

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD PARVULARIA

Proyecto previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la
Educación, especialidad Parvularia.

Taller “Pórtico Infantil” para niños y niñas de 6 meses a 6 años de edad en el área
de Tránsito Aéreo internacional del Aeropuerto “Mariscal Sucre de Quito”.

Alumna: Rosalía Elizabeth Orozco López

Directora: Lcda. Verónica Di Caudo

Quito, 28 de junio del 2004.

DEDICATORIA

A mi hijo Alejandro

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria	1
Introducción General	5
1. MARCO REFERENCIAL	
1. Título del Proyecto	7
1.1 Diagnóstico	7
1.2 Justificación del Proyecto	8
2. MARCO TEÓRICO	

CAPÍTULO I

1. LOS NIÑOS/AS DE 6 MESES A 6 AÑOS DE EDAD

Introducción	10
1.1 Características generales del niño/a de 6 a 12 meses de edad	11
1.2 Características generales del niño/a de 1 año de edad	14
1.3 Características generales del niño/a de 2 años de edad	16
1.4 Características generales del niño/a de 3 años de edad	18
1.5 Características generales del niño/a de 4 años de edad	21
1.6 Características generales del niño/a de 5 a 6 años de edad	23

CAPÍTULO II

2. EL JUEGO	26
Introducción	
2.1 Definición de Juego	27
2.2 Teorías del juego	30
2.3 Clasificación de los juegos	41
2.4 Evolución de los juegos	46
2.5 Importancia del juego	48
2.6 Juguetes apropiados	51
2.7 Formas de intervención pedagógica para el juego	54

CAPÍTULO III

3. LA CREATIVIDAD

3.1	¿Qué es la creatividad?	58
3.2	¿Cómo es un niño/a creativo/a?	61
3.3	¿Cómo desarrollar la creatividad en un niño/a?	63
3.4	¿Que es la corporalidad?	66
3.5	¿Que es la relajación?	69
3.6	Los rincones del taller infantil	71

CAPÍTULO IV

4. EL TALLER

	Introducción	80
4.1	¿Qué es un Taller?	81
4.2	Estructuración de los talleres	83
4.3	Del espacio físico y la seguridad	85
4.4	Elementos básicos de un espacio para ser lúdico	85
4.5	Sugerencias de actividades para jugar	89

CAPÍTULO V

5. LA ADMINISTRACIÓN

5.1	Marco legal para la creación y funcionamiento de un taller	100
5.2	Organización administrativa	101
5.3	Administración financiera	105
5.4	¿Que es un gasto de negocio?	106
5.5	Archivo de gastos e ingresos	107
5.6	Archivo de los niños/as, instalaciones y empleados	110

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1	Objetivos	112
3.1.1	Objetivo General	112
3.1.2	Objetivos Específicos	112
3.2	Metas o resultados	112
3.3	Lugar donde se desarrollara el proyecto	113
3.4	Beneficiarios directos e indirectos	115

4. METODOLOGÍA	
4.1 Etapas del Proyecto	116
4.2 Actividades con sus tiempos de realización (cronograma)	117
4.3 Formas de coordinación del proyecto	121
4.4 Seguimiento y evaluación	122
5. RECURSOS	
5.1 Recursos Humanos	122
5.2 Recursos Económicos	123
5.3 Recursos Físicos	123
6. PRESUPUESTO	125
7. BIBLIOGRAFÍA	127
8. ANEXOS	129

INTRODUCCIÓN GENERAL

Hasta hace poco tiempo afrontar un viaje en avión con menores podía resultar una experiencia traumática. El cargar con niños/as y tratar de responder a sus específicas exigencias llevaba a situaciones que ponían al borde de la desesperación, tanto a los mayores responsables como al resto de los pasajeros que tienen que permanecer en un espacio o sala de tránsito para continuar con su viaje o bien para tomar el avión hacia otro destino.

Dentro de este contexto, este proyecto específico desea desarrollar un espacio lúdico en el área de tránsito aéreo internacional del aeropuerto “Mariscal Sucre de Quito” donde las compañías aéreas internacionales transportan cada año a cientos de niños y niñas. Para cubrir las necesidades particulares de estos pequeños/as pasajeros se dará preponderancia a detalles tales como actividades lúdicas dirigidas, semidirigidas y libres, además de los rincones lúdicos, con el único fin de alcanzar una estadía transitoria más placentera.

Con ello, el juego es el medio mágico para los niños y niñas; y no hay dudas de que es el mejor instrumento para canalizar toda esa energía que el niño/a posee; se hablará del juego haciendo hincapié en la recreación y para ello se debe tener en cuenta que el juego tiene una concreta transferencia al desarrollo de la inteligencia y a la estimulación de las capacidades del niño/a, dado que la lúdica participa en el desarrollo de todas las funciones mentales: inteligencia, lenguaje, afectividad, conciencia.

Después de esta corta introducción, el presente proyecto se desarrolla en tres aspectos fundamentales: Marco Referencial, Marco Teórico y Marco Metodológico.

El Marco Referencial contiene el diagnóstico relacionado con un análisis exhaustivo del problema y sus causas.

El Marco Teórico contiene cinco capítulos que son:

Capítulo I, contiene una descripción general y específica de las características de los niños/as comprendidos entre los 6 meses a 6 años de edad.

Capítulo II, en este capítulo se aborda el tema del juego con sus diferentes teorías y teóricos, además de su evolución, clasificación, importancia, duración y juguetes.

Capítulo III, se refiere a la creatividad, su concepto, como es un niño/a creativo, la corporalidad, relajación, además del mobiliario, materiales lúdicos y rincones con los que puede contar un taller infantil.

Capítulo IV, aquí se expone las generalidades del "taller", su estructuración en el espacio físico, salud y seguridad.

En el capítulo V, señala el área de Administración de un taller infantil, cómo llevar una adecuada contabilidad archivando documentos de gastos y de ingresos así como el archivo de los niños/as, instalaciones y empleados.

Dentro de lo que corresponde al Marco Metodológico del proyecto se indica en detalle los objetivos, las metas, el lugar, los beneficiarios, las fases, los recursos y el presupuesto con el que se desarrollará el proyecto.

1. MARCO REFERENCIAL

TALLER PÓRTICO INFANTIL PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 6 MESES A 6 AÑOS DE EDAD EN EL AREA DE TRÁNSITO AÉREO INTERNACIONAL DEL AEROPUERTO INTERNACIONAL MARISCAL SUCRE DE QUITO.

1.1 Diagnóstico

El aeropuerto internacional “Mariscal Sucre de Quito”, tiene un movimiento de 28 aerolíneas internacionales que transportan a un promedio de ciento quince mil pasajeros nacionales e internacionales por año; dentro de su diseño arquitectónico el mismo no cuenta con un servicio de recreación infantil en el área de tránsito aéreo internacional para los niños y niñas nacionales o extranjeros que se encuentran en espera para la conexión de su vuelo hacia los distintos destinos en el mundo o para tomar un vuelo directo con sus padres y/o personas responsables de su cuidado hacia otro destino, donde la espera promedio en esta área es de dos a tres horas como máximo.

La población en la que incide el problema esta en niños y niñas de 6 meses a 6 años de edad de diferentes nacionalidades (norteamericana, europea, latinoamericana, etc.). Entre los indicadores tenemos que los niños/as no tienen un sitio donde jugar, se molestan, se aburren o se duermen mientras esperan con sus padres la continuación de su vuelo.

La posible causa del problema es la falta de infraestructura para una adecuada asistencia infantil por parte de la administración del aeropuerto y de las aerolíneas.

Para la elaboración adecuada del proyecto se realizó una investigación de campo directamente con el personal encargado de la nueva administración del aeropuerto “Mariscal Sucre de Quito”, el Ilustre Municipio de Quito, la Corporación Quiport

S.A. y Corpag (Corporación Aeropuerto y Zona Franca del Distrito Metropolitano de Quito). Los datos proporcionados por ellos además de los datos que se obtuvieron del departamento de Tráfico Aéreo de la DAC (Dirección de Aviación Civil) permitió establecer estadísticamente un aproximado casi exacto de la cantidad de pasajeros en el área de tránsito aéreo internacional hacia los distintos destinos en el exterior desde el aeropuerto “Mariscal Sucre de Quito”.

Favor chequear anexo #1 , consta gráficos circulares y de barras donde se señala por mes la totalidad de pasajeros nacionales e internacionales en el área de tránsito aéreo internacional del aeropuerto “Mariscal Sucre de Quito”.

1.2 Justificación del Proyecto

La propuesta para vivenciar la lúdica en los niños y niñas de 6 meses a 6 años de edad a través de un **“Taller Infantil”** fue tomando forma gracias a un deseo profundo de crear un espacio lúdico exclusivo para ellos/as en el área de tránsito aéreo internacional del aeropuerto “Mariscal Sucre Quito”; dado que solamente los adultos que viajan tienen sitios de esparcimiento como el: “Duty Free”, “Café internet”,etc mientras espera realizar su conexión con el próximo vuelo.

Aeropuertos internacionales de Latinoamérica, Centro América, Norte América, Europa y otros cuentan con un sitio lúdico exclusivo para los niños y niñas que se encuentran en tránsito internacional, haciendo más cómodo y placentero su viaje.

Se considera que el proyecto de un “Taller Infantil” fue la mejor alternativa de solución a la falta de un espacio lúdico para los niños y niñas en el área de tránsito internacional del aeropuerto de Quito, dado que un “Centro Infantil” o “Guardería” tiene mas una finalidad educativa que lúdica en si; no así necesariamente el “Taller”

que permite superar y desarrollar la acción recreativa de los niños/as, además facilita la adquisición del conocimiento por una integración de la teoría y la práctica, a través de una instancia en la que se parte de las competencias del niño/a y se ponen en juego sus expectativas.

Es así, como al diseñar este “Taller Infantil” no sólo se optó por la elaboración de material lúdico didáctico y rondas infantiles sino también se incorporan actividades que promuevan confianza, relajación, el uso de la corporeidad y la creatividad en cada uno de los rincones como son: el del hogar, construcción, arte y música.

Este taller lúdico estará atendido por un equipo profesional de trabajo, formado por parvularias bilingües donde cada uno de los integrantes hará su aporte específico a través del interjuego vincular. En la tarea del taller confluirán: pensamiento, sentimiento y acción.

El taller “Pórtico Infantil”, en síntesis, puede convertirse en el lugar del vínculo, la participación, la comunicación entre niños/as con los adultos, por ende, será un lugar de producción social de objetos, hechos y conocimientos mientras los niños/as se encuentran en tránsito aéreo para continuar con su viaje.

A las parvularias y/o facilitadoras y docentes interesados en recorrer proyectos nuevos, profundizar en la lúdica e inyectar energía nueva en sus metodologías, el presente trabajo le será muy interesante, pues, aunque es solo una de tantas formas existentes, representa un acercamiento importante al ideal de una recreación infantil de corto período.

2. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

1. EL NIÑO/A DE 6 MESES A 6 AÑOS DE EDAD

Introducción

El conocimiento de las etapas por las que pasa el crecimiento físico (peso, talla, etc.), así como el desarrollo psicológico desde los 6 meses hasta la edad de 6 años, resultan de gran utilidad a las parvularias, facilitadoras, maestras, padres de familia y en general a todas aquellas personas que se preocupan por una adecuada educación lúdica y que se relacionan estrechamente con los niños/as.

Al seguir las características que más adelante citaré se podrá saber si un niño/a que está bajo su cuidado u observación está siguiendo un proceso natural de crecimiento mediante el aumento normal del peso y la talla. También se sabrá si adquiere una conducta y habilidades en la esfera del conocimiento del mundo que le rodea, así como el desarrollo del afecto con las personas de íntimo contacto y la manera de comportarse con las normas de la sociedad en que va a vivir, lo que se denomina conducta social.

El crecimiento y el desarrollo tanto físico como psicológico es un proceso continuo, en el que se van alcanzando gradualmente dimensiones físicas y habilidades cada vez de mayor complejidad y eficiencia. El desarrollo consiste en una ordenada sucesión de etapas, en cada una de las cuales se alcanza un nivel de madurez superior a la anterior.

A medida que el niño/a crece en peso y talla, va realizando distintas funciones y acciones que antes no era capaz de lograr.

En realidad no existen límites tajantes entre una y otra etapa dado que se trata de un proceso continuo y en cada edad expondré los logros alcanzados por el niño/a desde el punto de vista de su crecimiento físico y su desarrollo psicológico, basado en la maduración del sistema nervioso y su interacción con el ambiente que le rodea así explicare los factores del medio ambiente que favorecen su óptimo desarrollo. Así mismo señalaré los requerimientos nutricionales para lograr un buen crecimiento físico en peso y talla.

1.1 Características generales de los niños/as de seis a doce meses (6-12 meses)

Desarrollo físico: Durante la segunda mitad del primer año de la vida, el niño/a crece con menos rapidez, el ritmo de crecimiento es menor. El niño/a a los 6 meses pesa unas 16 o 17 lbs., aunque puede haber variaciones normales de unas 2 o 3 lbs. más o menos. Del promedio de 66 cm. de talla a los 6 meses, ascenderá a los 9 meses a un 70 a 72 cm. La circunferencia de la cabeza será a los 9 meses de unos 44 a 45 cm.¹

En cuanto a sus horarios empiezan a comer y dormir con un horario regular es decir, comen tres veces al día y toman leche de sus biberones a diferentes horas. Empiezan también a usar vasos y cucharas para comer por sí solos y pueden sentarse sin ayuda. Ellos/as gatean con el estómago rozando el piso y levantan su cuerpo sosteniéndose con sus manos y rodillas. A los ocho meses ellos pueden alcanzar y sostener objetos con las manos, recogen objetos con sus dedos pulgar e índice, y aprenden a dejar caer objetos, empiezan a tirar cosas.

¹ JORDAN Jose, El niño, editorial Científico Técnica, la Habana, Cuba, 1992, p.78.

Pueden pararse deteniéndose en muebles y pueden caminar si son guiados. Cuando llegan a los doce meses de edad, la mayoría de bebés pesan tres veces su peso al nacer y ellos crecen aproximadamente una pulgada por mes.

Desarrollo social y emocional: Los bebés responden cuando se les llama por su nombre. Empiezan a temerle a personas desconocidas y sienten miedo cuando sus padres los dejan solos. Se sienten enojados y frustrados cuando sus necesidades no son atendidas en un tiempo razonable. Los bebés se hablan a sí mismos frente a un espejo. Empiezan a distinguir entre lo que es y lo que no es permitido. El contacto visual empieza a reemplazar parte del contacto físico que los bebés necesitan.

Desarrollo intelectual: Los bebés mueven la mano para decir adiós y aplauden. Ellos responden a instrucciones simples y buscan aquellas cosas que están fuera de alcance. Emiten sonidos tales como "dada" y "mama, empiezan a aprender realizando actos de actividades familiares. Emiten sonidos que pueden ser entendidos por aquellas personas que los conocen bien.

Repiten acciones que causan una respuesta, como por ejemplo, si se les da un sonajero (cascabelero), ellos lo hacen sonar y se ríen. A la edad de 12 meses, algunos bebés hablan sus primeras palabras entendibles.²

La alimentación hasta el primer año de edad

En esta etapa, la participación del niño/a en su alimentación es más activa, con frecuencia se lleva los alimentos a la boca por sí mismo. Este es el momento de abandonar el biberón y sustituirlo definitivamente por el jarro, la taza o el vaso. En el décimo mes se introducirá el pescado, deben darse sin moler, en pequeños

² JORDAN Jose, Op.Cit.p.83

pedacitos. Las tomas de leche serán de 8 onzas, 4 veces al día. Los frijoles, bien blandos aplastados con el tenedor en lugar de coladas o puré. Ya puede darle al niño/a distintos postres hechos con leche y frutas. Durante el primer año deben evitarse los alimentos enlatados destinados para los adultos y las carnes curadas.³

Perfil General de los niños/as de 6 meses a 12 meses de edad:

- A partir del sexto mes el niño/a tiene una gran movilidad, ya que sus habilidades motrices y mentales se han desarrollado ampliamente.
- Comienza a tener un alto grado de sociabilidad.
- Al séptimo mes está ansioso por tocar todo lo que tiene a su alrededor. En este momento puede sostener un objeto con una mano y tomar otro con la otra mano simultáneamente. Le será más fácil coger los objetos grandes que los pequeños.
- Al octavo mes es capaz de participar en juegos, grita para llamar la atención; entiende cuando se le llama por su nombre; llora ante la ausencia de la madre; sabe como usar a sus padres para obtener algo.
- Sus cambios de humor son bruscos.
- Su vocabulario no es extenso ni comprende frases complejas, se hacen más frecuentes las repeticiones de sílabas continuas. Articula palabras por imitación, repite sílabas como mamá, papá, bebé.
- Al noveno mes se hace mayor su facilidad para gatear.
- Ya se sienta bien en un asiento, permaneciendo períodos mayores de diez minutos.

³ JORDAN José, Op. Cit. p. 85.

- De pie, sostenido de un mueble, al finalizar el mes, podrá movilizarse dando pasos hacia los lados y aun darle la vuelta.
- Al doceavo mes esta consciente de cuáles son los miembros de su familia y le fascina jugar con ellos. Su juego preferido es el de esconderse y aparecer.
- Repite actos que causen gracia a otros.
- Pondrá especial interés en el contacto con los adultos o con niños/as mayores que le entienden y se adaptan a él.
- Al final de la etapa aparece la comprensión de palabras y de órdenes sencillas. Señala su boca, su nariz. Balbucea haciendo oraciones cortas.
- A los doce meses ya maneja tres posiciones: erguido, gateando y sentado. La mayoría de los niños/as comienzan a caminar en este mes.⁴

1.2 Características generales del niño/a de 1 año de edad

Desarrollo físico: Los infantes quizás coman menos en cada hora de comida, pero comen más frecuentemente durante todo el día. En cuanto a su talla durante el primer año, el aumento en talla fue de 25 cm y ahora desde que cumple 1 año hasta el día que cumple 2, crece la mitad: solamente unos 12 cm. Por eso al año y medio la talla será de unos 80 cm. La circunferencia de la cabeza va aumentando menos, entre los 47 y 48 cm.

En relación con la dentición tendrá 4 arriba y 4 abajo y con ello también mejoran aprendiendo a comer solos, aunque aun estarán presentes los derrames de líquidos y comida. La mayoría camina sin ayuda a los 14 meses y probablemente también la mayoría camine hacia atrás y sube escalones a los 22 meses.

Ellos pueden tomar líquidos en vaso con ayuda, o garabatear (hacer rayas) y apilar cubos y bloques⁵.

Desarrollo social y emocional: La rebeldía (llamados berrinches o pataleos) es muy común, además los infantes de esta edad tienen dificultad compartiendo sus juguetes. Ellos son muy posesivos, quieren hacer cosas independientemente y no recuerdan ninguna de las reglas establecidas. Los infantes muestran aumento en sus temores y tienen cambios rápidos de temperamento. Sus emociones son usualmente intensas pero muy cortas. Las rutinas son muy importantes. Disfrutan jugando ellos mismos o a un lado de (no con) otros niños. Ellos se ven a sí mismos como el centro del mundo. Continuamente preguntan por sus padres y están más conscientes de sí mismos. Empiezan a expresar nuevas emociones tales como celos, afecto, orgullo y vergüenza.⁶

Desarrollo Intelectual: Los infantes pueden nombrar a personas familiares y objetos. Pueden mantener su atención por muy corto tiempo, son muy curiosos. Usan la palabra "NO" frecuentemente y señalan los objetos que quieren, pueden nombrar partes del cuerpo y fotos familiares, así como imitar sonidos de animales. Los infantes pueden usar los pronombres "yo" y "mío", además pueden sostener un lápiz y hacer garabatos. Pueden combinar dos palabras para formar una oración básica. Pueden usar objetos y cosas para lo que se han hecho. Ellos empiezan a incluir a una segunda persona en sus juegos simulados.⁷

⁴ Este perfil general fue tomado de los apuntes en clase de la materia "Psicología del Desarrollo Infantil".

⁵ JORDAN, Jose. Op. Cit. p.87

⁶ Tomado de los apuntes en clase de la materia "Psicología del desarrollo", tercer semestre año 2000.

⁷ Idem.

1.3 Características generales de los niños/as de 2 años de edad

Desarrollo físico: Después de que el niño/a cumple 2 años, el crecimiento tanto en peso como en talla y circunferencia de la cabeza es cada vez mas lento en comparación con los dos primeros años de vida. Su peso estará entre las 27 y 30 lbs, la talla promedio de esta edad es de unos 85 a 86 cm y la circunferencia de la cabeza mide unos 48 cm. Si se examina su boquita tendrá generalmente unas 16 piezas es decir: 4 dientes de leche arriba y abajo, además los que después serán sustituidos por los colmillos o caninos 2 arriba y abajo y los 4 primeros premolares o muelitas de leche. En su motricidad gruesa ellos pueden pararse de puntillas, lanzar y patear la pelota hacia adelante. Ellos caminan, corren, escalan, suben y bajan escaleras sin ayuda y hacen hoyos en la tierra.

Pueden saltar con sus pies juntos y se sienten incómodos con pañales mojados o sucios por lo que muestran interés por aprender a usar el sanitario. Ellos pueden armar y desarmar objetos, además les gusta poner y quitar tapaderas de botellas. A esta edad los niños generalmente son más activos que en cualquier otra etapa de sus vidas.⁸

Desarrollo social y emocional: Ellos tratan de hacerse valer por sí mismos diciendo "NO". Les gusta imitar el comportamiento de los adultos y otras personas. Quieren ayudar con los quehaceres de la casa y pueden a jugar simples juegos simulados. Su juego de fantasías es muy corto, simple y no involucra a otros. Algunas veces hacen lo contrario de lo que se les pide. Generalmente, son egocéntricos (se centran en sí mismos) y es muy difícil que compartan. Ellos también disfrutan jugando cerca de

pero no con otros niños. Se niegan a ayudar. A los 2 años, los niños se sienten más seguros de sí mismos que los niños de un año, se frustran fácilmente dado que ellos aún necesitan seguridad.⁹

Desarrollo intelectual: A los 2 años, los niños expresan sus sentimientos y deseos, pueden seguir instrucciones simples. Todavía tienen muy poca capacidad de atención pero pueden usar combinaciones de tres o más palabras. Alcanzan a memorizar rimas cortas y usan objetos para representar otros objetos. Les encanta cantar canciones cortas. Los infantes a esta edad tienen dificultad tomando decisiones, pero quieren tomar decisiones. A esta edad, los niños empiezan a pensar antes de actuar.¹⁰

La alimentación hasta los 2 años de edad

Durante el segundo año de la vida, el niño/a desarrolla habilidades con rapidez y se independiza más de la atención directa de la familia, pues ya puede trasladarse por sí sólo. Interviene ampliamente en su propia alimentación, y esto es algo que debe estimularse aunque inicialmente el niño/a derrame comida o manche sus ropas.

También se debe respetar la selección que él hace de sus alimentos dado que para entonces se debió enseñarle a comer de todo, a probar distintos sabores y texturas y a identificarlas. La dieta del niño/a a esta edad es prácticamente idéntica a la del Resto de la familia, en esta etapa la velocidad de crecimiento se reduce y con ello las necesidades de alimento. Esta disminución del apetito no significa que el niño/a esté enfermo y no se debe crear conflictos alrededor de esta situación ya que podría ser perjudicial para el pequeño/a.

⁸ JORDAN José. Op. Cit. p.89.

⁹ HOFFMAN, L., PARIS, S y HALL, E., Psicología del desarrollo hoy, editorial McGraw Hill, Madrid, 1995, p.115.

¹⁰ Tomado de los apuntes en clase de la materia "Psicología del Desarrollo" tercer semestre año 2000.

Perfil General de los niños/as de 1 y 2 años de edad

- Los lactantes cuyo desarrollo se acerca al hito de sus primeros pasos pueden ser irritables. Una vez que comienzan a andar, su estado de ánimo predominante sufre un gran cambio.
- Colaboran en tareas simples. Se limpian torpemente la nariz, ayuda a vestirse elevando los brazos, etc. Demuestra gran interés por los muñecos.
- El vocabulario del niño/a se expande desde 10 – 15 palabras a los 18 meses a más de 100 a los 24 meses.
- Los dedos de los pies guardan una alineación mejor y el niño/a puede detenerse, girar e inclinarse sin caer.
- Comienza a comunicar sus deseos de evacuar.
- A los 18 meses corre con rigidez, puede sentarse en un taburete, sube escaleras asido a una mano; explora cajas, etc.
- La talla y el peso aumentan a velocidad constante, pero el crecimiento de la cabeza disminuye ligeramente.
- Introduce objetos dentro de otros.
- Garabatea espontáneamente.
- Hojea libros aunque no puede pasar hoja por hoja.
- Construye una torre de tres a cuatro cubos.¹¹

1. 4 Características generales de los niños/as de 3 años de edad

Desarrollo físico: Ahora su peso será aproximadamente de unas 29 a 32 lbs. y de talla medirá como promedio unos 93 cm., aunque esta puede oscilar entre los 88

¹¹ JORDAN Jose. Op. Cit. p. 94.

hasta 98 cm. La circunferencia de la cabeza llegara a unos 48 cm. La edad de 3 años es una edad clave en la que el niño/a deja atrás la primera infancia y comienza a sentar las bases del niño/a que será a la edad de 5 años. Su agilidad motriz se amplía a manejar un triciclo, atrapar una pelota, pararse en un pie, a construir torres con 6 ó 9 bloques etc. Pueden caminar de puntillas y pueden saltar horizontalmente. Ellos pueden manipular pequeños objetos como rompecabezas o poner figuras en su correspondiente lugar. A los tres años pueden manchar o jugar con pintura. Pueden dibujar o pintar en forma circular y horizontal. Ellos crecen aproximadamente 3 pulgadas en un año.¹²

Desarrollo social y emocional: Ellos necesitan conocer reglas claras y cuáles son las consecuencias por romper las reglas, disfrutan dramatizar con otros niños. Sus emociones son por lo general más profundas pero muy cortas. Ellos necesitan ser estimulados para expresar sus sentimientos con palabras. A los 3 años, los niños empiezan a aprender a compartir, muestran un fuerte deseo de agradar, que lo lleva a superar, para alivio de todos la tendencia al “no” y al “yo solito” que tenía a los 2 años. “Con frecuencia dará besos y caricias acompañadas de palabras o frases tales como: “te quiero mucho” o “mamita linda o papito lindo”. También hay que tener presente que a esta edad puede haber miedos, que son normales: los insectos (cucarachas, mariposas, etc.), a los perros, gatos, a entrar en el agua, en la playa, etc. Estos miedos son pasajeros y su desaparición es espontánea, si usted no se muestra exigente para que los supere.¹³

¹² Idem. ,p.96

Desarrollo intelectual: Los pre-escolares aprenden mejor haciendo, necesitan una variedad de actividades por lo que necesitan espacio tanto dentro de la casa (o la escuela) como afuera. Necesitan un equilibrio entre juegos activos y juegos calmados o callados. Pueden expresar sus necesidades, ideas y preguntas. El tiempo de atención se extiende un poco más de manera que ellos pueden participar en actividades de grupo.

Perfil General de los niños/as de 3 años de edad

- Desarrolla gran autonomía y habilidad para las tareas cotidianas.
- Maneja bien la cuchara, refiere a menudo las experiencias inmediatas, ayuda cuando se le cambia de ropa, escucha relatos con imágenes.
- Une tres palabras sujeto, verbo, objeto.
- Se refiere a sí mismo con el pronombre "Yo", conoce su nombre completo.
- Comienza a adquirir movimientos de mayor amplitud de flexión, extensión, rotación. Esto le permite: Abrir y cerrar puertas, ponerse los zapatos y vestirse, utilizar los botones, etc.
- Le gusta ser escuchado y que le cuenten hechos cotidianos de la familia.
- Comprende ordenes complejas: Ve a la cocina y toma la taza.
- Juega a juegos sencillos en paralelo con otros niños/as.
- Construye torres de seis cubos.
- El desarrollo visomanual alcanzado a los 30 meses permite al niño imitar trazos verticales y horizontales. Medio año más tarde dibujará un trazo circular y una cruz.

¹³ HOFFMAN, L., PARIS, S y HALL, E. Op. Cit. p.146.

- El cuerpo de los varones conserva más tejido muscular y el de las niñas más tejido graso.
- Las proporciones de la estructura corporal prosiguen su evolución hacia las proporciones adultas. El crecimiento de la cabeza es más lento, el del tronco mantiene su ritmo algo mas regular, el de las extremidades es bastante más rápido, el abdomen es todavía abultado y redondeado.¹⁴

1.5 Características generales de los niños/as de 4 años de edad

Desarrollo físico: A esta edad deberá pesar aproximadamente unas 33 a 35 lbs y su talla estará en los alrededores de 1 metro, la cabeza medirá en circunferencia unos 50 cm. En cuanto a la dentición contara con unas 20 piezas "de leche". Motrizmente corren de puntillas, galopan, se suben y mueven solos en un columpio, saltan en un pie, lanzan la pelota a las manos. Tienen más control sobre los pequeños músculos. Ellos pueden representar cuadros o figuras (por ejemplo, cuadros de flores, personas, etc.) A ellos les gusta abrir y cerrar cremalleras (zippers), abotonar y desabotonar ropa.¹⁵ A sus 4 años ellos/as se visten por sí mismos, les gusta amarrar los cordones de sus zapatos. En su motricidad fina pueden cortar sobre la línea con tijeras haciendo diseños y letras básicas. Ellos son muy activos y muy agresivos en sus juegos.

Desarrollo social y emocional: A los cuatro años, los niños tienen amigos imaginarios, tienden a hablar de sí mismos (jactarse) y ser mandones. Tienen una imaginación muy activa y necesitan sentirse importantes y estimados. Algunas veces son agresivos pero desean tener amigos y disfrutan estar con otros niños/as.

¹⁴ Este perfil general fue tomado de los apuntes en clase de la materia "Psicología del Desarrollo Infantil", tercer semestre año 2000.

¹⁵ JORDAN José, Op. Cit. p.109.

Disfrutan pretendiendo ser adultos importantes como mamá, papá, el doctor, el cartero, la enfermera o el policía. Prefiere jugar en grupos de 2 o 3 niños/as mejor que sólo pero su juego tiene todavía mucho de paralelo, es decir, cada cual juega por su cuenta, con su propia idea. Le gusta que le lean o hagan cuentos, a menudo repitiéndolos muchas veces. Ellos aprecian ser elogiados por sus éxitos, necesitan oportunidades para sentirse más libres e independientes. Los juegos y otras actividades ayudan a los pre-escolares a aprender a tomar turnos.¹⁶

Desarrollo intelectual: A los 4 años, los niños hacen muchas preguntas, incluyendo "¿Cómo?" y "¿Por qué?". Ellos hablan mucho, pueden mantener largas conversaciones dado que su lenguaje se ha desarrollado mucho, disfrutan de las discusiones serias. Le gusta mandar y suele criticar a los demás, a menudo certeramente, también tiene cierta capacidad autocrítica: "me equivoqué; esto me salió mal, lo voy a hacer otra vez".¹⁷

A esta edad deben entender conceptos básicos tales como números, tamaño, peso, color, textura, distancia, tiempo y posición. Su habilidad para clasificar y la capacidad de razonar están desarrollando.

Perfil General de los niños/as de 4 años de edad

- El lenguaje es un barómetro esencial del desarrollo tanto cognitivo como emocional. Cuenta correctamente cuatro monedas, cuenta cuentos cortos.
- Ubica en el espacio: Arriba, abajo, adentro, afuera.
- Se alimenta bien por sí mismo
-

¹⁶ HOFFMAN,L.,PARIS, S y HALL, E. Op. Cit. p.167.

¹⁷ Idem. , p.169.

- Durante este período el juego se caracteriza por una imaginación y complejidad crecientes.
- Se puede poner los zapatos sólo, se viste sólo y a menudo utiliza los botones y las cremalleras.
- Colabora en las tareas domésticas con gran seguridad.
- Se debe dialogar con el niño/a, pero a través del lenguaje que conoce mejor: el juego.
- Dentro de la motricidad gruesa, puede conducir un triciclo, alterna los pies subiendo las escaleras, trepa bien, la marcha es como la del adulto, sube muy bien las escaleras, salta en un sólo pie con algo de dificultad.
- Controla las funciones vitales de su cuerpo.¹⁸

1.6 Características generales de los niños/as de 5 a 6 años de edad

Desarrollo físico: "El crecimiento promedio de los niños/as debe corresponder a un peso de una 38 lbs con un mínimo de unas 30 a 3 lbs. y un máximo de 46 lbs. La estatura será alrededor de unos 107 cm. y durante el transcurso del año entre 5 a 6 años crece como promedio otros 6 cm. para tener una talla promedio a los 6 años de 113 cm".¹⁹ Cerca de los 6 años pueda que ya comiencen a salir los dientes definitivos por lo que hay que tener mucho cuidado en su limpieza en adelante. Tanto los niños como niñas han ganado control de sus músculos mayores, es decir, tienen un buen balance o equilibrio. Se pueden parar en un pie y caminar sobre una viga de madera, disfrutan mucho haciendo ejercicios físicos. Les encanta probar sus habilidades y fuerza muscular así: Saltar, correr, dar vueltas (en el suelo) y bailar. Pueden atrapar pelotas pequeñas y pueden manejar muy bien botones de ropa y cierres (zippers) Aprenden a amarrarse los cordones de los zapatos. Pueden escribir sus nombres y

¹⁸ Tomado de los apuntes en clase de la materia "Psicología del Desarrollo Infantil", tercer semestre año 2000.

¹⁹ JORDAN Jose, Op. Cit. p. 117

pueden copiar diseños y figuras, incluyendo números y letras. Pueden usar correctamente utensilios y herramientas con supervisión.

Desarrollo social y emocional: Los niños/as de edad escolar piensan en ellos mismos hasta que tienen siete u ocho años. Juegan bien en grupos, pero pueden necesitar un tiempo para jugar solos. Muchos niños tienen su mejor amigo y un enemigo también. Prefieren jugar con compañeros del mismo sexo y por lo general, se quejan uno del otro. Esto sucede por dos razones: primero, para ayudarse a sí mismos a entender las reglas y segundo, para atraer la atención de un adulto. A esta edad, a los niños/as no les gusta ser criticados y no les gusta fracasar. Es mejor que los niños compitan consigo mismos en lugar de competir con otros niños. Ellos pueden ayudar con pequeñas tareas en casa. Tienen una fuerte necesidad de cariño y atención de sus padres. Ellos comienzan a darle importancia a los sentimientos y necesidades de otras personas. Disfrutan cuidando y jugando con niños menores. Para ellos "lo bueno" y "lo malo", son aquellas cosas que los padres y los maestros aprueban o desaprueban. Empiezan a entender el concepto de moralidad y honradez. Empiezan a desarrollar un buen sentido de humor y disfrutan rimas, canciones y adivinanzas sin sentido. Se disgustan cuando su comportamiento o trabajo escolar es criticado o ignorado.²⁰

Desarrollo intelectual: Los niños pueden distinguir entre izquierda y derecha. Su habilidad para hablar y expresarse por sí mismos se desarrolla rápidamente y esto es importante para triunfar en la escuela. Hablan entre sí de ellos mismos y de sus familias. Cuando juegan, ellos practican el lenguaje y palabras que aprenden en la

²⁰ HOFFMAN,L.,PARIS, S y HALL, E. Op. Cit. p.174.

escuela. Empiezan a entender el tiempo y los días de la semana. Les gustan los chistes, adivinanzas y rimas graciosas. Su atención se prolonga por más tiempo, pueden seguir historias que los involucra más; aprenden letras y palabras. A los seis años, la mayoría de niños pueden leer palabras o combinaciones de palabras.

Perfil General de los niños/as de 5 a 6 años de edad

- El niño/a de esta edad ha adquirido consistentemente todas sus habilidades en la movilidad y en lo manual.
- Es capaz de percibir y abstraer información de sus observaciones por todas las vías sensoriales.
- Se encuentra en una madurez neurológica capaz de iniciarse en un verdadero dominio manual que se caracteriza por la precisión de movimientos, siendo capaz de establecer las coordinaciones implicadas entre la mano y el ojo.
- Puede hablar en oraciones completas y se expresa con buena pronunciación y claridad.
- Posee un vocabulario completo y oraciones con estructura apropiada.
- Escucha y sigue instrucciones cada vez mas complicadas.
- Hace preguntas y exige respuestas sinceras y sencillas que pueda comprender.
- Normalmente ya acude al primer año de educación básica como estudiante regular, y debe someterse a toda normalización de la escuela.
- En este período los objetivos son afianzar todas las adquisiciones recibidas en años anteriores con el fin de orientarlas a la estructuración de las nociones fundamentales que aseguran la base de todos los instrumentos de aprendizaje para toda la vida estudiantil posterior: la lectura, la escritura y el cálculo, como elementos instrumentales que le permitirán continuar con éxito su aprendizaje en todas las áreas y materias del conocimiento.²¹

²¹ Este perfil general fue tomado de los apuntes en clase de la materia “Psicología del Desarrollo Infantil”

CAPITULO II

2. EL JUEGO

Introducción

El juego...

- Facilita el desarrollo del movimiento
- Da lugar a todo tipo de expresión
- No discrimina por habilidades
- Es una actividad natural para los niños/as

La actividad lúdica es una situación privilegiada, ya que en ella se juegan las distintas posibilidades de expresión y adaptación del ser humano con la misma intensidad que la vida real.

La recreación es una actividad muy amplia donde el juego tiene un rol preponderante. Eminentemente pedagogos y psicólogos se han ocupado de este tema y han generado las más variadas teorías para explicar adecuadamente y convincentemente esta realidad. En este capítulo se expondrá una muy pequeña parte del esfuerzo investigador de estos hombres de ciencia.

El juego brinda al ser humano una oportunidad única en la manera de enfrentarse con la realidad circundante, ya que es allí donde el individuo puede desplegar iniciativas, buscar independencia, actuar de acuerdo a sus necesidades; colabora en la realización de sí mismo. Estas experiencias se convierten en un aporte valioso para la formación de la personalidad del niño/a.²²

²² www.mundopadres.com

Se empezará este capítulo exponiendo algunas generalidades sobre el juego, sin dejar de citar las principales teorías lúdicas para después adentrarnos en una breve clasificación de los juegos, finalizando con otras consideraciones pertinentes.

2.1 Definición de Juego

El concepto de *juego*, ha sido tratado por algunos pensadores a lo largo de la historia de la filosofía; sin embargo, es con Eugen Fink y, en cierto sentido, también con Hans Georg Gadamer, que dicho concepto tiene la pretensión de dar respuesta a la problemática que ahora nos ocupa. Con el propósito de mostrar algunos antecedentes del concepto de *juego* diremos, por ejemplo, que ya Heráclito postula: "*el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones. ¡Cosa de un niño es el poder regio!*"²³. A partir de lo anterior, es posible afirmar que si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto de juego, sí es posible desprender de su pensamiento un concepto del mismo; ya que el logos -entendido éste como el principio activo y transformador de la realidad- es postulado por el filósofo como el fundamento de lo existente, como un fundamento muy peculiar, en la medida en que es inmanente, automovimiento y libertad.

Así, Heráclito a diferencia de muchos de los filósofos de la tradición nos permite concebir un fundamento no-trascendental, no-estable y no-absoluto, es decir, el filósofo de Éfeso, no solo inaugura una tradición de pensamiento distinta a la mitológica, sino también y más importante aún, él plantea una manera creativa y activa de fundamentar al mundo. En efecto, la filosofía de Heráclito puede interpretarse como una filosofía de la acción, del devenir, del juego...

²³ Heráclito. Fragmento 93, en *Filósofos Presocráticos*, Trad. Alberto Bernabé, Altaya, Barcelona, 1995, pag 78.

Ahora bien, dentro de esta misma línea de la tradición, podemos inscribir a filósofos como Hegel y Nietzsche, que el propio Fink considera como antecedentes para el desarrollo de una teoría del *juego*: "*La eminente esencialidad del juego –que el entendimiento común no reconoce, porque el juego sólo significa para él la falta de seriedad, inautenticidad, irrealidad y ocio- sí ha sido reconocida siempre por la gran filosofía. Así, por ejemplo, Hegel dice que el juego, en su indiferencia y su mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera. Y Nietzsche afirma en Ecce Homo: ‘No conozco otro modo de tratar las grandes tareas que el juego’*"²⁴. Sin embargo, los antecedentes históricos del concepto de *juego* no son únicamente frases de afirmación de la pertinencia de dicho concepto, por ello es preciso recordar que una de las contrapartes de Heráclito, Hegel y Nietzsche es la consideración de Kant y Schiller de que el *juego* posee sólo una significación subjetiva; ésta consideración inaugurada por ellos, ha prevalecido en toda la nueva estética y la antropología.²⁵

A partir de lo anterior es preciso aclarar que es hasta el pensamiento de Eugen Fink y Hans-Georg Gadamer, que podemos hablar de desarrollos intencionales y originales acerca del *juego*. Ya que, si bien es cierto que ambos parten del *Homo ludens* de Huizinga, no se reducen a él. Ambos filósofos pretenden llevar a planos más fundamentales y fundamentativos, lo que en Huizinga parece, en principio, quedarse en el mero plano de la observación. Preguntas como: ¿qué es el *juego*? ¿qué relación mantiene éste con el surgimiento y el desarrollo de la cultura? ¿puede el *juego* tener una función fundamentativa respecto al ser o la realidad?, esto es, ¿tiene acaso el *juego* una función ontológica?. Son preguntas a las que Fink pretende dar respuesta.

²⁴ FINK, Eugen, *Oasis de felicidad*, UNAM, México 1996, p.23.

²⁵ GADAMER, Hans-Georg, *Verdad y Método*, Tomo I, Sígueme, Salamanca 1992, p.143.

Fink, quien fuera discípulo directo de Husserl, considera, como buen fenomenólogo, que no sólo es posible sino también necesario determinar el sentido del Ser, a partir de una manifestación de la condición realidad, que revele la esencia del mismo.

El juego es sólo una entre las muchas de las dimensiones de la existencia, pero que por sustentar esencialmente a la condición óptica, es considerado como un fenómeno existencial fundamental. De lo que se trata pues, es de comprender "*la apertura lúdica de la existencia humana hacia el fundamento lúdico del ser de todo lo ente*"²⁶.

A partir de esta consideración, el filósofo postula que sólo el juego, por poseer una serie de características muy '*sui generis*', puede cumplir una función fundamentativa en el plano ontológico. De lo que se trata en gran medida para Fink es de restituir el lugar que el juego tiene en la fundamentación, conformación y creación de la realidad humana, esto es, la pretensión primordial es la de restituirle al juego su carácter de fenómeno fundamental de la existencia. Sólo a partir de la restitución del juego es posible postular que éste constituya la esencia del ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador.

El juego ha sido considerado comúnmente como un fenómeno marginal de la vida humana, como una manifestación periférica, que nada tiene que ver con las cuestiones serias e importantes de la vida, y que como tal, es una manifestación, un suplemento de la existencia que sólo ocasionalmente resplandece. Derivado de lo anterior, el *juego* resulta ser sólo una actividad más entre muchas otras, pero no sólo eso sino que es también la actividad más ociosa e inútil, y en la medida en que no es obligatoria, se le opone siempre al trabajo.

²⁶ FINK, Eugen. Op. Cit., p. 29.

De tal modo que el juego parece restringirse al ámbito de la vida infantil; y, ciertamente el juego infantil muestra los rasgos esenciales del juego humano; sin embargo, éste se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto, por lo que una de las finalidades del planteamiento de Fink es la de reivindicar el papel del juego en la vida adulta, en tanto que el juego del adulto alcanza niveles más elevados y complejos que el *juego* del niño, de manera que, como plantea Huizinga "*el hombre juega, como niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel*"²⁷, y jugar en este último sentido es lo que posibilita transferir al *juego* de un plano meramente óptico a un plano de fundamentación ontológica, es decir, hacer del juego la experiencia fundamental y fundamentativa de la existencia y la realidad.

A partir de aquí, es posible postular que el juego, al igual que el arte, es un ensayo de vida, un experimento vital que posee un espíritu propio y peculiar; es algo que no sucede sin más en nuestras vidas; por el contrario, es siempre un suceder aclarado significativamente, es una ejecución vivida que termina por fundamentar la existencia. Así pues, resulta evidente que en el modo de ser del juego el verdadero sujeto de éste no es el jugador, sino el juego mismo.

2.2 Teorías del juego

El juego resulta esencialmente de la relación de gran dinamismo entre la tendencia configurativa y la tendencia a la entrega. En el juego se renuncia a la acción dirigida a objetivos; el individuo se deja llevar y se mantiene a la expectativa; se desarrolla plenamente la tendencia a la entrega; el sujeto se mantiene abierto de cara al exterior

²⁷ HUIZINGA, Johan, *Homoludens*, Editorial Emece, Buenos Aires, 1978. p.47.

y de cara al interior, deja que entren en él la vida interna y el mundo extremo, recibiendo sin inquietud la variada sucesión de manifestaciones que se le ofrecen.

Sin embargo, a pesar de la apertura de la dinámica del juego, no carece éste de límites dado que constituye un sector especial de la vida que se va destacando con progresiva nitidez de otros sectores a medida que aumenta el niño/a en edad. El hecho de que el niño/a permanezca por lo general indefinidamente en este sector, conduce a la aceptación de la existencia de un estado de yo especial en el juego, al que Russel denomina "Yo del juego".²⁸

Para intentar comprender esta problemática varios autores han desarrollado las más diversas teorías. Unas lo enfocan desde el punto de vista biológico y psicoanalítico, como expresión del "yo". Las teorías modernas sustentan que el juego es la preparación para la vida. Desde el punto de vista psicológico se sustentaba la teoría del atavismo según la cual los niños/as juegan porque siguen las huellas de las actividades de la raza.

Las teorías contemporáneas tienen un punto de vista psicoanalítico. En general, se considera el juego como expresión del "Yo", que obedece a una necesidad instintiva de primer orden en donde el niño/a tiene necesidad de expresarse, de proyectarse dentro del ambiente y fuera de él que, al satisfacer este impulso, obtiene satisfacción personal, seguridad, nivel adecuado en su mundo y conciencia del propio valor; los juegos satisfacen la necesidad de alcanzar prestigio.

A continuación, desde la obra de Jean Chateau²⁹ se exponen algunas de las teorías más sobresalientes sobre la actividad lúdica.

²⁸ HUIZINGA, Johan. Op Cit. p.49.

²⁹ CHATEAU, Jean, *Psicología de los juegos infantiles*, Editorial Kapeluz, Buenos Aires 1968, p.4.

Tesis de Jean Chateau

Este autor parte de la pregunta ¿por qué juega el niño? A lo que responde que el juego en el niño es el ideal de vida, es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia, puede actuar. De tal forma que preguntarse por qué el niño/a juega sería como preguntarse por qué es niño/a, dado que gracias al juego crecen su alma y su inteligencia. Un niño/a que no sabe jugar, un "pequeño viejo", será un adulto que no sabrá pensar. Por el juego el niño/a hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser, las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor.

Si relacionamos el juego del niño/a con el juego animal encontramos enormes diferencias ya que este último depende esencialmente de la especie y varían de una especie a otra; el juego del niño/a depende ante todo de una personalidad flexible que se afirma de múltiples maneras por nuevas actividades. Hay en la actividad lúdica del niño/a algo impreciso, inestable que ignora el animal: pero por ello justamente se expresa la preeminencia del hombre, ser autónomo y creador. Con el paso del tiempo jugar ya no será en adelante afirmar tal o cual función nueva, sino afirmarse a sí mismo con ocasión de tal o cual actividad, aún cuando esa actividad sea la de una función recientemente aparecida.

Otro elemento que se destaca en la obra de Chateau es que el juego es concebido como un instrumento que saca al niño/a de la realidad; se convierte a veces en evasión y compensación. Pero esta fuga de lo real no es siempre evasión, sino más

bien un rodeo, un rodeo que conduce a la vida seria porque es por el juego que el niño/a conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará la actividad adulta. El juego es un rodeo por lo abstracto: cocinar con piedras es más sencillo que cocinar en la realidad, pero en esa manera de conducirse más sencilla se forma la noción o acción posterior vinculada con la cocción y preparación de alimentos.

"El aspecto principal es un aspecto creador. La desvinculación de lo real lleva al niño/a a un mundo en el cual es omnipotente, en el cual puede crear. Por ello se podría decir que el juego es serio siendo éste uno de sus caracteres esenciales. El juego se mueve entre la pura ficción del sueño y la realidad del trabajo. O más bien participa de los dos a la vez. La seriedad del juego infantil procede de otra fuente. No viene del objeto, de la situación; de intereses vitales. No, tiene una fuente más elevada. Si el niño/a es serio se debe a que por sus aciertos en el juego afirma su ser, proclama su poder y su autonomía".³⁰

Si el juego es serio y puede llegar hasta el ascetismo, -según palabras del autor que se esta citando- se debe por consiguiente a que compromete a todo el ser, es una manifestación de la personalidad entera. Dicho de otro modo, el juego es ante todo una prueba que le permite al niño/a afirmar su "yo" y porque es una prueba el niño busca un público que se enorgullezca de sus aciertos.

Notemos que entre los 10 y 11 años tienen preeminencia los juegos de proeza. El goce propio del juego no es un goce sensorial, es propiamente un goce moral porque el niño/a se siente pequeño/a, porque se siente débil, porque el grandor de los adultos

³⁰ CHATEAU, Jean. Op. Cit. p.32

lo aplasta, tiene necesidad de perpetuo estímulo, porque toda su alma le hace codiciar las potencias del adulto, le es necesario agrandarse sin tregua. Y este ser, al cual no se le puede confiar aún ningún trabajo, ¿qué otro medio tendría de agrandarse, sino el de esta actividad arbitraria que es el juego?, señala Chateau.

"El juego desempeña pues en el niño/a el papel que el trabajo desempeña en el adulto. Como el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño/a se agranda por sus aciertos lúdicos".³¹ De allí la importancia primordial de los juegos de nuestros niños/as porque un niño/a que no quiere jugar es un niño/a cuya personalidad no se afirma, que se contenta con ser pequeño y débil, un ser sin orgullo, un ser sin porvenir.

Sin duda el juego del niño/a es un ejercicio como el juego del animal, pero en el espíritu del niño/a que juega es ante todo una prueba de su personalidad y una afirmación de sí. La historia del juego del niño es, pues, la historia de la personalidad que se despliega y de la voluntad que se conquista poco a poco. El principio del juego ya no está detrás, en un impulso funcional, ha pasado adelante, a un fin que hay que realizar, a un estado superior que hay que alcanzar. No se juega para descansar, ni siquiera los adultos lo hacen. Va más allá, se busca un atractivo desinteresado.

Lo cierto es que desde la edad de tres años lo que más importará al niño/a es el triunfo, esta situación psicológica que es la del niño/a en el juego ofrece naturalmente perspectivas a los juegos educativos. Sigue siendo así todavía a los cinco años y hasta los seis, en que la tarea se mantiene unida a la satisfacción

³¹ CHATEAU, Jean. Op. Cit. p.35.

personal de la exploración y la exhibición del yo y se mantiene lúdica.

Teoría Psicoanalítica del Juego

Desde que la teoría psicoanalítica se ha desarrollado, se acude a esta a menudo, para explicar el juego, a fenómenos de derivación y compensación. Muchas tendencias son reprimidas en nosotros por el medio en el cual vivimos. A veces el trabajo no nos deja tiempo para satisfacerlas plenamente. Más a menudo aún es la conciencia moral, tomada del medio social, la que las traba. Sucede que no tenemos ni siquiera ninguna conciencia de esas tendencias, ¡tan bien reprimidas han sido!. Pero reprimir una tendencia no significa en absoluto anularla; sobrevive en nuestro inconsciente y trata de expresarse por una actividad adecuada.³²

Como el sueño, el juego es para los psicoanalistas una de las maneras por medio de las cuales esas tendencias reprimidas encuentran modo de ejercerse. El niño se revela con toda su frescura y espontaneidad mientras juega y en ese momento no sabe esconder nada de los sentimientos que lo animan. El juego expresa en consecuencia más o menos una tendencia oculta. Cuando un niño/a pone en un alhajero imaginario todos los objetos que se le niegan, el sentido de ese juego es claro. Cuando un niño/a jugando con títeres, inventa una historia, es necesario que se interprete esa historia. Freud ve en el juego *condiciones eróticas disfrazadas* y Adler dice que en el juego se valora el *sentimiento de inferioridad*. En general, se considera el juego como "la expresión del Yo".³³

³² SALLES MANUEL, Marcelo, *La terapia psicoanalítica del niño*, en Manual de Psicoanálisis y Psicoterapia de niños y adolescentes, Grupo Editorial Planeta, México, 1992, p.11.

³³

Esta teoría no excluye los aspectos biológicos, psicológicos ni sociales dado que sostiene que el juego obedece a una necesidad instintiva de primer orden ya que el niño/a tiene necesidad de expresarse, de proyectarse dentro del ambiente y fuera de él; que al satisfacer este impulso obtiene satisfacción personal, seguridad, nivel adecuado en su mundo y conciencia del propio valor. Los juegos satisfacen la necesidad de alcanzar prestigio, el mismo hace valer su personalidad entre los individuos y las cosas; y puede fantasear de acuerdo con su nivel.

En muchos juegos no se puede negar la intervención de tendencias que, a primera vista, muy poco tienen que ver con ellos. Pero no siempre es necesario que esas tendencias sean reprimidas y escondidas. Cuando un niño/a que ha roto su reloj juega a poseer un reloj invisible, se ve claramente la tendencia que entra en juego. Cuando los niños relatan historias de bandidos en las cuales representan el papel principal no hay en ello la menor oscuridad. Hay ejemplos tan claros que no se puede negar todo valor a la teoría psicoanalítica.

Para esta teoría el juego procuraría una satisfacción derivada, en forma más o menos encubiertas. El juego tiene entonces una función compensatoria pero si el juego expresa ciertas tendencias subjetivas, si sirve a veces como medio de evasión, si permite liberarse de deseos intensos, no se puede reducir su papel a esta sola actividad. No es necesario creer que un niño/a se muerde el brazo para castigarse más o menos inconscientemente por una falta cometida: basta pensar en el orgullo que el niño/a extrae de su resistencia.

Chateau, advierte que es muy delicado y muy peligroso querer buscar en todas partes motivos ocultos, donde lo más a menudo aparecen motivos claros y conscientes,

dado que fácilmente se corre el riesgo de llegar a hacer la novela del juego infantil en lugar de hacer su descripción. Más adelante continúa diciendo que hay que reconocer que si el juego es ante todo y siempre una prueba de la personalidad, puede a veces revestir el aspecto de una evasión, ofrecer un escape a tendencias comprimidas. Esto es cierto sobre todo en lo que respecta al juego ficticio en el cual el niño/a imita e inventa personajes. El niño/a se conduce entonces como esos escritores que ponen en su personaje lo que ellos hubieran querido ser. Pero, en los demás géneros del juego, no solamente tal interpretación es insuficiente, sino es casi siempre abusiva.³⁴

Teoría de la Recapitulación de Stanley Hall

Según esta teoría, la actividad lúdica del niño/a es una recapitulación de la actividad de la humanidad primitiva: así los juegos de caza, después de haber tenido una gran importancia entre los seis y los nueve años, poco a poco ceden el lugar a los juegos sociales, como la humanidad ha pasado de una civilización cazadora a una civilización fundada en estados organizados; esta teoría se apoya sobre analogías incontestables.³⁵ Recurrimos otra vez a Chateau para algunas observaciones al respecto. La teoría de la recapitulación se fundamenta en la ley biogenética de Haeckel que hoy es muy discutida y por lo tanto le resta valor. No puede ser admitida sino con muchas restricciones, se puede negar la extensión del juego del niño/a, juego voluntario y consciente, de una ley exclusivamente fisiológica. Y no faltan actividades lúdicas contrarias a esta teoría: ¿cómo podría el niño pequeño imitar el

³⁴ CHATEAU, Jean. Op Cit. p.19.

³⁵ MARTINEZ Gerardo, El juego y el desarrollo infantil, Ediciones Octaedro, Barcelona - España, 1999. p.48.

tren, la batidora, el fusil?, ¿a qué podría corresponder juegos tan arbitrarios como los de la cuerda, el ajedrez, etc?. Si hay analogías entre el desarrollo de los juegos infantiles y el desarrollo de las actividades humanas, la causa reside simplemente en que las diversas funciones humanas no pueden desarrollarse en cualquier orden.

Como es necesario saber caminar antes que correr, hablar antes que cantar, es necesario que las actividades que correspondan a la caza precedan a las actividades sociales más complejas.

Teoría del ejercicio Preparatorio de Karl Groos

Esta teoría considera que los instintos heredados, sobre todo en los animales superiores, entre los cuales se encuentra el hombre, se hallan insuficientemente desarrollados para cumplir desde el principio su misión. Se piensa, pues, que sean ejercitados o complementados por medio de nuevas adquisiciones. Eso es lo que el juego permitiría obtener. Tendría por principio motor los diversos instintos que gracias a él se completan. Pero, aunque sólo fuese por la variedad en la exploración, el juego del niño/a es diferente del juego animal. El juego funcional de la primera infancia tiene efectivamente ese carácter de preejercicio. Muy pronto, sin embargo, el placer de lo nuevo deja de ser un placer del efecto nuevo, como en el niño de brazos, para ser el placer de los nuevos poderes.³⁶

Teoría del Excedente de Energía

Esta tesis es sostenida por Schiller y Spencer. Indican que se juega porque las actividades del trabajo han dejado todo un capital de energía intacto.

³⁶ CASTELLANOS, Marie. Op. Cit. p.47.

El juego es entonces la utilización de una energía excedente. Por su parte Chateau hace notar que lo que caracteriza a la actividad lúdica no es la energía empleada sino la dirección especial que se da a esa energía. Además, la energía excesiva no corresponde en modo alguno al juego sino al arrebató que se produce en el seno del juego.

Teoría del Ejercicio Complementario

Según Lange o según Carr el juego mantiene, renovándolos, los hábitos adquiridos recientemente puesto que permite desplegar las tendencias que dormitan en los individuos. Ese despliegue se presentaría como un lujo que el ser humano se ofreciese a sí mismo, lujo al cual las necesidades de la vida no le habrían permitido aspirar. Así se explicaría el carácter de gratuidad de los juegos que culminan en la exuberancia gozosa y triunfal. El juego tendría una función esencialmente catártica. Los niños, de modo fingido, expresan con frecuencia, indirecta o simbólicamente, preocupaciones o miedos y que repiten estos temas una y otra vez, sugiere una consideración del juego como catarsis, como un intento de re-experimentar y, por tanto, de resolver o dominar una situación dificultosa. Este aspecto del juego ha despertado especial interés entre los psiquiatras y los psicólogos clínicos.³⁸

Teoría del Descanso

Según esta teoría el juego se presenta como un recreo ya que el cuerpo y la mente se fatigan, por lo tanto, tienen la necesidad de descansar y el mejor medio que se

³⁸ LEIF, Joseph / DELAY, Jean, *Psicología y Educación del Niño*, Editorial Kapeluz, Buenos Aires – Argentina , 1968. p.67

encuentra a disposición es el juego. Por medio de él se recupera la tranquilidad y las energías desgastadas. Observemos, sin embargo, que esta teoría no es acertada ya que podemos ver a niños que juegan sin que, en su caso, se pueda hablar de fatiga previa. Puede suceder también que luego de un juego determinado el niño experimente fatiga; además, para cada actividad el ser humano requiere de energías, por lo tanto, el juego ya no es descanso, como pretende esta teoría.³⁹

Hasta aquí una visión bastante apurada de las diferentes teorías acerca del juego, mas, como dice Marie Castellanos, en realidad, no hace falta ninguna teoría para explicar el juego del niño/a; parece que apela a todos los recursos y oportunidades que ofrece para ello el ambiente.

Sin embargo, reconocemos la utilidad de los conceptos expresados por las diferentes teorías. De acuerdo con la teoría del atavismo, observamos los gritos como expresión atávica remotísima, y reconocemos en otras manifestaciones infantiles resabios de actividades pastoriles, de caza, de lucha, de coleccionismo, etc. Al mismo tiempo, aceptamos que el juego es preparación para la vida, perfeccionamiento de hábitos y estímulo de crecimiento. Tomamos en consideración el aspecto erótico de muchos juegos y el valor de apreciar en ellos los sentimientos de inferioridad, dando así entrada a la psicoterapia del juego que debe atender a la mayor parte de los aspectos. Estudiar los juegos infantiles en su orden de aparición y desarrollo, agrupándolos según sus funciones, equivale a establecer una clasificación genérica de los mismos. El niño dedica gran parte de su vigilia a jugar.

Desde el punto de vista físico, descarga energías excedentes, perfecciona sus coordinaciones neuromusculares y contribuye a su desarrollo muscular y al ejercicio de su cuerpo. Los juegos tienen un valor educativo, ya que el niño adquiere conceptos sobre colores, formas, tamaño y texturas de los objetos y materiales que usa en ellos, sin que este sea el propósito central del juego⁴⁰.

Desde el punto de vista psicológico, contribuyen a la salud mental del individuo; cumplen un fin terapéutico al proporcionar canales para la descarga de tensiones emocionales. Desde el punto de vista social, dan oportunidad para la satisfacción del deseo de contactos sociales, facilitando cierto adiestramiento moral, ya que el niño/a aprende a estimar lo que el grupo considera correcto o incorrecto.

2.3 Clasificación de los juegos

Igual que se ha hecho con las diferentes teorías del juego, es conveniente una rápida exposición de los juegos de acuerdo a diferentes autores.

Según Jean Chateau

- **Juegos funcionales:** Chateau cita los trabajos de Daniels y Maudry, según los cuales en estos juegos interesan en primer lugar la mano; después el antebrazo adquiere importancia hacia los tres meses y medio, y, por fin, hacia los seis meses y medio, el brazo íntegro entra al juego. Luego vendrán los juegos hedonísticos, de exploración y de manipulación.
- **Juegos de construcción:** Empieza en el momento en que el niño/a, al manejar el material, no sólo se deja influenciar por la forma como se siente estimulado

³⁹ CHATEAU, Jean. Op. Cit. p.27.

⁴⁰ CASTELLANOS, Marie, Op. Cit, Pagina 56

sentimentalmente, sino también por la calidad y los componentes del material como tal. Lo que hace con este material considera "su" obra.

- **Juegos de regla arbitraria:**

Estos se extienden hasta el fin de la edad preescolar. Aquí los niños/as dan rienda suelta a su imaginación y son capaces de crear una gran cantidad de juegos que desaparecen tan pronto como aparecen. El niño/a inventa las reglas de acuerdo a su criterio.

- **Juegos sociales:** están comprendidos en la tercera infancia, es decir, desde los 7 años más o menos. A través del juego el niño entra en contacto con los demás y con el medio ambiente. Siente la necesidad de vincularse a un círculo social.

- **Juegos de grupo organizado y juegos tradicionales:** Se ubican al fin de la infancia, desde los 10 años, más o menos. Aquí se dan los típicos asociacionismo, las pandillas, etc. Los chicos empiezan a notar el valor de la tradición por ello se apegan a ritos y costumbres existentes en su entorno lúdico. El mundo real para el niño de esta edad va imponiéndose cada vez con mayor presencia e intensidad; es distinto de lo que antes, en su ingenuidad, quería o deseaba que fuese. El otro mundo, el de la fantasía, los cuentos y la televisión, con superhombres, superratones, etc. tiene que ir cediendo lugar próximos los doce años. Si la educación lo favorece, son mucho más capaces en relación con los temas abstractos.⁴¹

⁴¹ JORDAN Jose. Op. Cit. p.48.

Según Jean Piaget

Según este autor, los juegos se clasifican en juegos de ejercicio, simbólicos y de reglas, que corresponden a los tres niveles: sensorio motor, representativo y reflexivo, de la inteligencia.

- **El juego del ejercicio:** consiste en ejercicios que pretendan la asimilación funcional de una conducta, acompañada de un placer y de un sentimiento de potencia. Se dividen en los puramente sensorio-motores y los juegos de pensamiento.
- **El juego simbólico:** no viene a suprimir el ejercicio sensorio-motor, sino que se subordina a él. Sus funciones se apartan cada vez más del simple ejercicio: la compensación, la realización de deseos, la liquidación de conflictos.
- **El juego de reglas:** presenta también una parte de ejercicio sensorio-motor y de imaginación simbólica, pero además añade un elemento nuevo: la regla, que resulta de la organización colectiva de las actividades lúdicas.

El juego de ejercicio se explica por la primacía de la asimilación; puesto que el mecanismo del pensamiento del niño/a es equilibrio entre la asimilación y la acomodación, el papel del juego simbólico está en la primacía de la asimilación sobre la acomodación. El símbolo lúdico es también imagen y por tanto imitación o sea acomodación. El juego de reglas marca el debilitamiento del juego infantil y el paso al juego propiamente adulto; este juego presenta un equilibrio sutil entre la asimilación al yo principio de todo juego y la vida social. Es también satisfacción sensorio-motora e intelectual, y además tiende a la victoria del individuo sobre los demás.⁴²

⁴² JORDAN Jose. Op. Cit. p. 53.

Según la Ley Psicogénica⁴⁴

- **Juegos educativos y actividades manuales que encauzan los intereses específicos de los niños/as de 4 a 7 años:** estos se dividen en: a. Juegos de imitación, b. Juegos musicales, c. Juegos de inhibición y d. Juegos de adivinación. El niño entre cuatro y siete años de edad se encuentra en el verdadero período del juego y del entretenimiento, y vive su propio mundo al que está estrechamente unido.

El niño/a no tiene todavía los conocimientos y las experiencias del adulto porque para él/ella todo es nuevo y desconocido. Continuamente hace hallazgos y revelaciones y juzga a los demás solamente a través de su mundo, suponiendo que todos los objetos sienten, hablan y actúan como lo hace él mismo.
- **Juegos educativos y actividades manuales que encauzan la tendencia a pintorrear:** esta actividad tiene su mayor auge entre los 7 y 9 años de edad. El niño siente necesidad de crear y de plasmar en algo su imaginación, de allí su tendencia a la pintura y otras actividades de creación.
- **Juegos educativos y actividades manuales que encauzan las tendencias punitivas de asociación y construcción:** son propios entre los 9 y 11 años. El niño comienza a buscar actividades sistemáticas y metódicas. Desea y necesita consumir tareas; quiere conseguir, realizar, producir cualquier cosa; y, sobre todo, tiene necesidad de aprender y conocer algo de todo lo que le rodea. En ningún período de la vida, un individuo se halla tan inclinado al estudio como el

⁴⁴ La LEY PSICOGÉNICA se basa en la TEORÍA PSICOGENA según la cual, “La ontogenia es la recapitulación de la filogenia”, entendiéndose la primera como la etapa adquisitiva o formativa del hombre en el exterior del seno materno. Esta etapa puede subdividirse en: infancia, niñez, adolescencia, juventud, madurez y vejez. La filogenia viene a ser como el árbol genealógico de la especie humana, deducido de los hechos paleontológicos, ontógenos y de anatomía comparada. Abarca desde el surgimiento de la vida del hombre hasta el periodo prenatal. (tomado de Marie Castellanos, Op. Cit. p.31)

niño de ocho a diez años de edad. Se dedica a actividades que le permiten perfeccionar su habilidad, modela su voluntad y ensancha el ámbito de sus conocimientos y capacidades.⁴⁵

- **Juegos educativos y actividades realizadas para satisfacer y encauzar el interés aventurero:** así como la afición a coleccionar y cuidar plantas, animales, etc., que generalmente se observa entre las edades de 11 a 14 años. En este sentido, llama mucho la atención cómo los chicos de la calle se entregan con toda dedicación al cuidado de sus mascotas.
- **Juegos que contribuyen a encauzar la tendencia hacia los deportes, artesanías y juegos de pensar:** que se observan en los niños después de los 14 años.

Según la Psicología Evolutiva⁴⁶

- **Juego funcional:** empieza en el primer año de vida. El objetivo es la formación y práctica de una función o destreza. Está caracterizado por un deseo de adquirir una función o habilidad.
- **Juegos de acción:** a mitad del segundo año aparece la ficción, la "simulación". El niño/a se atribuye a sí o a las cosas con las que juega un rol, y el juego se basa en la fantasía. La imitación de lo que ve y las propias experiencias son la base de esta forma de juego.
- **Juegos receptivos:** surge casi al mismo tiempo que los juegos de acción, aquí se dan acciones como el mirar dibujos, escuchar cuentos, etc. En esta misma edad se ubica los juegos constructivos.

⁴⁵ LEIF, Joseph / DELAY, Jean. Op. Cit. p.83.

⁴⁶ CASTELLANOS Marie. Op. Cit. p.67.

- **Juegos con reglas:** Se dan en la edad preescolar. El juego alcanza su punto máximo al rededor de los 7 años, cuando varias clases de juegos pasan a través de fases de popularidad en diferentes tiempos.

2.4 Evolución de los juegos

Se puede hablar de una genealogía de los juegos, si los juegos de proeza originan juegos de competición colectiva se debe -dice Jean Chateau- a que la tendencia infantil de afirmarse se ajusta a un molde social al comienzo de la cuarta infancia; el paso de los juegos de imitación individual a las ceremonias del final de la infancia atestiguan un mismo proceso de socialización en el caso de las tendencias imitativas. El estudio de los juegos nos permite captar así la sucesión de los intereses infantiles. Cada serie de juego permite seguir la evolución de una tendencia particular y ver cómo ésta, combinándose con otras, origina formas más complejas y más precisas. Al mismo tiempo se puede, para cada edad, establecer familias de juegos que resultan de la intervención nueva de una tendencia que aparece en formas lúdicas anteriores.

Ese vestíbulo que es el juego -continúa Chateau- da paso hacia varias puertas. O más bien las diversas especies de juego pueden llevar a varias actividades. Los juegos de competición llevan hacia el deporte. Las artes tienen orígenes lúdicos, así lo sostienen Schiller y Spencer, El culto religioso igual. Veamos: las más primitivas de las ceremonias religiosas aparecen como imitaciones. Estos presentan un carácter mágico innegable.⁴⁷

⁴⁷ CHATEAU, Jean, Op. Cit. p.45.

En la misma obra se cita a Lévy-Bruhl, el cual señala el papel mágico de los juegos de toda clase. Ya en el niño, el juego puede a veces tomar un carácter mágico. Es sin duda este carácter mágico del juego el que ha podido, desarrollándose gracias a la acción de causas extrañas, originales prácticas y ritos mágicos.

Las reglas del juego vienen de los antepasados, de los antiguos, como los ritos religiosos y mágicos. Como ellos, se imponen por un verdadero imperativo categórico. Textualmente Lévy-Bruhl dice: "*Se ajustan a las costumbres tradicionales y su ceremonial es invariable. Jamás pensaría nadie en introducir más pequeño cambio*".⁴⁸ No se trata aquí mas que de rito pero el dogma también aparece en el juego infantil.

Hay otros juegos que conducen a la actividad científica. Si la ciencia procede del juego, es pues de una manera muy indirecta, como todo acontecimiento desinteresado proviene al fin de cuentas del juego, por intermedio del arte o de la religión. El juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y hasta la facultad de sistematizar. Se podría afirmar que hay invenciones científicas inspiradas en los juegos de niños/as.

No menospreciemos por lo tanto la importancia del juego en nuestros niños y niñas, dado que no solamente es para ellos un ejercicio de todas las facultades, sino que fue -y lo sigue siendo- una rica fuente de actividades superiores. Arte, religión, deporte, ciencia, todos estos arroyos deben al juego su agua, todos tienen un origen común. Por el juego comienza el pensamiento propiamente humano, aparentando recoger un objeto o fingiendo leer, el ser humano se libera por la

⁴⁸ CHATEAU, Jean, Op. Cit. p.48.

primera vez del ambiente para "representarse" situaciones, actividades y seres ausentes. En el juego contemplamos, proyectamos, construimos. Esta fuente puede parecer en su origen muy poco abundante y muy pobre, pero es sin embargo por el juego que rezuma por doquiera la humanidad y es por el juego que esta humanidad se desarrolla.

2.5 Importancia del Juego

Actualmente es superfluo señalar el papel capital del juego en el desarrollo del niño/a y hasta del adulto. "El hombre no está completo sino cuando juega", escribió Schiller, y la fórmula ha sido comentada frecuentemente. Arte, ciencia y hasta religión son a menudo juegos serios. Por el juego podemos dejar el mundo de nuestras necesidades y de nuestras técnicas, ese mundo interesado que nos rodea y nos constriñe; escapamos de la influencia de la coacción exterior, para crearnos mundos de utopía.

Con mayor razón sucede lo mismo en el niño/a, para el/ella casi toda actividad es juego, y por el juego adivina y anticipa las conductas superiores. En el niño/a, escribe Claparaede, el juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar, en consecuencia, puede actuar. El niño/a es un ser que juega, y nada más. Preguntarse por que el niño/a juega equivale a preguntarse por que es niño/a. La infancia es, por consiguiente, el aprendizaje necesario para la edad madura. Estudiar en el niño/a solo el crecimiento, el desarrollo de las funciones, sin tener en cuenta el juego, sería descuidar ese impulso irresistible por el cual el niño/a modela el/ella mismo su propia estatua.⁴⁹

⁴⁹ CHATEAU, Jean. Op. Cit.p.50.

No se debería decir de un niño/a solamente que "crece", habría que decir que "se desarrolla por el juego". Por el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser, las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor.

Gracias al juego crecen el Alma y la inteligencia, si el juego desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es también el que juega mas. La infancia tiene por consiguiente como fin el adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas. El juego es así el centro de la infancia, y no se lo puede analizar sin señalarle un papel de preejercicio, como decía Groos.

La actividad que ocasionan los juegos funcionales permite a cada función explorar su dominio y extenderse para originar nuevos resultados, así se ha podido señalar que la aparición en el niño/a de toda función nueva como: hablar, caminar, etc, da siempre lugar a múltiples juegos funcionales como si el niño/a quisiera probar la función en todas sus posibilidades. De allí los movimientos espontáneos y después las actividades exploradoras que durante el primer año, adquieren mayor importancia.

Las actividades del niño/a durante el primer año se caracterizan por ser independientes del material, es decir, que niño/a hace los mismos movimientos característicos de su nivel de desarrollo sin cuidarse de la naturaleza del material que lo ocupa. En el juego del niño/a de dos años que arregla sus cubos a su manera, ya puede perfilarse la futura reflexión del ciudadano.⁵⁰

⁵⁰ JORDAN, Jose. Op. Cit. p..77.

El juego del niño/a tiene su fin en si mismo, en la afirmación del “Yo” y al contrario del juego del adulto si comparamos la atmósfera ruidosa y animada de los patios de recreo de nuestras escuelas con la atmósfera que rodea a los jugadores inclinados sobre la ruleta, o la atmósfera de aquellos bailes de sociedad en los que se descubre la triste nulidad del mundo.

El juego de los adultos queda así a la mitad del camino entre la simple ocupación y el deporte, entre la tristeza y la alegría. Al contrario, el juego infantil no tiene más que un aspecto porque no tiene mas que un principio, y ese principio no puede engendrar sino la alegría.

En cuanto a la duracion de los juegos en cada edad the Early Childhood Program Guide, un documento publicado por el Departamento de Educación de Newfoundland, Canadá, utiliza los términos “tiempos largos” y “tiempos cortos” para ayudar a quienes se ocupan de niños/as a entender la necesidad que tienen estos de períodos ininterrumpidos de tiempo en los que puedan completar actividades que requieren tiempo y atención, como trabajos artísticos, construcciones con cubos, o rompecabezas y juegos. Al permitirles dedicarse a estas actividades durante tiempos largos de media hora, una hora o incluso más, fomentará el que los niños/as puedan fijar la atención durante períodos más prolongados, una habilidad que tienen que desarrollar para poder estudiar exitosamente luego en el colegio.⁵¹

Si se organiza una actividad de arte y al cabo de diez minutos se les ordena a los niños/as que guarden todo, en realidad se les esta haciendo más daño que si no se les hubiera permitido realizar la actividad. Los rincones lúdicos o actividades libres

⁵¹ www.serpadres.com

pueden ser tiempos largos que les dan a los niños/as la libertad de optar por dedicarse a actividades propias y escoger con independencia.

En lo que respecta a los tiempos cortos, se puede programar actividades como limpieza, períodos de refrigerio y almuerzo y momentos de transición en los que los niños/as se están poniendo chaquetas para salir, usando quizás el baño o despertándose después de la siesta aprender de lo que están haciendo, inducir lapsos de atención más prolongados y fomentar sentimientos de logro y confianza en su propio valor. Mantener breves los tiempos de transición, y ayudar a los niños/as a medida que avanzan.

2.6 Juguetes apropiados

Los juguetes no sirven tan solo como vehículo de la comunicación, sino que el compartir los mismos es uno de los primeros acontecimientos en los que la comunicación verbal va íntimamente unida a una acción específica llevada a cabo por un niño/a dentro de la situación social.

Retter (1979) en su exhaustiva investigación sobre el juego y los juguetes cita a diferentes autores que expresan que aún en las primeras etapas del desarrollo cultural del hombre las expresiones culturales del hombre –dentro de lo que se incluyen los juguetes- no eran únicamente a efectos religiosos, sino que en todos los tiempos estuvo también al servicio del juego y del esparcimiento.⁵² De esto concluye que la teoría de que la función de los juguetes haya aparecido en sus comienzos en relación a cultos religiosos pareciera ser una de las fuentes de origen de los juguetes.

Hoy por hoy los juguetes desempeñan un papel en el desarrollo educativo y lúdico del niño/a ya que le dan la oportunidad de tener experiencias sensoriales. Por lo tanto, estos deben adecuarse al nivel de desarrollo de cada grupo de niños/as.

A continuación algunas sugerencias para adquirir los juguetes:

Generalmente los juguetes para los bebés deben ser:

- Convenientes para su edad.
- Lavables y seguros cuando se los muerde.
- Estar libres de ángulos filudos o puntiagudos.
- Irrompibles (fuertes), bien contruidos.
- Para más de un uso, y así favorecer la creatividad.
- No inflamables.
- No accionados por baterías.

A partir de los seis meses de edad, el niño/a muestra un interés creciente por los juguetes, ya que hasta hace unos pocos meses se conformaba con agarrar un objeto, tocarlo y morderlo, pero ahora quiere saber más. Su interés por aprender y el desarrollo de nuevas habilidades le impulsará a investigar sobre los objetos que caen en sus manos. Inicialmente se lo llevará a la boca (su principal detector) y con frecuencia tirará las cosas al suelo.

Existen numerosos juguetes adecuados para los bebés de esta edad, pero no debemos olvidar que hay muchos objetos domésticos que pueden adquirir la categoría de juguetes sin ser tan costosos, ni sofisticados. Con frecuencia los niños/as están más interesados en jugar con una caja de cartón vacía que con un juguete espectacular y carísimo.

Recomendación:

- Balones blandos y con muchos colores
- Juguetes inflables, muy divertidos y seguros, sobre todo si es verano y puede jugar con ellos al aire libre.
- Cuando aprenda a estar en pie con apoyo se divertirá mucho con un correpasillos, algún juguete para empujar o arrastrar.
- Los juguetes de bloques grandes o simplemente de piezas de madera para hacer construcciones le pueden entretener durante mucho tiempo. Los aros de madera para apilar le ayudan a distinguir los colores.
- Un equipo de juegos de agua es muy recomendable para despertarle interés por el baño y para que se entretenga. Cualquier cosa que flote y sea segura le va a encantar.
- Los libros de tela o de cartón grueso, casi sin palabras, con dibujos sencillos y grandes es una buena elección porque se entretendrá él solo y también lo podrás utilizar para contarle un cuento.
- Gimnasios y juegos de ejercicios, muy atractivos pues estimulan la percepción visual y auditiva y sus primeros movimientos. Además ayudan a desarrollar la relación causa-efecto.
- Juguetes con sonidos, con teclas que suenen al presionarlas, como granjas o pianos.
- Juguetes de arrastre, que favorecen el desarrollo motor y les ayudará a realizar pequeños desplazamientos.⁵³

⁵³ Estas recomendaciones fueron tomadas de la materia “Expresión Lúdica” de la UPS, año 2001.

De 1 a 2 años son ideales los juguetes de arrastre, los que sirven para transportar cosas, muñecos, teléfonos, construcciones, rompecabezas, cubos, palas, instrumentos musicales, correpasillos...

De 2 a 3 muestran preferencia por los muñecos con accesorios simples que se parezcan a los objetos reales (pañales, sonajeros, ropita...), cocina con cacharritos, animales o peluches, puzzles, triciclos... De la imitación pasará a jugar desempeñando actividades diversas "como si fuera" un camarero, una maestra o un papá. Es una etapa esencial para su desarrollo pues supone el paso del pensamiento simbólico al pensamiento abstracto.

La representación de escenas familiares fomenta no sólo los comportamientos sociales, también le permiten comprender muchos de los sentimientos y emociones que se derivan de ellas. Es la hora de participar activamente con él/ella en los juegos. Se le puede pedir con mucho cariño que prepare la comida, que ayude a vestir a los bebés y poco a poco se le incita a desarrollar más actividades: "ahora vamos a hacer que vamos al médico: tú me miras y me curas".⁵⁴

2.7 Formas de intervención pedagógica para el juego

1. Juegos conducidos
2. Juegos semi-conducidos
3. Juegos libremente creados

1. **Juegos conducidos:** el juego conducido es el más tradicional. La posibilidad de elección y participación en las decisiones previas se encuentra notablemente reducida, casi es inexistente. La parvularia o facilitadora es quien maneja el juego,

⁵⁴ www.mundopadres.com

elige y propone los objetivos definidos claramente, sugiere modos de actuación e incluso las formas técnicas de resolución, explica y presenta los materiales requeridos. Se diferencia de las demás formas de juego porque el niño/a sólo debe resolver una situación perfectamente determinada, donde sólo se observa su técnica y rapidez.

2. Juegos semi-conducidos: en este tipo de juegos la parvularia o facilitadora sugiere el material y se encuentra frente a dos posibilidades: establecer el fin del juego, permitiendo a los niños/as elegir el modo de obtenerlo, o definir el contenido pero dejando libre a los niños/as la propuesta de objetivos.

3. Juegos libremente creados: en este caso, la parvularia o facilitadora presenta el material y establece las condiciones del espacio donde el juego va a desarrollarse, señala límites, pero sólo para velar por la seguridad de los niños/as. Por ejemplo, la facilitadora entrega al grupo una cierta cantidad de cajas y lo único que le pregunta al grupo es "¿Qué harían ustedes con esto?". Al instante podrán observarse las distantes posibilidades de juego que encontrarán. Este tipo de juegos sugiere el material, pero no determina objetivos o desarrollos para realizarlo. De hecho, el juego libre, que es la actividad menos estructurada imaginable, insta al niño/a a ensayar nuevos juguetes y juegos así: equivocarse, ensayar, crear distintas formas de movimiento, distintas conexiones con el otro y demás formas que aparecen en el jugar, llevarán al niño/a a adquirir un aprendizaje significativo.⁵⁵

⁵⁵ ORTEGA, Rosario, *Jugar y aprender, una estrategia de intervención educativa*, Colección, Investigación y Enseñanza, Serie 3, Editorial Diada, Sevilla, 1990. p. 67

La función de la parvularia o facilitadora encargada durante las actividades libres es simplemente aportar ciertos materiales, como pinturas, interceder cuando surgen disputas, alentar al niño/a a que coloque otro cubo en la torre (pero no hacerlo por el), mostrar un método alternativo cuando el niño/a se siente frustrado o tan solo estar allí para elogiar los esfuerzos.

¿Cuáles pueden ser las dificultades en el juego?

En cada situación lúdica los niños/as se enfrentan con tres posibles dificultades básicas:

- Habilidad motriz
 - Consignas y reglas
 - Vínculo con pares
1. El nivel de habilidad motriz necesario y disponible para poder realizar las acciones propias de la actividad.
 2. La dificultad de las consignas y reglas organizadoras de la propuesta.
 3. El vínculo con quien comparta o participe en el desarrollo de la actividad.

La parvularia y/o facilitadora debe guiar la propuesta procurando un equilibrio entre los tres factores mencionados, donde el juego no sea limitante por las capacidades motrices o por sus excesivas reglas, y favorezca la integración grupal. Estos aspectos, aunque muy fáciles de comprender, al llegar a la práctica no se consideran adecuadamente y terminan en propuestas complejas y difíciles de afrontar motrizmente por parte del niño/a, con reglas confusas y complejas, donde en algunos

casos hasta involuntariamente por parte de la parvularia o facilitadora se fomenta la competencia, favoreciendo así la discriminación.

La parvularia y/o facilitadora debe considerar seriamente en su propuesta:

- El diagnóstico real del grupo (Edad evolutiva, no cronológica; motivaciones; experiencias previas; nivel motor de cada niño y del grupo, etc.).
- Niveles de complejidad del juego.
- Espacio y material disponible.
- Integración socio-afectiva

Este último punto nos permite afirmar la importancia de disfrutar del juego, de pensar en él como punto de partida hacia una recreación que respete a cada niño o niña, con propuestas acordes a sus intereses y necesidades reales.

CAPITULO III

3. LA CREATIVIDAD

3.1 ¿Qué es la creatividad?

Desde la muy conocida exclamación de Arquímedes al introducirse en su bañera y desbordarla, descubriendo de ese modo la hoy por demás conocida ley del peso específico de los cuerpos, se ha escrito y debatido mucho acerca de la creación, así como acerca de sus procesos, características y condiciones subyacentes.

No obstante, hasta fecha muy reciente no se había estudiado esta esfera de manera verdaderamente científica. Pioneros en el análisis serio y profundo de los fenómenos y las leyes que rigen en esta área son los trabajos de los psicólogos Sigmund Freud y T. Ribot, así como del filósofo Sartre.

La creatividad se tiende a identificar en muchos casos sin un sólido basamento científico experimental, con palabras tales como descubrimiento, invención, imaginación, novedoso y original.⁵⁶

A cada minuto, el estudio y análisis de la creatividad cobran mayor significación, dados los constantes cambios que se introducen en la cotidianidad de los agitados tiempos en que nos ha tocado vivir. La alta frecuencia de estos cambios y su magnitud, hacen que no baste con adaptarse pasivamente a las transformaciones que a diario ocurren en nuestra realidad más cercana. Es preciso afrontar el cambio, pero esto no es suficiente, incluso hay que prepararse para participar de forma activa desplegando nuestra creatividad.

⁵⁶ CHIVAS, Felipe, Creatividad + Dinamicas de grupo = Eureka!

Existe un significativo número de definiciones que se pueden clasificar en cuatro categorías así:

- La personalidad creadora, cuando se destacan los aspectos del temperamento, así como de los rasgos, los valores y las actitudes del creador;
- El proceso de creación, en el caso de que se profundice en el papel desempeñado por el pensamiento divergente y analógico, la imaginación y la motivación, estudiado cada uno de manera independiente;
- El nuevo producto creado, si se analizan las invenciones, las obras de arte o los descubrimientos científicos resultantes;
- Las influencias sociales, es decir, los múltiples condicionamientos educativos y culturales que rodean todo el proceso.⁵⁹

En el área de la Educación infantil, indudablemente que en esta última década los maestros de nivel primario, parvularias y facilitadoras han cambiado su filosofía metodológica en los procesos de aprendizaje, y se podría afirmar que casi todos ellos están de acuerdo y encaminados a la estimulación de la creatividad en el niño/a.

Si bien es cierto que los planes y programas de educación regular deben ser revisados por rígidos y obsoletos, también es cierto que mayor importancia tienen las estrategias que utilizan los profesores para lograr el aprendizaje y estas están dadas en el plan de la lección a utilizarse.

Hasta hace poco tiempo el plan de lección estaba encaminado a corrientes psicológicas conductistas, lograr un conocimiento mediante cambios de conducta era el objetivo primordial. En la actualidad el objetivo del constructivismo, es que el

⁵⁹ CHIVAS, Felipe. Op. Cit. p.7

niño y la niña construyan su conocimiento; esta nueva corriente implica una gran estimulación del pensamiento creativo en la elaboración del conocimiento nuevo.

A fin de no extraviarnos en un mar de conceptos y definiciones se diría que la creatividad es un proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas, y que encierra no solo la posibilidad de solucionar un problema ya conocido, sino también implica la posibilidad de descubrir un problema allí donde el resto de las personas no lo ven.

La creatividad tiene varios procesos o etapas psicológicas para su producción así:

- Percepción del estímulo, en esta fase el estímulo ambiental de diferente naturaleza produce excitación en la corteza cerebral. Ejemplo; un problema nuevo y es característica en este paso solamente percibir el problema, interrogarse y crear posibilidades.
- Maduración. Esta etapa no tiene tiempo determinado, puede ser corto o largo, aparentemente no hay ningún esfuerzo, existiendo un gran flujo de ideas especulativas en torno al problema.
- Solución. Es la fase más importante de la creatividad ya que las ideas confusas de las etapas anteriores adquieren forma, esto se produce muy rápido y fugaz y generalmente en todo ambiente y circunstancia de trabajo.
- Valoración. Todos sabemos que tener una buena idea es una cosa, lo importante es poner en práctica la idea de solución, en esta fase el pensamiento creativo entra en una valoración y verificación de la idea.

Por otro lado, se ha demostrado en numerosas investigaciones, que la creatividad y la inteligencia no son conceptos concurrentes, pues personas con un elevado coeficiente de inteligencia no eran creativas y, por el contrario, personas muy creativas no tenían

un elevado coeficiente intelectual. Ello se debe a que las personas con un elevado C.I son por lo general personas con facilidad para encontrar el algoritmo o principio de funcionamiento de algo; sin embargo, la persona creativa es alguien que quizá no tenga esa gran facilidad para captar dichos principios, porque la psique de él se ocupa más de generar otros nuevos.

Así mismo las pruebas de inteligencia que sirven de base para obtener el C.I, sólo miden aspectos intelectuales, cuando hoy día se conoce que muchas de las aptitudes que contribuyen a la manifestación del proceso creador no son sólo de procedencia intelectual sino además afectiva y personal lógica. Además, los tests de inteligencia se basan en el principio de que para cada ítem o pregunta existe una sola respuesta correcta, mientras que la creatividad se basa en el criterio de que para cada ítem existe más de una solución adecuada.⁶⁰

Si bien todo lo antes expuesto apunta a que creatividad e inteligencia no son conceptos sinónimos, también se ha comprobado que un nivel mínimo de inteligencia es imprescindible para ser creativo/a.

3.2 ¿Cómo es un niño/a creativo/a?

Es curioso que lo que la mayoría de la gente espera es que una persona creativa sea un productor de ideas geniales cada diez minutos; sin embargo, esta situación suele darse dentro del historial cotidiano de lo que daremos en llamar "Las leyendas urbanas" de la creatividad.

Es así que se recuerda claramente a inventores que han tenido una chispa de creatividad y han encontrado una solución a un problema; o, por el contrario, han dado con un problema, que antes pasaba inadvertido.

Las personas creativas presentan características particulares como una gran curiosidad, son capaces de tener ideas y de llevarlas a cabo, son capaces de aceptar la crítica, son capaces de soportar las presiones, no sucumben ni se tornan impacientes, pueden trabajar donde sea y son capaces de trabajar en más de una cosa a la vez.

Dos características fundamentales en el niño, son la capacidad de sorpresa, el eidetismo y la capacidad de resistir y sobreponerse airoso de las frustraciones.

La primera da pie al sujeto a que la realidad, aquello que esta pasando fuera, sea capaz de llamarle la atención. Junto con el eidetismo, forman una dualidad importante: El niño/a encuentra algo que no conoce, y después es capaz de imaginarlo de forma vivida y suponer las posibles consecuencias de tal o cual acción; por último, la capacidad de soportar las frustraciones que cada vez aumenta por el uso de programas tecnológicos y computacionales.

Podría parecer una correlación bastante extraña; sin embargo, mientras los adultos se frustran y abandonan rápidamente su interés por algo que de algún modo provoca angustia, el niño/a juega y se divierte, transformado en un reto aquello que en un principio pudo provocar frustración. Con ello, favorece una condición que a futuro es primordial: El no rendirse frente a las exigencias por una parte y por otra, disfrutar de aquello que realiza.⁶¹

La creatividad no es algo reservada a unos pocos artistas geniales. Cada persona tiene un montón de no desarrollados, y descubrirlos es una buena opción para vivir de una forma más divertida y también para saber hacer frente a situaciones críticas.

Las personas con ideas creativas disponen de muchos más recursos para salir

⁶¹ CHIBAS, Felipe. Op. Cit. p.18.

adelante. Se puede descubrir este auténtico potencial en el pequeño si se anima a abrir esa “cajita de los tesoros que llevan dentro”.

3.3 ¿Cómo desarrollar la creatividad en un niño/a?

La tarea de desarrollar la creatividad no es sólo encargo de la parvularia, facilitadora o maestro/a en la sala de clases o taller, también pueden hacer los padres y madres en el hogar.

Los niños/as tienen en su imaginación un mundo que se va formando a través de sus experiencias, deseos y miedos y como todo ser humano, ellos necesitan expresar sus ideas de una u otra forma. A esto le llamamos creatividad. En el caso de la infancia, la creatividad no es sólo una manera de expresar los sentimientos o lo que piensan, sino que además es un mecanismo para conocer el mundo que los rodea.

Es importante crear un ambiente agradable para que el niño y la niña tengan la libertad de experimentar, manipular e investigar. Debido a esto, la creatividad infantil es fundamental en el desarrollo y aprendizaje del niño/a, y debe ser estimulada. Pero, ¿Cómo estimular la imaginación en los niños/as?.

El punto de partida es fomentar en ellos la curiosidad, las ganas de aprender y de descubrir nuevas aventuras a través de la, la pintura, etc., y sobre todo, ayudarles a expresar libremente todo lo que se les ocurra, aunque sea disparatado, sin que se sientan preocupados por la opinión de los demás o el miedo a equivocarse.⁶²

Es básico, que cuando un niño/a muestre deseos de expresarse cantando, bailando, escribiendo, pintando, u armando rompecabezas no coartemos sus ganas de hacerlo.

Al contrario, si el niño/a no muestra el impulso de hacerlo por sí mismo, hay que

⁶² CHIVAS, Felipe. Op. Cit. p. 21.

llevarlo a que sienta deseos de hacerlo. Así, por ejemplo, una ayuda sería comprar juegos de construir como legos, y que él arme sin seguir el catálogo. Otra buena idea, puede ser que cuando esté con el/ella inventar una canción o incluso empezar a contar un cuento con la condición de que él lo continúe.

Se debe entregar al niño/a materiales de toda naturaleza: Cartulinas, cajas, tapas corona, chatarra y aliente a que construya algo, puede sugerir un collage (pegar todos los materiales en una cartulina).

Animar al niño/a a utilizar algún instrumento musical existente en la casa o en la escuela, la música ayudará a los pequeños a comprender las posibilidades del sonido y el movimiento, y a utilizarla para expresar ideas, sentimientos y vivencias, de forma personal y autónoma, en sus juegos y actividades.

Contribuirá en su equilibrio afectivo y en la relación con sus compañeros y les permitirá utilizar la voz y su propio cuerpo como instrumento de representación y comunicación.

Organizar un concurso de canto y recitación; sus principales requisitos serán que la canción o la recitación sean creadas por los niños y las niñas.

Los niños/as pequeños no saben que los libros pueden ser maravillosos e interesantes porque no se parecen a sus juguetes. Los libros estimulan la observación, hacen pensar y enseñan a discurrir, todo ello es importantísimo para el desarrollo de la mente y para que aprendan a leer y a escribir sin ningún tipo de problema.

Realizar lluvias de ideas; toda idea que tenga un niño anotar en la pizarra; luego organizar las mismas, formando canciones, poemas o escritos con coherencia.

Proporcionar un listado de palabras para que el niño y la niña formen oraciones.

Utilizando pinturas y acuarelas trasladar al niño/a a un sitio tranquilo fuera de la casa y motivarlo a que pinte, el tema será "Nada de lo que sus ojos miren". Es importante proporcionar al niño/a dos o tres juguetes viejos y decirle que construya uno diferente a los entregados. Constantemente plantear problemas sencillos dentro del hogar o la escuela para que el niño dé posibilidades de solución.

Dé la tarea al niño o la niña que presente un listado de alternativas para llegar a su casa, escuela, parques, e instituciones, etc.

Otra actividad importantísima es llevarlos a jugar al aire libre, que se interesen por ese universo que está afuera, con animalitos y plantitas que hay que cuidar. Su curiosidad es mucha y es en estos momentos cuando debemos tratar de satisfacerla, así ellos querrán saber más y más.

El hecho de que el niño/a tenga libertad para expresarse, garantiza prácticamente su estabilidad emocional. No regañar al niño/a cuando manche la pared o la ropa, enséñele a circunscribirse a un espacio, donde él pueda hacer lo que quiera y sentirse libre. Déjelo jugar y motívelo para que explote esa maravillosa magia que todos llevamos dentro: La creatividad, recuerde lo que dijo Einstein, la imaginación es más importante que el conocimiento. El propósito es que unas ideas estimulen y lleven a otras porque las personas creativas son aquellas capaces de sobrevivir a una educación equivocada y de convertir los obstáculos en estímulos.

Resulta muy gratificante ayudar a los niños/as a cultivar y desarrollar su crecimiento interior. La creatividad es una fuente inagotable para su desarrollo personal y un antídoto contra el aburrimiento y la monotonía.⁶³

⁶³ DE ALMEIDA, Paulo, Educación ludica tecnicas y juegos pedagogicos, Editorial San Pablo, 1986.p.65.

Ser creativo/a es una actitud vital que les acompañará a todas partes, que se expresa de muchas formas y que les hará disfrutar intensamente de los aspectos de la vida.

Es necesario ayudarles a desarrollar su vida, pero no hay que olvidar que cada persona es distinta y que la tarea de los padres, abuelos y de los educadores es proporcionar los medios para que sus hijos desarrollen sus capacidades y que puedan participar en la vida social.

Las propuestas anotadas aquí son ideas para desarrollar la creatividad, ahora les corresponde a las parvularias, facilitadoras, padres y maestros/as crear otras estrategias para lograr este objetivo en los niños/as.

Otros puntos importantes que van de la mano con la creatividad, son ***la corporalidad y la relajación***, leamos su importancia a continuación:

3.4 ¿Qué es la Corporalidad?

Se encuentra relacionada con ampliar el lenguaje del movimiento a través de la expresión corporal, es decir, para un niño/a significa: conocer su cuerpo, recrear y transformar objetos, corporizar imágenes, traducir y manifestar emociones. Es un lenguaje, una forma de expresión y comunicación porque le permite un espacio para jugar con el mundo del movimiento desde sus propias historias y situaciones de vida.

La práctica de expresión corporal está relacionada con el dibujo, el movimiento y con la expresión dramática. Les permite a través de la voz, la mirada, el cuerpo, expresar sus sensaciones, sentimientos y pensamientos para comunicarse con uno mismo y con los demás. Los niños adquieren hábitos y habilidades motrices, desarrollan los sentidos y la percepción y obtienen una actitud abierta con espontaneidad y dentro de un contexto lúdico, que hace que conceda a este núcleo

cierta relevancia especial en lo referente al «darse cuenta» de las posibilidades de expresión que conlleva el cuerpo humano.

Con frecuencia ponemos en manos de los niños/as plastilina, barro, papel y otros materiales para que los modelen y les busquen nuevas y a la vez únicas posibilidades que sólo sus manos saben descubrir. Desde este punto de vista hay que mirar el cuerpo como una materia plástica que el niño/a debe manipular, y de la cual debe conocer sus posibilidades y sus límites. Al mismo tiempo, interesa que el niño/a, del mismo modo que distingue las propiedades plásticas de la materia, sea capaz de conocer y dominar su propio cuerpo para conseguir ser más dueño de él; con todo ello conseguiremos que se sienta como la primera y más importante materia plástica que tiene entre sus manos.

A través del concepto psicológico y neurológico de esquema corporal, como a través del concepto filósofo de cuerpo existencial, con el cuerpo sufrimos y gozamos, con él nos sentimos en comunicación con el otro, próximo o distante, en él se depositan sentimientos de dignidad o de humillación, de responsabilidad y de pudor. El da, en parte, la tónica de nuestra seguridad en nosotros mismos o de nuestro sentimiento de dependencia. Es el cuerpo lo que nos convierte en presencia para otro, a su vez prójimo para nosotros, y es él. Al construir nuestro peculiar punto de vista que nos permite organizar un mundo dotado de sentido, amamos y odiamos con nuestro cuerpo, acariciamos o agredimos, pero siempre apuntando no a un organismo biológico si no a las personas que lo habitan. La imagen del cuerpo se forma en medio de las imágenes de otros cuerpos que nos rodean, y también es en esta esfera de lo vivido que no hay "yo" sin "tú".⁶⁴

⁶⁴ GÓMEZ, Jorge, *Juego y motricidad en la Educación Inicial*, Editorial Novelibro, Argentina, 2001.p.43.

Cada vez más se va reparando en la vivencia del propio cuerpo como integrante ineludible de toda experiencia y vivencia cargada de afectividad.

Aquello que desde siempre se sabe es que en toda experiencia participa nuestro cuerpo: En el amor o en el odio, en el miedo o en la valentía, aún en el momento místico, y, ahora es necesario que sea además precisado, porque el cuerpo es más que una naturaleza natural, es decididamente un ser humano. Emociones, sentimientos, valoraciones, conducta social y funcionamiento físico son sólo aspectos de una única realidad: La persona en constante interpelación con el mundo y lo sabemos íntimamente.

Una teoría del cuerpo propio, una forma de comprender al cuerpo. La aproximación entre filosofía y psicología, o aún entre filosofía y psiquiatría, se advierte en las conclusiones de las principales investigaciones científicas: Científicos o filósofos, que se interesan, en el curso de las últimas décadas, en el tema del cuerpo. Los métodos son distintos en unos y otros, pero sin embargo se dan influencias mutuas, porque desde ambos enfoques se admite que la vida del hombre entre los hombres, y la vida de cada uno en tanto personalidad individual, exige la intervención del cuerpo. Esto es la del cuerpo objetivo y la del cuerpo subjetivamente vivido.

El cuerpo es vivido en relación con la tarea de cada uno, ya sean actuales o virtuales, y todos sus proyectos existenciales entran en razón de la peculiar forma existencial de su personalidad, orientándose hacia una meta. En la experiencia de la CORPORALIDAD se pueden reconocer caracteres que la diferencian de todo otro objeto.⁶⁵ El cuerpo nos acompaña permanentemente constituyendo "un campo de presencia". Posibilita la percepción (solo él puede proporcionar) "sensaciones

⁶⁵ DE ALMEIDA, Paulo. Op. Cit.p.73

dobles" de tal manera que cuando por ejemplo se toca con la mano algún sector del cuerpo la mano es "tocante" y "tocada"). Posee un valor afectivo, ya que es capaz de manifestar dolor o placer confiriendo a los movimientos ejecutados originalidad.

Y el último término, mover el cuerpo es totalmente distinto que mover un objeto exterior, puesto que el objeto es movido y llevado a un punto a otro del espacio, y en cambio el cuerpo se dirige a su término de un modo espontáneo.

De esta manera confirmamos que el comportamiento no se lo puede reducir al intercambio entre el estímulo físico y a la contractura muscular, sino que se lo puede considerar como una respuesta significativa a una situación que captamos como significativa. De ahí que, dejamos de ser exclusivamente una realidad en el tiempo objetivo y en el mundo exterior para convertirnos en un acontecimiento al que nos referimos desde dentro y en el que reconocemos nuestro pasado, nuestro cuerpo y nuestro mundo, como una totalidad única.

3.5 ¿Qué es la relajación?

Muchas veces está presente en nuestra vida situaciones tensas, altercados, discusiones, palabras sacadas de contexto; son situaciones que nos suceden a menudo, tanto en el trabajo como en casa y cuando se esta a cargo de la educación de los niños/as muchas veces tanto ellos como nosotros necesitamos unos momentos de relajación.

Muchas son las personas que creen que para conseguir un estado de relajación hay que dedicar mucho tiempo pero en realidad con unos pocos minutos es suficiente para volver a un estado de paz y armonía. Simplemente hay que concentrarse y

seguir el ritmo de la respiración durante unos minutos, con dos o tres minutos unas cuantas veces al día es suficiente.

Con los niños/as hay que actuar de una forma que se les trasmite ese estado de relajación, es importante que después de una actividad física o al final de una jornada de trabajo se incluya la relajación con los niños/as por unos 15 minutos. A continuación algunas sugerencias para ello:

Relajación para niños/as pequeños

- Los niños deben aprender primero los grupos grandes de músculos (brazos, piernas)
- La persona que enseña la relajación al niño/a debe ayudarlo físicamente, por ejemplo, cogerle el brazo para indicarle que lo ponga rígido y soltarlo para comprobar que está relajado.
- Se pueden recostar en un piso alfombrado, colocar una música relajante para crear una atmósfera tranquila, se les dice que la sigan con su imaginación, pudiéndoles guiar con una pequeña historia o cuento.
- Hay que controlar más los aspectos ambientales, las luces tenues ayudaran a una mejor relajación, puesto que los niños pequeños son más fácilmente distraibles.
- Para los ejercicios de respiración se puede usar juegos: hacerlos soplar por un silbato sin que este suene, inflar un globo, hacer pompas de jabón, etc.
- Se suelen utilizar reforzadores concretos (fichas, golosinas, actividades gratificantes, etc.) y también sociales (sonrisas, halagos, caricias, etc.).
- Las instrucciones deben ser simples y cortas.⁶⁶

⁶⁶ www.mundopadres.com

3.6 Los Rincones del Taller Infantil

Si se le pregunta a un niño/a un día cualquiera que hizo en el jardín esa mañana, es probable que conteste “tuvimos rincones”. Si se le pregunta que hizo en los “rincones”, nos dirá “jugamos mamá”. Suponemos que con eso quiere decir algo como “investigamos como hacer un avión de papel de manera que pudiera volar en el salón” (Centro de Construcción) o “mezclamos un poco de papel con la pintura y después pegamos sobre una hoja de papel para ver como se veía” (rincón de arte). Bastante divertido sin duda.

Sin embargo, al manipular la plastilina también estaban aprendiendo sobre peso y espacio. Así mismo, trabajaron o más bien jugaron en grupos diferentes, practicando la cooperación y aprendiendo unos de otros; de eso se tratan los “rincones”.

Los rincones son una área pequeña de actividad dedicada a un tipo específico de juego: arte, manualidades, libros, construcción con legos, etc. Es fácil establecer diferentes rincones, en mesas pequeñas, o como el rincón de libros, en una estantería.

La lista de los rincones que se puede crear es prácticamente infinita. Las siguientes son apenas unas cuantas posibilidades.

- Rincón de casa
- Rincón de Arte
- Rincón de Construcción
- Rincón de actividades tranquilas
- Rincón de Lectura
- Rincón de Agua y Arena
- Rincón de Música⁶⁷

⁶⁷ www.rinconesludicos.com

Aquí se examinara más en detalle cuatro rincones suficientes con los que puede contar un taller infantil así como los materiales que se requieren. No se debe olvidar que no todos los materiales son adecuados para todos los grupos de edad así por razones de seguridad, los niños y niñas muy pequeños/as no deben jugar con objetos pequeños, ni con objetos puntiagudos como tijeras y es necesario adecuar los materiales a los niveles de los niños/as que van a utilizar.

Rincón del Hogar

Este rincón va a ser muy utilizado porque el área de jugar a la casa es el escenario de muchas representaciones, desde de jugar a la mamá y el papá y a los bebés, hasta disfrazarse como la tía Lucy; desde cocinar y lavar hasta salir de compras y jugar al restaurante. Este rincón no tiene que ser complicado, si no se puede dar el lujo de comprar muebles de cocina de madera o de plástico para niños/as, se puede crear unos muebles adecuados con cajas de cartón sólidas. Los utensilios de cocina se pueden fabricar con cartones para huevos, cajas de alimentos, contenedores de margarina o cubiertos de plástico. En cuanto a los disfraces, sólo tiene que recordar su propia infancia: Todo sirve. A continuación se enumeraran algunos objetos que necesitaran y unos cuantos más que puede agregar por pura diversión.

Recomendados

- Estufa lavaplatos
- Cacerolas armarios
- Muñecas ollas y platos
- cajas para huevos vacías
- Utensilios de cocina
- Teléfonos de juguete

- Mesa para planchar
- Plancha de plástico * Títeres
- Escoba * Cuna y sillas para muñeca

Opcionales

- Cupones para comprar alimentos
- Dinero de juguete * Revistas
- Periódicos * Libretas
- Lápices * Menús
- Gorros de chef Disfraces
- Camisas * Faldas
- Vestidos * Pantalones
- Suéteres * Carteras
- Corbatas * Zapatos
- Sombreros * Chaquetas
- Espejo de cuerpo entero

Rincón de Construcción

Este rincón requiere algo de espacio en el piso, pues los niños/as participan en juegos más activos con cubos y bloques de diversos tamaños y formas, animales de granja, automóviles y camiones, materiales de construcción y calles y carreteras.

Los cubos y bloques son unos de los mejores juguetes para este rincón, se puede construir rascacielos con ellos o colocarlos uno tras otro para hacer una carretera. Sirven para hacer cercas que contengan los caballos o para organizarlos en filas parejas y hacer ciudades.

¿Qué aprenden los niños/as con esto? Mucho puesto que se requiere coordinación para construir un rascacielos, además es preciso contar y utilizar la cognición visual para alinear un grupo de casas de la misma altura. Para construir una carretera hay que alinear los bloques a la perfección, lo mismo que para hacer la cerca. Todo esto exige imaginación, y los niños y niñas la desarrollan constantemente con la cantidad de cosas que construyen.

Integrar los cubos y bloques con otros materiales como pedazos de cauchospuma, papel de lija, aviones, automóviles, camiones, personas de juguete, cuerdas y trozos de madera largos. Se asombrará al comprobar cuantos ingenieros de todo tipo tiene en el grupo. El lego, el Tinkerto y otros juguetes más complejos son ideales para los niños/as mayorcitos.

Las cajas son una fuente de inspiración para los niños/as y también permiten a los adultos fabricarles todo tipo de juguetes. Las cajas de electrodomésticos de gran tamaño se transforman en casas de muñecas o casas club, incluso en una oficina postal y se pueden decorar por dentro y por fuera. También son una buena idea los túneles, los teatrinos y las casas de muñeca en miniatura. Los niños y niñas pueden decorar cajas y usarlas para guardar artículos personales, como guantes, gorros, bufandas, etc. Las posibilidades son ilimitadas.

Recomendados

- Variedad de cubos y bloques
- Pedazos de cauchospuma
- Herramientas
- Cajas de cartón
- Automóviles
- * Legos
- * Tuercas y tornillos
- * Corchos
- * Pedazos de madera
- * Aviones

Opcionales

- Martillo
- Papel lija
- Serruchos
- Objetos para fabricar volantes y señales de carretera

Rincón de Arte

El rincón de arte es todo un mundo. Tanta imaginación, tanto color, tanta creatividad ... ¡y tanto desorden!, pasar esto último por alto, pues al fin y al cabo, ¿qué es el arte si no un gran desorden?. A los niños/as les encanta experimentar con colores, texturas y papeles. Además, de propiciar el surgimiento de nuevos Rembrandt, el arte beneficia a los niños/as de muchas maneras, ejercita los músculos de las manos (habilidades motrices finas), lo cual los va preparando para aprender a escribir y manipular objetos pequeños como botones y braguetas. También les enseña a ver la belleza en la vida, en el arte y en ellos mismos. Cuando se comience a abastecer el área del armario de arte, se debe evitar especialmente dos cosas:

- a. Libros para colorear. Estos muchas veces resultan frustrantes para los niños y niñas más pequeños, a quienes les cuesta trabajo colorear sin salirse de la línea. Además, la idea es fomentar la creatividad del niño/a, y no la de otras personas.
- b. Marcadores, pinturas y pegantes cuyas etiquetas no indiquen específicamente que no son tóxicos. En el mercado existen muchos implementos de arte con toxinas que pueden ser absorbidas por la piel o inhaladas hasta llegar a los pulmones por lo que no son en absoluto recomendables para niños/as.

Recomendados

- Delantales para pintar
- Pinceles
- Palitos para esparcir goma
- Crayones
- Papel para construcción
- Pizarra para tiza
- Borrador para pizarra
- Tarros para mezclar pinturas
- Cinta pegante
- Lanas
- Cuentas
- * Temperas
- * Tijeras para niños
- * Goma blanca
- * Plastilina
- * Tizas de colores
- * Cuerdas
- * Lápices de colores

Opcionales

- Papel Crepé
- Perforadora
- Patrones para calcar
- Papel craft para envolver
- Tablero de corcho y alfileres para exhibir los trabajos.

El arte es una forma muy personal de expresión. Cada niño y niña ve el mundo de una manera diferente y su perspectiva es única; hay que respetar su individualidad y cuando un niño/a le muestre su trabajo terminado, pídale que le hable un poco sobre él. Comente sobre los colores, el uso de diferentes materiales. Si no sabe bien de que se trata, procure no preguntar al niño/a que es. Los comentarios del niño/a bastarán.

Tratar de no comparar los trabajos de los niños/as ni de sugerir maneras de mejorarlos; si el niño/a está satisfecho, eso es lo más importante.

Rincón de Música

Es difícil imaginar a un niño o niña que no le guste la música; tal vez la disfrutan porque es el único momento en que se les permite hacer ruido! Pero la música implica mucho más que ruido. Se puede bailar y cantar, se puede escuchar discos y casetes y se puede tocar instrumentos. Además, todo resulta muy divertido.

Como si no fuera suficiente, la música también es una herramienta muy educativa, puesto que la repetición de canciones ayuda a desarrollar la memoria y el vocabulario; además, al tiempo que los niños/as se esfuerzan por aprender la letra de las canciones, agudizan sus habilidades para escuchar.

Las canciones en grupo fortalecen las habilidades sociales, y la danza mejora la coordinación, como también lo hace la interpretación de instrumentos. Una gran ventaja adicional es que la música es portátil, se puede cantar en el automóvil, mientras se camina hacia el parque, mientras los niños/as se lavan las manos antes de las comidas y los refrigerios. Uno puede cantar en cualquier momento y en cualquier lugar. No necesariamente tiene que comprar instrumentos de verdad porque los niños/as se divierten lo mismo con versiones caseras que son mucho más baratas y fáciles de reemplazar. Además, los niños/as pueden pasar un rato divertido construyendo muchos de los instrumentos, utilizando objetos sencillos que suele haber en todas las casas.⁶⁸

⁶⁸ GOMEZ, Jorge, Juego y movimiento en el nivel inicial, Editorial .

Recomendados

- Tambores: Latas de café con tapas de plástico, baldes de helado, contenedores de plástico o metal.
- Palillos para tambor: cucharas de madera, palos de diferentes tamaños, palos de escoba.
- Platillos: tapas de ollas, latas para pasteles.
- Maracas: contenedores de yogurt rellenos de gravilla, fréjoles, arroz o arena.
- Raspas: bloques de madera con papel de lija pegado sobre ellos
- Panderetas: molde de lata para pastel con tapas de botella, platos de cartón con cascabeles colgados

Opcionales

- Instrumentos de verdad, nuevos o de segunda mano
- Toca-discos
- Discos
- Grabadora
- Casetes
- Cancioneros

Organización y Diversión

Para que las cosas funcionen bien a medida que la parvularia y los niños/as realizan las distintas actividades, es preciso contar también con algunas rutinas de organización y limpieza. Si hace bien las cosas, la organización y la limpieza serán parte de la diversión, la parvularia o facilitadora no debe encargarse de todo o de la

mayor parte del trabajo, pues así los niños/as no aprenderán nada. Simplemente se debe motivar y dirigir la actividad. Se debe convertir la limpieza en un juego: "Veamos si José y Susanita son capaces de recoger los cubos y guardarlos antes de que María y yo terminemos de recoger las muñecas". Mientras trabajan, se puede silbar o cantar, eso siempre hace parecer menos aburrida la labor de limpieza. Unos pocos minutos antes de la hora de limpieza, se debe decir a los niños/as que tienen que terminar lo que están haciendo, pues solo quedan cinco minutos.

Organizar las áreas de juguetes y los rincones de tal manera que los niños/as tengan fácil acceso a ellos. Se debe guardar los materiales de juego de forma ordenada, para que los niños/as los encuentren fácilmente, jueguen con ellos y los vuelvan a poner en su puesto cuando terminen. No es conveniente tener los juguetes amontonados en baúles y cajones, pues el desorden desincentiva la imaginación y es posible que los niños/as los ignoren. Mas bien, se recomienda usar estantes bajos en el área de juego o comprar bibliotecas pequeñas. Los juegos colocados en estantes alientan la curiosidad y son fáciles de organizar. Las estanterías hechas con ladrillos y tablas sirven muy bien para este propósito. Las estanterías también se pueden utilizar para dividir un cuarto. Los armarios o alacenas viejas son lugares excelentes para guardar juguetes y equipos cuando finalice el día, se pueden ordenar y cerrar.

Se pueden guardar crayones, marcadores y algunos juguetes en contenedores de plástico transparentes que a su vez se ponen en los estantes. Así los niños/as pueden ver lo que contienen las cajas, sin tener que abrirlas una por una y posiblemente derramar su contenido.⁶⁹

⁶⁹ ORTEGA, Rosario, *Jugar y aprender, una estrategia de intervención educativa*. Colección Investigación y Enseñanza, Serie 3, Editorial Diada, Sevilla, 1990,p.58.

CAPITULO IV

4. EL TALLER

Introducción: “Unas palabras para iniciar”

Es necesario recuperar el sentido real de la palabra “**Taller**” como lugar de alegría, del placer intelectual, de la satisfacción; es también indispensable repensar la formación del profesor, con el ánimo de que reflexione cada vez sobre su función (conciencia histórica y profesional) y se haga cada vez más competente, no sólo en lo relacionado con el conocimiento teórico, sino en lo relativo a una práctica que se alimentará del deseo de aprender cada día más para poder transformar.

“La lúdica es inherente al niño, adolescente, joven y adulto y aparece siempre como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento, que se redefine en la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo intercambio con el pensamiento colectivo”.⁷⁰

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

Para el jugador (y para el juego) todo es posible: cada cosa puede ser múltiples cosas. Para el niño, basta querer que sea y la cosa es lo que se desea. El juego es el reino de la imaginación, donde no hay imposibles. Todo es posible. Es el reconocimiento de la dimensión ilimitada del hombre y del mundo.

El juego es hechizo, representación de lo diferente, anticipación de lo que viene, negación de la realidad que pesa y en ese contexto es posible deducir, por lo tanto, una multiplicidad de transformaciones como resultado, transformaciones que enriquecen al niño y al hombre en general, transformaciones que se traducen en aprendizajes.⁷¹

Por ejemplo, un niño/a que se entretiene con sus compañeros o con algún juguete, no está simplemente jugando, sino que está desarrollando innumerables funciones; en la misma forma una mamá que acaricia y se entretiene con el niño o un estudiante que sigue la carrera que le gusta se educa lúdicamente, ya que combina e integra la movilización de las relaciones funcionales con el placer de interiorizar el conocimiento y la expresión de felicidad que se manifiesta en su interacción con sus semejantes educadores.

La metodología adoptada para este proyecto será el **“Taller”**, por lo que se cree conveniente dedicar un espacio a su conceptualización, en el punto siguiente:

4.1 ¿Qué es un Taller?

La palabra “taller” proviene del francés “atelier”, y significa “estudio, obrador, obraje, oficina”. También define una escuela o seminario de ciencias a donde asisten los estudiantes.

⁷¹ MARTINEZ, Gerardo. Op. Cit. p.36

Aparentemente el primer taller fue un artesano de tallas, de una manera o de otra, el taller aparece, históricamente, en la Edad Media. En aquella época, los gremios de artesanos pasaron a ocupar el lugar de los mercaderes.

En el área educativa, el taller se ha venido dando en los últimos tiempos como una estrategia o técnica de trabajo enriquecedora del proceso de enseñanza – aprendizaje, que resalta el trabajo individual y que permite un alto grado de participación grupal y de compromiso con la tarea, los alumnos se ven estimulados a dar su aporte personal, crítico y creativo, partiendo de su propia realidad; convirtiéndose así en un valioso instrumento de aprendizaje y desarrollo.

*“El taller es un espacio de trabajo, de reflexión, de investigación científica, de confrontación, juego y creación, donde se combina y articula el trabajo individual y personalizado con la tarea socializada, grupal o comunitaria”.*⁷²

Un “taller lúdico” permitirá a todos los niños y niñas jugar, crear, divertirse, aprender, cooperar, ayudar... y cada uno/a a su ritmo. En los Rincones el niño/a elige dónde, cómo, con qué y cuándo jugar porque ellos y ellas descubren las enormes posibilidades que les ofrece el material, y lo mejor de todo, las posibilidades que les ofrece su creatividad, potenciando su autoestima; será un espacio para aprender haciendo y aprender vivenciando.

Es necesario abrir un espacio cierto de participación dado que todos somos dueños de la idea no en un sentido ingenuo sino con el protagonismo necesario para poder jugar y jugarse a conquistar el conocimiento.

⁷² DE BARROS, Nidia, El Taller, *Integración de Teoría y Práctica*, Editorial Humanitas, Buenos Aires, 1997.p.34,35.

4.2 Estructuración de los talleres

El taller tiene una estructura, requisitos precisos y generalmente el tiempo que lleva su planificación es bastante superior al que lleva su implementación, es decir, hallar el tema, discernir metas y objetivos, es parte del encuadre que ayudara a crear o al menos intentar formas alternativas o innovadoras de lúdica.

Hallar el tema es una forma de saber escuchar necesidades y deseos. Es esencial cuando se planifica un taller saber a quien va dirigido como también saber con quien o quienes contamos para realizarlo. El qué, con quién, cómo y cuándo, se va construyendo como un cuerpo que va tomando forma y discriminando funciones. Apunta a la participación comprometida, abierta sin discriminación y evitando deliberadamente el sentimiento de exclusión, tal vez el más doloroso de los sentimientos.

Existen tres grandes pasos en la actividad de una taller, estos son:

- Caldeamiento
- Desarrollo
- Desenlace y conclusiones

Cuando entramos en lo nuevo, ya sea una hoja en blanco, una idea o un encuentro, existe un primer momento de incomodidad (hostilidad) que casi pasa inadvertido porque lo ocultamos tras el entusiasmo, el desafío o la obediencia. Nuestro cuerpo sin embargo lo expresa y si se presta atención a sus señales con más facilidad se lo hará consciente y se dará lugar a un segundo paso: El del encuentro, el aprendizaje o el juego.⁷³

⁷³ DE BARROS, Nidia. Op. Cit.p.43,44.

Lamentablemente, vivimos en una cultura que tapa o ahoga las señales del cuerpo. Si nuestro hijo/a, sobrino/a, ñieto/a tiene fiebre, le damos rápidamente una aspirina para niños/as, si sentimos ansiedad apelamos al Lexotanil, no intentamos ni sabemos interpretar la fiebre o la ansiedad como señales que está revelándonos algo, que son defensas indicadoras de que anda algo mal. Amamos lo que conocemos, lo desconocido nos resulta hostil o inseguro.

El warming-up o caldeamiento, es un momento inicial, su foco es lo emocional, como así son las ansiedades básicas que se activan.

Las técnicas para este momento son tantas como la imaginación de la parvularia o facilitadora lo permita.

El juego es un recurso muy valioso, cuando se crea un buen clima de confianza y seguridad se favorece la disposición para articular la vivencia a la palabra para el intercambio de ideas, para el trabajo intelectual, conquistando y haciendo propios los conceptos. Y de esta manera quedo enunciado el segundo paso de un taller.

El tercer paso, el del desenlace y conclusiones, es cuando las propuestas, las intervenciones de todos los miembros, posibilitan fragmentar el objeto de conocimiento y volverlo a reconstruir de una manera más compleja.

Es un momento de apertura y creación que se siente. Es el momento de máximo aprendizaje y de actitud hacia el cambio porque los participantes co-operan. El entusiasmo acompaña a la articulación teórico-práctica y conocer produce satisfacción. Y como en toda circunstancia humana llega el momento de despedirse y separarse.⁷⁴

⁷⁴ DE BARROS, Nidia. Op. Cit. p.45,46.

A diferencia del timbre del recreo que interrumpe, ser conscientes de que la realidad pone sus condiciones, que se compartió un espacio-tiempo, que el deseo nunca acaba d satisfacerse, en fin, que los semáforos no están eternamente en verde.

4.3 Del espacio físico y la seguridad

El espacio es un recurso básico que los niños/as necesitan para jugar puesto que los niños y niñas florecen en entornos donde hay buena luz, una decoración en colores vivos y una abundancia de libros, juguetes y equipos apropiados para su edad, como asientos y mesas a su medida, y donde hay bastante para que puedan gatear o correr a sus anchas.

Es importante señalar que un "espacio lúdico", es aquel lugar que posibilita y permite el juego dicho en otras palabras actos lúdicos; los cuales a simple vista generan en el rostro del usuario un relajamiento, despreocupación y disfrute del momento. No se puede hablar exclusivamente de una imagen la cual percibe de las personas si no de crear y rescatar aquellos espacios físicos que junto con un recurso programático, humano y financiero, logren transmitir en la población objetivo la importancia de jugar, de disfrutar el juego y de ser un jugador creativo de sus actos lúdicos.

4.4 Elementos básicos que debe considerar un espacio para ser lúdico:

- Debe proporcionar a sus visitantes seguridad.
- Ser accesible para personas con discapacidad.
- Otorgar objetos lúdicos, sin importar si estos son o no un juguete, el cual se reconoce inmediatamente.

- Proporcionar en la medida de las posibilidades una diversidad de opciones que permitan satisfacer el gusto de más personas.

Una clasificación de espacios lúdicos implica analizar desde los programas hasta los usuarios y la ubicación de los inmuebles.

Clasificación de tipo de usuarios:

- Niños
- Jóvenes
- Adultos
- Personas Mayores

Clasificación por función específica:

- Museos
- Casas de la Cultura
- Parques Botánicos
- Parques recreativos
- Ludo tecas y
- Talleres

Clasificación por tiempo de permanencia.

- Temporal

- Permanente⁷⁵

El que una actividad se lleve a cabo en un espacio lúdico, no siempre se le podrá acuñar como una actividad lúdica, existen elementos mínimos que se deben cubrir para ser consideradas como tal, las cuales se describen a continuación.

Una actividad lúdica debe:

- Ser libre y voluntaria, a nadie se le puede obligar a jugar, sea un niño o un adulto, este acto para ser válido como tal debe ser elegido y practicado por voluntad propia. "Quien juega por mando está haciendo otra cosa sin querer".
- Divertido, placentero y satisfactorio para el individuo. Los actos lúdicos posibilitan que el juego que se ha elegido provoque placer en el participante, a la vez que quede satisfecho después de su participación. Para que una actividad constituya un juego, debe ser alegre porque cuando las personas juegan, se produce una sensación de placer alegre, espiritual incluso brillante.
- Ser improductivo en el sentido extrínseco, su participación no deberá estar condicionada a un premio o reconocimiento.
- Generar cierto grado de comunicación entre los participantes, el juego permite procesos de socialización, la pena, el ridículo y las situaciones bochornosas se superan rápidamente por que estamos jugando..., los jugadores pueden equivocarse sin que la historia se modifique drásticamente o alguien salga lastimado.

⁷⁵ Tomado de los apuntes en clase de la materia "Expresión Lúdica" de la UPS, año 2000.p.45,46,47.

- Propiciar actividades ficticias en donde el juego permite salir de la realidad y de lo cotidiano para generar un ambiente de ficción.
- Globalizar al jugador en mente y cuerpo, cuando el participante asume el rol que se le asignó todo su ser se compenetra en la actividad y la vive intensamente, esto permite contagiar a la personas que están alrededor, anima a unirse a la fiesta.
- Es limitada en el tiempo y en el espacio, cada espacio y objeto provocan distintos juegos, considerando también que los jugadores aprovechan los espacios de diferentes formas pues responden estos de diferente forma.

Estas características demuestran como se desarrolla el juego en el ser humano, el cual se convierte en una actitud y no solo en un juego con reglas, materiales y roles en el cual se participa sin importar el cómo y el cuándo.

Se describieron anteriormente las circunstancias que promueven y permiten la creación de espacios lúdicos en general, a continuación se analizará las formas en que un taller puede ofrecer una opcion ludica adecuada dado que estos servicios son creados bajo esquemas diferentes de atención pero con una misma filosofía que permita:

- La creatividad.
- La imaginación.
- La comunicación.
- Procesos de socialización.
- El análisis.
- La reflexión.

- El uso positivo del tiempo libre.

4.5 Sugerencias de actividades para jugar con los niños/as

Los niños/as de diferentes edades tienen sus diferentes necesidades y estas necesidades están basadas en las etapas de crecimiento y desarrollo de cada niño/a. Se debe recordar que dos niños/as de la misma edad pueden ser similares en ciertas cosas, pero diferentes en otras. Es necesario tratar de entender las características únicas de cada niño/a porque esto ayuda a los niños a sentirse bien consigo mismos además, ayudará a planear actividades que son apropiadas y desarrolladas para cada niño/a que ayudan al niño/a a aprender, siendo a la vez muy divertidas.⁷⁶

Sugerencias de actividades lúdicas dirigidas por adultos para bebés 6 meses-1 año

- Abraze, arrulle y cántele a los bebés pequeñitos.
- Explique lo que usted está haciendo cuando le cambie pañales o le dé comida.
- Ponga juguetes con colores brillantes cerca de los bebés.
- Dele a los bebés juguetes que puedan mover o con los que puedan hacer ruido (como chinchines o maracas.)
- Dele muñecos suaves (como peluches o un calcetín) a los bebés para que los agarren y sientan.
- Tenga un espacio limpio para que los bebés puedan gatear. Ponga juguetes brillantes cerca de los bebés para que los puedan agarrar o moverse hacia donde están.

⁷⁶ Las actividades que se citan mas adelante fueron tomadas de varios apuntes de materias como “Expresión Lúdica” y “Psicología del Desarrollo” de la UPS entre tercer y quinto semestre de la especialidad Parvularia

- Lea libros con figuras de colores en voz alta.
- Recuerde que los bebés se ponen todo en la boca. Lave los juguetes si se ensucian y asegúrese de que no se los puedan tragar.
- Ahora que siente curiosidad por tocarlo todo déjale tocar migas de pan, trozos de fruta, etc. pero se debe tener especial cuidado ya que querrá comer todo lo que cae en sus manos, para averiguar su sabor.
- Puede enseñarle a diferenciar el frío (por ejemplo, con un cubito de hielo) del calor (por ejemplo, con el biberón).
- Es conveniente mantener el ambiente musical e introducir nuevo repertorio de piezas clásicas y canciones infantiles.
- Aprovechar cada sonido habitual para enseñarle a reconocerlos (el teléfono, los ladridos, los maullidos, los aviones, el coche etc.).
- Se debe colocar al bebé en una posición en la que pueda seguir los movimientos de las personas que tiene a su alrededor.
- Entre los 6 y 12 meses, el niño gatea, aprende a incorporarse y a sentarse y empieza a andar. Es importante que gatee antes de aprender a sentarse. Para que aprenda a gatear se le debe proveer de:
 - Ropa cómoda.
 - Espacio sin obstáculos, para permitir sus desplazamientos.
 - Algún juguete o cosa que reclame su atención y le motive a desplazarse.
- Enséñele a gatear en distintas situaciones: bajando una pendiente, subiendo una escalera, entre obstáculos como sillas....

- Coloque una silla entre el bebé y un juguete con el fin de que gatee debajo de la silla para conseguir el juguete.
- Una vez haya aprendido a moverse con soltura hacia los lados y hacia delante, jugar a perseguirle a gatas.
- Enséñele a cambiar de postura: a incorporarse cuando está acostado y luego a sentarse.
- Con el bebé tumbado boca arriba, extienda hacia él los brazos para que se agarre a sus dedos y levántale un poco hasta dejarle sentado.
- De la misma manera, incítele a levantarse y mantenerse en equilibrio, lo que le ayudará en sus primeros pasos.
- Cuando sepa gatear enséñele a ponerse de pie y mantener el equilibrio, primero a mantenerse sobre una sola pierna, para sentar las bases de la marcha.
- Colocar al bebé de pie, frente a la cama (como punto de apoyo y seguridad) y anímele a dar patadas a una pelota.
- Sujetar al bebé con ambas manos y consiga que levante una pierna, apoyándose en la otra.
- Ofrecer al bebé diversos objetos, como un cubo, un dado, un plato de plástico etc.
- Sirviendo en un plato trozos de frutos e incitando al bebé a que los tome y se los meta en la boca.
- Enseñándole a actuar con un objeto sobre otro. Juntando sus manos y haciendo que de palmaditas –para que luego lo haga solo-, después colocar un juguete en cada mano y probablemente empezará a golpearlos.

- Animarle a imitar las tareas que realiza el padre o la madre (dándole de comer a su muñeco, vistiéndole, etc.).

**Sugerencias de actividades lúdicas dirigidas por adultos
para infantes de 1 - 2 años**

- A los infantes les gusta poner una cosa dentro de otra y luego botarlas, abrir un hoyo/ agujero en el centro de una tapadera de un bote de café o de un tubo plástico de margarina. Asegurarse que no tenga puntas cortantes que puedan cortar al niño/a.
- Dejar que los infantes metan en el agujero ganchos de ropa, bolas o conos de hilo y otros objetos seguros.
- Jugar con plastilina (play dough.) Mezclar 3 tazas de harina, 1 taza de sal, 3 cucharadas de aceite, y una taza de agua. Agregar colores artificiales de comida. Permitir que los infantes usen tapaderas de envases, ganchos de ropa y palillos de madera para cortar y jugar con la plastilina.
- Dar a los niños/as cucharas para medir o tazas, botellas plásticas, recipientes de margarina para que guarden y saquen juguetes pequeños.

Cuidado: Los niños/as necesitan supervisión todo el tiempo. Sólo se necesita un poco de agua para que una actividad divertida se convierta en una tragedia. Debe tener cuidado de no dejar a niño/a solo sin verlo. ¡Ni siquiera por un momento! Recuerde, usted debe ser responsable y atento. No permita distracciones (teléfono, timbre de la puerta, otros niños, etc.) Si no puede dedicarle al niño su completa atención, es mejor no hacer ninguna actividad con agua.

- A los infantes les gusta jugar con mezclas pastosas y pegajosas. Mezclar harina de maíz / maicena con agua. Deje a los infantes jugar con tazas o cucharas con la mezcla en una cubeta o tazón. Haga a la mezcla bastante o poco pegajosa.
- Puede preguntar a su vendedor cercano por cajas de refrigeradores gratis (U otro electrodoméstico grande.) Corte puertas y ventanas en la caja y jugar a la casita. Los infantes pueden dibujar sobre la caja con crayones o pintura con brochas grandes o esponjas.
- A los infantes les gusta dibujar con crayones cortos, gruesos y sin envoltorio. Ofrecer a los niños/as bolsas de papel, usted las puede romper para hacer grandes hojas de papel o grandes hojas de papel grueso para dibujar sobre ellas. Ayudarles a dibujar y pegar el papel (sobre la mesa) para que no se mueva.
- A los infantes les gusta dibujar con crayones cortos, gruesos y sin envoltorio. Deles bolsas de papel (Usted las puede romper para hacer grandes hojas de papel) o grandes.
- A los infantes les gusta dibujar con crayones cortos, gruesos y sin envoltorio. Deles bolsas de papel (Usted las puede romper para hacer grandes hojas de papel) o grandes hojas de papel grueso para dibujar sobre ellas. Ayúdeles a dibujar y pegue el papel (Sobre la mesa) para que no se mueva.
- A los infantes también les gusta jugar de casita con muñecas y con trastos de cocina como platos y cucharas plásticos.
- La mayoría de infantes están aprendiendo a caminar y correr. Salir a caminar muchas veces, pero asegúrese de sujetar al niño/a de la mano.
- Dejar que los infantes rompan papel de envolver viejo, luego permitir que los peguen para que formen un mosaico.

- Haga que los infantes pinten con crema de afeitar y colores de comida artificiales.

**Sugerencias de actividades lúdicas dirigidas, semidirigidas
por adultos para pre-escolares 3-4 años**

- A los niños pre-escolares les gusta saltar, manejar triciclos, jugar pelota, usar crayones, y construir rompecabezas.
- Hacer burbujas de jabón. Agregar 1/2 taza de jabón líquido para lavar platos en 2 cuartos de galón de agua. Dejar que los niños/as hagan burbujas usando pequeños envases plásticos (jugo congelado) abiertos de ambos extremos.
- A los pre-escolares les gusta hacer cosas y construir con bloques y trozos plásticos. Asegurarse que los bloques de madera estén lisos y sin astillas.
- Abrir pequeños agujeros en el fondo de recipientes plásticos de margarina. Hacer que los niños/as llenen los recipientes de agua y miren gotear el agua.
- A los pre-escolares les gusta pretender (actuar.) Ellos aprenden cómo compartir y esto ayuda para que su imaginación desarrolle, pretenda que una esquina de un cuarto es una venta de helados. Usted necesitará una mesa, envases limpios de helado, cucharas de helado, y conos hechos de papel.

Para pretender una playa, usted necesitará trajes de baño, toallas, gafas de sol, un radio, y juguetes de playa. Para simular un supermercado, coleccionar cajas y envases vacíos de comida, dinero (papel) para jugar, y carros de compras (de juguete.) Usted también puede obtener ideas de los niños/as para pretender el juego.

Sugerencias de actividades lúdicas dirigidas y semidirigidas por adultos para niños/as de edad escolar 5 y 6 años

- A los niños/as de edad escolar les gustan las mismas actividades que les gustan a los bebés e infantes. Estas actividades incluyen, jugar con agua, cocinar, y bailar. Haga las actividades más divertidas para los niños/as mayores, agregando más juguetes y dejando que hagan más cosas ellos mismos (supervisados por usted naturalmente.)
- La mayoría de niños/as de edad escolar son muy activos, así les gustan juegos competitivos como fútbol o básquetbol. Algunos niños/as a esta edad también les gusta jugar solos.
- A las niñas les gusta jugar con niñas y a los hombres les gusta jugar con hombres.
- Ayudar a los niños/as a hacer en envases de vidrio que forman olas. En un envase, mezclar una parte de agua con colores artificiales de comida y dos partes de aceite. Cerrar la tapa del envase bien firme, sostener el envase de los extremos y hacerlo rodar hacia delante y hacia atrás para formar olas.

A continuación se citará textualmente algunos juegos para niños y niñas de 6 meses a 6 años de edad. La única fuente de selección como sugerencia de juegos es el libro “Juego para los más pequeños” de las autoras Gladys de Vila Brites y Marina Muller.

LAS ESCONDIDAS

Edad: 6 a 12 meses

Participantes: Adulto y bebé

Para qué: Nociones de ausencia y presencia.

Actividades: La madre o el padre juegan con el bebé y en un momento dado se cubren la cara con una sábana o tela liviana, que quede a mano del niño. Se alterna diciendo: "¡Está mamá!" o "¡No está mamá!", según se muestre o se oculte.

Otra variante es cubrir la cara del bebé pronunciando su nombre: "¡No está Florencia!" (o Juan, etc)" y "¡Está Florencia!".

HACIENDO RUIDO

Edad: 6 a 12 meses

Participantes: Adulto y bebé

Para qué: Control psicomotriz, nociones espaciales, producción de sonidos.

Materiales: Objetos percusivos (de metal, madera o plástico).

Actividades: Se proporciona al niño objetos que pueda aferrar, sacudir, golpear, para producir sonidos a voluntad.

CARGAR Y DESCARGAR

Edad: 1 a 2 años

Participantes: Adulto y niño

Para qué: Control psicomotriz, iniciación simbólica.

Materiales: Tambor y palillo o sartén, olla o caja con cuchara.

Actividades: Los niños trasvasan tierra o arena al balde con la palita, con moldes o con sus propias manos, cargando y descargando el material.

EMPUJANDO

Edad: 1 a 2 años

Participantes: Adulto y niño

Para qué: Coordinación psicomotriz, nociones espaciales.

Materiales: Caja, banqueta o vehículo de juguete.

Actividades: El niño empuja el objeto (vehículo) de un lado al otro. Otra variante es que el chico pueda meterse adentro y el adulto lo empuje.

CUAL ES CUAL

Edad: 2 a 3 años

Participantes: Adulto y niño

Para qué: Coordinación visomotriz, nociones espaciales.

Materiales: Un tablero de madera o plástico excavado para insertar tres figuras que sobresalgan. Estas también están realizadas del mismo material: Lo sombreado corresponde a la figura para insertar.

Actividades: Se le muestra al niño el tablero y se lo motiva a explorarlo hasta que descubra que puede sacar y poner las partes de las figuras insertables.

¿QUIÉN ES?

Edad: 2 a 3 años

Participantes: Adulto y pequeño grupo de niño (hasta 4).

Para qué: Reconocimiento de voces, de su procedencia espacial, e identidad de las personas.

Actividades: Se juega a las visitas. Están “en la casa” el adulto y uno de los niños.

Un niño llama a la puerta, y “el dueño de casa” pregunta: ¿Quién es?.

El visitante responde: “Soy yo”. Por la voz, se debe reconocer al visitante. Los niños participan por turno.

EL JUEGO DE ARMAR Y DESARMAR

Edad: 3 a 4 años

Participantes: Adulto y uno a varios niños.

Para qué: Construcción de figuras; reconocimiento y diferenciación de formas.

Materiales: Figuras geométricas en madera, cartulina, acrílico, etc., de distintos colores y formas: Triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos de dos tamaños (grande y chico) y de tres grupos de colores (azul, rojo y amarillo).

Actividades: Juegos de construcción de figuras formadas espontáneamente y/o por imitación: casas, árboles, personas, animales, vehículos, etc.

LA RONDA REDONDA

Edad: 3 a 4 años

Participantes: Adulto y 3 a 10 niños

Para qué: Coordinación psicomotriz, nociones espaciales, socialización, compartir una norma.

Materiales: Una pelota grande y liviana.

Actividades: Los niños se sientan en el suelo con las piernas abiertas, tocándose los pies y formando así un espacio cerrado. La pelota se hace rodar en ese espacio empujándola con las manos, tirándola según una trayectoria fija (en círculo) o libremente.

PARA QUE SIRVEN

Edad: 4 a 5 años

Participantes: Adulto y pequeño grupo de niños.

Para qué: Vocabulario.

Materiales: Bastones de 1,20 m de largo. Pueden ser palos de escoba o cilindros de envolver telas, de madera, plástico o cartón.

Actividades: El adulto inicia una frase que los chicos completan indicando el uso:

El peine es para...

El cepillo es para...

El secador es para...

Etc.

CONCIERTO DE PIANO

Edad: 4 a 5 años

Participantes: Adulto y pequeño grupo de niños.

Para qué: Conocimiento del propio cuerpo y coordinación psicomotriz (manos y dedos), memoria auditiva, sentido del ritmo.

Actividades: Los niños se sientan y colocan sus manos sobre las rodillas e posición de tocar el piano.

Comienzan a cantar una canción conocida por todos, mientras se acompañan con los movimientos de los dedos y manos como si estuvieran tocando el piano.

SÍ O NO

Edad: 5 a 6 años

Participantes: Adulto y pequeño grupo de niños.

Para qué: Vocabulario, comprensión verbal.

Actividades: Ronda de niños y adulto. Este hace preguntas que deberán responderse a coro por sí o por no. Por ejemplo:

¿Vuelan los leones?

¿Ladran los perros?

Etc.

¡QUÉ DISPARATE!

Edad: 5 a 6 años

Participantes: Adulto y pequeño grupo de niños.

Para qué: Vocabulario, razonamiento verbal, discriminación de absurdos.

Actividades: Los niños forman una ronda sentados. El adulto comienza pidiendo que cada uno diga un disparate, como por ejemplo: "Mi perro vuela", "Los gatos tienen tres patas", "El sol sale de noche" y así sucesivamente.

CAPÍTULO V

5. LA ADMINISTRACIÓN

En este último capítulo se tratará un punto también importante, la administración financiera de un negocio con especial énfasis en una adecuada forma de administrar un taller lúdico infantil.

5.1 Marco Legal para la Constitución de un Taller Infantil

A continuación se citará textualmente el Marco Legal para la constitución de un taller infantil de acuerdo al Art. 212 del Código de la Niñez y Adolescencia publicado por Ley No.100 en Registro Oficial No.737 de 3 de Enero de 2003 en el Congreso Nacional.

Art. 212. REGISTRO DE LAS ENTIDADES DE ATENCION.- Las entidades de atención deberán solicitar autorización y registro al Consejo Cantonal de la Niñez y Adolescencia del cantón correspondiente, para lo cual deberán presentar el programa de atención, su financiamiento y los demás documentos que se señalen en el Reglamento.

La autorización y registro de las entidades de atención tendrá una vigencia de dos años renovables indefinidamente. En los casos de negativa de la autorización y registro o de la inscripción de un programa, la entidad afectada podrá recurrir al Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia, contra cuya resolución no habrá recurso alguno.

La entidad de atención podrá volver a presentar una solicitud de autorización y registro o de inscripción de un programa, cuando haya superado las razones por las cuales se le negó.

El Consejo Cantonal podrá revocar en cualquier momento, mediante resolución motivada en los términos que exige la Constitución Política de la República, la autorización y registro de la entidad o la inscripción del programa cuando no cumplan las finalidades autorizadas o considere que de algún modo amenazan o violan los derechos de los niños, niñas o adolescentes.

5.2 Organización Administrativa

Todos los centros, jardines o talleres infantiles deben contar con una adecuada organización administrativa para el correcto funcionamiento de la institución, el mismo que puede estar estructurado por la Dirección administrativa, la Dirección pedagógica, el personal docente y el personal administrativo.

A continuación algunas sugerencias obtenidas por la autora con autorización de las señoras directoras de dos centros infantiles ubicados en la ciudad de Quito, sobre las funciones, deberes y derechos para el personal de un taller infantil:

De la Dirección Administrativa

El o la propietaria puede ser la Director/a Administrativo/a.

Son funciones y deberes de la Directora Administrativa las siguientes:

- a) Ejercer la representación legal, judicial y extrajudicial del taller infantil,
- b) Cumplir y hacer cumplir la ley y los reglamentos,
- c) Suscribir a nombre y en representación del taller infantil, todo documento, acto o contrato,
- d) Mantener y fomentar las buenas relaciones entre las parvularias/facilitadoras, padres de familia, autoridades y/o la comunidad,
- e) Llevar los libros, registros y demás documentos oficiales del taller infantil y responsabilizarse de su uso y mantenimiento,

f) Evaluar el trabajo del personal administrativo.

De la Dirección Pedagógica

El / la Director/a Académico/a será nombrado por el/la Director/a Administrativo/a.

Para ser Director Académico se requiere:

- a) Tener como mínimo, Licenciatura en Ciencias de la Educación,
- b) Tener tres años de experiencia en docencia,
- c) Disponer del tiempo asignado para cumplir con las disposiciones emanadas por este reglamento y demás leyes y reglamentos de la República del Ecuador.

Son funciones y deberes del Director Académico las siguientes:

- a) Cumplir la ley y este Reglamento.
- b) Velar por la excelencia lúdica del taller infantil,
- c) Ejecutar, controlar y evaluar el plan institucional e informar sobre los resultados al Consejo Directivo,
- d) Orientar el trabajo de las parvularias/facilitadoras y estimular su constante perfeccionamiento,
- e) Realizar el seguimiento de los programas, con fines de coordinación y realimentación de procesos.
- f) Evaluar el trabajo de las parvularias/facilitadoras,
- g) Organizar periódicamente reuniones de parvularias/facilitadoras, para coordinar el trabajo del año e involucrarlas en las actividades previstas por el taller, en coordinación con la Directora Administrativa.
- h) Mantener y fomentar las buenas relaciones entre parvularias/facilitadoras, padres de familia, autoridades del aeropuerto y la comunidad,

- i) Presentar informes anuales a la Directora Administrativa ó cuando ésta los requiera.
- j) Informar a los Padres de Familia, acerca del desempeño de los niños/as.

De las Parvularias y/o facilitadoras y sus Auxiliares

Las Parvularias y/o facilitadoras del taller infantil, se sujetarán a las disposiciones establecidas por este reglamento y por demás leyes de la República del Ecuador.

Las Parvularia y/o facilitadoras tienen el compromiso de asistir a los diferentes eventos organizados por el taller infantil, serán debidamente convocados por lo menos con 48 horas de anticipación.

Son obligaciones de las parvularias/facilitadoras:

- a) Atenerse a los horarios de trabajo y firmar el control de asistencia correspondiente,
- b) Participar y colaborar en las actividades recreacionales, en coordinación con el Director/a Académico,
- c) Actualizar por lo menos una vez al año sus conocimientos científicos y los métodos pedagógicos/lúdicos,
- d) Ejercer su labor conforme a los objetivos y planes del taller infantil,
- e) Presentar al Director Académico al empezar el año un plan de trabajo con la distribución del tiempo y programas requeridos,
- f) Planificar, organizar, y ejecutar los juegos,
- g) Utilizar procesos didácticos que permitan la participación activa de los niños y niñas,
- h) Mantener en sus relaciones con los niños y niñas un trato basado en el respeto y el cariño.

Son derechos de las parvularias/facilitadoras:

- a) Gozar de estabilidad laboral,
- b) Sueldo de acuerdo a sus conocimientos y en base a los establecidos sectorialmente,
- c) Formación permanente y progresiva,
- d) Gozar de vacaciones anuales de conformidad con lo establecido en la leyes,
- e) Demás derechos que otorguen la Leyes y Reglamentos de la República del Ecuador.

Las auxiliares del taller infantil se someterán a las disposiciones de los artículos precedentes en la parte correspondiente y a la distribución del trabajo asignado.

Del Personal Administrativo

El personal administrativo, se sujetarán a las disposiciones establecidas por este Reglamento y por demás leyes de la República del Ecuador.

A más de las funciones establecidas en el código de trabajo y normas conexas, el personal administrativo deberá:

- a) Atenerse a los horarios de trabajo y firmar el control de asistencia correspondiente,
- b) Ejercer su labor conforme a los objetivos y planes del taller infantil,
- c) Mantener en sus relaciones con los niños/as un trato basado en el respeto y el cariño.

Son derechos del personal administrativo:

- a) Gozar de estabilidad laboral,
- b) Sueldo de acuerdo a sus conocimientos y en base a los establecidos sectorialmente,

- c) Gozar de vacaciones anuales de conformidad con lo establecido en las leyes y reglamentos,
- d) Demás derechos que otorguen la Leyes y Reglamentos de la República del Ecuador.⁷⁷

Adicionalmente, el taller infantil puede contar con un seguro de accidentes para cada niño/a, el mismo que podría cubrir seguro por muerte, por accidentes, asistencia ambulatoria y ambulancia, etc. Este servicio es opcional.

5.3 Administración Financiera

Llevar cualquier tipo de archivo puede resultar muy aburrido y sé podría preferir muchas veces no hacerlo. Sin embargo, lo cierto es que no se puede operar un negocio sin registros. La directora de una guardería o taller infantil, necesita llevar registros financieros estándar e información específica sobre los niños y niñas a su cargo y sobre sus instalaciones.

Los registros financieros incluirán relaciones de ingresos y egresos y otros asuntos monetarios esenciales dado que con esta información se podrá saber, cual es su posición en cuanto a rentabilidad, en donde se debe ahorrar y en que aspectos están bien las finanzas.

Antes de iniciar cualquier sistema contable formal, es aconsejable consultar con un Contador, quien ayudara a llevar la contabilidad y hacer por ejemplo la declaración de renta y/o además impuestos que por Ley se deban pagar al Estado.

Para mantener al día las finanzas se sugiere organizar algún tipo de sistema contable, la misma se podría llevar de la manera tradicional, con un libro de

⁷⁷ Los datos señalados arriba sobre las funciones, deberes y derechos del personal para un taller infantil fueron obtenidas por la autora en dos centros infantiles de la ciudad de Quito "Caritas felices" y "Educarte" con la debida autorizacion de las señoras directoras para esta tesis de grado.

contabilidad o de un modo más moderno, o si se vale de un programa de computación mucho mejor. El/la dueñ/oa de una guardería o taller infantil, podrá incluir diversos gastos originados por el negocio, que contribuirán a reducir el total de impuestos que deberá pagar, por lo que conviene mantener un registro preciso de todos los egresos e ingresos.

En términos generales, la contabilidad de un taller o jardín infantil es más sencilla que la de otro tipo de negocio dado que se recibirá ingresos de unas pocas fuentes y los gastos se confinarán a la prestación de un tipo de servicio.⁷⁸

5.4 ¿Qué es un gasto de negocio?

Para que un gasto se considere como un legítimo gasto de negocio, debe cumplir los siguientes requisitos:

- a. Se debe haber incurrido en el gasto como parte del proceso de obtener ganancias derivadas del negocio.
- b. La inversión debe estar bien presupuestada y al alcance.

Los gastos de negocio se pueden clasificar en tres categorías:

- a. **Directos:** Cualquier dinero que se invierta estrictamente en el taller o jardín infantil es un gasto de negocio directo. Por ejemplo: Alimentos, suministros, juguetes, artículos de oficina, póliza de seguros para el jardín, cobros bancarios, honorarios profesionales, publicidad.
- a. **De capital:** Los bienes de mayor tamaño por lo general se clasifican como gastos de capital. Por lo general, se trata de bienes de los que su taller o jardín infantil derivara un beneficio a lo largo de bastante tiempo. Los gastos de capital

⁷⁸ PRUISSSEN, Catherine. Op. Cit. p. 69

se le cargan al negocio a los largo de varios años, en vez de cargarse por completo el año en que se realizo la compra. Por ejemplo, la compra de juegos y equipos para el patio o jardín se considerará un gasto de capital. Otros gastos de capital podrían ser: Muebles para el taller o jardín (cunas, escritorios, mesa de comedor etc.); diversos tipos de equipos o juguetes costosos.

b. **Prorratedos:** Son aquellos que se pueden asignar proporcionalmente al negocio. Los gastos prorratedos podrían incluir: servicios, alquiler, impuestos a la propiedad, teléfono, gastos del automóvil, remodelaciones o reparaciones.

Se sugiere consultar siempre con el contador sobre como clasificar los gastos directos, de capital y prorratedos, pues no siempre es fácil saber que gasto corresponde a cual categoría y que es posible prorratar y en que circunstancias.

5.5 Archivo de gastos e ingresos

Es necesario conservar siempre cualquier recibo o factura que le den por el dinero que pago por algo relacionado con el taller o jardín infantil, y mantener separados gastos personales y comerciales. Por ejemplo, si se va al supermercado, lo más aconsejable es que el cajero marque las compras personales en una cuenta distinta de la de los alimentos que se destinaran al jardín infantil. Así, se podrá archivar sin problema el recibo correspondiente.

Se debe anotar en cada recibo que fue exactamente lo que se compro. Muchos almacenes no cuentan con sistemas de computación modernos que especifican en el recibo o factura cada articulo adquirido, de modo que le corresponderá a usted hacerlo.⁷⁹

⁷⁹ PRUISSSEN, Catherine. Op. Cit. p. 69

Estas anotaciones ayudaran a decidir bajo que categoría de gastos archivar cada recibo. Todos los recibos o facturas correspondientes a un mismo mes se lo debe guardar en un sobre en el que se anota el mes y el año. Al comienzo de cada nuevo mes, se debe sacar un nuevo sobre y archivar el viejo. Aunque no es preciso mostrar los recibos y facturas al presentar la declaración de renta, es indispensable tenerlos como prueba en caso de que la oficina de impuestos le pida aclaraciones sobre la declaración. Si no se tiene los recibos o facturas, las consecuencias podrían ser bastante serias.

Para registrar los gastos, puede conseguir un libro de contabilidad con columnas para cada tipo de gasto que va a registrar. Se puede utilizar las mismas categorías que se estableció cuando se hizo el calculo del presupuesto de operaciones, es decir a anotar cada gasto por fecha, vendedor y artículo. Todos los artículos se anotan bajo “Total” y también bajo la categoría apropiada.

Al finalizar el mes, se suma la columna “Total” y así se obtendrá los gastos totales correspondientes a ese mes. Se suma los totales de las otras columnas para averiguar cuanto se gasta en cada categoría durante el mes; si se suma todos los totales de las columnas de categorías, dicha cifra deberá equivaler al monto de los gastos totales. De no ser así, significa que se cometió un error al anotar o sumar algo siendo esto una buena manera de verificar el sistema.

Al finalizar el año, es necesario preparar un balance anual de gastos. Se anotará el mes, los gastos totales correspondientes a ese mes y el gasto total en cada categoría para ese mes. Luego se debe sumar las columnas para obtener una cifra total de gastos del año y los gastos totales en cada categoría correspondientes a ese año.

No se debe olvidar que el contador cobrará por horas cuando verifique libros, de modo que mientras más organizados y completos estén los archivos, menos tiempo necesitará para revisar los libros y menos dinero costará.

Para llevar el *registro de los ingresos* derivados del negocio, se debe llevar un libro de ingresos mensuales en el que se anotará la fecha, la fuente de ingreso, el ítem cubierto y el monto. Lo más probable es que la única o principal fuente de ingresos sean las tarifas que pagan los padres, aunque también es posible que se reciba algún tipo de subvención gubernamental o extras, y esto también se lo debe consignar en el libro. Al finalizar el año, se debe realizar un balance de resumen de ingresos, al igual que se hizo para los gastos. Debe anotar el total de ingresos de cada mes y el total de ingresos del año.

Por último, llevar siempre un registro de cada niño y niña y no se olvide de entregar a los padres recibos o facturas por el dinero que le den. Así mismo, es importante considerar abrir una cuenta comercial especial para el taller o jardín infantil. Por lo general, una cuenta corriente estándar es suficiente, dado que todos los ingresos derivados del negocio deben mantenerse en esta cuenta y todas las compras relacionadas con la empresa también se deben hacer con dineros de ella. Esta cuenta sólo se debe utilizar para transacciones relacionadas con el negocio.

Es muy conveniente realizar todos los pagos y las compras con cheque, anotar en el talonario, con fecha, monto, persona a quien se giro el cheque y motivo del pago. No se debe olvidar de anotar el número y la fecha del cheque en las facturas y cuentas.⁸⁰

⁸⁰ PRUISSEN, Catherine. Op. Cit. p. 72, 73.

5.6 Archivo de los niños/as, instalaciones y empleados

Si se examina los requerimientos estipulados por las autoridades, es posible que se encuentre algunos referentes al sistema de archivos, que indicarán el mínimo de información que se debe guardar en ellos.

En todo caso, es necesario abrir una carpeta a cada uno de los niños y niñas que ingresará al taller o centro infantil y la misma podría llevar lo siguiente:

- a. Hoja de información sobre el niño/a.
- b. Contrato de prestación de servicios de cuidado del niño/a.
- c. Formularios de información diaria.

Estas carpetas tienen que ser estrictamente confidenciales. Nadie, salvo las autoridades pertinentes, puede tener acceso a ellas.

El *archivo de las instalaciones* debe incluir los siguientes documentos:

- a. Licencia de funcionamiento
- b. Documentos de inspección de bomberos.
- c. Documentos de inspección del local.
- d. Documentos de inspección de sanidad.
- e. Documentos de cumplimiento con las reglamentaciones de zonificación.
- f. Pólizas de seguros.
- g. Copias de los procedimientos de emergencia en caso de incendio u otros desastres.
- h. Nombres y números telefónicos de: una enfermera especializada en salud pública, una nutricionista, un especialista en desarrollo infantil, personal médico que va al centro o taller infantil.

Al tener empleados, también se debe mantener un archivo muy organizado de estos, que incluya lo siguiente para cada uno de ellos:

- a. Solicitud de empleo
- b. Verificaciones de las referencias por escrito
- c. Verificación del entrenamiento, los estudios y la experiencia
- d. Información medica
- e. Personas con quienes comunicarse en caso de emergencia
- f. Verificación del pasado judicial
- g. Sesiones de capacitación a las que ha asistido
- h. Fecha de inicio del empleo
- i. Fecha de terminación del contrato

El contenido de cada uno de los archivos arriba mencionados son tan solo una sugerencia de la autora Catherine Pruisen en su libro “Como iniciar y administrar un jardín infantil”, por lo que se encuentran sujetos a cambio de acuerdo a la necesidad del taller, jardín o centro infantil que se vaya a crear.

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Objetivos

3.1.1 Objetivo General

Implementar un espacio físico, lúdico y recreativo adecuado para niños y niñas nacionales o extranjeros de 6 meses a 6 años de edad en el área de tránsito aéreo internacional del Aeropuerto “Mariscal Sucre de Quito”.

3.1.2 Objetivos Específicos

- a. Lograr la aceptación del Municipio de Quito, la Corpaq y Quiport para la creación del Taller “Pórtico Infantil” en el área de tránsito aéreo internacional del Aeropuerto “Mariscal Sucre de Quito”.
- b. Solicitar un préstamo con una entidad bancaria para el financiamiento inicial del proyecto.
- c. Brindar un servicio de recreación infantil a los niños/as de los padres de familia o custodios de viaje en el cuidado de sus niños/as mientras se encuentran el área de tránsito aéreo internacional.
- d. Propiciar un sano esparcimiento a través de actividades lúdicas dirigidas, semidirigidas por Parvularias y/o facilitadoras, además de los distintos rincones que también facilitarían la exploración, el descubrimiento y la recreación infantil de los niños y niñas de 6 meses a 6 años de edad.

3.2 Metas o resultados

- Conseguir la aprobación escrita por el Municipio de Quito para la implementación física del taller en el año 2005.

- Adquirir un préstamo con el Banco del Pacífico para el financiamiento del proyecto taller “Pórtico Infantil”.
- Ejecutar todas las fases del proyecto a partir de enero del 2005.
- Funcionamiento y apertura definitiva del proyecto taller “Pórtico Infantil” para junio del 2005.

3.3 Lugar en dónde se desarrollará el proyecto

Temporal

El desarrollo de la propuesta del Marco Metodológico, así como la implementación del taller infantil en el área de Tránsito Aéreo del Aeropuerto Mariscal Sucre de Quito, se lo pretende poner en marcha durante la primera semana del mes de enero del 2005.

Se estableció una modalidad de trabajo dedicado a las diferentes fases de: organización, investigación, compilación, procesamiento, esquematización y ejecución, mediante 2 horas de trabajo diarias de lunes a viernes; los días sábados y domingos de 10:00 a 12:00 horas.

Espacial

Para tener una idea clara del sitio donde se desarrollara el proyecto ubicaré adecuadamente el lugar donde se efectuara la presente actividad.

Ecuador

Ecuador, limita al norte con Colombia, al este con Perú, al oeste con el Océano Pacífico, y al sur con Perú. Tiene una superficie de 256 379 km, una población de 12 500 700 habitantes, la capital es Quito. El idioma oficial es el Castellano, tiene como religión dominante la Católica.

Quito

El presente proyecto será desarrollado en el aeropuerto internacional “Mariscal Sucre de Quito”, que se encuentra ubicado en la capital del Ecuador, Quito; ciudad denominada “Patrimonio Cultural de la Humanidad” por parte de la UNESCO en el año de 1979. A continuación, para orientar mejor al lector se ha preparado la siguiente reseña histórica del Aeropuerto Mariscal Sucre de Quito.

En el año de 1955 se dio lugar la firma del contrato de construcción de las pistas aéreas de Quito y Guayaquil, ante el Gobierno del Ecuador y la Smith Engineering&Amp Construcción. Luego de cuatro años el 6 de agosto de bajo la administración del Dr. Camilo Ponce Enríquez, Presidente de la República, el Arq. Sixto Durán Ballen, Ministro de Obras Públicas y el Sr. Manuel Correa Arroyo, Director de Aviación Civil, se inaugura el Aeropuerto Mariscal Sucre, el mismo que se encuentra a 2808 metros con relación a nivel del mar. Su horario de funcionamiento es de 11:00 UTC hasta las 05:00 UTC. La temperatura de referencia del aeródromo es 20.2 grados centígrados.

En el horario de funcionamiento del aeropuerto existen los siguientes servicios: jefatura del aeropuerto, aduanas, migración, sanidad, abastecimiento de combustible, tránsito aéreo, operaciones, información aeronáutica y también servicios permanentes las 24 horas como son: seguridad aeroportuaria, servicio contra incendio, meteorología.

La longitud de la pista es de 3120m x 46m, pavimentada y los números designados de la pista son 17-35. El aeropuerto cuenta con radioayudas para la navegación y aterrizaje, además de tres plataformas: una para aviación menor (6 pites), otra para vuelos cargueros (3 pites), y para vuelos nacionales e internacionales (11 pites).

El área de tránsito aéreo internacional se encuentra cerrada al público en general, solo tienen acceso los pasajeros que se encuentran de viaje hacia los distintos destinos del exterior o a los que llegan del exterior hacia Ecuador.

Favor chequear anexo #2 contiene el gráfico del aeropuerto Mariscal Sucre de Quito y se señala específicamente el área correspondiente a tránsito aéreo internacional. En este lugar se llevara a cabo el proyecto.

Para terminar, las compañías de vuelos internacionales que operan en el aeropuerto “Mariscal Sucre de Quito” son: AEROPOSTAL, AEROLINEAS ARGENTINAS, TAME, ALIANZA SUMMA, TACA, CONTINENTAL, CUBANA DE AVIACION, LANECUADOR, AMERICAN AIRLINES, COPA, KLM, IBERIA, SANTA BARBARA, AEROCONTINENTE, AIR EUROPA, AIR FRANCE, ALITALIA, ICELANDAIR, JAPAN AIRLINES, LLOYD AEREO BOLIVIANO, LUFTHANSA, MEXICANA DE AVIACION, UNITED AIRLINES Y VARIG.

3.4 Beneficiarios directos e indirectos

Directos:

- * Niños y niñas de cualquier nacionalidad comprendidos entre los 6 meses y los 6 años de edad que se encuentren en el área de tránsito aéreo internacional del Aeropuerto “Mariscal Sucre de Quito”.
- * Padres de familia o representantes de viaje de los infantes.

3.4.2 Indirectos:

- * El aeropuerto internacional “Mariscal Sucre de Quito”.
- * Las aerolíneas internacionales del aeropuerto de Quito.
- * El personal profesional del taller que estará a cargo de los niños y niñas en el área de tránsito aéreo internacional del aeropuerto de Quito.

* Distribuidores del material lúdico.

4. METODOLOGÍA

4.1 Etapas del Proyecto

Este proyecto se desarrollará en cuatro fases:

Fase 1: Plan estratégico

Fase 2: Definir la oportunidad de negocio

Fase 3: Plan de acción a desarrollar

Fase 4: Poner en practica el plan inicial

Contenido Fase 1: Plan Estratégico

Dentro de la primera fase del proyecto taller “Pórtico Infantil” para el área de tránsito aéreo del aeropuerto “Mariscal de Sucre de Quito”, se considerara cuatro subfases así: autoevaluación, definición de oportunidad del proyecto, evaluacion del proyecto y evaluacion de riesgos potenciales y beneficios. Cada una contara con un determinada duración de trabajo y con un responsable, lo que permitirá optimizar tiempo y dinero.

Contenido Fase 2: Definir la oportunidad del negocio

En esta fase se definirá el mercado al cual esta dirigido el proyecto a través de toda la información que se pueda obtener, así mismo se identificaran los materiales y suministros necesarios para la operación del proyecto.

Contenido Fase 3: Plan de acción

Al igual que las otras dos fases, dentro de esta tercera el plan de acción constituye un paso importante para la realización del proyecto dado que aquí se considerara la descripción de los puntos fuertes, débiles, activos y riesgos del proyecto, así como

una previsión de los costos de operación a través de un análisis del umbral de rentabilidad del mismo. También se considerara la estrategia de ventas y publicidad con sus riesgos y oportunidades.

Contenido Fase 4: Poner en practica el plan inicial

De acuerdo a lo señalado en las fases anteriores se coordinaran conjuntamente con esta fase el plan administrativo y financiero para la ejecución del proyecto, así se elegirá un banco para la apertura de una cuenta exclusiva del local y el establecimiento de una línea de crédito. Aquí se establecerá la base de control de operaciones a través de elegir un sistema de contabilidad y la obtención de las licencias y permisos. Se concretara el programa de mercadotecnia, se proporcionara el equipamiento y mobiliario para el local, además se seleccionara y contará al personal que trabajara con los niños/as para dar el paso definitivo, iniciar con el negocio.

4.2 Actividades con sus tiempos de realización (cronograma).

El cronograma de actividades del proyecto taller “Pórtico Infantil” para la ejecución del mismo se lo realizara en el año 2005.

NOTA: Este cronograma esta sujeto a modificaciones circunstanciales.

Nombre de Tarea	Trabajo	Duración	Comienzo	Fin
Fase 1 - Plan estratégico	240 horas	23 días	3/01/05	2/02/05
Auto evaluación	32 horas	3 días	3/01/05	5/01/05
Definir enfoque del negocio	8 horas	1 día	3/01/05	3/01/05
Director	8 horas		3/01/05	3/01/05
Identificar las capacidades, información y soporte disponibles	16 horas	1 día	4/01/05	4/01/05
Asesor empresarial	8 horas		4/01/05	4/01/05
Director	8 horas		4/01/05	4/01/05
Decidir si continuar con el proyecto	8 horas	1 día	5/01/05	5/01/05
Director	8 horas		5/01/05	5/01/05
Definir la oportunidad del proyecto	96 horas	10 días	6/01/05	19/01/05
Investigar el mercado y la competencia	8 horas	1 día	6/01/05	6/01/05
Asesor empresarial	8 horas		6/01/05	6/01/05
Identificar los recursos necesarios	32 horas	2 días	14/01/05	17/01/05
Asesor empresarial	16 horas		14/01/05	17/01/05

Identificar los elementos de costos operativos	16 horas	2 días	18/01/05	19/01/05
Contable	16 horas		18/01/05	19/01/05
Evaluar la visión del proyecto	32 horas	4 días	20/01/05	25/01/05
Identificar las oportunidades de compra continua del negocio	8 horas	1 día	21/01/05	21/01/05
Director	8 horas		21/01/05	21/01/05
Sintetizar el enfoque del negocio	8 horas	1 día	25/01/05	25/01/05
Director	8 horas		25/01/05	25/01/05
Evaluar riesgos potenciales y beneficios	80 horas	7 días	21/01/05	31/01/05
Evaluar el tamaño y la estabilidad del mercado	16 horas	2 días	21/01/05	24/01/05
Asesor empresarial	16 horas		21/01/05	24/01/05
Evaluar la disponibilidad de los recursos necesarios	16 horas	2 días	26/01/05	27/01/05
Asesor empresarial	16 horas		26/01/05	27/01/05
Evaluar la cuota de mercado inicial de forma realista	8 horas	1 día	28/01/05	28/01/05
Asesor empresarial	8 horas		28/01/05	28/01/05
Determinar los requisitos financieros	16 horas	2 días	26/01/05	27/01/05
Asesor empresarial	16 horas		26/01/05	27/01/05
Revisar la idoneidad del personal	8 horas	1 día	28/01/05	28/01/05
Director	8 horas		28/01/05	28/01/05
Evaluar la rentabilidad inicial	8 horas	1 día	31/01/05	31/01/05
Director	8 horas		31/01/05	31/01/05
Revisar y modificar el plan estratégico	0 horas	2 días	1/02/05	2/02/05
Confirmar la decisión de poner en práctica el proyecto	0 horas	0 días	2/02/05	2/02/05
Fase 2 - Definir la oportunidad del negocio	208 horas	27 días	3/02/05	11/03/05
Definir el mercado	104 horas	13 días	3/02/05	21/02/05
Obtener acceso a la información disponible	8 horas	1 día	3/02/05	3/02/05
Asesor empresarial	8 horas		3/02/05	3/02/05
Crear un plan de análisis del mercado	16 horas	2 días	4/02/05	7/02/05
Asesor empresarial	16 horas		4/02/05	7/02/05
Implantar el plan de análisis del mercado	40 horas	5 días	8/02/05	14/02/05
Asesor empresarial	40 horas		8/02/05	14/02/05
Sintetizar el mercado	16 horas	2 días	17/02/05	18/02/05
Asesor empresarial	16 horas		17/02/05	18/02/05
Identificar el nicho de mercado objetivo del negocio	8 horas	1 día	21/02/05	21/02/05
Asesor empresarial	8 horas		21/02/05	21/02/05
Identificar los materiales y suministros necesarios	56 horas	7 días	22/02/05	2/03/05
Seleccionar un enfoque del negocio (de la tarea anterior "Evaluar la visión del proyecto")	16 horas	2 días	22/02/05	23/02/05
Director	16 horas		22/02/05	23/02/05
Identificar los recursos del equipo de administración	8 horas	1 día	24/02/05	24/02/05
Director	8 horas		24/02/05	24/02/05
Identificar los requisitos de personal	8 horas	1 día	25/02/05	25/02/05
Director	8 horas		25/02/05	25/02/05
Identificar los materiales lúdicos necesarios	8 horas	1 día	28/02/05	28/02/05
Director	8 horas		28/02/05	28/02/05
Identificar las utilidades necesarias	8 horas	1 día	1/03/05	1/03/05
Director	8 horas		1/03/05	1/03/05
Sintetizar los gastos de operación y cálculos financieros	8 horas	1 día	2/03/05	2/03/05
Director	8 horas		2/03/05	2/03/05
Evaluar riesgos potenciales y beneficios	48 horas	6 días	3/03/05	10/03/05
Evaluar el tamaño y la estabilidad del mercado	16 horas	2 días	3/03/05	4/03/05
Director	16 horas		3/03/05	4/03/05
Realizar previsión de rendimientos financieros	16 horas	2 días	9/03/05	10/03/05
Contable	16 horas		9/03/05	10/03/05
Revisar y modificar la oportunidad del negocio	0 horas	1 día	11/03/05	11/03/05

Taller "Pórtico Infantil" en el Área de Tránsito
Del Aeropuerto Mariscal Sucre de Quito

Confirmar la decisión de poner en práctica el proyecto	0 horas	0 días	11/03/05	11/03/05
Asesor empresarial	0 horas		11/03/05	11/03/05
Colegas	0 horas		11/03/05	11/03/05
Abogado	0 horas		11/03/05	11/03/05
Contable	0 horas		11/03/05	11/03/05
Fase 3 - Plan de acción	184 horas	21 días	14/03/05	11/04/05
Desarrollar plan de negocios quinquenal detallado	184 horas	21 días	14/03/05	11/04/05
Describir el enfoque y la oportunidad	8 horas	1 día	14/03/05	14/03/05
Asesor empresarial	8 horas		14/03/05	14/03/05
Elaborar lista de suposiciones	8 horas	1 día	15/03/05	15/03/05
Asesor empresarial	8 horas		15/03/05	15/03/05
Describir el mercado	8 horas	1 día	16/03/05	16/03/05
Asesor empresarial	8 horas		16/03/05	16/03/05
Describir el nuevo negocio	8 horas	1 día	17/03/05	17/03/05
Asesor empresarial	8 horas		17/03/05	17/03/05
Describir los puntos fuertes, débiles, activos y riesgos	8 horas	1 día	18/03/05	18/03/05
Asesor empresarial	8 horas		18/03/05	18/03/05
Calcular el volumen de ventas durante el período inicial	16 horas	1 día	21/03/05	21/03/05
Asesor empresarial	8 horas		21/03/05	21/03/05
Contable	8 horas		21/03/05	21/03/05
Realizar una previsión de los costos de operación	16 horas	1 día	22/03/05	22/03/05
Asesor empresarial	8 horas		22/03/05	22/03/05
Contable	8 horas		22/03/05	22/03/05
Establecer una estrategia de precios	8 horas	1 día	23/03/05	23/03/05
Asesor empresarial	8 horas		23/03/05	23/03/05
Realizar una previsión de los ingresos	8 horas	1 día	24/03/05	24/03/05
Asesor empresarial	8 horas		24/03/05	24/03/05
Sintetizar una declaración financiera normalizada	16 horas	2 días	25/03/05	28/03/05
Asesor empresarial	16 horas		25/03/05	28/03/05
Desarrollar un análisis del umbral de rentabilidad	8 horas	1 día	29/03/05	29/03/05
Asesor empresarial	8 horas		29/03/05	29/03/05
Desarrollar previsión de flujo de caja	8 horas	1 día	30/03/05	30/03/05
Asesor empresarial	8 horas		30/03/05	30/03/05
Identificar los requisitos de licencias y permisos	8 horas	1 día	31/03/05	31/03/05
Asesor empresarial	8 horas		31/03/05	31/03/05
Desarrollar el plan inicial	16 horas	2 días	1/04/05	4/04/05
Asesor empresarial	16 horas		1/04/05	4/04/05
Desarrollar la estrategia de ventas y publicidad	8 horas	1 día	5/04/05	5/04/05
Asesor empresarial	8 horas		5/04/05	5/04/05
Describir los riesgos y las oportunidades	16 horas	2 días	7/04/05	8/04/05
Asesor empresarial	16 horas		7/04/05	8/04/05
Publicar el plan de negocio	8 horas	1 día	11/04/05	11/04/05
Asesor empresarial	8 horas		11/04/05	11/04/05
Confirmar la decisión de poner en práctica el proyecto	0 horas	0 días	11/04/05	11/04/05
Asesor empresarial	0 horas		11/04/05	11/04/05
Fase 4 - Poner en práctica el plan inicial	736 horas	53 días	12/04/05	23/06/05
Establecer la estructura del negocio	296 horas	24 días	13/04/05	16/05/05
Elegir un nombre	16 horas	2 días	13/04/05	14/04/05
Identificar las implicaciones	8 horas	1 día	13/04/05	13/04/05
Abogado	8 horas		13/04/05	13/04/05
Investigar la disponibilidad del nombre	8 horas	1 día	14/04/05	14/04/05
Abogado	8 horas		14/04/05	14/04/05
Elegir un banco	40 horas	5 días	15/04/05	21/04/05
Abrir las cuentas bancarias necesarias	32 horas	4 días	15/04/05	20/04/05

Taller "Pórtico Infantil" en el Área de Tránsito
Del Aeropuerto Mariscal Sucre de Quito

Director del banco	32 horas		15/04/05	20/04/05
Establecer una línea de crédito con el banco	8 horas	1 día	21/04/05	21/04/05
Director del banco	8 horas		21/04/05	21/04/05
Elegir la asesoría jurídica	8 horas	1 día	22/04/05	22/04/05
Abogado	8 horas		22/04/05	22/04/05
Seleccionar la categoría del negocio a efectos fiscales	32 horas	2 días	25/04/05	26/04/05
Abogado	16 horas		25/04/05	26/04/05
Contable	16 horas		25/04/05	26/04/05
Elegir la fuente de financiación	16 horas	2 días	27/04/05	28/04/05
Director	16 horas		27/04/05	28/04/05
Asignar los fondos recibidos	0 horas	0 días	28/04/05	28/04/05
Director	0 horas		28/04/05	28/04/05
Establecer la base de control de operaciones	144 horas	12 días	29/04/05	16/05/05
Elegir y establecer el sistema de contabilidad	16 horas	2 días	29/04/05	2/05/05
Contable	16 horas		29/04/05	2/05/05
Obtener las licencias y permisos necesarios	64 horas	4 días	3/05/05	6/05/05
Abogado	32 horas		3/05/05	6/05/05
Autoridad gubernamental	32 horas		3/05/05	6/05/05
Obtener los seguros necesarios	32 horas	4 días	9/05/05	12/05/05
Contable	32 horas		9/05/05	12/05/05
Establecer el plan de seguridad	32 horas	2 días	13/05/05	16/05/05
Asesor empresarial	16 horas		13/05/05	16/05/05
Abogado	16 horas		13/05/05	16/05/05
Desarrollar el programa de mercadotecnia	40 horas	4 días	14/04/05	19/04/05
Establecer un programa de publicidad	16 horas	2 días	14/04/05	15/04/05
Asesor empresarial	16 horas		14/04/05	15/04/05
Crear un logotipo	16 horas	1 día	18/04/05	18/04/05
Asesor empresarial	8 horas		18/04/05	18/04/05
Abogado	8 horas		18/04/05	18/04/05
Encargar material publicitario	8 horas	1 día	19/04/05	19/04/05
Asesor empresarial	8 horas		19/04/05	19/04/05
Proporcionar las instalaciones físicas	120 horas	15 días	17/05/05	6/06/05
Dotar de medidas de seguridad el espacio de operaciones	40 horas	5 días	17/05/05	23/05/05
Abogado	40 horas		17/05/05	23/05/05
Seleccionar el hardware de los equipos	8 horas	1 día	24/05/05	24/05/05
Establecer las utilidades	24 horas	3 días	26/05/05	30/05/05
Director	24 horas		26/05/05	30/05/05
Proporcionar mobiliario y equipamiento	32 horas	4 días	31/05/05	3/06/05
Director	32 horas		31/05/05	3/06/05
Traslado al centro de trabajo	8 horas	1 día	6/06/05	6/06/05
Director	8 horas		6/06/05	6/06/05
Seleccionar y contratar al personal	320 horas	40 días	29/04/05	23/06/05
Entrevistar y realizar pruebas a los candidatos	112 horas	14 días	29/04/05	18/05/05
Director	112 horas		29/04/05	18/05/05
Contratar al personal	80 horas	10 días	19/05/05	1/06/05
Director	80 horas		19/05/05	1/06/05
Dar formación al personal	128 horas	16 días	2/06/05	23/06/05
Director	128 horas		2/06/05	23/06/05
Comenzar el negocio	0 horas	0 días	23/06/05	23/06/05
Director	0 horas		23/06/05	23/06/05

4.3 Formas de coordinación del proyecto

El proyecto taller “Pórtico Infantil” se lo coordinará entre las personas mas cercanas al mismo así: la directora y/o dueña del proyecto, los socios, un abogado, un contador, mas un asesor empresarial que emprenderán las tres primeras fases del proyecto la primera semana de enero del 2005. La ultima fase se contara con la presencia y participación del personal que laborará continuamente con los niños/as, específicamente la directora, las parvularias y/o facilitadoras.

Académicamente, este proyecto se coordino a través de mantener reuniones de trabajo con el personal de tráfico aéreo de la Dirección de Aviación Civil del Ecuador, ing. Pablo Arcentales, Ing. Cesar Chávez y un Técnico en Tráfico Aéreo el Sr. Edmundo Alvarez, para la recolección de información y levantamiento de una base de datos sobre la cantidad de pasajeros que viajan a través del aeropuerto internacional “Mariscal Sucre de Quito”.

También se coordino dos reuniones con el Dr. Luis Recalde, asesor de proyectos del Ilustre Municipio de Quito. En la primera reunión se le dio a conocer la importancia de una posible ejecución de este proyecto en el aeropuerto de Quito y la segunda muy positiva reunión fue para obtener por escrito la aceptación del mismo.

Favor chequear anexo #3, consta la carta original emitida y firmada por el asesor de proyectos del Ilustre Municipio de Quito.

Se mantuvo también reuniones de trabajo permanentes con mi Directora del proyecto, Licenciada Verónica Di Caudo quien me brindo la orientación necesaria para la elaboración de mi proyecto de acuerdo a los lineamientos y filosofía de la Universidad Politécnica Salesiana de Quito.

4.4 Seguimiento y Evaluación

Para el seguimiento y evaluación del proyecto se contará con cuestionarios, los mismos que serán entregados a todos los pasajeros que hayan recibido el servicio del taller infantil para sus hijos/as. Los cuestionarios tendrán preguntas relacionados con la calidad del servicio y el costo del mismo, esto permitirá a la señora directora del taller infantil realizar cuadros estadísticos para alcanzar y/o mantener la excelencia en el servicio en base a datos reales.

Académicamente para el seguimiento y evaluación de este proyecto de tesis en sus distintos marcos académicos se lo efectuó mediante la observación, recolección, clasificación y archivo de toda la información en periodos quincenales. Se determinó un calendario de trabajo con actividades, costos y metas que se ajusten a la planificación y presupuesto programado. La recopilación, organización y análisis de información importante relacionadas con el proyecto facilitó la toma de decisiones para una presentación acorde a los requisitos de la universidad.

5. Recursos humanos, económicos y físicos

5.1 Recursos Humanos

Se destaca la organización de todo un grupo humano que estará presente en las cuatro fases para la creación del taller “Pórtico Infantil” así contara con profesionales en el área administrativa como un contador, un asesor empresarial, un abogado y tres socios capitalistas del proyecto. En el área pedagógica lúdica al servicio de la recreación de los niños/as, serán profesionales con experiencia en educación, es por ello que el recurso humano del taller “Pórtico Infantil” es su mayor fortaleza; son personas que trabajarán con una sola visión, trabajarán por el cumplimiento de

objetivos y su principal necesidad es satisfacer los requerimientos de los niños/as y sus padres.

5.2 Recursos Económicos

El proyecto taller “Pórtico Infantil” en sus cuatro primeras fases tendrá un costo inicial de \$8000 (ocho mil dólares americanos). Las tres primeras fases tendrán un costo individual de \$1500 y la cuarta fase que comprende la ejecución del mismo tendrá un costo de \$3500. El proyecto se financiara por un crédito bancario que obtendrán la autora y dos socios más. Una vez que se encuentre operativo totalmente el taller infantil se ha considerado el autofinanciamiento del mismo a través del cobro económico por los servicios del taller infantil.

También se considerara como un ingreso adicional el cobro por servicios adicionales como: venta de cuentos, muñecos/as artesanales (ecuatorianos), cuidado eventual a niños/as del personal que labora en el aeropuerto “Mariscal Sucre de Quito”.

5.3 Recursos Físicos

Los recursos físicos y materiales con los que contara el Taller “Pórtico Infantil” son:

TIPO DE RECURSOS	DESCRIPCIÓN DEL RECURSO	Nº
MOBILIARIO	Escritorio de Oficina	1
	Silla de Escritorio	2
	Sillas para padres de Familia	4
	Mueble Archivador (Dirección)	1
	Librero	1
	Estanterías Grandes	5
	Pizarrón de tiza líquida pequeño	1
	Pizarrón de madera	1
	Mesas de Madera Trapezoides (varios colores)	4
	Sillas plásticas de varios colores	20

	Teatrito pequeño	1
	Silla de comer	2
	Cuna pequeña	1
	Colchón para cuna pequeña	1
	Cambiador de pañales	1
	Colchonetas	6
	Franelógrafo pequeño (rojo)	1
	Cuadros Decorativos (Anne Gedes)	5
	Cuadros Decorativos (Holográficos)	2
	Cuadro Pintado	1
	Espejo Grande	1
	Armario grande	1
	Estantería para mochilas de viaje	2
	EQUIPOS	
	Equipo de sonido	1
	Computadora	1
	Impresora	1
	MATERIAL DIDÁCTICO	
	Instrumentos musicales	10
	Elementos de gimnasia (colchonetas)	2
	Enciclopedias	1
	Cajón grande de roscas	1
	Cajón grande de átomos	1
	Cajón grande de figuras de madera	1
	Cajón grande de bolas de ensartar	1
	Cajón grande de juegos de encaje	1
	Cajón grande de legos	1
	Cajón grande de palos plásticos	1
	Cuentos	30
	Rompecabezas	10
	Reloj de pared	1

	Atlas	1
	Bandeja plástica para material didáctico	1
	Cuadro para medir estatura	1
	Botiquín	1
	Extintor de incendios	2
RINCONES	De la casa	1
	De construcción	1
	Artes	1
	Música	1
ENSERES	Cocina plástica pequeña	1
	Tortuga de trapo	1
	Sapo de Trapo	1
	Dinosaurio de trapo	1
	Regadera plástica	1
	Móvil de 5 muñecos	1
	Juego Blanca Nieves	1
	Pelota saltarina	1

Fuente: La autora

6. Presupuesto

El presupuesto necesario para el funcionamiento adecuado del taller “Pórtico Infantil” en el área de tránsito aéreo internacional del aeropuerto “Mariscal Sucre de Quito” para el año 2005 es de \$53.380.

PRESUPUESTO PARA UN AÑO (2005)

(En dólares norteamericanos)

No.	DETALLE	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL X 12 mes
1	Salarios			
	Director/a del taller	1	500	6,000
	Parvularias	4	300	14,400
	Asistentes	2	250	6,000

	Parvularia			
	Otros profesionales	2	250	6,000
2	Materiales trabajo			
	Materiales didácticos	12 meses	300	3,600
	Materiales de oficina	12 meses	50	600
	Materiales de limpieza	12 meses	15	180
3	Arriendo de local	12 meses	900	10,800
4	Servicios básicos	12 meses	100	1200
4	Transporte			
	Transporte personal	4	70	840
5	Refrigerios para niños	100 por mes	2	2,400
6	Cursos de capacitación	4	100	400
7	Otros imprevistos	12 meses	80	960
	TOTAL:			53.380

Fuente: La autora.

7. BIBLIOGRAFÍA

- ANDER-EGG, Ezequiel, *Diccionario de pedagogía*, Buenos Aires - Argentina. Libris S.R.L. 1997.
- BORDA, Elizabeth y PÁEZ Elizabeth, *Ayudas educativas. Creatividad y Aprendizaje*, Santafé de Bogotá – Colombia, Colección aula abierta. 1996.
- BOTTINI, Graciela, *El juego: necesidad arte y derecho*, Editorial Bonum, Av Corrientes 6687, Buenos Aires, Argentina, 1998.
- CHATEAU, Jean, *Psicología de los Juegos Infantiles*, Editorial Kapeluz, Buenos Aires, Argentina, 1976.
- CHIBAS, Felipe, *Creatividad + Dinámica de grupo = ¡Eureka!*. Editorial Pueblo y Educación. Playa, Ciudad de la Habana. Cuba, 1992.
- CAILLOIS, Roger, *El juego y los hombres*. Fondo de cultura económica. México, 1986.
- COLUCCIO, Marta y Felix COLUCCIO, *Diccionario de juegos infantiles latinoamericanos*, Editorial Corregidor, Buenos Aires, 1988.
- DE ALMEIDA, Paulo Nunes, *Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos*, Editorial San Pablo, 1986.
- DE BARROS, Nidia; Aylwin y Gissi Jorge y otros, *El Taller, Integración de Teoría y Práctica*, Editorial Humanitas, Buenos Aires, 1977.
- DE VILA BRITES Gladys y MULLER Marina, *Juego para los mas pequeños*, Editorial Bonum, Buenos Aires 1999.
- FINK, Eugen, *Oasis de felicidad*. UNAM. México, 1996.
- GADAMER, Hans-Georg, *Verdad y Método*. Tomo I. Sígueme. Salamanca.
- GIBB, Jack, *Manual de dinámicas de grupos*, 16ª edición. Buenos aires, Lúmen, 1996.
- GRUPO EDITORIAL OCÉANO. *Enciclopedia de la Psicopedagogía Pedagogía y Psicología*, Barcelona. 1998.
- GOMEZ, Jorge y Oscar INCABORNE, *Juego y movimiento en el Nivel Inicial*, Editorial Novelibro, Argentina, 1996.
- GOMEZ, Jorge y Oscar INCABORNE, *Juego y motricidad en la Educación Inicial*, Editorial Novelibro, Argentina, 2001.

- HETZER, H, *El juego y los juguetes*, Editorial Kapelusz. Buenos Aires. 1978
- HOFFMAN, L., PARIS, S y HALL, E., *Psicología del desarrollo hoy*, Madrid. McGraw Hill, 1995.
- HUIZINGA, Johan, *Homoludens*, Editorial Emece, Buenos Aires, 1957.
- HERACLITO. Fragmento 93, en *Filósofos Presocráticos*. Trad. Alberto Bernabé. Altaya. Barcelona, 1995
- INCABORNE, Oscar, *Juego y Movimiento de 6 a 14 años*, Editorial Novelibro, Argentina, 1996.
- JORDAN, José, *El niño*. Editorial Científico – Técnica. Ciudad de la Habana. Cuba, 1993.
- MARTINEZ, Gerardo, *El Juego y El Desarrollo Infantil*, Ediciones Octaedro S, L. Barcelona, 1999.
- MARIOTTI, Fabián, *Juegos y recreación*, Ed. Kodomo, Rosario, 1997.
- LLEIXA, Teresa, *El niño y la actividad física*, Amicale EPS. Editorial Paidotribo, Barcelona, 1995.
- MARTINEZ, Franklin, *Los niños y las niñas de 0 a 6 años: su adaptación al medio*, Editorial Pueblo y Educación. Playa, Ciudad de la Habana. Cuba, 2001.
- PRUISSEN, Catherine, *Cómo iniciar y administrar un jardín infantil*, Editorial Norma S.A para Latinoamérica, Bogotá, Colombia, 1999.
- MANES, Juan Manuel, *Gestión Estratégica para Instituciones Educativas*, Ediciones Granica S.A. Lavalle 1048, Buenos Aires, Argentina, 1999.
- ORTEGA, Rosario, *Jugar y Aprender, una Estrategia de Intervención Educativa*, Colección Investigación y Enseñanza, Serie 3, Editorial Diada, Sevilla, 1990.
- PENCHANSKY Lydia, de Bosch y Hebe San Martín DE DUPRAT, *El Nivel Inicial, estructuración, orientaciones para la práctica*, Ediciones Colihue, Argentina, 1995.

A N E X O S

