

**IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL APRENDIZAJE Y
DESARROLLO MOTOR MEDIANTE LA ESTIMULACION TEMPRANA EN NIÑOS
DE PRIMERA INFANCIA (0-5 AÑOS)**

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR EL TITULO DE
LICENCIADOS EN EDUCACION FISICA Y DEPORTES
UNIVERSIDAD DEL VALLE, CALI (COLOMBIA)

JOHANNA XIMENA PABON GARCIA

LUIS ARMANDO ORTIZ MEJIA

**DIRECTOR DE TESIS:
LIC. MAURICIO ORTIZ**

MAYO, 2015

“No podemos permitirnos posponer la inversión en los niños hasta que sean adultos; tampoco podemos esperar a que entren a la educación primaria, un momento que puede resultar muy tarde para intervenir”.

Heckman,

Premio Nobel de Economía, 2000

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION	7
OBJETIVO GENERAL	9
OBJETIVOS ESPECIFICOS	9
JUSTIFICACIÓN	10
CAPITULO I.	
ANALISIS DE LA LITERATURA SOBRE EL TEMA	12
1.1 CARACTERIZACIÓN DE LA POBLACIÓN (NIÑOS DE 0 – 5 AÑOS) --	12
1.2 DESARROLLO DE LAS EDADES MOTORAS	29
1.2.1 Desarrollo motor Grueso	29
1.2.2 Desarrollo motor fino	30
1.3 DESARROLLO FISICO	40
1.3.1 Peso corporal y estatura	41
1.3.2 Proporciones corporales	42
1.3.3 Crecimiento del cerebro y maduración nerviosa	43
1.4 DESARROLLO COGNOSITIVO	55
1.4.1 Lenguaje y comunicación	58
1.4.2 Etapa sensoria motora	62
1.5 DESARROLLO PSICOMOTOR SEGÚN PIAGET	66
1.5.1 Estímulos en la primera infancia	72
1.5.2 Atención selectiva	73

1.6	DESARROLLO EMOCIONAL -----	76
1.6.1	Desarrollo de las emociones -----	76

CAPITULO II.

ESTIMULACION TEMPRANA EN EL DESARROLLO MOTOR

Y APRENDIZAJE -----	79	
2.1	HISTORIA DE LA ESTIMULACIÓN -----	79
2.2	ESTIMULACION TEMPRANA -----	83
2.3	IMPORTANCIA DE LA ESTIMULACIÓN -----	87
2.3.1	Instrumentos para medir en los niños -----	88
2.3.2	Comparación entre niños estimulados vs no estimulados -----	93
2.4	DESARROLLO PSICOMOTOR -----	94
2.4.1	Tipos de estímulos -----	95
2.4.2	Neurociencia y desarrollo cognitivo y social -----	96
2.5	PSICOMOTRICIDAD -----	98
2.5.1	Áreas de la Psicomotricidad -----	98
2.5.2	Método (Test de Denver) -----	100

CAPITULO III.

EL JUEGO EN EL DESARROLLO MOTOR Y DE APRENDIZAJE -----	106	
3.1	DESCRIPCION DEL JUEGO Y SUS ORIGENES -----	106
3.1.1	Historia del desarrollo del juego en el niño -----	106
3.2	EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO MOTOR--	114

3.2.1	Habilidades motoras gruesas y locomoción-----	125
3.2.2	Habilidades motoras finas durante la infancia -----	129
3.2.3	Habilidades motoras gruesas y finas en la edad preescolar -----	135
3.2.4	Quirialidad -----	138
3.2.5	Desarrollo de las percepciones -----	139
CONCLUSIONES -----		142
BIBLIOGRAFIA -----		144

LISTADO DE TABLAS

Tabla N°1. Relacion peso para la edad en niños -----	43
Tabla N°2. Relación peso para la edad en niñas -----	44
Tabla N°3. Longitud / Talla para la edad en niños -----	45
Tabla N°4. Longitud / Talla para la edad en niñas -----	46
Tabla N°5. Índice de Masa Corporal en niños -----	47
Tabla N°6. Índice de Masa Corporal en niñas -----	48
Tabla N°7. Estadios del Desarrollo Vocal -----	61
Tabla N°8. Grupos de edades de las pruebas de desarrollo infantil “EDI” -----	91
Tabla N°9 Cuadro de Test de Denver -----	105

TABLA DE FIGURAS

Figura N°1. Esquemas de proporción corporal -----	49
Figura N°2. Atención selectiva en la infancia -----	74
Figura N°3. Crecimiento y Cambios en la apariencia física -----	95

INTRODUCCION

Desde la etapa prenatal en el niño existen estímulos naturales, desarrollados involuntariamente por la madre y otros estímulos complementarios desarrollados por la madre pero de manera voluntaria, con la finalidad que el bebé en el vientre pueda desarrollar mejor sus sentidos (auditivo, visual, táctil y gustativo). Así como existen estímulos prenatales existen estímulos postnatales; estos cubren las áreas del desarrollo motor, cognitivo, afectivo y lingüístico caracterizados como un proceso neurofisiológico.

Teniendo en cuenta la importancia de la estimulación en el desarrollo del niño, se crea una inquietud por conocer que aspectos favorecen la estimulación temprana en el desarrollo psicomotor del niño, momento donde la maduración continúa progresando, mientras que se ejercitan cada vez más los aprendizajes sensoriomotores. Este es un proceso a largo plazo, por una parte el cerebelo, que suple en principio la insuficiencia cerebral, se encarga de controlar los movimientos y regular el lenguaje. Por otra parte, los hemisferios cerebrales, permitirán al niño adquirir la habilidad manual y el enriquecimiento de la mímica tanto facial como gestual.

Si hay que hablar de como un niño puede lograr un buen desarrollo de las habilidades sociales, físicas y mentales, es necesario referirse al juego; el juego que realizan los niños y niñas desde sus primeros meses de vida.

Los niños aprenden por medio de la acción, es por esto que mientras van creciendo precisan gozar del juego, ya que este es uno de los aspectos más importantes para su crecimiento, es a través del juego donde los menores expresan sus sentimientos de una forma espontanea.

Este corresponde el trabajo de los niños, les permite descubrir nuevas facetas de su imaginación, liberar la fantasía, pensar para resolver un problema, cuando juegan con la computadora aprenden nuevas formas de pensamiento, también pueden aprender a usar sus músculos, coordinar la visión con el movimiento y adquirir nuevas destrezas. Cuando clasifican cubos de formas distintas, cuentan cuantos pueden apilar o anuncian que “mi torre es más alta que la tuya” establecen la base de conceptos matemáticos.

No cabe duda que el juego es la instancia que tiene el niño para poder desarrollarse y potenciar sus capacidades psicomotoras, como lo definía Jean Piaget: *“el juego es una actividad auto formadora de la personalidad del niño”*. (36)

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Analizar mediante una revisión bibliográfica, la importancia del juego como herramienta en el aprendizaje del desarrollo motor mediante la estimulación temprana en niños de primera infancia (0-5 años).

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Reconocer las diferencias que existen en cada etapa del desarrollo infantil luego de mostrar la caracterización de la población a estudiar.
- Determinar las actividades de la estimulación temprana que más favorecen a los niños para su desarrollo psicomotor.
- Demostrar como el juego es utilizado por el ser humano desde el vientre hasta los cinco años, para mejorar su desarrollo y ampliar conocimientos sobre el mundo que nos rodea.
- Identificar los aspectos del desarrollo psicomotor, cognoscitivo y emocional desarrollados en los niños con estimulación temprana vs los que no son estimulados.

JUSTIFICACIÓN

En la actualidad encontramos una gran problemática en el desarrollo infantil,

La psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, ya que está demostrado que sobre todo en la primera infancia hay una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales.

El concepto de psicomotricidad está todavía en evolución y se va configurando por las aportaciones de diferentes campos:

- La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de su desarrollo no es otra que la inteligencia motriz.
- El psicoanálisis da una revalorización al cuerpo, la vivencia corporal que contribuye a personalizar de alguna manera el yo.
- Por tanto en los primeros años de la educación del niño/a, hasta los siete años aproximadamente, entendemos que toda la educación es psicomotriz porque todo el conocimiento, el aprendizaje, parte de la propia acción del niño sobre el medio y las experiencias que recibe no son áreas estrictas que se puedan parcelar, sino manifestaciones diferentes aunque interdependientes de ser único.

Solo cuando se conocen las causas explicativas de un cierto campo de fenómenos, es posible su manipulación, su modificación y su control.

Todas las ramas de la psicología y, en especial, la psicología infantil, cuando tratan de explicar las variables de conducta de su campo específico, se encuentran, en último análisis, con un importante problema que, a pesar de haber recibido mucha atención por parte de los investigadores, hoy por hoy aún se encuentra en vías de solución.

Nos referimos al problema del peso relativo de los factores hereditarios y de los factores ambientales en cuanto a su influencia en la determinación de la conducta y del desarrollo psicológico del niño.

CAPITULO I

ANALISIS DE LA LITERATURA SOBRE EL TEMA CON RELACION A LA POBLACION

A continuación realizamos una descripción detallada por etapas de desarrollo, para dar una guía de la caracterización de la primera infancia, y así obtener un mayor conocimiento acerca del desarrollo evolutivo del bebe y de las diferentes posibilidades de estimulación temprana que permitan incrementar las habilidades y potencialidades del niño, teniendo como marco de referencia la relación amorosa que estreche día a día el vinculo entre los padres y el niño, haciendo mas placentera y gratificante su labor educativa.

1.1 CARACTERIZACION GENERAL DE LA POBLACION (DE 0 A 5 AÑOS)

PRIMER MES

Peso y talla:

El peso que puede variar un kilo más o menos, en el niño se puede alcanzar 4,0 Kg y la Niña 3,5 Kg. El niño podría medir 55 cm y la Niña 45 cm, más o menos de 5 a 10 cm.

Desarrollo físico:

Los movimientos que presenta en las piernas, brazos y manos son todavía primariamente reflejos, empuja hacia afuera los brazos y las piernas. Puede mantener la cabeza en línea con la espalda por un instante.

Desarrollo sensorio motor:

Se queda observando un objeto pero no lo busca, coordina el movimiento de los ojos hacia los

lados y los reflejos se van volviendo más eficientes. Puede agarrar objetos pero los deja caer rápidamente.

Desarrollo intelectual:

Realiza miradas impasivas e indirectas durante las horas en que se encuentra despierto, espera su alimentación cada cierto intervalo, llora deliberadamente para pedir ayuda y se calla cuando lo alzan o cuando ve rostros.

Desarrollo social:

La mayoría de sus reacciones responden a estímulos internos pero otras son respuestas a la acción del medio que los rodea, inician a establecer contacto con los ojos observando las caras y responde quedándose callado o quieto.

Juguetes:

Son principalmente blandos, móviles de cuerda, que presenten algún sonido (sonajeros o música).

SEGUNDO MES

Peso y talla:

El niño tiene un peso de 5,2 Kg y la Niña 4,7 Kg, puede variar más o menos 1 kg. El niño mide un 58 cm y la Niña 55 cm, más o menos 10 cm.

A continuación su desarrollo se manifiesta de igual manera para ambos géneros.

Desarrollo físico:

Se mueven pedaleando brazos y piernas suavemente, pueden mantener la cabeza hasta en un ángulo de 45 grados, por algunos segundos, logran mantener los objetos agarrados por segundos y comienzan a descubrir sus manos y su movimiento.

Desarrollo sensorio motor:

Se queda mirando indefinidamente a su alrededor, coordinan el movimiento circular de sus ojos cuando observa un objeto a plena luz, los objetos que se mueven o se balancean retienen su atención por más tiempo, fijando su atención sobre uno de los objetos que se le muestran.

Desarrollo intelectual:

Se excita ante la anticipación de los objetos, pueden comenzar a mostrar preferencias por el lado derecho o izquierdo e igualmente comienzan a estudiar los movimientos de sus propias manos, sus sentidos están más coordinados.

Desarrollo social:

Es capaz de manifestar angustia, excitación o placer. Observa a una persona atenta y directamente y la sigue con los ojos si está moviéndose, se mantiene despierto por más tiempo si las personas interactúan con él y disfruta del baño.

Juguetes:

Son principalmente audibles como (campanas o sonajeros, grabaciones de canciones infantiles) y de igual forma los juguetes que estimulen su sentido táctil (móviles de cuerda. Juguetes blandos, Sonajeros para amarrar en las manos).

TERCER MES

Peso y talla:

El niño puede tener un peso de 6,0 Kg y la Niña 5,4 Kg. El niño alcanza a medir 58 cm y la Niña 54 cm, de 5 a 10 cm mas o menos.

Desarrollo físico:

Mueve brazos y piernas vigorosamente, puede llegar a mover los brazos juntos, luego las piernas o el brazo y la pierna de un lado y luego los del otro. Se siente la fortaleza de su cuerpo cuando es

cargado, cuando está sobre el estómago levanta el pecho y la cabeza por segundos, trata de alcanzar algo con ambos brazos, comenzando a los lados y llevándolos hacia el centro del cuerpo.

Desarrollo sensorio motor:

Sigue un objeto en movimiento con los ojos y la cabeza, puede ver los dedos individualmente en vez de verlos en posición en puño, busca visualmente el origen de un sonido volteando su cabeza y cuello y distingue los sonidos del habla entre otros sonidos.

Desarrollo intelectual:

Se excita ante la anticipación de los objetos, reaccionan con movimientos de todo su cuerpo y hace esfuerzos por asir un objeto que le atrae particularmente, puede comenzar a mostrar preferencias por el lado derecho o izquierdo, pueden discriminar claramente entre voces, personas, distancias y tamaños de los objetos y sus sentidos están más coordinados.

Desarrollo social:

Se silencia cuando chupa, visualmente prefiere una persona o un objeto, responde ante la presencia de una persona con excitación y moviendo brazos y piernas, jadeando o gesticulando, hace más disfrute del baño por más tiempo.

Juguetes:

Son principalmente blandos, móviles de cuerda, que presenten algún sonido (sonajeros o cajas de música). Juguetes que contengan aroma o sabores y telas o trapos que tengan diferentes texturas.

CUARTO MES

Peso talla:

El niño tiene un peso de 6,7 Kg y la Niña 6,0 Kg, más o menos 1 kg. Y puede alcanzar una talla en el niño de 64 cm y la Niña 61 cm, más o menos 10 cm.

Desarrollo físico:

Realiza movimientos "nataorios" y se mueve en la cuna, voltea su cabeza en todas las direcciones cuando esta recostado, utiliza sus manos con mayor agilidad y variedad, hay intervalos predecibles entre la comida y los movimientos del intestino y duerme de diez a doce horas por la noche.

Desarrollo sensorio motor:

Su cabeza y ojos giran coordinadamente buscando el origen del sonido y los objetos colgantes con movimiento, ahora puede enfocar su vista a diferentes distancias, podrán agarrar objetos pequeños entre sus dedos índice y pulgar, distingue y muestra interés en olores diferentes, se interesa en producir nuevos sonidos e imita varios tonos y se silencia con la música.

Desarrollo intelectual:

Los periodos de respuesta pueden durar una hora o más, tiene lapsos de memoria de cinco a siete segundos, sonrío y vocaliza más a una persona que a una imagen, discriminan entre las caras; conoce a su madre y a otros miembros de la familia, probablemente se incomode con desconocidos, se dan cuenta de cualquier situación extraña y finalmente descubre la relación causa- efecto.

Desarrollo social:

Inicia la socialización, emitiendo sonidos, tosiendo o moviendo la lengua, se sonrío más abiertamente, se ríe como respuesta a una interacción y llora si su juego es interrumpido, se interesa y puede sonreír al ver su imagen en el espejo, responde y disfruta las caricias, interrumpe a veces su alimentación por el juego, trata de calmarse el mismo, las rutinas de la comida y sueño están más establecidas y responde y reconoce los estados de ánimo de su madre.

Juguetes:

Principalmente los que se puedan apilar, encajar y los dibujos de blanco y negro.

QUINTO MES**Peso y talla:**

El niño tiene un peso que puede variar en 1 kg más o menos y puede alcanzar 7,4 Kg y la Niña 6,6 Kg y en talla el niño mide 67 cm y la Niña 63 cm, con una variación de 10 cm mas o menos.

Desarrollo físico:

Se balancea como un avión con los brazos extendidos y la espalda arqueada, se empuja sobre las manos y levanta las rodillas, se lleva los pies a la boca y se chupa los dedos, se desplaza balanceándose o girando, sobre la espalda lo hace pateando sobre una superficie plana, quiere tocar, agarrar, voltear y sacudir objetos y puede sostener el biberón con una o dos manos.

Desarrollo sensorio motor:

Agarra más firmemente, levanta su mano cuando hay un objeto próximo a este, alcanza el objeto tanto con una como con las dos manos e imita sonidos y movimientos deliberadamente.

Desarrollo intelectual:

Permanece alerta durante casi dos horas continuas, mira alrededor en situaciones nuevas; voltea su cabeza voluntariamente hacia un sonido o para seguir un objeto que desaparece, busca visualmente objetos que se mueven con rapidez, se inclina para mirar un objeto que se ha caído, tiene un modelo mental del rostro humano, conoce a sus padres y hermanos mayores.

Desarrollo social:

Responde a los sonidos humanos definitivamente, parece buscar la persona que habla, sonrío y vocaliza para establecer contacto con la gente y ganar su atención, interrumpe las conversaciones

a su alrededor "vocalizando", deja de llorar cuando le hablan, hace caras imitando, manifiesta sus protestas y resiste al adulto que trata de quitarle un juguete.

Juguetes:

Principalmente los que hacen ruido con moverlos, juguetes que al tacto tengan diferentes texturas, que emitan sonidos al apretarlos, entretenedores para los dientes y figuras de coordinación, triángulos, rectángulos.

SEXTO MES**Peso y talla**

El niño tiene un peso de 7,9 Kg y la Niña 7,1 Kg. El niño mide 68,5 cm y la Niña 65cm

A continuación su desarrollo se manifiesta de igual manera para ambos géneros.

Desarrollo físico:

Se voltea y gira en todas las direcciones, puede darse la vuelta estando sobre la espalda para quedar sobre el estómago, puede llegar a tener un buen equilibrio cuando está sentado, puede inclinarse hacia adelante y hacia atrás, se prepara para gatear e inicia el palmoteo.

Desarrollo sensorio motor:

Toma un bloque, alcanza un segundo y observa el tercero, extiende la mano para alcanzar un juguete que se ha caído, murmulla, se arrulla o deja de llorar en respuesta a la música, le gusta jugar con la comida, muestra algún interés en alimentarse el mismo con sus dedos, desarrolla preferencias muy fuertes de gusto, puede empezar a mover la taza y llegar a agarrarla de la manija.

Desarrollo intelectual:

Permanece alerta durante un lapso de dos horas cada vez, inspecciona objetos por un largo

periodo de tiempo, es capaz de alcanzar algo que ve rápidamente y sin tropezar, sus ojos dirigen ahora sus manos para alcanzar algo, le gusta mirar objetos "patas arriba" y cambiarlos de perspectiva, puede emitir más consonantes (f, v, t, s, z) varía volumen, tono y proporción en las emociones.

Desarrollo social:

Prefiere jugar con gente, balbucea y se vuelve activo cuando oye sonidos que la atraen, se ríe con el estómago, trata de imitar expresiones faciales y se voltea cuando oye su nombre.

Juguetes:

Principalmente cajas de plástico, juguetes de acción que le obliguen a usar las manos, cubos de madera, recipientes de boca ancha y los que hagan ruido con moverlos.

SEPTIMO MES

Peso y talla:

El niño tiene un peso de 8,4 Kg y la Niña 7,6 Kg. El niño mide 70 cm y la Niña 66,4cm

A continuación su desarrollo se manifiesta de igual manera para ambos géneros.

Desarrollo físico:

Se levanta sobre manos y rodillas, va adquiriendo posición de gateo, se arrastra con un objeto con un objeto en una mano o ambas, usualmente va hacia adelante, equilibra bien la cabeza, se sienta firmemente durante algunos minutos y es posible que ya tenga dos dientes.

Desarrollo sensorio motor:

Alcanza y agarra un juguete con una mano, sostiene dos objetos simultáneamente, uno en cada mano y puede golpear uno con otro, manipula, golpea y se lleva los objetos a la boca, agarra y manipula una cuchara o una taza jugando y explora su cuerpo con su boca y manos.

Desarrollo intelectual:

Su atención es más fija, hay gran interés por los detalles, responde con gran expectativa ante un evento que se repite o ante una señal, recuerda pequeñas series en el pasado inmediato, siempre y cuando estas incluyan sus propias acciones, comienza a aprender las implicaciones de actos familiares y trata decir "papá" y "mamá" sin significado.

Desarrollo social:

Muestra deseos de ser incluido en interacción social, se emociona ante el juego, comienza a demostrar el buen humor ante lo que le gusta y la molestia ante lo que no, se resiste ante las presiones de hacer algo que no quiere, puede asustarse ante extraños y está aprendiendo el significado del "no" por el tono de voz.

Juguetes:

Principalmente teléfonos de juguete, animales de felpa y juguetes de succión.

OCTAVO MES**Peso y talla:**

El niño tiene un peso promedio de 8,8 Kg y la Niña 8,0 Kg. El niño mide 71,5 cm y la Niña 68cm en promedio.

A continuación su desarrollo se manifiesta de igual manera para ambos géneros.

Desarrollo físico:

Al comienzo del gateo puede hacerlo hacia adelante o hacia atrás, se inclina sobre sus rodillas, intenta sentarse solo, puede sentarse y mecerse sobre sus nalgas, utiliza muebles para intentar pararse, todavía necesita ayuda, igualmente, necesita ayuda para dejarse caer cuando está de pie.

Desarrollo sensorio motor:

Examina objetos como realidades externas y de tres dimensiones, observa las manos en diferentes posiciones, sosteniendo y dejando caer objetos, sostiene y manipula un objeto mientras observa un segundo, comienza a desarrollar la capacidad de agarrar las cosas con el índice y el pulgar a manera de pinza, aplaude y agita sus manos y saborea todo.

Desarrollo intelectual:

Recuerda un evento pasado y una acción propia, retiene pequeñas series de eventos del pasado inmediato, anticipa eventos independientes de su propio comportamiento, comienza a mostrar conciencia del tiempo, tiene un modelo mental del rostro humano y empieza a interesarse en sus variaciones, comienza a establecer un estilo de aprendizaje, combina pequeños patrones de comportamiento que ya conoce y vocaliza en dos sílabas.

Desarrollo social:

Grita para llamar la atención, puede saber cómo aprovechar a sus padres para obtener cosas que quieren, mantiene interés en jugar, puede mover sus manos en señal de despedida, balbucea con una variedad de sonidos e inflexiones y trata de ponerles entonación.

Juguetes:

Principalmente juguetes para armar, para desarmar, pelotas transparentes, juguetes de cuerda y juguetes grandes de rueda.

NOVENO MES

Peso y talla:

El niño tiene un peso de 9,3 Kg y la Niña 8,5 K. El niño mide 73 cm y la Niña 70,5 cm

A continuación su desarrollo se manifiesta de igual manera para ambos géneros.

Desarrollo físico:

Gatea con una mano levantada u ocupada, puede subir escaleras gateando, se sienta correctamente en una silla, el mismo es capaz de sentarse sin tener que hacer gran esfuerzo y se mantienen sentados por largo tiempo y puede comenzar a tratar de dar sus primeros pasos apoyándose de los muebles.

Desarrollo sensorio motor:

Palmotea con sus manos (aplaude) o golpea los objetos al centro de su cuerpo, recoge y manipula dos objetos cada uno en una mano, deja caer uno de los objetos para coger un tercero, puede hacer una torre de dos bloques, escucha conversaciones y tonos de cantos y son capaces de comerse una galleta (solos) y sostener el tetero.

Desarrollo intelectual:

Reconoce las dimensiones de los objetos, descubre un juguete que haya sido escondido en su presencia, se aburre con la repetición de un mismo estímulo, puede seguir instrucciones muy sencillas y les da miedo las alturas.

Desarrollo social:

Vive ansioso de ser aprobado, comienza a evaluar los estados de ánimo de las personas y las causas, inicia el juego y escoge deliberadamente un juguete para jugar.

Juguetes:

Principalmente frascos de plástico, cajas vacías, barril inflable lleno de juguetes, juguetes que rueden, caminador, juguetes de cuerda y juguetes para apilar.

DOS AÑOS

Desarrollo lingüístico:

A esta edad el niño puede hablar muchas palabras, le gusta hablar solo en diálogos imaginarios o cuando responde lo hace monosilábicamente sin recurrir a una oración. Cuando recurre a una oración combina dos o tres ideas por lo que a veces su lenguaje se torna en algunos casos incomprensibles para el adulto.

Responde muy bien a los estímulos que el ambiente le ofrece, con gran curiosidad hacia las cosas, pero es inestable en su dedicación, a una actividad se dedica por poco tiempo.

Desarrollo físico:

Le gusta la música y el dibujo, busca intensificación en la actividad motriz, las manos para el actúan como instrumento de coordinación y curiosidad. Para el niño a esta edad el juego es egocéntrico, de poco contacto social pero rico en la manipulación de materiales.

Enderezan y mueven la cabeza, luego el tronco, llegan a posición sentado (con apoyo y luego sin apoyo), la individualización y el uso de los miembros los llevan progresivamente al arrastre y luego al gateo, el uso de los miembros le permite la fuerza muscular y el control del equilibrio, que le permite (enderezamiento hasta la postura erecta, equilibrio y posición de pie con ayuda y luego sin ella, la marcha, las primeras coordinaciones globales asociadas a la prensión.

Desarrollo social:

No tiene conexión en cuanto al espacio y al tiempo, el sentido del tiempo está dado por la sucesión de acontecimientos personales, llegado a narrar las experiencias con fluidez. Su familia es su eje fundamental, se siente cómodo en su entorno y prefiere estar con sus adultos a relacionarse con otros infantes, este comportamiento se va desvaneciendo en el intermedio de 2 a 3 años de edad.

El niño en esta edad aprende y adquiere experiencias por medio del movimiento, la exploración, el juego y la interacción con su entorno, esto le proporciona la base para conocimientos más complejos

TRES AÑOS

Desarrollo lingüístico:

Es capaz de nombrar varios animales y flores, le gusta mirar libros y figuras de animales, en la búsqueda de objetos se interesa por descubrir la igualdad de los colores, demuestra con orgullo los dibujos que realiza, le gusta repetir un cuento muchas veces pues a través de la repetición el niño logra aumentar su capacidad para reconocerse a un nivel superior, al despertar el niño puede cantar o monologar sin sentido y confunde lo bueno con lo bonito y lo feo con lo malo.

Desarrollo físico:

Estabiliza correctamente sus costumbres higiénicas, anda y corre con seguridad; a su edad es fácil de que reconozca sus ropas y objetos de su uso personal, puede colocarse muy bien sus vestidos excepto el abotonarse, tarea en la cual presenta dificultad. Distingue las partes del cuerpo y la posición que ocupa en el espacio. Adelante, arriba, abajo, atrás, tiene sentido del tiempo.

A través de la acción, la prensión se hace cada vez más precisa, asociándose una locomoción cada vez más coordinada, la motricidad y la cinestesia (sensación por el cual se percibe el movimiento muscular, posición de nuestros miembros) permiten al niño el conocimiento y la utilización cada vez más precisa de su cuerpo entero.

Desarrollo social:

A esta edad representa para el niño un periodo de observación y descubrimiento, porque ya empieza a interesarse por el mundo exterior demuestra interés por la gente. Cuando hace

referencia a si mismo lo hace más por lo el pronombre que por el nombre, muestra tendencia a repetir lo que otra persona dice, a esta edad empieza a entra en juego la dramatización y la imaginación; cuando escucha cuentos le atraen los cuentos breves cuyos protagonistas son niños o animales con los que él se identifica.

Sufre grandes temores a objetos que se mueven, a pájaros y a actores disfrazados debido a que sus asociaciones son mayores que las del adulto, se debe tener presente que la observación, de un cuadro puede infundir en el niño miedo o temor y en el aspecto social necesita contactos sociales con otros niños de su misma edad, aunque parezca de momento no darse una atracción instantánea cuando se encuentra con otro de su misma edad.

CUATRO AÑOS

Desarrollo lingüístico:

El niño a esta edad empieza a responder entre la realidad y la fantasía, gusta de argumentos, hazañas, pruebas en las que el héroe siempre vence, en cuanto al comportamiento con el medio geográfico los niños a esta edad conoce las voces onomatopéyicas de los distintos animales, aun no comprende la reprobación que se le hace al personaje malo, le gusta la poesía descriptiva, a los juegos, las canciones, las cuartetos y el juego de marionetas, este juego es eficiente para conocer las angustias, temores, instintos, tendencias, resentimientos venganzas.

Disfruta mucho de las palabras nuevas y las combina jugando y su capacidad verbal la manifiesta en las disputas y en el relato de chistes.

Desarrollo físico:

Mantiene compañeros de juego imaginarios, le gusta el juego dramático, representa escenas imitando a los mayores, le gusta disfrazarse, se entiende con libros y juguetes; prefiere jugar en grupo con números de dos o tres compañeros.

Sabe combinar la independencia y la sociabilidad, busca su compinche o amigo sin importarle el sexo, comienza a compartir sus juguetes aunque espera más que dar, en el área de la motricidad presenta dominio en el lanzamiento de objetos, se para con seguridad en un solo pie, puede dar saltos, levantando los dos pies, pero le cuesta trabajo, se muestra más decidido en la realización de pruebas, manifiesta cierta disposición para algún deporte como la natación y el patinaje, disfruta realizando ejercicios gimnásticos como el girar, columpiarse, dar volteretas en un solo pie.

Desarrollo social:

Tiene sentido del humor, disfruta de los juegos de palabra como trabalenguas, adivinanzas, muestra curiosidad por lo que dicen los rótulos, le gusta conocer la palabra a primera vista por configuración como su nombre, se cataloga como muy hablador, ruidoso y preguntón aunque le interesa poco las respuestas que se le brindan, le gusta dar órdenes y llamar la atención sobre su propio desempeño, en la socialización empieza a comprender las reglas y restricciones, en sus reacciones personales manifiesta una edad crítica de los gritos y lloriqueos, el niño necesita consuelo primero y distracción después, solo por poco tiempo; presenta a veces fuertes reacciones de ira, acompañada de llanto, golpes, los cuales generalmente pasan pronto.

Es capaz de permanecer un tiempo largo en una actividad, es responsable en el cuidado de la ropa, elementos y materiales de trabajo, su atención es por cortísimo tiempo, se interesa por sus formas de vida y en su medio geográfico es capaz de reconocer el barrio y sus zonas adyacentes.

CINCO AÑOS

Desarrollo lingüístico:

El niño a esta edad presenta intereses más amplios, es más reservado e independiente, hay mayor reflexión en su modo de hablar, sus respuestas son más sucintas y ajustadas a lo que se le pregunta, sus juicios y nociones verbales revelan formas de inmadurez en su pensamiento, es capaz de narrar un cuento, su lenguaje es completo sin la articulación infantil de los años anteriores. El niño es ansioso de conocer realidades, razón por la cual demuestra menos inclinación por los cuentos fantásticos y de hadas, le gusta los cuentos largos y canciones. Goza disfrazándose, es capaz de escribir palabras sencillas, de aislar palabras y preguntar por su significado, posee inconsciencia intelectual a pesar de su lenguaje y descubre la posibilidad de fraguar pequeños engaños y los descubre en los demás.

Desarrollo físico:

En el campo del juego y la socialización reconoce lo propio y lo ajeno, poseyendo mucho amor propio, empieza a comprender que no todas las personas se comportan y piensan como él, es capaz de ceder un lugar, un turno sin molestia, le encanta la aventura, escucha con atención y pide información de lo que le interesa. Prefiere la compañía de su mismo sexo, juega con grupos numerosos y le gusta mantener la unidad grupal y es a esta edad en que el niño tiene mayor socialización. En cuanto a su motricidad fina maneja el lápiz con más seguridad y decisión, sus trazos retos muestran dominio neuromotor.

Distingue la mano derecha de la izquierda, a esta edad puede fácilmente trazar el rombo y la cruz sin equivocarse y discierne de un dibujo tres o más partes. Reproduce con bastante exactitud la figura humana, puede amarrarse muy bien los zapatos, se cepilla los dientes y se peina muy bien, maneja tijeras con facilidad, copia fácilmente un cuadrado o un triángulo, es hábil y audaz, le

gusta trepar, manejar rectas, curvas y diagonales; puede bajar a una escalera larga usando alternativamente los dos pies, esta edad es propicia para la enseñanza de la danza y pruebas físicas.

Desarrollo social:

No tiene conciencia de sí mismo ni noción de su propio pensar como un proceso independiente del mundo objetivo después de los cinco años se anuncia la edad escolar, el interés se vuelve del yo hacia las cosas. Se encuentra en la tarea científicista, el cual le interesa la vida de animales, aventura de mares y otros países, reconoce la noción del tiempo y se interesa por conocer el reloj, en sus características personales su atención hace referencia a lo que observa, realiza su higiene sin problemas, es capaz de planear problemas cuya realización demandará varios días, es responsable, decidido, seguro de sí mismo, tiene noción elemental de vergüenza y deshora. Su atención es más intensa, es capaz de tenerla durante 30 o 40 minutos, es capaz de mantener en orden sus objetos personales, en una palabra busca adaptación a la vida de hogar, jardín infantil y comunidad en general.

1.2 DESARROLLO DE LAS EDADES MOTORAS

El desarrollo del niño ocurre en forma **secuencial**, esto quiere decir que una habilidad ayuda a que surja otra. Es progresivo, siempre se van acumulando las funciones simples primero, y después las más complejas.

Todas las partes del sistema nervioso actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo; cada área de desarrollo interactúa con las otras para que ocurra una evolución ordenada de las habilidades. La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, es decir, primero controla la cabeza, después el tronco. Va apareciendo del centro del cuerpo hacia afuera, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano.

Para describir el desarrollo del movimiento se divide en motor grueso y motor fino. El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos.

1.2.1 Desarrollo motor grueso

Primero debe sostener la cabeza, después sentarse sin apoyo, más tarde equilibrarse en sus cuatro extremidades al gatear y por último, alrededor del año de edad, pararse y caminar.

La capacidad de caminar en posición erecta es una respuesta a una serie de conductas sensoriales y motoras dirigidas a vencer la fuerza de gravedad.

Trabajar contra la fuerza de gravedad requiere de esfuerzo, por lo que el niño fácilmente se fatiga y se niega.

Según Gassier, j., El desarrollo de las habilidades motrices depende de la maduración neurológica y pasa por las siguientes fases:

- Fase de automatismo
- Fase de experimentación y adquisición de conocimientos y
- Fase receptiva.

Por otro lado el desarrollo de la motricidad se ajusta a dos leyes fundamentales, que se estudiarán con más profundidad en el punto 1.3.3

Ley céfalo-caudal:

El desarrollo corporal del niño en cuanto a sus estructuras y funciones comienza por la cabeza y luego se dirige al tronco, para finalmente llegar a las piernas. Esta teoría se comprueba al ver que la parte superior de su cuerpo es más pesada que el resto y es donde se inician las funciones motrices.

Ley próximo-distal

En este nivel, el desarrollo sigue la secuencia desde dentro hacia afuera partiendo del eje central del cuerpo.

1.2.2 Desarrollo motor fino

El desarrollo motor fino comienza en los primeros meses cuando el bebé descubre sus manos y poco a poco a través de experimentar y trabajar con ellas, podrá empezar a darle un mayor manejo.

Al dejarle juguetes a su alcance el bebé tratará de dirigirse a ellos y agarrarlos. Una vez logra coordinar la vista con la mano, empezará a trabajar el agarre, el cual hará inicialmente con toda la palma de la mano.

Es por esto que inicialmente necesita objetos grandes. Poco a poco le iremos ofreciendo objetos para que el tome y tenga que usar sus dos manos, y cada vez vaya independizando mas sus deditos.

DEL NACIMIENTO AL PRIMER MES

Motricidad fina:

Los puños los mantiene cerrados la mayor parte del tiempo.

Si se acaricia la palma de su mano, se produce una contracción tónica de los cuatro últimos dedos excepto del pulgar.

Motricidad gruesa:

Presenta postura fetal.

Adapta la posición en su cuerpo con respecto a la persona que lo carga.

La tonicidad muscular es pobre y apenas levanta su cabeza. Dominan en él los movimientos reflejos. Flexiona sus brazos y piernas

PRIMER Y SEGUNDO MES

Motricidad fina:

Sus manos están cerradas y los pulgares se encuentran dentro de estas, flexionados.

El bebé inicia el descubrimiento de sus manos, juega intentando unir las y separarlas.

Motricidad gruesa:

Movimientos involuntarios y desordenados, flexiona piernas y brazos, agita pies y manos.

Presenta reflejo de marcha o caminar, cargándolo desde las axilas.

Es capaz de levantar su cabeza unos diez centímetros y mantenerla unos segundos.

SEGUNDO Y TERCER MESES

Motricidad fina:

Intenta tomar con su mano abierta un objeto cercano .Le gusta sostener el dedo de un adulto, junta, separa y agita sus manos, muestra felicidad por la adquisición de esta destreza.

Utiliza sus sentidos al observar un objeto.

Motricidad gruesa:

Flexiona los brazos y piernas de manera constante, Agitando las manos y pies.

Flexiona los brazos con las manos cerradas o abiertas del todo.

Levanta la cabeza por unos segundos.

Recostado gira hacia la posición dorsal.

Rastrea objetos y gira su cabeza hasta 180° siguiendo su movimiento.

TERCER Y CUARTO MESES

Motricidad fina:

Extiende manos abiertas. Movilidad brazos y manos, prensión con dedos meñique y anular, juega e investiga el uso de sus manos.

Motricidad gruesa:

Desde la posición dorsal (boca arriba) gira hacia posición ventral (boca abajo).

Es capaz de sostenerse en sus codos y alzar la cabeza y hombros.

Permanece sentado con ayuda de un adulto o cojines.

Se han tonificado los músculos del cuello y es capaz de sostener la cabeza.

Cargado de las axilas es capaz de pararse sobre una superficie plana y soportar su peso.

CUARTO Y QUINTO MES

Motricidad fina:

Manos abiertas mayor parte del tiempo.

Activa el movimiento de sus manos y demuestra que es ambidiestro.

Traslada objetos de una mano a otra, experimenta distintas texturas valiéndose de los dedos.

Motricidad gruesa:

Sostiene con firmeza la cabeza, se apoya en antebrazos, levanta el tórax y la cabeza, mueve las manos y las piernas activamente cuando se emociona. Se incorpora agarrándolo de las manos, sin que tire su cabeza para atrás.

QUINTO Y SEXTO MES

Motricidad fina:

Toma objetos con ambas manos empleando las palmas. Todavía presenta dificultad para soltar un objeto si lo hace es por desviación de la atención.

Da palmadas con sus manos.

Motricidad gruesa:

Domina los cambios de posición boca arriba, boca abajo y viceversa.

Intenta arrastrarse al apoyarse en sus manos. Es posible que empiece a gatear, pero a manera de arrastrarse.

Se sienta apoyado en sus manos por periodos cortos, y con apoyo durante media hora. Tomándolo por las axilas, adopta posición erguida da pequeños brincos flexionando y estirando las rodillas.

SEXTO Y SEPTIMO MES

Motricidad fina:

Intenta agarrar todos los objetos que están a su alcance.

El pulgar se aproxima al dedo índice. Mantiene un objeto en la mano y simultáneamente es capaz de agarrar otro con la otra mano. Se ayuda de sus manos para llevarse los pies a la boca.

Motricidad gruesa:

Ha desarrollado su tonicidad muscular, lo que le da control sobre sus movimientos y se inclina hacia adelante y se antepone a sus manos. Permanece sentado, inicia el gateo de arrastrarse hacia adelante y da vueltas sobre si mismo en posición acostado. Boca abajo se sostiene con la ayuda de una sola mano.

Se sienta por algunos segundos sin apoyo pero de manera vacilante.

SEPTIMO Y OCTAVO MES

Motricidad fina:

Las destrezas de sus manos son similares, no tiene preferencia por una o por la otra.

Golpea, sacude y cambia los objetos de unas manos a la otra.

El movimiento de barrido es su medio para arrastrar objetos pequeños.

Es capaz de agarrar una canica, aunque es peligroso pequeños objetos para los bebés.

Logra introducir un objeto en una caja

Motricidad gruesa:

se arrastra hacia atrás y hacia adelante, pero no logra levantar el abdomen del suelo.

Los músculos de las piernas deben fortalecerse para ayudar al gateo.

Tal vez se siente solo apoyado en sus manos.

Va dominando la postura erguida sosteniéndose de pie agarrado de un mueble. Sus movimientos son más seguros.

OCTAVO Y NOVENO MES**Motricidad fina:**

Hala su cabello y el de las otras personas.

Utiliza índice y pulgar para tomar objetos pequeños.

Puede llevarse un pan a la boca.

Señala con su dedo índice un objeto deseado o lugar donde quiere ir.

Hace rodar con una mano una pelota.

Motricidad gruesa:

Rota con facilidad sobre sí mismo.

Se mantiene firme en posición sentado a la hora de alimentación se puede sentar solo en una silla de bebé.

Perfecciona sus destrezas de gateo, se pone en pie sin ayuda, permanece en esta posición agarrado de un mueble y da pasos hacia los lados.

NOVENO Y DECIMO MES

Motricidad fina:

Empieza a mostrar una preferencia de las manos, saca juguetes u objetos de cajas.

Deja caer los objetos simultáneamente.

El dedo índice es su mejor objeto para explorar todo lo que le interese.

Motricidad gruesa:

Este mes los logros de desplazamiento son más evidentes.

El gateo se sigue perfeccionando

Puede llegar a ponerse en pie sin ayuda

Estando de pie es capaz de sentarse.

DECIMO Y ONCEAVO MES

Motricidad fina:

Puede sacar uno a uno los anillos o aros de un juego grande de ensartar.

Garabatea una hoja de papel, su trazo es muy débil

Mete una llave en el ojo de una cerradura.

Coge con su mano el biberón.

Motricidad gruesa:

Los huesos y músculos de la región maxilar se han desplegado y ensanchado permitiendo así la coordinación al masticar, este desarrollo óseo y muscular favorece la articulación de sonidos.

Se pone en pie y se agacha sin ayuda

El peso corporal 100% sostenido por las piernas.

Da sus primeros pasos apoyado a una pared.

Camina apoyado de las manos de un adulto.

Intenta subirse a una silla u sofá solo.

Sube escaleras gateando y las baja de espalda bajar será más complicado que subir.

ONCEAVO Y DOCEAVO MES

Motricidad fina:

Prensión tipo pinza (juntar el pulgar y el índice). Mete, saca e inserta objetos pequeños con mayor precisión, puede introducir una moneda en una alcancía. Construye torres de dos o tres bloques, camina de la mano de un adulto, escucha cuentos con atención.

motricidad gruesa:

Domina el gateo y las posiciones sentado y erguido es probable que ya camine. Si lo hace lo hará son su cabeza hacia adelante para buscar la gravedad.

UN AÑO

Área motriz:

Se trabaja por fortalecer los músculos del cuerpo del bebé.

Agarre, apoyo, confianza, almohadas y juguetes.

UNO Y DOS AÑOS

A los 16 meses abotonara botones grandes, a los 20 hará trazos horizontales, verticales y en vaivén y a los 24 la pinza se habrá perfeccionado al punto de que será capaz de coger bolitas pequeñas.

Hará torres de 8 y 10 cubos. Pasara las páginas de un libro.

Sube y baja escaleras con ambos pies. Salta con los pies juntos en el mismo lugar. Camina sin salirse sobre una línea ancha. Lanza al aire y pateo una pelota. Come solo empuñando la cuchara.

Se para en puntillas, imita el trazo de un círculo siguiendo el modelo de un adulto.

Corre y se detiene repentinamente, dibuja círculos grandes y los pinta.

Cantarle mostrarle imágenes claras y grandes.

Ayudar ampliar el control del movimiento del espacio, desarrollar la capacidad de air, manipular y modificar objetos, desarrollar el equilibrio, perfeccionar formas de desplazamiento.

Desarrollar la capacidad de imitación

DOS Y TRES AÑOS

Se desarrolla estabilidad y coordinación en locomoción. Coordinación viso motora. Fortalecer el tono muscular del brazo y mano para el garabateo.

(Juguemos en el bosque).

Manejo de lápiz, plastilina, rasgo y corte de papeles, pintura que interactúen con distintas texturas.

Al correr regula con mayor facilidad su velocidad.

Se contornea y realiza movimientos rítmicos y complejos al son de la música. Tira la pelota en distintas direcciones. Permanece sentado durante periodos más largos.

TRES Y CUATRO AÑOS

Coordinación dinámica general en las distintas maneras de desplazamiento.

Capacidad de expresión y movimientos en distintas partes del cuerpo.

Equilibrio del cuerpo en posición estática y en movimiento.

Representación grafica de objetos del entorno mediante diversas técnicas grafo-plásticas.

Afinar el tono muscular y la presión del crayón en diversos tipos de trazos.

Desarrolla expresión corporal y el contacto interior. Dramatización de cuetos.

CUATRO Y CINCO AÑOS

Utiliza pinza motora para coger un lápiz de color, sus trazos son fuertes, y coordinación, traza líneas de todas las formas, perfecciona sus trazos circulares y dibuja una cruz, hace figura humana con mayor detalle, moldea figuras en plastilina de dos a tres partes, moldea arcilla usa aguja o punta roma utiliza tijeras.

En su marcha combina la coordinación de las puntas y talones del pie.

Baja las escaleras alternando los pies. Salta en un mismo pie 5 veces seguidas, perfecciona pedaleo de triciclo.

Tira la pelota la hace rebotar y la atrapa.

Desarrolla la coordinación dinámica general en movimientos laterales y oblicuos. (Ejemplo actividad araña)

Desarrollar la capacidad de movimiento del cuerpo como expresión de la identidad personal.

Desarrollar el equilibrio y control de cuerpo:

Tensión y relajación. (Cuerdas para atar los pies de los niños)

Desarrollar el dibujo de la figura humana y la precisión al colorear. (Dibujarse así mismo la mitad del cuerpo).

1.3 DESARROLLO FISICO EN LA PRIMERA INFANCIA

Para evaluar nutricionalmente a los niños entre los 0 y 5 años **debemos** utilizar las referencias entregadas por la Organización Mundial de la Salud (OMS).

El Índice de Masa Corporal es una herramienta útil para ser utilizada en niños porque tiene una buena correlación con la cantidad de grasa corporal y permite identificar en forma temprana el sobrepeso y la obesidad.

El crecimiento se refiere al incremento de la estatura y del tamaño de los órganos del cuerpo producto de un incremento de masa corporal por un aumento del número de células o por el tamaño de las células, y el desarrollo se refiere a la mayor capacidad funcional de sus sistemas producto de la maduración, diferenciación e integración de sus funciones en aspectos biológicos, psicológicos, cognitivos y sociales, entre los principales (MINSA 2010).

El periodo temprano se refiere a la gestación y los tres primeros años de vida. Aunque el crecimiento y desarrollo termina con la adolescencia, es el periodo temprano el que representa mayor vulnerabilidad por la formación del cerebro y los órganos vitales como el corazón, hígado, páncreas y pulmones, y en el caso de las niñas, los órganos reproductores (UNICEF 2006).

Las alteraciones producidas en el período temprano tienen consecuencias en todas las esferas del desarrollo, como en la estatura, en la capacidad física, en la capacidad intelectual, en la salud, en el desarrollo emocional y social.

Las consecuencias en los órganos vitales están referidas a la mayor probabilidad de enfermedades crónicas en la edad adulta tales como enfermedades cardíacas, diabetes, hipertensión y obesidad, y consecuencias en la capacidad reproductiva en el caso de las mujeres (UNICEF 2006, INSCENAN 2004).

Contrario al concepto erróneo de que los genes eran los únicos responsables del desarrollo, ahora sabemos que la nutrición, la salud, la higiene, la protección y la estimulación psicoafectiva tienen igual o mayor importancia en el desarrollo temprano del niño.

Además de ello también sabemos que los efectos de las alteraciones causadas por los ambientes desfavorables son permanentes y pueden transmitirse de generación en generación por mecanismos que no involucran cambios en los genes (UNICEF 2006, INSCENAN 2004).

La desnutrición es un marcador importante de ambientes inadecuados y de riesgos para el desarrollo; por lo tanto, es muy probable que al menos esta proporción de niños y niñas tengan retrasos en su desarrollo (INS-CENAN 2004).

1.3.1 Peso corporal y estatura para cada edad

El crecimiento, del nacimiento a la adolescencia, ocurre en dos patrones diferentes. El primero (del nacimiento al año de edad) es de crecimiento muy rápido pero desacelerado, el segundo patrón (del año hasta antes del inicio de la pubertad) muestra un incremento anual más lineal y estable.

Normalmente, el incremento en la longitud del infante es alrededor de 30% a los 5 meses y mayor del 50% para el año de edad. A los 5 años la estatura se duplica.

El aumento en peso de los niños es incluso más impactante que su crecimiento inicial de longitud, el niño duplica su peso a los 5 meses, lo triplica al año y casi lo cuadruplica a los dos años. Los incrementos anuales son muy constantes entre los 2 y los 6 años, luego se hacen más lentos hasta el inicio de la pubertad.

Existen amplias diferencias individuales en los patrones de crecimiento. A los 36 meses, los niños del quinto al 95 percentil pueden tener una longitud de entre 91.5 y 104 centímetros y pesar entre 12.3 y 17.3 kilogramos. A la misma edad, las niñas en los mismos percentiles pueden tener una longitud de entre 90 y 101.6 centímetros y pesar entre 11.3 y 16.3 kilogramos.

Las diferencias de crecimiento dependen de la herencia (los padres altos tienen niños altos), hábitos de nutrición y alimentación, cuidado global de la salud.

Los niños de clases superiores y familias mejor educadas son más altos que los niños de clases bajas, principalmente por la mejor nutrición y cuidado de la salud que les permite crecer tanto como sus genes lo permiten. (Vaughn, 1983).

Las diferencias culturales y étnicas también influyen en el crecimiento, los niños negros suelen tener piernas más largas y ser más altos que los niños blancos, que a su vez son los altos que los niños asiático americanos.

Anexamos tablas de crecimiento, talla, peso e índice de masa corporal., de la Organización Mundial de la Salud.

Peso para la edad - NIÑOS

Patrones de crecimiento infantil de la OMS - Nacimiento a 5 años (percentiles)

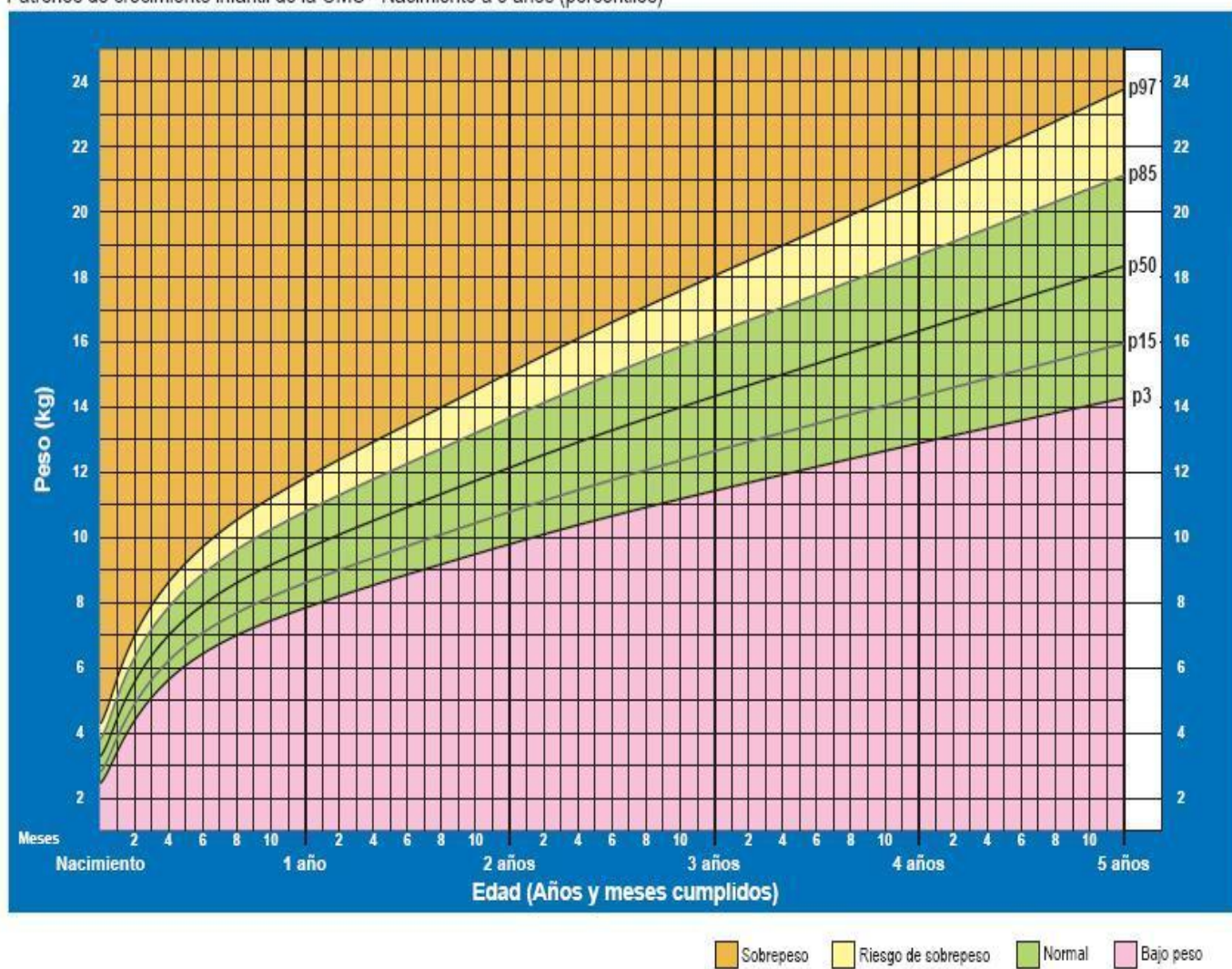


TABLA N°1

Relacion peso para la edad en niños

Peso para la edad - NIÑAS

Patrones de crecimiento infantil de la OMS - Nacimiento a 5 años (percentiles)

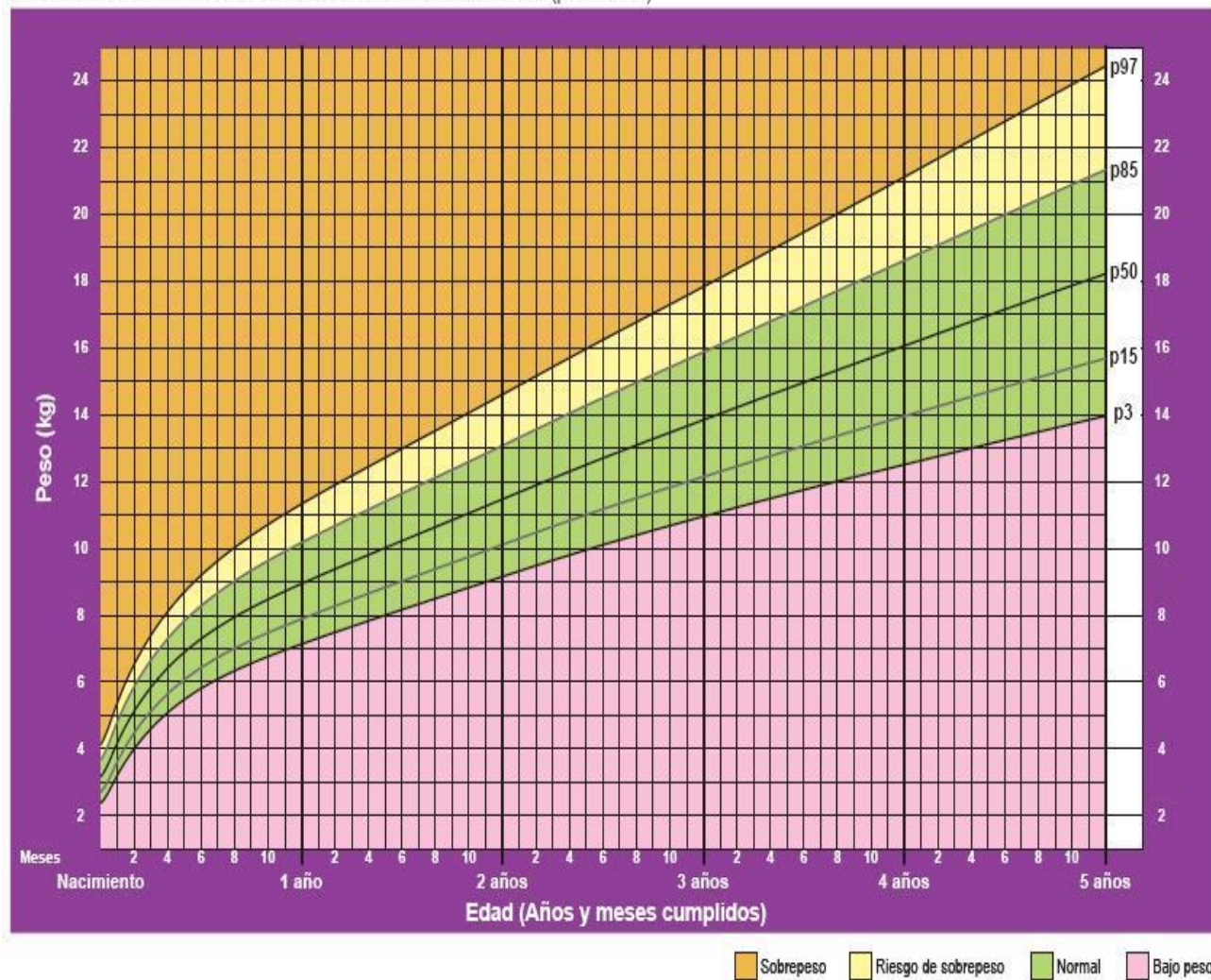
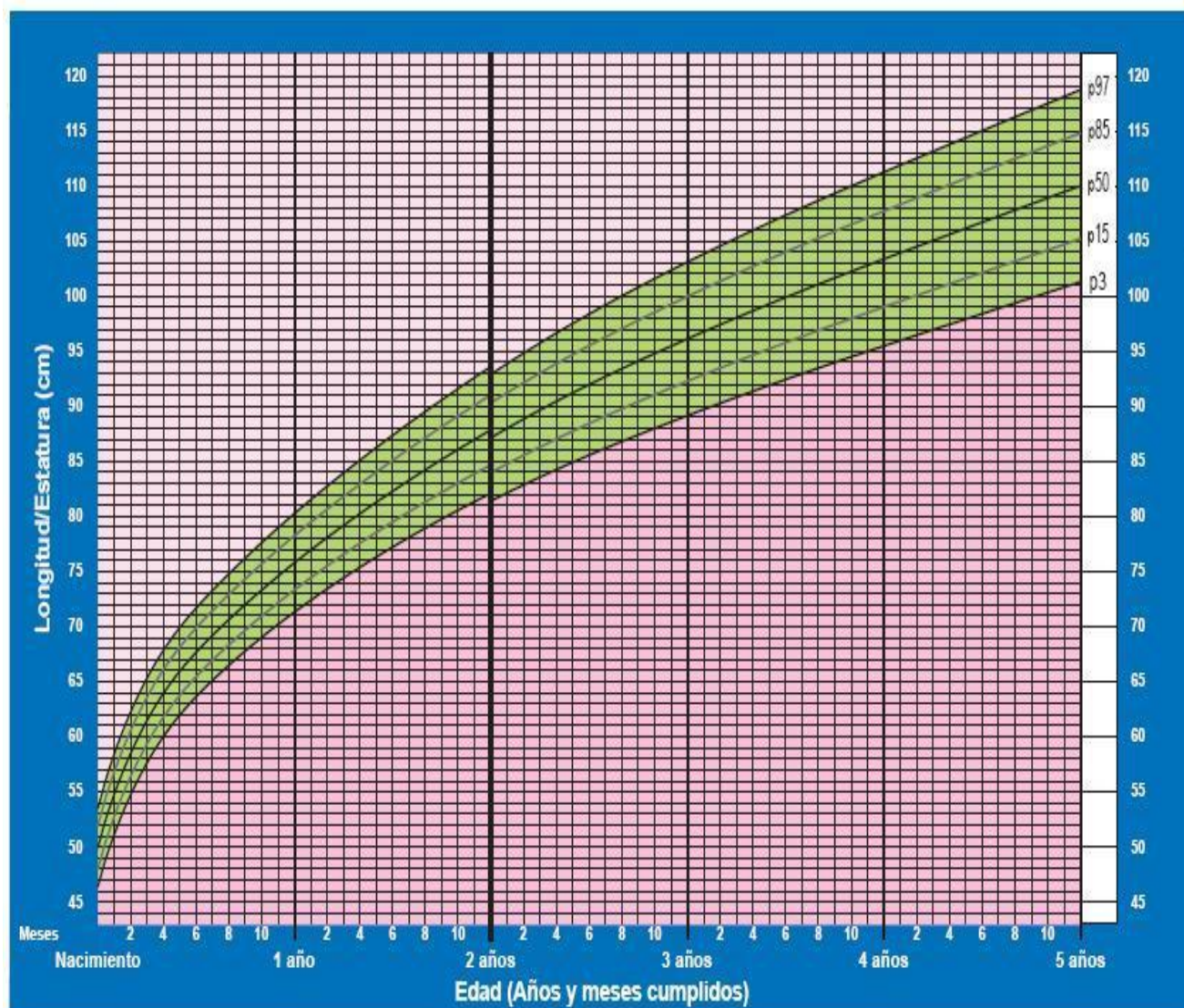


TABLA N°2

Relación peso para la edad en niñas

Longitud/talla para la edad - NIÑOS

Patrones de crecimiento infantil de la OMS - Nacimiento a 5 años (percentiles)



Normal Alerta

TABLA N°3.

Longitud /Talla para la edad en niños.

Longitud/talla para la edad - NIÑAS

Patrones de crecimiento infantil de la OMS - Nacimiento a 5 años (percentiles)

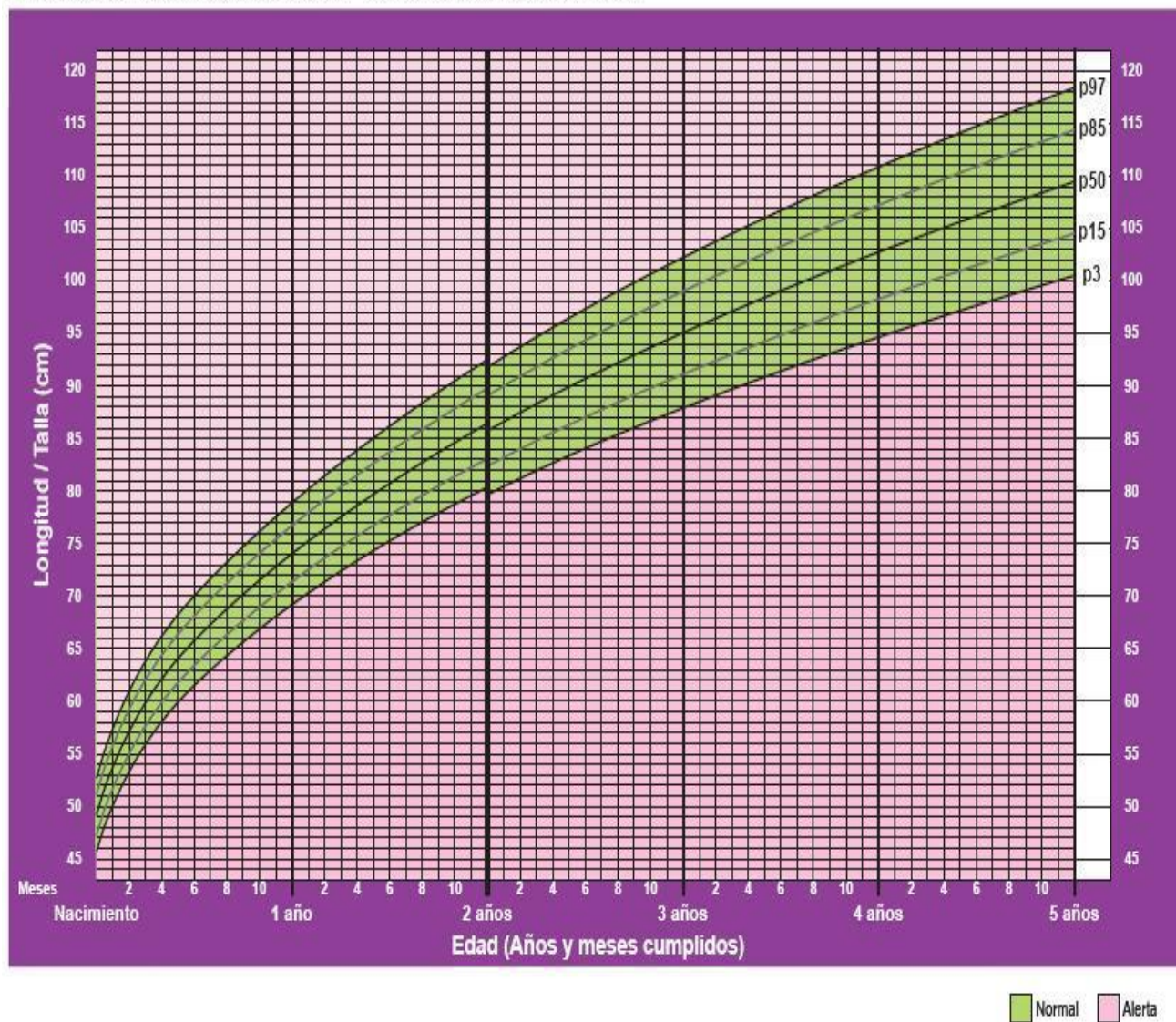


TABLA N°4

Longitud/Talla para la edad en niñas.

Índice de Masa Corporal - NIÑOS

Patrones de crecimiento infantil de la OMS - Nacimiento a 5 años (percentiles)

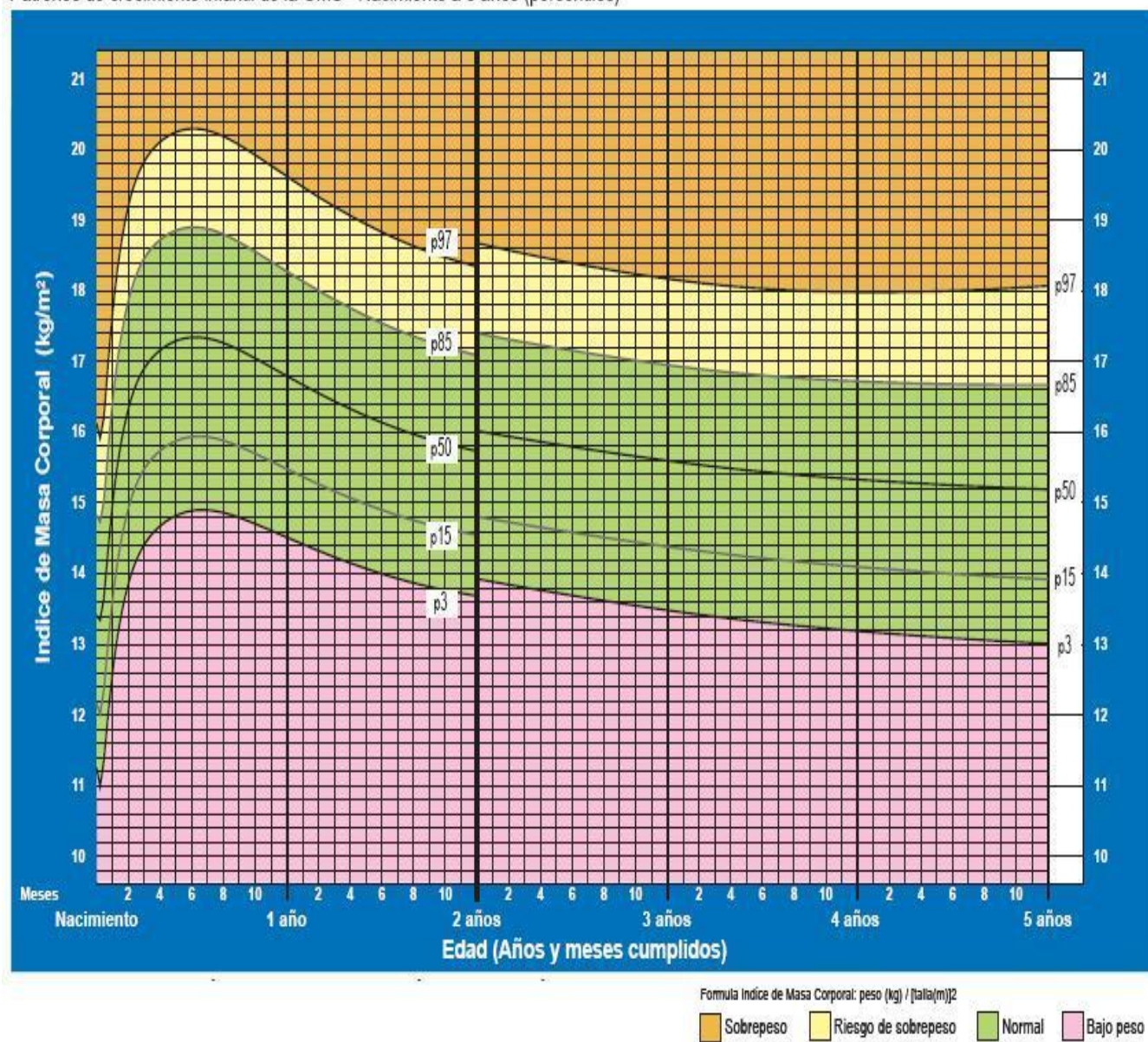


TABLA N°5

Índice de masa corporal en niños.

Índice de Masa Corporal - NIÑAS

Patrones de crecimiento infantil de la OMS - Nacimiento a 5 años (percentiles)

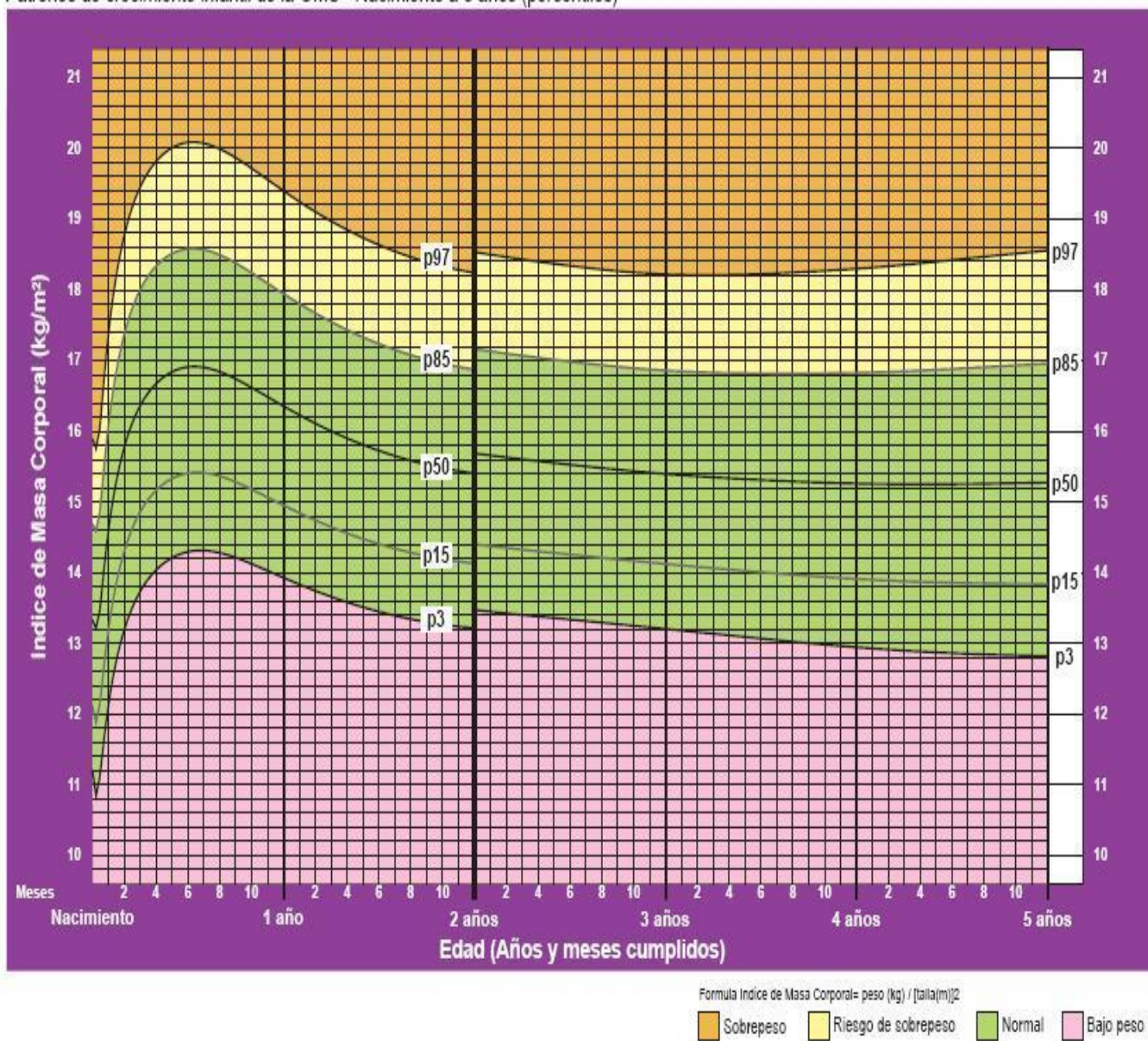


TABLA N°6

Índice de masa corporal en niñas.

1.3.2 Proporciones corporales

Este periodo de crecimiento provoca cambios proporcionales en su cuerpo, así por ejemplo, al nacer el niño presenta relativamente una cabeza grande en proporción a su cuerpo, luego esta ya no crecerá tanto como el cuerpo. Existe también un incremento en la longitud del tronco, de los brazos y piernas, cuando se alcanza una estatura plena. Podemos considerar, que las diversas partes del cuerpo van incrementándose en proporciones diferentes, alcanzando su tope en diversos momentos que van desde la primera infancia a la madurez.

Resumiendo diremos que conforme avanza el desarrollo físico del niño se ampliará igualmente la capacidad de su respuesta motora, que será determinada por la maduración física y sobre todo por la oportunidad que hemos de brindar mediante la ejecución de las actividades como el gateo, caminar, correr, saltar, etc. Conforme se logre el avance en su desarrollo el niño adquiere destrezas mayores y complejas.

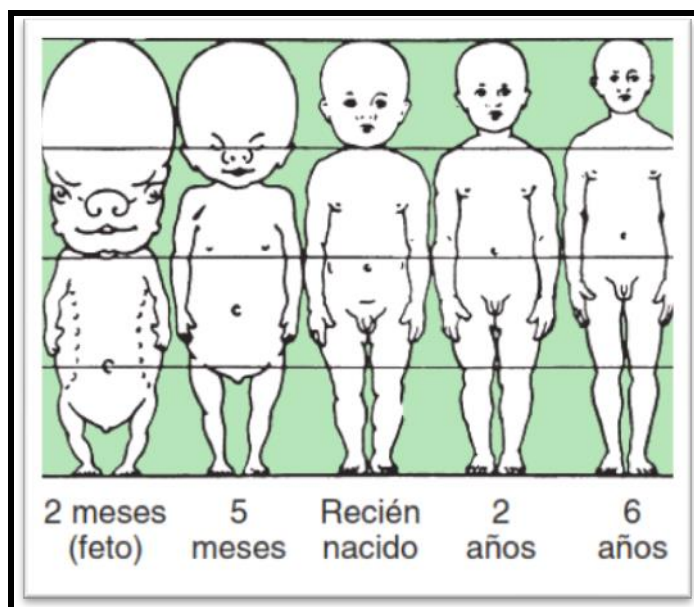


FIGURA N° 1

Esquema de proporción corporal

Este desarrollo va depender de dos leyes maduracionales transmitidas genéticamente

Ley Céfalocaudal:

El desarrollo corporal del niño en cuanto a sus estructuras y funciones comienza por la cabeza y luego se dirige al tronco, para finalmente llegar a las piernas. Esta teoría se comprueba al ver que la parte superior de su cuerpo es más pesada que el resto y es donde se inician las funciones motrices, por ejemplo cuando se acuesta al bebé sobre su cama, boca abajo, notaremos que pueden levantar la cabeza mucho antes de poder levantar el pecho. Así mismo el control de la cabeza, de los ojos y hombros precede al control de las extremidades. (Las extremidades superiores se controlan antes que las extremidades inferiores).

Ley Próxima Distal:

En este nivel, el desarrollo sigue la secuencia desde adentro hacia afuera partiendo del eje central del cuerpo. Si hablamos por ejemplo del desarrollo del feto, veremos que la cabeza y el tronco se van formando antes que el desarrollo de las extremidades superiores e inferiores, que irán apareciendo en forma paulatina, es decir, que las incipientes extremidades poco a poco irán alargándose hasta lograr la aparición de las manos y los dedos, en el caso de las extremidades superiores; de pies y dedos en caso de las extremidades inferiores. Por ejemplo el niño posee el uso de los brazos, antes que el de las manos y éstos son utilizados de forma global, antes de poder coordinar y controlar los movimientos de los dedos. (La secuencia de control sería: hombro, brazo, muñeca, mano).

1.3.3 Crecimiento del cerebro y maduración nerviosa.

La formación del SNC se inicia en el embrión y se prolonga hasta la adolescencia, cuando terminan los procesos de:

- Mielinización
- Conexión sináptica

El proceso se lleva a cabo a lo largo de 5 fases:

- 1) Inducción de la placa neural.
- 2) Proliferación de las células nerviosas.
- 3) Migración y agrupamiento.
- 4) Crecimiento de axones, formación de sinapsis y mielinización.
- 5) Muerte neuronal y nueva disposición sináptica.

Entre los 16 y 20 días de la fertilización del huevo (fecundación) comienza a desarrollarse el sistema nervioso a partir del ectodermo. En principio se forma una placa, la placa neural, que se va cerrando para formar un tubo, el tubo neural, lo cual ocurre a la 4ta semana.

El tubo neural dará origen a la médula y al encéfalo, el cual se desarrolla por el proceso de proliferación de células y su posterior migración.

La proliferación neuronal comienza con la multiplicación de los neuroblastos, que son los precursores de las futuras neuronas. Estas células van a cambiar de posición mediante un proceso conocido como migración neuronal, durante el cual, también se producen células de la glía. Mientras están migrando, las jóvenes neuronas, no desarrollan sus prolongaciones (axones y

dendritas), que aparecen una vez que han llegado a su destino final; entonces los axones inician su crecimiento en la dirección adecuada para que estén preparados para su función específica, mediante la conexión con otras células nerviosas.

Se supone que el crecimiento de los axones estimula la producción de dendritas en las células con las cuales se conectan.

Además de los determinantes genéticos en el desarrollo de las conexiones inter-neuronales, hay una contribución importante del medio ambiente que hace que se adapten a los requerimientos de la vida. Por ejemplo, el desarrollo del lenguaje resulta de una interacción entre el desarrollo neuronal y la estimulación ambiental. Es harto conocido que si el ser humano no recibe suficiente estímulo lingüístico no lo va a desarrollar. Además la exposición al lenguaje debe producirse en un determinado lapso, de lo contrario el sujeto no va a generar lenguaje alguno.

Las alteraciones en la multiplicación, diferenciación y migración de las células van a provocar anomalía en el desarrollo de la corteza y núcleos encefálicos, lo cual se va a traducir en trastornos de las funciones mentales. También las lesiones provocadas por enfermedades de la madre pueden alterar el desarrollo del SNC.

Una vez lesionado el tejido nervioso ya formado no se produce tejido extra que compense tal destrucción. Por ejemplo, estos procesos se ven alterados por el consumo de alcohol, que trastorna la glía radial tanto en su función de guía de la migración neuronal como en su función de célula troncal.

Después del nacimiento el encéfalo crece como consecuencia de la producción de mielina. Las células gliales cubren los axones con una capa de mielina para que la conducción eléctrica sea más rápida y adecuada. La falta de este recubrimiento impide el normal funcionamiento.

El proceso de mielinización se inicia después del tercer mes de la fecundación y continúa lentamente. Al nacer, solo unas pocas áreas están mielinizadas, como el tallo cerebral que controla reflejos vitales. Los hemisferios cerebrales completan su mielinización muy tardíamente, las áreas primarias motoras y sensoriales inician su mielinización primero que las áreas de asociación, que alcanzan su desarrollo completo hacia los 15 años de edad.

Por su parte las fibras comisurales, de proyección y de asociación completan su mielinización en una época más tardía que las áreas primarias; este proceso es paralelo al proceso cognoscitivo de niño.

La complejidad de las conexiones nerviosas en la corteza y mielinización parece vincularse al desarrollo de conductas cada vez más elaboradas. Es decir que las conductas más elaboradas requieren de conexiones nerviosas más complejas.

Los sistemas neurales comienzan a ser funcionales en el momento en que se desarrollan sus conexiones sinápticas. En el ser humano, la creación de sinapsis tiene lugar en distintos momentos para distintas regiones, durante un periodo prolongado. El desarrollo sigue una secuencia jerárquica de desarrollo, en la que las regiones sensoriales y motoras primarias maduran antes que las regiones asociativas, como la corteza prefrontal, la supralímbica o la parietotemporal asociativa. Las regiones filogenéticas más antiguas maduran primero que las más recientes.

A medida que el cerebro se desarrolla va incrementando su peso y se va replegando cada vez más. El cerebro del recién nacido pesa aproximadamente 350 gramos; al año de vida pesa aproximadamente 700 g.; a los dos años 900 g. y dependiendo de la talla del individuo adulto, pesa entre 1300 y 1500 gramos.

En el momento del nacimiento, el cerebro humano no ha asumido las funciones para las cuales está diseñado: las va adquiriendo en forma paralela con la maduración. Se considera que la asimetría cerebral es un indicador de esa maduración ya que el hemisferio izquierdo parece madurar primero que el derecho, en la mayoría de los casos. La maduración sigue su curso de lateral a medial y de izquierda a derecha.

Las regiones filogenéticas más antiguas maduran primero que las más recientes, pero al madurar estas últimas asumen la “dirección” del proceso. La corteza prefrontal experimenta un gran crecimiento en el humano, ocupando casi una tercera parte de todo el cerebro. Es en esta región donde se lleva a cabo las funciones de asociación más elaboradas, no obstante su maduración no se completa hasta el final de la adolescencia.

1.4 DESARROLLO COGNOSITIVO

En la historia de la psicología ha habido muchas y distintas respuestas a este problema del peso relativo de los factores hereditarios y de los factores ambientales en cuanto a su influencia en la determinación de la conducta y del desarrollo psicológico del niño. Intentaremos resumirlas en tres posturas: concepción innatista, concepción ambientalista y concepción interaccionista.

Concepción innatista

Según esta concepción, las características psíquicas de un individuo, al igual que sus características orgánicas, se encuentran predeterminadas por la dotación genética que recibió al nacer. La inteligencia, facultades y carácter de un individuo dependen del equipamiento genético heredado de sus progenitores. Un niño es inteligente, habilidoso para la música, agresivo, etc.. Estas características de su conducta vienen ya en el temperamento, en la personalidad del individuo al nacer. El paso del tiempo, la edad, la maduración nerviosa van haciendo que estas características ya poseídas, vayan apareciendo y expresándose a lo largo del desarrollo del niño.

Esta concepción innatista ha recibido severas críticas:

a) En el propio terreno de la herencia orgánica, los biólogos diferencian entre lo que se llama el genotipo: lo que efectivamente se hereda, y el fenotipo: lo que aparece como característica manifiesta y observable. El fenotipo de un organismo se constituye como la resultante de una interacción entre el genotipo y el medio ambiente en que dicho organismo se desarrolla. Por tanto, aun en el caso de que aceptásemos la herencia genética de las características psicológicas del ser humano (lo cual parece muy improbable), sería necesario aceptar así mismo

la distinción antes referida entre genotipo y fenotipo, y el papel del medio ambiente en la determinación de las características psíquicas del individuo.

b) El hecho de que existan enormes variaciones de conducta y de desarrollo de las características de los procesos psicológicos en individuos que pertenecen a culturas y ambientes distintos, abogaría por la importancia del factor ambiente, ya que las variaciones en la dotación genética de una comunidad humana a otra no son suficientemente grandes como para ser directamente responsables de tan grandes variaciones de conducta.

Concepción ambientalista

“Los que defienden esta concepción afirman que todas las características psicológicas de un individuo y su conducta vienen determinadas directamente por las características del medio ambiente donde se ha desarrollado. Por ello, ante toda conducta de un individuo cualquiera hay que preguntarse siempre, para explicarla, cuál es el estímulo que le ha precedido o que le ha seguido, en lugar de preguntarse por las características psicológicas del individuo”
Esta concepción, al poner el acento en el medio ambiente en lugar de la herencia genética. Sin embargo, esta concepción tampoco se escapa a las críticas, entre las cuales se le han formulado las siguientes:

a) La evidencia empírica demuestra que ante un mismo estímulo ambiental los individuos difieren considerablemente en cuanto a sus respuestas, e incluso un mismo individuo no siempre da la misma respuesta. Existen, por tanto, diferencias individuales en el modo de apropiarse el estímulo y en la respuesta dada.

b) Esta concepción reduce al individuo a un mero mecanismo pasivo de dar respuestas, y no es capaz de explicar el papel activo del sujeto humano en la percepción del mundo exterior y en su transformación. El individuo no es sólo objeto, sino también sujeto del desarrollo. El ambiente no actúa de modo automático y mecánico sobre el individuo, sino que varía según las peculiaridades de cada individuo que, aunque originadas algunas de ellas por condiciones externas anteriores, adquieren sustantividad y eficacia en la determinación de su conducta presente.

Concepción interaccionista

Vistas las dificultades de mantener cualquiera de las dos posturas antes citadas en su forma externa, cada vez es mayor el consenso en reconocer que ninguna de ellas es capaz de explicar de forma aceptable los determinantes de la conducta y del desarrollo psicológico. Es necesario concebir la conducta y el desarrollo como la resultante de una interacción entre ambos factores: biológicos y ambientales. Para esta concepción interaccionista, la dotación genética actúa aportando una serie de posibilidades de desarrollo que no se actualizan sino en su interacción con el medio ambiente.

Según el tipo de ambiente, por tanto, se darán distintas interacciones y, consecuentemente, distintos desarrollos psicológicos. Al mismo tiempo, según las distintas dotaciones genéticas (en especial, según los distintos tipos de constitución nerviosa), se darán también distintos tipos de desarrollo y de conducta.

Sin embargo, en esta oposición herencia-ambiente, y en los niños con una dotación genética normal y sin anomalías, el papel predominante y rector del desarrollo parece tenerlo el factor ambiental, ya que ha sido comprobado que la propia organización nerviosa no es algo dado de forma definitiva al nacer, sino que se va construyendo y transformando por la acción del mundo

exterior, por las diversas interacciones del individuo con el medio ambiente. Pero, a su vez, los factores ambientales actúan de forma diversa sobre el individuo según sea el nivel y tipo de desarrollo que previamente haya alcanzado.

Un ejemplo de esta interacción lo constituye el lenguaje; para que surja el lenguaje es necesaria, de una parte la integridad funcional del cerebro y, de otra parte la interacción del niño con el medio humano; pero, una vez que el lenguaje es adquirido, al propio tiempo, todos los demás procesos psíquicos (sensación, percepción, memoria, etc.) adquieren una organización nerviosa cerebral distinta y estructurada por el lenguaje. La palabra se convierte en el instrumento más importante de análisis y síntesis de las sensaciones y percepciones, el instrumento más importante de almacenamiento de la información, el instrumento más importante del pensamiento, etc.; con lo cual se modifica no sólo la organización de la actividad nerviosa, sino también la forma de percibir y de relacionarse con el medio ambiente.

Esta concepción, pues, resalta la importancia del medio ambiente, pero también el carácter activo de su apropiación por el niño.

1.4.1 Lenguaje y comunicación

Una de las etapas más importantes del desarrollo humano y donde éste se da con una velocidad más rápida es la primera infancia. Según Brazelton, T.B., (1983), y Gehrard, Sue. (2008).

Se producen cambios constantemente, es una época de continua y evidente evolución. La palabra infancia proviene del latín “infans” que significa sin lenguaje. Pero además del inicio del lenguaje en la primera infancia se adquieren otras habilidades como: sonrisa, primeros pasos, la reacción de angustia ante un extraño... multitud de cambios que también son propios de esta etapa. El

lenguaje es un medio de comunicación a través de un sistema de símbolos. A través del lenguaje el niño será capaz de relacionarse con sus semejantes y exponer sus deseos y necesidades de forma más precisa. Al igual que en otras áreas del desarrollo humano, en las teorías sobre el desarrollo del lenguaje también ha habido debate sobre la importancia de los factores externos y los internos en este proceso. Entre las influencias intrínsecas que se destacan encontramos: las características físicas de cada niño, estado de desarrollo del mismo y otros atributos determinados genéticamente. Las influencias extrínsecas durante la infancia están vehiculadas principalmente por la familia: las personalidades y estilos de cuidado de los padres y hermanos, el estatus socio-económico de la familia y la cultura donde el niño ha nacido.

Durante los tres primeros meses de vida las rutinas ligadas a las necesidades del bebé y el adulto comparten unos significados que permiten regular conjuntamente algunos de sus comportamientos. En esta relación específica que hay entre el cuidador (madre u otro miembro) y el niño, la madre empieza a enseñar inconscientemente el lenguaje. Esto ocurre mediante el habla de estilo materno que parece seguir el desarrollo básico, comenzando en el nivel más fundamental y haciéndose gradualmente más complejo a medida que el niño crece. El habla de estilo materno se caracteriza por ser simple estructuralmente (usa frases cortas, no subordinadas, no modificadores), hay un alto grado de redundancia, el tono es alto, la prosodia exagerada, el léxico (palabras utilizadas) son aquellas que están presentes en el entorno del niño, hay preguntas y explicaciones sobre lo que la madre va diciendo o lo que el niño hace.

Edad en meses lenguaje receptivo lenguaje expresivo

- 1-6 MESES: Alerta al sonido, se va orientado hacia la fuente que lo emite. Lloros, gritos, sonrisa social, inicio balbuceo.
- 7-12 MESES Comprende NO, se orienta hacia su nombre, asocia palabras con significados, comprende los gestos que acompañan a las vocalizaciones. Combinaciones de sílabas que se asemejan a las palabras, primeras palabras.
- 13-18 MESES Cuando se le demanda que diga o señale algo lo realiza. El vocabulario se va incrementando de forma gradual.

El habla de estilo materno suele aparecer hacia el tercer o cuarto mes, aunque puede aparecer con anterioridad. Hasta entonces el niño captaba los ruidos que había a su alrededor y lloraba o gritaba para dar a conocer su estado. La madre en esta época es capaz de diferenciar los lloros y saber si se trata de hambre, sueño, ganas de jugar, molestia,... Hacia los 6 meses el niño empieza a explorar los parámetros de su aparato vocal para ver qué puede hacer. Aprenden a producir vocales abiertas y las primeras consonantes. Con el balbuceo y el laleo, el niño va experimentando los sonidos. También aparece una ecolalia, el niño parece un “loro” ante cualquier cosa que diga la madre, repite como si estuviera jugando. Hacia el final de este primer período el niño será capaz de decir las primeras palabras.

A continuación podemos ver más claramente los estadios del desarrollo vocal.

ESTADIO	EDAD	COMPORTAMIENTO VOCAL
1	0-8 semanas	Sonidos vegetativos, reflejos, llanto y agitación.
2	8-20	Arrullos y risas. Sonidos consonantes nasales. Sonidos producidos en la parte posterior de la boca. Disminuye la frecuencia del llanto. Mayor control de los sonidos producidos.
3	16-30	Juego vocal y comportamiento lingüístico exploratorio. Sonidos consonánticos realizados hacia la parte anterior de la boca. Creciente control sobre los mecanismos del habla. Inicio de la secuenciación y re secuenciación de sonidos.
4	25-50	Baluceo reduplicado (producción de sílabas consonante-vocal en las que la consonante es la misma que en cada sílaba). Ritualizado y estereotipado. Vocalización más probable en la interacción con un adulto que en el juego con un objeto
5	9-18 meses	Baluceo no reduplicado, variado. Mayor control sobre el acento y la entonación. Superposición con la producción de las primeras palabras.

TABLA N° 7

Estadios del desarrollo vocal

1.4.2 Etapa sensorio motora

El proceso cognoscitivo es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido. El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo, Este desarrollo gradual sucede por medio de tres principios interrelacionados:

- La organización,
- La adaptación
- El equilibrio

CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO

De 0 a 1 mes.

Se observan básicamente conductas reflejas: actividad corporal, succión, etc.

Al llegar al mes fija la mirada en objetos por períodos cortos.

De 1 a 2 meses sigue con la mirada un objeto que se mueve dentro de su campo visual.

De 2 a 3 meses.

Si se retira un objeto que él está viendo, continua mirándolo hacia el lugar donde desapareció, como esperando que reaparezca por el mismo lugar.

A los 3 meses.

Mira el movimiento de sus manos, trata de alcanzar y tocar un objeto suspendido frente a él.

Identifica a su madre de otras personas.

Entre los 4 y 6 meses.

Descubre los objetos que están parcialmente ocultos. En esta edad se puede decir que el niño comienza a coordinar lo que ve con lo que oye y sus ojos con sus manos. Agarra y ve; ve, agarra y chupa; oye, ve, agarra y chupa. Traslada objetos de un lugar a otro. Es muy explorador

A los 12 o 13 meses.

Puede sacar objetos de un recipiente, uno por uno.

Entre los 14 y 15 meses.

Busca y utiliza un objeto que le ayude a alcanzar a otro (palo, cordel, etc.).

Alrededor de los 15 y 16 meses.

Es capaz de hacer pares de objetos semejantes, al mismo tiempo también puede hacer pares con las ilustraciones de los mismos. En esta edad es capaz, de igual manera, de señalar el objeto que se le nombra.

Entre los 18 y 19 meses.

Sigue órdenes que estén relacionadas, por ejemplo: ve al cuarto y trae mi cartera.

A los 19 meses.

Imita lo que ha observado, lo que sus padres o hermanos hacen. Por ejemplo hablar por teléfono, actividades del hogar, etc.

Alrededor de los 20 y 22 meses.

Busca en varios sitios un objeto que ha sido escondido, sin él ver.

En esta edad el niño es capaz de armar rompecabezas de dos o tres piezas.

A los 21 meses.

Cuando el niño imita puede utilizar varios objetos para representar ciertas acciones, como por ejemplo hacer rodar una caja representado un carro.

Al llegar a los 22 meses.

El niño dramatiza, abraza muñecos y los mece.

Entre los 22 y 24 meses.

Imita modelos o situaciones ausentes (que representan experiencias previas). En esta etapa el niño también puede representarse las acciones antes de ejecutarlas, por lo tanto puede analizar situaciones sencillas antes de actuar.

Que el niño es capaz de buscar y buscar cosas que se le han escondido, puede nombrar y reconocer distintas partes de su cuerpo y relacionarlas con las de otras personas; imita la conducta de los adultos en especial la de sus padres.

- Encuentra un libro específico que se le pide.
- Completa un tablero de formas geométricas de 3 piezas.
- Dibuja una línea horizontal imitando al adulto.
- Copia un círculo.

- Hace pares con los objetos de la misma textura.
- Señala "lo grande" y "lo pequeño", cuando se le pide.
- Dibuja imitando al adulto.
- Asocia colores estableciendo pares de objetos con idéntico color.
- Discrimina semejanzas y diferencias entre objetos que presentan gran contraste.
- Coloca objetos adentro, afuera, arriba, abajo, cuando se le pide.
- Nombra la acción que muestran las ilustraciones.
- Hace pares con una figura geométrica y su ilustración
- Arma rompecabezas de cinco y seis piezas

1.5 DESARROLLO PSICOMOTOR SEGÚN PIAGET

Las investigaciones de Piaget repercuten en los estudios de psicomotricidad desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento.

Periodo sensorio motor:

Relaciones topológicas y organización del esquema corporal (0-2 años). Se caracteriza por un gran desarrollo mental y la conquista del universo que rodea al niño a partir de las operaciones y los movimientos.

Este periodo pasa por 6 estadios:

- **Estadio 1:** Actividad Refleja (0 – 1 mes). Aparición de los reflejos que marcan las funciones de asimilación por el organismo de las aportaciones externas, acomodación del organismo a las características externas y organización, que determinaran la formación de las estructuras intelectuales posteriores.
- **Estadio 2:** reacciones circulares primarias (1 al 4 mes). Desde el punto de vista motor, tenemos un niño que el final de este estadio va a conseguir el control de la cabeza y los semi volteos, no se gira completamente pero gira hacia un lado y otro. Desde el punto de vista psicomotor tenemos un niño que coordina e integra las acciones. Estas acciones se repiten muchas veces y de la misma manera, por eso se llaman circulares. Tienen otra característica; la intencionalidad muy relacionada con la causa – efecto. El niño empieza a manifestar indicios de pensamiento.
- **Estadio 3:** reacciones circulares secundarias (4 -8 meses). En el aspecto motor tenemos un niño que se sienta y gira completamente, en el aspecto psicomotor tenemos un perfeccionamiento de la causa-efecto que se manifiesta en conductas de tirar objetos o

mover el sonajero (el niño se da cuenta que si lo mueve este sonara). Coordinación entre visión y presión. Se sienta y es capaz de coger objetos que tiene alrededor. En cuanto al conocimiento del esquema corporal, junta sus manos y se la lleva a la boca y a los 5 meses se chupa el pie. Se lo chupa porque está en la etapa oral, conoce los objetos a través de la boca.

- **Estadio 4:** coordinación de esquemas secundarios (8 – 12 meses). En el plano motor destaca la bipedestación, en este estadio el niño va a iniciar la marcha (puede aparecer en cualquier momento entre los 10 -16 meses). Una característica importante que se da en este estadio es la permanencia del objeto. Si al niño le escondes un objeto tiene conciencia de ello y lo busca (es un signo importante de inteligencia). Esto ocurre porque el pequeño se da cuenta de la separación de los objetos y de la gente con respecto a él.

La gran movilidad que alcanza el niño en este estadio le ofrece perspectivas nuevas del espacio. Con esto va a conseguir la relación “Entre”.

Hay otra gran adquisición: la marcha. Esta permite la orientación de su cuerpo en el espacio; la toma de conciencia del eje vertical; es capaz de sortear obstáculos gracias al concepto de “entre”.

- **Estadio 5:** reacciones circulares terciarias (12 – 18 meses).

A nivel motor: marcha y carrera (la carrera es torpe). La característica fundamental en este estadio es la “asimilación” y “acomodación”. Entre los 12 -18 meses asimilación y acomodación están mezcladas, pero a partir de este estadio la acomodación pasa a dirigir la asimilación, lo que significa que el niño atenderá y se quedara con lo que más le interesa.

La mayor conquista se centra en la adquisición progresiva de las relaciones espaciales y de los movimientos del propio cuerpo llegando a descubrir las diferentes posiciones de los brazos.

El interés por la posición y desplazamiento de los objetos entre si le conduce a la relación de continente-contenido que hará que coloque unos objetos dentro de otros, los invierta y los vacíe. A nivel espacial, estas acciones nos indican que intuye la relación de contorno o envoltura.

En cuanto al esquema corporal, adquiere el conocimiento del rostro en su totalidad hacia el año y 4 meses.

- **Estadio 6:** invenciones de medios nuevos a través de combinaciones mentales (18 – 24 meses). En este estadio en lugar de estar controladas en cada una de sus etapas y a posteriori por los hechos mismos, su búsqueda está controlada a priori: el niño prevé, antes de ensayarlas, que maniobras fallaran y cuales tendrán éxito.

Con respecto al esquema corporal, va diferenciando mejor las partes del cuerpo y de la cara y las relaciones que guardan entre si. Aparece la imitación generalizada inmediata, por la que el niño busca el equivalente de las partes de su cuerpo sobre otra persona.

La invención de medios nuevos se produce por el grado de conciencia de las relaciones lo suficientemente profundo como para permitirle hacer previsiones razonadas e invenciones por mera combinación mental. Tras adquirirla, los esquemas de acción son mayores y no se limitan al descubrimiento.

Aparece también la representación como consecuencia de la interiorización de las conductas, superándose el tanteo sensorio motor.

El periodo pre operativo; desarrollo del pensamiento simbólico y pre conceptual (2–7 años). Por la aparición de la función simbólica y de la interiorización de los esquemas de acción en representaciones, el niño empieza a traducir la percepción del objeto a una imagen mental.

Pero la noción de cuerpo todavía está muy subordinada a la percepción, este periodo se divide en dos periodos.

1° Periodo: la aparición de la función simbólica. Esta función desarrolla la capacidad de que una palabra o un objeto reemplaza lo que no está presente. La adquisición de esta capacidad permite que el niño opere sobre niveles nuevos y no solo actúe sobre las cosas que están a su alcance. Hace posible el juego simbólico, el lenguaje y la representación gráfica.

La imitación y la aparición de símbolos mentales: la imagen mental nace en la actividad sensorio motriz y la imitación es el acto por el que se reproduce un modelo.

El uso de símbolos mentales exige una imitación diferida en la que el niño no se limitara a copiar un modelo, si no que deberá usar un símbolo mental a partir del cual será capaz de reproducir la acción.

La reproducción correcta y total de la imitación es difícil por el carácter pre categorial del pensamiento del niño. El juego simbólico: en contraste con el ejercicio, permite al niño de este periodo representar mediante gestos diferentes formas, direcciones y acciones cada vez más complejas de su cuerpo.

Es una necesidad para recuperar su estabilidad emocional y para su ajuste a la realidad.

El lenguaje: es el tercer aspecto de la función simbólica y viene determinado por el uso de las palabras. En el estadio sensorio motor las palabras estaban relacionadas con las acciones y los

deseos del niño. Con la aparición de la función simbólica, el niño empieza a utilizar palabras que representan cosas o acontecimientos ausentes.

El lenguaje del niño del periodo sensorio motor estaba ligado a la acción tiempo y espacio próximo.

El del periodo pre operativo permite introducir al pensamiento relaciones espacio-temporales más amplias, librándose de la pura acción inmediata. A los 3 años, el niño puede además de percibir, representar las partes de su cuerpo.

El dibujo: la primera forma del dibujo aparece entre los 2 y los 2 años y medio. Es la época del grafismo en la que el dibujo no es imitativo, sino un juego de ejercicio. El dibujo permite que el niño represente todo lo que sabe de su esquema corporal y de las relaciones espaciales.

2º Periodo: Organizaciones representativas. Una característica importante de este periodo es el egocentrismo. Es una tendencia a centrar la atención en un solo rasgo llamativo de su razonamiento, lo que produce que no pueda proyectar las relaciones espaciales ni aceptar el punto de vista de los demás. Aparece en el lenguaje, razonamiento, juicios y explicaciones del niño, porque es esencialmente de orden intelectual y sirve para ordenar la actividad psíquica del niño.

Durante el periodo preoperatorio se desarrolla en el niño la lateralidad, que consiste en el conocimiento del lado derecho e izquierdo del cuerpo.

Este conocimiento hace posible la orientación del cuerpo en el espacio.

Las nociones de derecha e izquierda no son más que el nombre de una mano o una pierna para el niño, porque no puede instrumentarlas como relaciones espaciales.

Las referencias en su orientación espacial serán las de su cuerpo: arriba-abajo, delante-detrás, derecha-izquierda. Estas relaciones las posee a nivel perceptivo (no representativo) y por eso las establece como ejes referenciales.

Periodo de operaciones concretas (7-11 años).

Es el momento de la adquisición de conceptos tales como conservación y reversibilidad, realización de operaciones lógicas elementales y agrupamientos elementales de clases y relaciones. Esto es posible gracias a la descentración (ponerse en el lugar del otro, tener diferentes perspectivas además de la tuya propia).

A lo largo de este periodo llegan a la estructuración o representación mental de las relaciones espaciales y del esquema corporal. El sujeto ya no considera su cuerpo punto absoluto de referencia. Accede a estructurar el esquema corporal, que supone la representación mental de las medidas, distancia, orden, por la combinación que se produce entre todos los elementos de su cuerpo y sus relaciones espaciales consideradas como un todo, desde su perspectiva y desde otras.

La relación espacial de orden tiene gran importancia en la adquisición del espacio proyectivo porque supone el logro de la noción de eje que referirá a su cuerpo. A partir de esta noción se estructuran los movimientos, direcciones, desplazamientos, orientaciones. El niño ya es capaz de hacer actividades deportivas regladas, aparecen los “deportes”.

1.5.1 Estímulos en la primera infancia

La primera infancia, es la etapa del ciclo de la vida que transcurre desde la gestación hasta los 8 años de edad.

Es el período de mayores cambios y es el tiempo más receptivo al aprendizaje, desarrollo y funcionamiento de los sentidos; donde se abarca el avance motor, y todo lo relacionado con el desarrollo mental el conocimiento (cognitivo), lo psicológico y socio-afectivo.

En los primeros 3 años de vida, todos los niños interactúan con el ambiente, exploran, investigan, descubren, se desarrollan y aprenden muchas cosas sin necesidad de que un adulto los dirija o les enseñe todo; esto se da porque durante estos primeros años de relacionarse con el mundo que les rodea, el cerebro aprovecha al máximo todas las posibilidades de aprendizaje y es cuando los niños están más receptivos, Por esto es tan importante la estimulación durante estos primeros años de vida, y de ahí viene el nombre de “temprana”, porque se debe dar durante ésta edad temprana del niño.

La estimulación temprana, aprovecha la capacidad de aprendizaje y adaptabilidad del cerebro en beneficio del niño. Es un proceso ordenado y personalizado de masajes, movilizaciones, ejercicios, actividades y juegos, con la intención de ofrecerle al niño una serie de estímulos repetitivos, constantes de manera individual; respetando y contemplando sus necesidades, estados y etapas de desarrollo.

Es importante tener claro que estimular no es manipular ni acelerar, sino favorecer experiencias enriquecedoras para su sano y productivo desarrollo, convirtiéndose en un medio agradable de exploración, formación, prevención y adquisición de destrezas.

1.5.2 Atención selectiva.

La atención selectiva o focalizada es la capacidad para atender a uno o dos estímulos relevantes sin confundirse ante el resto de estímulos que actúan como distractores (Jiménez, 2004).

Responde a la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos centrar nuestra atención en un único estímulo, dada la gran cantidad de información que recibimos al mismo tiempo? Este concepto conlleva entender la atención como un mecanismo de capacidad limitada, siendo su función la de asegurar un adecuado procesamiento perceptual del flujo sensorial de los mensajes. También tiene como función asegurar la ejecución adecuada de la acción más importante.

En la atención selectiva se investiga fundamentalmente el procesamiento diferencial de clases distintas de información simultánea normalmente. Aunque el origen de la información puede ser interno (memoria) o externo (ambiente), el campo de la atención selectiva se ha centrado tradicionalmente en las fuentes externas. (Johnston y Dark 1986).

En ocasiones se ha matizado una diferenciación entre atención focalizada y atención selectiva considerando la primera como la capacidad para responder a los estímulos y la segunda como la capacidad para mantenerse ajeno a los distractores.

Cuando un sujeto se orienta hacia los aspectos irrelevantes del entorno nos referimos a su actitud como ausencia de concentración o distracción.

La atención dividida es la capacidad para responder, al menos, a dos tareas al mismo tiempo, el énfasis en los estudios de este tipo de atención no recae en el procesamiento de la información – que es lo relacionado – si no en los recursos de que se dispone para poder ser repartidos de modo eficiente en las tareas a realizar, esta segunda cuestión es justamente la opuesta, ¿Cómo es que

podemos hacer dos cosas o más al mismo tiempo? ¿En que circunstancias podemos hacer mas de una cosa al mismo tiempo? ¿Cómo se perjudica nuestra ejecución por el hecho de hacer mas de una cosa al mismo tiempo?.

La atención dividida está dirigida fundamentalmente al estudio de los déficits como consecuencia de la presentación simultanea de información o de la realización concurrente de varias actividades. Desde un punto de vista teórico, el enfoque es de capacidad o de recursos, de conseguir los procesos o mecanismos que optimizarían el procesamiento o la ejecución concurrente.

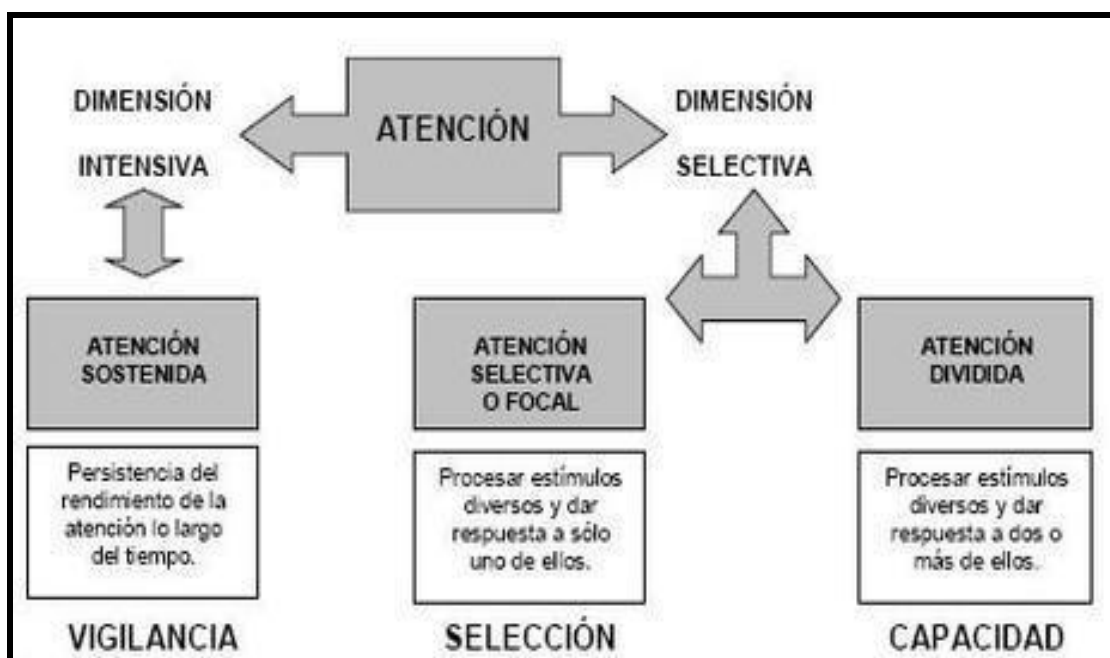


FIGURA N° 2

Atención selectiva en la infancia

De acuerdo con lo expuesto hasta el momento, cuando pedimos a un niño o una niña que presten atención a alguna tarea, le estamos pidiendo que:

- Responda a unos estímulos determinados a la vez que debe ignorar otros menos relevantes (atención selectiva).
- Respondiendo a diferentes tareas que se le presentan de forma simultánea, intentando que todas estas funcionen obteniendo un rendimiento óptimo (atención dividida) y
- Que la concentración en las tareas que realiza persista el tiempo suficiente como para conseguir de forma eficiente el objetivo propuesto (atención sostenida).

Así, su capacidad de atención dependerá del correcto funcionamiento de cada una de estas áreas y cualquier disfunción en estos sistemas evidenciara la presencia de un déficit de atención dificultándoles el atender a actividades u objetos por periodos de tiempos determinados.

De esta forma, su atención divaga rápidamente de una cosa a otra, acompañados estos cambios de foco atencional, por fallos en la captación o percepción de detalles, pudiendo perderse aspectos sutiles de diferentes situaciones o contextos.

1.6 DESARROLLO EMOCIONAL

1.6.1 Desarrollo de las emociones

Según Brazelton (1983), Gehrard (2008), articula que los bebés nacen con un limitado registro de emociones, que van haciéndose más complejas a medida que crece y madura.

Los recién nacidos son capaces de mostrar tres expresiones emocionales

- Sorpresa
- Placer
- Malestar

Sin embargo, alrededor de los dos meses, muestran la primera conducta verdaderamente social a las caras de las personas que los cuidan: *sonríen*.

A los cuatro meses, han añadido una cuarta emoción a su repertorio: *el miedo*.

El repertorio emocional del bebé se amplía de nuevo entre los seis y nueve meses, cuando *aparecen la timidez, el miedo a los desconocidos y el miedo a ser separados de las personas que se ocupan de él*.

Antes de este momento, los bebés están, por lo general, cómodos con cualquier adulto que se ocupe de ellos, pero después ese momento es muy probable que tengan miedo de estar con quien no sea su madre, su padre o cualquier otra persona que se haya ocupado de él.

La aparición de la sonrisa social a los dos meses de edad supone una recompensa agradable para los padres que cambian los pañales o se levantan por la noche, aunque la expresión del malestar y el miedo entre los cuatro y los nueve meses no suele agradar a los padres.

Sin embargo, ambos son signos de un desarrollo normal y saludable de las emociones del bebé.

A los dos años de edad, las emociones se hacen más complejas todavía. En este momento, muchos bebés actúan de forma culpable cuando no se han portado bien y parecen sentir vergüenza ante el fracaso.

Los niños de dos años son criaturas muy sociales, que se han creado fuerte apego con sus padres y con otras personas que los cuidan.

La fuerza del apego se manifiesta de varias formas. Por ejemplo, ya hacia los seis meses de edad el niño se aferra y hace lo que sea para estar cerca de sus padres. A veces, no le parece suficiente estar muy cerca de ellos; pide que sólo le presten atención a él; en caso de ausencia de los padres muestran su ansiedad con llanto, nerviosismo y gritos.

A los dos años las emociones positivas y negativas, están bastante desarrolladas, pero se vuelven más intensas en el periodo preoperatorio, entre los 2 y los 7 años.

La elaboración de las emociones en su mayor parte corresponde al desarrollo cognitivo. Los cambios sociales más notables durante este período se producen en las relaciones con sus compañeros.

A los dos años de edad ya se dedican al juego solitario. Es decir, juegan solos, aunque haya otros niños delante. La frecuencia de este tipo de juego disminuye rápidamente entre los dos y cinco años.

Al final de la etapa preoperatoria [... es una de las etapas del desarrollo cognitivo descritas por Piaget; en el desarrollo psicomotor]...

El juego predominante es cooperativo, social, que supone un intercambio cooperativo. El cambio en las pautas de juego parece tener un desarrollo paralelo al cambio cognitivo. Al principio de la etapa preoperatoria, cuando el pensamiento es muy egocéntrico, no es sorprendente que predominen el egoísmo y la falta de cooperación.

Los niños pequeños no son capaces de comprender otro tipo de juego. Sin embargo, cuando llegan al final del período, el pensamiento egocéntrico disminuye y aumenta el juego cooperativo.

Un cambio similar se produce en los arrebatos emocionales entre el comienzo y el final de la etapa preoperatoria. Los niños de dos y tres años de edad normalmente tienen rabietas, sin que estén dirigidas contra nadie en particular, mientras los niños de cuatro a siete años dirigen su agresividad hacia otros. Aunque este tipo de comportamiento no parece sociable, se trata de una forma de emoción compartida, más social, menos egocéntrica.

Hacia los dos años la mayoría de los niños y niñas empiezan a actuar de forma sexualmente tipificada. Los niños tienden a jugar con camiones, aviones y cubos de construcción: las niñas juegan fundamentalmente con muñecas, peluches y ropas. A esta precoz edad parecen ser conscientes de su propio sexo y entienden los estereotipos sexuales de su cultura respecto de la ropa, las profesiones y las diversiones.

CAPITULO II

LA ESTIMULACION TEMPRANA EN EL DESARROLLO MOTOR Y DE APRENDIZAJE

2.1 HISTORIA DE LA ESTIMULACION

Desde su inicio la Atención o Estimulación Temprana se nutre de diversas disciplinas para sustentar sus bases teóricas y científicas y de diversos enfoques teóricos y pragmáticos, nos remitiremos al surgimiento y evolución de este tratamiento desde la perspectiva histórica de la infancia.

Nuestra intención es realizar un breve recorrido histórico de los hechos más destacables relacionados con el interés por la infancia. No es nuestra intención resumir o intentar resumir la historia de la educación temprana o de la estimulación temprana ya que no tiene sentido.

Para abordar el problema sobre la influencia de la estimulación temprana en el desarrollo de cualidades motoras y de aprendizaje en los menores se considera necesario entrar a tocar los temas de estimulación temprana, desarrollo psicomotor, tipos de estímulos y psicomotricidad, algunos vistos anteriormente.

El origen de la Estimulación Temprana se sitúa en la década de los años cincuenta y sesenta.

Es en los años 60 cuando diversos cambios sociales, políticos, científicos y en educación abren el camino hacia el inicio e implantación de este tipo de intervención a la que se denominó en sus inicios Estimulación Precoz.

Varios son los acontecimientos durante muchos años que impulsan el interés por la infancia y por su educación. Nombraremos los acontecimientos más significativos y relacionados con el tema que nos ocupa.

Siglo XIX:

El Ingles Little describe la parálisis Cerebral infantil como una consecuencia del daño cerebral adquirido al nacer (enfermedad de Little) después se descubrió que la causa era la asfixia perinatal.

Sigmund Freud:

Demuestra que las primeras experiencias y las primeras relaciones afectivas dejan permanente influencia en el ser humano.

Jean Piaget:

El desarrollo psíquico del niño empieza desde el primer día de vida la inteligencia progresa dinámicamente en relación con el medio ambiente y los estímulos los cuales favorecen o limitan según su calidad.

Freud y Piaget:

Identifican al niño como un elemento subjetivo a un desarrollo que puede tener desviaciones de un comportamiento dinámico y progresivo y se pueden modificar positiva o negativamente.

Gesell (eu):

Psicólogo, sostiene la importancia de la herencia sobre la influencia del medio ambiente, creó escalas de desarrollo, establece conductas típicas de cada edad para fijar el nivel alcanzado por cada niño y las desviaciones según su edad. Es considerado el padre de la Psicología Evolutiva. Se ocupa del periodo de 0 a 158 años de edad y fracciona la conducta humana en cuatro campos diferentes.

México 1974:

Surge la Estimulación Temprana con Emilio Ribes Psicólogo titular del proyecto de investigación sobre estimulación Lingüística temprana en la UNAM y el Dr. Joaquín Cravioto.


USA 2006:

(Seattle) en el Instituto Allen para la Ciencia del Cerebro se completa el Atlas Cerebral Allen, primer mapa genético del cerebro, localizan los puntos cerebrales en que se activan los 21 mil genes de la especie (cada tipo de neurona activa distintos conjuntos de genes y producen la síntesis proteica para guardar un recuerdo etc.)

Los cambios en el ámbito socio laboral que favorecieron la creación de centros infantiles dedicados al cuidado o educación de niños pequeños fue sin duda la incorporación cada vez más masiva de la mujer al mundo laboral, y la necesidad de instruir a una población cada vez más

industrializada pero poco preparada o especializada en los nuevos campos profesionales. En el aspecto socio-cultural se dieron cambios profundos en los valores familiares y sociales, en el aspecto jurídico-social se produjo una mayor sensibilización por la justicia social principalmente frente a la explotación laboral de los niños.

Para que exista un aprendizaje temprano se necesita de un ambiente adaptado a las necesidades del niño y/o niña y de una maduración del sistema nervioso.

La maduración del sistema nervioso central regulará al niño y/o niña en el control de la reacción a los estímulos que se le estén proporcionando. Si a los niños  niñas y niñas de 3 meses (30 días) o más los acerca de estimularlos en el área motora, no podrán estudiar o asimilar a mantener la atención ni a reaccionar como tiene que ser ante un estímulo, por lo cual se tiene que estructurar un plan con objetivos claros y tomando en cuenta las cuatro áreas que conforman al niño y/o niña como tal, considerando que exista un equilibrio en medio de las mismas para lograr un desarrollo o evolución integral.

Lopez, I. (1999), dice que desde antes de nacer, en el cerebro del niño y/o niña comienza a presentarse la sinapsis, que consiste en las conexiones en medio de neuronas. Este proceso se prolonga hasta los seis o siete años edad (años), momento en el cual no se crean más circuitos.

Durante éste tiempo algunos circuitos se atrofian y otros se regeneran, por esto, nuestra misión dentro de la estimulación es conseguir el mayor número de conexiones para que no se pierdan.

La estimulación hace que un circuito se regenere y siga funcionando y mantenga viva a la célula.

2.2 ESTIMULACION TEMPRANA

Según, Arango de Narvaez (2008), la edad preescolar es considerada por muchos, como el periodo más significativo en la formación del individuo. Cuando el niño o la niña nacen, su cerebro salvo una serie de reflejos que le permiten su supervivencia, está totalmente limpio de conductas genéticas y constitucionalmente heredadas, y lo que posee es una amplia posibilidad y capacidad de asimilar toda la experiencia. A esta capacidad de poder reflejar en sí mismo y asimilar la estimulación del mundo que le rodea es lo que se denomina la plasticidad del cerebro humano.

La categoriza como la capacidad, el potencial para los cambios, que permite modificar la conducta o función y adaptarse a las demandas de un contexto. Los recién nacidos tienen al nacer millones de células cerebrales o neuronas entre las cuales se establecen conexiones llamadas sinapsis, que se multiplican rápidamente, al entrar en contacto el neonato con la estimulación exterior, y que alcanza el increíble número de mil billones. Estas sinapsis dan lugar a estructuras funcionales en el cerebro, que van a constituir la base fisiológica de las formaciones psicológicas que permiten configurar las condiciones para el aprendizaje.

El termino de Estimulación Temprana aparece reflejado en sus inicios básicamente en el Documento de la Declaración de los Derechos de los Niños /1/, enfocado como una forma especializada de atención a los niños (as) que nacen en condiciones de alto riesgo biológico y social, y en el que se privilegian a aquellos que provienen de familias marginales, carenciales o necesitadas. Es decir, como una forma de estimulación a los niños (as) discapacitados, disminuidos o minusválidos. De esta manera la concepción de este término no surgió como algo necesario para todas las niñas (os), sino para aquellos carenciales, con limitaciones físicas o

sensoriales, con déficit ambientales, familiares y sociales. Sin embargo diversos investigadores han demostrado que la Estimulación Temprana ha resultado benéfica tanto para niños de alto riesgo como para aquellos que no presentan riesgo alguno, es así como surgen diversos programas para todos los niños a partir de los 3 meses de edad.

Según, Brunnet (1988), es un método que permite aprovechar al máximo las relaciones de los padres con los hijos, Campo (2000), se define como un tratamiento realizado durante los primeros años de la vida del niño y que pretende enriquecer y estructurar el medio a estimular que incide sobre el niño y que pretende lograr el máximo desarrollo en este.

Para lograrlo se debe incluir típicamente material y unos ejercicios estructurados en relación con las diferentes áreas del desarrollo infantil con el objeto de potenciar el desarrollo armónico de éstas.

Otros autores define la estimulación temprana como el aprovechamiento de la capacidad de aprendizaje y adaptabilidad del cerebro del bebe mediante una serie de estímulos que fijan la atención e interés del pequeño para potenciar las funciones cerebrales del niño.

No se trata únicamente de potenciar el aspecto intelectual, sino también se desarrollan sus capacidades físicas, emocionales y sociales.

Desde el nacimiento hasta los 3 años de edad, se da el momento de máximo desarrollo neuronal en el ser humano, es en este periodo cuando se desarrollan y maduran capacidades como el lenguaje, las sensaciones, las funciones motoras, psicológicas. Además, la estimulación temprana sirve igualmente para prevenir y mejorar posibles déficits en el desarrollo del niño.

Un requisito importante para el crecimiento mental es que los niños sean creados en un ambiente intelectual estimulante, según Rice, quien afirma que (Pellegrini, Perlmutter, Galda y Brody,

1990). Los niños empiezan a relacionarse con el mundo desde que nacen, si disponen de una variedad de objetos para ver, tocar o gustar, de diferentes sonidos para escuchar o de diferentes olores para oler aprenden mas que cuando su exposicion a los estímulos es limitada. La estimulación sensorial fomenta el aprendizaje y coordinación motora en la medida que el niño trata de alcanzar o empieza a dar pasos. La estimulación auditiva, especialmente la exposicion a palabras, facilita el desarrollo del lenguaje y el habla.

Pero lo que los niños aprendan y la medida en que lo hacen no solo depende de la cantidad de estimulación, si no tambien de su tipo, variedad, intensidad, regularidad, duración y momento de presentación. Los niños que reciben de manera regular materiales apropiados aprenden mas de sus actividades de juego que los niños cuya exposicion es mas limitada. Los niños a los que se anima a explorar el ambiente que los rodea aprenderán más rápido que quienes no reciben mucha oportunidad de desplazarse.

Los niños cuyos padres los tocan, les hablan y juegan con ellos aprenderan mas que los niños que permanecen por largo tiempo sin contacto social.

Los padres que salen con sus hijos incrementan su conocimiento y comprensión del mundo en mayor medida que los padres que nunca permiten que los niños salgan de su propio patio.

El máximo crecimiento mental tienen lugar cuando los niños reciben estimulación mental continua desde la infancia. Ningun año, experiencia o situación aislada es tan importante como lo que sucede a lo largo de varios años de crecimiento.

El crecimiento mental puede acelerarse cuando los niños son expuestos a un ambiente enriquecedor, proporcionado por un excelente maestro, pero si luego sufren privaciones

economicas e intelectuales por un periodo de tiempo, el crecimiento se detiene e incluso puede revertirse.

Por supuesto, tambien es posible exponer a los niños a un exceso de estimulacion o a experiencias inapropiadas para su nivel de edad.

En las interacciones personales con sus niños, algunos padres se esfuerzan demasiado por atraer su atencion, lo que ocasiona una sobrecarga de informacion que hace que el niño desvie la mirada y trate de alejarse.

Los niños solo pueden tolerar cierta cantidad de estimulacion, luego de lo cual desean escapar y dejan de responder. El mismo principio se aplica al salon de clases; el maestro que intenta presentar a los estudiantes demasiado material en muy poco tiempo solo logra que pierdan enteres en el aprendizaje posterior. El maximo aprendizaje tiene lugar cuando los maestros y padres toman en consideracion las señales de sus niños y los exponen solo a la cantidad de estimulacion que puedan asimilar a la vez.

2.3 IMPORTANCIA DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA.

Las dificultades para movilizarse, para agarrar un lápiz en incluso para expresarse en las personas, puede ser producto de una inadecuada estimulación obtenida desde muy temprana edad, lo que es llamado falta de estimulación temprana” en los niños.

Al escuchar este término, muchas personas piensan que se trata de ejercicios físicos o intelectuales únicamente para niños con problemas de aprendizaje, o, que es un trabajo que se realizará a una edad adecuada para entrar al kínder o el colegio.

Sin embargo, la estimulación temprana se basa en conocer cómo se forma la estructura del cerebro, para estimular y fortalecer cada una de sus etapas, crear una estructura cerebral, sana y fuerte, tanto física como intelectualmente. Y se habla de “temprana” porque se realiza en los primeros 5 años de vida de los niños, que es el período donde el cerebro crece hasta su tamaño estándar.

Fujimoto G. Dice que el recién nacido tiene muchas más neuronas que cuando alcanza el tercer año de vida y el doble de las que tendrán como adultos. Esto indica, dado el hecho de que la neurona cuando muere no es sustituida por otra y se pierde irremisiblemente, que la no estimulación apropiada o la falta de ella, no solamente impide la proliferación de las neuronas nerviosas que hace que su número decrezca progresivamente.

Se sabe que la insuficiencia nutricional en el primer año de vida puede acarrear daños irreparables en el desarrollo físico y mental del niño o niña, y en los años a continuación traer

como resultado una disminución del peso y talla, una propensión marcada en las enfermedades, dificultades en la atención y la concentración, pobreza intelectual, entre otros. Pero también la insuficiencia cultural y la falta de estímulos psicosociales van a afectar este desarrollo, particularmente en lo intelectual y la formación de la personalidad, lo cual es en muchas ocasiones imposible de retrotraer por no haberse propiciado la estimulación en el momento preciso en que debía ser proporcionada. Mendoza F.

2.3.1 Diferentes instrumentos para medir

➤ los bits de inteligencia:

Son un instrumento educativo que consiste en presentar a los niños estímulos simples que se perciben a través de las cinco vías sensoriales. Así, por Bit de Inteligencia se entiende una lámina que representa alguna realidad o que lleve escrito, por ejemplo, un símbolo, una palabra, un conjunto matemático o una figura geométrica.

El método, basado en la psicología infantil, consiste en ir enseñando a los niños las láminas de una ó varias categorías, a la vez que se enuncia en voz alta el nombre de cada Bit. Su finalidad es que el pequeño vaya identificando las personas, animales o ideas que no puede conocer todavía directamente. Este proceso debe ser breve y la clave de su éxito reside en la rapidez de la novedad: que el pequeño se quede con ganas de más. Después de cada sesión, que según Doman deben repetirse regularmente para que logre los efectos buscados, se puede acabar comentando lo visto o aplaudiendo.

Entre los objetivos que persigue el método de Doman destacan la creación de ideas previas, el desarrollo de redes neuronales, de las vías visuales y auditivas y de la inteligencia potencial de los niños, tanto cognitiva como emocional, alimentando su curiosidad y apasionamiento. Glenn D./11/.

➤ **test de v. apgar (1953):**

Se aplica en el nacimiento, desarrollo un método rápido y fiable para evaluar el estado de los recién nacidos, evaluando de 0 a 5 ítems (ritmo cardíaco, esfuerzo respiratorio, irritabilidad refleja, tono muscular y color), tomando datos a los 3, 5 y 10 minutos tras el nacimiento. Cuanto menor es la puntuación y cuanto más tiempo se prolongase dicha situación, pero era el pronóstico con relación a la mortalidad y a las posibles secuelas neurológicas, llegando incluso a relacionarse una alta irritabilidad, hipotonía o un esfuerzo respiratorio irregular y bajo en el período neonatal, con alteraciones como hiperactividad, bajos niveles de concentración o dificultades de aprendizaje.

➤ **Test de desarrollo de denver (1967):**

Se aplica entre las dos semanas de vida y los 6 años. Desarrollado por Frankenburg y Dodds (1967) y basado en la evaluación de las diferentes habilidades finas y gruesas, más el lenguaje y las habilidades personales – sociales. Permite la detección de retardos en el desarrollo y la utilización de diferentes técnicas de intervención. Son 105 ítems que se presentan normalmente por orden de aparición evolutiva, aunque su eficacia con niños de edad inferior de dos años y medio no es segura.

➤ **test para la evaluación de menores de cinco años con riesgo de retraso en el desarrollo (edi):**

Es una prueba que se mide en grupos de edad predefinidos en distintos aspectos del desarrollo. Evalúa las áreas de desarrollo motor, lenguaje, social, adaptativo y cognitivo agrupandolas en cuatro subgrupos: motriz grueso, motriz fino, lenguaje y desarrollo social. El resultado final utiliza un sistema de semaforo: rojo para riesgo de retraso en el desarrollo, amarillo para rezago en el desarrollo y verde para desarrollo normal y considera la presencia de factores de riesgo.

De un mes de nacido hasta un día antes de cumplir los dos meses
De dos meses hasta un día antes de cumplir los tres meses
De los tres meses hasta un día antes de cumplir los cuatro meses
De los cuatro meses hasta un día antes de cumplir los cinco meses
De los cinco meses hasta un día antes de cumplir los siete meses
De los siete meses hasta un día antes de cumplir los diez meses
De los diez meses hasta un día antes de cumplir los trece meses o un años y un mes
De los trece meses hasta un día antes de cumplir los 16 meses o un año y cuatro meses
De los 16 meses hasta un día antes de cumplir los 19 meses o un año y siete meses
De los 19 meses hasta un día antes de cumplir los 25 meses o dos años y un mes
De los 25 meses hasta un día antes de cumplir los 31 mes o dos años y siete meses
De los 31 meses hasta un día antes de cumplir los 37 meses o tres años y un mes
De los 37 meses hasta un día antes de cumplir los 49 meses o cuatro años y un mes
De los 49 meses hasta un día antes de cumplri los 60 meses o cinco años

TABLA N° 8

Grupos de edades de la prueba de evaluacion del desarrollo infantil “edi”

La prueba EDI es una prueba de evaluacion del desarrollo infantil con propiedades psicometricas, determina las propiedades psicometricas como prueba de tamizaje para los problemas de desarrollo infantil en **menore** de cinco años.

Hay tres tipos posibles de diagnóstico en desarrollo infantil: categórico, etiológico y funcional.

➤ **Diagnóstico categórico:**

Los trastornos del desarrollo son un conjunto de entidades que comparten alteraciones cuantitativas y cualitativas en los diferentes dominios del desarrollo como motor grueso y fino, comunicación, cognición, personal social y adaptativo. El diagnóstico categórico permite etiquetar el padecimiento del niño con un término “de conveniencia” que engloba un grupo de niños con una deficiencia similar. Esta etiqueta o categoría diagnóstica permite un abordaje común tanto en la estrategia de evaluación diagnóstica, como en la intervención. El diagnóstico categórico asume que las entidades nosológicas son cualitativamente diferentes y por lo tanto pertenecen a distintas categorías o clases. Para llegar a una categoría diagnóstica como “Trastorno generalizado del desarrollo” es necesario reunir un cierto número de criterios.

En preescolares es dificultoso llegar a un diagnóstico categórico, por lo que la mayoría de las veces se limita a sospechas diagnósticas que se confirmarán con el especialista, a través de herramientas específicas, o por la evolución temporal del caso.

➤ **Diagnóstico etiológico:**

El criterio que utiliza es la causa de la enfermedad. Un mismo cuadro clínico puede ser secundario a distintas etiologías. El médico especialista es el responsable de buscar etiología en trastornos del desarrollo.

➤ **Diagnóstico funcional:**

Es un tipo de diagnóstico muy útil en diseño de intervenciones y terapias individualizadas para los pacientes. Define las áreas o dominios fuertes o de desarrollo adecuado del niño y las áreas o dominios en donde se observan deficiencias.

Los padres desean para, sus hijos todo lo bueno, sobre todo la felicidad. Las dificultades que encuentran en el camino a este objetivo es que a veces no saben cómo ayudarles y conseguir esta meta. Cada vez hay más estudios que demuestran que el niño que posee autoestima elevada es el que ante las dificultades que nos presenta la vida es capaz de superarlos. Mazzola. B.

Otros como Ribes E. afirma que la estimulación temprana refuerza la confianza que el bebé tiene en sí mismo.

Esa confianza tiene una gran influencia en el desarrollo del niño porque afecta a su deseo de superarse. Su seguridad proviene de la calidad de las relaciones que existan entre él y aquellas personas que desempeñen papeles importantes en su vida. El bebé necesita recibir constantemente mensajes positivos de todos los que le rodean.

2.3.2 ¿qué diferencias puede haber entre un niño que ha trabajado con programas de estimulación temprana y otro que no lo ha hecho?

La diferencia reside en la actitud de uno y otro hacia sí mismo. Esta actitud influirá sobre la forma en la que la persona vivirá todas las etapas de su vida. Los niños necesitan gran variedad de experiencias en los primeros años para favorecer su desarrollo intelectual.

Esa es la manera en que conoce el mundo que le rodea. La curiosidad del bebé le lleva a buscar nuevas experiencias de y aprendizaje por sí mismo. Su capacidad dependerá del grado de estimulación que el niño reciba.

2.4 DESARROLLO PSICOMOTOR

Es la evolución de los distintos aspectos del individuo que se engloban y actúan bajo el concepto psicomotricidad. En los dos primeros años de vida el niño adquiere el control y sostén de la cabeza, la sedestación y la bipedestación. En la etapa que discurre de los tres a los seis años hay una maduración motórica que se manifiesta en el dominio de la marcha, la carrera y las actividades manipulativas. A partir de los cinco años, el niño pasa el estadio global al de diferenciación y análisis de los distintos segmentos corporales. El comienzo de la escolarización supone un nuevo sometimiento a normas sociales y un contacto entre iguales. Predomina el juego simbólico frente al puramente motórico, y se va iniciando el juego reglado.

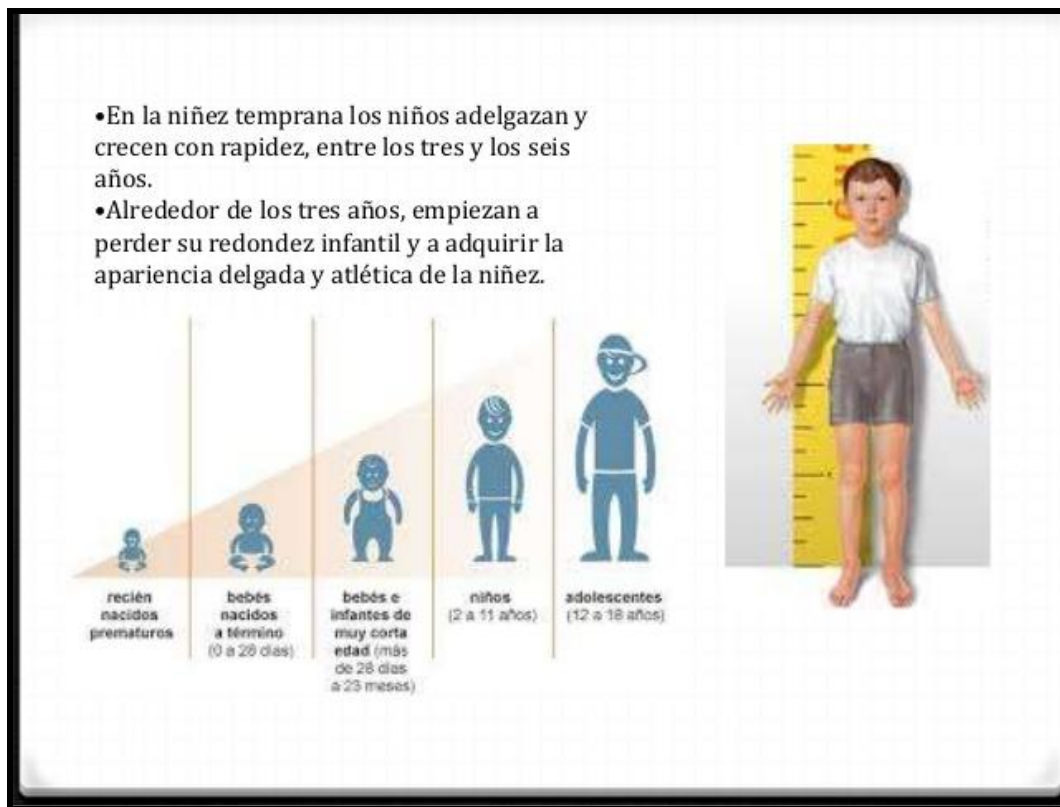


FIGURA N° 3

Crecimiento y cambios en la apariencia física

2.4.1 Tipos de estímulos

Sociales:

Están basados en estímulos verbales (felicitaciones), contactos físicos (palmaditas, caricias de aprobación), expresiones faciales (gestos, sonrisas, movimientos de cabeza).

Físicos:

Los dulces, los premios, regalos, etc., son valiosos cuando están ligados a estímulos de carácter social, cuando se realizan dentro de un contexto emocional que genere la aproximación. No podemos abusar de ellos creando dependencia.

Actividades preferidas:

Conociendo los gustos de los niños, podemos usar las actividades que más les agradan (paseos, recreos) para estimularlos con eficacia.

Retroalimentación:

Cuando se realiza un esfuerzo o actividad específica, es gratificante ser alentado por la forma como se ejecuta (estas escribiendo muy bien o qué bonito el dibujo que está pintando, por ejemplo).

2.4.2 Neurociencia y desarrollo cognitivo y social:

La infancia es considerada como el momento del desarrollo más significativo en la formación de las personas; en ella se organizan las estructuras funcionales en el cerebro que constituirán las bases fisiológicas de las funciones cerebrales que configuran las condiciones y predisposiciones del aprendizaje.

El cerebro se triplica en tamaño en los dos primeros años de vida y alcanza el 80% del peso de adulto en este período. Por otro lado, el sistema nervioso central del niño o niña, que es muy inmaduro al nacer, durante los tres primeros años de vida logra de modo crucial establecer el diseño arquitectónico del cerebro. Las redes neuronales y las ventanas de aprendizaje que se abren y desarrollan durante este período determinarán la capacidad de aprendizaje de los niños y niñas.

Este período crítico se transforma en el eje central del desarrollo integral y que en ningún momento posterior vuelve a ocurrir este fenómeno. Este proceso dinámico, sumamente complejo,

que se sustenta en la evolución biológica, psicológica y social en los primeros años de vida, constituye una etapa de la existencia especialmente crítica, ya que en ella se van a configurar las habilidades perceptivas, motrices, cognitivas, lingüísticas y sociales que posibilitarán una equilibrada interacción con el mundo circundante.

2.5 PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad es la relación entre los movimientos y las funciones mentales, es la que indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y el aprendizaje.

En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño y la niña favoreciendo la relación entre él o ella y su entorno, permitiendo el desarrollo de las actividades perceptivas, motrices del conocimiento del esquema corporal, lateralidad, espacio, tiempo, tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los y las niños/as. Durivage J.

2.5.1 Áreas de la psicomotricidad:

Esquema corporal:

Según Ballesteros. S, el conocimiento y dominio del cuerpo es el pilar a partir del cual el niño construirá el resto de los aprendizajes. Este conocimiento del propio cuerpo supone para la persona un proceso que se irá desarrollando a lo largo del crecimiento. El concepto de esquema corporal en cada individuo va a venir determinado por el conocimiento que se tenga del propio cuerpo. Tasset, Define esquema corporal como toma de conciencia de la existencia de las diferentes partes del cuerpo y de las relaciones recíprocas entre estas, en situación estática y en movimiento y de su evolución con relación al mundo exterior.

Lateralidad:

Existen diversos conceptos sobre la lateralidad que han sido expuestos a lo largo del tiempo por algunos autores. Algunas de estas definiciones son:

- “La mano preferida en actividades manuales nuevas” Garcia.

- “Conjunto de predominancias particulares de una u otra de las diferentes partes simétricas del cuerpo a nivel de las manos, pies, ojos y oídos” Rigal. R.

Equilibrio:

Es la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades locomotrices.

Es decir, la capacidad del cuerpo y la mente de permanecer estable, aun en movimiento.

El equilibrio se clasifica en tres categorías según los autores: equilibrio estático, equilibrio dinámico, equilibrio de los objetos.

- Equilibrio estático: mantenerse en una posición sin moverse.
- Equilibrio dinámico: control del cuerpo mientras se está moviendo. Iceta A. & Yoldi. M.
- Equilibrio de los objetos:

Espacio:

Bruner J. (2001). define qué espacio es el lugar que ocupa cada cuerpo y la distancia entre dos o más personas u objetos.

El concepto de espacio tiene su punto de partida en el movimiento del cuerpo del niño y niña, por lo que los del esquema corporal y los de lateralidad contribuyen a su desarrollo.

Motricidad:

Se refiere al control que el niño o la niña es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

De acuerdo con el desarrollo espontáneo de los movimientos, la motricidad se divide en:

➤ **Gruesa:**

Es el desarrollo, conciencia y control de la actividad muscular grande, especialmente la referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, entre otros. Proceso general y detallado de la motricidad gruesa. Condemarin M.

➤ **Fina:**

La motricidad fina hace referencia a movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos (y que requieren una mayor coordinación.).

Tiempo y ritmo:

Las nociones de tiempo y ritmo se elaboran a través de movimientos que por su automatización introducen cierto orden temporal debido a la contracción muscular, esto implica la regularización de los movimientos debido al ensayo o ejercitación de éstos, permitiendo adquirir un determinado ritmo al realizar el movimiento.

2.5.2 Método (test de Denver)

Consultando la bibliografía y de más que se encuentra sobre el tema, se encuentran una infinidad de test con los cuales se podrían resolver una cantidad de interrogantes a la hora de intervenir en un individuo.

La mejor forma de medición es el test de Denver el cual brinda la información que se necesita sobre los aspectos psicomotores de los niños. También se puede lograr una base de datos de aptitudes y desenvolvimientos de los niños según se vayan cambiando los estímulos y los ejercicios a lo largo de un programa.

Los aspectos psicomotores que se evalúan en este test son:

Área de coordinación:

Evalúa las habilidades que ha desarrollado en sus manos es decir, la coordinación viso manual o vasomotora para alcanzar y manipular los objetos, habilidades motoras para resolver problemas, etc.

Ejemplo; 12 semanas: guardar dentro de sus manos el dedo de la Madre o cuidadora.

12-16 meses: Observa sus manos mientras esta acostado sobre su espalda.

Área motora:

Evalúa las habilidades que ha desarrollado en la coordinación de movimientos más complejos, es decir, del tono y la locomoción.

Ejemplo: Posición sentado, de cubito ventral, de pie, en marcha, forma de aproximarse a los objetos.

Área personal social:

Evalúa las habilidades que ha desarrollado a nivel social, es decir en el contacto y relaciones con los que le rodean.

Ejemplo: Sonríe espontáneamente, atiende con interés, temor a los extraños, etc.

Área de lenguaje:

Explora habilidades para hablar y comprender (orientaciones de voz, expresiones faciales, mímicas, etc.

La comunicación visible- audible: pásame eso, entonación del llanto, balbuceos, etc.

A continuación adjuntamos los siguientes puntos del test de Denver:

- Objetivos
- Desarrollo
- Características
- La presentación
- la evaluación
- la interpretación del test.

Objetivos:

Conocer las características del test y su importancia como herramienta diagnóstica.

Aprender a utilizar la prueba para el diagnóstico precoz de Retraso psicomotor.

Desarrollo:

Fue diseñada con el objetivo de obtener un método simple que pudiera detectar precozmente, retrasos en el desarrollo psicomotor a fin de poder brindar, si es necesario, atención médica, rehabilitativa y educativa al niño/a.

Este test se tipificó a partir de un amplio estudio realizado en poblaciones infantiles de Denver, Colorado, por lo cual lleva este nombre.

Características:

Es una prueba para niños/as de 0-6 años.

Es un método de simple aplicación.

Permite conocer la concordancia entre la edad cronológica y el desarrollo adquirido por el niño/a.

Está constituida por 105 actividades.

Las actividades están organizadas en cuatro áreas.

Presentación:

En el cuadro (hoja de evaluación), tenemos en la parte superior e inferior las edades en meses, entre 0 y 24 meses, y en años de 2 a 6 años.

En cada una de las actividades está representado el porcentaje de niños que pueden realizarla (25%, 50%, 75%, 90%).

Las actividades están presentadas en el orden en que el niño las va adquiriendo, es decir, según su edad.

Normalmente para cada niño evaluado se toman solo 20 actividades de las cuales algunas las puede pasar por reporte del responsable o cuidador/a.

Ejemplo: Sonríe espontáneamente.

Los resultados de la prueba dependen de la habilidad del examinador para observar que actividades puede o no realizar el examinado/a y del reporte que brinden los acompañantes del mismo/a.

Evaluación

Se toman los datos generales del niño/a, especificando su fecha de nacimiento, edad en años, meses y días exactos. Si nació pre-término (antes de 37 semanas) resto cada semana de prematuridad al total de la edad.

-Los niños/as de: 0 a 8 meses..... iniciar de 0 mes.

- 8m. a 2 añosinician 6 meses antes.

-2 años a 6inician 1 año antes.

* Se valora progresivamente hasta que falle 3 veces en el área que se está evaluando.

* Antes de puntuar cada ítem darle 3 oportunidades al niño/a.

La puntuación:

Se indica con el espacio en blanco de la barra.

P ----- Puede ejecutar.

F1 ----- Falló no pudo ejecutar.

NO ----- No ha experimentado la actividad, ejemplo: pedalea triciclo.

R ----- Rechazó ejecutar la actividad.

- Un retraso está indicado por cualquier actividad en la que se falla, es decir no la pudo realizar, ya sea por falta de deseo, incapacidad de responder (factores influyentes: patológicos y/o culturales.)
- El NO se toma como en cuenta solo para indicar fallas en un área.
- R indicado por negativa a ejecución de la actividad.
- Al final de la evaluación también es importante preguntar a los encargados si el comportamiento fue típico.
- Anotar observaciones al reverso de la hoja de respuesta sobre la conducta o actitud del niño/a, la relación con los padres, concentración, estado de salud.

Interpretación:**-Anormal:**

- 1.- Uno o dos retrasos en 2 o más áreas.
- 2.- Dos o más retrasos en una o más áreas.

-Dudoso:

- 1.- Dos o más retrasos en un área.
- 2.- Un retraso en una o más áreas.

-Normal:

Cualquier conducta no incluida.

-No coopera:

Cuando por alguna razón no logramos aplicar la prueba.

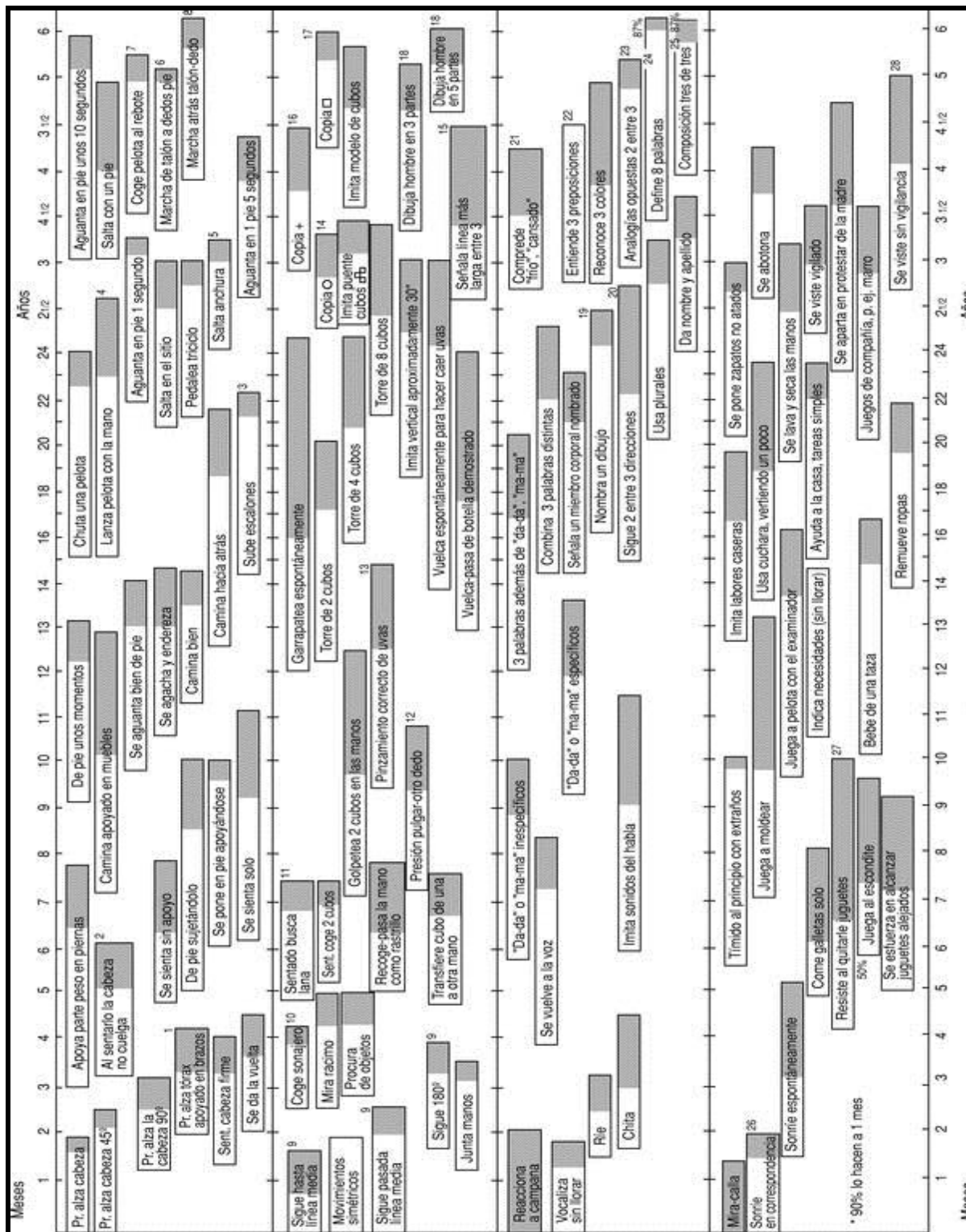


TABLA N° 9
Cuadro de Test de Denver

CAPITULO III

EL JUEGO EN EL DESARROLLO MOTOR Y DE APRENDIZAJE

3.1 DESCRIPCION DEL JUEGO Y SUS ORIGENES

3.1.1 Historia del desarrollo del juego en el niño:

El juego es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento.

El niño, antes incluso de dar sus primeros pasos, tiende a buscar juegos rudimentarios que le producen una sensación de bienestar interno. Al ser, por tanto, un componente básico de la naturaleza humana, es perfectamente comprensible que haya estado presente en el mundo desde las sociedades más primitivas. En este artículo se analizará la evolución que ha sufrido el juego desde sus orígenes hasta los albores de la sociedad moderna.

Para comenzar a estudiar esta evolución, y partiendo de la tesis de Huizinga (1990) de que el juego es anterior a cualquier cultura, hay que remontarse a los primeros pobladores del planeta Tierra.

Este autor señala que *“ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él”*.

En el paleolítico, la presencia del juego se da por descontada por los antropólogos, ya que su naturaleza es inherente a los primates, Blanchard, K. y Cheska, A (1986). El hombre del

paleolítico empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas, como el derecho, la moral, etc. De este modo, el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco y casi de una forma inconsciente, va generando en la sociedad.

En esta etapa, sin embargo, algunos autores ponen en duda la existencia de un verdadero deporte, que entienden que es más propio del hombre evolucionado.

De la información conservada de estas épocas prehistóricas se puede extraer la conclusión de que el juego está muy relacionado con la esfera de lo mágico y lo divino. Casi todas las manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religioso.

Por su lado, la actividad física se relacionaba más con cuestiones de supervivencia, dada la necesidad de mantenerse en forma para cazar, huir de las fieras o de los enemigos o atacarles.

Se podría decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento mágico-religioso, pero que realizaba actividad física por necesidad.

Los juegos de gran simplicidad y equipamiento escaso del paleolítico inferior van dando paso lentamente a otros de mayor complejidad y estructuración, como los juegos de pelota (aún sin reglas fijas), los juegos de lucha con lanzas, las carreras a pie o de renos de Siberia, los saltos, levantamientos de rocas y troncos y otros muchos. Aunque la finalidad básica sigue siendo la supervivencia y el adiestramiento, en ciertos casos se empieza a tomar el juego como un medio

de exhibir la fortaleza física, es decir, un antecedente de lo que posteriormente será la utilización propagandística del deporte en la cultura babilónica.

Al final de esta etapa, aproximadamente 4.000 años a. C., surgen los primeros juegos de estrategia con tableros, juegos de pelota más evolucionados (como los de los mayas prehistóricos), la jabalina (con un carácter mixto de juego, entrenamiento, deporte y trabajo), la equitación y un juego similar al bádminton.

En Babilonia aparece un juego parecido al actual boxeo (cuyo nacimiento en época contemporánea se encuentra, sin embargo, en la Inglaterra de los siglos XVII-XVIII), y se establecen diversos juegos en fiestas populares. El juego es en esta época un indicador de poder económico y disuasorio para los enemigos. Según Mandell (1977).

Poco después, en Egipto, se practican juegos de nueve bolos y, de nuevo, juegos de pelota. Esto ocurre hacia el año 3.000 a. C. Una novedad importante en esta etapa es que se comienza a practicar el juego en terrenos específicamente destinados a este fin, en contraposición a la situación de otras culturas que los practicaban en cualquier espacio por lo general al aire libre. En Egipto, además, los juegos malabares y de otros tipos comparten su lugar con algunos deportes, que alcanzan también gran desarrollo. La civilización cretense supone, en cambio, un paso atrás en lo que al desarrollo del juego respecta, ya que en su cultura se extiende el profesionalismo deportivo, cediendo terreno la idea del juego como mero ocio o recreación.

Hacia el año 2.000 a. C., en la India, tienen su auge ciertos juegos de canicas, que más tarde tendrán su complemento con otros de reglas desconocidas, y cuyos dispositivos han llegado hasta la actualidad.

Ya hacia el año 1.000 a. C., merece la pena destacar los juegos de pelota con un alto grado de especialización de los mayas, de los aztecas, de los etruscos y de los indios (con reglas y terrenos de juego diferentes en cada caso), y algunos juegos de raqueta posteriores en América del Norte. Estos juegos han sido los que más interés han suscitado en los investigadores, hasta el punto de que muchos de ellos los señalan como el origen del deporte actual. De lo que no cabe duda alguna es de que son los mejor estudiados de todos cuantos han existido a lo largo de la Historia de la humanidad, y en este interés sin duda ha influido el buen grado de conservación de los espacios de juego y de ciertos vestigios con ellos relacionados. Si bien el sentimiento mágico-religioso permanece, va cediendo a favor del simple componente lúdico.

Después de estos antecedentes, hay sin duda que destacar la aparición del juego en las dos grandes culturas clásicas: Grecia y Roma.

En la Grecia antigua, el juego tenía una serie de funciones que se pueden resumir en las siguientes:

- Contribuir al desarrollo físico, considerado de gran importancia para conseguir una educación completa.
- Contribuir asimismo a la educación “estética” y moral de los ciudadanos, al tener que seguir una serie de normas de obligado cumplimiento.
- Desarrollar el espíritu creador.
- Fomentar el espíritu competitivo, que a su vez ayudará a conseguir el objetivo anterior.

Sin embargo, hay que distinguir dos períodos en lo que a Grecia respecta. Así, en los primeros años de la Grecia antigua, se da más importancia a los valores de belleza, bondad y sabiduría, lo

que provoca un gran desarrollo de lo que podríamos llamar “cultura del ocio”, y por consiguiente de los juegos.

En una etapa posterior, por el contrario, se empieza a fomentar un ideal más de belleza unida a la fuerza, si bien el ingenio sigue teniendo un papel destacado entre los valores supremos. Es así como los juegos van cediendo su papel protagonista a los deportes, que necesitarán dosis de ingenio a la par que de fuerza física.

Además, es de reseñar que en Grecia el juego está indisolublemente ligado al culto a los dioses. Ellos eran quienes inspiraban toda competición, tanto deportiva como meramente recreacional, pues incluso en éstas el elemento que Huizinga (1990), denomina “agonal” o de competitividad estaba presente.

Los juegos más característicos de la época (excluyendo los que tienen un carácter netamente deportivo) son las luchas a empujones, salto de comba, tirar de la cuerda, danzas acrobáticas y juegos de pelota.

En Roma, por el contrario, la visión griega del ocio no tuvo continuidad, pues se entiende el trabajo como parte importante de la vida del ciudadano. A pesar de ello, el juego sigue teniendo un papel importante en la sociedad como liberador de la mente, pues es precisamente una recompensa o medio de descanso psicológico tras el cansancio generado por ese trabajo. Es por ello que el propio Estado comienza a impulsar una serie de juegos –no es necesario citar el impresionante desarrollo de los circos, no igualado por ninguna otra cultura a lo largo de la Historia- como medio de dominación social.

De este modo, y quizá de una forma casi involuntaria en una cultura que en principio estaba más orientada al trabajo que al ocio, el elemento lúdico adquiere aquí su máximo esplendor, tanto en el simple juego como en el deporte más profesionalizado, que también en cierto modo se entiende como juego.

Los juegos caracterizan la vida cotidiana de los ciudadanos, llegándose a desarrollar durante la mitad de los días del año en ciertas épocas del Imperio. El elemento religioso y el político siguen también muy presentes en la evolución del juego. De hecho, el centro de la actividad política se desplaza del foro al circo, al teatro o al anfiteatro, lo que da idea de su importancia.

Los juegos de esta etapa incluyen los columpios, balanzas, juegos circenses y de gladiadores, naumaquias (batallas navales simuladas) y, cómo no, los juegos de pelota, constantes a través de todas las culturas.

Así termina la evolución del juego en las primeras civilizaciones humanas. Se podría continuar con dicha evolución en la Edad Media y en la Edad Moderna, pero ése estudio, dada la multitud de datos existentes por la cercanía temporal, debe ser objeto de un análisis más extenso que el de este artículo. La base del juego queda establecida con las culturas señaladas, y lo que viene después no es más que un lógico desarrollo marcado por la constante evolución de los pueblos.

Como resumen se puede decir que el origen del juego, si bien queda claramente establecido en épocas prehistóricas, es una cuestión bastante enigmática y con pruebas demasiado escasas como para que se pueda llegar a conclusiones irrefutables. Así, han llegado hasta la actualidad diversos artilugios que los antropólogos han reconocido como lúdicos, pero cuyo origen o función nos es desconocida.

Otros muchos han sido destruidos o se han perdido por pura ignorancia de los excavadores. Es de esperar que los métodos más modernos y los científicos más profesionales de la actualidad consigan poco a poco desenmascarar toda la serie de enigmas que aún perduran en cuanto al origen del juego.

Hay otra etapa en el desarrollo del juego en el niño y es el primer juego lúdico del niño intrauterino se relaciona con el goce y el placer que le causa el movimiento rítmico y sosegado que este adquiere dentro de un buen ambiente intrauterino.

De esta forma natural y espontanea descubre la movilidad de su pequeño cuerpo, al ritmo y al compas con el movimiento del liquido intrauterino. Este primer impulso o placer, acompañado de incertidumbre y asombro constituye la primera relación inconsciente entre el movimiento lúdico y los procesos cognitivos.

Posteriormente surge uno de los más grandes placeres lúdicos, de carácter kinésico, como son los que se refieren a los saltos y a las volteretas que hace el niño intrauterino dentro de la salinidad del líquido amniótico que, debido a su densidad, le permite hacer esta acción.

Proceso este que será replicado en los periodos de la infancia cuando el niño se ve en la necesidad de saltar o de brincar para compensar al sistema homeostático o de equilibrio que requieren el cerebro y el cuerpo del niño.

El niño dentro del ambiente intrauterino lo primero que escucha son los ruidos de los sonidos peristálticos y del movimiento del liquido intrauterino, luego a nivel infantil los trata de imitar a través de sonidos y de lenguaje onomatopoyéticos, de movimientos con su cuerpo y permanentemente utiliza gestos inconscientes y utiliza maneras de aprender y de iniciar el proceso de socialización y de conexión cerebral que a menudo que pasan las semanas se ve

arraigado y estabilizado por la unión de movimientos y gestos, que dan como resultado un juego espontáneo con todo lo que tiene contacto. Este es el primer acto creativo del ser humano.

Desde ahí el juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de este puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.

De esta forma natural surgen los primeros lenguajes del ser humano que se complejizan cuando se encuentra con el contexto parlante de su cotidianidad. Por otra parte cabría señalar que si la movilidad del niño intrauterino es activada por el estrés o por la ansiedad de un mal útero, surgen las patologías tanto físicas como síquicas, por ejemplo el síndrome de la hiperactividad con o sin déficit de atención.

Cuando el niño juega con su cuerpo prolonga su vida síquica y mental debido a que el placer que producen dichas prácticas actúa directamente con la ternura de su universo amniótico, con el eros de su cuerpo y con el amor que recibe de su madre que se manifiesta en los primeros susurros del lenguaje y sus caricias que le permiten sentir con su cuerpo, así no tenga los sentidos desarrollados.

Es así como el juego con el cuerpo también le permitirá satisfacer muchos de sus impulsos instintivos.

De esta manera jugar con sonidos y moverse dentro del líquido amniótico constituyen las primeras expresiones lúdico creativas del ser humano, lo hace porque emocionalmente el feto actúa por el placer que le causan dichos sonidos que hacen que el niño intrauterino segregue los primeros desprendimientos de moléculas de endorfinas que le permitirán sus primeras fases de goce y placer, para poder soportar el contexto inhóspito de su oscuridad intrauterina. El juego en este sentido es una actividad que le permite al niño un proceso de distensión, similar a un estado

de trance. De esta manera le facilitan al niño intrauterino estar en un proceso intermedio entre la ilusión y la realidad, entre su cuerpo y el cuerpo de su madre.

Todos los comportamientos que se producen en el desarrollo emocional, como los gestos del rostro, la respiración de la madre, el latido del corazón, las caricias, los masajes, los olores y colores de la piel, la mirada cara a cara (el bebe se ve a si mismo en la cara de su madre), los abrazos, el juego con su cuerpo y movimientos, las canciones de cuna, los susurros del lenguaje y otra cantidad de formas silenciosas de comunicación, son indispensables para el proceso de desarrollo posterior de los procesos psicológicos superiores.

3.2 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO MOTOR

El ser humano es una unidad psico-afectivo-motriz. Su condición corporal es esencial. La psicomotricidad no sólo se fundamenta en esta visión unitaria del ser humano corporal por naturaleza, sino que cree haber encontrado la función que conecta los elementos que se pensaba separados del individuo humano, el cuerpo y el espíritu, lo biológico y lo psicológico.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- Huizinga (1938): «El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de –ser de otro modo– que en la vida corriente.»
- Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cagigal, J.M (1996): «Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.»

Esta función es el tono. El tono debe ser considerado en su importancia fundamental porque siendo el punto de referencia esencial para el individuo en la vida de relación biológica, psicológica e incluso en la toma de conciencia de sí mismo, especifica una de las diferencias fundamentales que distinguen al ser vivo del ser no vivo.

El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas (del individuo en su globalidad) a partir del cuerpo lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones patológicas, educación y aprendizaje, etc.

Según el Diccionario Manual de la Lengua Española, actividad es: facultad de obrar, diligencia, eficacia y prontitud en el obrar. Conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad. En actividad, en acción.

Entre los diversos tipos de actividades que realiza el niño, el juego es una de las más importantes en la edad preescolar, por cuanto al ser realizada por los propios niños y dirigida adecuadamente por el adulto, es capaz de desarrollar en ellos mejor que en cualquier otro tipo de actividad la psiquis infantil, debido a que por medio del juego, los preescolares pueden satisfacer la principal necesidad de trato y de vida colectiva con los adultos, que tiene el niño como ser social, permitiéndole a este aprender y actuar en correspondencia con la colectividad infantil.

¿Qué es el juego? Es una actividad libre del niño, desprovista de interés material, abierta a la heterogeneidad de interrelaciones; es campo de alegrías, de reafirmación de conocimientos y de obtención de otros nuevos, que está íntimamente ligada al desarrollo integral de la personalidad.

En el Circulo Infantil los educadores presentan poca creatividad en la planificación y ejecución de actividades didácticas que se pueden realizar en área de la motricidad, dentro de estas encontramos pobre iniciativas en la elaboración de los juegos el cual es un medio que ocupa un papel central en la vida del pequeño, no solo en la institución, sino también en el hogar, situación que limita el aprendizaje y desarrollo motor de los mismos.

Esta situación atenta contra el llamado hecho a los educadores, quienes son los máximos responsables de lograr un proceso docente educativo de excelencia donde sea el niño el protagonista principal del mismo. Se ha realizado una revisión de los programas de Licenciatura que se encuentran en las filiales universitarias, para analizar cómo se aborda el contenido relacionado con el desarrollo psicomotor.

Se comprobó que los programas por los que se preparan a los estudiantes, son los mismos que tienen algunos educadores en sus centros por lo que la situación del objeto no tiene ningún cambio sustancial.

El juego espontaneo

Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar varias veces a situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por si solos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Cabe anotar que el juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades, entre estas:

- **Físicas:** para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina, además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc.
- **Afectivas:** al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría, y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.
- **Creatividad e imaginación:** el juego las despierta y las desarrolla.
- **Forma hábitos de cooperación,** en algunos juegos para poder jugar se necesita un compañero.
- **Aprendizaje:** El juego hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.

Los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio.

En un inicio, los niños solo se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación, hacen lo primero que se les viene a la mente, pero este tipo de acción tiene sus límites sobre todo cuando hay problemas, mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación, obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas.

Por ejemplo; cuando el niño quiera hacer que su torre de bloques pueda ser más alta, utilizara su pensamiento para descubrir que debe colocar los bloques más grandes en la base o hacer una base con varios bloques pequeños y conseguir hacer una torre más alta que si lo hiciera apilando un bloque tras otro.

A partir de los dos años de edad, el niño comienza una nueva etapa de juego utilizando su experiencia anterior para conseguir nuevos aprendizajes más elaborados debido a que la naturaleza de sus juegos cambiara porque está desarrollando su capacidad para pensar el mismo sus nuevos descubrimientos, comienza a comunicarse fluidamente, amplía su vocabulario y cuenta con un mejor dominio de su cuerpo (motricidad gruesa y fina), haciendo que busque nuevas experiencias, compañeros de juego para desenvolver su imaginación participando mas del mundo de los adultos, según Hochstaet (2004), el jardín podrá estimular el juego, enriquecerlo, profundizarlo, pero no podrá crear nada que incipientemente no esté en los niños.

Aunque parezcan ser receptivos, ellos solo incorporan lo ajeno en tanto logre establecer conexiones con otros aspectos del propio mundo interno.

Entre los dos y cinco años, la realidad aun no tiene un valor por sí misma; el niño evoluciona de adentro hacia afuera, empujado por las necesidades internas. El afuera va tomando colores, formas, estructuras y ordenamiento a partir de la vida interna, mientras el niño trata de satisfacerla, explicarla; la realidad le sirve alternativamente de confirmación o de contraste, de atenuante a sus miedos o de base a sus teorías.

La realidad como tal, como un hecho a ser evaluado para conocer sus porqués, sus reglas, su verdad, su finitud o sus orígenes, va surgiendo progresivamente hacia la culminación del jardín, cuando el niño sabe más de sí mismo y su inquietud por el entorno se vuelve genuina, en una necesidad de conocer y diferenciar fantasía y realidad. Mientras tanto, las explicaciones buscan, ante todo, confirmar y conformar presupuestos internos.

La edad escolar significa entonces otro escalón en el progreso de sus juegos, ahora juegan en el colegio y al llegar a casa siguen jugando y poniendo en práctica lo que han vivido y aprendido en el colegio, imitando la realidad, representando por medio del juego simbólico todo lo que han vivido o quieren vivir, permitiéndoles exteriorizar sus emociones.

El juego espontáneo habla de etapas evolutivas definidas, de un desarrollo intensivo e irrepetible de la personalidad, de cambios tan notorios y múltiples que no volverán a darse en otra etapa de la vida. Las etapas evolutivas remiten a las conductas, adquisiciones, modalidades, juegos, formas de interacción, intereses. Observables en las distintas salas del jardín. Se trata en general

de recurrencias cambios que coincidan con las distintas edades a pesar de no tener un comienzo o una finalización precisos, es decir, de aquello esperable en un niño o un grupo en una sala de dos, tres, cuatro o cinco años, y que determina a su vez la modalidad de trabajo, los contenidos, los intereses, las formas de interacción.

La sexualidad, la agresión, la independencia, los miedos, la lucha por el liderazgo son algunos de los tantos temas que atravesaran este corto tiempo, como nudos gordianos del crecimiento; pero además, tendrá lugar el primer acercamiento a las letras y los números; un complejo mundo que se esconde tras la aparente sencillez de la infancia.

Este juego espontaneo es el instrumento que nos permite acceder a este camino lleno de significados, pues es el modo que tiene el niño de elaborar, contar y reactualizar el mundo de vivencias, deseos y miedos que lo invaden, acompañan y afligen.

Jugar es esta particular manera de interactuar, "*dando vida*", percibiendo necesidades y asignando características, aceptando o desatendiendo las reglas tacitas o explicitas. Es crear un plano entre la realidad y la fantasía que permita elaborar de algún modo aspectos individuales de cada niño.

Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Este vinculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está

creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo, porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un “hacerlo bien”.

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman la vida para entenderla. Los niños crecen a través del juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica. Y en ocasiones se cuando un adulto se sienta a jugar con un niño, confunde el jugar con enseñar, y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustrara. Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto entre el que enseña y el que aprende, esto es bueno y necesario pero debe quedar claro que el juego de reglas es una herramienta por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no, a medida que se va volviendo adulto, el juego propiamente dicho se pierde.

De esta manera debemos entender el concepto de juego y la manera como los educadores podemos utilizar esta herramienta para formar en el ser humano patrones de conducta, que a futuro nos permiten direccionar en los niños libremente un espíritu creador.

Al saber y entender el concepto de juego y sabiendo que es una actividad espontanea y libre, que permite que se oriente sobre la práctica y que no se preocupa por el resultado de la actividad, donde la interacción de juego se debe orientar sobre la misma practica, y debe estar la recreación de las imágenes del mundo real con el fantástico, donde participan los roles de los personajes donde el pequeño decida, la idea es que el niño tenga una actitud espontanea y de libertad, donde el pueda recrear escenas fantásticas, así el niño expresa una actitud lúdica que tiene necesidades psicológicas lo que le permite prepararse para el futuro.

El juego debe ser evolutivo donde empieza el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las reacciones sociales y su medio.

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar uno de otros. Hacen parte de la evolución del hombre y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva del niño que a su vez tendrán cuando sean adulto.

Para conseguir campeones hay que trabajar desde muy tempranas edades y de hecho esto se puede aplicar incluso antes del nacimiento del niño, a parte del condicionante genético heredado, la madre debe llevar una vida sana. Y al pasar los años nos damos cuenta que es necesario

Los beneficios de jugar:

Para encontrar los beneficios del juego podemos recordar, Si nos enseñaron las tablas de multiplicar a través de un juego o golpeamos fuerte la pelota en la calle cuando nos enojamos con nuestros hermanos, quiere decir que el juego fue más que una simple diversión en nuestra vida.

¿Por qué?

El aprendizaje a través de juegos es una herramienta efectiva para desarrollar en los niños el gusto por aprender, crear aptitudes, expresar sus sentimientos y sociabilizar con otros.

Jugar es crecer:

El juego es una de las señales más claras de las etapas de la mente de los niños. Por ello, es muy importante que los niños vivan los juegos de acuerdo a su edad y etapa de desarrollo. Para

lograrlo, nuestro papel es fundamental y se trata de guiar los juegos de nuestros niños de acuerdo a estas características.

De 0 a 12 meses:

Antes de cumplir el año, los niños prefieren jugar con objetos, que distan bastante de ser llamados juguetes, como cajas de cartón, envases, etc.

Esto es porque tienen un gran sentido de la imaginación y todo los entretiene de sobremanera.

De 1 a 3 años:

Más adelante comienzan a interesarse por ese pequeño mundo en miniatura. Aquí aparecen las mini cocinas, las espadas de juguete, los autos y los coches de muñecas. Es decir, son una pequeña representación de esa realidad que el niño está comenzando a conocer a través de estos pequeños objetos.

De 3 a 5 años:

Y finalmente, son capaces de crear historias con sentido e interpretarlas, a través de la caracterización de personajes.

Jugar es compartir:

A medida que crecen, el niño comienza a necesitar de otras personas para entretenerse y crear juegos, a diferencia de cuando era pequeño que se entretenía solito y con cualquier objeto. Así comienza a interactuar con otros niños de su misma edad y a aceptar todas las reglas de juego que ello implica: pelearse, perder, ganar, etc.

Jugar es crear:

Si bien, existen innumerables opciones de juguetes de todo tipo, los juegos creativos, inventados por él mismo con sus amigos, con objetos que encontró en la casa, son aquellos que más desarrollan la creatividad del niño.

Por eso, es muy importante que dejemos que el niño invente sus propios juegos y no interfiramos en ellos, dejarlo crear, ya que de esta forma estás colaborando a que desarrolle sus habilidades. Una manera positiva de interferir es haciéndole preguntas acerca de su juego y animándolo a que siga jugando.

Jugar es aprender:

Además de entretener, el juego es el espacio que tu hijo tiene para descubrir cosas nuevas que le permitirán desarrollar habilidades, reconocer formas, colores, objetos, que posteriormente deberá enfrentar en el mundo de los grandes. Ya que conociéndolas de antemano, enfrentar el mundo le será menos complicado.

Características del juego:

- Es libre y relaja el estrés.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.

- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en niños.

3.2.1 Habilidades motoras gruesas y locomoción:

Las habilidades motoras gruesas son las que se requieren para trabajar los músculos grandes del cuerpo, como los brazos y piernas.

Esto incluye el equilibrio, la coordinación y la concientización de los lados derecho e izquierdo de tu cuerpo. Como tal, las habilidades motoras gruesas son utilizadas para actividades básicas como correr, caminar, gatear y sentarse. Estas habilidades se desarrollan durante la infancia y primera niñez, con la mayoría de los infantes utilizando éstas habilidades exitosamente a la edad de 2 años. Estas habilidades, sin embargo, deben ser construidas a base de esfuerzo y práctica para un desarrollo exitoso. Ayuda a tu hijo a desarrollar sus habilidades motoras gruesas iniciando divertidos juegos.

- Descubrir nuevas sensaciones.

- Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc.
- Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva.
- Organizar su estructura corporal.
- Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales.
- Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración.

Juegos infantiles (el juego funcional o de ejercicio):

Entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son:

- Desarrollo sensorial
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.
- Coordinación óculo-manual.

Una modalidad de juego de ejercicio es el juego turbulento. Es un juego motor que consiste en carreras, saltos, persecuciones, luchas, etc.

Juegos infantiles exteriores:

Los juegos infantiles exteriores se encuentran en parques o centros recreativos, estos juegos tienen la tarea de ser duraderos, divertidos, resistentes y sobre todo seguros debido al público al que van dirigidos, los cuales son niños menores de 10 años en su mayoría.

Estos existieron a partir de la necesidad de tener un entretenimiento más activo y seguro para los niños pequeños donde puedan entretener varios niños a la vez.

La mezcla de materiales es por lo general metal y plástico, pero dependiendo del diseño temático podría incluir otros materiales como madera así como los colores que este pudiera contener.

Una de las ventajas más notables de estos juegos se encuentran:

- Interacción con otras personas de la misma edad que el niño
- Promueve la amistad con los demás niños.
- Demanda de mejoramiento de seguridad
- Cuidados y mantenimientos a parques más frecuentes
- Mayor número de personas en los parques

Estos juegos infantiles pueden tener la combinación de pequeñas resbaladillas así como columpios y otros aditamentos como red para escalar, túneles, etc.

Su tamaño y componentes dependerán siempre del tema bajo el que este diseño. El principal objetivo de este juego es brindar la seguridad necesaria y la diversión deseada, es por eso que su diseño debe ser funcional, atractivo para los niños y sobre todo resistente pero no solo a los niños sino también a los factores naturales tales como lluvia, vientos, granizos donde su estructura tiene

que mantenerse sin daños graves y sobre todo sin grietas por impactos o resequedad por su larga exposición al sol.

Así los juegos infantiles tienen garantía de que gracias a su calidad y diseño prometen durar varios años y brindar diversión a una gran cantidad de niños sin importar que tanto uso ellos les puedan dar y resistiendo las inclemencias del clima.

El juego simbólico:

Entre los 2-6 años. Estadio pre operacional. Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son:

- Comprensión y asimilación del entorno.
- Aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje.
- Desarrollo de la imaginación y la creatividad.

El juego de reglas:

Tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego.

Los beneficios del juego de reglas son:

- Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego.

- Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

El juego de construcción:

Aparece alrededor del primer año.

Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años. Los beneficios del juego de construcción son:

- Potenciación de la creatividad.
- Desarrollo de la generosidad y el juego compartido.
- Desarrollo de la coordinación óculo-manual.
- Aumento del control corporal durante las acciones.
- Incremento de la motricidad fina.
- Aumento de la capacidad de atención y concentración.
- Estimulación de la memoria visual.
- Mejora de la comprensión y el razonamiento espacial.
- Desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis.

3.2.2 Habilidades motoras finas durante la infancia

Cuando se trata de usar sus habilidades motoras gruesas (para caminar, saltar y correr) seguro que los niños no necesita que lo alienten mucho

Pero es igual de importante que trabaje en mejorar sus habilidades motoras finas, que son los movimientos pequeños del pulgar, los dedos, las manos e incluso las muñecas (porque éstas ayudan a desarrollar muchas otras habilidades vitales, tanto mentales como físicas).

"Apilar bloques, por ejemplo, involucra no sólo recoger los bloques, sino también saber qué hacer con ellos y planear la acción". Por supuesto, los niños no podrá hacer todo lo que quiere de inmediato, pero con apoyo, estímulo y mucho tiempo para aprender, podría sorprendernos. Así que debemos dejarlos hacer tareas sencillas, como vestirse (puede empezar a pasar botones grandes por ojales) y hacer el desayuno (darle una espátula, una rebanada de pan tostado y un tarro de mermelada y dejar que la unte).

La variedad hace la vida más interesante, así que cambia las cosas de vez en cuando. Las siguientes actividades, por ejemplo, ayudarán a los niños a reforzar sus habilidades motoras finas y le ayudan a fomentar algunas nuevas.

Llenar y vaciar:

Los niños en edad preescolar dejan la "destrucción" a su paso, vaciar un recipiente requiere mucha menos precisión que llenarlo. Ésta es una de las primeras proezas motoras que dominará los niños y, cuando lo haga, es probable que lo repita una y otra vez.

Aunque sea exasperante a la hora de limpiar, vaciar es un importante ejercicio cognitivo: los niños están empezando a darse cuenta de que un objeto, como un cubo, puede contener otro objeto u objetos, como tierra o arena. Una vez que se dé cuenta de esto, se deleitará al notar que el cubo también se puede vaciar.

En esta etapa se puede ir estableciendo áreas para jugar y ofreciendo actividades que el pequeño pueda realizar fácilmente. Sacar bloques de madera de una caja grande, juguetes de un baúl y piezas resistentes de un rompecabezas lo mantendrá ocupado y podría distraerlo de actividades menos aceptables, como vaciar una bolsa de comida para gatos en el piso.

Una vez que domine el paso de “sacar”, es hora de aprender a “meter”. Algunas de estas tareas pueden realizarse en el orden inverso (aunque tal vez no se pueda generar mucho entusiasmo respecto a guardar juguetes) y eso flexionará los “músculos” mentales y visuales del hijo, al igual que sus habilidades motoras finas.

Vestirse y desvestirse.

En la edad de 1 a 3 años, los niños disfrutan desvestirse y vestirse, puede pasar que en cuanto se está lista para salir, a los diez minutos ¡está totalmente desnudo otra vez! Ponerse y quitarse la ropa y los zapatos es algo que deleita a los niños de esta edad.

Pero los niños no lo hacen para agotar tu paciencia. Y vestirse y desvestirse, o vestir y desvestir a un muñeco, le proporciona numerosas oportunidades para practicar la coordinación de sus dedos y sus manos.

Ayuda a tu hijo creando tantas oportunidades como sea posible de actividades que pueda realizar con éxito. La ropa para muñecas es demasiado complicada para él, pero se podría poner capas o ponchos grandes a sus ositos de peluche (podrías cortar las capas y los ponchos de un trozo de fieltro). Las pizarras de fieltro con figuras de personas y diferentes prendas de vestir también son perfectas, ya que permiten que los niños pequeños expresen su sentido de la moda (y su habilidad para separar diferentes prendas y colores) sin ser un reto demasiado grande.

Las calcomanías que pueden usarse una y otra vez también podrían fascinarle, aunque las que son demasiado diminutas son difíciles de manejar para dedos pequeñitos.

Si a tu hijo le encanta vestirse, proporciónale una caja llena de ropa y disfraces que pueda ponerse fácilmente: el abrigo y los zapatos viejos de papá o mamá, tus bufandas viejas y muchos sombre

Dibujar y garabatear.

Entre los 12 y 18 meses de edad, el niño probablemente intentará "escribir" haciendo marcas en el papel, y en algún momento entre los 18 y los 24 meses, nos sorprenderá trazando líneas verticales y horizontales y puede que hasta un círculo.

Aplaudes estos logros tempranos y alentarás toda una nueva serie de habilidades. Dibujar con una cera requiere habilidades motoras finas como agarrar, por ejemplo, y además mejora el sentido visual del niño y estimula su imaginación.

Dale a tu pequeño artista grandes hojas de papel grueso y pégalas a la mesa con cinta adhesiva. Su creatividad se verá inhibida por los gritos de mamá si el dibujo llega hasta el mantel o si se rompe el papel y mancha lo que hay debajo.

Las ceras gruesas y lavables en unos pocos colores primarios (para no abrumar) son una buena opción. Si tu hijo no está interesado, ofrécele otras alternativas: tizas para usar afuera, en el suelo de cemento de la entrada del patio, o papel sujeto a un caballete.

Y no te olvides de dejar pintar con los dedos. Aunque aprender a sujetar y manipular un objeto es importante, pintar con los dedos hace trabajar también las habilidades motoras finas y la creatividad de tu hijo. Si se cansa de las pinturas, prueba a imprimir marcas. Sus manitas y pies mojadas en pintura lavable y marcadas en un papel pueden crear un original papel para envolver regalos.

O aprovéchate de su interés en la naturaleza, y dale un pincel para poner pintura en hojas, bellotas, o pétalos de flores para usarlos como sellos fabricados en casa. Si eres valiente, déjale que pinte con yogur; así podrá ejercer sus habilidades motoras, ¡y luego divertirse chupándose los dedos!

Entre los 12 y 18 meses de edad, tu hijo probablemente intentará "escribir" haciendo marcas en el papel, y en algún momento entre los 18 y los 24 meses, te sorprenderá trazando líneas verticales y horizontales y puede que hasta un círculo.

Aplaudes estos logros tempranos y alentará toda una nueva serie de habilidades. Dibujar con una cera requiere habilidades motoras finas como agarrar, por ejemplo, y además mejora el sentido visual de tu hijo y estimula su imaginación.

Apilar, separar y ensartar.

Desde colocar cuidadosamente un bloque de madera encima de otro hasta ensartar aros de colores en un palo de plástico, apilar (y derribar, por supuesto) es una de las actividades

favoritas de los niños de 1 a 3 años. También es una forma fantástica de que el niño use sus dedos cada vez más hábiles y mejore sus habilidades de separar y construir.

Para hacer estas actividades arquitectónicas más intrigantes, deja que tu hijo experimente con bloques de diferentes tamaños, formas y colores, y ofrécele una amplia variedad de otros materiales para construir y manipular.

Aunque todavía no está listo para los juegos con letras y números, el pequeño de entre 1 y 3 años puede separar letras magnéticas, de las que se ponen en el refrigerador, por colores y tamaños.

Enseñarle cómo ensartar cuentas de plástico unas con otras. Cuando lo haga bien, ofrécele una agujeta gruesa y un trozo de fieltro con agujeros, o un cordel resistente y varias cuentas grandes de madera: pronto estará haciendo joyas comestibles (la pasta de colores que se puede ensartar o unos aros de fruta son perfectos para esto).

Picar y pellizcar.

A los niños de entre 1 y 3 años les encanta experimentar las cosas con sus sentidos: les fascina oler, saborear y tocar. Si le das a tu hijo materiales de tacto agradable y divertido para mantener sus manitas ocupadas, se divertirá mucho desarrollando su fuerza y agilidad.

El barro para modelar invita al movimiento de las manos y de los dedos cuando tu hijo aplana, pica y moldea el material a su gusto. Unas cuantas herramientas sencillas, como un rodillo ligero y unos moldes de plástico para cortar galletas prolongan más esta actividad.

Si tu pequeño parece renuente, prueba unos cuantos productos diferentes. Tal vez no le guste el olor de uno o la textura de otro. Y mientras más suave sea la masa de colores para jugar o la plastilina, más fácil es para las manos pequeñas moldearla.

La masa de verdad, comestible, es por supuesto una delicia, así que cuando vayas a hornear algo dále un poco de masa para que haga su propio “pastel” y hornéalo con el tuyo (si no tienes muchas oportunidades para hornear, busca masa congelada en el supermercado).

Por último, no olvides la masa que se hace con partes iguales de goma blanca (pegamento) y agua, que puede colorearse con tintura para alimentos. A los niños les encanta apretarla entre sus deditos y jugar con ella.

Afuera (o en el sótano, si tienes uno grande), una cocinita para hacer pasteles de lodo o una zona para hacer castillos de arena crea oportunidades para usar esas mismas habilidades. Al moldear tu hijo una torre y colocar encima una pluma con mucho cuidado, no se dará cuenta de que está mejorando sus habilidades motoras finas, ¡pero nosotros sí!

3.2.3 Habilidades motoras gruesas y finas en edad preescolar.

Los preescolares usan las habilidades motrices finas y gruesas para cumplir muchas de sus tareas y actividades diarias, incluyendo el uso de los utensilios para comer, caminar, colorear, vestirse, jugar a la pelota y trepar en los juegos del jardín.

Los preescolares más jóvenes están aprendiendo a usar estas habilidades, y por eso muchos se ven extraños al desarrollarlas; sin embargo, a medida que progresan en sus años preescolares, los niños suelen aprender a dominar una variedad de actividades motrices.

Habilidades motrices finas.

Las habilidades motrices finas incluyen aquellas necesarias para la coordinación acertada entre manos y ojos, pies y ojos, la habilidad de usar los ojos para seguir y concentrarse en objetos, la precisión en manipular las manos y los dedos para tomar objetos, la habilidad cerebral para asimilar la información sensorial proveniente del tacto y la habilidad de determinar un objeto utilizando el tacto y no la vista.

Habilidades motrices gruesas.

Las habilidades motrices gruesas incluyen aquellas necesarias para perfeccionar la postura y controlar los movimientos corporales; balancearse sobre objetos, como un trapecio, o sobre una pierna; la conciencia de cada lado (derecho e izquierdo) del cuerpo; la habilidad de controlar los movimientos de los grupos musculares mayores y la conciencia de dónde está el cuerpo en relación con otros objetos y personas.

Peldaños motrices en la edad preescolar.

A la edad de 3 años, la mayoría de los niños debería ser capaz de caminar, trepar, pedalear, dibujar círculos, y estar aprendiendo a correr, saltar, vestirse solos y dibujar personas. Pueden también atrapar una pelota con sus brazos extendidos al frente. A la edad de 4, los niños deberían tener un mejor control al correr, incluyendo el ser capaces de detenerse y girar. También son

capaces de dibujar personas y formas más detalladas. Los niños de 5 años suelen poder correr, trepar, lanzar pelotas y saltar sin problemas. Son capaces también de atar los cordones de sus zapatos y abotonar su ropa.

Actividades motrices gruesas

Algunas actividades para el desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los preescolares incluyen patear y lanzar pelotas, andar en triciclo o en una bicicleta pequeña con ruedas de entrenamiento, jugar al "Simón dice", imitar los movimientos de varios animales, usar trapecios, hacer movimientos de tipo gimnástico y jugar a la mancha

Actividades motrices finas

Algunas actividades para ayudar a los preescolares a desarrollar sus habilidades motrices finas incluyen modelar plastilina, cortar con tijeras, pintar, dibujar formas, enhebrar cuentas o macarrones, hacer proyectos de manualidades, atarse los cordones, ajustar alfileres de gancho y botones, amasar plastilina, construir con bloques y usar títeres de dedos.

Preocupaciones con respecto a las habilidades motrices

Los preescolares que no han alcanzado las habilidades motrices típicas de los distintos peldaños pueden tener un retraso de desarrollo o un desorden motriz, como dispraxia, una condición que afecta las habilidades motrices finas.

Otros retrasos en las habilidades motrices pueden ser causados por condiciones como la de ser prematuros, el síndrome de Down, el autismo o desórdenes neurológicos.

3.2.4 Quirilidad

La quirilidad es la preferencia por el uso de una mano más que la otra en la realización de diversas funciones motoras. Aproximadamente del 90 al 93% de la población llega a desarrollar una preferencia por el uso de la mano derecha en la medida que el hemisferio izquierdo del cerebro asume el dominio y control de las funciones motoras (Searleman, Porac y Coren, 1989). El resto de la población desarrolla predominio de la mano izquierda, desarrolla especificidad de una mano (prefieren una mano para una habilidad y la otra para otras actividades) o se hacen ambidextros y poseen igual habilidad en ambas manos.

La quirilidad se desarrolla de manera lenta en los niños y no siempre es consistente en los primeros años (Ramsey, 1985; Ramsey y Webber, 1986).

Un estudio encontró que los niños de 7 a 9 meses utilizan la mano derecha para alcanzar un juguete, pero pueden utilizar cualquiera al manipular un objeto (Michel, Harkins, y Ovrut, 1986). Antes de los 2 años, la mayoría de los niños muestra considerable flexibilidad para cambiar de una mano a la otra, para la edad de 4 años, la mayoría muestra preferencia por el uso de la mano derecha. Al cursar el primer grado, los cambios de una mano a la otra se hacen relativamente poco frecuentes.

Algunos especialistas creen que obligar a los niños zurdos a volverse diestros puede ocasionar problemas de tartamudeo, de lectura o emocionales, por lo que los padres y maestros deberían tener precaución para no confundir a los posibles zurdos. Ser zurdos tiene ventajas y desventajas, los zurdos tienen algunas ventajas en los deportes, es más difícil lanzarle a un bateador zurdo y la

curva de un lanzador zurdo se desvía en sentido opuesto a lo que se espera; el servicio de un tenista zurdo se desvía en sentido opuesto.

La gente zurda tiene dominio del hemisferio derecho, el lado del cerebro que controla habilidades como el arte, la literatura, la escultura y las relaciones espaciales.

Miguel Ángel, Pablo Picasso, Leonardo da Vinci eran zurdos, sin embargo, los zurdos corren más riesgo ambiental por lo que las lesiones que sufren en accidentes son cinco veces mayores que las que sufren los diestros.

Tienen una probabilidad 12 veces mayor que las personas diestras de tener problemas de aprendizaje y lectura.

Es más probable que el predominio de una mano sea causada por una combinación de factores genéticos, prenatales y de aprendizaje.

3.2.5 Desarrollo de las percepciones

Como consecuencia de la actividad motriz y las experiencias en el medio, la persona va construyendo el concepto de mundo y establece relaciones con los diferentes elementos que lo forman por medio de la percepción, que es la función del conocimiento que permite comprender las informaciones que se reciben a través de los órganos sensoriales.

Las capacidades perceptivas motrices son las que permiten coordinar los sistemas sensoriales con los movimientos del cuerpo y sus segmentos, es el resultado de la combinación de percepciones

motoras y sensoriales en el movimiento consciente. La sensación es una función que nos pone en contacto con la realidad, la percepción comprenderla y darle significado.

A partir de aquí podemos ver como la sensación consiste en canalizar los estímulos que recibimos por los sentidos y percibir, será analizar estos estímulos dándoles significado y relacionándolos con las experiencias anteriores, para conseguir una mejor respuesta adaptativa al medio.

En educación física podemos establecer tres ámbitos perceptivos – motores:

- Sensorial
- Espacial
- Temporal

La percepción sensorial consiste en adquirir y fijar los rasgos esenciales de los objetos, distinguiéndolos de los rasgos accidentales, diferenciar los diversos matices sensoriales de los objetos, tamaño, color, longitud, forma, etc.

La percepción espacial es el análisis de las relaciones espaciales entre los objetos y su orientación y localización. La percepción temporal permite establecer relaciones de sucesión, orden, intervalo, duración, ritmo, etc.

Todo será siempre a partir de la coordinación de los sentidos y el movimiento, ya que el analizador sensorial es la manipulación, el espacial las sensaciones musculares recibidas en los desplazamientos y manipulaciones y el temporal no es otro que el análisis de sucesión y duración de los movimientos.

Como resumen podemos definir las capacidades perceptivo – motoras con las que ponen en orden toda la información recibida, integrándola en esquemas motores espaciales y temporales, que dan sentido a la información recibida.

Para algunos es la capacidad que se tiene para coordinar los sistemas sensoriales con los movimientos del cuerpo o con sus diferentes partes.

Como la información tiene que venir por un canal sensorial, las posibilidades de información serán:

- Canales exteroceptivos: del entorno (Teleceptores), vista y oído (Contactoceptores), tacto y gusto.
- Canales propioceptivos del cuerpo Kinestésica: músculos, tendones, articulaciones.
- Laberíntica: canales semicirculares y otolitos.
- Canales interoceptivos: modificaciones del organismo como dolor y temperatura.

CONCLUSIONES

- El periodo infantil es el más importante en la vida del niño, no sólo porque es de vital importancia para el desarrollo emocional sino porque en esta etapa (0 a 6 años) el desarrollo del cerebro del niño se realiza de manera espectacular. El cerebro humano es portador de la inteligencia, ésta se encuentra extendida en todos los puntos de la masa cerebral y utiliza en cada momento partes del cerebro para la realización de sus funciones.

- Las características de desarrollo de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los cinco años de edad, puede variar en 1 kg más o menos y en 10 cm más o menos, dependiendo de la genética de cada uno.

- Los primeros años de vida del niño son fundamentales para su formación. Es quizás el momento de la vida del ser humano en el cual la estimulación es capaz de ejercer la acción más determinante sobre el desarrollo.

- Debemos tratar de enriquecer y estructurar el medio que incide sobre el niño para lograr el máximo desarrollo de este. Incluyendo materiales y ejercicios estructurados en relación con las diferentes áreas del desarrollo infantil y con objeto de potenciar el desarrollo armónico.

- La estimulación temprana es muy importante porque esta desarrolla las cuatro áreas: cognitiva, motriz, lenguaje y socio emocional; con el fin de mejorar sus posibilidades de movilidad y de mayor exploración del medio en el que se desenvuelve.

- El juego forma parte de la vida del niño porque es lo que le ayuda a hacerse y a descubrir el entorno que le rodea, por eso hay que potenciarlo desde edades muy tempranas. Debemos motivar a los padres que vean el juego no como una actividad sin importancia sino como aprendizaje.

- Podemos decir que el juego no es un momento simple y que la elección de los juguetes a ofrecer ha de seleccionarse de una manera minuciosa para que jugando se obtengan todos los beneficios para los niños, para ello, debemos conocer todos los aspectos que engloban los juegos, ya que es nuestra responsabilidad como padres y maestros promover el bienestar de los niños a través de experiencias (juegos) que le permitan explorar y experimentar tomando en consideración las diferencias individuales.

- El juego aporta en los niños un incremento en la información y se adapta como vehículo de aprendizaje en todas las áreas, de esta manera potencializamos el ser y ayudamos a desarrollar los dos hemisferios del cerebro, ya que el derecho (que es poco utilizado por la educación formal), es donde se desarrolla la perspicacia, la percepción de profundidad, el sentido artístico, la imaginación, el sentido musical y la creatividad.

BIBLIOGRAFIA

1. Alegría, G. Osorio, Y, (2005), *Creatividad del niño al inventar un juego*. Cali, Colombia. Tesis de Grado.
2. Arango de Narváez, M., Infante de Ospina, E., (2008), *Estimulación temprana Tomo I*. Colombia. Editorial Gamma S.A.
3. Arenas Acevedo, J. (2008), *Educación Física: infancia y niñez*. Colombia. Cooperativa editorial Magisterio.
4. Asociación mundial de los educadores Infantiles. (2008). *Lo que los padres quieren saber de la educación de sus hijos*. México. Trillas.
5. Bernaen, N. Goldstein, A. (2009), *Creatividad y aprendizaje, el juego como herramienta pedagógica*. España. Ed Narcea.
6. Blanchard, K. y Cheska, A. (1986). “*Antropología del deporte*”, Barcelona. Ediciones Bellaterra, S.A.
7. Brazelton, T,B., (1983), *Infants and Mothers*. New York. Delta Ed.
8. Brites de Vila, G., Muller, M., (2003). *Manual de juegos para los más pequeños 15 edición*. Argentina. Bonum.
9. Bruner, J. Palacios, J y otros. (1988), *Desarrollo cognitivo y educación*. España. Ed, Morata.
10. Bruner, J. (2001)., *El proceso mental en el aprendizaje*. 2 edición. USA. Ed. Narcea.

11. Calderon Alarcon, V., Sanchez, P., (2001). *Estimulación temprana: guía para el desarrollo integral del niño*. Panamá. Euroamericana de Editores Hattal.
12. Campo Sanchez, G., (2000), *El juego en la educación física básica*. Colombia. Ed. Kinesis.
13. Caputo. M., (Julio – Diciembre 2009), *La calidad del jardín maternal y su influencia en el desarrollo cognitivo*. Revista latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud. Volumen 8 N°2.
14. Chamerra, B., (2009), *Juego y deporte, reflexiones conceptuales hacia la inclusión*. Colombia. Funámbulos editores.
15. Cohen, D. (1997), *Como aprenden los niños*. México. Fondo de cultura económica.
16. Conner, B., Patacchiola, A. (2008), *Juegos sin baterías, ni cables, solo diversión*. Colombia. Grupo editorial Norma.
17. Córdoba, A. (2006), *Psicología del desarrollo en la edad escolar*. España. Ed. Piramide.
18. Courtois, G. (1957) *El arte de educar a los niños de hoy*. España. Sociedad de Editores Atenas.
19. De 0 a siempre. (2014), *Referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Bogotá, Colombia. Panamericana formas e impresiones S.A.
20. Forero, M., Moreno, K., Saboya, M., (2003). *Estimulación temprana del niño de 2 a 4 años. Enciclopedia los primeros años*. Colombia. Rezza Editores.
21. Gamboa de Vitelteschi, S. (2009), *Juego resiliencia, resiliencia y juego para trabajar*. Argentina. Bonum.

22. Garfella, E., López. (1999), M. *El juego como recurso educativo; guía antológica*. España, Tirantlo Blanch.
23. Gassier, j., *manual del desarrollo psicomotor del niño*, Barcelona., editorial toray masson.
24. Gehrard, Sue. (2008). *El amor maternal*. Editorial Albesa,
25. Gutiérrez Martínez, F., Cejudo, J., (2005), *Teorías del desarrollo cognitivo*. España. Mc Graw Hill Latinoamericana.
26. Hochstaet, H., (2004), *Aprendiendo de los chicos del jardín de infantes*. Argentina, Ed. Paidos.
27. <http://es.slideshare.net/eldoave/caractersticas-desarrollo-motor>
28. <http://cuidadoinfantil.net/imc-ninos.html>
29. http://www.alimentosysalud.cl/index.php?option=com_content&view=article&id=71&Itemid=125
30. <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico12.htm>
31. <http://medicinapsicologica.blogspot.com/2013/01/maduracion-y-desarrollo-del-cerebro.html>
32. <http://www.tubebesanoyvos.com.ar/cuidados-bebe/aprendizaje-y-estimulacion/los-estimulos-durante-la-primera-infancia>
33. <http://www.mailxmail.com/curso-disfuncion-atencion-ninos-adolescentes/tipos-atencion>
34. Huizinga, J., (1990), *“Homo ludens”*, Madrid. Ed. Alba.

35. Jiménez Vélez, C., (2008), *El juego, nuevas miradas desde la neuropedagogía*. Colombia, Cooperativa Editorial Magisterio.
36. Jiménez Vélez, C., Dinello, R., (2004), *Recreación, lúdica y juego, neurorecreación*. Colombia. Cooperativa Editorial Magisterio.
37. Jiménez Vélez, C., Dinello, R., (2005), *Lúdica, juego y creatividad; construyendo nuevos significados para la Educación Física y la artística*. Colombia. Cooperativa Editorial Magisterio.
38. Michnick Golinkiff, R., Hirsh-Pasek, K., (2005), *Einstein nunca memorizó, aprendió jugando*. España. Editorial Martínez Roca.
39. Miguel Blasco, J D., Loreley Conde, L., (2006). *Abriendo el juego, Analisis y revisión bibliográfica de lo editado en los últimos treinta años en America Latina*. Buenos Aires. Lumen Hvmanitas.
40. Millares, D., Hernandez, S., (2009), *El arte de la educación infantil, educar desde el amor y el respeto*. España. Editorial Nurcea.
41. Ministerio de Educación y cultura. (1999). *La inteligencia se consigue usándola*. Madrid. Ediciones Morata.
42. Navarro Adelantado, V., (2002), *El afán de jugar, teoría y práctica de los juegos motores*. España. Inde Publicaciones.
43. Rice, F., (segunda Edición), *Desarrollo Humano, Estudio del Ciclo Vital.*, Ed. Pearson Educación.

44. Stark. Garton y Pratt. (1986) *Estadio del desarrollo vocal*.
45. Taborda Charria, J., Osorio, L., Rojas, J., (2005), *El desarrollo de la velocidad en el niño, teoría y práctica*. Colombia. Kinesis.
46. Wener Moyer, M., (enero – febrero 2011), *La importancia de jugar*. Revista de investigación y ciencia, mente y cerebro. N° 46 España. Prensa científica.
47. Williams, L., (1983), *Aprender con todo el cerebro, estrategias y modelos de pensamiento visual*. España. Editorial Martínez Roca.
48. Zenhas, Armanda; S., Carla; J., Carlos; Malafaya, C., (2002), *Enseñar a estudiar, aprender a estudiar*. España. Ed. Nercea.