capacidad de dar propias interpretaciones que le conducirían a una mejor comprensión de las situaciones que se le presentan, así como tener nuevas y diferentes formas de ver la vida.

Todo hombre tiene la necesidad de adaptarse al medio que lo rodea y para hacerlo debe ir buscando formas adecuadas y útiles que le ayuden a sobrevivir. Se han dado grandes inventos con este fin de adaptación, como son el de la rueda, para poder transportar objetos grandes y pesados, incluso al mismo ser humano; la palabra, los signos y el abecedario para poder comunicarse unos con otros; el hacer fuego, para calentar los alimentos y con el tiempo, se le han dado numerosos usos.

Existen muchos otros inventos muy importantes que han ayudado al hombre a sobrevivir, así como a gozar de una vida más placentera y llena de comodidades. Todos estos descubrimientos han surgido por personas con curiosidad de explorar, experimentar y con inquietudes de querer encontrar nuevas formas y usos a las cosas.

Por lo general no fueron creaciones instantáneas, sino que se tuvo que haber experimentado una y otra vez, desechando opciones erróneas hasta encontrar el éxito después de muchos intentos.

No siempre estos descubrimientos han sido satisfactorios para la humanidad, ya que muchas veces han sido creados buscando el perjuicio para unos o para muchos.

Es por ello que esta capacidad creadora que toda persona posee debe de ser educada para que se enfoque al bien de la humanidad. Si se educa desde temprana edad ayudará a crear nuevas generaciones capaces de afrontar y dar solución a los problemas que se irán presentando en años posteriores.

Por lo tanto, como objetivo de este trabajo de tesis se pretende concientizar a padres de familia y maestros de la necesidad de una educación llena de estímulos y situaciones en donde se de la oportunidad a los educandos de elegir sus caminos, crear sus propias opiniones, educar en la responsabilidad de llevar a la práctica las propias creencias, todo esto bajo un clima de respeto a la libertad de cada persona.

Para ello, se presenta un taller dirigido a niños de 2 a 6 años pertenecientes a la clase media y media alta con el fin de fomentar la creatividad por medio de juegos y actividades de interés, ajustadas a las características y necesidades de cada una de las edades en las que se encuentren.

Para la elaboración de este trabajo de tesis fue necesario hacer uso del método de investigación documental con el fin de definir y actualizar el contenido temático de acuerdo a lo que grandes expertos en los temas han podido aportar.

En el primer capítulo se hablará de lo que es la Creatividad, cuáles son sus características, cómo se puede educar, entre otras cosas, ya que es la capacidad que se invitará a fomentar para que desde niños se den la oportunidad de expresar la originalidad que lleva cada persona en su interior.

El segundo capítulo hace referencia al juego como la manera más conveniente de invitar al niño a practicar y estimular dicha capacidad. Se hablará sobre la importancia y necesidad del juego durante los primeros años de vida, la evolución, clasificación, diagnóstico del juego; así como la relación que guarda éste con la Creatividad.

La Psicomotricidad será la que ayudará a ver de qué manera se puede fomentar la Creatividad según las capacidades y necesidades del niño tomando en cuenta su edad y su situación. Todo esto se presenta en los capítulos tercero y cuarto.

Por último, en el quinto capítulo se presenta el taller antes mencionado. Se explicarán las características, la estructura, organización y la programación de las actividades a realizar de cada uno de los grupos que integran dicho taller.

CAPÍTULO I
LA CREATIVIDAD

Ya que el tema principal de este trabajo de tesis es la creatividad y su objetivo es el fomentarla desde temprana edad, a continuación, en este primer capítulo, se hablará sobre qué es la creatividad, sus características y de cómo se puede fomentar, entre otras cosas.

Muchas veces se habla de creatividad sin conocer a fondo el concepto. Como se verá durante el capítulo, hubo y sigue habiendo falsas creencias sobre lo que ella es. Por este motivo, es importante antes que nada, conocer un poco más sobre el tema y principalmente conocer la importancia que tiene en el ser humano, tanto para su vida personal como para su vida en comunidad.

I.1 Historia del estudio de la Creatividad

El tema de la creatividad es relativamente nuevo, ya que a pesar de que se conoce que esta capacidad se presenta en el ser humano, lleva poco tiempo que se está estudiando. Una causa de ello es que no ha sido nada fácil para los investigadores su estudio, pero principalmente su medición.

Su investigación tuvo un impulso importante durante la Segunda Guerra Mundial, cuando se exigían realizar grandes esfuerzos hacia la innovación en la investigación y el desarrollo de armamento, maquinaria, transporte, construcciones, entre otras cosas. Los gobiernos y demás autoridades daban excelentes gratificaciones y premios a los *cerebros dotados de inventiva*. Un resultado importante del proceso creador, aunque no favorable para la humanidad, fue la invención de la bomba atómica.

Este momento fue propicio para que los psicólogos interesados en el tema, pudieran indagar en los procesos de creación y de la personalidad creadora. En un principio, por lo común, la creatividad era estudiada en las personas que habían hecho contribuciones sobresalientes, ya que se creían que esta capacidad era limitada a unas cuantas personas. En realidad se requiere mucho más ingenio para medir la creatividad de los individuos que no han producido logros imaginativos notables.

Es actualmente uno de los términos más ambiguos y por lo tanto, se usa de forma muy imprecisa en las diferentes investigaciones psicológicas del tema.

1.2 Concepto de la Creatividad

Hasta ahora no se ha llegado a una definición precisa y completa de lo que es la creatividad. Lo que sí, es que se tienen una serie de aspectos y características comunes en las que investigadores en el tema han coincidido.

Dichas características son las siguientes:¹

- Proceso que genera algo nuevo. Por lo tanto presenta un carácter de innovación, novedad para la persona que lo ha hecho, aunque no sepa que en realidad ya existía una cosa similar o idéntica.
- Importa más el acto de producir y lo que éste conlleva, que el resultado final de la creación misma.
- La creación es algo original. No obvio ni fácil, sino singular y "raro".

¹ HURLOCK, E. *Desarrollo del niño*. p. 344.

- Es único. Esta singularidad es una realización personal, al igual que la innovación, ya que el creador presenta algo único, pero a nivel universal, ya alguien pudo haber creado algo igual.
- Sinónimo de imaginación y fantasía, por lo tanto se presenta como un juego mental. Es un proceso innovador más que de reproducción. Se dice que es una forma de imaginación controlada que conduce a algún tipo de realización.
- El producto creativo debe reflejar valor al ser juzgado correcto o bueno y con cierta utilidad o razón de ser para la persona que lo ha creado; aunque no siempre para los demás.
- Es un proceso mental llamado pensamiento divergente. Es él, se exploran y ponen a prueba gran capacidad de posibilidades aunque sean erróneas. Es una capacidad mental distinta al pensamiento.
- Habilidad para solucionar problemas, principalmente desarrollada en una especialidad particular.

La capacidad creadora se presenta como una forma de ver o expresar relaciones nuevas. Esta capacidad actúa en todo terreno del ser humano: el pensamiento, la acción social, el estudio, el juego, ya que en todos estos casos es posible cambiar viejas relaciones, añadir nuevas formas de ver e introducir formas diferentes de actuar.

Al enfrentarnos a un problema estamos creando una solución porque hemos añadido algo nuevo a lo que habitualmente utilizábamos para resolver eso que ahora requiere de otra opción.

No se necesita ser genio y tener la originalidad de grandes personajes de la historia; todos podemos tener nuevas ideas y variar la forma como hacemos las cosas ordinariamente.

El aprendizaje creador consiste en no aprender una respuesta fija, sino en encontrar otras, mediante la investigación, reflexión y experimentación, que nos dan a conocer nuevas relaciones. Un aspecto a tomar en cuenta es que este proceso siempre se apoya en las experiencias y conocimientos adquiridos con anterioridad y que ayudan como base para la creación de nuevas formas y resultados.

Edward de Bono² es actualmente uno de los expertos en creatividad de mayor renombre mundial. Es por él que la creatividad se conoce también como Pensamiento Lateral, del que se hablará más adelante. Para entender con mayor claridad lo que es la creatividad, podemos remitirnos a una serie de ideas erróneas que él ha recopilado a lo largo de sus estudios de lo que se había creído que era la creatividad. Algunas de éstas son las siguientes:

1. *Que la creatividad es un talento natural y no puede ser enseñada.*

De Bono propone dar entrenamiento, estructuras y técnicas sistemáticas para fomentar la creatividad en las personas, y de esta manera se estará enseñando a ser más creativos. Es cierto que algunas personas tendrán mayor facilidad que otras para realizar determinadas actividades, pero si se educa este aspecto, todas habrán adquirido cierta capacidad creativa que antes no la demostraban.

2. *Que la creatividad proviene de los rebeldes.*

Las personas con creatividad están destinadas a desafiar los conceptos existentes y buscar nuevos modos de acción. Los rebeldes se caracterizan por tener coraje, energía, puntos de vista diferentes y están siempre en contra de lo que se considera normal. Pero la creatividad de los conformistas no necesita estar en contra, por lo tanto puede ser más constructiva e incluso apoyarse en las ideas existentes, cosa

² DE BONO, E; *El Pensamiento Creativo*. p. 65

que los rebeldes no hacen. Por lo tanto la creatividad no es exclusiva de los rebeldes, sino que puede ser adquirida por las personas que siempre se han considerado conformistas.

3. Relación entre el hemisferio derecho y el izquierdo.

Para hacer uso de la creatividad no se requiere únicamente del hemisferio derecho, sino que se utilizan ambos, al mismo tiempo.

4. Relación del arte, los artistas y la creatividad.

Muchos creen que la creatividad y el arte son sinónimos, pero no es así. Es cierto que muchas de las obras de los artistas requirieron de la creatividad, pero no por ello arte y creatividad son lo mismo. Por otra parte los artistas pueden ser ingenuos, originales pero también rígidos, como por ejemplo, el que siempre producen algo dentro de su estilo y no cambian. Por lo tanto no siempre tienen la flexibilidad que se requiere para el pensamiento creativo.

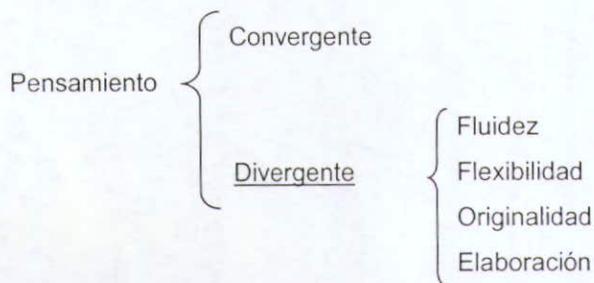
Existen diferentes tipos de manifestación de la creatividad, ya que las personas creativas tienden a serlo en un área. Por ejemplo, un pintor, un artista, un novelista y un matemático ingenioso son personas que pueden presentar un alto grado de creatividad, pero ésta se manifiesta de una forma muy distinta que la de los demás creadores. Por lo tanto, las personas pueden ser creativas en muchas formas variadas. Puede ser que lo sean para su vida profesional, pero no así para su vida personal, o viceversa.

I.3 Relación entre el Pensamiento y la Creatividad

La creatividad es un componente esencial del pensamiento, por lo que es importante el desarrollar el potencial de los pensadores para así desarrollar su potencial creativo. Para ello es necesario conocer el pensamiento del ser humano, saber cuáles y cuántos son los tipos de pensamiento y su proceso.

A continuación se citan dos autores que dividen el pensamiento humano en 2 tipos ³:

Guilford propone 2 tipos de pensamiento:



- **Convergente:**

Consiste en organizar los estímulos en clases. Significa pensar para generar una respuesta única a un problema, sin importar que ésta sea de razonamiento, memorización, etc.

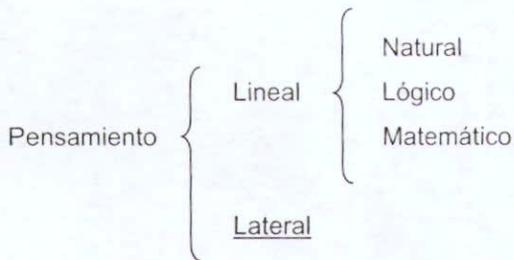
- **Divergente:**

Consiste en extraer significados de los estímulos, pensar en muchas respuestas posibles para un problema. Este tipo de pensamiento es básico para desarrollar la creatividad. Se compone de cuatro características:

1. *Fluidez*: es la producción de muchas ideas o soluciones de un problema específico.
2. *Flexibilidad*: permite generar opciones, aceptar las ideas de otros; seleccionar ideas para resolver un problema a partir de un conjunto de posibilidades; cambiar enfoques o puntos de vista.
3. *Originalidad*: es la posibilidad de encontrar soluciones únicas y novedosas a problemas.
4. *Elaboración*: ayuda a percibir diferencias, redefinir ideas, y poder incluir muchos detalles.

³ MARÍN, Ricardo. La Creatividad. p. 13

De Bono propone 2 diferentes tipos de pensamiento, estos son:



- **Pensamiento Lineal:**

Es el pensamiento de tipo secuencial, es decir, que el orden de las ideas está determinado por la cadena de razonamiento que se establece. Cada paso debe justificarse y no es posible incluir ideas equivocadas. El proceso es analítico y se divide en tres tipos:

1. *Natural*: es primitivo, tiende a ser dominado por necesidades internas o por impulsos; es emocional, usa imágenes concretas y corresponde al pensamiento que el hombre realiza de manera espontánea, sin capacitación ni técnicas.
2. *Lógico*: es secuencial, se basa en mecanismos selectivos; se presenta en cadenas y su uso implica capacitación.
3. *Matemático*: se ejecuta con símbolos y reglas, utiliza canales preestablecidos.

- **Pensamiento Lateral:**

La información se organiza de manera no convencional y genera arreglos que infringen lo establecido. Pueden ocurrir saltos; considera ideas intermedias, falsas, irrelevantes o irreales; permite explorar, buscar rutas desconocidas; genera ruptura de patrones convencionales de pensamiento y estimula la creatividad. Se activa mediante el uso de herramientas y técnicas especiales.

Por lo anteriormente dicho, se puede decir que el proceso creativo requiere del pensamiento divergente (Guilford) o del pensamiento lateral (De Bono), ya que éstos integran la fluidez, flexibilidad, originalidad que una persona requiere en la

elaboración de manera no convencional de ideas nuevas permitiendo la exploración e iniciativa.

I.4 Pruebas y medición de la Creatividad

Actualmente se han desarrollado pruebas que exigen el pensamiento creativo, en donde los problemas planteados pueden ser respondidos en muchas formas distintas, siendo igualmente aceptables. Las personas con alto índice de creatividad pueden generar ideas a un ritmo rápido, con mucha fluidez, rompiendo con lo establecido, a fin de atacar los problemas con flexibilidad desde una perspectiva nueva, generando ideas nuevas, originales y genuinamente diferentes. De esta manera las respuestas son calificadas en cuanto a la fluidez, flexibilidad y originalidad.

Torrance ha elaborado una serie de tests para medir la creatividad en los niños, en los que, por medio de juegos, se le pregunta que debería modificar a un juguete para mejorarlo (conocido como "mejoramiento del producto") y también se les pide enumerar los diferentes usos que pueden creer que tiene un producto.

Estos tests se caracterizan en que no existen respuestas correctas, simplemente con relación a la cantidad y calidad de las respuestas se conoce que tan creativo puede ser un niño. Se puede decir que el resultado de la medición está librado al juicio individual de quien interprete los resultados.

A diferencia de las pruebas que miden el Coeficiente Intelectual (CI), el potencial creativo no puede medirse totalizando en número de respuestas correctas como en un test estandarizado. Por ello, como dijo Torrance, nunca habrá un cociente de creatividad (CC).⁴

⁴ GUILFORD, J.P. *Creatividad y Educación*. p. 28 -

Los índices entre la inteligencia y la creatividad tienden a ser independientes entre sí ya que cada uno se mide de manera distinta. A pesar de ésto, si existe una correlación, ya que la creatividad no puede funcionar en un vacío, sino que, como se mencionaba anteriormente, utiliza conocimientos adquiridos previamente, lo que depende de las capacidades intelectuales de la persona. Se ha visto que la relación entre la inteligencia y la creatividad es más estrecha en los niveles inferiores de la escala de CI que en los niveles superiores. Esto se demuestra en que ⁵:

- las personas con un CI bajo, por lo general no tienen puntuaciones muy buenas en pensamiento creativo, pero
- las personas con puntuaciones altas en las pruebas de creatividad, por lo general tienen al menos un CI promedio; pero un CI alto no garantiza una capacidad de pensamiento creativo alto.

1.5 Características de la Creatividad

Según Getzels y Jackan ⁶, los niños creadores tienden a ser independientes, más imaginativos, menos conformistas y respetuosos de la autoridad y resultan ser menos gratos a los maestros, por razones que más adelante serán mencionadas.

La creatividad aparece a comienzos de la vida y se manifiesta inicialmente en los juegos infantiles. En forma gradual, se difunde en otros campos de la vida: trabajos escolares, actividades recreativas y vocacionales. Normalmente, las producciones creativas llegan a su punto culminante entre los 30 y los 50 años. ⁷

Por ello, Erikson señala que la mediana edad se encuentra ubicada dentro de la etapa psicosocial llamada "generatividad" frente al "estancamiento o autoabsorción".

⁵ GOOD, Th. *Psicología Educativa Contemporánea*. p.462

⁶ DE LA MORA LEDESMA, J.G., *Psicología del Aprendizaje*. p.23

⁷ HURLOCK, E. *op. cit.* p. 349

Él mismo postula que dentro de la etapa de generatividad se da una tendencia a crear o dar existencia, manifestada en tres áreas.⁸

1. la proactiva, al dar y responder a las necesidades de la siguiente generación.
2. la productiva, al integrar el trabajo con la vida familiar y al generar para la próxima generación; y
3. la creativa, al incrementar el potencial cultural a una escala mayor.

Para que un adulto logre desarrollar su potencial creativo, es importante que durante su infancia se hayan presentado oportunidades que le ayudaran a adquirir una mentalidad abierta y dispuesta a resolver sus problemas creativamente.

A continuación se dan a conocer algunas características que normalmente presentan los niños creativos. Puede ser que presenten todas o sólo algunas de éstas, además de que el grado en que se dan puede variar de un niño a otro. Barron, Guilford, Hurlock son algunos de los psicólogos que han citado las siguientes características.

- ⇒ Flexibilidad. Si un método no le da resultados, piensa en otros.
- ⇒ No conformismo. No se muestra satisfecho con explicaciones superficiales, no le gusta solamente seguir instrucciones.
- ⇒ Apertura mental. Puede ver significados ocultos, descubrir nuevos usos para objetos familiares y visualizar conexiones nuevas entre objetos que parecen no guardar ninguna relación.
- ⇒ Persistencia intelectual. Lucha por conseguir aquello que se ha propuesto hasta que lo logre.
- ⇒ Curiosidad. Formula preguntas de una manera persistente y deliberada.

⁸ CRAIG, G. *Desarrollo Psicológico*. P. 576

- ⇒ Poseen una libertad de fantasía con asociaciones ricas y variadas. Juega con ideas que se le ocurren espontáneamente, tiene habilidad y agrado para manipular muchas ideas a la vez.
- ⇒ Originalidad. Brindan una serie de ideas interesantes, que son poco comunes. Poseen un estilo propio en aquello que hacen.
- ⇒ Gozo con riesgos calculados. Le gusta experimentar, descubrir nuevos caminos antes no conocidos por él.
- ⇒ Aspiraciones elevadas. Trata siempre de profundizar, de ir más allá de lo que le dicen.
- ⇒ Autodisciplina. Se orienta y maneja por sí mismo, prefiere llevar un ritmo propio sin presiones externas.
- ⇒ Autoconfianza. Posee una seguridad propia por la satisfacción que le da el crear algo nuevo y diferente.
- ⇒ Necesidad de autonomía e independencia. Le gusta trabajar solo durante periodos prolongados, seguir sus propios caminos e ideas.

Además de estas características, Hurlock menciona una serie de valores que se centran en lo que produce la persona creativa para provecho y goce del grupo social y para el progreso de la sociedad⁹.

◊ La creatividad les da a los niños una satisfacción y placer personal enormes, recompensas que tienen influencias marcadas sobre sus personalidades en

⁹ HURLOCK, E. op.cit. p. 347.

desarrollo. Pero nada deprime más que el darse cuenta de que la creación se ve criticada o ridiculizada o cuando se pregunta qué se supone que es.

- ◇ El ser creativo también añade interés a sus juegos que son las actividades en torno a las que se centra su vida. Si la creatividad puede hacer que los juegos resulten agradables, los niños se sentirán contentos y felices. A su vez, esto conducirá a buenas adaptaciones personales y sociales.
- ◇ A medida que los niños crecen, las realizaciones tienen una importancia primordial en su adaptación a la vida. La creatividad que nos ayuda a alcanzar el éxito en campos que nos interesan y que los toman favorablemente en consideración las personas que son importantes para ellos, será una fuente de gran satisfacción para el yo.
- ◇ El hecho de que la creatividad sea valiosa no quiere decir que cuanto más creativas son las personas, tanto mayores serán sus contribuciones al grupo social y tanto mejor y más adecuado será su adaptación. El exceso de creatividad tiene muchas probabilidades de convertir a las personas en "soñadores poco prácticos" que no alcanzan lo que pudieran de conformidad con su propia capacidad. Esto da como resultado sentimiento de fracaso que son perjudiciales para las adaptaciones personales y sociales.

La creatividad puede presentar una serie de variaciones conforme a los factores que rodean el ambiente de la persona creativa, estas son: ¹⁰

- Sexo: los niños presentan muestras de tener más creatividad que las niñas, sobretodo conforme avanza la niñez. Esto se debe al diferente trato que reciben, ya que, por lo general, a los niños se les conceden más oportunidades de ser independientes y de dar más muestras de iniciativa y originalidad.

¹⁰ Ibid. p. 349.

- Posición socio-económica: aumenta con métodos democráticos y disminuye con métodos autoritarios. Esto se debe a que el control democrático fomenta la creatividad al dar más oportunidades de expresar su individualidad y perseguir intereses y actividades que escojan ellos mismos.
- Posición ordinal: el orden de nacimiento y sus efectos en el desarrollo dice que los niños medianos, posteriores y únicos tienen probabilidades de ser más creativos que los progenitores. La explicación de estas diferencias hace hincapié en el ambiente, más que en la herencia. Normalmente un primogénito se ve sometido a mayores presiones para conformarse a las expectativas de los padres que los que nacen después. Estas presiones hacen que el niño sea más conformista en lugar de creador.
- Inteligencia: a todas edades los niños brillantes tienen mayor creatividad que los menos brillantes. Poseen más ideas nuevas para manejar situaciones de conflictos sociales y pueden formular más soluciones para esos conflictos.

La expresión de la creatividad en la infancia se puede manifestar de muchas maneras. Entre las más comunes se presentan las siguientes:¹¹

- *Animismo*: es la tendencia a atribuir conciencia a los objetos inanimados. Por lo general comienza a los dos años y llega a su punto culminante entre los cuatro y los cinco años, luego disminuye con rapidez desapareciendo poco después de que el niño entra a la escuela. Se puede considerar como actividad creativa de comienzos de la niñez.
- *Juegos de dramatización o representación*: al principio este tipo de juegos son reproductivos porque reproducen la conducta de las personas a las que imitan y las situaciones de la vida o los medios de comunicación que usan como temas para sus juegos de dramatización. Después se sustituyen con los juegos

¹¹ Ibid. p. 353.

productivos en los que los niños crean los personajes y los temas, basándose en personas y situaciones de la vida o de los medios de comunicación.

- *Juegos constructivos*: al principio son reproductivos. Los niños copian lo que han visto en la vida real. Después crean construcciones, utilizando situaciones y objetos de todos los días y modificándolos, según sus fantasías. Los dos tipos más comunes son el dibujo y la reproducción de objetos. En los juegos constructivos tempranos los niños producen objetos de barro, arena, bloques, arcilla, pintura, papel y pasta. En el jardín de niños, la mayoría de los niños pasan de la construcción con bloques a la pintura, modelado, rompecabezas y encolados. Los primeros dibujos suelen ser copias de las imágenes que aparecen en los libros infantiles, por lo tanto, son reproductivos, después son constructivos (como les agrada que fueran). No les interesa la perspectiva ni las proporciones. En lugar de ello, incluyen los detalles que les interesan. Suelen representar objetos familiares y raramente diseños. La forma humana es la más popular, prefiriéndose hasta cierto punto la adulta a la infantil. Es menos frecuente que dibujen animales que casas y árboles. Entre los niños mayores, se hace mayor hincapié en el dibujo de máquinas, diseños, animales, casas flores, árboles y menos formas humanas. A menudo trazan caricaturas de tiras cómicas.

I.6 Educación de la Creatividad

La educación de la creatividad está dirigida a plasmar una persona dotada de iniciativa, plena de recursos y de confianza, lista para enfrentar problemas personales, interpersonales o de otra índole.¹²

Tal como señala Torrance, vivir significa afrontar problemas y resolver los problemas implica crecer intelectualmente. La creatividad es la clave de la educación en su sentido más amplio ya que ayuda a dar solución a los problemas más graves de la

¹² GUILFORD, J.P. op.cit. p. 21.

humanidad. El progreso sólo ocurre cuando las personas se preguntan: "¿No hay una manera mejor de hacer esto?"

La sociedad moderna necesita gente que haga preguntas importantes y busque soluciones. Cuando se alienta a la gente a que se haga preguntas y aporte su pensamiento creativo y la experimentación, el proceso de la resolución de problemas será más rápido. Para obtener mejores resultados, ésta habilidad se puede fomentar desde que el niño está pequeño.

Una actitud de cuestionamiento contribuirá al pensamiento creativo, independientemente de si el tema es un simple quehacer doméstico o un grave problema como lo es la paz del mundo.

Si la enseñanza continúa siendo demasiado autoritaria, no estará proporcionado a las jóvenes generaciones conocimientos sobre la manera de utilizar la información creativamente, ni siquiera les estará brindando la oportunidad de hacerlo. Esto impide que se desarrolle la capacidad en las personas y en la comunidad en la que viven.

1.7 Condiciones que fomentan la Creatividad

Es importante tomar en cuenta que toda persona tiene un potencial creativo que debe ser desarrollado por medio de técnicas, ejercicios, pero principalmente por un clima de motivación y apertura hacia los logros que presente el niño. A continuación se presentan una serie de sugerencias que ayudan al fomento de la creatividad en las personas:

1. Para enseñar a ser creativo es importante aprender a valorar la creatividad.

Normalmente casi todos valoramos el concepto abstracto de creatividad, pero existen ocasiones en las que algunos profesores de un salón o padres de familia se topan con un niño que posee alto grado de creatividad, pueden llegar a considerarlo un

caso irritante, perturbador e incluso amenazador. Una causa de ello es el que las escuelas están ligadas a reglas rígidas y conservadoras por lo que gran parte de la creatividad del estudiante contrasta o está en conflicto con lo que es rutinario, esperado y "correcto", de igual manera en casa en el momento que los padres tienen una serie de expectativas por parte de sus hijos.

Si un maestro valora la creatividad y desea fomentar esta capacidad en sus alumnos, lo primero que debe hacer es un cambio de mentalidad hacia los esquemas establecidos en las escuelas así como apertura hacia la forma de evaluar los conocimientos adquiridos. Un punto a su favor es el que la creatividad puede ser incorporada en el currículum escolar regular sin necesidad de materiales especiales ni una programación de "tiempo de creatividad" especial.

Por lo tanto la forma más efectiva de fomentar la creatividad es con profesores y padres que modelen y alienten la creatividad todos los días y creen una atmósfera que valore la originalidad y la consideración alegre de las ideas.

2. Crear un ambiente estimulante que favorezca la creatividad.

Se debe buscar que el niño se sienta seguro, apreciado y aceptado ya que sólo así logrará expresarse como es y podrá exteriorizar sus pensamientos, sentimientos, ocurrencias y no tendrá temor a exponerlos, aún en el caso que sean ideas extrañas o extravagantes. Del mismo modo se le debe permitir libertad en la forma en que desarrollará y exhibirá sus ideas.

3. Brindar rica variedad de experiencias en la infancia.

Condiciones que favorezcan la creatividad deben encontrarse presentes temprano en la vida cuando la creatividad comience a desarrollarse, porque la creatividad no depende sólo de potenciales innatos especiales, sino también de las diferencias en los mecanismos mentales que permiten expresar las cualidades innatas. Desde

pequeños se les debe proporcionar una serie de materiales de juego y otros con el fin de estimular la experimentación y la exploración.

4. Se debe dar valor a la variedad.

La variedad, originalidad, ingeniosidad deben luchar en contra de la uniformidad y lo rutinario. Se deben tomar en cuenta y examinar las diferentes opiniones para que de esta manera los niños se sientan animados y sin miedo a ser distintos. Así se está ayudando a que formulen sus propios juicios y no que solamente aprendan y memoricen ideas y hechos en forma mecánica. Para ello es importante alentarlos a que hagan preguntas y prueben ideas por medio de la experimentación activa. Un aspecto importante a tomar en cuenta es el no pedirles a los niños la imitación de modelos para "ayudarles" al ser creativos. Si al niño se le presenta un modelo, antes de que utilice su imaginación para crear el suyo propio, se le estará limitando la posibilidad de fomentar su creatividad.

5. Brindar oportunidades para adquirir conocimientos.

La creatividad no se da en el vacío, sino que cuanto más conocimientos puedan adquirir los niños, tanto mejores serán sus bases para las producciones creativas. Se les debe permitir que persigan sus intereses por medio de colecciones, pasatiempos y prosecución de talentos o habilidades que ya poseen.

6. Proporcionar tiempo suficiente.

Se debe brindar tiempo libre para que los niños puedan jugar con ideas y conceptos y ponerlos a prueba en formas nuevas y originales. De esta manera estará libre de presiones que le impidan echar a volar su imaginación.

7. Relaciones no posesivas entre padres - hijos y maestros - alumnos.

Los padres y maestros no deben ser excesivamente protectores ni posesivos sino que animen a los niños a ser independientes y confiar en ellos mismos. No deben refrenarlos, ya que es mejor si sobreestiman sus aptitudes y corren riesgos. Del mismo modo se debe procurar que los niños sean educados bajo métodos de crianza

democráticos y tolerantes tanto en el hogar como en la escuela no permitiendo el autoritarismo.

8. Dar una enseñanza del pensamiento y valoración productiva.

Al estudiar un tema se ven los hechos relacionados y se induce a realizar pensamientos convergentes donde se vaya más allá de los datos proporcionados. Pero para fomentar la creatividad en el estudio de un tema, debe estimularse el pensamiento divergente por medio de preguntas como: ¿qué hubiera ocurrido si...?. Por último, también es importante realizar un pensamiento valorativo ¿fue lo mejor? ¿fue lo más adecuado?. De esta manera se intentará ir más allá de lo que un maestro pueda informar y se estarán formulando ideas propias que ayudarán al alumno a comprender e interesarse más por el tema, cualquiera que éste sea. Otro aspecto es el de sugerir invenciones o mejoras valiosas a cosas ya creadas.

9. Ayudar al niño a usar su creatividad en el ámbito de las relaciones sociales.

- Ser comprensivo y tolerante hacia quien no ve las cosas como él.
- Hacerse valer sin mostrarse dominante.
- Trabajar solo sin aislarse del mundo.
- Actuar con honestidad hacia los demás sin exagerar sus críticas.

Es importante tomar en cuenta que en ocasiones, muchas de las barreras de los estudiantes para el pensamiento creativo residen sólo en sus propias mentes: inhibición social, el temor al fracaso, la falta de confianza o incluso la creencia de que carecen de creatividad.

1.8 El Arte como medio para fomentar la Creatividad

Partiendo del principio de que el proceso educativo tiene el objeto de desarrollar las potencialidades del individuo, deberán usarse recursos que favorezcan no sólo la adquisición de conocimientos, sino la expansión y la afirmación

de la personalidad del educando. Así, la capacidad creadora de los individuos podrá ser desarrollada y canalizada hacia diferentes actividades que contribuyan a la realización personal.

Una educación con sentido creador debe proporcionar no sólo la coordinación de los diferentes modos de percibir y sentir entre el niño y su medio, sino también la expresión de los sentimientos de forma que se logre la comunicación con los demás. De este modo, el proceso creador lógicamente dependerá, de un modo indirecto, de los medios que le posibiliten así como de las experiencias adquiridas.

La enseñanza creativa requiere sensibilidad ante la gente y los objetos, ante las ideas y los temas, los sentimientos y los estados de ánimo, los colores y las texturas; es decir, requiere de una comprensión y preocupación del mundo que le rodea.

La introducción de la educación artística en los primeros años de la infancia podría ser la causa de las diferencias visibles entre un hombre con capacidad creadora propia y otro que, a pesar de cuánto haya sido capaz de aprender, no sepa aplicar sus conocimientos, carezca de recursos e iniciativa propia y tenga dificultades en sus relaciones con las personas y el medio en el que se desenvuelve. Puesto que el percibir, el pensar y el sentir se hallan igualmente representados en todo el proceso creador, la actividad artística podría muy bien ser el elemento necesario de equilibrio que actúe sobre el intelecto y las emociones infantiles.

Lowenfeld menciona que : "El objetivo de la educación artística es aplicar el proceso creativo a que la gente se vuelva más creativa, independientemente del material al que apliquen su creatividad".¹³

En la escuela se fomentan las creaciones en las artes porque la imaginación es más fácil de estimularse en ellas. Por lo tanto, la escuela debe proporcionar tiempo, espacio, materiales, libertad de expresión. En casa también es importante contar con

¹³ Apud. HILDEBRAND, V. Educación Infantil. p.181

un espacio donde al niño se le permita experimentar, crear, mezclar colores, texturas, ensuciarse como resultado de todo un proceso.

El que la creatividad infantil se ponga de manifiesto tan a menudo por medio de la pintura o escultura, no quiere decir que al crecer estos niños se conviertan en pintores o escultores, ni incluso que han de poseer un talento artístico excepcional. Simplemente significa que por medio de la pintura, arcilla y otros materiales, están expresando las cualidades mentales que algún día pueden convertirlos en seres creativos como médicos, científicos, estadistas y como esposas y esposos, padres y amigos, etc.

Los productos finales del proceso creativo, como las pinturas, collages y otras obras de arte, quizá tengan poco valor en el mercado, pero el proceso creativo que ha intervenido es de gran valor para el niño en desarrollo. Es importante que no hayan patrones para lograr productos iguales, ni que se exija el uso de colores específicos para rellenar las figuras. Un niño disfruta menos de los resultados y del proceso cuando se le indica la forma correcta y única de hacer las cosas.

Algunos padres y maestros se sienten perturbados, irritados y molestos por las diferencias que observan en los pequeños. Pero la exuberancia y flexibilidad del niño creativo es el signo más seguro de una personalidad sana. Bajo la presión de dicha autoridad, los niños se sienten culpables de sus dones en vez de aceptarse a sí mismos, procuran remodelarse de acuerdo con los tipos más convencionales y ocultan o destruyen el talento que los torna diferentes.

Los padres y maestros deben tener fe en los niños y se lo deben repetir con frecuencia. Desde un principio no es bueno que se les ayude, sino que una y otra vez se le debe decir que tenga confianza en sí mismo. Al fomentar esa confianza en sí mismo, se está permitiendo la experimentación, y se le indica el único medio para resolver un problema.

A través del arte se desarrollan también ciertas habilidades de gran importancia para el niño, estas son ¹⁴:

- Habilidades perceptivo-motoras:

La creatividad debe ser razón suficiente para ofrecer a los niños amplia gama de medios para practicar el arte y ayudarles a encontrar uno que facilite de manera especial la expresión de sus sentimientos, estados de ánimo e ideas. Estas actividades favorecen de manera especial las habilidades motoras finas, así como también las de preescritura y prelectura.

La coordinación ojo-mano se practica continuamente cuando se quiere dibujar algo y colocarle ciertas partes en el lugar debido, para tomar y aplicar el pegamento necesario, tomar unas tijeras y recortar por una línea.

- Desarrollo cognoscitivo:

Lambert menciona que la producción de arte proporciona uno de los mejores medios de hacer que el niño entienda, organice y utilice los conceptos. ¹⁵

En la mayoría de sus actividades experimentan con colores y con las diversas tonalidades y matices. Los niños fácilmente aprenden los nombres y descubren las combinaciones de los colores primarios con los que se forman los secundarios. Se da nombre a los dibujos, se comparan y se señalan las semejanzas y diferencias entre unos y otros.

- Desarrollo socio-emocional:

Con frecuencia la personalidad del niño resplandece cuando pinta o dibuja. Los dibujos a las edades de guardería y jardín en general son egocéntricos, reflejan el concepto interior del niño y contribuyen a formarlo.

¹⁴ HILDEBRAND, V. Educación Infantil. P.181

¹⁵ Apud. HILDEBRAND, V. Educación Infantil. P.181

Usualmente en sus dibujos representan los miembros de sus familias. Los sentimientos que tienen por los demás se reflejan en los dibujos o en las conversaciones que mantienen mientras pintan o dibujan.

Se ha estudiado el proceso que siguen los niños en sus dibujos y se ha dividido en 5 etapas principales, las cuales son:

1- Garabatos al azar. (entre las edades de 1 a 2 y 2 ½ años)

El lápiz lo mantiene rígido y rara vez lo separa del papel. A veces lo tomará como si fuera un martillo. Traza las líneas con movimientos simples del brazo, de manera que la dirección y longitud de los brazos dependen del movimiento del brazo de un lado para otro. El niño observa lo que está haciendo, tratando de seguir y disfrutar las líneas más que de controlarlas.

2- Garabatos controlados. (entre la edad de 2 a 3 y 3 ½ años)

La muñeca es más flexible que en la etapa 1. Hay mayor gama de trazos y lazos más complicados. El niño desliza el lápiz por el papel como lo desea.

3- Garabatos con nombre. (entre la edad de 3 ½ a 4 ó 4 ½ años)

El que dé nombre a sus garabatos ilustra un paso importante hacia el desarrollo del pensamiento abstracto. Las líneas se convierten en símbolos que representan cosas.

4- Representacional temprana. (entre los 4 y los 5 años)

El niño puede reproducir el símbolo de un objeto, aunque no por su parecido. Las representaciones tienen poco en común con lo que los adultos consideran el mundo real. No parece que el niño intente una similitud fotográfica. Lo que los adultos ven como distorsiones, no lo son para el niño.

5- Dibujo preesquemático. (de los 5 años de edad en adelante)

Ahora existe una parte superior, y una línea que separa el cielo y la Tierra. Retrata los tamaños relativos de los objetos. Pinta objetos y gente.

El crecimiento creativo del niño se puede inferir del número de temas independientes que produce, y si parecen imitar a otros niños o no.

El desarrollo creativo, al igual que otras áreas del desarrollo, tiene sus edades y etapas típicas. Es importante que padres y maestros entiendan los diversos niveles para que de esta manera se fomente el desarrollo, en vez de impedirlo. Si se conocen estas etapas, se tendrán grandes beneficios para el niño; entre ellos están los siguientes:

1. Planear actividades artísticas a nivel apropiado.
2. Establecer un nivel justo de expectativas en los niños.
3. Apreciar los dibujos y proyectos de arte de los niños.
4. Tener una base razonable para hablar con los padres acerca del arte de sus hijos.

1.9 La educación de la Creatividad en la actualidad

Se entiende entonces por enseñanza creativa la que lleva a que cada cual aporte algo personal, valioso e innovador. Lo que importa es diseñar actividades que den ocasiones para que afloren estas aportaciones originales, que inciten al pensamiento divergente, que inviten a la expresión y a la realización personal de todo ser humano.

Tal como menciona Lowenfeld¹⁶ “una educación que se propone el cultivo y el desarrollo de los valores estéticos y artísticos, no sólo posibilita el nacimiento de capacidades creativas, sino además ofrece al niño formas distintas de expresarse y comunicarse mejor”.

¹⁶ SEFCHOVICH, G. Y WAISBURD, G. Hacia una pedagogía de la creatividad. P. 16

Se trata de tareas abiertas, que por su multiplicidad de respuestas posibles, estimulen a que cada quien opte por el camino más adecuado según su capacidad, interés y exigencias ambientales.

Claro está que las actividades de pensamiento convergente tienen un gran valor en la enseñanza y también en la vida; sin embargo, la realidad está ahí para ser conocida y reconocida, el futuro está en parte condicionado por el presente, pero reserva un espacio para una acción libre y creadora.

El hombre se realiza en y por su creación. Las facultades creadoras se encuentran inmersas en cada persona.

En la época actual es común encontrarnos con una pedagogía tradicional en la que se da cada vez menos importancia a la expresión personal y a la creatividad, y en cambio, le dan importancia a la cantidad de conocimientos que un niño pueda memorizar, aunque éstos caigan en el olvido en poco tiempo.

Al no poder expresarnos, estamos limitando la comunicación entre nosotros y los demás; entre la sociedad misma. Una persona que se puede expresar, que es abierta y que busca diferentes caminos para expresar sus ideas está en constante encuentro con él mismo; puede llegar a conocer y entender más sobre sí mismo y sobre los demás.

En ocasiones expresarnos implica un riesgo, ya que no todas las personas pensamos de la misma manera. Podemos ser aceptados o, incluso criticados por la misma sociedad. Es por ello que es importante desarrollar en los niños y en nosotros mismos la seguridad, independencia y capacidad de crítica, siempre en un clima de respeto, apertura y libertad.

Ahora más que nunca necesitamos seres conscientes de la existencia e importancia del potencial creativo, que sean capaces de propiciar un medio ambiente en el que los sentimientos, las experiencias y los conocimientos se puedan expresar con libertad .

Los niños son por naturaleza más espontáneos y desinhibidos y esta cualidad puede conservarse al aprovechar su vitalidad, su imaginación y fantasía innatas. Desde pequeños se les puede proporcionar diferentes oportunidades para expresarse. De esta manera se les estará ayudando y preparando para que, en un futuro, sean capaces de dar respuesta a los problemas personales, familiares y sociales que se lleguen a enfrentar.

El potencial creativo es un excelente recurso para la humanidad y debe ser aprovechado si queremos un mundo mejor y más equilibrado, donde podamos convivir pacíficamente unos con otros. Dicho potencial debe estar proyectado constructivamente como un recurso importante en la búsqueda de aquellos valores universales que se han ido perdiendo.¹⁷

Esta es una de las tareas más importantes que se plantea la educación actual: Ayudar a que cada persona desarrolle su capacidad creadora ya que, hoy más que nunca necesitamos una inteligencia creativa para enfrentar el cambio y hallar nuevos significados y valores en la vida de este planeta.

Conociendo ya un poco más sobre el tema de la creatividad y de todas las características que posee una persona creativa, no podemos dejar que esta gran capacidad quede paralizada en cualquier ser humano.

Fomentando la creatividad desde temprana edad, ayudará a que estos niños vivan desde su infancia como seres autónomos, capaces de tomar decisiones por ellos

¹⁷ SEFCHOVICH, G. Y WAISBURD, G. Op. Cit. P.48

mismos. Esto hará que sean capaces de seguir su propio camino y no dejarse llevar por el conformismo que se vive actualmente en nuestra sociedad. Ya que, al plantearse el por qué de las cosas y teniendo aspiraciones elevadas que le ayudan a profundizar y a encontrar nuevas relaciones, ayudará a que desde niños puedan enfrentar y dar solución a sus problemas personales e interpersonales con mucha confianza en sí mismos.

CAPÍTULO II

EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

Si se desea conocer el estado cognitivo, social y físico de un niño, la mejor manera de saberlo es observándolo mientras juega o jugando con él.

El juego es para el niño su razón de vivir. Por medio de él se conoce y conoce a los demás, experimenta sus dominios y posibilita su desarrollo.

No hay mejor manera de que un niño aprenda algo, si no es por medio del juego. Por ello, si se quiere fomentar la creatividad desde temprana edad, debe hacerse mediante actividades y situaciones en donde el niño se encuentre en un ambiente agradable e interesante donde el juego sea la herramienta de aprendizaje que le permitirá adquirir un pensamiento constructivo y, por lo tanto, creativo.

II.1 Importancia del Juego en el Desarrollo Infantil.

Tal y como señala Syria Poletti ¹⁸: "No hay actividad humana que no nazca del impulso lúdico; no hay técnica que no se elabore gracias al juego de la habilidad manual; no hay genio que no haya iniciado sus experiencias en los juegos infantiles".

El juego es una actividad natural; es vida y crecimiento. Ver jugar a un niño nos indica sobre su psiquismo, es decir, la manera como adecua sus sentimientos y pensamientos y los manifiesta por sus acciones; nos da a conocer una parte interna de él.

Al observar a los niños cuando están jugando nos podemos dar cuenta de cómo se va desarrollando su imaginación, creatividad, inteligencia, sentimientos y sobre todo, como se enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

¹⁸ MEDINA, R. y VEGA, M. *El Juego en el Aprendizaje Constructivo*. p. 13

Cuando el niño juega le suceden muchas cosas, ya que manipula, explora, investiga, relaciona, organiza, descubre, inventa, crea, conoce su cuerpo y lo desarrolla, aspira a realizar un proyecto y afirma su personalidad. A través de él incorpora normas y reglas cuya aceptación y respeto favorece la adquisición de su libertad y responsabilidad.

Mediante el juego se van ejercitando ciertas facultades que el niño ha ido adquiriendo, como son: la visión, precisión de la prensión, posibilidad de saltar y arrojar, andar, correr, el sentido del equilibrio. Aprende a coordinar diversos antecedentes, en particular los óculomanuales; se prueba física y mentalmente, y esto le permite ganar autonomía y afirmar su Yo. Jugando llena el mundo de movimiento, presta vida a los objetos inanimados.

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del niño, en cuanto que está ligado al desarrollo del conocimiento y del pensamiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño ¹⁹.

Piaget analiza el juego desde la estructura del pensamiento infantil y descubre la fundamental importancia que tiene en la construcción del símbolo y del lenguaje y en la representación objetiva del mundo. Ve en el juego (sobre todo en el juego simbólico que más adelante será explicado) la expresión del egocentrismo infantil y destaca la significación especial del juego en la construcción del pensamiento ²⁰.

La teoría de Chateau, Profesor de la Universidad de Burdeos, que sigue la corriente de Piaget, pero que también hace su aporte enriqueciendo las otras teorías del juego, nos dice que el juego, además de ayudarnos en la construcción del pensamiento, es el elemento indispensable del aprendizaje²¹.

¹⁹ ZAPATA, O. *Juego y Aprendizaje Escolar*. p. 15

²⁰ MEDINA, R. y VEGA, M. *Op. Cit.* p. 17

²¹ Idem.

Una manifestación del juego consiste en los diversos movimientos que el niño realiza y que para los adultos parecerían inútiles. Sin embargo, esta actividad posibilita el desarrollo de funciones fundamentales, y a la vez, permite estructurar otras de mayor complejidad, tales como la marcha, la imitación, el lenguaje, etc. Ch. Bühler denomina a estos simples ejercicios de funciones: juegos funcionales²².

La actividad que comportan los juegos funcionales permite a cada función explorar su dominio y extenderse para originar nuevos resultados. Así se ha podido señalar que la aparición en el niño de toda función nueva (hablar, caminar, etc.) da siempre lugar a múltiples juegos funcionales como si el niño quisiera “probar la función en todas sus posibilidades”.

Jean Chateau habla de la importancia que tiene el juego para la vida posterior y afirma que²³ “por el juego, el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la actividad adulta”.

Como muchos autores lo han señalado, el juego desempeña en la infancia el rol que el trabajo desempeña en el adulto. De aquí la importancia fundamental del juego infantil; un niño que ha jugado adecuadamente será un adulto que se integre constructiva y creativamente a su realidad, lo que le permitirá incursionar con éxito en el mundo de la actividad social y laboral.

II.2 La evolución del Juego en el niño

El niño expresa sus fantasías, sus deseos y sus experiencias de un modo simbólico por medio de juegos y juguetes. A través del juego puede elegir ser tal o cual cosa, resolver un conflicto, aprender, aprehender el mundo externo, conocer, conocerse y diferenciarse.

²² ZAPATA, O. Op. Cit. p. 16.

²³ Ibid. p. 17.

Para facilitar los alcances del juego en las distintas etapas evolutivas, se ha dividido en los siguientes grupos:

1. Descubrimiento de su cuerpo y conciencia de sí mismo.

En esta primera etapa se encuentran los juegos que competen fundamentalmente al ámbito familiar, y específicamente a los padres, con quienes aún no hay diferenciación, lo que debe superarse paulatinamente. Por ello, en este primer periodo de vida, los juegos serán incentivos y tenderán a un conocimiento del propio cuerpo y a una toma de conciencia de su yo.

Aquí se desarrollarán los juegos corporales primarios, chupeteo de pies y manos, movimientos poco coordinados que tienden a ajustarse a los objetivos; exploración del propio cuerpo y descubrimiento de sus elementos.

Antes de los 4-5 meses, el niño no tenía ninguna posibilidad de acción sobre el mundo exterior, y de ahí que juegue con su cuerpo. A los 3-4 meses, sus ojos descubren sus manos, las mueve y las observa como si fueran un objeto exterior. Este tipo de juego desaparece rápidamente cuando es atraído por otros objetos.

Luego el juego se centra en la prensión. La mano fue al principio una simple parte de su cuerpo, luego, por su motilidad, le concedió un interés particular y, por último, llega a su función definitiva: la de herramienta de prensión. Le servirá, además, para jugar y para descubrir el resto de su cuerpo.

2. Conocimiento de los objetos y sus diferentes relaciones.

Como hasta el momento todas sus exploraciones estaban dirigidas hacia su propio cuerpo, ya conoce su yo; a partir de este momento deberá aprender a moverse en un tiempo y en un espacio que aún no conoce.

Entre los 6-7 meses puede situarse el principio de un verdadero juego con los objetos. El niño siente un placer extraordinario en golpear violentamente contra la mesa o el suelo el objeto que tiene.

Alrededor de los 8-9 meses, el juego se amplía y enriquece, se hará menos motor y aparecen combinaciones de objetos. El niño empuja un objeto con otro, analiza un objeto complejo. Tiende a extender su juego en superficie: girando sobre sí mismo; es capaz de soltar un objeto voluntariamente; puede colocarlo bastante lejos y recordar el lugar donde los puso. En este momento es cuando se le ve tender un juguete al adulto, a reserva de quitárselo más tarde, primera manifestación del aspecto social del juego.

En el curso del segundo año, se enriquece el aspecto intelectual o cognoscitivo del juego. El niño empieza a edificar torres, cada vez más altas, se divierte en meter objetos a cajas, sacar tapas y corchos, a veces intenta desatornillarlos. Garabatea, primero torpemente, luego va mejorando, pero el dibujo todavía se encuentra en la fase puramente motriz.

Aparece también el llamado juego animista. Hasta la edad de un año el niño tratará a la muñeca o un animal de peluche como a cualquier otro objeto, pero luego se van convirtiendo en un gran compañero, al que le gusta tenerlo cerca, platicarle, jugar y dormir con él.

3. Conocimiento de los otros a la vez que, la aceptación y colaboración con los demás.

Ahora conoce el mundo circundante, se diferencia plenamente de él, puede comunicarse y mirarlo desde afuera. Todo esto modifica su comportamiento y da lugar a una socialización con las personas que le rodean.

A continuación se presenta una tabla donde se da a conocer el proceso de socialización que sigue el niño conforme a su edad ²⁴:

EDAD	ADQUISICIONES
Antes del 1° año	<ul style="list-style-type: none"> • Las relaciones sociales que establece son principalmente con sus familiares, específicamente con su madre. Se comunica con el llanto, ruidos, expresiones faciales como la sonrisa y gestos.
1 año	<ul style="list-style-type: none"> • Aparecen sus primeras palabras, y poco a poco va enriqueciendo su lenguaje, lo cual facilita su relación con otras personas, principalmente con adultos. • No le gusta compartir sus juguetes, por ello prefiere jugar solo a estar con otros niños.
2 años	<ul style="list-style-type: none"> • Aunque juega con otros niños de su edad, en los llamados juegos paralelos (cada uno juega a su modo), su acción es individual. • Aun no diferencia lo propio de lo ajeno, por ello, si le agrada el juguete de su compañero de lado, trata de arrebatarlo. • Tratará de imponer su voluntad sobre otros.

²⁴ STOPPARD, M. *Las Habilidades de su Niño*. ZAPATA, O. *Juego y Aprendizaje Escolar*.

3 años	<ul style="list-style-type: none"> • Quiere ser independiente, pero también busca la aprobación de los adultos. • Comienza a establecer amistad con niños y adultos. • Demuestra compasión cuando ve que alguien está triste. • Es capaz de ordenar algunas de sus pertenencias y respetar órdenes y controlar ciertas situaciones peligrosas.
4 años	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa en realizar pequeños trabajos domésticos. • Recita, canta, baila, para poder agradar a los demás. • Coopera socialmente en el juego con otros niños.
5 años	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra socialmente al grupo preescolar, le agrada jugar con sus compañeros. • Por influencia del medio, puede llegar a tomar parte en juegos competitivos. • Se interesa por las actividades de los niños mayores. • Protege y orienta a los niños que son más pequeños que él.
5 años en adelante	<ul style="list-style-type: none"> • El trabajo en equipo, el compañerismo y la colaboración, comienzan a desterrar el individualismo. • Le comienzan a atraer juegos de memoria, deducción, atención y razonamiento en los que puede demostrar sus capacidades.

George Bernard Shaw ²⁵ tiene una frase muy sabia con relación al tema. Esta es: " El hombre no deja de jugar por que envejece, envejece por que deja de jugar ". Esto demuestra que la edad límite para dejar de jugar no existe, pues todo ser humano tiene una capacidad creadora e inventiva que le permite jugar durante toda su vida.

II.3 Clasificación de los Juegos

Existen diferentes tipos de juegos que pueden ser clasificados de acuerdo a los objetivos que se pretenden lograr o ciertas características como la edad, los conocimientos ya adquiridos o el espacio con el que se cuenta.

A continuación se presenta una clasificación que pretende abarcar varias de estas áreas:

1. Por las áreas de maduración y desarrollo.

En éste intervienen tres áreas: la psicomotriz, la socio-afectiva y la intelectual. Éstas se desarrollan en forma integral con todo el caudal de afectos y valores que forman parte de la persona ²⁶.

1.1 Área psicomotora:

El cuerpo es el centro de hacer y de la capacidad de movimiento, responde a un desarrollo dinámico pero no aislado e independiente sino en un equilibrio psicosomático donde ambos aspectos se interrelacionan e interdependen.

Rescatar el aprendizaje como medio de expresión y comunicación para comprender el propio organismo, para dialogar con el cuerpo, para asegurar la

²⁵ MEDINA, R. y VEGA, M. Op. Cit. p. 24.

²⁶ Ibid. p. 43.

salud integral y el bienestar son objetivos significativos del área psicomotora cuyo pleno desarrollo teniendo como base las leyes de maduración proximodistal y cefalocaudal, posibilitan una vida profunda e íntegra.

Aquí se pretenden:

- * Destrezas.
- * Habilidades psicomotoras.

1.2 Área socioafectiva:

La socialización es un proceso de aprendizaje cuyo contenido son las pautas y valores de la comunidad en la que se vive. Esta área tiende a la naturaleza del hombre, como ser gregario que es, y a la comunicación e integración en su medio natural.

Una visión del mundo que nos permita orientarnos hacia el porvenir de la conciencia del lugar que ocupamos nosotros y los demás, un respeto por las diferencias y por las distintas creencias, una revaloración de la integración, la participación y el compromiso, son aspectos de mucho valor dentro del área socioafectiva.

En esta área se pretenden:

- * Hábitos.
- * Actitudes.
- * Sentimientos.
- * Valores.

1.3 Área intelectual:

En la enseñanza tradicional esta área ha sido sobrevalorada en relación con las demás. Si bien es verdad que no es menos valiosa que las otras también es cierto que no tiene por que superarlas en importancia o en significación.

En este mundo requieren mayor dedicación que la adquisición de los mismos conocimientos el logro de la forma de aprender a aprender. Estamos insertos en un proceso de cambios tan acelerado que los conocimientos se desactualizan constantemente y por lo tanto se hace muy valioso el aprender a aprender.

Cualquier propuesta lúdica compromete el área intelectual y contribuye al desarrollo de la inteligencia tanto como de las demás áreas.

En esta área se procura lograr:

- * Conocimientos.
- * Habilidades intelectuales.

Es importante tomar en cuenta que hay juegos que contribuyen al desarrollo de un área, pero siempre están todas las demás integradas porque, en suma, el que juega es el hombre en su totalidad.

2. Por el grado de socialización.

- Juego ejercicio: corresponde al plano funcional y está directamente relacionado con la asimilación. Aparece en la primera fase del desarrollo y raramente se manifiesta más tarde en forma pura. Lo realiza el niño mediante movimientos y percepciones: juega con los dedos, mueve la cabeza, sacude juguetes, los arrastra, produce sonidos, corre, trepa, etc.
- Juego solitario: es el juego que el niño realiza sin tener en cuenta quién lo rodea. Puede permanecer un largo tiempo jugando con algún elemento sin tener en cuenta la presencia de otro niño o de un adulto.

- Juego paralelo: la presencia de otros niños es significativa para el niño. Gusta estar en presencia de otros niños, pero no interactúa con ellos.
- Juego en dúos, tríos, en pequeños o grandes grupos.
- Juego simbólico: a los 2 años más o menos nos dice Piaget que aparece la función semiótica o representativa y es por eso que surge en el niño el deseo de imitar o evocar situaciones vividas. Ahora su placer no reside en el funcionamiento sino en la ficción. Es en este periodo que el niño asimila la realidad transformando los objetos en símbolos diferentes. Este juego alcanza su plenitud alrededor de los 3 ½ años, favoreciendo el equilibrio emocional del niño.
- Juego reglado: así como el juego simbólico reemplaza al juego ejercicio, el juego reglado reemplaza al simbólico cuando se constituyen ciertas relaciones sociales. Aparece alrededor de los 6 años. Si bien en una primera instancia, aparece con reglas simples y sencillas, en la medida que los niños evolucionan, las reglas son más complejas como las que maneja el juego pre-deportivo y el deporte.

3. Por la edad a la cual están dirigidos.

- Para bebés.
- Para niños.
- Para jóvenes.
- Para adultos.
- Para la tercera edad.

4. Por el espacio físico.

- Juegos de salón.
- Juegos de patio.
- Juegos al aire libre.

5. Por la finalidad.

- Juegos recreativos.
- Juegos intelectuales.
- Juegos didácticos.
- Diagnósticos.
- Terapéuticos.

II.4 Contribuciones de los Juegos al desarrollo de los niños

Conociendo ya la importancia, la evolución y la clasificación del juego en el niño, se dan a conocer a continuación una serie de características que Elizabeth Hurlock ²⁷ menciona como medio para fomentar un desarrollo sano en el niño.

- ◆ Desarrollo físico: el juego activo es esencial para que los niños desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de su cuerpo.
- ◆ Fomento de las comunicaciones: el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos en términos que puedan entender y ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles.
- ◆ Salida para la energía emocional acumulada: el juego les proporciona a los niños una salida para la energía en exceso y para que liberen las tensiones que se deben a las restricciones que ejerce el ambiente sobre su conducta.
- ◆ Salida para las necesidades y deseos: las necesidades y deseos que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Por ejemplo, un niño que no puede alcanzar un papel de liderazgo en la

²⁷ HURLOCK, E. Op. Cit. p. 310.

vida real, puede obtener satisfacción de ese deseo al ser el líder de unos soldaditos de juguete.

- ◆ Fuente de aprendizaje: el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, exploración del medio ambiente que son distintos de los conocimientos que adquiere en el hogar o escuela.
- ◆ Estímulo para la creatividad: mediante la experimentación de los juegos, los niños descubren que el crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio. A continuación, transfieren sus intereses creativos a situaciones de fuera del mundo de los juguetes.
- ◆ Desarrollo del autoconocimiento: en los juegos, descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con las de sus compañeros de juegos. Esto les permite desarrollar conceptos más definidos y realistas sobre ellos mismos.
- ◆ Aprenden a ser sociales: al jugar con otros niños, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones.
- ◆ Normas morales: aún cuando los niños aprenden en el hogar y la escuela lo que el grupo considera como correcto o incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.
- ◆ Aprenden a desempeñar papeles sexuales adecuados: los niños descubren en el hogar y la escuela cuáles son los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros del grupo de juegos.

- ◆ Desarrollo de rasgos convenientes de personalidad: a partir de los contactos con los miembros del grupo de coetáneos en los juegos, los niños aprenden a ser cooperativos, generosos, sinceros, a tener un buen espíritu deportivo y a mostrarse agradables para otras personas.

II.5 Diagnóstico y terapia del Juego

La observación de los niños en el recreo, o en una hora de trabajo en el salón de clase, nos permite detectar en cada uno, las características que los diferencian del resto e interpretar sus necesidades, deseos o dificultades.

El juego, es el lenguaje propio de los niños, aquel que les permite desarrollar sus pensamientos y realizar sus deseos, pues en él no existe el error; nos dice lo que el niño quiere expresar, aunque él no lo sepa conscientemente, de aquí el valor diagnóstico del juego.

Un niño que no juega, o que juega agresivamente, o que permanece ausente ante un llamado atractivo de sus compañeros o incluso del docente está manifestando que algo pasa con su yo y el mundo, que algo ocurre en esa adaptación a la realidad y su vínculo con la misma.

El juego es el principal recurso con el que el niño elabora por sí mismo sus conflictos, domina sus ansiedades, satisface sus necesidades y le ayuda a adaptarse a la realidad.

“El juego tiene por fin procurar el perfeccionamiento del ser humano en todas sus instancias, respondiendo a una necesidad natural de movimiento y alegría”²⁸.

²⁸ Op. Cit. MEDINA, R. y VEGA, M. P. 37.

II.6 Relación del Juego con el desarrollo de la Creatividad en el niño

El juego debe ocupar un lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora, ya que es un método para aprender creativamente.

Como se sabe, el juego permite la autoexpresión y desarrolla la capacidad imaginativa del niño, por lo tanto, se considera un elemento que está íntimamente ligado a la creatividad.

Una planificación de juegos ajustada a los intereses, gustos y necesidades de los niños, que surgirá de un diagnóstico previo considerando el inicio de la adquisición del conocimiento, será sin duda el camino que padres, maestros y demás miembros de la comunidad educativa deberán seguir. Es sin duda, un rol transformador de la educación y un medio para fomentar la creatividad del niño.

Como se mencionó anteriormente, el juego no es sólo una actividad motriz y afectiva, sino que lo intelectual interviene plenamente, permitiendo alcanzar en forma creativa los objetivos proyectados.

II.6.1 El enfoque metodológico del los Juegos Creativos

Es indispensable que los objetivos sean claros y precisos en donde se especifique cuál es el logro inmediato que se desea a través del juego elegido. Sin embargo, también es importante que sean amplios y flexibles para que las actividades de los juegos sean ricas y variadas, en cuanto que los niños tienen necesidad de gozar de las situaciones del movimiento en una gran variedad de direcciones, y que puedan plantear soluciones a los problemas bajo sus creencias y suposiciones. De esta manera se estará desarrollando la capacidad creadora del niño.

El logro obtenido es una integración entre la experiencia física y la experiencia y vivencia psicológica. Los juegos deberán tender a colaborar con la integración de la personalidad y lograr una correcta autoafirmación, socialización, desarrollo intelectual, equilibrio emocional, desarrollo de valores éticos, acrecentamiento de la salud, a favorecer el desarrollo normal de las diferentes edades y satisfacer la necesidad de movimiento y juego.

II.6.2 El rol del Docente en los Juegos Creativos

Todo educador debe de estar preparado para el carácter del juego creativo. Deberá ser quien cree la atmósfera adecuada, impulse al grupo a participar de cada actividad lúdica, en forma cordial y amistosa, donde el aprendizaje y la diversión sean más importantes que la competencia, sabiendo que el juego debe ser más un estado de ánimo que cualquier otra cosa.

La actitud lúdica por parte del docente es una de las condiciones fundamentales para poder organizar una actividad a través del juego. Sin embargo, aunque participen en él deben evitar dominarlo, de manera que se estimule a que los niños sigan su propio camino bajo su propia experiencia y no que se les indique la manera única y correcta de hacerlo, coartando así el desarrollo de la creatividad.

Todo docente debe tomar en cuenta las siguientes tareas como punto de partida para trabajar con los niños. Este deberá:

1. Posibilitar el desarrollo armónico de la personalidad.
2. Afianzar la identidad evitando inhibiciones e inseguridades provenientes del mundo adulto.
3. Propiciar la integración social a través de la comunicación, la cooperación y la persistencia.

El estímulo debe ser constante y el reconocimiento del esfuerzo de los niños no debe minimizarse, aún cuando los logros no sean los óptimos. Se debe permitir que los líderes naturales y positivos sean útiles al grupo, integrando a aquellos que les resulta más difícil participar en tareas grupales.

II.6.3 Organización de los Juegos Creativos

Para tener una orientación didáctica de los juegos, se deben considerar los siguientes puntos:

1. Realizar una planificación general, evaluando:
 - El grupo de los niños con quienes se trabajará.
 - Las instalaciones y material disponibles.
2. Preparar las actividades tomando en cuenta:
 - Época del año y condiciones climáticas.
 - Necesidades e intereses de los niños del grupo.
 - Selección de juegos tomando en cuenta que deben permitir la participación del conjunto de alumnos; que no haya exclusiones.
 - La enseñanza debe adecuarse al ritmo natural de aprendizaje del grupo.
 - Tener criterio amplio en la realización de los programados, manteniendo como parámetros constantes, la adecuación al niño y a la realidad.
 - Programar tiempo para el "juego libre".
3. Durante el desarrollo de la actividad, tener en cuenta:
 - Todo juego tiene un inicio y explicación, luego un desarrollo y por último una decadencia. Es importante dar por terminado el juego, antes de que los niños pierdan el interés por él.
 - El desarrollo secuencial de los juegos.

- Que el maestro se ubique dentro del espacio de trabajo, abarcando a todos los niños con la vista y así controlar la situación.
- Estimular a todos los alumnos.
- Eliminar al máximo la espera de turnos o el momento de intervenir activamente en los juegos.
- Preparar el material necesario con anticipación para que no haya interrupciones y la clase tenga agilidad.
- Mostrar prácticamente lo que se quiere enseñar y dar explicaciones atractivas y sintéticas.
- Explicar el juego con lenguaje sencillo y hacerlo las veces que el docente lo crea necesario.
- Aclarar antes de comenzar el juego cuáles serán las normas o reglas a seguir.

Sabemos ya que el juego es el medio más importante para fomentar la creatividad en los niños. Esto implica que nos adecuemos a las características y necesidades de cada una de las edades a las que nos vamos a dirigir. De igual manera es importante que independientemente del tipo de juego que se vaya a realizar, se lleve a cabo en un ambiente lleno de estímulos, atracciones y con gran variedad de direcciones para que cada niño pueda plantear soluciones bajo sus creencias y suposiciones.

Para lograr todo esto es importante que el niño se sienta seguro y motivado a brindar ideas originales. Esto se facilita si las personas que lo rodean están constantemente reconociendo sus esfuerzos y los logros obtenidos, así como evitar inhibiciones cuando los resultados no han sido los esperados.

CAPÍTULO III
EL DESARROLLO MOTOR

En los capítulos anteriores se había mencionado la importancia de conocer al niño para de esta forma adecuar los juegos que ayudarán a fomentar la creatividad según los intereses y necesidades de cada edad.

Es por ello que a lo largo de este capítulo se hablará del desarrollo motor por el que pasa el niño durante su infancia. Esto nos ayudará a ver de qué forma la madurez, tanto física como mental, va posibilitando al niño a realizar determinadas acciones.

Como se verá más adelante, es la Psicomotricidad la que abarca todos los elementos que permiten que la persona se integre activa y creativamente a su medio. Por lo tanto, se hará referencia a su historia, concepto, elementos que la integran, y la importancia de su educación en el ser humano.

III.1 El desarrollo motor en el niño

El desarrollo de los niños involucra muchas áreas como son: la fisiológica, la afectiva, la motora, la social, la cognoscitiva, entre otras. Cada una de estas áreas es muy importante tanto de manera individual, como de manera grupal ya que al unirse van formando lo que es la persona.

Por ello es importante prestar atención a cada una de las áreas para que pueda ser desarrollada satisfactoriamente y a su debido tiempo de manera que si cada una realiza adecuadamente sus funciones, favorece a que las demás áreas también consiga un desarrollo óptimo.

Para lograr el desarrollo de cada una de estas áreas, influye la estrecha relación que hay entre la maduración y el aprendizaje, así como las características hereditarias, las fuerzas sociales y culturales del ambiente en el que se encuentra el niño.

Es cierto que la persona posee limitaciones o potenciales en su desarrollo por cuestiones hereditarias, por ello es importante estimular sus capacidades innatas para lograr el desarrollo pleno de sus potenciales. Por esto es importante aprovechar dichos potenciales y desarrollarlos para suplir o compensar las limitantes que el ser humano pudiera presentar.

Un aspecto a tomar en cuenta es que la eficacia del aprendizaje depende del tiempo oportuno en que se de, conocido comúnmente como "el momento de enseñar" o "periodo sensitivo", para ello debe haber una disposición de maduración corporal y un interés sostenido en el niño por realizar ciertas tareas.

Para potenciar el patrón predecible del desarrollo, además de la motivación por parte del niño, también son importantes la buena salud, alimentación, ánimo, estimulación y ofrecerle oportunidades para aprender.

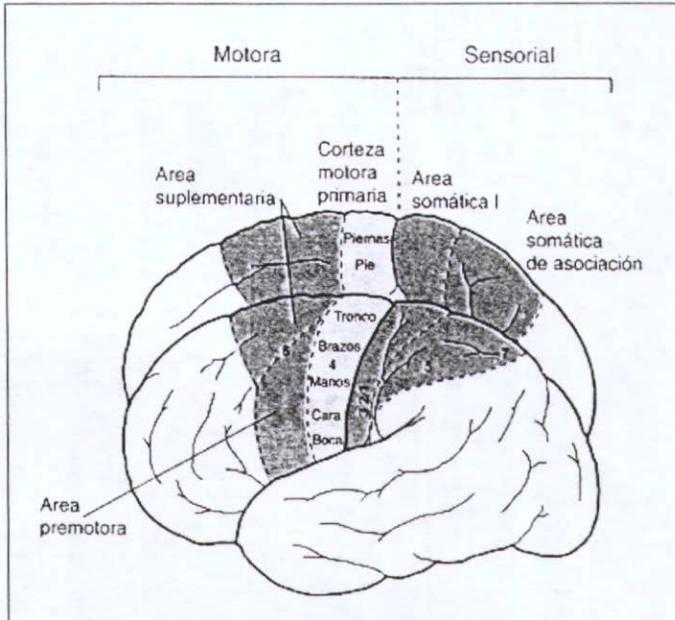
El presente estudio va a abarcar una sola de estas áreas, la motora, pero esto no quiere decir que no se consideren en absoluto las demás ya que, como se había mencionado, es imposible separarlas del todo.

El desarrollo motor es el control de los movimientos del cuerpo por medio de la actividad coordinada de los centros nerviosos, los nervios y los músculos. La corteza cerebral, ubicada en el cerebro, es la encargada de controlar las actividades motoras, es por ello que se le da el nombre de corteza motora.

Dicha corteza motora se divide en tres subáreas, cada una de las cuales tienen su propia representación topográfica de grupos musculares y funciones motoras específicas del cuerpo, como se muestra en la imagen siguiente ²⁹:

²⁹ GUYTON, A. y HALL, J. *Tratado de Fisiología Médica*. p. 758.

Imagen 3.1 Cerebro



1- Corteza motora primaria:

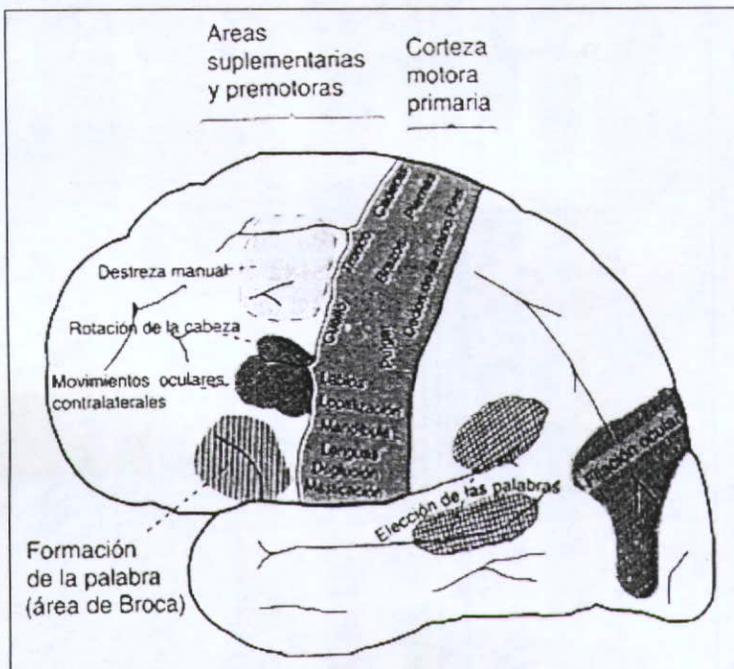
Se encuentra en el área 4 de la muy conocida clasificación de Brodmann para la medicina. Representa las diferentes áreas musculares del cuerpo, comenzando por la cara y la región de la boca, el área del brazo y la mano, el tronco y las zonas de las piernas y pies. Esta organización se ilustra de modo más geográfico en la siguiente imagen ³⁰:

³⁰ Idem.

3- Área motora suplementaria:

Esta área tiene una organización topográfica distinta de las dos anteriores. En ella se necesitan estímulos considerablemente más potentes para causar una contracción muscular que en otras áreas motoras. Esta área funciona conjuntamente con el área premotora para proporcionar movimientos posturales, movimientos de fijación de los diferentes segmentos del cuerpo, movimientos posicionales de la cabeza y ojos, etc., como base para el control motor más fino de los brazos y manos por el área premotora y de la corteza motora primaria. En la siguiente imagen se muestran éstas áreas ³¹:

Imagen 3.3 Áreas suplementarias

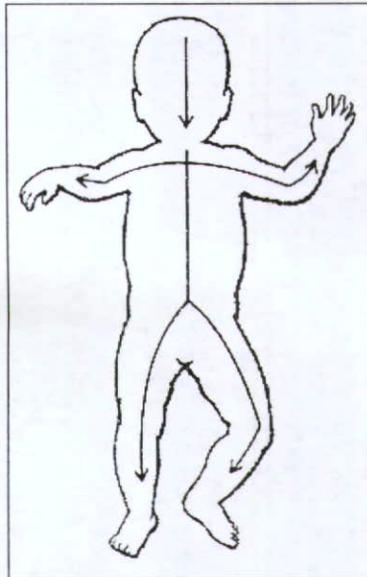


³¹ Ibid. p. 759.

El ser humano presenta un patrón ordenado y predecible en su desarrollo físico, el cual sigue 2 leyes sobre la secuencia de dirección de dicho desarrollo, tal como se muestra en la próxima imagen ³²:

- Cefalocaudal: se refiere a que el desarrollo se extiende por el cuerpo de la cabeza a los pies. Esto significa que los mejoramientos en la estructura y las funciones se producen primeramente en la región de la cabeza, luego en el tronco y, finalmente, en la región de las piernas.
- Proximodistal: el desarrollo va del eje central del cuerpo hacia las extremidades. Es por ello que un bebé puede utilizar sus brazos antes que sus manos y éstas últimas, antes que poder controlar los movimientos de los dedos.

Imagen 3.4 Ley de dirección del desarrollo según E. Hurlock



³² HURLOCK, E. Op. Cit. p. 31.

Durante los primeros 4 - 5 años de vida el niño llega a controlar sus movimientos gruesos necesarios para caminar, correr, saltar, nadar, etc. Después de los 5 años de edad, se produce un desarrollo importante en el control de las coordinaciones más finas que incluyen a grupos musculares menores y permiten que el niño pueda tomar objetos, tirar y atrapar una pelota, escribir, utilizar herramientas, etc.

III.2 Los principios del Desarrollo Motor

Elizabeth Hurlock, en su libro "Desarrollo del Niño", habla de 5 principios importantes del desarrollo motor ³³, los cuales nos permiten entender la manera en que se van presentando los avances motores en el niño. Dichos principios son los siguientes:

a) El Desarrollo motor depende de la maduración neural y muscular.

En un principio los reflejos están mejor desarrollados al nacer que las actividades voluntarias ya que los centros nerviosos inferiores, localizados en la médula espinal, están mejor desarrollados que los centros nerviosos superiores, ubicados en el cerebro.

Algunos reflejos necesarios para la supervivencia son el de succión, pestañear, mover las rodillas, reflejos del tendón patelar, entre otros. Estos se refuerzan y condicionan mejor con el tiempo. Otros reflejos menos útiles y que desaparecen dentro del primer año son el de *Babinski*, el cual provoca la flexión de los dedos del pie, por la estimulación de la planta de éste; el de *Grasping* o de *Prensión*, cuando el bebé tiende a cerrar la mano si se le estimula la palma de ésta; el de *Moro* o de los *brazos en cruz*, el cual se da cuando el bebé tiende a separar los brazos para luego recogerlos sobre el pecho ante un estímulo sonoro o cambio brusco de posición;

³³ HURLOCK, E. Op. Cit. p.147

entre otros. Todos estos reflejos serán retomados más adelante, con el fin de explicarlos mejor y relacionarlos con el tema.

El cerebelo o encéfalo que controla el equilibrio se desarrolla durante los primeros años de vida y llega casi a su tamaño maduro para cuando el niño tiene 5 años de edad.

El cerebro, sobre todo los lóbulos frontales que controlan los movimientos hábiles como el correr, brincar, etc., se desarrollan también durante los primeros años, pero estos movimientos hábiles no se pueden dominar en tanto no maduran los mecanismos musculares de los niños. Por ejemplo, un niño no podrá saltar si no ha logrado controlar y fortalecer los músculos de sus piernas que le permiten mantenerse en pie. Los músculos estriados que controlan los movimientos voluntarios se desarrollan a un ritmo lento durante toda la niñez. La acción coordinada voluntaria es imposible antes de que los niños alcancen una madurez suficiente.

b) El aprendizaje de habilidades no se puede producir hasta que el niño esté listo desde el punto de vista de la maduración.

Este principio está muy relacionado con el anterior. Consiste en que no se puede enseñar a un niño los movimientos finos, u otros movimientos, antes de que estén bien desarrollados sus músculos y sistema nervioso.

c) El desarrollo motor sigue un patrón predecible.

Como se mencionó anteriormente, el desarrollo motor sigue las leyes de dirección de desarrollo. La secuencia *cefalocaudal* (cabeza a pies) se demuestra en que los bebés tienen mayor movimiento en la cabeza que en el resto del cuerpo. Conforme maduran los mecanismos neuromusculares hay movimientos mejor controlados del tronco y posteriormente de las piernas. La dirección *proximodistal* (eje a zonas remotas o extremidades) se demuestra en que para alargar la mano el bebé utiliza los hombros y los codos antes que la muñeca y los dedos.

El patrón predecible de desarrollo motor es evidente en el paso de las actividades masivas a las específicas, ya que los movimientos aleatorios gruesos ceden su lugar a los refinados que implican sólo a los miembros y músculos apropiados. Por ello es que se presentan los movimientos gruesos antes que los finos, pero también dentro de estos últimos existen etapas predecibles en el desarrollo de la prehensión que forma las bases para las habilidades manuales, por ejemplo, un niño a los:

- 4 meses: ve el objeto pero no puede hacer contacto.
- 5 meses: empuja el objeto visto con la palma.
- 8 meses: toma un cubo con cada mano.
- 9 meses: se da la sujeción de pinza perfecta.

Estos son ejemplos generales, ya que más adelante se explicará con detalle el proceso evolutivo del desarrollo motor fino.

d) Es posible establecer normas para el desarrollo motor.

Esto se logra basándose en edades medias utilizadas como lineamientos para saber que se puede esperar del niño y a que edad, también para evaluar la normalidad del desarrollo de un niño. Como por ejemplo se conoce que alrededor de los 11 meses el niño comienza a dar sus primeros pasos.

e) Existen diferencias individuales en el índice de desarrollo motor.

Aunque el desarrollo motor sigue un patrón similar, se producen diferencias individuales en sus detalles que afectan las edades a las que los diferentes individuos llegan a etapas distintas. Las condiciones que tienen los efectos más importantes sobre el índice de desarrollo motor son:

- * La constitución genética incluyendo la corporal o la inteligencia.
- * Cuando el feto es más activo, más rápido es su desarrollo motor a comienzos de la vida postnatal.
- * Condiciones prenatales favorables, como por ejemplo, la nutrición de la madre.

- * La buena nutrición y buena salud del niño.
- * Coeficiente intelectual elevado.
- * La estimulación, ánimo y oportunidades para mover todas las partes del cuerpo.
- * Un nacimiento difícil retrasa el desarrollo motor sobre todo cuando hay lesión cerebral temporal.
- * La sobreprotección, la premadurez y los defectos físicos como la ceguera, sordera, etc. también retrasan el desarrollo motor en el niño.

Tomando en cuenta lo anterior y pretendiendo hacer un estudio más exhaustivo del tema, a continuación se hablará de la psicomotricidad ya que es la ciencia encargada del estudio del área motora y la manera como ésta permite que la persona se integre a su medio. Por ello, a continuación se le hace referencia a su historia, concepto y los elementos que la integran, para conocer de manera clara el aspecto motriz de las personas.

III.3 La Psicomotricidad

Para hablar del término Psicomotricidad, es importante tomar en cuenta que éste es un tema que ha existido toda la vida, sin embargo se le ha dado mayor importancia en los últimos años. Se han realizado estudios en diferentes partes del mundo, pero de manera especial en Estados Unidos, España, Francia, Chile, entre otros.

III.3.1 Concepto de Psicomotricidad

Si se pretende hacer una breve revisión de la historia, del origen y de la evolución del concepto de la psicomotricidad es necesario estudiar el cuerpo a lo largo de la civilización humana.

La significación de nuestro cuerpo ha ido sufriendo grandes transformaciones, conforme las ideologías o tendencias que han surgido en las diferentes épocas de la vida humana.

Recordando algunos filósofos, podremos encontrarnos con distintas concepciones de lo que nuestro cuerpo es y la importancia que se le dió. Por ejemplo, durante la época de Aristóteles y después, en el cristianismo, el espíritu abarcó todo el interés haciendo que el cuerpo fuera un aspecto descuidado. Ya en el siglo XIX el cuerpo comienza a ser estudiado por neurólogos debido a la necesidad de comprender las estructuras del cerebro y posteriormente por psiquiatras interesados en clarificar ciertos factores patológicos.

De esta forma la psicomotricidad nació como una técnica terapéutica bajo el nombre de reeducación psicomotriz estando ésta ligada a un aspecto patológico por deficiencias sensoriales o psíquicas principalmente.

En 1909, Dupré abordó el tema de la psicomotricidad, cuando introduce los primeros estudios sobre la debilidad motora en los débiles mentales.³⁴

Sin embargo, es Henri Wallon³⁵ quien comienza a estudiar la psicomotricidad desde el campo científico. En 1925, inicia una de las obras más relevantes en el campo del desenvolvimiento psicológico del niño. Médico, psicólogo y pedagogo, impulsa los primeros intentos de estudio sobre la reeducación psicomotriz.

Julián de Ajuriaguerra³⁶ continúa la obra de Wallon y publica algunos trabajos sobre el tono muscular³⁷ y desarrolla métodos de relajación. Con ello va consolidando los

³⁴ Sus obras son: *La débilité motrice dans ce rapports avec la débilité mentale e Pathologie de l'imagination et de l'emotivité.*

³⁵ Da FONSECA, V. *Manual de observación psicomotriz.* p. 14.

³⁶ *Ibid.* p.16.

³⁷ El tono es una contracción parcial y permanente del músculo, que sustenta las actividades y posturas; está en interrelación con la afectividad y se modifica constantemente en función de ésta última.

principios y las bases que ayudan a aclarar el concepto de la psicomotricidad, al unir la relación que existe entre la actividad psíquica y la actividad motriz. Desde este momento relacionan al movimiento como parte integrante del comportamiento.

Hoy en día se está dando mayor importancia a la psicomotricidad, ya no sólo como una técnica terapéutica para estimular a los niños con problemas, sino también para niños normales ya que si en un principio obtuvieron buenos resultados con niños con dificultades, se vió que también sería útil para favorecer la adquisición de las maduraciones motoras, somáticas y espaciales de niños normales.

A continuación se presentan algunas de las definiciones de psicomotricidad que han dado a conocer psicólogos e investigadores importantes en esta área:

- La *psicomotricidad* es hoy concebida como la integración superior de la motricidad, producto de una relación inteligente entre el niño y el medio, e instrumento privilegiado a través del cual la conciencia se forma y se materializa.³⁸
- Entendemos por *Psicomotricidad* la actuación de un niño ante unas propuestas que implican el dominio de su cuerpo -motricidad- así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizarán estos movimientos al hacer la interiorización y la abstracción de todo proceso global.³⁹
- Según Ajuriaguerra ⁴⁰, el aspecto *psicomotriz* dependerá de la forma de maduración motriz (sentido neurológico) y la forma de desarrollarse (sistema de referencia en el plano: rítmico, constructivo espacial iniciado en

³⁸ Da FONSECA, V. *Op.Cit.* p.17

³⁹ COMELLAS, M.J. y PERPINYA, A. *La Psicomotricidad en Preescolar.* p.11

⁴⁰ *Idem.*

la sensoriomotricidad, la maduración de la palabra, conocimiento perceptivo, elaboración de conocimientos y corporal).

- Para Bucher, la *Psicomotricidad* es el estudio de los diferentes elementos que requieren datos perceptivo-motrices, en el terreno de la representación simbólica, pasando por toda la organización corporal tanto a nivel práctico como esquemático, así como la integración progresiva de las coordenadas temporales y espaciales de la actividad.⁴¹

Tomando en cuenta las definiciones anteriores se puede observar que la psicomotricidad es un resultado complejo que implica no solamente estructuras sensoriales, motrices e intelectuales, sino también los procesos que coordinan y ordenan progresivamente los resultados de estas estructuras. De estos procesos se hablará a continuación.

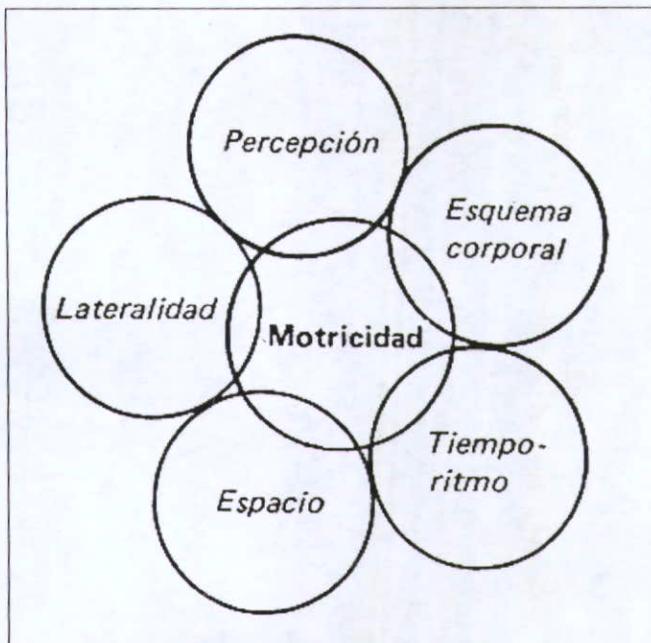
III.3.2 Elementos de la Psicomotricidad

En los siguientes puntos se explicará en qué consiste cada uno de los procesos sobre los cuales opera la psicomotricidad, de manera que nos lleve a una visión más clara y más completa de lo que abarca este tema. Dichos procesos o elementos son: la percepción sensoriomotriz, la motricidad general, el esquema corporal, la lateralidad, la temporalidad y el ritmo, y el espacio. La siguiente imagen muestra cada uno de estos aspectos de la psicomotricidad ⁴².

⁴¹ BUCHER, H. *Transtornos Psicomotrices en el Niño. Práctica de la Reeduación Psicomotriz*. p. 9.

⁴² DURIVAGE, J. *Educación y psicomotricidad*. p.30

Imagen 3.5 Aspectos de la Psicomotricidad según Durivage



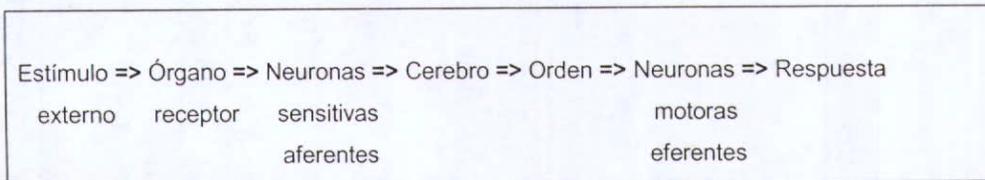
III.3.2.1 Percepción Sensoriomotriz

Tal y como dijo Aristóteles: "No hay nada en el intelecto que no haya entrado antes por los sentidos"⁴³. El sistema nervioso y en especial la corteza cerebral, son los encargados de recibir todos los mensajes que vienen de las terminaciones nerviosas periféricas por medio de los órganos de los sentidos en el momento en que éstos reciben estímulos del medio.

⁴³ CONDE, J.L. y VICIANA, V. *Fundamentos para el Desarrollo de la Motricidad en Edades Tempranas*. p. 76.

A continuación se presenta un esquema en donde se muestra el proceso que se sigue, desde que se recibe el estímulo del medio hasta que se da una conducta como muestra de la respuesta dada por el cerebro :

Imagen 3.6



Por ello es importante que la persona cuente con un adecuado desarrollo perceptivo, y el que padres y educadores fomenten dicho desarrollo desde que el niño está pequeño procurando estimular cada uno de sus sentidos, ya que esto va a permitir que más adelante se de un buen desarrollo motor.

Por medio de la percepción sensoriomotriz los seres humanos podemos distinguir los objetos y responder a ellos mediante órdenes o respuestas motrices u otro tipo de conductas.

La percepción sensoriomotriz se compone de los siguientes aspectos:

- a) La percepción visual. Se dice que la vista es el más intelectual de nuestros sentidos ⁴⁴. Por medio de la vista se hacen evidentes la importante fuente de experiencias y el conocimiento del entorno y de uno mismo. A través de ella recibimos informes del mundo exterior, como pueden ser los colores, las posiciones relativas de un objeto respecto a otros, los tamaños, las distancias, etc. De hecho, la mayoría de las habilidades motrices están condicionadas por la visión, sobre todo en las primeras etapas de vida. Un ejemplo de este tipo de percepción son los juegos en donde se presentan dos dibujos casi iguales, uno

⁴⁴ ORELLANA-PIZARRO, L.J. *El Material del Desarrollo Sensorial*. p. 21

modelo y otro en el que tiene pequeñas diferencias respecto al primero y se deben de encontrar esas diferencias.

b) La percepción táctil. El sentido del tacto es uno de los sentidos que se desarrolla más rápidamente y que da el mayor número de experiencias al poder palpar las formas e identificar el grosor, textura, peso, temperatura de los objetos, entre otras cosas. Se desarrolla a partir de la conciencia del cuerpo y del desarrollo de la prensión. Sin embargo, este tipo de percepciones no se reducen a las localizadas en la mano o yema de los dedos, ya que los órganos receptores de este sentido se encuentran distribuidos por toda la piel. Es muy significativa la afirmación de Froebel cuando dice que "Las ideas de nuestra mente las forja el tacto" ⁴⁵. Se puede considerar al tacto como el primer medio de comunicación, ya que se comienza a desarrollar estando el bebé en el útero de su madre. Más adelante, la piel cobra importancia en las vivencias que el lactante tenga al recibir las primeras sensaciones de placer por parte de su madre. Secadas ⁴⁶, citado por Conde y Viciana, establece una serie de 5 etapas por las que atraviesa el tacto:

1. *Tacto reflejo*. El recién nacido no tiene conciencia real de los rozamientos, sensaciones táctiles que le obligan a reaccionar de forma incontrolada.
2. *Tacto Sensorial, Tocar*. (edad media, 5 meses) El registro de las sensaciones se puede dar por vía interna, la cual es de carácter propioceptivo; o por vía externa, cuando se tiene la sensación táctil en la mano entera.
3. *Tacto Perceptivo*. (edad media, 9.6 meses) Las sensaciones se integran en la percepción, por la experiencia y conocimiento al tocar y palpar los objetos.
4. *Tacto Sensitivo*. (edad media, 1 año y 6 meses) Además del tacto localizado, se producen sensaciones más difusas, cuyos estímulos

⁴⁵. CONDE, J.L. y VICIANA, V. Op Cit, p. 81.

⁴⁶ Ibid. p.93

reparten los impactos a zonas extensas y ofrecen resistencia despertando otras formas sensoriales menos epidérmicas.

5. *Peso y Discriminación táctil.* (edad media, 4 años y 9 meses) En el orden del conocimiento, el tacto contribuye a distinguir objetos, por ejemplo, por el peso.

c) La percepción auditiva. El sentido auditivo nos permite acceder al mundo de los sonidos, del lenguaje verbal, musical y así extraer una información más precisa del medio que nos rodea. La percepción auditiva es muy importante para el conocimiento humano, ya que sin ella no podría darse la comunicación oral, siendo ésta básica para el aprendizaje de la lengua. Se desarrolla a partir de ejercicios de concentración de memoria y de discriminación auditiva. Una manera de ejemplificar y desarrollar esta percepción es al pedirle a un niño que camine a un paso rápido, medio o lento, según el ritmo que escuche en una melodía.

d) Las percepciones olfativas y gustativas. Aunque estas últimas tienen menor importancia para el desarrollo motor, son importantes porque están muy relacionadas con las percepciones anteriores; pero especialmente entre ellas mismas. La detección de los olores y sabores es muy precoz, esto se manifiesta que en los bebés muestran reacciones y movimientos faciales ante los que les resultan agradables o desagradables. Si la educación de éstos sentidos se estimulan desde edad temprana, permitirán al niño familiarizarse con los sabores y olores de los alimentos y así tener una dieta variada, hecho esencial en su proceso de desarrollo.

III.3.2.2 Motricidad General

Tal y como se señaló anteriormente, el desarrollo de los movimientos depende de la maduración y del tono muscular, factores que se manifiestan por el control postural. El movimiento ayuda a las personas a adaptarse a la realidad, ya sea por el

desplazamiento de su cuerpo por medio de un movimiento corporal o por el mantenimiento de equilibrio al mantenerse en una posición determinada.

En la ejecución motriz intervienen factores neurofisiológicos tales como la soltura (agilidad, desenvoltura, prontitud al realizar algún movimiento) torpeza (falta de destreza al realizar un movimiento), hipercontrol, regularidad, etc., así como emocionales: comodidad, placer, rigidez, impulsividad.

De acuerdo con el desarrollo de la motricidad, los movimientos se han clasificado en los siguientes tipos:

- a) Grandes movimientos corporales. Son movimientos gruesos y elementales que ponen en función al cuerpo como totalidad. Como por ejemplo el que se emplea para poder caminar, correr, etc.

- b) Coordinación motriz dinámica. Exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Este tipo de coordinación permite el aprendizaje y dominio de otros movimientos más complejos. Así, por ejemplo, a un niño pequeño le resulta difícil subir escaleras, poco a poco va sincronizando los movimientos de sus piernas para lograr mantener los dos pies en un escalón, hasta que después los pasa de un solo paso.

- c) Coordinación motriz fina. Consiste en la posibilidad de manipular objetos con precisión, sea con toda la mano, sea con movimientos más diferenciados utilizando ciertos dedos. La precisión y exactitud con que se realizan los movimientos son muy importantes en este tipo de coordinación. Una de las primeras manifestaciones que presenta el niño es con la toma de pinza a los 9 meses aproximadamente. A partir de entonces, se puede dar paso a actividades más complejas como el abrochar o desabrochar botones, tomar un lápiz para dibujar, tomar las tijeras para recortar, etc. Para fines de este estudio es el área a

la que se le va a dar mayor importancia, por lo que más adelante se profundizará en ella.

- d) Disociación de movimientos. Es la posibilidad de mover voluntariamente una o más partes del cuerpo, mientras que las otras permanecen inmóviles o ejecutan un movimiento diferente. Como por ejemplo, el pedirle a un niño que camine cargando una caja en los brazos, o que camine aplaudiendo. En estas actividades, las manos y los pies están realizando movimientos distintos.
- e) Desarrollo del equilibrio. El equilibrio es necesario para desarrollar cualquier tipo de destreza motriz, así como para mantener y adoptar ciertas posiciones y actitudes de la vida social. Existen dos tipos de equilibrios:
1. *Equilibrio dinámico*: como el que se requiere para caminar sobre una línea o una viga de equilibrio con objetos en las manos.
 2. *Equilibrio estático*: como el que se utiliza para poder mantenerse parado sobre un solo pie.
- f) Coordinación visomotriz. Consiste en la acción de las manos, u otra parte del cuerpo, realizada en coordinación con los ojos. Esta coordinación requiere de un ajuste continuo de los ojos a la ubicación de un objeto en diferentes puntos. Por ejemplo, al rebotar una pelota con una mano o para golpear una pelota con un bat. En un principio este tipo de actividades resultan muy difíciles para los pequeños, ya que sus movimientos son aún torpes y lentos como para poder sincronizar y medir la distancia entre su cuerpo y el objeto, es por ello que con frecuencia tiran cosas como es el conocido accidente de derramar el líquido de un vaso sobre la mesa.

III.3.2.3 Esquema Corporal

Es la representación mental que cada persona tiene de su propio cuerpo (el "yo") y del espacio objetivo externo, por medio de la percepción.

El movimiento se convierte en un gran factor que une las distintas partes del cuerpo. Un niño va conociendo su cuerpo en el momento que se mueve, lo observa, se va identificando con él para poder expresarse y utilizarlo como medio de contacto. De esta manera va elaborando su personalidad.

El esquema corporal se compone de los siguientes aspectos:

- a) Imitación. Es la reproducción de gestos, de movimientos, de posiciones, etc. que una persona realiza conforme lo que observa en un modelo. Esta noción es muy importante para el niño, ya que, en un principio, la mayor parte de sus aprendizajes se dan por medio de la imitación. Al niño le gusta repetir una y otra vez lo que observa en los demás. Por ejemplo, el aplaudir, el guiñar los ojos, o repetir caras graciosas son cosas que el niño aprende de los que le rodean.

- b) Exploración. Es la familiarización con nuevos objetos, buscando posibilidades de manipulación al investigar un objeto libremente. Un niño toma materiales extraños, los observa e intenta hacer uso de ellos aunque no sea para lo que fueron creados. Por ejemplo, al jugar con aros o llantas, los puede utilizar para meterse dentro de ellos, brincarlos, unirlos en túnel y pasar por en medio, ponerlos unidos y seguirlos como si fueran un camino, etc. entre muchas otras cosas que se le van ocurriendo.

- c) Nociones corporales. Son las palabras que designan cada una de las partes del cuerpo, como son los brazos, piernas, manos, cintura, partes de la cara, etc. Conforme el niño va conociendo cada una de estas partes, se va dando cuenta de su cuerpo como totalidad.

- d) Utilización. Es la aplicación de la exploración, al adaptar y organizar las variedades descubiertas en el uso de las posibilidades corporales y del espacio. Los juegos que el niño inventa como los mencionados en la exploración de aros y llantas, son ejemplos de la utilización.

e) Creación. Es inventar, imaginar situaciones, personas, objetos, a través del juego corporal o por medio de los objetos. Muchos de los juegos de los niños son creaciones que él mismo hace, como las construcciones con bloques de madera. Para que el niño juegue y conozca su cuerpo se le puede pedir que represente diferentes animales y/o personajes. De esta manera podrá realizar diferentes movimientos para interpretar a cada uno de ellos.

III.3.2.4 Lateralidad

El proceso de lateralización tiene una base neurológica, y es una etapa más de la maduración del sistema nervioso, por el que la dominancia de un lado del cuerpo sobre el otro va a depender del predominio de uno u otro hemisferio. En este sentido, una persona es diestra cuando hay predominancia del hemisferio izquierdo, y zurda cuando la predominancia es del hemisferio derecho. Sin embargo no se puede categorizar con excesiva rigidez por la única preferencia de una mano sobre la otra, sino de todo el costado corporal, es decir; mano, pie, ojo y oído.

De este modo la lateralidad puede ser definida como ⁴⁷: "El dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo, oído), para realizar actividades concretas".

En los niños pequeños todavía no existe una dominación lateral cerebral, pero a medida que se desarrolla la maduración cerebral se va presentando una predominancia por un lado del cuerpo, en especial con respecto a las manos, y a los pies. Esta predominancia motriz es fundamental para la orientación espacial, las acciones de la vida diaria y, posteriormente, la escritura en la edad escolar.

⁴⁷ Ibid. p. 61.

Existen diferentes tipos de lateralidad que se dan dependiendo de la predominancia de uno u otro lado del cuerpo a nivel ocular, pédico, auditivo y manual. La siguiente clasificación es de Ortega y Blázquez ⁴⁸:

1. *Dextralidad (diestro)*: predominio de ojo, mano, pie y oído derecho.
2. *Zurdería (zurdo)*: predominio de ojo, mano, pie y oído izquierdo.
3. *Ambidextrismo (ambidiestro)*: no existe una manifiesta dominancia manual. Suele darse en los inicios de la adquisición del proceso de lateralización.
4. *Lateralidad cruzada o mixta*: donde la mano, pie, vista u oído dominante, no corresponde al mismo costado del cuerpo.
5. *Lateralidad invertida*: donde la lateralidad innata del niño, se ha contrariado por los aprendizajes. Este problema se presentaba comúnmente hace algunos años cuando se creía que el ser zurdo era un defecto y por lo tanto se forzaba al niño para que utilizara únicamente la mano derecha.

Se puede decir que el niño muestra un proceso en el que, de acuerdo a su maduración y desarrollo neuromotor, sigue los siguientes pasos:

- a) Diferenciación Global. Su propósito es utilizar los dos lados del cuerpo, afirmar el eje corporal, disociar progresivamente cada lado y facilitar la preferencia natural que se expresa por la habilidad creciente de uno de ellos. En esta etapa es importante que, tanto en la escuela como en casa, se den propuestas abiertas al niño de la forma de trabajar, en donde sea él mismo el que elija qué segmento corporal va a utilizar, para que se vaya consolidando su lateralidad paulatinamente. Esto se puede ejercitar por medio de actividades simples como el mostrarle un biberón, un juguete o una crayola y que los tome con la mano que desee, en lugar de ponerlos ya en sus manos.
- b) Orientación del propio cuerpo. En esta etapa interviene la toma de conciencia de los dos lados, apoyada por la verbalización. El niño adquiere los conceptos de

⁴⁸ Ibid. p. 63.

derecha e izquierda en su propio cuerpo. Por lo general se presenta alrededor de los 5-6 años.

- c) Orientación corporal proyectada. Este paso se inicia en la medida que la orientación del propio cuerpo se haya adquirido. Consiste en la elaboración de la lateralidad de otra persona u objeto y se presenta alrededor de los 8 años. En un principio les resulta difícil comprender porque su derecha no coincide con la derecha de la persona que esta frente a ellos, por lo que son importantes los ejercicios que le ayuden a agilizar este proceso. En un inicio se pueden practicar ejercicios frente a un espejo y posteriormente con los compañeros que se encuentran frente a ellos.

III.3.2.5 Temporalidad y Ritmo

Cuando se realiza un movimiento se hace a lo largo de un tiempo, de manera que cada gesto tiene un principio y un final, un antes, un durante y un después. En cada desenvolvimiento motriz están implicados el equilibrio entre el cuerpo, espacio y tiempo.

Por lo tanto, se puede decir que "percibir el tiempo es tomar conciencia de los cambios que suceden durante un período determinado".

Para entender mejor el fenómeno temporal, se ha dividido en dos tipos:

- *Tiempo subjetivo*: es el vivido por cada sujeto; se crea por las propias impresiones, y varía con cada persona y actividad de cada momento.
- *Tiempo objetivo, concreto*: es el período de duración en que se lleva a cabo una acción.

De esta manera se puede ver como la temporalidad y el ritmo se componen de elementos comunes que los conforman bajo los siguientes aspectos:

- a) Regularización. Cuando una serie de movimientos repetidos se afinan, se obtiene un carácter rítmico. De esta manera, la automatización corresponde a ritmicidad. Esta automatización o regularización es básica para toda adquisición motriz. Se puede observar como el niño, desde pequeño, goza siguiendo un ritmo como por ejemplo al mover la cabeza para un lado y para el otro, o al aplaudir con las manos mientras escucha una canción.

- b) Adaptación a un ritmo. Este aspecto está muy relacionado con el anterior y consiste en la capacidad para adaptar el movimiento del cuerpo con cierto orden a un ritmo. Se logra primeramente al nivel de las manos, y después movimientos locomotores que implican equilibración tónica y control motor. Así, por ejemplo, se le puede pedir a un niño que camine o corra según el ritmo de un pandero dirigido por su maestra. De este modo el niño debe estar atento a lo que está escuchando para saber que si el ritmo es lento deberá caminar, pero si el ritmo es más rápido deberá correr.

- c) Repetición de un ritmo. Favorece la interiorización de los ritmos e implica la memoria para lograr repetir una serie de ritmos escuchados anteriormente. En este aspecto, se puede tener como ejemplo el juego del "síguele" en donde se tiene un modelo que realiza ciertas acciones y los que le siguen deberán repetir lo que el primero hizo. Por ejemplo, aplaudir 3 veces, luego brincar con un solo pie para luego sentarse y aplaudir otras 3 veces. Los niños que le siguen deberán hacer exactamente lo mismo.

- d) Nociones temporales. Es la designación del tiempo y del ritmo. Es importante tomar en cuenta que el vocabulario empleado por padres y maestros deberá adecuarse a la edad de los niños. Poco a poco y a base de repetir un mismo concepto en situaciones o contextos diferentes, el niño podrá ir comprendiendo un número mayor de nociones temporales. Algunos ejemplos de nociones temporales

pueden ser: ayer-hoy, al principio-al final, pronto-tarde, durante, entonces, enseguida, etc.

e) Orientación temporal. Es la capacidad de situarse en relación con un eje temporal, ya sean horas, días, temporada, etc. El concepto de tiempo se hace difícil por la comprensión del niño, por no ser algo perceptible para los sentidos. Es por ello que se deben utilizar una serie de actividades atractivas en donde se practiquen estos conceptos mencionándoselos repetidamente al niño. Como por ejemplo, recordar lo que se hizo la clase de "ayer", que en la "noche" les contarán un cuento, que a "mediodía" lo llevarán a comer hamburguesas, etc.

f) Estructuración temporal. Está relacionada con la estructuración espacial. Implica la conciencia de los movimientos y de sus desplazamientos ejecutados en cierto tiempo y en cierta distancia. Para comprender mejor este concepto, es necesario aclarar dos conceptos importantes:

1. *Orden*: es la distribución cronológica de los cambios o acontecimientos sucesivos durante un periodo de tiempo dado.
2. *Duración*: es el tiempo físico medido en minutos, segundos, etc. que separa dos puntos de referencia. Es la medida del intervalo temporal, del principio y el fin de un acontecimiento.

Para que el niño logre comprender esta estructuración se pueden realizar actividades como el cruzar el patio o un cuarto en el tiempo que dura una melodía.

III.3.2.6 Espacio

La percepción que los seres humanos tenemos de la realidad es una percepción espacial, donde el punto de referencia es nuestro propio cuerpo. El desarrollo de la concepción del espacio pasa por varias etapas, en las que el niño, poco a poco, va comprendiendo lo abstracto de estos conceptos espaciales, habiéndolos vivenciado con su propio cuerpo. Es importante tomar en cuenta que los

ejercicios para la elaboración del espacio deben de tener su punto de partida en el movimiento.

Piaget ⁴⁹, con sus investigaciones demostró que lo esencial de las relaciones espaciales en el niño, se elabora en el estadio sensoriomotor, desde el nacimiento hasta los 18 meses, cuando todo tiene referencia de acuerdo a su *espacio próximo*, es decir, lo que le rodea.

Hasta recién cumplidos los cuatro años, los niños sólo cuentan con una percepción del tiempo dividida en espacios visuales, espacios táctiles y espacios auditivos, que no se integran. Denomina a esta característica *espacio topológico vivido* y sus referentes son siempre los del propio cuerpo. Se tienen distintos tipos de relaciones, entre las que encuentran las siguientes:

- Orientación: derecha - izquierda, arriba - abajo, delante - detrás.
- Situación: dentro - fuera, encima - debajo, interior - exterior.
- Superficie: espacios libres, espacios llenos.
- Tamaño: grande - pequeño, alto - bajo, ancho - estrecho.
- Dirección: hacia la izquierda, hacia la derecha, desde aquí hasta..., etc.
- Distancia: lejos - cerca, junto - separado.
- Orden o sucesión espacial: ordenar objetos en función de diversas cualidades.

Entre los seis y los nueve años aparece el *espacio proyectivo*, que incorpora las nociones de perspectiva y proyección entre distintos objetos y figuras entre sí. Se comienza a comprender la dimensión de largo y ancho, y por tanto, el concepto de superficie.

Los siguientes son los tipos específicos de actividades para la estructuración del espacio:

⁴⁹ ZAPATA, O. *La Psicomotricidad y el Niño*. p. 47.

- a) Adaptación espacial. Corresponde a la etapa del espacio vivido, ya que el cuerpo se desplaza de acuerdo con las configuraciones espaciales adquiridas en cada etapa. Por ejemplo, a un niño pequeño se le podrá pedir que tome la mano de su compañero de enfrente, pero no se le podrá pedir que tome la mano derecha del mismo compañero, si no ha logrado comprender la orientación espacial derecha - izquierda.
- b) Nociones espaciales. Son las palabras que designan el espacio y que refuerzan cada uno de los pasos que componen la evolución de la espacialidad. Algunos ejemplos pueden ser los siguientes: arriba - abajo, adelante - atrás, lejos - cerca, junto - separado, entre otros mencionados anteriormente.
- c) Orientación espacial. Abarca el conjunto de las relaciones topológicas, cuyo punto de referencia, como se mencionaba anteriormente, es el propio cuerpo. Esta orientación se desarrolla con ejercicios de localización espacial, de agrupaciones y de reproducción de trayectos. Un ejemplo ilustrativo puede ser el que un alumno logre reproducir el camino que le marca su maestra del salón hacia el patio de juegos, pasando entre árboles, botes, edificios, etc.
- d) Estructuración espacial. Consiste en la organización del espacio, sin la necesidad de referirse explícitamente al propio cuerpo. En esta organización interviene el espacio proyectivo del que se hablaba anteriormente. De esta manera se van formando las nociones de distancia, volumen y estructuración espacio-temporal. Por ejemplo, un niño podrá calcular cuantos pasos grandes se necesitan para cruzar su salón de clases, una vez adquirida esta estructuración espacial.
- e) Espacio gráfico. Es el intermediario del espacio de la acción concreta y del espacio mental. Depende de dos aspectos: la percepción de datos gráficos y, por otra parte, la adaptación del trabajo en la hoja de papel; es decir, el niño trata de franquear el espacio tridimensional al bidimensional a través de la representación y de su experiencia motriz. Una vez que se obtiene esta dimensión, le será más

fácil dibujar figuras entre dos líneas, así como realizar los primeros trazos de pre-escritura en su cuaderno de trabajo.

III.3.3 Importancia de la Educación de la Psicomotricidad

La educación es responsable del desarrollo equilibrado de la personalidad y de que cada una de las personas se integre activa y creativamente en la cultura y sociedad en la que vive.

La psicomotricidad, como parte de este proceso formativo, debe promover experiencias significativas para el desarrollo de la personalidad en los aspectos físicos, emocionales, intelectuales y sociales. El no incluirla en el proceso educativo, equivale a impartir una enseñanza deficiente y a desperdiciar esta importante fase del desarrollo infantil, que es la evolución psicomotriz.

La actividad física y mental del niño es una de las fuentes principales de sus aprendizajes y de su desarrollo. Esta actividad tendrá un carácter constructivo en la medida en que a través del juego, la acción y la experimentación descubra propiedades y relaciones y vaya construyendo sus conocimientos.

La forma más común de llevarla a cabo es por medio del juego, ya que éste, como se mencionó anteriormente, constituye un medio de expresión, instrumento de socialización, es regulador de la afectividad y colaborador en el desarrollo de las estructuras del pensamiento.

El juego es una actividad espontánea y creativa que el niño realiza por el mero hecho de que le resulta agradable. Todos los juegos del niño constituyen verdaderos ejercicios de preparación para la vida con los que puede medir y expresar sus posibilidades, descubrirse a sí mismo y descubrir también a los demás.

El niño, todo el tiempo que está jugando, está a la vez experimentando, explorando, descubriendo su entorno; de esta forma, sin apenas darse cuenta, aprende y adquiere las nociones de espacio y tiempo, conoce y desarrolla su cuerpo y empieza a dar sentido a objetos, personas y situaciones.

En el capítulo anterior se había dado a conocer una clasificación de los juegos, sin embargo, a continuación se muestra una clasificación del juego con relación a los elementos de la psicomotricidad y la creatividad que se van empleando. Se trata de abarcar todo tipo de juegos en los siguientes 3 apartados:

- 1- Juegos simbólicos: es la capacidad de sacar de contexto los objetos e inventarles una finalidad distinta. Es el medio que le permite empezar a tomar contacto con el mundo real y contribuye a despertar y estimular su imaginación. Los juegos simbólicos son también actividades de imitación de conductas del adulto. Cuando un niño se enfrenta con una caja grande de cartón, puede comenzar a jugar con ella como si esta fuera un carro con el que va conduciendo por la ciudad; puede ser que al día siguiente se vuelva a encontrar con la misma caja, pero esta vez le dará forma de cabaña, en donde pasará largo tiempo pretendiendo dormir, comer y trabajar dentro de ella. De esta manera el niño le estará dando un significado simbólico a dicha caja, u otros objetos con los que se encuentre. En el momento de conducir el "carro" que anteriormente se mencionaba, realizará una serie de ademanes en donde actuará y dirá cosas que ha aprendido de sus padres; de esta forma, estará haciendo uso de un juego imitativo característico de la infancia.
- 2- Juegos sensoriales y de habilidad manual: se suele decir que el primer juguete del niño es su propio cuerpo. Pues bien, uno de los primeros elementos, dentro del mismo, que en efecto puede utilizar como tal son sus manos. Con ellas intentará tocar y manipular cuantas cosas estén a su alcance. A medida que va creciendo y sus movimientos globales aumenten en seguridad y capacidad, irá perfeccionándose también el dominio manual y será capaz de dedicarse a

operaciones cada vez más minuciosas y complejas ubicadas en el terreno de la motricidad fina.

- 3- Juegos de gran actividad motriz: en ellos interviene de forma global la coordinación y el equilibrio entre las distintas partes del cuerpo, es decir, los ejercicios basados en el desarrollo de la motricidad gruesa. Hay que considerar como tales todos los juegos de movimiento y desplazamiento como son el correr, saltar, arrastrarse, nadar, etc.

Gracias al desarrollo de los movimientos elementales mencionados durante todo este capítulo y de las habilidades referentes al control y conciencia corporal, la locomoción y la manipulación, la espacialidad y la temporalidad, el niño, a través del juego y otras actividades, va adquiriendo progresivamente seguridad afectiva y emocional, así como capacidades de iniciativa y confianza en sí mismos. De esta manera logrará actuar de forma cada vez más autónoma y creativa en sus actividades habituales de su vida diaria.

Por lo tanto, los conceptos: Creatividad, Juego y Psicomotricidad, revisados a lo largo de los capítulos anteriores guardan una relación muy estrecha, ya que al desarrollar uno permite que los demás se encuentren en una situación ventajosa para también progresar. Por ejemplo: por medio del juego se pueden presentar una serie de actividades atractivas para el niño en donde se logren desarrollar sus capacidades psicomotoras. El aspecto psicomotor no ayudará a conocer en que etapa se deben exigir determinadas habilidades y de esta forma también desarrollar el área creativa del niño. La creatividad ayudará a que los juegos sean más efectivos, buscando favorecer nuevos aprendizajes de gran ayuda para la vida personal y social del niño.

CAPÍTULO IV
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD
EN LOS NIÑOS DE 0 A 6 AÑOS

En el siguiente capítulo se hablará del movimiento como medio que ayuda a las personas a desenvolverse en su vida diaria. Se verá que existen dos tipos de motricidad que se dan con mayor frecuencia en los juegos de los niños.

Posteriormente se hará referencia a las etapas del desarrollo que se van presentando en el niño de manera que nos ayude a tener un conocimiento de las habilidades y capacidades que puede tener un niño a una edad específica.

IV. 1 Clasificación de la Psicomotricidad

El movimiento se considera una herramienta de la que el niño se vale para conocer el mundo, expresarse, relacionarse con los demás, y de esta manera se va conformando su personalidad. Por lo tanto, el movimiento cumple un papel esencial tanto en la vida afectiva como en la vida social y cognitiva de la persona.

Es sabido que Piaget, por medio de sus investigaciones llegó a la conclusión de que el desarrollo cognoscitivo procede del comportamiento sensoriomotor inicial del niño.

Es importante tomar en cuenta que anterior al movimiento o acción realizada se encuentra la intención, es decir, se requiere de una atención voluntaria donde se planifica y se selecciona qué es lo que se va a hacer. El niño en un principio, hace las planificaciones motoras de manera consciente, pero con el tiempo se van aprendiendo hasta llegar a ser automáticas.

Al hablar de movimiento se puede hacer una clasificación de dos tipos principales de motricidad que se presentan en el ser humano. Estos son: la psicomotricidad fina y la psicomotricidad gruesa. A continuación se hablará de cada uno de ellos pretendiendo dar a conocer sus elementos para más adelante saber el proceso de adquisiciones que se deben presentar en los niños conforme a su edad.

IV.1.1 Psicomotricidad Fina

Tal y como aclaran Alicia Esparaza y Amalia Petroli⁵⁰, "...todo acto inteligente es primero conducta motora". En los primeros años de vida el dominio de la realidad se va logrando a través de actos motores, por medio de la prensión y la succión guiadas por la vista.

Para lograr la prensión y la manipulación de los objetos se requiere de una parte muy importante de nuestro cuerpo, este es, la mano. Con ella, podemos explorar nuestro mundo exterior así como nuestro cuerpo, consiguiendo el reconocimiento de los objetos por su textura, peso, forma, temperatura, etc.

A la mano se puede considerar el enfoque central de la psicomotricidad fina, ya que nos permite conocer los procesos de aprendizaje que se van adquiriendo por medio de la construcción y destreza manual.

De acuerdo con Bruner⁵¹, el desarrollo de la psicomotricidad fina es un proceso de maduración lento en el que se deduce una "inteligencia motora" que distingue al ser humano de las otras especies.

Tomando en cuenta lo anterior, se puede definir la psicomotricidad fina como: Aquella que comprende todas las actividades que, guiadas por la vista y con un adecuado control postural, necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación en los movimientos realizados por las manos y en especial los dedos.

La psicomotricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

⁵⁰ ESPARZA, A. y PETROLI, A. *La psicomotricidad en el jardín de infantes*. p.17

⁵¹ Da FONSECA. *Op. Cit.* p.258.

Para ello se requiere de un proceso en el que se inicie con trabajos simples y se continúe a lo largo del tiempo con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exijan diferentes objetivos según la edad en la que se encuentre el niño.

Así como la mano es importante, también lo son la postura y la visión. Por medio de la visión se tiene un cálculo visual correcto de la dirección, distancia y posición del objeto que se desea tomar. Por otro lado, la postura se logra a través de la evolución del tono muscular, permitiendo el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones.

Algunos de los elementos más importantes de la psicomotricidad fina son los siguientes:

IV.1.1.1 Coordinación Viso-motriz

Es la capacidad mediante la cual la mano es capaz de realizar unos ejercicios de acuerdo con lo visto, mediante una adecuada coordinación con los ojos. Para ello intervienen directamente la mano, los dedos, la muñeca, el antebrazo y el brazo.

Para poder exigir agilidad de la muñeca y mano en un espacio reducido, es necesario trabajar primero en espacios amplios y con elementos de poca precisión.

Podemos encontrar que este proceso se realiza en 4 fases:⁵²

1- Captura visual del objeto:

Es la fase inicial, ajuste terminal y fijación de ver que permite el desarrollo de las operaciones de análisis visual.

⁵² Ibid. p. 260

2- Operaciones de investigación visual:

Es el momento en el que se captan las propiedades del objeto y se tiene una identificación perceptiva del mismo.

3- Captura manual del objeto:

Consiste en el movimiento del brazo y de la mano en dirección al objeto que se desea tomar.

4- Manipulación del objeto:

Inicia a partir del movimiento de contacto con el objeto hasta conseguir el análisis de éste por medio del tacto, en donde se identifican características como: rigidez, dureza, textura, peso, temperatura, entre otras.

Sin una adecuada coordinación visomotriz, el niño tendrá dificultad para tomar objetos debido a la imposibilidad de registrar las distancias de su cuerpo hacia el objeto deseado. Este aspecto se presenta en la adolescencia cuando se está teniendo un crecimiento en las estructuras del cuerpo y se presenta una torpeza al tirar o no atinarle al objeto que se quiere tomar, ya que el cerebro no ha registrado el alargamiento de las extremidades.

Este aspecto es educable por medio de ejercicios en los que el niño pueda practicar la distancia y la fuerza que deberá poner en sus brazos, manos y dedos al presentarle un objeto frente a él.

IV.1.1.2 Prensión

La aprehensión aparece paralelamente durante la etapa de la posición sedente, es decir, cuando el niño es capaz de mantenerse en posición de sentado, y se desarrolla a grandes rasgos, de la siguiente manera:

- Entre los 4 y 7 meses el niño toma el objeto con toda la palma.

- Entre los 7 y 8 meses se inicia la prensión palmario-pulgar.
- A los 9 meses aproximadamente se da la toma de pinza, en la que el niño puede tomar un objeto con los dedos pulgar e índice.

Más adelante se dará a conocer con mayor detalle este proceso en la tabla de adquisiciones de la motricidad.

Es importante mencionar los reflejos arcaicos⁵³ que se presentan en los 2 primeros meses de vida del niño y que están relacionados con la prensión y el desarrollo postural, ya que estos últimos no se presentan si no se han resuelto dichos reflejos:

1- *Reflejo de "Graspig" de Mac Graw*: La estimulación de la palma de la mano conlleva al cierre de la mano con el pulgar por fuera y al mantenimiento en tensión de los dedos de la mano. Si se levanta al niño de esta manera, se puede observar que sostiene todo o parte del peso de su cuerpo.

2- *Reflejo de "Moro" o de los brazos en cruz*: Si se pone al niño en posición sedente, éste levanta la cabeza y se cae hacia atrás; esto es debido al cambio de ángulo de la cabeza con respecto al tronco. Se desencadenan 3 componentes: extensión, abducción de los brazos y apertura de las manos.

La madre del pequeño deberá estar atenta que los reflejos no necesarios desaparezcan en su debido momento, para así lograr que se presenten los movimientos y las destrezas que el niño va adquiriendo según la etapa en la que se encuentra. Dichos reflejos deben desaparecer como tales para pasar a ser habilidades.

⁵³ LE BOUCH, J. *El desarrollo motor desde el nacimiento hasta los 6 años*. p. 57.

IV.1.2 Psicomotricidad Gruesa

La psicomotricidad gruesa se puede definir como la realización de los movimientos globales complejos, que se desarrollan en un cierto periodo de tiempo y que exigen la actividad conjunta de diversos grupos musculares⁵⁴.

Este tipo de psicomotricidad puede ser clasificado según su actividad en dos principales:

IV.1.2.1 Dominio Corporal Dinámico

Es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo: extremidades superiores, inferiores, tronco, etc. de hacerlas mover siguiendo la voluntad o realizando una consigna determinada, permitiendo no sólo un movimiento de desplazamiento sino también una sincronización de movimientos, superando las dificultades que los objetos, el espacio o el terreno impongan, llevándolo a cabo de una manera armónica, precisa, sin rigideces ni brusquedades⁵⁵.

Esta coordinación dará al niño una confianza y seguridad en sí mismo, puesto que se dará cuenta del dominio que tiene de su cuerpo en cualquier situación.

El área del dominio corporal dinámico está compuesta por diferentes aspectos, entre los que se encuentran los siguientes:

◆ Coordinación General:

Es el aspecto más global y conlleva que el niño haga todos los movimientos más generales, interviniendo en ellos todas las partes del cuerpo y habiendo alcanzado esta capacidad con una armonía y soltura que variará según las edades.

⁵⁴ DA FONSECA, V. Op Cit. p. 233

⁵⁵ COMELLAS, M.J. y PERPINYÁ, A. Op Cit. p. 15.

◆ Equilibrio:

Es la capacidad para mantener el cuerpo en la postura que deseamos, sea de pie, sentada o fija en un punto, sin caer.

◆ Ritmo:

Es la capacidad de poder seguir con una buena coordinación de movimientos mediante una serie de sonidos dados.

◆ Coordinación viso-motriz:

En ella se pretende que el movimiento del cuerpo se adapte al movimiento o presencia de un objeto externo.

IV.1. 2.2 Dominio Corporal Estático

Son todas aquellas actividades motrices que llevarán al niño a interiorizar y profundizar la imagen y utilización de su cuerpo, llegando a organizarse su esquema corporal ⁵⁶.

El área del dominio corporal estático está compuesta por diferentes aspectos, entre los que se encuentran los siguientes:

◆ Tonicidad:

Se manifiesta por el grado de tensión muscular necesario para poder realizar cualquier movimiento, adaptándose a las nuevas situaciones de acción que realiza la persona.

⁵⁶ Ibid. p. 33.

♦ Autocontrol:

Es la capacidad de dirigir la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento. Es necesario tener un buen dominio del tono muscular para obtener un control de su cuerpo en el movimiento y en una postura determinada. Se considera una forma de equilibrio instintiva que se adquiere precisamente ejerciendo formas de equilibrio estático y dinámico.

♦ Respiración:

Es una función mecánica y automática regulada por los centros respiratorios, la cual se realiza en dos tiempos:

1. Inspiración: cuando los pulmones se cargan de aire.
2. Espiración: cuando el aire es expulsado al exterior.

♦ Relajación:

Es la reducción voluntaria del tono muscular.

IV.2 Escala del Desarrollo Motor de los niños de 0 a 6 años

La siguiente tabla presenta los retos y adquisiciones que deberá presentar el niño según la etapa de desarrollo en la que se encuentre. Estas nuevas habilidades permitirán que el niño pueda ir desenvolviéndose adecuadamente en cada una de las actividades que impliquen tanto la psicomotricidad fina como la gruesa.

Es importante tomar en cuenta que estas adquisiciones se presentan como una aproximación de lo que los niños deberán lograr, recordando que, por las diferencias individuales, se podrán presentar pequeñas variaciones ya que el desarrollo de cada ser humano sigue un ritmo propio y que, por tanto, es normal que existan diferencias entre unos y otros niños.

Algunas adquisiciones se podrán presentar antes del tiempo que indica esta tabla mientras que en otras podrá retrasarse. Si se encuentra que en todas ellas predomina por lo general la demora y esta es de un tiempo amplio, lo mejor será acudir con su pediatra o un especialista como terapeuta físico en niños u otro, según las dificultades que presente.

Es importante acudir lo más pronto posible en cuanto se observe alguna anomalía, ya que puede ser que se resuelva con un poco de estimulación pero también se puede presentar el caso de que sea algo de mayor seriedad y en cuanto más rápido se comience a tratar el problema, menores serán los perjuicios.

Dicha tabla es una recopilación de estudios realizados por diversos investigadores interesados en el tema.⁵⁷

EDAD	ADQUISICIONES EN MOTRICIDAD FINA	ADQUISICIONES EN MOTRICIDAD GRUESA
<u>Recién nacido</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene las manos cerradas en puño la mayor parte del tiempo; gracias al reflejo prensil, de prensión palmar o de Grasping, se aferra con firmeza a su dedo o al dedo de alguien más. • Si se asusta por un ruido repentino o un movimiento brusco, abrirá la mano en el reflejo de "alarma". 	<ul style="list-style-type: none"> • Vuelve la cabeza con preferencia hacia un mismo lado, tanto de espalda como boca abajo. • Encoge sus brazos y sus piernas sobre su cuerpo.

⁵⁷ Por mencionar algunos investigadores tenemos a: Dr. Miriam Stoppard, *Cómo desarrollar las habilidades de su niño*. Jean Piaget, *Pedagogía y psicología infantil*. José Luis Conde Caveda y Virginia Viciano Garófano, en su libro *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Johanne Durivage, en su libro, *Educación y Psicomotricidad* y por último a la *Guía Portage*, entre otros.

<p><u>Un mes</u> (4 semanas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El reflejo prensil va cediendo, pero sigue teniendo las manos cerradas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Todavía tiene poca fuerza en los músculos de la nuca. Su cabeza se cae si no se le sostiene.
<p><u>Dos meses</u> (8 semanas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El reflejo prensil es más discreto. • Las manos están abiertas la mayor parte del tiempo y comienza a tomar conciencia de ellas. • Se dan las primeras relaciones claras entre la visión y la manipulación, ya que intenta alcanzar ciertos objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede sostener la cabeza cuando está en posición parada, sentado o boca abajo. • Cuando se le sostiene boca abajo, puede mantener la cabeza en línea con su cuerpo.
<p><u>Tres meses</u> (12 semanas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El reflejo prensil desaparece casi por completo. • Generalmente tendrá las manos abiertas y las examinará. • Ya orienta las manos hacia los objetos, todavía sin alcanzarlos voluntariamente y de forma precisa, aunque adquiere prensión al contacto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede sostener la cabeza sin dificultades cuando está boca abajo y cuando lo sientan.

<p><u>Cuatro meses</u></p> <p>(16 semanas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comienza a tener control sobre sus manos y pies. • Puede mantener un objeto en su mano y mirar a otro objeto. • Los objetos le duran poco en las manos ya que no adapta bien la fuerza con la que agarra o la tensión de sus brazos al peso de los objetos. • Cuando se le da un objeto levanta la mano pero inmediatamente cae el brazo por el peso del objeto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le gusta estar sentado y mirar a su alrededor, pero todavía necesita apoyo. • Cuando se intenta sentarlo, su cabeza se le caerá por un momento, pero puede sostenerla, aunque se balanceará si se mueve bruscamente. • Cuando está acostado, fijará la mirada a quien esté frente a él.
<p><u>Cinco meses</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende a llevarse el puño de su manos hacia la boca. • Se lleva a la boca todo lo que encuentra. • Se da la aparición de la prensión voluntaria. • Se da el patrón de agarrar objetos, aunque la prensión sea palmar (con la parte correspondiente al meñique) y todavía imprecisa. • Existe relajamiento de la mano, pero no es todavía muy preciso, por lo cual, no se puede hablar 	<ul style="list-style-type: none"> • Ya controla perfectamente su cabeza. • Cuando se le sienta, su cabeza ya no se bambolea.

<u>(20 semanas)</u>	aún de la adquisición formal de los movimientos elementales manipulativos de soltar y arrojar, que se dan de una manera muy tosca.	
<u>Seis meses</u> <u>(24 semanas)</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Los movimientos se han pulido; ya domina la prensión global voluntaria aunque todavía no de forma muy precisa. • Puede pasar un objeto de una mano a otra o tener un objeto en cada mano. • Si tiene algo en la mano, lo dejará caer por recoger otra cosa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los músculos de su cuerpo se han fortalecido ya lo suficiente para apoyar parte de su cuerpo en los antebrazos. • Se sienta apoyándose por delante con sus brazos. • Puede extender sus manos para pedir que lo abracen.
<u>Siete meses</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Puede sostener objetos con mayor precisión y trata de alcanzarlos con los dedos. • Puede separar un brazo del suelo para coger un objeto pequeño estando acostado sobre su abdomen. • Le gusta golpear los objetos contra el suelo, como una reacción auditiva-manual. • Puede pasar los objetos de una mano a otra con facilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede sostenerse sobre un solo brazo al estar acostado sobre su abdomen • Se puede sentar sin apoyo. • Levanta espontáneamente su cabeza cuando está acostado de espaldas. • Sostiene todo su peso sin flexionar las articulaciones de la rodilla y de la cadera cuando se le coloca de pie.

<u>(28 semanas)</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Retiene un objeto mientras trata de recoger otro. • Come sólo alimentos como galletas o trocitos de pan. 	
<u>Ocho meses</u> <u>(32 semanas)</u>	<ul style="list-style-type: none"> • El dedo índice comienza a participar en la prensión. • Le gusta hacer ruido con los juguetes, golpearlos y tirarlos. • Domina sus movimientos lo suficiente como para desgarrar papeles. • Sujeta un objeto firmemente con sus dedos. • Trata de coger objetos fuera de su alcance; busca objetos fuera de su vista, si se le ha enseñado dónde se han escondido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hace sus primeros intentos para movilizarse, como el estirarse para alcanzar un juguete. • Puede columpiar su cuerpo hacia adelante y hacia atrás. • Sus caderas y rodillas están más fuertes. • Le gusta soportar su cuerpo en posición de parado. • Si se le sostiene por sus brazos, comenzará a brincar.
<u>Nueve meses</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Los movimientos son cada vez más precisos al ya realizar prensión en pinza superior. Puede coger un objeto entre la base del pulgar y el índice. • Comienza a señalar con su dedo índice, a inclinarse hacia adelante y recoger con cierta facilidad pequeños objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede soportar todo su peso sobre sus piernas, pero necesita sostenerse. • Puede estar sentado por un tiempo aproximado de 10 minutos; inclinarse hacia adelante y hacia los costados y mantener el equilibrio.

<u>(36 semanas)</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de tender objetos a un adulto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es posible que ruede e intente gatear. • Le resulta difícil sentarse cuando está de pie.
<u>Diez meses</u> <u>(40 semanas)</u>	<ul style="list-style-type: none"> • La prensión en pinza superior se va haciendo más fina, esto le permite una mayor independencia manual. • Puede coger objetos pequeños haciendo pinza. • Busca objetos con su dedo índice. • Es capaz de construir una torre de dos cubos. • Puede sujetar un vaso con líquido y llevarlo solo a su boca. • Es capaz de encajar alguna pieza por imitación o quitar la tapa de una caja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se mueve con agilidad y avanza usando sus manos y rodillas. • Puede levantarse si se sostiene y le encanta cambiar de posición como sentarse y acostarse. • Los músculos laterales de su tronco se están fortificando y comienza a girar el cuerpo mientras está sentado.
<u>Once meses</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Se da una completa movilidad de los dedos, oponiendo perfectamente el pulgar al resto. Esta mejora coordinativa permite al niño solucionar problemas motores como arrancar, explorar la tercera dimensión (orificios, hendiduras, etc.), trasladar 	<ul style="list-style-type: none"> • Se moviliza con absoluta facilidad. • Gatea por todos lados. • Puede levantar un pie cuando está parado con apoyo.

<p><u>(44 semanas)</u></p>	<p>juguetes de un lugar a otro, jugar con varios objetos a la vez, meter objetos en cajas, comenzando a ser conscientes de las nociones espaciales: primero-segundo, arriba-abajo, dentro-fuera, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suelta los objetos con facilidad. • Puede pasar largo tiempo poniendo y sacando objetos de un recipiente. • Le gusta hacer juegos que impliquen palmear las manos. 	
<p><u>Doce meses</u></p> <p><u>(48 semanas)</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puede arrojar cosas deliberadamente; le gusta hacer caer un objeto para que choque contra otro. • Es capaz de coger un tercer objeto sin dejar caer los otros dos que ya tenía. • Puede abrir una caja y sacar un objeto de su interior. • Realiza los primeros garabatos con un lápiz, traza sus primeras líneas. • Deja de llevarse todo a la boca. 	<ul style="list-style-type: none"> • Camina hacia un costado, sujetándose en los muebles. • Camina hacia adelante si se le sostiene primero de ambas manos, y después de una sola. • Cuando está sentado, puede girar el cuerpo y levantar un objeto sin tambolearse.

<p><u>Trece meses</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Intenta sostener uno o dos cubos en una de sus manos. • Le gustan los encajamientos y colocar objetos encima de otros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Logra pararse solo. • Se dan los primeros intentos de caminar por sí mismo.
<p><u>Quince meses</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puede levantar y sostener una taza, beber de ella y volver a apoyarla sin derramar líquido. • Puede comer solo con una cuchara y llevársela a la boca sin que se le caiga la comida. • Sigue sintiendo atracción por los garabatos, comienza a reproducir el trazo de un adulto. • Puede jugar con una pelota imitando a un adulto, y sabrá devolverla si se le envía suavemente. • Puede construir torres de 3 cubos. • Intenta dar vuelta a las páginas de un libro. • Intenta ponerse alguna de sus prendas sin ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede arrodillarse y agacharse sin apoyo. • Camina con pasos altos, inseguros e irregulares.

<p><u>Dieciocho</u> <u>meses</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • En los garabatos muestra preferencia por una mano. • Imita trazos más complejos. • Mejora en la utilización de utensilios como la cuchara, sabe comer completamente solo. • Pasa las páginas de un libro de dos en dos o de tres en tres. • Es capaz de aflojar envolturas. • Se puede quitar con facilidad alguna indumentaria (guantes, calcetines, zapatos, etc.) haciendo uso de los cierres de su ropa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe subir por las escaleras sin ayuda, apoyando los dos pies en cada escalón y sosteniéndose con las manos. • Sus pasos son más firmes y regulares. • Puede caminar hacia atrás sin caerse.
<p><u>Veintiún</u> <u>meses</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puede hacer su primera forma geométrica: el círculo. • Es capaz de armar rompecabezas muy sencillos. • Puede pasar el contenido de un vaso a otro. • Mejora su capacidad de abrir cajas, desenroscar tapones, ensartar cuentas, clavar estacas en algún tablero, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede levantar objetos sin caerse. • Camina hacia atrás con facilidad. • Sube las escaleras sin sostenerse, apoyando los dos pies en cada escalón. • Puede patear una pelota.

<p><u>Dos años</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puede dar vuelta a las páginas de un libro de una por una. • Puede girar de una perilla para abrir una puerta, desenroscar la tapa de un frasco, abrir y cerrar cierres. • Puede insertar en un palo piezas grandes con un agujero en el centro. • Ayuda a vestirse y desvestirse activamente; se baña solo. • Maneja el lápiz con mayor facilidad; hace mejor los círculos. • Construye una torre con cuatro, cinco y hasta seis cubos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comienza a descubrir el ritmo y se divierte bailando. • Sabe correr pero no bajar la velocidad o dar la vuelta en una esquina. • Se pone en cunclillas con facilidad.
<p><u>Dos años y medio</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puede enhebrar cuentas, abrochar botones de su pantalón. • Puede ponerse y quitarse su camisa, chaleco, pantalón, etc. • Sus dibujos son más figurativos. • Sabe construir una torre de ocho cubos y un puente de tres cubos . 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede saltar levantando los dos pies del suelo. • Puede caminar de puntitas. • Tiene suficiente firmeza y equilibrio como para llevar un objeto frágil.

<p><u>Tres años</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando dibuja, lo hace utilizando la movilidad de todo el brazo. • Supera las estructuras circulares, comenzando a intentar representar su cuerpo en el dibujo, siendo las piernas lo primero en dibujar. • Abrocha y desabrocha botones, de modo que puede vestirse y desvestirse completamente solo cuando quiere. • Puede construir una torre de nueve o diez cubos; puede armar una puerta sencilla y encajar varias piezas para construir un muro. • Dobla una hoja de papel por la mitad. • Comienza a utilizar tijeras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se ha vuelto mucho más ágil. • Puede subir las escaleras apoyando un solo pie en cada escalón. • Puede saltar de un escalón al piso. • Se para en un pie por un instante. • Mueve sus brazos con ritmo cuando camina. • Puede andar en un triciclo.
<p><u>Cuatro años</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puede copiar, aunque imperfectamente, dos líneas rectas que se cruzan en un ángulo recto. • Dibuja copiando letras de un tamaño mediano. • Sabe copiar el dibujo de una 	<ul style="list-style-type: none"> • Es ya un niño activo y coordina bien sus movimientos. • Corre brincando; salta; sube y baja las escaleras con velocidad y con un solo pie en cada escalón.

<p><u>Continuación</u> <u>Cuatro años</u></p>	<p>estrella.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comienza a coger el lápiz de forma semejante al adulto. • Dibuja la figura humana de forma más definida, destacando las partes del cuerpo que son importantes para él. • La disociación de sus dedos le permite mejorar sus recortes siendo capaz de cortar un círculo con mayor precisión. • Mejora su habilidad para realizar tareas más complejas como: poner la mesa, lavarse la cara y las manos, guardar su ropa, hacer el lazo de sus zapatos, etc. • Las construcciones son mejoradas al aumentar el número de cubos y sobre todo la precisión y velocidad con las que las hace, usando generalmente las dos manos para ello. 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede llevar un vaso con líquido sin derramarlo.
<p><u>Cinco años</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de dibujar letras grandes en mayúsculas en cualquier parte de la hoja, usa el sacapuntas, copia dibujos completos, etc. • Aumenta su dominio en todo tipo de manualidades, incluidas 	<ul style="list-style-type: none"> • Su coordinación muscular se ha desarrollado ampliamente y puede hacer una gran cantidad de movimientos. • Camina sobre una línea recta. • Salta una cuerda alternando

<p><u>Continuación</u></p> <p><u>Cinco años</u></p>	<p>aquellas relacionadas con la higiene personal, como el manejo del cepillo de dientes, el peine, el manejo del jabón, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> Las construcciones son cada vez más complejas orientándolas no sólo verticalmente, sino también siendo capaz de realizar construcciones lineales, cuadradas, imitando casas, pirámides, etc. 	<p>los pies.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le gustan los juegos de velocidad.
---	---	---

Es importante la observación cotidiana del niño para cerciorarse que cada uno de los aspectos a desarrollar se vaya presentando, de manera que si uno de ellos no lo hace, deberán tomarse medidas de estimulación y motivación hacia el niño y de esta manera irlo conduciendo hacia el logro de los diferentes retos.

Después de haber visto las etapas del desarrollo y las metas que se pueden lograr en cada una de las edades, ahora se tiene una idea más clara de qué tipo de actividades se pueden realizar a determinada edad.

Es importante tomar en cuenta que cada niño tiene un ritmo propio y que no se le debe forzar a hacer algo que aún no puede realizar por cuestión de madurez. Por lo tanto, se deben ir desarrollando habilidades menores y poco a poco ir pidiendo más de manera que, siguiendo una evolución secuencial, ayude a la adquisición de habilidades mayores.

En el capítulo siguiente se presenta un taller dirigido para niños de edad preescolar en el que se pretende desarrollar la creatividad por medio de actividades diseñadas según las características e intereses de cada una de las edades.

CAPÍTULO V

TALLER PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

EN LOS NIÑOS DE 2 A 6 AÑOS

Después de haber conocido la importancia que tiene el juego para el desarrollo del niño, y de ver que es el medio más adecuado y más alentador para que se de el proceso de enseñanza - aprendizaje en las primeras etapas de vida del ser humano, a continuación se presenta un taller en el cual, por medio del juego se pretende fomentar la creatividad desde los primeros años de vida, ya que, como se mencionó anteriormente, el adquirir un pensamiento creativo nos hace más capaces de estructurar nuestro pensamiento, generar nuevas ideas, resolver los problemas que se nos presentan, entre muchas otras cosas.

Por lo tanto, por medio de este taller se desea que el niño se encuentre en un ambiente rico en estímulos y experiencias extras, ya sean parecidas o distintas a las que pueda recibir en el Jardín de Niños o en casa. De esta manera, por medio de una serie de actividades estructuradas pero flexibles en la práctica, pueda encontrar situaciones donde *la imaginación y la toma de decisiones* juegan un papel esencial.

El objetivo principal de este taller, como se mencionó anteriormente, es el de fomentar la creatividad desde los primeros años de vida, pero además de ello, se obtendrán otros beneficios, entre los que se encuentran:

- Convivir con otros niños y niñas de la edad, con diferentes opiniones y vivencias, lo cual les permitirá conocer diferentes puntos de vista, diferentes formas de afrontar situaciones, entre otros. Esto resulta ser muy enriquecedor para la socialización del niño.
- Trabajar con materiales y situaciones distintas a las que se puedan tratar en el Jardín de niños o en casa, con el fin de estimular la experimentación y exploración.
- Contar con un espacio y tiempo en el que el niño pueda expresar sus emociones, sentimientos e ideas libremente, tanto de manera verbal como de manera manual.

- Detectar y desarrollar posibles talentos y aptitudes, lo cual permitirá que el niño se conozca y desee fomentar al máximo sus potencialidades.
- Enriquecer su personalidad por medio de la motivación y por el impulso a lograr metas altas, así como el reconocimiento cuando éstas son alcanzadas. Todo esto incita a que sea un niño más seguro y más satisfecho consigo mismo.
- Fomentar la originalidad y la autonomía en el niño. Que eviten ser niños "típicos", simples seguidores de lo establecido e impuesto, sino que desde pequeños sean capaces de cuestionarse el por qué de las cosas, que sean capaces de poseer un estilo propio y seguir sus caminos e ideas personales.

Dicho taller está diseñado para ser impartido a niños en edad preescolar como actividades extras a las que reciben en sus clases normales. Puede ser que algunas de ellas sean parecidas o ya conocidas por los niños. Esto no es un inconveniente para el presente taller, sino que, por el contrario, es de provecho que los niños ya tengan algunos conocimientos sobre determinados materiales o actividades, de manera que puedan darle otro enfoque, encontrar nuevos usos y darse la oportunidad de experimentar libremente, sin presiones de tiempo o de exigencias debido a la rigidez que muchas veces se da en la forma como debe manejarse una situación, un objeto o un material.

Está planeado para que tenga una duración de un semestre en el que los niños puedan asistir por las tardes, o se puede adecuar como un curso de verano para aquellos niños que no van a salir de vacaciones.

Es importante recalcar que, ya que se va a trabajar con niños pequeños, se tendrán las debidas precauciones para evitar accidentes. Por ejemplo, los materiales utilizados serán en su mayoría de materiales no tóxicos y el personal estará pendiente de que, aquellos que no lo sean, se utilicen con mucho cuidado.

Algunos de los materiales que se necesitarán para ciertas actividades se pedirán con anticipación a sus casas. De manera que los niños puedan ver que materiales utilizados a diario en su hogar pueden ser útiles para muchas otras cosas. Además que desarrollarán un sentido de responsabilidad al tener que llevar un material para un determinado día (especialmente en los niños mayores). Se tendrán reservas para aquellos niños que, por olvido o por imposibilidad de llevarlo, lleguen sin lo necesario para trabajar.

A continuación se presenta la estructura del taller con la información detallada y la organización de las actividades dirigidas a cada una de las edades de los niños.

V.1 Estructura y organización del Taller.

Grupos

El taller estará dividido en 4 grupos según las edades de los niños:

- El grupo 1 será de niños de 2 a 3 años.
- El grupo 2 será de niños de 3 a 4 años.
- El grupo 3 será de niños de 4 a 5 años.
- El grupo 4 será de niños de 5 a 6 años.

Se dividen según la edad ya que las actividades están planeadas partiendo de las habilidades que comúnmente un niño debe poseer a determinada edad.

Tamaño de los grupos

Cada grupo tendrá como máximo 20 niños. Ya que se considera que no es ni un grupo pequeño en el que faltarán compañeros con los cuales convivir y de los cuales aprender, pero que no es un grupo grande en donde se perdería la atención que requiere cada niño y posiblemente se pierda el control y salga de las expectativas de lo que el taller desea cubrir.

Clase social

El grupo al cual está dirigido es a la clase media alta y alta. Esto no quiere decir que únicamente se desee fomentar la creatividad a niños de determinadas clases sociales. Uno de los motivos es el que en estas familias es donde se tiene mayor conciencia de la necesidad de educar a sus hijos, y el desarrollo de la creatividad se puede considerar, para muchas personas, un extra "no tan necesario" para una educación normal. Otro motivo es el que, por los gastos se tienen durante el taller, se orienta a niños de familias con posibilidades económicas para pagar la cuota que cubrirá los costos del material, instalaciones y personal.

Personal

El taller será impartido por dos Lic. en Pedagogía y una auxiliar con estudios de Puericultura o Educación. Todo el personal deberá contar con experiencia en preescolar, ya que es importante conocer los intereses y aptitudes de los niños según sus edades. De igual forma deben ser personas preparadas y conscientes de la importancia de valorar y fomentar la creatividad en el ser humano, desde su temprana edad.

Lugar

El taller será impartido en las instalaciones de un Jardín de Niños, ya que este lugar cuenta con los espacios necesarios para la realización de las diferentes actividades. Algunas requerirán de espacios cerrados con mobiliario especial para niños (sillas de tamaño adecuado, mesas bajas, etc.) , mientras que otras se deberán llevar a cabo en el patio, terraza o inclusive hasta en el jardín de dicha institución.

Duración y desarrollo

El taller consta de 20 clases las cuales serán impartidas semanalmente durante un semestre. Cada grupo asistirá un día de la semana, así por ejemplo, el grupo 1 irá el Lunes, el grupo 2, el Martes y así sucesivamente. Cada clase tendrá una duración de 1 ½ horas a excepción del grupo 1, la cual será de 1 hora.

En caso de que se opte por impartirlo como un curso de verano, la asistencia será de dos veces por semana durante los meses de Julio y Agosto, asistiendo 2 grupos un mismo día pero cada uno a diferente hora.

Las actividades a realizar no abarcarán todo el tiempo, ya que sería demasiado y pedagógicamente no es lo adecuado por las características de los niños. Al comienzo se dará una explicación de los objetivos que se desean cumplir según la actividad a realizar. Después se dará inicio al desarrollo de la actividad y por último se destinará un tiempo para que en grupo expresen que fue lo que aprendieron, que sintieron durante la realización de su trabajo, qué fue lo que hicieron, lo que más les gustó, el por qué hicieron su trabajo de determinada forma.

Es importante que antes de iniciar las actividades se le ponga a cada niño un delantal o una camiseta grande (por ejemplo, de su papá) para evitar que manchen su ropa con pinturas, pegamento o con el material que se vaya a utilizar.

Si la actividad a realizar fue manual, al final se podrán exponer los trabajos terminados y se hará hincapié en que cada uno de ellos es bueno e importante, buscando no la competencia sino la capacidad de ver diferentes opiniones, ideas y ver en cada una de ellas algo novedoso y rico en creatividad.

Los trabajos terminados los podrán llevar a sus casas. En caso de que haya sido un trabajo de grupo, éste deberá quedarse en la institución con el fin de que todos los niños y padres de familia de este grupo y de los demás, puedan observarlo.

Al término de las 20 sesiones se tendrá un día especial en el que los niños podrán exponer sus mejores trabajos. Para ello se pedirá, al inicio del taller, que cada niño debe de ir guardando todos sus trabajos realizados durante el semestre de manera que al final pueda elegir de entre todos, aquellos que más le hayan gustado (de 1 a 3 aprox.). De esta manera los niños y sus padres podrán ver algunos de los trabajos

realizados por todo el grupo y podrán sentirse orgullosos de las creaciones y resultados obtenidos.

A continuación se presenta la programación del taller de acuerdo a los grupos en los que este se divide. Cada uno de los grupos tiene una tabla en la que se indica, en primer lugar, el número de sesión que se va a impartir. Las sesiones están programadas para que sigan una secuencia, de manera que se iniciará con algunas que no exijan más de los que los niños puedan hacer.

Después del número de sesión se presenta el nombre de la actividad a realizar. Por lo general el nombre indica el tipo de material o técnica que se va a utilizar, pero no siempre será así. Para entender más sobre la actividad se debe recurrir a la ficha correspondiente. La tabla indica, en su última columna, el número de ficha que pertenece a cada una de las actividades.

Ya en la ficha se podrá ver con más detalle el listado de los materiales que se van a utilizar así como la explicación del desarrollo que se debe seguir para lograr lo que se ha previsto para cada actividad.

Después de la tabla se presentan cada una de las fichas siguiendo el orden indicado en la tabla. Existen algunas actividades que están diseñadas para impartirse en todos los grupos, por ser acoplables e interesantes para todas las edades. Por lo que se tendrá que recurrir a la ficha que se encontrará dentro de las primeras 20 fichas (pertenecientes al grupo 1).

V.1.1 PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL GRUPO 1

# de Sesión	Nombre de la Actividad	# de Ficha
1	Hacer y jugar con Plastilina	1
2	Pintar en caballete	2
3	Masa de harina	3
4	Mural	4
5	Masa de azúcar	5
6	Impresión de pintura	6
7	Collar de semillas	7
8	Pintura al temple	8
9	Plegado de papel	9
10	Pintura con gelatina	10
11	Masilla de sal	11
12	Dibujo con gis brillante	12
13	Sellos con plastilina	13
14	Collage	14
15	Instrumentos Musicales 1	15
16	Escuchar un cuento y dibujarlo	16
17	Aprendiendo a cocinar	17
18	Tarjeta de corazón	18
19	Jugando con disfraces	19
20	Jugando a ser reyes / princesas con coronas	20

HACER Y JUGAR CON PLASTILINA**Material:**Ingredientes:

- 2 Kg. de harina de trigo.
- 1 Kg. de sal.
- 1 taza aceite de cocina.
- 1 taza de agua.
- Colorante vegetal o en polvo.
- Cucharas.
- Recipiente hondo.

Actividad:

Permitir que los niños ayuden a hacer la plastilina. Primero se mezcla el harina, la sal y el colorante en polvo. En caso de que sea líquido, se mezcla con el agua y el aceite. Se unen las dos mezclas y se ayuda a amasar.

Ya lista la masa se les da a los niños para que puedan realizar sus figuras y modelos. Se pueden hacer diferentes colores de plastilina haciendo otra receta y poniendo otro colorante.

PINTAR EN CABALLETE**Material:**

- Caballetes.
- Papel tipo rotafolio.
- Pinturas de agua o vinílica.
- Recipientes para la pintura.
- Pinceles largos.
- Agua en vasitos.
- Cinta adhesiva.

Actividad:

Se pega el papel con cinta adhesiva a los caballetes.

Es recomendable tener una mesa con las pinturas, pinceles y agua entre dos caballetes, para que los niños compartan y socialicen durante las creaciones de sus diseños.

MASA DE HARINA**Material:**Ingredientes:

- 1 Kg. de harina de trigo.
- Colorante vegetal en polvo.
- 1 cucharadita de aceite de cocina.
- Agua (de tres a cuatro vasos aproximadamente).

Actividad:

Se pone el harina sobre un recipiente grande o sobre una mesa previamente cubierta con mantel de plástico. En un vaso con agua se mezcla muy bien el colorante.

Se va agregando el agua a la harina poco a poco teniendo cuidado de que no escurra en la mesa. Los niños pueden ayudar a mezclar el agua y el harina hasta formar la masa.

Se vierte el aceite a la masa y se amasa hasta que quede completamente incorporado.

Ya lista la masa se les da a los niños para que modelen figuras con sus manos o con ayuda de rodillos, palitos, corta galletas, etc.

Una vez terminados se pueden dejar secar para que endurezcan

MURAL**Material:**

- Papel de estraza o blanco muy largo.
- Pintura de todos colores dividida en recipientes.
- Brochas y pinceles.

Actividad:

Es una actividad muy simple y muy divertida para los niños de todas las edades. Es importante que se realice en el exterior y se coloque periódico en el piso para en caso de que la pintura gotee.

El papel debe ser lo suficientemente grande para que todos los niños tengan un espacio donde pintar. Así como colocarlo a una altura adecuada según la estatura de los niños.

Es preferible no conducir a los niños a pintar determinado tema. Solo en caso de que pregunten qué hacer, se podrán dar opciones. Se les debe permitir mezclar colores.

MASA DE AZÚCAR**Material:**Ingredientes:

- 1 Kg. de azúcar glass. (o moler azúcar normal previamente en una licuadora)
- Jugo de limón (de 10 a 15 limones).
- Colorante vegetal.
- Cuchara.
- Recipiente hondo.

Actividad:

Se mezcla un poco de colorante en el jugo de limón. Se puede dividir el jugo de limón en varios recipientes según la cantidad de colores que se desee.

Se pone en el recipiente el azúcar y se va agregando poco a poco el jugo de limón. Se revuelve con una cuchara hasta obtener la masa.

Ya lista la masa los niños pueden modelar las figuras que quieran. Si se hicieron masas de diferentes colores, las figuritas quedarán más vistosas. Se dejan secar 24 horas aproximadamente. Si se realizó higiénicamente, los niños podrán comerse las figuritas que moldearon.

IMPRESIÓN DE PINTURA

Material:

- Pintura digital de diferentes colores dividida en recipientes.

Ingredientes:

- * 1 taza de harina para cada color.
- * 1 taza de agua para cada color.
- * Colorante vegetal o en polvo.
- Cucharas.
- Papel tipo rotafolio.

Actividad:

Se debe trabajar en una mesa cubierta con plástico, para evitar manchar el mobiliario.

Los niños pueden ayudar a hacer la pintura mezclando los 3 ingredientes en un recipiente (cada color en un recipiente por separado). Es recomendable manejar los colores primarios para que así los niños puedan descubrir las posibles combinaciones por ellos mismos.

Los niños tomarán con la cuchara una buena cantidad de pintura y la pondrán sobre la mesa. Luego podrán poner otro color y comenzar a mezclarlos con sus manos. A muchos niños les gusta sentir cómo la pintura pasa por sus dedos y como comienzan a surgir nuevos colores.

Se les pedirá a los niños que laven sus manos para después darles el papel. Se les pedirá que lo pongan sobre la mesa y lo presionen . Al levantarlo podrán observar la impresión de la pintura que mezclaron.

COLLAR CON SEMILLAS**Material:**

- Tira de estambre resistente o de hilo de pescar de 40 cm. aprox.
- Diferentes semillas, pastas y cereales pequeños y medianos con orificios.
- Cuadritos de diferentes tipos de papeles y colores.
- Agujas de plástico.
- Cinta adhesiva.

Actividad:

Dar a cada niño una tira de estambre o hilo de pescar con un nudo al final y del otro lado con una aguja de plástico o con la punta reforzada con cinta adhesiva.

Dejar que el niño mezcle diferentes cuentas para ensartar su collar.

PINTURA AL TEMPLE**Material:**Ingredientes:

- Yema de huevo.
- Agua.
- Colores vegetales en polvo.
- Recipientes hondos.
- Pinceles.
- Cucharas.
- Hojas blancas o cartoncillo.

Actividad:

Se le da al niño un recipiente con la yema de un huevo. El niño agrega un poco de agua con una cuchara y una pizca de colorante por cada recipiente. Se mezcla muy bien con la cuchara.

El niño pinta sobre su hoja o cartoncillo con los pinceles. Puede mezclar colores para obtener diferentes tonalidades.

PLEGADO DE PAPEL**Material:**

- Papel tipo rotafolio previamente doblado por mitad.
- Pintura de diferentes colores.
- Cucharas.
- Pinceles.

Actividad:

Dar al niño el papel abierto, previamente doblado. Poner pintura sobre el papel, ya sea con la cuchara o con el pincel, de preferencia sobre la línea media.

Después de haber puesto buena cantidad, volver a doblar el papel y con la palma de la mano tallar de dentro hacia afuera.

Al abrir de nuevo el papel podrán ver el efecto obtenido.

PINTURA CON GELATINA

Material:

Ingredientes:

- 1 paquete de gelatina en polvo.
- 1 vaso de leche.
- Recipientes pequeños y hondos.
- Pinceles.
- Cucharas.
- Pegamento blanco.
- Hojas o cartoncillo blanco.
- Crayolas, colores y plumones.

Actividad:

Se le da al niño un recipiente en el que pondrá la gelatina en polvo y poco a poco irá agregando la leche, revolviendo con la cuchara hasta obtener una consistencia espesa. La cantidad de leche podrá ser menor según la consistencia que se desee.

El niño hace un dibujo sobre su hoja o cartoncillo. Para darle un efecto de relieve, deberá poner pegamento sobre las partes que desea resaltar. Con el pincel toma un poco de la pintura con gelatina y la pone sobre el pegamento. Es importante que no extienda la capa de gelatina, sino que debe ser gruesa.

Al finalizar se deja secar en una superficie plana para evitar que se escurra. Quedará con un terminado con relieve.

MASILLA DE SAL**Material:**Ingredientes:

- 1 Kg. de harina de trigo.
- 1 Kg. de sal.
- Agua según la consistencia deseada.

Actividad:

Se coloca el harina y la sal sobre una mesa previamente cubierta con mantel de plástico. Se vierte un poco de agua según la consistencia deseada.

Los niños pueden ayudar a mezclar los ingredientes hasta formar una masilla suave y manejable. Y lista pueden modelar figuras y adornos según su imaginación.

DIBUJO CON GIS BRILLANTE**Material:**

- Cartoncillo blanco.
- Gises de colores vivos.
- Azúcar.
- Agua.

Actividad:

Se da a cada niño un cartoncillo en el cual van a dibujar.

En un platito poco hondo se mezclan 3 cucharadas de azúcar por 3 de agua y se revuelve.

Los niños van tomando los gises y mojan la punta en la mezcla de azúcar y agua. Pueden combinar varios colores en sus dibujos cuidando que la punta de los gises esté siempre mojada.

Se deja a secar y después de un tiempo se verá como el gis deja un color brillante es en dibujo.

SELLOS CON PLASTILINA**Material:**

- Pintura en una esponja.
- Utensilios como: corta galletas, tapas de botellas, lápices, etc.
- Hoja de papel.

Ingredientes para la plastilina:

- 1 Kg. de sal.
- 1 taza aceite de cocina.
- 1 taza de agua.
- Colorante vegetal o en polvo.
- Cucharas.
- Recipiente hondo.

Actividad:

Permitir que los niños ayuden a hacer la plastilina. Primero se mezcla el harina, la sal y el colorante en polvo. En caso de que sea líquido, se mezcla con el agua y el aceite. Se unen las dos mezclas y se ayuda a amasar.

Ya lista la masa se les da a los niños para que hagan una bolita. La deben achatar para que quede plana de un lado. De ese lado podrán marcar figuras con los corta galletas, las tapas, etc.

Suavemente deben presionar la plastilina sobre la esponja con pintura y luego podrán marcar sobre el papel. Pueden repetir la misma operación con sellos y colores de pintura diferentes.

COLLAGE**Material:**

- Papel de estraza o blanco muy largo.
- Pintura de todos colores dividida en recipientes.
- Brochas y pinceles.
- Pegamento.
- Pastas, semillas, recortes de telas y de diferentes papeles.
- Botones, confeti.
- Naturaleza muerta: hojas, pasto, flores, etc.
- Material reciclable: tubos de cartón, cajitas de cerillos, botes, etc.
- Recortes de revistas, periódico.

Actividad:

A los niños les divierte combinar diferentes materiales y mezclar técnicas. Es una actividad donde la imaginación y la libertad para expresar sus ideas está completamente abierta.

INSTRUMENTOS MUSICALES 1

Material:

- Latas de refresco vacías.
- Pintura de diferentes colores.
- Pinceles.
- Cinta adhesiva.
- Semillas: frijol, lenteja, maíz, etc.
- Platos de cartón chicos.
- Acuarelas.
- Botes de plástico con tapadera.
- Pegamento.
- Cuadritos de diferentes papeles y colores.

Actividad:

Cada niño podrá elegir hacer uno o varios instrumentos.

Lata: Se pinta primero la lata con uno o varios colores. Cuando esté seca, se le ponen las semillas y se fija el hoyo con cinta adhesiva.

Tamborín: Se decoran dos platos de cartón por la parte de abajo. Cuando estén secos, se pondrán semillas adentro y luego con la ayuda de un adulto se fijarán los dos platos, uno boca arriba y el otro boca abajo, con pegamento o con grapas.

Botes: Se pegan pedazos de papel de diferentes colores en el bote de plástico. Cuando ya estén pegados, se pondrán semillas dentro del bote. Finalmente se le pone su tapa.

ESCUCHAR UN CUENTO Y DIBUJARLO**Material:**

- Hojas blancas.
- Crayolas.
- Cuento adecuado para niños de 2 a 3 años.

Actividad:

A los niños les gusta mucho escuchar cuentos. No importa que sean los mismos, ya que querrán escucharlos una y otra vez.

Se debe situar a los niños en una posición cómoda, viendo a la persona que está contando el cuento, ya que la mímica ayuda mucho a entender mucho de lo que se está platicando. Se comienza a contar el cuento.

Al final se les dará una hoja grande donde podrán dibujar que fue lo que escucharon y lo que más les gustó.

APRENDIENDO A COCINAR 1
(Pan de chocolate decorado)

Ingredientes:

- Pan de caja.
- Lunetas de chocolate.
- Chocolate para untar.
- Cuchillos de plástico.
- Platos chicos de plástico o cartón.

Actividad:

Después de que todos los niños hayan lavado sus manos, se le da a cada uno una rebanada de pan en un plato. Con el cuchillo de plástico tendrán que ir untando chocolate a todo el pan, hasta que esté totalmente cubierto.

Con las lunetas tendrá que ir decorando su pan, formando la figura que ello quieran.

Terminada la actividad podrán disfrutar de un rico postre.

TARJETA DE CORAZÓN**Material:**

- Cartoncillo en forma de corazón.
- Crayolas.
- Papel de china rojo.
- Pegamento.

Actividad:

Se les dará a cada niño un pliego de papel de china rojo. Deben de ir rasgando en tiras y después en cuadritos más pequeños. Con sus dedos índice, medio y pulgar deben de ir formando pequeñas bolitas. Tendrán que hacer una buena cantidad de bolitas para poder rellenar su tarjeta.

En la parte media del corazón podrán hacer un dibujo de lo que ellos quieran.

Después pondrán pegamento en el contorno del corazón e irán pegando las bolitas para darle un marco al dibujo.

JUGANDO CON DISFRACES**Material:**

- Ropa usada de niños y de adultos.
- Zapatos.
- Collares, pulseras, aretes, etc.
- Sombreros.
- Bolsas y portafolios.
- Corbatas.

Actividad:

Se dará toda la ropa a los niños para que ellos elijan de qué se quiere disfrazar. Por lo general querrán ser papás, mamás y hermanos.

Hay que motivarlos para que se trasladen a situaciones distintas.

Es importante estar en un espacio grande con mobiliario y decoraciones que hagan de escenario.

JUGANDO A SER REYES / PRINCESAS CON CORONAS**Material:**

- Tiras gruesas de cartulina blanca poco más grandes del diámetro de la cabeza de los niños.
- Conos altos hechos de cartulina blanca.
- Pegamento.
- Materiales para collage: diferentes tipos y colores de papeles, listones de colores, flores naturales o de papel, algodón, recortes de tela y de papel, brillantina, limpiapipas, plumas, etc.
- Crayolas y plumones.
- Engrapadora.
- Elástico.

Actividad:

Dar al niño un cono y / o una tira de cartulina. Podrá decorar su propia corona coloreando, pegando y combinando todo tipo de materiales.

Se dejará secar y cuando esté listo un adulto ayudará a cerrar con grapas las tiras decoradas según el tamaño de la cabeza del niño. A los conos se les pondrá un elástico para que pase por debajo de la barbilla del niño.

V.1.2 PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL GRUPO 2

# de Sesión	Nombre de la Actividad	# de Ficha
1	Camino con mis pies	21
2	Tarjetas de dibujos con marco tejido	22
3	Mural	4
4	Pintar piedras	23
5	Imprimiendo naturaleza muerta	24
6	Móvil de esponjas	25
7	Pintar con canicas	26
8	Pintar con cordón	27
9	Aros para las servilletas	28
10	Títeres con mi mano	29
11	Collage	14
12	Visera con esponjas	30
13	Instrumentos Musicales 2	31
14	Máscaras con bolsas de papel	32
15	Dibujos con burbujas de jabón	33
16	Serpiente enroscada	34
17	Aprendiendo a cocinar 2	35
18	Escuchar un cuento sin final	36
19	Jugando con disfraces	19
20	Dibujo mágico	37

CAMINO CON MIS PIES**Material:**

- Pintura de diferentes colores.
- Recipientes extendidos, planos y grandes (del tipo de las láminas para cocinar).
- Papel blanco muy largo (2 metros aprox.) lo más grueso posible.
- Piedras o costalitos con arena pesados.
- Balde con agua y jabón.
- Toalla.

Actividad:

Se pone un poco de pintura en los recipientes extendidos. Se coloca el papel en una superficie plana. Es recomendable que sea sobre el jardín para evitar manchar pisos. En el contorno del papel se colocan las piedras o costalitos para evitar que se levante con el viento o con los pasos.

Se colocan los recipientes con pintura al inicio del papel y el balde con agua al final.

Los niños deberán estar descalzos. Colocarán sus pies dentro de los recipientes con pintura, ya sea del mismo color, o un pie de cada color.

Ya con los pies cubiertos de pintura, comenzará a caminar quedando sus huellas impresas. Al llegar al final deberá lavar sus pies en el balde con agua y jabón y secarlos con la toalla.

TARJETAS DE DIBUJOS CON MARCO TEJIDO**Material:**

- Cartoncillo para dibujar.
- Crayolas, colores, plumones.
- Perforadora.
- Estambre de varios colores.
- Cinta adhesiva.
- Tijeras.

Actividad:

El niño hace un dibujo en el cartoncillo para su tarjeta. Una vez terminado se recorta siguiendo el contorno del dibujo, o bien, se deja con la forma que está.

Un adulto le ayudará a hacer los orificios siguiendo el contorno del cartoncillo.

Se da al niño una o varias tiras de estambre con una de las puntas fortalecidas con cinta adhesiva y con la otra punta pegada en la parte de atrás del dibujo. El niño deberá pasar el estambre por todos los orificios como si estuviera tejiendo. Al final se recortará el estambre sobrante y se pegará la punta con cinta adhesiva.

PINTAR PIEDRAS**Material:**

- Piedras grandes y planas.
- Pintura.
- pinceles.
- Esmalte.

Actividad:

El niño hará el diseño que desee sobre la piedra. Puede aprovechar el relieve y la forma natural de la piedra para crear sus diseños.

Una vez terminada, un adulto le ayudará a poner una capa de esmalte y se dejará a secar.

IMPRIMIENDO NATURALEZA MUERTA**Material:**

- Cartoncillo blanco.
- Hojas de árbol y plantas grandes.
- Pegamento.
- Pintura.
- Recipiente plano.
- Rodillo para pintar paredes.
- Papel absorbente.
- Cuchara.

Actividad:

El niño busca y decide que hojas quiere imprimir. Acomoda y pega las hojas sobre el cartoncillo dejando las venas de las hojas para arriba. Espera a que se seque bien el pegamento.

Con una cuchara toma un poco de pintura y la pone en el recipiente. Pasa el rodillo varias veces hasta que quede bien cubierto con pintura.

Pasa el rodillo con la pintura varias veces sobre el cartoncillo con las hojas de árbol, para luego cubrirla con el papel absorbente. Presiona con mucho cuidado con su mano y después levanta el papel absorbente.

El niño podrá ver la impresión de las hojas sobre el papel.

MÓVIL DE ESPONJAS**Material:**

- Esponjas grandes.
- Pintura dividida en recipientes hondos.
- Papel blanco.
- Pegamento.
- Hilo de pescar.
- Tijeras.
- Papel adherible.

Actividad:

Se cortan las esponjas según la figura que se desee: estrellas, corazones, pescaditos, etc.

Se pone la esponja en el plato con la pintura hasta que absorba buena cantidad. Se toma la hoja y se imprimen 2 figuras iguales. Se recortan las dos figuras dejando un marco de 3 cm. aprox.

Se pegan las dos figuras una a espaldas de la otra procurando mantener el mismo contorno. En medio de ambas se inserta una punta del hilo de pescar y se pegan las dos figuras con pegamento.

Si se desea se pueden cubrir las figuras con papel adherible por los dos lados para tenerlas más protegidas.

Se recorta la figura siguiendo el contorno de la pintura y cuidando no cortar el hilo de pescar.

Se pega la otra punta en el techo y si se acompaña de otros móviles se ve más bonito.

PINTAR CON CANICAS**Material:**

- Canicas.
- Cucharas.
- Pintura en recipientes.
- Hoja o cartoncillo blanco.
- Caja de cartón (más o menos del tamaño de la hoja).
- Recipiente con agua.

Actividad:

Se ponen las canicas en los recipientes con pintura y la hoja dentro de la caja de cartón.

Con la cuchara se toman las canicas y se depositan dentro de la caja, cuidando no tomar mucha pintura, solamente la canica. Se mueve la caja para que las canicas vayan rodando por toda la hoja.

Se toman las canicas y se ponen dentro del recipiente con agua para enjuagarlas.

Se puede repetir el proceso utilizando diferentes colores. Al terminar se saca el papel de la caja y se pone a secar.

PINTAR CON CORDÓN**Material:**

- Cordones de estambre grueso de 50 cm. aprox.
- Pintura dividida en recipientes (que no sea muy espesa).
- Papel doblado por mitad.

Actividad:

Se abre el papel cerca de los recipientes con pintura. Se sumerge un cordón en el recipiente con pintura hasta poco antes de llegar a los dedos. Se pone el estambre dentro de una de las mitades del papel, cuidando que la punta seca quede por fuera del papel.

Se dobla el papel, se presiona con la mano y se saca el resto del estambre. Al abrirlo de nuevo se podrá ver la impresión que dejó el estambre.

Se puede repetir el proceso varias veces con diferentes colores. Es importante usar diferentes cordones para cada color.

AROS PARA LAS SERVILLETAS**Material:**

- Tubitos de cartón (de los del papel de baño) partidos en dos.
- Cuadritos de varios colores de papel de china.
- Pinturas.
- Pinceles.
- Tijeras.
- Esmalte.

Actividad:

Dar a los niños las mitades de los tubitos para que en cada una hagan un diseño utilizando pinturas o haciendo un collage con papeles de colores.

Se dejarán secar y después, con ayuda de un adulto, se les aplicará una capa de esmalte para fortalecer y abrillantar sus aros.

TÍTERES CON MI MANO**Material:**

- Cartoncillo blanco.
- Palitos de paleta (del tipo de paleta helada).
- Pegamento.
- Colores, crayolas y plumones.
- Pintura y pinceles.
- Lápiz.
- Tijeras.
- Cinta adhesiva.

Actividad:

El niño pone su mano sobre el cartoncillo, ya sea con los dedos juntos o separados. Dibuja con el lápiz el contorno de su mano. Luego levanta la mano y termina el contorno de la parte del brazo. Recorta la forma de la mano y la dibuja según lo que quiera representar.

Otra forma es tener pintura en un plato y poner la mano asegurándose que toda la mano esté cubierta con pintura. Se pone la mano en el cartoncillo para imprimirla. Ya seca, se recorta y se dibuja según lo que quiera representar.

Por detrás se pegará el palito de paleta con la cinta adhesiva y está lista.

VISERA CON ESPONJAS**Material:**

- Esponjas pequeñas de varias formas.
- Pintura dividida en recipientes hondos.
- Cartoncillo blanco.
- Elástico.
- Tijeras.
- Perforadora.

Actividad:

Se recorta la cartulina en forma de visera. Se humedecen las esponjas dentro de la pintura y se presiona levemente en el cartoncillo.

Se repite el proceso varias veces, con colores y formas diferentes.

Al secarse la pintura, se hacen dos orificios en las orillas y se inserta el elástico.

INSTRUMENTOS MUSICALES 2
(Campanas e Instrumento de cuerdas)

Material:

- Tubos de cartón.
- Pinturas.
- Pinceles.
- Cuadritos de diferentes papeles y colores.
- Perforadora de orificios pequeños.
- Cascabeles.
- Estambre.
- Cajas de cartón resistente con tapadera
(tipo cajas de zapatos).
- Tijeras.
- Ligas grandes de diferente grosor.

Actividad:

Cascabeles: Se pinta el tubo de cartón o se le pegan pedazos de papel. Cuando esté seco, se hacen orificios en la parte superior del tubo. Se ponen 2 o más cascabeles en un estambre y se deja que el niño pase el estambre por los orificios. Al final se le ayudará a cerrar con un nudo.

Instrumento de cuerdas: Se hace un círculo a la tapa de la caja y se recorta. Se pinta la tapa y la caja por fuera. Cuando esté seca, se pondrán las ligas de diferentes gruesos.

MÁSCARAS CON BOLSAS DE PAPEL**Material:**

- Bolsas grandes de papel estraza (más grandes que la cabeza de los niños).
- Diferentes tipos y colores de papeles y listones.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Plumones.
- Estambre.

Actividad:

Que los niños imaginen cómo es aquello que quieren crear: animales, personajes.

Se marcan y recortan dos círculos pequeños para los ojos en la parte media de la bolsa. Se ayudará al niño si lo requiere.

Los niños dibujarán o pegarán la boca, nariz, orejas, pelo y todo lo que deseen para completar sus máscaras.

Se dejarán a secar y ya listas se las pondrán sobre su cabeza.

DIBUJOS DE BURBUJAS DE JABÓN

Material:

- Jabón líquido.
- Colorante en polvo.
- Popotes.
- Hojas blancas.
- Botes de plástico (tipo de yogurt).
- Agua.
- Papel periódico.

Actividad:

Se debe cubrir la superficie de trabajo con mucho papel periódico.

Se pone $\frac{1}{4}$ de taza de jabón en cada recipiente. Se mezcla un poco de colorante en agua y se le agrega al jabón. Debe quedar un color intenso para lograr buenos resultados.

Con un popote se comenzará a soplar teniendo cuidado de que el popote no salga del recipiente así como de no tragar el líquido.

Cuando las burbujas de color hayan salido del bote, se tomará la hoja blanca y se pasará por las burbujas, teniendo cuidado de no presionar mucho para que no se revienten.

Se puede repetir el proceso utilizando diferentes colores sobre ese mismo papel.

SERPIENTE ENROSCADA**Material:**

- 1 plato de cartón.
- 1 cartoncillo blanco.
- Lápiz, colores, crayolas.
- Estambre o hilo de pescar.
- Tijeras.

Actividad:

Se traza en la parte de atrás del plato un espiral que representará a la serpiente, dejando a la mitad del plato un espacio no muy pequeño para dar forma a la cabeza. Se recorta siguiendo la línea.

En el cartoncillo se dibujan los ojos y una lengua larga con dos picos; se dibujan y se pegan a la cabeza.

Se decora el cuerpo de la serpiente con los colores o crayolas.

Se toma la serpiente por la cabeza y se inserta el estambre o hilo de pesca. Al colgarse por el techo la serpiente caerá de cabeza a cola en forma de rosca.

APRENDIENDO A COCINAR 2**(Postre de malvavisco)****Ingredientes:**

- Bolsa de malvaviscos.
- 2 barras de mantequilla.
- Cereal de arroz inflado.
- Cuchara grande de madera.
- Cacerola.
- Estufa u hornilla eléctrica.

Actividad:

Los niños deberán lavar sus manos para poder ayudar a cocinar. Primero se colocan las barras de mantequilla en la cacerola y poniéndola sobre la hornilla, irán viendo cómo se va derritiendo.

Poco a poco se van poniendo los malvaviscos dentro de la cacerola e irán ayudando, de uno por uno, a batir con una cuchara larga.

Ya con todos los malvaviscos derretidos y con un aspecto chicloso se irá vaciando poco a poco el cereal, sin dejar de batir.

Cuando se tiene ya una buena cantidad de cereal y que el malvavisco todavía sigue viscoso, se aleja de la hornilla para que se enfríe.

Las personas adultas deberán cerciorarse de que la mezcla ya no esté caliente porque sería dolorosa una quemada si no se espera a que entibie. Después se les dará un poco del postre a los niños para que formen pequeñas bolitas y se las puedan comer más tarde.

Después podrán disfrutar de un rico postre.

ESCUCHAR UN CUENTO SIN FINAL**Material:**

- Hojas blancas.
- Crayolas.
- Cuento adecuado para niños de 3 a 4 años.

Actividad:

Se pide a los niños que se sienten en una posición cómoda para que escuchen el cuento.

Se debe escoger un cuento que no tenga final, o que sea poco conocido por los niños, para que no tengan ya un final descifrado. Incluso puede ser un cuento inventado.

Al finalizar se dará aun tiempo a los niños para que echen a volar su imaginación. Se les darán hojas y crayolas para que lo dibujen.

DIBUJO MÁGICO**Material:**

- Cartoncillo blanco.
- Vela color natural.
- Acuarelas.
- Pinceles.

Actividad:

Los niños tomarán la vela y con la base intentarán hacer un dibujo sobre el cartoncillo, solamente que será muy difícil ver lo que han dibujado por el color neutro de la vela.

Posteriormente tomarán las acuarelas y, ya sea con un color o con varios, pintarán toda la superficie del cartoncillo. Verán como la acuarela no logra pintar en las zonas donde se dibujó con la vela.

Si utilizaron colores intensos en las acuarelas tendrá un efecto mucho más visible y notorio.

V.1.3 PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL GRUPO 3

# de Sesión	Nombre de la Actividad	# de Ficha
1	Grabado sobre crayola	38
2	Pintar caja de cartón	39
3	Mural	4
4	Álbum de mi familia	40
5	Pintar papel de cocina	41
6	Máscaras con platos	42
7	Maceta para sembrar	43
8	Pintar viseras con popotes	44
9	Creaciones con esponjas	45
10	Portarretratos decorado	46
11	Figura humana (a mi mismo)	47
12	Vitral de colores	48
13	Cuadro de arena	49
14	Marioneta de calcetín	50
15	Instrumentos Musicales 3	51
16	Collage	14
17	Jugando con disfraces	19
18	Aprendiendo a cocinar 3	52
19	Escuchar un cuento sin final	53
20	Veladora decorada	54

GRABADO SOBRE CRAYOLA**Material:**

- Cartulina o cartoncillo blanco.
- Crayolas de colores.
- Tinta china negra.
- Pinceles con punta.

Actividad:

Se corta la cartulina del tamaño y forma que se desee. Se colorea totalmente la superficie de la cartulina con crayola de diferentes colores.

Se extiende la tinta china sobre la superficie del crayón. Se deja secar y ya listo, se toman los pinceles por el mango y con la punta se raspa, como si fuera un lápiz.

El niño podrá observar que los colores se ven muy bonitos resaltados sobre una superficie negra.

PINTAR CAJA DE CARTÓN**Material:**

- Caja de cartón grande.
- Pinturas.
- Brochas y pinceles.

Actividad:

Los niños tomarán la caja de cartón y la decorarán con las pinturas, combinando colores y figuras.

Se espera un poco para que se seque y luego poder pintarla por debajo.

Ya seca podrán utilizarla para guardar sus juguetes, o demás tiliches personales.

ALBUM DE MI FAMILIA**Material:**

- Cartoncillo blanco o de color cortado en 4.
- Foto de la familia del niño.
- Crayolas, colores.
- Pegamento.
- Broches baco.
- Perforadora.

Actividad:

Los niños tomarán el número de cartoncillos según el número de los miembros de su familia, más una para pegar de portada la foto de su familia.

En cada uno de los cartoncillos deberán dibujar a cada uno: Papá, mamá, hermanos y hermanas. Pueden tomar otro para dibujar a su mascota.

Con ayuda de un adulto se harán perforaciones en la esquina superior izquierda a todos los cartoncillos y se unirán con el broche. De esta manera podrán ver a toda su familia en su álbum personal.

PINTAR PAPEL DE COCINA**Material:**

- Hojas de papel del rollo de cocina.
- Colorante diluido en agua (cada color en un recipiente).
- Goteros.
- Papel periódico.

Actividad:

Doblar el papel en mitades varias veces. Se toma por las esquinas y se sumerge cada esquina en un color diferente. Al abrirlo se verán diseños muy coloridos en las hojas de papel.

Otra forma es dejar caer una gotas de pintura sobre el papel con los goteros.

Para un secado más rápido, una vez terminado se mete el papel entre varias hojas de papel periódico y se presiona. Se saca el papel y se extiende con cuidado para que se seque por completo.

Una vez seco se puede volver a doblar y hacer pequeños recortes para hacer papel picado.

MÁSCARAS CON PLATOS**Material:**

- Platos de cartón.
- Diferentes tipos y colores de papeles y listones.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Plumones, Pinturas y pinceles.
- Estambre.
- Elástico.

Actividad:

Que los niños imaginen cómo es aquello que quieren crear: animales, personajes.

Se marcan y recortan dos círculos, triángulos, cuadros pequeños para los ojos en la parte media alta del plato. Se ayudará al niño si lo requiere.

Los niños dibujarán o pegarán la boca, nariz, orejas, pelo y todo lo que deseen para completar sus máscaras.

Se dejarán a secar y ya listas se harán dos orificios a los lados del plato y se insertará el elástico. Las pondrán sobre su cara y a jugar.

MACETA PARA SEMBRAR**Material:**

- 1 bote de plástico (tipo de litro de leche).
- Pinturas y pinceles.
- Tijeras.
- ½ de grava.
- Tierra para sembrar.
- Semilla de pasto.
- Agua.

Actividad:

Se toma el bote de plástico y se corta más o menos unos 10 cm. del fondo para arriba. Se pinta por fuera con líneas y figuras o con una cara con ojos, nariz, boca, etc.

Ya seco se pone la grava al fondo del bote, después la tierra para sembrar sin llegar al tope del bote.

Se rocían las semillas de pasto sobre la tierra y después se pone un poco más de tierra sobre las semillas. Se vierte un poco de agua y se explica al niño que deberá poner su maceta en un lugar soleado, con ventilación y la tendrá que regar diariamente.

A más tardar en una semana podrá ver el pasto creciendo y tendrá que podarlo cuando sea necesario.

PINTAR VISERAS CON POPOTES**Material:**

- Pintura de diferentes colores diluida en agua y dividida en recipientes.
- Cartoncillo blanco.
- Elástico.
- Tijeras.
- Popotes.
- Cucharas.

Actividad:

Se marca el contorno de la visera en el cartoncillo. Con una cuchara se toma un poco de pintura y se deja caer una gota sobre el cartoncillo. Con el popote se sopla a la gota para que ésta corra dejando una marca de su recorrido. Se repite varias veces el mismo proceso utilizando diferentes colores.

Se espera a que se seque la pintura y se recorta el contorno de la visera. Se hacen dos orificios en las orillas y se inserta un elástico de lado a lado y la visera está lista.

CREACIONES CON ESPONJAS**Material:**

- Esponjas grandes y pequeñas de figuras geométricas (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo, etc.).
- Pintura de colores en diferentes recipientes.
- Cartoncillo blanco.

Actividad:

El niño toma las esponjas y les pone un poco de pintura. En el cartoncillo combina diferentes tamaños y formas geométricas creando muchas figuras y diseños diferentes.

Se deja secar la pintura.

PORTARRETRATOS DECORADO**Material:**

- Cartón duro blanco (tipo cascarón de huevo).
- Fotografía.
- Pegamento.
- Estambre o cuerda.
- Material para collage: arena, conchas, pintura, plumas, diferentes tipos y colores de papel, hojas, flores, semillas, pastas, recortes de telas, etc.

Actividad:

Se cortan 2 piezas de cartón de un mismo tamaño. A una de ellas se le trazará un cuadro o rectángulo según la forma de la foto. Un adulto le ayudará a recortar el cartón, ya que por la dureza del material requiere de mucha fuerza y cuidado con el cutter.

Se le dará al niño el cartón con el espacio para la foto y la decorará según el tema de la foto. Ejemplo: Mar con conchas y arena. Campo con flores, semillas, hojas, etc.

Una vez terminado se pegarán los 2 cartones con la foto en medio y un aro de estambre o cuerda saliendo por la parte superior del marco, que servirá para colgarlo.

FIGURA HUMANA (a mi mismo)**Material:**

- Papel estraza (poco más grande que el tamaño del niño).
- Crayolas.
- Pinturas de diferentes colores.
- Brochas.
- Tijeras.

Actividad:

Los niños se acuestan boca arriba sobre el papel estraza y entre ellos se ayudan a marcar su silueta con crayolas lo más real y cercano al cuerpo.

Después cada quien toma su silueta y la pinta tratando de representarse a ellos mismos. Ya seca la pintura, recortan la figura y al pararla podrán verse representados en el papel.

VITRAL DE COLORES**Material:**

- Cartoncillo negro tamaño carta.
- Papel mantequilla o calca tamaño carta.
- Pegamento.
- Pinceles o cotonetes.
- Papel celofán de diferentes colores.
- Tijeras.

Actividad:

Se cortan trocitos de papel celofán. En la hoja mantequilla o calca se van pegando, con un pincel o cotonete, los papelitos combinando colores.

Con la ayuda de un adulto se toma el cartoncillo negro y se dobla en ocho (3 veces). Se corta un cuadrado en la parte donde no hay esquinas para hacer el marco.

Se pega el marco al papel mantequilla y el vitral está listo.

CUADRO DE ARENA**Material:**

- Arena fina.
- Gises de colores.
- Colador fino.
- Cartoncillo blanco.
- Pegamento blanco.
- Lápiz.
- Cuchara.

Actividad:

Con un lápiz el niño hará un dibujo sencillo en el cartoncillo.

Se frota los gises por el colador hasta convertirlos en polvo. En diferentes recipientes se mezcla 1 cucharada de arena por una de gis en polvo.

Se extiende pegamento en la zona que se desea un color de arena y se cubre con la arena. Ya pegada, se hace lo mismo en otra zona para un color diferente.

Al final se dan unos golpecitos al cuadro boca abajo para eliminar la arena sobrante.

MARIONETA DE CALCETÍN**Material:**

- 1 par de calcetines.
- Botones.
- Listón, estambre, plumas, algodón, telas, etc.
- Tijeras.
- Pegamento para tela.

Actividad:

El niño meterá la mano en un calcetín y comenzará a pegar los botones, tela, listón, etc. y todo lo que desee para decorar su marioneta.

INSTRUMENTOS MUSICALES 3

(Pandero)

Material:

- Tapa circular de cartón de 25 cm. de diámetro aprox.
- Pinturas.
- Pinceles.
- Tiras de estambre de aprox. 10 cm.
- Botones de diferentes materiales: metal, plástico, madera, etc.
- Perforadora de orificios pequeños.

Actividad:

Se pinta la tapa de cartón con diferentes colores y se deja a secar. Se hacen orificios en la orilla de la tapa.

En cada una de las tiras de estambre se coloca un botón y se mete por uno de los orificios. Se cierran con un nudo por dentro.

APRENDIENDO A COCINAR 3**(Postre de limón)****Ingredientes:**

- 1 lata de leche condensada.
- 1 queso crema.
- Jugo de 10 limones.
- Galletas marías.
- Refractario de plástico.
- Licuadora.
- Espátula.
- Exprimidor.

Actividad:

Después de que todos los niños hayan lavado sus manos, podrán ayudar a preparar el postre.

En la licuadora deberán poner la lata de leche condensada, el queso crema y el jugo de los limones. Se les ayudará a encender la licuadora para evitar que manejen aparatos no adecuados para su edad. Se dejará de batir hasta que se tenga una mezcla totalmente líquida aunque espesa.

En el refractario deberán poner una capa de galletas marías y luego verter un poco de la mezcla de la licuadora, hasta que las galletas estén cubiertas. Se repite el mismo procedimiento hasta llenar el refractario de plástico y que la mezcla y galletas se hayan terminado.

Es recomendable refrigerar este postre por lo menos unas horas antes de comerse.

ESCUCHAR UN CUENTO SIN FINAL**Material:**

- Hojas blancas.
- Crayolas.
- Cuento adecuado para niños de 4 a 5 años.

Actividad:

Se pide a los niños que se sienten en una posición cómoda para que escuchen el cuento.

Se debe escoger un cuento que no tenga final, o que sea poco conocido por los niños, para que no tengan ya un final descifrado. Incluso puede ser un cuento inventado.

Al finalizar se dará aun tiempo a los niños para que echen a volar su imaginación. Se les darán hojas y crayolas para que lo dibujen.

VELADORA DECORADA

Material:

- 1 bolsa de papel estraza mediana.
- Esténciles o corta galletas de figuras.
- Lápiz.
- Tachuelas para picar con agarradera.
- 5 tazas de arena.
- Vela chica.

Actividad:

Con un lápiz se marca la figura del esténcil o corta galletas en la parte media alta de la bolsa sin abrir. Se pone la bolsa en una alfombra plana y con la tachuela se hacen pequeños orificios siguiendo la línea de la figura. Es importante dejar la bolsa cerrada, ya que esto hará que la figura se marque por los dos lados.

Se abre la bolsa y se ponen 5 tazas de arena y encima la vela.

Un adulto ayuda a encender la vela y se pone en un lugar seguro (como en un piso de cemento, sin alfombras, telas ni madera cerca para evitar accidentes). Se apagan las luces y se podrá ver como la luz de la veladora sale por la figura.

V.1.4 PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL GRUPO 4

# de Sesión	Nombre de la Actividad	# de Ficha
1	Pintura con cloro	55
2	Sellos con mecate	56
3	Cuadro de pasta de arena	57
4	Mural	4
5	Creaciones de madera	58
6	Pintar y sembrar en huevitos	59
7	Papel de aguas	60
8	Títeres para los dedos	61
9	Tarjetas de encaje	62
10	Figura humana (de otra persona)	63
11	Mi vehículo personal	64
12	Pintar camisetas	65
13	Collage	14
14	Instrumentos Musicales 4	66
15	Collar con papel enrollado	67
16	Escuchar un cuento sin final	68
17	Aprendiendo a cocinar 4	69
18	Jugando con disfraces	19
19	Piñata	70
20	Piñata (continuación)	70

PINTURA CON CLORO**Material:**Ingredientes:

- 1 tapita o platito hondo con cloro.
- Cotonetes de algodón.
- Papel de china de diferentes colores (de preferencia no azul marino ni negro).
- Cartoncillo de diferentes colores.
- Engrapadora.

Actividad:

Se toma un cartoncillo y un pliego de papel de china. Se engrapan para que el cartoncillo quede como soporte y como marco del dibujo.

El cloro se debe manejar con mucha precaución, por lo que los adultos presentes estarán atentos de supervisar que se utilice adecuadamente.

Se humedece el cotonete en el cloro y después se utiliza como si fuera un lápiz. Se pueden hacer diferentes diseños y creaciones. Es importante deslizar el cotonete y que no quede mucho tiempo sobre el papel de china, ya que se puede romper fácilmente.

Se deja secar para que el cloro decolore el papel y se pueda ver el diseño que el niño hizo.

SELLOS CON MECATE**Material:**

- Tablitas de madera.
- Mecate grueso.
- Pinturas de diferentes colores divididas en recipientes planos.
- Papel o cartoncillo blanco.

Actividad:

Se toma el mecate y se enrolla varias veces en la tablita de madera. Se debe procurar que las dos puntas finales queden de un mismo lado y se hará un nudo.

Por el otro lado se pone un poco de pintura presionando sobre el recipiente para que absorba bien.

Se presiona sobre el cartoncillo en diferentes lados y se podrá ver cómo el mecate deja sellos con la pintura.

Se repite el mismo proceso haciendo otro sello y utilizando diferentes colores de pintura.

CUADRO DE PASTA DE ARENA**Material:**

- Arena.
- Cartón duro tamaño carta (tipo cascarón de huevo).
- Colorante vegetal en polvo.
- Harina.
- Agua.
- Espátula.
- Palillos de madera.

Actividad:

Se prepara una pasta de engrudo y se espera a que se cuaje un poco. Se mezcla con el colorante y se va añadiendo la arena poco a poco hasta obtener una masa pastosa y firme.

Se diseña un dibujo en el cartón y se va rellenando con la arena coloreada. Se aplana con una espátula.

Con la ayuda de un palillo se hacen los detalles sobre la arena.

Se deja secar en una superficie horizontal hasta que la pasta endurezca.

CREACIONES DE MADERA**Material:**

- Palitos de madera de diferentes tamaños.
- Pegamento.
- Pinturas.
- Pinceles.

Actividad:

Los niños tomarán los palitos de madera e irán creando diferentes objetos, figuras, o todo lo que se les ocurra.

Podrán ir pegando de uno en uno para al final tener una gran construcción que podrán transportar a donde quieran.

Ya seco el pegamento y si desean, pueden darle color, pintando con una o varias pinturas su creación.

PINTAR Y SEMBRAR EN HUEVITOS**Material:**

- Cascarón de huevo.
- Algodón humedecido en agua.
- Semillas de pasto.
- Pinturas de diferentes colores.
- Pinceles delgados.
- Plumones.

Actividad:

Se decora el cascarón de huevo con las pinturas o con plumones. Pueden dibujar la cara de una persona o de un animalito, o cualquier cosa que se les ocurra.

Se deposita el algodón humedecido en el fondo del huevo. Se añaden unas cuantas semillas y se deja a que las semillas germinen.

Se debe explicar a los niños que las semillitas se deben regar todos los días con unas cuantas gotas de agua. A los pocos días tendrán que cortar el cabello-pasto a los huevitos.

PAPEL DE AGUAS**Material:**

- Hojas de papel blanco.
- Recipiente hondo grande.
- Agua.
- Aguarrás.
- Pintura al óleo de diferentes colores.
- Vasitos de plástico.
- Papel periódico.

Actividad:

Se pone el agua en el recipiente. Se diluye un poco de pintura al óleo con un poco de aguarrás en cada uno de los vasitos.

El aguarrás se debe manejar con mucha precaución, por lo que los adultos presentes estarán atentos de supervisar que se utilice adecuadamente.

Dejan caer algunas gotas en el recipiente con agua. Con una palita se mezcla el agua y la pintura obteniendo líneas, círculos u otros diseños.

Tomar el papel por dos esquinas (una de arriba y otra de abajo). Se pone en contacto con el agua comenzando por el centro.

Se saca y se eliminan los restos de color del agua con papel periódico (metiéndolo entre varias hojas y presionando).

TÍTERES PARA LOS DEDOS**Material:**

- Bolsitas o capuchas para los dedos previamente elaborados con fieltro u otro tipo de tela gruesa. Deberán ser redondos por arriba y con la abertura hacia abajo.
- Material de collage: botones, ojos móviles, tela, listones, algodón, etc.
- Tijeras.
- Pegamento para tela.

Actividad:

Dejar que los niños decoren sus marionetas como si fueran animalitos o personitas. Les pegarán ojos, boca, nariz, incluso ropa para vestirlos.

Los dejarán a secar y ya listos podrán poner hasta un personaje en cada dedo.

TARJETAS DE ENCAJE

Material:

- Cartoncillo blanco y de colores.
- Tachuela para picar con agarradera.
- Tijeras.
- Lápiz.
- Corta galletas de diferentes figuras.

Actividad:

El niño utiliza el corta galletas o su propia imaginación para hacer figuras en el cartoncillo blanco con el lápiz. Se toma la tachuela y se pica siguiendo la línea de la figura. Al terminar se recortan las figuras dejando un contorno de 1 cm. aprox.

Se toma un cartoncillo de color y se dobla por mitad. En la parte que hará de portada se pegan las figuras picadas con la línea del lápiz por debajo.

Se pueden hacer combinaciones con papeles de colores y utilizando diferentes figuras.

FIGURA HUMANA (de otra persona)**Material:**

- Papel estraza (poco más grande que el tamaño del niño).
- Crayolas.
- Pinturas de diferentes colores.
- Brochas.
- Tijeras.

Actividad:

Los niños eligen a una pareja a la cual van a representar. Entre ellos se ayudan a marcar su silueta con crayolas lo más real y cercano al cuerpo.

Se cambian la silueta para poder tener el tamaño y forma real de su compañero. Después la pintan según ven al otro. Ya seca la recortan y podrán intercambiarlas de nuevo para ver cómo los representaron a ellos mismos.

MI VEHÍCULO PERSONAL**Material:**

- Caja grande de cartón.
- Pinturas de diferentes colores.
- Brochas y pinceles.
- Pegamento.
- Tijeras.
- Platos de cartón.
- Estambre resistente.

Actividad:

Se dibuja un óvalo grande en la parte inferior de la caja y dejar que los niños la recorten. Abrir por completo la parte superior.

Se pinta la caja con diferentes colores. Dejar que se seque. Mientras se pintan 4 platos como si fueran llantas y dos más como reflectores. Se pegan los platos a la caja.

Se hacen dos orificios en cada uno de los lados y se insertan dos tiras de estambre lo suficientemente largas para que queden sobre los hombros de los niños. Dejar que el niño conduzca su auto.

PINTAR CAMISETAS**Material:**

- Camiseta de algodón.
- Tinte para ropa del color que se quiera.
- Ligas de diferentes gruesos.
- Cazuela con agua.
- Estufa.
- Sal.

Actividad:

Con una mano se toma poca tela de la camiseta y se aprieta y cierra con una liga. Se repite el mismo proceso hasta tener toda la camiseta en bonchitos con ligas las partes de tela que están debajo de la liga no se afectarán con el tinte).

Se sumerge la camiseta en el agua hasta que quede completamente mojada. Con ayuda de un adulto se siguen las instrucciones para preparar la solución del tinte. Se sumerge la camiseta en el tinte y se pone sobre la estufa por el tiempo señalado. Se agrega sal para ayudar a que la camiseta absorba el color más rápido y por más tiempo.

Se saca la camiseta y se pone a enjuagar debajo de la llave del agua hasta eliminar toda la solución del tinte. Se quitan las ligas y se podrá ver la impresión en la camiseta.

INSTRUMENTOS MUSICALES 4

(tambor)

Material:

- Lata de metal sin uno de las tapas.
- Tapa de una lata más grande a la que se utilizará.
- Papel de estraza.
- Hojas blancas.
- Pinturas, acuarelas y plumones.
- Pinceles.
- Tiras de diferentes papeles y colores.
- Pegamento.
- Tijeras.
- Cuchara de metal.
- Algodón.
- Ligas pequeñas.
- Retazos de tela de aprox. 10 cm.

Actividad:

Pintar en la hoja en blanco el diseño que se desea para el tambor.

Trazar en el papel de estraza círculos del tamaño de la tapa grande. Que cada niño recorte aprox. 8 círculos. Tomar la lata y poner el primer círculo de papel de estraza. Poner pegamento y pegar un segundo círculo; ir pegando los lados sobrantes alrededor de la lata. Seguir el mismo procedimiento hasta completar las 8 capas.

Pegar alrededor de la lata la hoja de papel dibujada. Se puede decorar con tiras de colores extras.

Para el asta del tambor, se toma la cuchara y se pone una bolita de algodón. Se cubre con la tela y se sella con la liga.

COLLAR DE PAPEL ENROLLADO**Material:**

- Palito de madera grueso.
- Revistas o papel para envolver con dibujos y de muchos colores.
- Tijeras.
- Lápiz.
- Regla.
- Pegamento.
- Estambre.
- Cinta adhesiva.

Actividad:

En la parte de atrás del papel o de la revista se hacen 2 líneas dejando un rectángulo de 15 cm. de alto aprox. En la parte larga de arriba del rectángulo se van poniendo marcas de 2 cm. hasta terminar. En la parte larga de abajo se deja primero 1 cm. y luego se comienza a marcar cada 2 cm.

Con una regla se marcan líneas diagonales uniendo el inicio de la línea de arriba con el inicio de la línea de abajo. Se verá como se van formando triángulos largos como banderitas largas.

Se recortan las banderitas. De una por una se toman de la parte gruesa y se comienzan a enrollar alrededor del palito de madera. El final se pega con un poco de pegamento. Se saca el tubito enrollado y se hace los mismo con el resto de las banderitas.

Se corta una tira larga de estambre. Se refuerza una punta con cinta adhesiva y se pone un nudo en la otra punta. Se insertan todos los rollitos por la parte reforzada y al final se unen las dos puntas con un nudo y el collar está listo.

ESCUCHAR UN CUENTO SIN FINAL**Material:**

- Hojas blancas.
- Crayolas.
- Cuento adecuado para niños de 5 a 6 años.

Actividad:

Se pide a los niños que se sienten en una posición cómoda para que escuchen el cuento.

Se debe escoger un cuento que no tenga final, o que sea poco conocido por los niños, para que no tengan ya un final descifrado. Incluso puede ser un cuento inventado.

Al finalizar se dará aun tiempo a los niños para que echen a volar su imaginación. Se les darán hojas y crayolas para que lo dibujen.

APRENDIENDO A COCINAR 4**(Baguette - pizza)****Ingredientes:**

- Pan de baguette.
- 1 frasco de salsa de jitomate preparada para pizza.
- Jamón.
- Queso manchego.
- Orégano en polvo.
- Cuchillo con poca sierra.
- Cucharas.
- Rallador de queso (de preferencia de plástico).
- Platos de plástico o cartón.

Actividad:

Después de haberse lavado las manos, los niños con mucho cuidado cortarán el pan de baguette en rebanadas gruesas (5 cm. aprox.). El jamón se deberá cortar en cuadritos pequeños y el queso se deberá rallar con mucho cuidado.

Con la cuchara tomarán un poco de la salsa de jitomate y la untarán a cada rebanada. Después deberán poner un poco de jamón picado y encima el queso rallado. Al final se espolvoreará un poco de orégano (opcional).

Será necesario hornear la pizza por 10 minutos con el horno a 180° aprox. O en el horno eléctrico hasta que el pan y el queso se doren.

PIÑATA

Material:

- Globos.
- Engrudo.
- Mecate delgado.
- Pinturas y pinceles.
- Papel periódico.
- Tijeras.
- Bote de plástico.

Actividad:

Se infla el globo y se cierra con un nudo. Se cortan tiras o cuadritos con el papel periódico. Se pone el engrudo en el bote de plástico.

Se unta una capa de engrudo sobre el globo y se pegan papelitos de periódico. Se repite el proceso varias veces cuidando que no queden bombitas de aire ni periódico arrugado.

Se debe dejar secar por varios días hasta que las capas endurezcan.

PIÑATA (CONTINUACIÓN)**Material:**

- Pinturas de colores en recipientes.
- Brochas y pinceles.
- Papel lustre y/o china de colores.
- Mecate delgado.
- Tijeras.
- Dulces y sorpresas.

Actividad:

Se retoma el globo con las capas de periódico ya secas y se decora con pinturas o pegando papeles de colores alrededor. Se amarra con mecate la punta del globo dejando un aro o círculo para que después se pueda colgar.

Con las tijeras se abre una puertita en la parte de arriba del globo y se insertan dulces, confeti y muchas sorpresas.

CONCLUSIONES

Por medio del taller presentado los niños podrán vivenciar una serie de experiencias y actividades que les ayudará a desarrollar su potencial creador.

Dichas actividades están diseñadas según la edad y características de los niños para obtener buenos resultados ya que se pretende estimular las capacidades de los niños teniendo cuidado en no exigirles más de los que sean capaces de realizar.

Por ello se debe conocer el nivel de maduración del niño ya que todas las actividades que éstos realizan dependen de la maduración y del desarrollo de sus músculos y sistema nervioso.

Para que las experiencias que se puedan presentar en cada una de las actividades sean más significativas, es necesario permitir al niño que experimente con sus sentidos, ya que todo conocimiento se introduce por los sentidos. Por ello es importante estimular la percepción visual, táctil, auditiva, olfativa, así como la gustativa. De esta manera, entre más representativa sea la vivencia, mayor será el aprendizaje adquirido.

El desarrollar la capacidad creadora de las personas ayuda no sólo a la persona, sino a la humanidad en general, ya que el dar soluciones a problemas propios contribuye al bien de toda la sociedad. Pero es mejor aún cuando, por medio de la Creatividad, se resuelven problemas grandes que conciernen a toda la humanidad. El progreso sólo ocurre cuando las personas se preguntan: "¿No hay una manera mejor de hacer esto?"

Anteriormente se creía que la Creatividad era un talento natural y que no podía ser enseñada. Actualmente se conoce que toda persona posee un potencial creador y que la Creatividad no depende sólo de esos potenciales innatos especiales, sino también de las diferencias en los mecanismos mentales que

permiten expresar las cualidades innatas. Por lo tanto debe ser educada para fomentar su desarrollo.

La creatividad es una capacidad universal que toda persona tiene; pero es a la vez una capacidad particular, personalizada y única en cada ser humano porque la expresión de originalidad es muy distinta y caracteriza a unos de otros.

En el proceso creativo importa más el acto de producir que el resultado final de la creación misma, ya que lo valioso es que durante el proceso se practique la imaginación, la fantasía, la flexibilidad y apertura de pensamiento y la originalidad.

El producto creativo tiene un carácter de singularidad para la persona que lo creó. Puede ser que exista ya algo similar o idéntico, pero para esa persona será totalmente una invención propia y poseerá un carácter valioso por lo menos para ella misma.

La enseñanza creativa evita que la persona tenga un pensamiento masificado por el seguimiento de modelos prefabricados, por aprender respuestas y procedimientos fijos, sino que, por el contrario favorece y promueve una actitud de investigación y experimentación para descubrir nuevas relaciones, respuestas y caminos distintos a los ya conocidos.

La Creatividad depende en buena parte de la capacidad intelectual de la persona ya que se apoya en conocimientos y experiencias adquiridas con anterioridad y que ayudan como base para la creación de nuevas formas y resultados.

Las condiciones que favorecen la Creatividad deben presentarse temprano en la vida cuando la Creatividad comience a desarrollarse. Desde que los niños están pequeños se les puede ayudar a que adquieran una mentalidad abierta y dispuesta a resolver sus problemas creativamente.

Para las personas y en especial para los niños, es más atractivo aprender por medio de métodos creativos como la exploración, la experimentación y otras formas que impliquen su participación directa. De aquí la importancia de una enseñanza creativa.

El juego, por ser la actividad natural y característica en torno a la cual el infante centra su vida, permite la autoexpresión y es el mejor medio para desarrollar la capacidad imaginativa del niño.

La Creatividad hace que los juegos resulten agradables. De esta manera los niños se sienten contentos, lo que conduce a buenas adaptaciones personales y sociales. Un niño que ha jugado adecuadamente será un adulto que se integre constructiva y creativamente a la realidad. Esto le permitirá incursionarse con éxito en el mundo de la actividad social y laboral.

La actividad física y mental del niño es una de las fuentes principales de sus aprendizajes y de su desarrollo. Esta actividad tendrá un carácter constructivo en la medida en que a través del juego, la acción y la experimentación descubra propiedades y relaciones y vaya construyendo sus conocimientos.

La psicomotricidad, como parte de este proceso formativo, debe promover experiencias significativas para el desarrollo de la personalidad en los aspectos físicos, emocionales, intelectuales y sociales. El no incluirla en el proceso educativo, equivale a impartir una enseñanza deficiente y a desperdiciar esta importante fase del desarrollo infantil, que es la evolución psicomotriz.

Este trabajo de investigación cumple con su principal objetivo de que educadores y padres de familia fomenten la Creatividad en las diferentes etapas de desarrollo del infante a través de juegos y actividades en las que el niño expresa sus ideas, sentimientos y opiniones.

Sin embargo, una de las posibles limitaciones de este trabajo es el hecho de que las actividades del taller han sido aplicadas por separado y no en conjunto en ninguna de sus dos modalidades (clases por las tardes o cursos de verano). Esto hace que no se pueda observar el impacto que el taller tiene en el desarrollo de la Creatividad de los niños.

Un obstáculo presentado durante el desarrollo de este trabajo es que los resultados de los tests que existen actualmente para evaluar la Creatividad de un niño están influenciados por la persona que los interpreta. Esto hace que el impacto de las actividades desarrolladas en este trabajo no se pueda medir de manera objetiva, sino que el educador o padre hará una evaluación subjetiva del impacto de las mismas en el desarrollo de la Creatividad del menor.

Esta investigación se limita a desarrollar el taller que promueve la Creatividad, y no contempla la evaluación e impacto del mismo en los niños. Futuros trabajos de investigación tendrán la oportunidad de implementar las actividades en conjunto en sus dos modalidades y posteriormente hacer una evaluación del desarrollo de la Creatividad en los infantes.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

1. ANTON, Montserrat, La psicomotricidad en el parvulario. Segunda edición. Editorial Laia. Barcelona, 1980. 141 Pp.
2. BLANK, Marlies, MERTHAN, Bärbel, y otros. Diversión con manualidades sin costo. Segunda edición. Edición Casa Autrey. España, 1997. 108 Pp.
3. BUCHER, H. Transtornos psicomotrices en el Niño. Práctica de la Reeducción Psicomotriz. Segunda edición. Editorial Toray-Masson. Barcelona, 1976. 228 Pp.
4. COMELLAS I CARBÓ, Ma. Jesús y PERPINYÁ I TORREGROSA, Anna. La psicomotricidad en preescolar. Tercera edición. Ediciones Ceac. Barcelona, 1990. 81 Pp.
5. CONDE C., José Luis y VICIANA G., Virginia. Fundamentos para el desarrollo de la Motricidad en edades tempranas. Ediciones Aljibe. Málaga, 1997. 209 Pp.
6. CRAIG, Grace. Desarrollo Psicológico. Tercera edición. Prentice Hall. México, 1997. 760 Pp.
7. CYRILLE KOUPERNIK. Desarrollo Psicomotor de la Primera Infancia. Editorial Planeta Mexicana. México, 1976. 200 Pp.
8. DA FONSECA, Víctor. Manual de observación psicomotriz. INDE publicaciones. Barcelona, 1998. 382 Pp.
9. DAVIDOFF, Linda. Introducción a la Psicología. Tercera edición. Mc. Graw Hill. México, 1995. 698 Pp.

10. DE BONO, E. El Pensamiento Creativo. Editorial Paidós. España, 1997. 464 Pp.
11. DE LA MORA LEDEZMA, José. Psicología del Aprendizaje. Segunda edición. Editorial Progreso. México, 1986. 121 Pp.
12. DÍAZ, Carmen. La Creatividad en la Expresión Plástica. Narcea ediciones. Madrid, 1986. 144 Pp.
13. DURIVAGE, Johanne. Educación y psicomotricidad. Segunda edición. Editorial Trillas. México, 1989. 90 Pp.
14. ESPARZA, Alicia y PETROLI, Amalia. La psicomotricidad en el jardín de infantes. Editorial Paidós. Argentina, 1994. 405 Pp.
15. GIBSON, Ray. ¿Qué hacemos hoy?. Segunda edición. Ediciones Usborne. Londres, 1998. 96 Pp.
16. GOOD, Thomas y BROPHY, Jere. Psicología Educativa Contemporánea. Quinta edición. Mc. Graw Hill. México, 1997. 575 Pp.
17. GROVE, Susan, CANNON-MORELLO, Karen. A to Z crafts. Carson-Dellosa Publishing. Estados Unidos, 1996. 128 Pp.
18. GUILFORD, J.P. Creatividad y Educación. Tercera edición. Ediciones Paidós. España, 1994. 115 Pp.
19. GUYTON, Arthur y HALL, John. Tratado de Fisiología Médica. Interamericana Mc. Graw Hill. México, 1998. 1262 Pp.
20. HILDEBRAND, Verna. Educación Infantil. Grupo Noriega editores. México, 1993. 220 Pp.

21. HURLOCK, Elizabeth. Desarrollo del niño. Segunda edición. Mc. Graw Hill. México, 1988. 608 Pp.
22. LAFARGE, Catherine y Rémy. Bricolaje para niños. Susaeta Ediciones. España. 243 pp.
23. LE BOULCH, Jean. El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años. Ediciones Paidós. Barcelona, 1995. 293 Pp.
24. LEWIS, Nancy. Children's arts and crafts. The Australian Women's weekly. Home Library. Australia, 1991. 127 Pp.
25. Make and do. Childcraft. The How and why library. Volume 11. Estados Unidos, 1981. 336 Pp.
26. MEDINA, Ramón Enrique; y VEGA, Mabel Carolina. El Juego en el Aprendizaje Constructivo. Ediciones Braga. Buenos Aires, 1993. 131 Pp.
27. ORELLANA – PIZARRO De, Luis Juan. El material del desarrollo sensorial. Editorial Paidós. Barcelona, España. 1986. 136 Pp.
28. PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA INFANTIL. La Primera Infancia. Biblioteca práctica para padres y educadores. Editorial Cultural. España, 1996. 204 Pp.
29. PIAGET; Jean. Psicología y Pedagogía. Octava edición. Editorial Ariel. Bcelona, 1986. 208 Pp.
30. SÁNCHEZ, Margarita. Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. Guía del Instructor. Editorial Trillas. México, 1991. 311 Pp.

31. SEFCHOVICH, Galia; WAISBURD, Gilda. Hacia una Pedagogía de la Creatividad. Expresión Plástica. Tercera edición. Editorial Trillas. México. 1996. 131 Pp.
32. STOPPARD, Miriam. Cómo desarrollar las habilidades de su niño. Una guía indispensable para padres de familia. Editorial Patria. México, 1993. 192 Pp.
33. TORTORA, Gerard; ANAGNOSTAKOS, Nicholas. Principios de Anatomía y Fisiología. Quinta edición. Editorial Harla. México, 1989. 993 Pp.
34. WALLON, Henri. La evolución psicológica del niño. Editorial Grijalbo. México, 1968. 197 Pp.
35. ZAPATA, Oscar. La psicometricidad y el niño. Editorial Trillas. México, 1991. 323 Pp.
36. ZAPATA, Oscar. Juego y aprendizaje escolar. Editorial Pax México. México, 1989. 156 Pp.

**TESIS
SELECCIONADAS**

**ESPECIALISTAS EN
TESIS PROFESIONALES**

**ENCUADERNACIONES EN PASTA DURA Y
PASTA DELGADA**

MORELOS N° 565

**ENTRE DONATO GUERRA Y
ENRIQUE GONZALEZ MTZ.**

TELS. 36-14-01-34 36-14-83-90 36-14-38-34

