

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

**“EL JUEGO Y LA ESTIMULACIÓN DE LAS FUNCIONES BÁSICAS
PSICOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS
DE 5 A 6 AÑOS”**

POR

CHRISTA DANGEL GUTIERREZ

NORA ILONKA MATUTE ARGUETA

PREVIO A OPTAR EL TÍTULO DE
PSICÓLOGAS

EN EL GRADO ACADÉMICO DE
LICENCIATURA

GUATEMALA, OCTUBRE DEL 2009

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

**“EL JUEGO Y LA ESTIMULACIÓN DE LAS FUNCIONES BÁSICAS
PSICOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS
DE 5 A 6 AÑOS”**

INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADO AL HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO DE LA ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLÓGICA

POR

CHRISTA DANGEL GUTIERREZ

NORA ILONKA MATUTE ARGUETA

PREVIO A OPTAR EL TÍTULO DE

PSICÓLOGAS

EN EL GRADO ACADÉMICO DE

LICENCIATURA

GUATEMALA, OCTUBRE DEL 2009

MIEMBROS CONSEJO DIRECTIVO

Licenciada Mirna Marilena Sosa Marroquín
DIRECTORA

Licenciada Blanca Leonor Peralta Yanes
SECRETARIA

Doctor René Vladimír López Ramírez
Licenciado Luis Mariano Codoñer Castillo
REPRESENTANTES DEL CLAUSTRO DE CATEDRÁTICOS

Ninette Archila Ruano de Morales
Jairo Josué Vallecios Palma
**REPRESENTANTES ESTUDIANTILES
ANTE CONSEJO DIRECTIVO**



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-

9a. Avcoida 9-45, Zona 11 Edificio "A"
TEL.: 2485-1910 FAX: 2485-1913 y 14
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

CC. Control Académico
CIEPs.
Archivo
Reg. 91-2009
CODIPs. 1346-2009

De Orden de Impresión Informe Final de Investigación

19 de octubre de 2009

Estudiantes

Christa Dangel Gutierrez

Nora Ilonka Matute Argueta

Escuela de Ciencias Psicológicas

Edificio

Estudiantes:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a ustedes el Punto CUADRAGÉSIMO SÉPTIMO (47º) del Acta VEINTISÉIS GUIÓN DOS MIL NUEVE (26-2009), de la sesión celebrada por el Consejo Directivo el 15 de octubre de 2009, que copiado literalmente dice:

"CUADRAGÉSIMO SÉPTIMO: El Consejo Directivo conoció el expediente que contiene el informe Final de Investigación, titulado: **"EL JUEGO Y LA ESTIMULACIÓN DE LAS FUNCIONES BÁSICAS PSICOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS"**, de la carrera de Licenciatura en Psicología, realizado por:

CHRISTA DANGEL GUTIERREZ
NORA ILONKA MATUTE ARGUETA

CARNÉ No. 200012479
CARNÉ No. 200317244

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la Licenciada Alejandra Monterroso, y revisado por la Licenciada Ninfa Jeaneth Cruz. Con base en lo anterior, el Consejo Directivo **AUTORIZA LA IMPRESIÓN** del Informe Final para los Trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para Elaboración de Investigación de Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAR A TODOS"

Licenciada Blanca Leonor Peratta Yanes
SECRETARIA



/Velveth S.



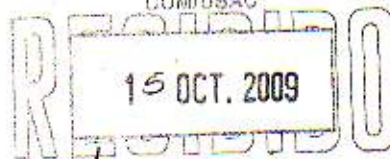
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-

9a. Avenida 9-45, Zona 11 Edificio "A"
TEL.: 2485-1910 FAX: 2485-1913 y 14
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

CIEPs.: 193-09
REG.: 091-09

INFORME FINAL

Escuela de Ciencias Psicológicas
Resolución e Información
CUM/USAC



Fecha: [Signature] hora: 14:30 Registro: 9/10/09

Guatemala, 14 de octubre del 2009.

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO

SEÑORES CONSEJO DIRECTIVO:

Me dirijo a ustedes para informarles que la Licenciada Ninfa Jeaneth Cruz, ha procedido a la revisión y aprobación del **INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN** titulado:

"EL JUEGO Y LA ESTIMULACIÓN DE LAS FUNCIONES BÁSICAS PSICOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS".

ESTUDIANTE:
Christa Dangel Gutiérrez
Nora Ilonka Matute Argueta

CARNÉ No.:
2000-12479
2003-17244

CARRERA: Licenciatura en Psicología

El cual fue aprobado por la Coordinación de este Centro el día 12 de octubre del 2009, y se recibieron documentos originales completos el 14 de octubre del 2009, por lo que se solicita continuar con los trámites correspondientes para obtener **ORDEN DE IMPRESIÓN**.

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

[Signature]
Licenciada Mayra Luna de Alvarez
COORDINADORA

Centro de Investigaciones en Psicología -CIEPs.-
"Mayra Gutiérrez"



/Sandra G.
CC. archivo



CIEPs. 194-09
REG. 091-09

ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-

9a. Avenida 9-45, Zona 11 Edificio "A"
TEL.: 2485-1910 FAX: 2485-1913 y 14
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

Guatemala, 14 de octubre del 2009.

Licenciada Mayra Frine Luna de Álvarez, Coordinadora.
Centro de Investigaciones en Psicología
-CIEPs. - "Mayra Gutiérrez"
Escuela de Ciencias Psicológicas

Licenciada Luna:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la revisión del **INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN**, titulado:

**"EL JUEGO Y LA ESTIMULACIÓN DE LAS FUNCIONES BÁSICAS
PSICOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE
5 A 6 AÑOS".**

ESTUDIANTE:
Christa Dangel Gutierrez
Nora Ilonka Matute Argueta

CARNÉ No.:
2000-12479
2003-17244

CARRERA: Licenciatura en Psicología

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología, emito **DICTAMEN FAVORABLE** el día 08 de octubre del 2009, por lo que solicito continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Licenciada Ninfa Jeaneth Cruz
DOCENTE REVISOR



/Sandra G.
c.c. Archivo



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-

Sa. Avenida 9-45, Zona 11 Edificio "A"
TEL.: 485-1910 FAX: 485-1913 y 14
e-mail: usc@psic@usac.edu.gt

Guatemala, 24 de Agosto del 2009.

Licenciada

Mayra Luna de Álvarez

Centro de Investigaciones en Psicología

CIEPs.

Licda. Luna de Álvarez:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la asesoría del Informe Final titulado:

EL JUEGO Y LA ESTIMULACIÓN DE LAS FUNCIONES BÁSICAS PSICOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS, de las estudiantes Christa Dangel Gutierrez Carné No. 200012479 y Nora Ilonka Matute Argueta Carné No. 200317244 de la carrera de Licenciatura en Psicología.

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología; emito **DICTÁMEN FAVORABLE** y solicito continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAR A TODOS"

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alejandra Monterroso', written over a circular stamp.

Licda. Alejandra Monterroso

ASESORA

Colegiado 2803



CIEPs. 047-09

REG.: 032-09

ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO - CUM

9a. Avenida 9-15 Zona 11 Edificio 1A
TEL.: 3485-1910 FAX: 3485-1912 y 13
e-mail: uscarlos@uscarlos.edu.gt

APROBACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Guatemala, 16 de junio del 2009.

ESTUDIANTE:

Christa Dangel Gutiérrez

Nora Ilonka Matute Argueta

CARNÉ No.:

2000-12479

2003-17244

Informamos a usted que el **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**, de la Carrera de Licenciatura en Psicología, titulado:

“LA ESTIMULACIÓN DE LAS FUNCIONES BÁSICAS PSICOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 5 - 6 AÑOS”.

ASESORADO POR: *Licenciada Alejandra Monterroso*

Por considerar que cumple con los requisitos establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología -CIEPs-, ha sido **APROBADO** por la Coordinación de Investigaciones el 16 de junio del 2009 y se solicita iniciar la fase de Informe Final de Investigación.

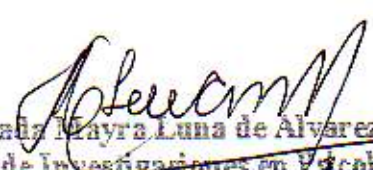
Atentamente,

“ID Y ENSEÑADA A TODOS”


Licenciada Ninfá Cruz
DOCENTE REVISOR



Va.Ba.


Licenciada Mayra Luna de Alvarez, Coordinadora

Centro de Investigaciones en Psicología CIEPs. “Mayra Gutiérrez”



/Sandra G.
CC. Archivo

SOCIEDAD PROTECTORA DEL NIÑO

CASAS DEL NIÑO

OFICINAS CENTRALES:

1a. Av. "A" B-65, Zona 1,
Guatemala, C.A.
Tels.: 2232-7414 / 15 / 16
Fax: 2238-2468
E-mail:

casadelnino@intinet.net.gt

ADMINISTRACIÓN DE SERVICIOS:

1a. Av. "A" 8-55, Zona 1.
Teléfono: 2232-8739

CASA DEL NIÑO No. 1 "A"

2a. Av. 8-24, Zona 1
Ciudad de Guatemala
Teléfono: 2251-1037

CASA DEL NIÑO No. 1 "B"

2a. Av. 8-74, Zona 1.
Ciudad de Guatemala
Teléfono: 2232-0806

CASA DEL NIÑO No. 2

13 Av. 1-01, Zona 1.
Ciudad de Guatemala
Teléfono 2253-9123

CASA DEL NIÑO No. 3

Avenida Elena 18-23, Zona 1.
Ciudad de Guatemala
Teléfono: 2232-7417

CASA DEL NIÑO No. 4

23 Calle 26-60, Zona 5.
Ciudad de Guatemala
Teléfono: 2335-3711

CASA DEL NIÑO No. 5

17 Av. 7-09, Zona 14.
Ciudad de Guatemala
Teléfono: 2368-2004

CASA DEL NIÑO No. 6

15 Calle 5-61, Zona 19
Colonia Primero de Julio
Teléfono: 2435-9570

ESCUELA DE NIÑERAS

1a. Av. "A" 8-39, Zona 1.
Ciudad de Guatemala
Teléfono: 2251-8987

PARQUE INFANTIL EL MARTINICO

13 Ave. 8-17, Zona 6.
Ciudad de Guatemala

PARQUE INFANTIL MADRE DORMIDA

31 Av. "B" 31-40, Zona 7.
Colonia Madre Dormida

Guatemala Agosto de 2009

Licenciada
Mayra Luna de Álvarez
Coordinadora
Centro de Investigaciones en Psicología
-CIEPs.- "Mayra Gutierrez"

Licenciada de Álvarez:

Por este medio le deseo éxitos en sus actividades diarias.


A través de la presente le informo que las señoritas Christa Dangel Gutierrez con Carné 200012479 y Nora Ilonka Matute Argueta con carné 200317244 presentaron su propuesta de Investigación a la Sociedad Protectora del Niño "Casa del Niño No. 4" con el tema.

"EL JUEGO Y LA ESTIMULACIÓN DE LAS FUNCIONES PSISOCOLÓGICAS BÁSICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS".

El trabajo de campo fue llevado a término el mes de mayo del presente año.

Atentamente,


Licenciada Edelmira Barrientes
Psicóloga de Sociedad Protectora del Niño


Colegiada 9889

UNIDAD DE PSICOLOGIA
Sociedad Protectora del Niño

Padrinos Por Christa Dangel Gutierrez

Raquel Gutiérrez Cambranes
Médico Cirujano
Colegiado Activo No. 4921

Otoniel Morales Soto
Cirujano Dentista
Colegiado Activo No. 380

Padrinos Por Nora Ilonka Matute Argueta

Luis Armando Pavel Matute Iriarte
Licenciado en Ciencias de la Comunicación
Colegiado Activo No. 5900

Ilonka Ixmucané Matute Iriarte
Licenciada en Bibliotecología
Colegiado Activo No. 14950

ACTO QUE DEDICO

A Dios y La Virgen María:

Por todas sus bendiciones, por permitirme llegar a la meta e iluminar siempre mi camino.

A Mis Padres:

Carlos Emilio y Rosa Estela por todo el amor, apoyo que me han dado y ser los mejores.

A Mis Abuelitas y Abuelitos:

Por todas las alegrías, amor y cariño incondicional.

A Mi Hermana:

Katia por todo su cariño, amor, ayuda, apoyo y por ser siempre mi mejor amiga.

A Mis Hermanos:

Emilio Carlos y Jorge Fernando por su amor, cariño y apoyo.

A Mi Novio:

Julio por todo el amor, ayuda, apoyo que me ha dado y por ser mi mejor amigo.

A Mis Tías y Tíos:

Por ser siempre cariñosos y alegres.

A Mis Primas y Primos:

Por su apoyo y cariño.

A Mis Sobrinos:

Por ser siempre divertidos y cariñosos.

A la Familia Marroquín Campaignac:

Por sus muestras de amor y cariño.

A mis amigas:

Por haberme brindado su amistad y en especial a **Nora** por haberme permitido realizar este trabajo junto a ella.

Christa Dangel Gutierrez

ACTO QUE DEDICO

A mis amigas y amigos, por el cariño y la amistad brindada todos estos años y por un sin fin de psico-pato-aventuras alegres y un poquito alocadas que vivimos. En especial, **a Christa**, por tu ayuda y apoyo incondicional durante todo este tiempo.

A mis estrellas, en especial, a mi abuelito Oswald y a PapáJulio por su luz e inspiración.

A la Huelga de Dolores y a la Comparsa Centenaria y Vitalicia, por ser parte de mi vida y seguir con la misma convicción.

A mis tías y tíos, por su calidez y su grandeza como personas.

A mis primos y sobrinitos del alma y del corazón, por tantos y tantos momentos, que ni el tiempo ni la distancia nos han impedido tener. Los adoro.

A mi abuelita Meches, por su alegría, humildad y sencillez.

A los de la casa, Meke, Pavelito, Juan Diego, Alexa, Juan Carlos y Joanna, son lo máximo. Los amo.

A mi abuelito, Mario René Matute (PapáRené), por ser un ejemplo a seguir.

A las 2 mujeres superpoderosas, mi abuelita Olga de Mendizábal (Mamu) y mi tía Ilonka Matute (la Ilo), por ser mi gran ejemplo de lucha y fortaleza.

A los cuaches, mi hermana Raisa, por ser mi mano derecha, en las buenas y en las malas y mi hermano Mario, por ser mi mano izquierda, siempre alegre y espontáneo. Sin ustedes mi vida no sería lo que es.

A mis grandes héroes, mis papás, Nora y Pavel, porque han visto pasar mi vida estando ahí, en cada momento, con su ejemplo y apoyo absoluto, pero sobretodo por darme las alas y la libertad para poder volar como una hermosa mariposa.

Nora Ilonka Matute Argueta

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad de San Carlos de Guatemala, por la oportunidad de ser parte de esta casa de estudios y proporcionarnos la formación académica.

A la Escuela de Ciencias Psicológicas, por ser nuestra fuente de conocimientos.

A la Sociedad Protectora del Niño, en especial al personal de la Casa del Niño No. 4, por brindarnos la confianza y permitirnos el trabajo con los niños.

A la Licenciada Alejandra Monterroso, por su apoyo y comprensión desde los años de práctica hasta la culminación de esta investigación.

A todos los profesores, que de una u otra manera compartieron sus conocimientos y experiencias para nuestra formación profesional.

INDICE

	Págs.
Prólogo -----	1
Introducción -----	3
Capítulo I	
1.1 Marco Teórico	
1.1.1 Antecedentes -----	5
1.1.2 La Familia -----	6
1.1.3 Instituciones al Cuidado del Niño -----	7
1.1.4 Desarrollo del Niño -----	8
1.1.5 Características del Niño de 5 Años -----	9
1.1.6 Características del Niño de 6 Años -----	10
1.1.7 El Juego -----	12
1.1.8 Juegos Funcionales -----	14
1.1.9 Juegos de Ficción -----	15
1.1.10 Juegos de Adquisición -----	15
1.1.11 Juegos de Elaboración o Fabricación -----	15
1.1.12 Tipos de Juego del Niño de 5 Años -----	16
1.1.13 Tipos de Juegos del Niño de 6 Años -----	17
1.1.14 La Estimulación -----	18
1.1.15 Funciones Básicas Psicológicas -----	20
1.1.16 La Percepción -----	21
1.1.17 El Pensamiento -----	23
1.1.18 El Lenguaje -----	25
1.1.19 La Memoria -----	28
Capítulo II	
2.1 Técnicas e Instrumentos	
2.1.1 Descripción de la Muestra -----	30
2.1.2 Técnica de Recolección de Datos -----	30

2.1.3 Técnica de Análisis Estadístico	30
Capítulo III	
3.1 Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados	
3.1.1 Análisis Cualitativo	31
3.1.2 Análisis Cuantitativo	34
Capítulo IV	
4.1 Conclusiones	41
4.2 Recomendaciones	42
Bibliografía	43
Anexos	45
Resumen	78

PRÓLOGO

El niño desde el nacimiento empieza a formar parte de una sociedad, por ello, que su desarrollo no implica sólo el crecimiento biológico, sino también la acción que el ambiente ejerce sobre él a través de la familia o de las personas que están a su cargo.

Debido a que la niñez constituye un amplio sector de la población guatemalteca durante años, se ha ignorado dar solución a un sin fin de problemas y necesidades que surgen a través del crecimiento, se consideró de mucha importancia brindar, al personal de la Casa del Niño No. 4, un programa en el que se utilizó el juego como principal herramienta para lograr un mejor desarrollo de las funciones básicas psicológicas para el aprendizaje del niño, tomando en cuenta todas las áreas que conforman a éste como tal, para que exista un equilibrio entre las mismas y lograr un desarrollo integral en el futuro, reduciendo el número de problemas que se presentan por una inadecuada estimulación, como bajo rendimiento escolar, deserción y repitencia.

De la misma manera, se considera de mucha importancia la participación activa del niño, así como también concientizar al personal de la institución sobre el papel que desempeñan, ya que, como facilitadores, pueden contribuir o afectar de, manera significativa, el bienestar social e individual del mismo.

En virtud de lo anterior, la finalidad de esta investigación fue orientar a los facilitadores en la difícil tarea de conocer y ayudar al niño en la formación de personas seguras, audaces y capaces de ir en busca de sus propias necesidades, ya que, en un futuro inmediato, el niño debe incorporarse a la sociedad.

La psicología considera la etapa de la niñez como parte fundamental en la formación de la personalidad. El tener un acercamiento y un contacto directo con la población, permitirá conocer cómo la ausencia de una estimulación adecuada puede afectar la personalidad del niño.

Finalmente, se obtuvo un nuevo conocimiento sobre el mundo de los niños y su desarrollo dinámico. No se puede ignorar o estar ajeno ante la realidad que enfrenta día a día la niñez guatemalteca, ya que cada vez tienen menos oportunidades a la salud, educación, alimentación, entre otras. Para la escuela de Psicología de la Universidad de San Carlos de Guatemala este trabajo es un recurso que puede ser utilizado como apoyo psicoeducativo y así obtener nuevos conocimientos, principalmente llevar esperanza a los niños que no se les brinda una crianza con dedicación y amor, debido a que sus padres deben permanecer muchas horas fuera de casa para satisfacer sus necesidades económicas.

INTRODUCCIÓN

La infancia es el período de desarrollo más rápido en la vida humana. A pesar que los niños se desarrollan individualmente a su ritmo, todos pasan por etapas de cambio físico, cognitivo y emocional.

Dado que las condiciones socioeconómicas y culturales, en las que el niño de escasos recursos crece y se desarrolla, hacen que llegue, en la mayoría de los casos, a la edad escolar sin haber alcanzado el nivel de desarrollo necesario que garantice su desempeño exitoso en la escuela.

Las experiencias de estimulación adecuada tienen su base en los conocimientos comprobados del crecimiento y desarrollo del sistema nervioso y, específicamente, del cerebro, el órgano más complejo del ser humano, que recoge toda la estimulación natural y cultural. El enfoque de estimulación se basa en el hecho comparado de que los niños pequeños responden mejor cuando las personas que los cuidan usan técnicas diseñadas específicamente.

Teniendo en cuenta la importancia de la estimulación en el desarrollo del niño, se creó una inquietud por conocer los aspectos que favorecen en el mismo, estableciendo bases perceptuales, corporales, motoras y lingüísticas en función de estimular en el niño los procesos necesarios para que, durante la escolaridad, sean eficaces, desarrollando un programa fácil de aplicar que contenga juegos específicos para cada una de las funciones psicológicas básicas.

Las funciones psicológicas básicas que se estimularon son, la percepción, atención, lenguaje, pensamiento, memoria y sensación.

El programa que se empleó está basado en el juego, ya que jugar es una de las actividades más importantes para el niño. Jugando se distrae, se educa y se interesa por las cosas nuevas, utiliza su imaginación y sus sentidos,

desarrolla habilidades sociales y fomenta su creatividad. El número de estímulos sensoriales que el niño recibe en los primeros años de vida definen, en gran medida, las características de su inteligencia y personalidad.

El juego permite al niño crecer, integrarse, desarrollarse; además descubrirse a sí mismo y ser reconocido por los demás, para aprender a observar su entorno y a conocer y dominar el mundo que le rodea. Por esta razón, los educadores o facilitadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje no podemos olvidar que el desarrollo infantil está directamente vinculado con el juego, ya que éste inicia de forma placentera el contacto con la realidad e introduce al niño en el mundo de las relaciones sociales.

El objetivo de la investigación fue mejorar el desarrollo de las funciones básicas psicológicas para el aprendizaje de los niños, desarrollando habilidades y destrezas para propiciar un óptimo aprendizaje a través del juego, potencializando las diferentes funciones básicas y concientizando al personal de la institución sobre la importancia del juego en el aprendizaje del niño.

CAPITULO I

1.1 MARCO TEÓRICO

1.1.1 Antecedentes

Guatemala se caracteriza por ser un país en vías de desarrollo con un alto índice de pobreza en el que se ven involucrados varios factores, como la educación, la cultura, la economía, la salud, entre otros; los cuales, en general, afectan a la sociedad, entendiéndose ésta como, *un sistema enfocado hacia un orden de existencia, esta perspectiva se ve desde la naturaleza de su unidad, y orden, más que el carácter de sus partes o elemento* (Martín-Baró,1981:14).

Por consiguiente, el niño y el padre, cada uno en su rol, forman parte de la sociedad. Dentro de los roles de la sociedad se encuentran:

- El rol de la madre, cuyo papel primordial es el de amar, es la primera encargada de adaptar ese amor que representa un pilar en la seguridad y en el desarrollo afectivo del niño. Ese amor maternal es el que se encargará de organizar sus relaciones, primero con su madre y más tarde con los demás elementos de la familia. El amor maternal es ternura y comprensión, es decir, amor de intuición, de manifestación y de aceptación, el amor es tan espontáneo como fácilmente ciego.
- Rol del padre, se entiende como la sustentación del hogar y autoridad, es la base en la toma de decisiones del niño y es quien transmite cultura y complementa el amor maternal en cuanto a manifestación y aceptación, el hijo se sabe comprendido y aceptado a través del rol que juega el padre en la familia.

1.1.2 La Familia

Con lo anterior, se introduce al tema de la familia entendida, según Martín-Baró, como *la estructura que mejor encubre las necesidades del orden establecido volviéndolas propias y así posibilita tanto la satisfacción como la reproducción del orden social de donde surge. Además, constituye la base de toda sociedad, donde se cultivan los factores cívicos, morales y éticos* (Martín-Baró, 1981: 238).

Un tipo de familia especial es aquella constituida por la figura materna e hijos; donde la madre, por multiplicidad de fenómenos sociales se ve obligada a representar el rol de padre constituyéndose en bastón principal de la familia (Alvarado, 1999: 20).

Este tipo de familia es el denominador común que se observa en la mayoría de instituciones al cuidado del niño, y ésta situación, lleva a la madre a hacer uso del servicio de guarderías infantiles, no siendo ésta la única razón por la que las madres utilizan dicho servicio, sino también la crisis económica que atraviesa el país, ya que muchas madres son parte del sector laboral, tanto en el ámbito formal como informal, contribuyendo a la economía y sostenimiento del hogar. En esta situación, aunque la madre cuente con el apoyo del padre de familia, le provoca un recargo en las responsabilidades del rol femenino generando atención limitada a su rol familiar.

1.1.3 Instituciones al Cuidado del Niño

En Guatemala se cuenta con diversas instituciones que prestan servicio de guarderías infantiles, entre las que se puede mencionar la Casa del Niño No. 4, ubicada en la zona 5 de la ciudad capital, la cual presta los servicios de cuidado, educación, alimentación, entre otros, en un horario de 7:30 a 17:00 horas de lunes a viernes.

En la actualidad, diversos pediatras y psicólogos consideran que las guarderías pueden estimular el desarrollo del niño que permanece ahí durante un tiempo, hecho que antes del año de 1974 no se pensaba.

¿Qué repercusiones tendrá el desarrollo del niño y la niña cuando se queda bajo el cuidado de guarderías? La respuesta a esta pregunta dependerá definitivamente de la institución a la que el niño asista y a la metodología que se utiliza para trabajar con el mismo.

Existen instituciones (guarderías o jardines infantiles) que hacen aportaciones considerables para la socialización, crecimiento y desarrollo del niño; sin embargo *Este no puede desarrollarse normalmente sin cariño, por lo que establece una corriente entre tres seres, la madre, el padre y quien está a cargo en la ausencia de los padres* (Enciclopedia de la vida; 1973: 465), facilitándole un mejor desarrollo y brindándole un ambiente adecuado y con esto proporcionar el equilibrio psíquico que le dará seguridad y bienestar.

La dinámica familiar exige una convivencia estrecha entre sus integrantes de manera que, a través del intercambio de amor, respeto y educación, se logre el desenvolvimiento y desarrollo de los valores. El tiempo compartido entre madre e hijo es sumamente importante. En este tiempo se le debe demostrar el afecto necesario y se debe estimular el desarrollo físico y emocional, tomando en cuenta que el niño permanece parte del tiempo en una institución.

Para que se optimice el desarrollo del niño es necesario que el facilitador proporcione todas las herramientas adecuadas y permita al niño ser parte activa del mismo. Según Vigostky *el facilitador es apoyo temporal que padres, maestros u otros adultos dan a un niño para que haga una tarea hasta que pueda hacerla por sí mismo* (Papalia, 2001: 36). Por ello, es importante que se conozcan las diferentes etapas por las que atraviesa el niño.

1.1.4 Desarrollo del Niño

Hoy en día, el desarrollo del niño es una de las etapas más estudiadas del desarrollo humano. El desarrollo del niño cubre todo el ciclo de la vida desde la concepción hasta la muerte, ya que está relacionado con la forma en que cambia el niño, sin dejar de ser la misma persona, tomando en cuenta que crecimiento y desarrollo son más obvios en la niñez que en cualquier otra etapa. *Dicho desarrollo está sujeto a innumerables influencias, entre las cuales algunas se originan con la herencia, la cual conlleva el talento genético innato que el ser humano recibe de sus padres biológicos.*

La mayoría de niños se desarrolla a través de la misma secuencia general, en la que existe un amplio rango de similitudes y diferencias individuales normales. Al tratar de entender las similitudes y diferencias en el desarrollo del niño, es necesario observar las características heredadas que le dan a cada uno un comienzo único en la vida. Además, debe considerarse los factores ambientales o contextos que afectan al niño. Entre estos factores se encuentra la familia, la cultura, el estatus socioeconómico y la raza o etnia (Papalia, 2001: 5).

A medida que el niño va creciendo, se va desarrollando gradualmente y reacciona a estímulos específicos, mediante los cuales se pueden apreciar las capacidades sensoriales y perceptivas así como también las habilidades

motoras como respuesta a dichos estímulos. Todo esto indica la capacidad de desarrollo y aprendizaje del niño de acuerdo a su edad, y a sus condiciones de vida. El niño aprende las reglas básicas de la conducta, es decir, el estilo de vida específico de los seres humanos mediante la observación y la imitación de sus padres y personas que lo tienen a su cargo.

1.1.5 Características del Niño de 5 Años:

Generalmente, el niño a los cinco años de edad comienza la independencia para jugar, para su cuidado personal y para las actividades que se le delegan.

- *Utilizando la imitación de roles, el niño empieza a desarrollar el cooperativismo, demuestra afecto y es amable.*
- *La socialización está cada vez más encausada y, repentinamente, aparece la timidez.*
- *En esta etapa, la memoria es un arma que ha descubierto y la utiliza de manera extraordinaria.*
- *La predisposición para captar nuevas costumbres ha mejorado.*
- *Las nociones de espacio, esquema corporal y lateralidad están más organizados.*
- *El lenguaje es amplio, claro y muy bien aplicado, puede establecer diálogos y aparece un interés por aprender letras, palabras, números, y su nombre (Pugmire – Stoy, 1996: 111).*

A partir de este momento, el niño continúa desarrollando con rapidez la competencia cotidiana y las capacidades de comunicación, ya ha interiorizado gran parte de las reglas y normas sociales que se observan en los grupos con los que se asocia, puede adoptar modales muy aceptables y ser uno más del grupo cuando la ocasión lo requiere.

Tiene la capacidad de poner en práctica muchos de estos comportamientos sociales en sus guiones de juego, es capaz de describir su idea de la amistad, en la que un amigo es alguien que comparte el tiempo de juego. Se puede observar que las niñas suelen jugar en grupos pequeños de apoyo mutuo, mientras que los niños suelen hacerlo en grupos mayores, más rudos y desordenados.

Con el grupo de niños que se trabajó, se pudo observar que el cooperativismo no está tan desarrollado debido a la falta de afecto de sus padres y personal encargado de ellos, y al defenderse demuestran egoísmo. Juegan con niños de su mismo sexo, y algo muy importante que también se pudo observar es que el contacto entre ellos, es de forma agresiva tanto a nivel físico como verbal afectando su manera de comunicarse, ya que es a base de gritos y en ocasiones hacen comentarios hirientes y burlescos entre ellos. A pesar de que los niños presentan ciertas actitudes agresivas y egoístas, muestran un interés por aprender y conocer más sobre el mundo que los rodea.

1.1.6 Características del Niño de 6 Años

- *El niño de seis años de edad tiene una imaginación viva que destaca su habilidad cognoscitiva.*
- *A esta edad el niño siente gran ansiedad y tensión, se delegan en él responsabilidades porque inicia la escuela, teniendo estados de ánimo ambivalentes.*

- *El egocentrismo va quedando atrás, de manera que el niño empieza a independizarse del adulto.*
- *La actividad motriz es amplia, su cuerpo necesita gastar energía, por lo que se mueve constantemente pero ahora más orientado y controlado que antes.*
- *Con el ingreso a la escuela, se pone de manifiesto su curiosidad y exhuberancia y de esa manera también utiliza las letras y los números para jugar (Pugmire – Stoy, 1996: 120).*

El estado de ánimo de los niños con los que se trabajó es cambiante, ya que en un momento se presentan eufóricos y después pueden mostrarse muy desanimados. El ambiente de estos niños está en expansión, así como la capacidad para aprender a leer y a escribir. En consecuencia, quieren llevar a cabo proyectos reales y tienen aptitudes para las manualidades y las artes creativas.

El niño tiene derecho a que se le cuide como individuo y a que se le estimule para desarrollarse a su propio ritmo en medio del afecto y la seguridad que le brinden su respectiva familia y la amistosa aceptación de sus vecinos. El cuidado del niño requiere atención de sus padres, maestros y demás cuidadores, necesitan una orientación especial en su quehacer diario para con el mismo y, así, poder mantenerlo sano, contento y enseñarle a moverse con seguridad para que pueda desarrollar una actividad productiva y comunicarse de manera eficaz con los demás.

1.1.7 El Juego

La integración del niño en el mundo social se funda en dos tendencias dominantes innatas: el establecimiento de relaciones personales estimulantes y el aprendizaje de las destrezas esenciales cotidianas mediante el juego.

En el juego, el niño realiza muchas actividades, entre ellas:

- *Experimenta con personas y cosas*
- *Almacena información en su memoria*
- *Estudia causas y efectos*
- *Resuelve problemas*
- *Construye un vocabulario útil*
- *Aprende a controlar las relaciones e impulsos emocionales centrados sobre sí mismo*
- *Adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social*
- *Interpreta acontecimientos nuevos y estresantes*
- *Incrementa las ideas positivas relativas a su autoconcepto*
- *Desarrolla destrezas motrices finas y gruesas.*

El juego está presente en el niño desde que es un bebé, como algo que le permite sentir placer y reactivarlo tantas veces como quiera. Es decir, el juego es una instancia fundamental en el desarrollo del niño, a través del cual: disfruta, expresa sentimientos y conflictos, comparte y aprende (Pugmire – Stoy, 1996: 19). Se puede señalar de esta manera, que el juego le permite despersonalizarse, expresar y elaborar lo que siente y lo que le pasa.

El juego se inicia de forma espontánea poco después del nacimiento, hay quien afirma que comienza en cuanto el niño se libera de los reflejos primarios del recién nacido. En general, todo el mundo está de acuerdo en que la evolución satisfactoria del juego depende del estímulo y la aceptación persistente del adulto, de la disponibilidad de juguetes adecuados, de otros materiales y de espacio físico suficiente (Pugmire – Stoy, 1996: 23)

El juego es necesario para el desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño, así como lo es la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano. *El juego infantil se constituye, en realidad, como el trabajo de aprender a vivir en este mundo; es considerado el principal medio de aprendizaje para el niño; es la manera más natural de experimentar y aprender; favorece el desarrollo del niño en diferentes aspectos:*

- *Como en el desarrollo socioemocional, ya que le permite expresar las emociones y aliviar tensiones pues le proporciona placer y alegría; es un medio que le permite socializar, ya que entra en contacto con otros niños y con adultos, aprendiendo a respetar normas de convivencia y a conocer el mundo que lo rodea. El juego cumple un rol muy importante en el desarrollo de la personalidad del niño y en su desarrollo psicomotriz.*

- *En su desarrollo cognitivo, al jugar, el niño aprende y estimula sus capacidades de pensamiento, entre las que se puede mencionar la atención, la memoria y el raciocinio.* El juego posibilita el aprendizaje significativo puesto que la actividad lúdica capta el interés y la atención del niño (Pugmire – Stoy, 1996: 34)

Wallon realizó la siguiente clasificación de los juegos correlacionándolos con las etapas evolutivas:

- *Juegos funcionales*
- *Juegos de ficción*
- *Juegos de adquisición*
- *Juegos de elaboración o fabricación*

1.1.8 Juegos Funcionales

Los juegos funcionales se entienden como aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto, y que además son movimientos elementales y muy simples; movimientos que tienden a lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el autoconocimiento corporal, como mover los dedos, tocarse un pie o alcanzar un objeto, producir sonidos, tirar cosas (Wallon, 1997: 58), es decir, las diferentes formas que ayudan en el desarrollo para conocerse y conocer el medio exterior, y que sirve a la vez, para experimentar y ganar experiencia.

Estos juegos permiten al niño experimentar con su propio cuerpo y con los objetos externos, de una forma divertida e interesante, ya que como se mencionó anteriormente, a ésta edad a los niños les gusta moverse y hacer uso de su curiosidad y de sus habilidades.

1.1.9 Juegos de Ficción

De acuerdo a Wallon, *en una segunda etapa el niño comenzará con los juegos de ficción, como por ejemplo, jugar a la familia y a la comida, jugar a las muñecas, a los indios, entre otros.*

Estos son los juegos que más utilizan, y en el que conviven y comparten con los niños de su misma edad y mismo sexo, en los cuales representan la forma y el ambiente en el que se desenvuelven diariamente, tanto en el hogar como en la escuela.

1.1.10 Juegos de Adquisición

Según Wallon, los juegos de adquisición le permitirán recibir y comprender a los seres humanos y a las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y la razón, el niño absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos, de aprender canciones, captando de esta manera el medio y la cultura de su realidad circundante.

En los juegos de adquisición se puede observar, la expresión artística y el interés por conocer y aprender cosas diferentes y variadas de una forma positiva, a través de la música, la pintura, la lectura y la historia de su cultura.

1.1.11 Juegos de Elaboración o Fabricación

En los juegos de elaboración o fabricación se va a producir la síntesis integradora de las anteriores etapas. Por medio de estos juegos el niño opera con los objetos y los va a combinar, reunir y, en la medida que se va ejercitando, aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes (Wallon, 1997: 59).

El niño repite en sus juegos las experiencias que acaba de vivir. Reproduce, imita. Para los más pequeños, la imitación es la regla de los juegos, la única que les es accesible ya que no pueden superar el modelo concreto y vivo para llegar a la abstracción (Wallon, 1997: 69).

En estos juegos, la imitación en el niño no es indiscriminada; por el contrario, es selectiva en alto grado, en relación a las personas que le son significativas, que llegan más a sus sentimientos y que ejercen una atracción.

1.1.12 Tipos de Juego del Niño de 5 Años

Por su parte Pugmire – Stoy dice que *los tipos de juego que utiliza el niño de cinco años de edad muestran mucha más complejidad que los que utilizan niños menores:*

- *Le gustan los materiales no muy definidos, como objetos de plástico de formas distintas.*
- *Diversos tipos de juguetes que existen en le mercado o piezas de madera de distintos tamaños, pueden ser muy diestros en el manejo de materiales reales, aunque siempre deben contar con una supervisión suficiente.*
- *Prefieren hacer construcciones sencillas, empleando pocos materiales, pero muy a menudo dan muestras de creatividad.*
- *A menudo, el detalle más interesante que puede observarse en estos juegos consiste en el modo en que el niño establece sus propias reglas de manera espontánea.*
- *En esta etapa, los juegos empiezan a diferenciarse entre niños y niñas.*

- *El niño se deleita con juegos de misterio, acción y conquista; le encanta usar revólveres, pistolas, espadas, escudos y armas poderosas, juega a los superhéroes con los que él se identifica y se puede disfrazar mejor.*
- *La niña prefiere juegos más tranquilos, muñecas, hacer comida, jugar a la mamá; juegos que impliquen relaciones sociales, maquillarse, peinarse y disfrazarse (Pugmire – Stoy, 1996: 115).*

Los niños tienen preferencia hacia juegos que tengan que ver con imitar roles, juegan a la mamá y al papá, lotería, memoria, carreras de obstáculos donde les gusta competir con los demás, juegan a las luchas, les gusta escalar, brincar, jugar con globos, bailar, cantar, hacer mímicas y rondas, esto ayuda a que el niño desarrolle inquietudes y se interese por aprender.

1.1.13 Tipos de Juegos del Niño de 6 Años

- *El niño de seis años se interesa por todos los juegos que tengan que ver con el cuerpo, la destreza y la acrobacia.*
- *Le encantan los cuentos fantásticos.*
- *Los juegos con reglas aún se le dificultan, respeta mejor sus propias reglas y acuerdos, pero le gusta los juegos donde tenga que mostrar sus capacidades intelectuales combinados con el azar.*
- *Le gusta la lotería, el dominó, los juegos de memoria y las carreras, en los cuales él siempre desea ser el triunfador.*
- *Al niño le hace bien enfrentarse con esto de ganar y perder por las reglas del azar, jugar junto a otros niños o adultos que no son los creadores de*

las reglas y los límites; por esto, no siempre hay que dejarlo ganar ni mucho menos hacer trampa delante de ellos.

- *La vida real es para el niño un largo camino por el que va transcurriendo, encontrando éxitos y fracasos, va reeditando, así, en el juego, el enojo, la bronca, el miedo, y la alegría que esto le produce. De esta manera le será más fácil y armónico crecer (Pugmire – Stoy, 1996: 122).*

El juego posee reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica, evoluciona con la edad, reflejando en cada instante la manera en que el hombre comprende al mundo. Está relacionado a un intercambio de ideas y experiencias en donde se desarrollan procesos psíquicos que, en ocasiones, se acompañan del progreso de las facultades psicomotrices. Por último, es repetitivo, placentero y tiene como fin la propia acción lúdica. Por eso es importante la estimulación, ya que las primeras experiencias del niño las realiza a través de su cuerpo. Los contactos físicos son significativos desde el punto de vista psicológico y social, debido a que las experiencias corporales vinculan al niño con su ambiente.

1.1.14 La Estimulación

Se puede decir, que la estimulación es la exposición del niño a oportunidades de aprendizaje.

Dicho aprendizaje es una necesidad básica en la vida temprana de cada niño, sobre todo en ciertos periodos críticos, en que el organismo, debido al proceso de maduración, está más accesible a recibir la influencia de la estimulación. Si dicha estimulación llega adecuadamente, el momento oportuno se adapta a la organización funcional del niño y ocasiona cambios significativos en su desarrollo. Siendo así, la estimulación temprana es un tratamiento psicológico cuya meta fundamental es mejorar el desarrollo de la población

infantil que ha sufrido algún riesgo de daño orgánico cerebral o falta de estimulación adecuada en su vida temprana (Navarte, 2007: 10).

Los programas de estimulación temprana cumplen ciertos objetivos, los cuales en un futuro ayudarán al niño a que desarrolle sus habilidades y destrezas, que le servirán para ser capaz de crear y construir nuevos conocimientos, con estos beneficios se les prepara para desarrollar, a plenitud, su capacidad intelectual y el desarrollo general de su personalidad, evitando de esta manera el fracaso escolar.

Por lo tanto, dentro de los objetivos de una buena estimulación – Dice Navarte- se encuentran:

- *Que el niño considere la importancia de que se le quiere y que se tiene interés en sus progresos, ya que esto accionará sus procesos de maduración y de aprendizaje.*
- *Mejorar las condiciones físicas, sociales, educativas y recreativas en que crece el niño, para que alcance un desarrollo integral de su personalidad.*
- *Fomentar la curiosidad, la observación y la comprensión del ambiente que rodea al niño, para que amplíe el campo de sus experiencias y se adapte a su medio.*
- *Mejorar la calidad de vida en que crece y se desarrolla el niño, especialmente aquel que está privado afectiva, social y culturalmente, así como los que por sus restricciones biológicas o congénitas presentan desventajas en su desarrollo*
- *Desarrollar al máximo la capacidad física, psicológica, social e intelectual del niño en las edades de 0 a 6 años.*

- *Fomentar la independencia emocional, la sociabilidad, la confianza en sus propios recursos y los atributos morales y psicológicos que son necesarios para hacerle frente a la vida en forma satisfactoria (Navarte, 2007: 45).*

La estimulación se proporciona al niño a través del contacto frecuente con personas y objetos. Su aplicación no requiere un tiempo aparte ni una inversión costosa, lo más importante es el interés y la atención con que se estimule su desarrollo y crecimiento.

Es indispensable el elogio y los aplausos ante la presencia de los logros y las capacidades que el niño vaya demostrando, ya que esto reforzará su deseo de progresar y su necesidad de crecer, en un contexto ambiental saludable y afectivamente seguro.

1.1.15 Funciones Básicas Psicológicas

En el aprendizaje escolar, es fundamental la estimulación de las funciones básicas psicológicas, ya que son las habilidades y destrezas que ayudan a lograr el desarrollo normal del niño y que designan determinados aspectos del desarrollo psicológico del mismo.

Según Frostig, la mayor parte de funciones básicas psicológicas a nivel de conducta, están íntimamente relacionadas y con un considerable grado de predisposición pero, los procedimientos diagnósticos tienden a delimitarlos; tal enfoque operacional ayuda a la creación de programas educativos de desarrollo.

Es decir, que estas funciones al estar relacionadas y a la vez delimitadas, requieren la creación de actividades educativas específicamente para cada una, sin embargo, al realizarlas se estimulan en cierta forma las

demás funciones ya que no se pueden separar, debido a que se complementan unas con otras.

Las funciones básicas psicológicas son también denominadas, destrezas y habilidades preacadémicas y funciones del desarrollo, entre las cuales se puede mencionar (Frostig, 1979: 6):

- *Percepción*
- *Lenguaje*
- *Pensamiento*
- *Memoria*
- *Sensación*

1.1.16 La Percepción

La percepción es la parte esencial en los requerimientos de todo aprendizaje formal del niño, ya que es una conducta psicológica que requiere atención, organización, discriminación, selección y que se expresa a través de respuestas verbales, motrices y gráficas, lo cual determinará el aprendizaje escolar del niño.

Según Frostig, la percepción es la respuesta a una estimulación físicamente definida; implica un proceso constructivo mediante el cual un individuo organiza los datos que le entregan sus modalidades sensoriales y los interpreta y completa a través de sus recuerdos, es decir, sobre la base de sus experiencias previas, se considera un proceso dinámico que involucra el reconocimiento y la interpretación del estímulo, se distinguen varias formas de percepción:

- *La percepción visual, la cual consiste en la facultad de reconocer y discriminar los estímulos visuales y de interpretarlos asociándolos con experiencias anteriores. Tiene importancia para la capacidad de aprendizaje del niño, coordinación visomotriz, percepción de figura fondo,*

constancia perceptual, percepción de posición en el espacio, percepción de las relaciones espaciales (Frostig, 1979: 8), es decir, que la interpretación de los estímulos visuales ocurre en el cerebro y no en los ojos.

Esta percepción interviene en casi todas las acciones que se ejecutan; su eficiencia ayuda al niño a aprender a leer, a escribir, a usar la ortografía, a realizar operaciones aritméticas y tener éxito en la tarea escolar.

Según Condemarín existen dificultades de la percepción visual, debido a que el periodo normal de desarrollo máximo de la percepción visual se halla entre los tres y medio y los siete y medio años de edad. Las dificultades perceptuales pueden ser causadas también por una disfunción del sistema nervioso, por serios trastornos emocionales, en niños en condiciones económicas precarias, por falta de estímulos tempranos, el niño con retardo de su percepción visual está disminuido, tiene dificultad para reconocer los objetos y sus relaciones entre si en el espacio, estas dificultades de percepción visual no inician en la escuela, porque antes de entrar en ella, ya habrá sido regañado por derramar la leche, por romper un florero, o por algún otro error cometido debido a su dificultad en la percepción visual.

- *La constancia perceptual consiste en la posibilidad de percibir que un objeto posee propiedades invariables, como forma, posición y tamaño específico. A pesar de la variabilidad de su imagen sobre la retina, una persona que tenga la constancia perceptual adecuada, reconocerá un cubo visto desde un ángulo oblicuo; otras tres propiedades de los objetos que pueden ser percibidas visualmente como una constante son, el tamaño, el brillo y el color* (Condemarín, 1987: 275).

Al estimular la constancia perceptual se ayuda al niño a que desarrolle sus habilidades visuales, donde aprende a identificar formas geométricas de cualquier tamaño, color o posición y a reconocer las palabras.

- La percepción auditiva *constituye un prerrequisito para la comunicación, implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos auditivos asociándolos a experiencias previas* (Condemarín, 1987: 275).

El propósito de la estimulación de la percepción auditiva es el desarrollo de la madurez del aprendizaje escolar, y lograr la habilidad para oír semejanzas y diferencias en los sonidos.

1.1.17 El Pensamiento

El Pensamiento se refiere a la forma de procesar la información que se recibe del medio ambiente, las percepciones pasadas y presentes son los bloques que sirven para la construcción del pensamiento, la percepción facilita el proceso del pensamiento suministrando los datos sin elaborar y los símbolos necesarios para ello (Frostig, 1979: 44).

Una de las tareas de todo profesional en la educación, es apoyar a la construcción del pensamiento en el niño, a través de la repetición de actividades y con ejercicios que lo ayuden a recordar una figura aislada, modelos y secuencia de figuras, teniendo como finalidad la comprensión del nuevo conocimiento.

Se considera la comprensión como formación de nuevas asociaciones, es decir, como inclusión de un nuevo conocimiento en el sistema de las conexiones que ya existe, la comprensión es el resultado del pensamiento; comprender significa descubrir conexiones existentes objetivamente, que el individuo no ha visto antes, significa hallar lo que busca, tomar conciencia de lo que antes no había descubierto, el desarrollo de la comprensión de uno u otro contenido se logra por la acumulación de aquellos conocimientos (Frostig, 1979: 45).

En el desarrollo del pensamiento, las habilidades de distinguir objetos de diferentes colores, formas, tamaño y demás, involucra al desarrollo perceptivo así como también al desarrollo conceptual ya que esta basada tanto en los conceptos como en las diferencias físicas de los objetos.

No hay que interesarse en la cantidad de conocimiento del niño o en el número de problemas que es capaz de resolver, sino en la calidad de su pensamiento; la manera de resolver los problemas, la clase de lógica que emplea, la forma como usa la información (Bee, 1978: 151), Es decir, el niño de distintas edades posee diferentes calidades de pensamiento, diferentes maneras de resolver los problemas.

Las dos estructuras básicas del pensamiento son imágenes y conceptos, la imagen es un recuerdo mental de una experiencia sensorial y sirve para pensar en las cosas, nos permite pensar sin expresarnos verbalmente, son un medio útil para plantear y resolver problemas, también nos permite utilizar formas concretas para representar ideas complejas y abstractas (Morris, 1992: 272).

Los conceptos son categorías mentales para clasificar personas, cosas o eventos específicos con características comunes (Bee, 1978: 274), en ese proceso algunos son modificados para adaptarlos al mundo que nos rodea.

La cognición implica diversos procesos de pensamiento que desempeñan un papel determinado en muchas funciones psicológicas, se refiere a la reflexión, la conceptualización, la resolución de problemas y la toma de decisiones, así como las diversas maneras de manipular información, incluyendo el procesamiento y recuperación de la información almacenada en la memoria (Morris, 1992: 273).

En la realización de las diferentes actividades, la cognición es la base para la solución y desarrollo de las mismas, debido a que complementa la manera en que se procesa y conduce la información.

1.1.18 El Lenguaje

El lenguaje es distintivo del género humano, según –Alessandri- una característica de humanización del individuo, por ello constituye además uno de los factores fundamentales que permite la integración social, la inclusión dentro de diferentes grupos de pares y finalmente proporciona el medio más eficaz para comprender y explicar el mundo que lo rodea y su propia existencia. Es una expresión simbólica del pensamiento y constituye un fiel indicador de la capacidad intelectual y la clase de rendimiento que el individuo puede desarrollar, esto se debe a que esta íntimamente relacionado con el pensamiento, ya que para establecer la comunicación con otras personas es necesario expresar los pensamientos en palabras, el niño desarrolla su lenguaje a través de un proceso que conjuga la maduración con el aprendizaje, es decir, que no aparece de repente, la primera respuesta del niño, que prepara la emisión del lenguaje es el llanto, cuya meta es obtener la satisfacción de sus necesidades (Alessandri, 2007: 11).

La importancia del lenguaje en el desarrollo del niño es indispensable, ya que es la expresión del pensamiento, donde establece la comunicación con sus compañeros, padres y encargados, de esta manera se integra a su medio social, tanto en la escuela como en el hogar, creando sus propias reglas e incrementando su vocabulario.

Entre las principales funciones del lenguaje –Dice Alessandri- se encuentran:

- *La función expresiva o emotiva que permite al niño expresar sus emociones y pensamientos, cuando un niño no logra expresar sus emociones por medio del lenguaje, lo hará a través de la acción y pueden entonces aparecer problemas de conducta, o de adaptación social, agresividad, frustración y negativismo, algo similar sucede cuando no puede comunicar sus pensamientos o los demás no entienden lo que el quiere decir y aparecen rabietas, supuestos caprichos y conductas de aislamiento.*
- *La función referencial se refiere a los contenidos de los mensajes que se transmiten, a información que puede producirse por medio del lenguaje oral., cuando un niño no posee la capacidad verbal adecuada a su edad, estará limitado en información que puede recibir y transmitir por medio del lenguaje, necesitando quizás otras vías complementarias para acceder y producir la información.*
- *La función conativa se centra en el otro, busca lograr una respuesta del otro, está centrada en el destinatario, el que recibe el mensaje que vamos a transmitir, con la carga emotiva y psicológica que lleva; la función fatiga consiste en mantener el contacto entre los interlocutores, lo que permite generar situaciones de dialogo y lograr que se establezca la verdadera comunicación*
- *La función lúdica permite satisfacer las necesidades de juego y creación en los niños y adultos, en todas las etapas del desarrollo del lenguaje se utiliza como instrumento lúdico, desde el juego vocal de los bebes hasta los doble sentido y juegos de los adolescentes; la regulación de acción se da a través del lenguaje interior, que en niños pequeños se manifiesta por el monologo colectivo con el que describen las actividades que hacen*

o van hacer, pero sin dirigirse al otro sino a sí mismos, recién aproximadamente a los 7 años se independiza el lenguaje interior del exterior, esta posibilidad permite al niño planear sus acciones y solucionar problemas.

- *La función simbólica permite la representación de la realidad por medio de la palabra, es indispensable esta función para lograr el pensamiento abstracto, solo explicable por el lenguaje, por ello, de acuerdo con el nivel de lenguaje alcanzado se corresponderá un grado diferente de abstracción y representación de la realidad.*
- *La función estructural permite acomodar la información nueva a los saberes anteriores, generando estructuras de pensamiento que posibiliten la rápida utilización de la información cuando es requerida.*
- *La función social permite establecer relaciones sociales entre los hablantes en diferentes ámbitos y situaciones, la posibilidad de comunicación hace que muchas veces quienes la padecen sean discriminados socialmente por no poder relacionarse como el resto de los individuos ante personas extrañas o que no conozcan las estrategias comunicativas que utiliza un individuo (Alessandri, 2007: 14 – 18).*

Se puede observar que las funciones del lenguaje ayudan a que el niño tenga un mejor desarrollo y rendimiento en su aprendizaje, a recibir y transmitir emociones y pensamientos que de una u otra manera le darán la posibilidad de enfrentarse al medio que lo rodea, por lo tanto, encontrará nuevas estrategias para enfrentar diferentes situaciones que se le presenten, haciendo uso de una efectiva comunicación.

1.1.19 La Memoria

Según Morris *la memoria es uno de los procesos que sustenta todos los aprendizajes, toda adquisición de nuevos conocimientos, implica procesos complejos tales como la codificación, el registro, el almacenamiento y la recuperación de la información.*

Ésta le permite al niño percibir selectivamente, clasificar, razonar y en general formar conceptos más complejos, consiste en tres partes, entres estas:

- *El registro sensorial que graba la información de los sentidos.*
- *La memoria a corto plazo que contiene aquellos momentos en que la mente esta consciente.*
- *Memoria a largo plazo que almacena la información que entró al sistema luego de hacer contacto con el registro sensorial, conservando en períodos de doscientos cincuenta mil segundos.*

La memoria es fundamental para el aprendizaje y para la vida del niño, ya que a través de ella procesa, almacena y transmite toda la información por medio de los sentidos, estimulándolo a tener un mejor desarrollo y desenvolvimiento en todas las actividades que realice en el medio que lo rodea.

La memoria funciona en cuatro pasos básicos los cuales son:

- *Primero al percibir algo, verlo, oírlo ó ser consciente de ello por medio de algún sentido, después se debe introducir en la memoria.*

- *Segundo retenerlo para finalmente ser capaz de encontrarlo, la percepción puede ser involuntaria o puede prestar deliberadamente atención a la información y se capta.*
- *Tercero se refiere a codificar todo lo que se desea recordar o toda la información ordenada; se almacena todo el material en la memoria.*
- *Cuarto la recuperación, es decir, se extrae del almacén de la información (Morris, 1992: 140).*

Por consiguiente, si una de estas características falla, la calidad de lo que un niño aprende es deficiente, poco duradero o de escaso significado.

Por lo tanto, es importante tener en cuenta, que el niño desde temprana edad necesita una estimulación a través de todos sus sentidos y funciones para que tenga un buen desarrollo de acuerdo a su edad y de esta manera se realice como una mejor persona.

CAPITULO II

2.1 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

2.1.1 Descripción de la Muestra

La población con la que se trabajó son los niños de la sección C, que asisten a la Casa del Niño No. 4, que se encuentran entre las edades de 5 y 6 años; los cuales fueron referidos por la falta de estimulación que presentaban debido, a las condiciones de vida en que se desenvuelven, la mayoría no cuenta con casa propia, los salarios que obtienen los padres son muy bajos, sin olvidar la desintegración familiar y la violencia intrafamiliar que se vive en algunos hogares.

2.1.2 Técnica de Recolección de Datos

Las técnicas utilizadas para la recolección de datos fueron:

- La observación: Es el estudio que se utiliza para conocer las reacciones, comportamiento, gestos y actitudes de un fenómeno o de una población estudiada.
- El juego: Es una herramienta educativa, espontánea y creativa que ayuda al niño a expresar sus sentimientos y emociones.

2.1.3 Técnica de Análisis Estadístico:

Se trabajó una investigación cualitativa utilizando la técnica Descriptiva para resumir y ordenar la información presentando porcentajes y gráficas según los resultados del programa elaborado por las autoras de esta investigación, que se aplicó a los niños de la Sección “C” que asisten a la Casa del Niño No. 4.

CAPITULO III

3.1 PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1.1 ANÁLISIS CUALITATIVO

La población estudiada son niños que se encuentran entre las edades de cinco a seis años, que provienen de familias desintegradas de bajos recursos, la mayoría no cuenta con casa propia, los salarios de los padres son muy bajos, y en algunos hogares se presenta violencia intrafamiliar. Debido a esto, los padres se ven en la necesidad de trabajar tiempo completo y de buscar alternativas para el cuidado de sus hijos, una de estas alternativas es la Casa del Niño No.4, donde se dedican al cuidado y educación del niño durante todo el día.

Para esta investigación se tomó la iniciativa de trabajar con los niños de la Sección "C", los cuales requieren un mejor estímulo de las funciones básicas psicológicas para que puedan enriquecer sus conocimientos y estar más preparados, y de esta manera no tener fracaso en su aprendizaje y desarrollo.

Tomando en cuenta que el juego es un medio de aprendizaje en donde el niño experimenta, construye, adapta, interpreta y desarrolla destrezas, que no solo lo ayudan a incrementar su aprendizaje, sino a fortalecer el conocimiento de su entorno, surgió la necesidad de crear un programa de juegos el cual consistió de 30 actividades con una duración de 20 a 30 minutos diarios, reforzando la estimulación de las funciones básicas psicológicas.

Al realizar los juegos se observó, que los niños presentaban curiosidad y ansiedad por saber como era el juego y de que manera iban a participar; conforme iba avanzando la actividad los niños se notaban más interesados, algunos dejando atrás la timidez e indiferencia y otros participando activamente

en lo que podían. Las emociones se percibían cada vez más, los niños se mostraban alegres, entusiastas, colaboradores y con ganas de seguir realizando las actividades.

En el juego la fiesta, los niños tenían que relacionar sus nombres con algo que llevarían a una fiesta, se observó que algunos niños tenían dificultad al relacionar su nombre y al pronunciar ciertas palabras, sin embargo, el 90% de los niños realizaron la actividad sin ninguna dificultad, mostrándose dispuestos a colaborar y participar con mucho entusiasmo e inquietud, tomando en cuenta que el lenguaje ayuda a que el niño tenga un mejor desarrollo y rendimiento en su aprendizaje para recibir y transmitir emociones a través del pensamiento que le dará la posibilidad de enfrentarse al medio que lo rodea.

Sabemos que la percepción es la respuesta a una estimulación físicamente definida, que implica un proceso de atención, selección y organización que se expresa a través de respuestas verbales, motrices y gráficas, esto se pudo evidenciar en el juego descubriendo al líder, en el cual el grupo de niños realizaba una serie de movimientos que percibían al observar a uno de sus compañeros y de esta manera repetirlos, manifestando ansiedad y alegría en el momento de realizarlos. Se pudo observar que la percepción va conjuntamente relacionada con el pensamiento, debido a que este procesa la información que recibe a través de las percepciones, se pudo evidenciar que el líder hacía uso del pensamiento a través de gestos y movimientos rápidos, demostrando su agilidad y habilidad.

Con la aplicación del programa de juegos se logró que los niños obtuvieran un resultado favorable, ya que al estimular la sensación, enfocaron su atención en objetos, colores y dibujos relacionándolos entre sí, a seguir indicaciones, utilizar gestos y mímicas, hacer uso de su imaginación creando historias con distintos objetos, adaptando posiciones con sus extremidades,

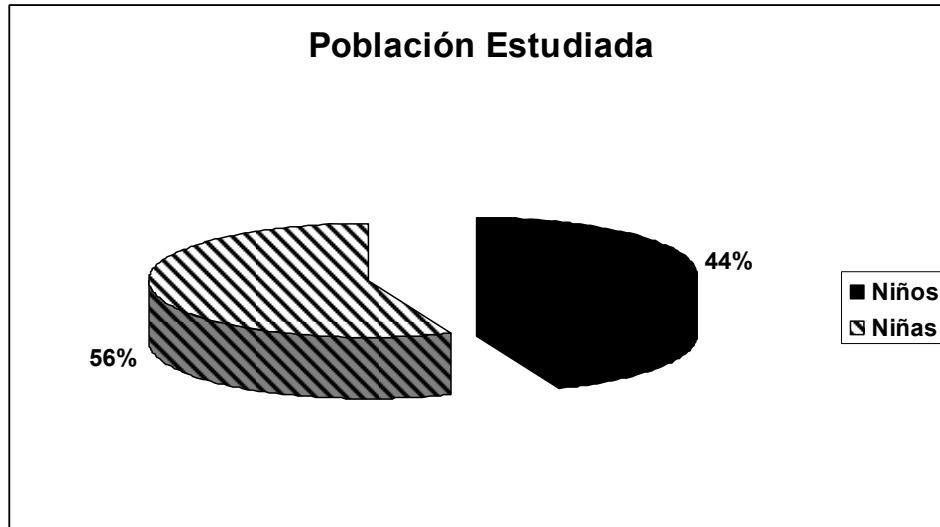
ocupando espacios pequeños y grandes, ejecutando diferentes sonidos y movimientos a través de la música.

La memoria es indispensable para el aprendizaje y la vida del niño ya que a través de ella se procesa, almacena y transmite la información que adquiere por medio de sus sentidos, evidenciándose en el juego bolsa de colores, en el cual debían escoger un color y relacionarlo con algo que tuviera a su alrededor, recordando cada detalle de los diferentes entornos.

Al estimular las funciones básicas psicológicas a través del juego, los niños aprendieron a trabajar en equipo, apoyándose unos con otros, donde aportaban sus ideas y pensamientos, expresándolos a través de las emociones, gestos y sensaciones que se generaban en el momento, fortaleciendo su desarrollo y realizando las actividades sin ninguna dificultad, es decir, que al estimular una función, al mismo tiempo se está trabajando con las demás funciones ya que están relacionadas unas con otras.

3.1.2 ANÁLISIS CUANTITATIVO

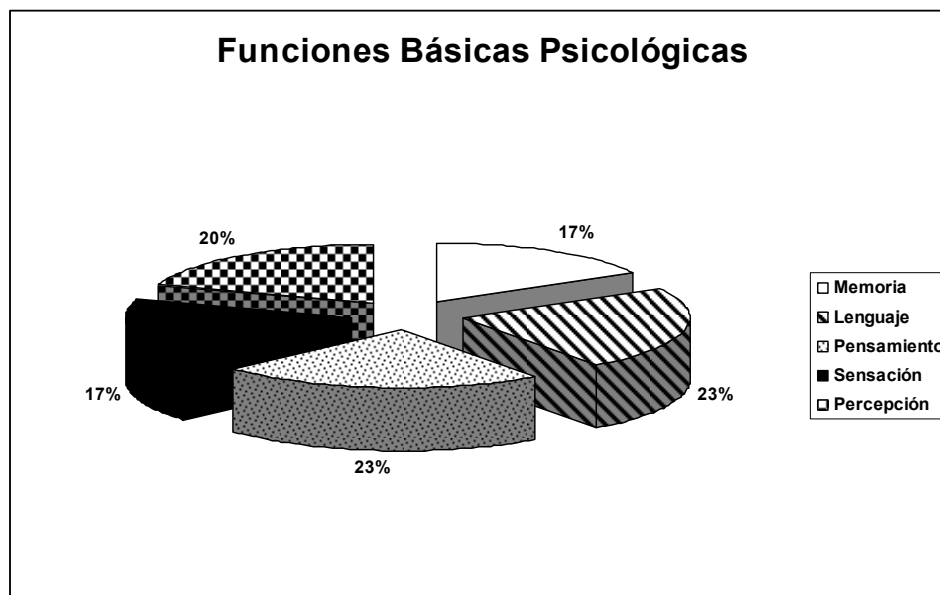
GRÁFICA No. 1



Fuente: Datos obtenidos de la observación y la aplicación del programa de juegos a los niños de la Sección C que asisten a la Casa del Niño No. 4

Se aplicó un programa de juegos en el cual se estimularon las funciones básicas psicológicas con un total de 30 actividades, que se realizaron diariamente en la Sección "C" que cuenta con un total de 48 niños, siendo así 21 niños y 27 niñas comprendidos entre 5 y 6 años de edad. Se hicieron cuatro grupos de doce niños cada uno, para realizar cada una de las actividades y de esa manera lograr una aplicación efectiva y un mejor desempeño.

GRÁFICA No. 2



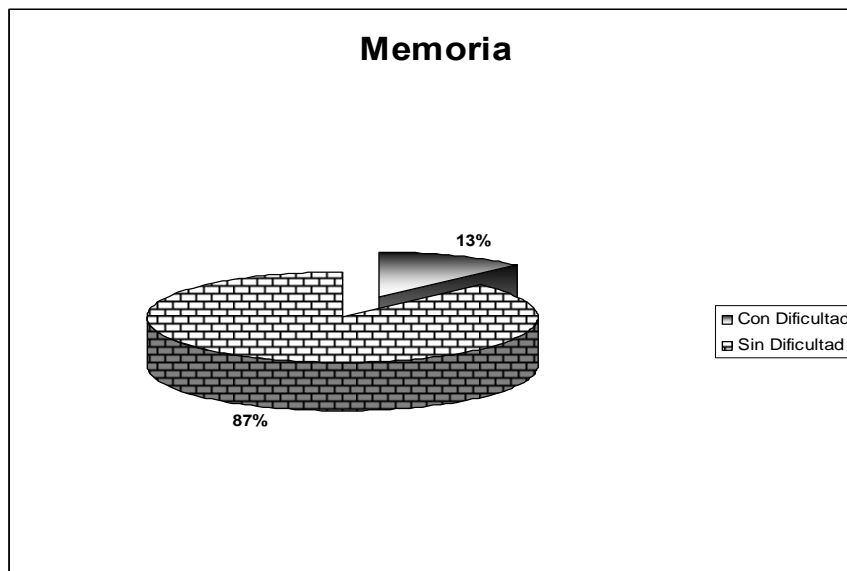
Fuente: Datos obtenidos de la aplicación del programa de juegos.

El programa de juegos se realizó con el objetivo de estimular las funciones básicas psicológicas que son parte importante en el desarrollo del niño para que en un futuro no fracase y tenga un mejor rendimiento en todas las actividades que realice. Las funciones básicas psicológicas trabajadas son: la memoria, el lenguaje, el pensamiento, la sensación y la percepción.

El juego es significativo en el aprendizaje del niño, porque a través de este el niño conoce más sobre su entorno y refuerza sus estímulos, ayudándolo a enriquecer su conocimiento, sus destrezas y fortaleciendo sus funciones básicas psicológicas.

Las treinta actividades realizadas estimulan varias funciones a la vez, y es por eso que para presentar estos resultados se tomaron en cuenta las actividades que específicamente estimulan cada una de las mismas.

GRÁFICA No. 3

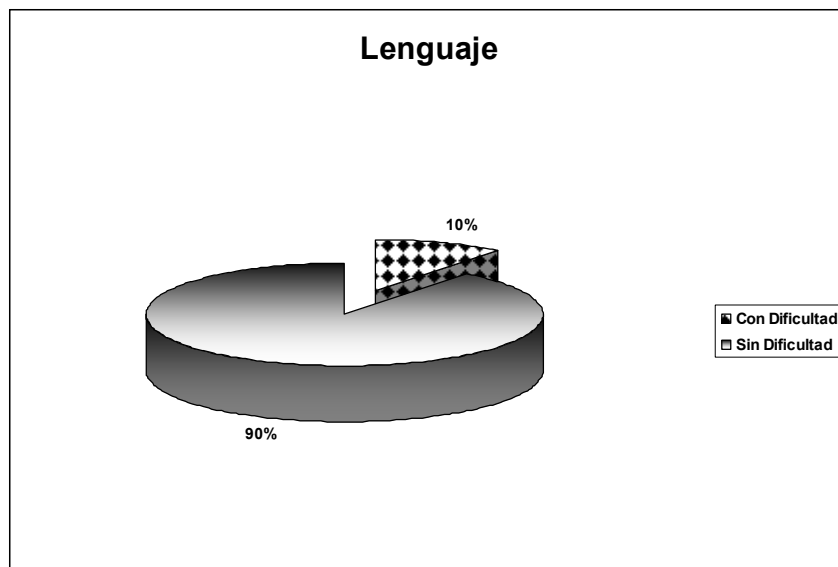


Fuente: Datos obtenidos de la aplicación del programa de juegos.

Se trabajaron diferentes actividades para el área de memoria, en las cuales los niños dieron una respuesta muy positiva, debido a que éstas estaban adecuadas para su edad y su etapa del desarrollo. De acuerdo a lo aplicado se pudo observar que el 87% de los niños trabajó sin ninguna dificultad y adaptándose a cada uno de los juegos, demostrando interés por participar y colaborar, mostrando alegría, curiosidad y entusiasmo a la hora de jugar. Mientras que el 13% de los niños trabajó con cierta dificultad al seguir instrucciones y trabajar en equipo, mostrando cierta desconfianza, a pesar de que sí realizaban el trabajo.

Entre las actividades que se aplicaron para esta área, se pudo observar que los niños mostraban mucho interés, mostrándose inquietos y curiosos por saber que iba a pasar y que es lo que tenían que hacer. Se les pidió que enfocaran su atención en objetos, colores, dibujos y en ellos mismos, haciendo uso de la memoria relacionándolos entre sí, también se les pidió que observaran a su alrededor y que recordaran cada detalle de las diferentes entornos.

GRÁFICA No. 4

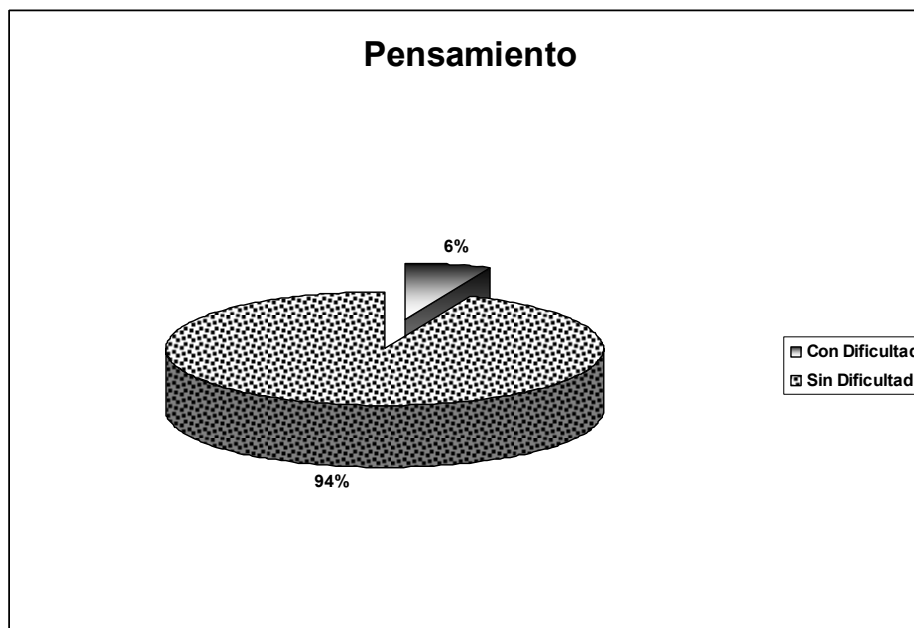


Fuente: Datos obtenidos de la aplicación del programa de juegos.

En el área de lenguaje se observó un 90% de respuesta positiva, es decir, que los niños no demostraron ninguna dificultad a la hora de la aplicación y el desarrollo de cada una de las actividades, y por el otro lado se observó que un 10% de los niños trabajó con dificultad, debido a problemas de pronunciación de ciertas palabras que dificultaban el entendimiento y de esta manera no lograron un buen desempeño.

Entre las actividades que se aplicaron los niños aprendieron a desarrollar y reforzar más su lenguaje, realizando diferentes ejercicios, desde lo más básico como saludarse, seguir indicaciones, utilizar los gestos y mímicas para poder comunicarse hasta lo más complejo como relacionar su nombre con objetos y lugares, así como también estimular los músculos de la boca al tratar de apagar una vela encendida. Los niños se mostraron dispuestos a colaborar y participar con mucho entusiasmo e inquietud tratando de realizar todo lo posible e ir mejorando en su desempeño diario, sin embargo los niños que presentaban dificultad en un principio, si lograron realizar las actividades favorablemente.

GRÁFICA No. 5

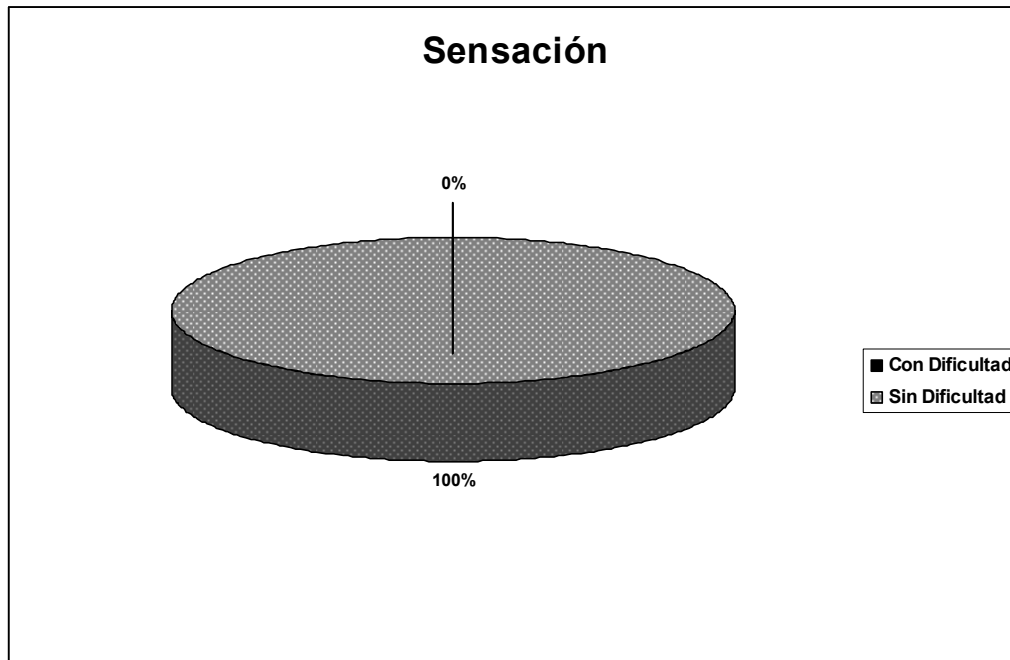


Fuente: Datos obtenidos de la aplicación del programa de juegos.

En esta área se aplicaron más actividades debido a la importancia que tiene el pensamiento en el desarrollo del niño, se pudo observar que un 94% de los niños trabajó sin dificultad, debido a que mostraron interés y alegría presentando un nivel de actividad alto, queriendo participar en todos los juegos. Sin embargo un 6% de los niños trabajó con cierta dificultad, ya que se mostraron con miedo por ser objeto de burla para los demás, a pesar de las dificultades se obtuvo una aplicación favorable y de esta manera un buen desempeño y desarrollo.

Las actividades que se realizaron para esta área orientaron a los niños a conocer y desarrollar más sus habilidades y destrezas haciendo uso de la imaginación, creando historias con distintos objetos, formas y colores, buscando y encontrando cosas, realizando diferentes movimientos y así expresar más sus ideas y la toma de decisiones.

GRÁFICA No. 6

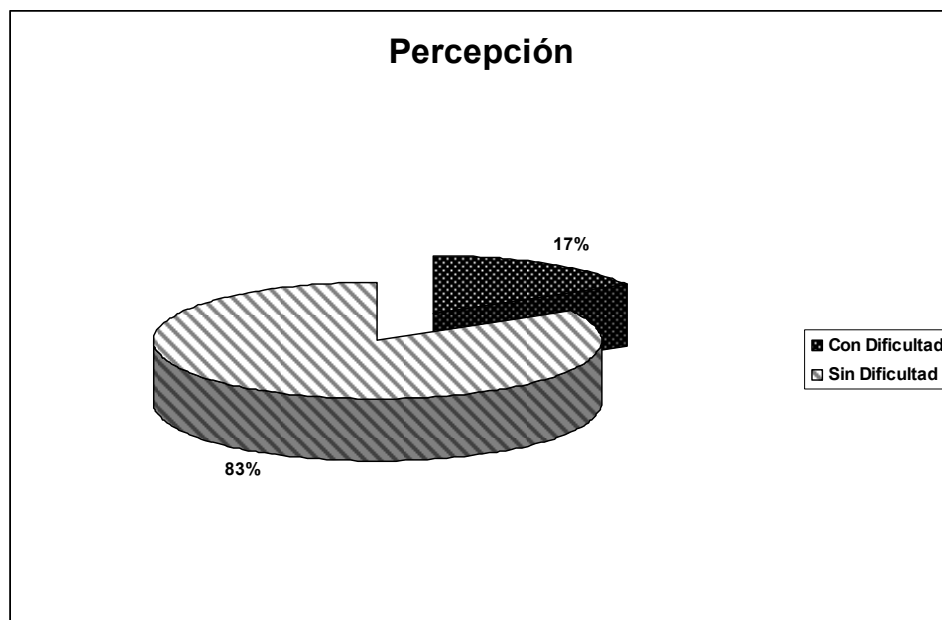


Fuente: Datos obtenidos de la aplicación del programa de juegos.

De acuerdo a las actividades realizadas del programa de juegos específicas de ésta área, se observó un 100% de desempeño favorable debido a que los niños se adaptaron sin ninguna dificultad, mostrando curiosidad, entusiasmo, inquietud por sentir y conocer más sobre su entorno.

Dentro de los juegos aplicados para esta área, los niños lograron adoptar posiciones muy compactas y a la vez muy amplias con sus extremidades, acercándose lentamente unos a otros experimentando el apoyo afectivo, tuvieron contacto con el agua, aprendieron a ocupar espacios pequeños y grandes haciendo uso de los diferentes ritmos musicales.

GRÁFICA No. 7



Fuente: Datos obtenidos de la aplicación del programa de juegos.

Esta área es importante para el desarrollo del niño, ya que se pudo observar que la aplicación de estos juegos sirvieron para ayudar a un mejor desenvolvimiento y desempeño de los niños en todas las actividades, haciendo uso de la música, ejecutando diferentes movimientos, percibiendo y adaptando diferentes formas y figuras, ya que involucra el reconocimiento y la interpretación del estímulo.

De esta manera se observó que un 83% de los niños realizaron las actividades sin dificultad, presentando alegría, motivación, inquietud y entusiasmo por conocer el desarrollo de las mismas. Mientras que un 17% de los niños trabajó con dificultad en un principio, presentando cierta incertidumbre y desconfianza, debido a la falta de estimulación que han tenido en su hogar y en la escuela. A pesar de estas dificultades los niños si lograron realizar los diferentes juegos.

CAPITULO IV

4.1 CONCLUSIONES

- A través del juego el niño fue capaz de experimentar y desarrollar todo tipo de habilidades y destrezas.
- El juego como estimulación es importante para el aprendizaje, ya que incide de forma integral en el desarrollo del niño, potencializando las funciones básicas psicológicas.
- Se obtuvo un resultado favorable en la aplicación de los juegos estimulados encontrando ciertas dificultades en cada una de las diferentes funciones básicas psicológicas.
- La aplicación del programa de juegos ayudó al niño a despertar un interés por aprender y conocerse así mismo, a sus compañeros y su entorno.
- El trabajo en grupos pequeños favoreció a que el niño tuviera un mejor desempeño en las actividades realizadas.
- La aplicación del programa de juegos brindó mejores resultados al mostrar actitudes afectivas hacia el niño.

4.2 RECOMENDACIONES

- Para que el niño tenga un mejor desarrollo es importante crear una atmósfera adecuada, proporcionándoles las herramientas apropiadas y permitirle ser parte activo del mismo.
- El juego debe estar orientado a las necesidades y capacidades del niño, tomando en cuenta el contexto en que se desenvuelve.
- Una vez identificadas las áreas con debilidades, es indispensable seguir estimulándolas; y potencializar las áreas fortalecidas para lograr un balance en su desarrollo.
- Fomentar el juego social en el niño, para lograr un mejor proceso de socialización en su desarrollo.
- Reconocer la importancia que tiene en el desarrollo del niño, estar rodeado de estímulos positivos por parte del adulto, para que el mismo pueda ser integral.
- Promover entre los padres, niñeras y el personal de la institución una relación afectiva y positiva hacia el trato con el niño y con los demás.

BIBLIOGRAFÍA

- Alessandri, María Laura, TRASTORNOS DEL LENGUAJE, 2007, Buenos Aires, Argentina, Landeira Ediciones, S. A., pp. 281.
- Alvarado Rojas, Hugo Adalberto, NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 10 AÑOS AFECTADOS EMOCIONALMENTE A CONSECUENCIA DE FAMILIAS CON PADRES MALTRATANTES, 1999.
- Bee, Helen, DESARROLLO DEL NIÑO, 1978, México D. F. Editorial Harla S. A.
- Betancourt, Julián, María de los Dolores Valadez, ATMÓSFERAS CREATIVAS: JUEGA, PIENSA Y CREA, Editorial Manual Moderno, S. A. México, D. F. pp. 322
- Conde Marín, Mabel, MADUREZ ESCOLAR, 1987, México D.F. Editorial Andrés Bello.
- Enciclopedia de la Vida, 1973, Barcelona: Monterrey y Simón, Volumen I.
- Frostig, Mariane, FIGURA Y FORMA, 1979, Buenos Aires, Argentina. Editorial Médica Panamericana S.A.
- Martín- Baró, GRUPOS Y PODER, 1981, San Salvador, Ignacio UCA Editores; Primera Edición.
- Merani Alberto, PSICOLOGÍA Y PEDAGOGÍA DE LAS IDEAS PEDAGÓGICAS DE HENRI WALLON, 1977, México, Editorial Grijalbo, 1977, pp. 413.
- Morris, Charles, PSICOLOGIA, UN NUEVO ENFOQUE, 1992, México D.F. Editorial Prentice Hall S.A.
- Navarte, Mariana E., ESTIMULACION Y APRENDIZAJE, 2007, Buenos Aires, Argentina, Landeira Ediciones, S. A. Tomo I., pp.228.
- Origlio, Fabrizio Luis, PROYECTOS ARTÍSTICOS PARA LA EDUCACIÓN INICIAL, 2007, San Martín, Buenos Aires, Trayectos, pp. 60.

- Papalia, Diane PSICOLOGIA DEL DESARROLLO, 2001, Bogotá Colombia, McGraw Hill.
- Pugmire – Stoy, M. C., EL JUEGO ESPONTÁNEO, 1996, Madrid, NARCEA, S.A. DE EDICIONES.
- Torres Martín, César; José Antonio Pareja Fernández de la Reguera. LA EDUCACIÓN NO FORMAL Y DIFERENCIADA, 2007, Fundamentos didácticos y organizativos. Madrid, CCS, pp. 690.
- Wallon, Henri, LA EVOLUCIÓN PSICOLÓGICA DEL NIÑO, 1965, Buenos Aires, Argentina, Editorial Psique, pp. 267
- Wallon, Henri, LA EVOLUCIÓN PSICOLÓGICA DEL NIÑO, 1977, México, Editorial Grijalbo, Colección Pedagógica, Pp. 300.

ANEXOS



PROGRAMA DE JUEGOS



OBJETIVOS

- Propiciar una atmósfera creativa que conlleve al desarrollo de una buena comunicación y respeto entre los facilitadores y los niños.
- Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
- Propiciar el desarrollo de los procesos de atención, memorización, sensación, percepción y lenguaje.



PROGRAMA DE JUEGOS

SIMBOLOGIA:

- Objetivo
- Descripción del Juego
- ❖ Recursos Materiales
- Tiempo
- ▽ Áreas a Trabajar



ACTIVIDAD No. 1

A Casa:

- Desarrollar los procesos de atención y concentración.
- El facilitador pide a los niños que se sienten de forma circular. Se le indica a un voluntario que dirija el juego desde el centro; éste dice: "sígueme". El niño designado le sigue, anda y reúne seguidores hasta que decide gritar: "A casa". Entonces todos corren para alcanzar los asientos y quien no lo consigue sale del juego.
- ❖ Un lugar amplio bien iluminado y ventilado, sillas.
 - 25 minutos
- ∇ Atención, pensamiento y lenguaje.



ACTIVIDAD No. 2

Ábrete Sésamo:

- Favorecer el desarrollo y dominio de los movimientos corporales.
- De pie, por parejas, uno de los niños adopta la posición más compacta y cerrada que pueda encontrar y el otro tiene que abrirlo hasta que logre ponerlo de pie con los brazos extendidos. El juego se repite invirtiendo los papeles.
- ❖ Un lugar amplio iluminado y ventilado.
 - 20 minutos
- ∇ Sensación y atención.



ACTIVIDAD No. 3

Acercamientos:

- Que los niños experimenten el apoyo afectivo de los compañeros de juego.
- El facilitador pide a los niños que cierren los ojos, se acerquen muy lentamente unos a otros y que jueguen a apretarse, sin asfixiarse, hasta llegar a ocupar el espacio más pequeño posible.
- ❖ Un lugar amplio, iluminado y ventilado.
 - 20 minutos.
- ∇ Sensación, percepción, atención y pensamiento.



ACTIVIDAD No. 4

Baile de la Escoba:

- Estimular los procesos de atención y favorecer las relaciones espaciales.
- Se pone una música alegre. Todos forman parejas y el facilitador, con una escoba en la mano, dice a los niños que, a la cuenta de tres todos deberán de cambiar de pareja; el facilitador dejará la escoba y buscará hacer dúo con alguien. Quien quede sin pareja, deberá bailar con la escoba y repetir la misma operación; aquel que sea sorprendido con la escoba cuando termine la música saldrá del juego.
- ❖ Un lugar amplio, iluminado y ventilado, escoba, grabadora y música.
 - 30 minutos.
- ∇ Atención, percepción, lenguaje.



ACTIVIDAD No. 5

Baúl de la Fantasía:

- Desarrollar los procesos de atención y concentración para favorecer la originalidad.
- Los niños se organizan de forma circular. A continuación el facilitador entregará a uno el baúl de la fantasía, bien envuelto; quien lo reciba lo dará a su compañero siguiente mientras suene la música. Cuando esta cese, quien se quedó con el baúl tratará de abrirlo, pero si la música empieza a sonar tendrá que pasarlo. Así se seguirá hasta que uno de los niños lo abra definitivamente; quien termina de desenvolverlo creará una historia con dicho objeto.
- ❖ Cajas de cartón adornadas de tal forma que parezcan un baúl y que en su interior contengan un objeto cualquiera, una grabadora y música.
 - 30 minutos.
- ∇ Atención, pensamiento, lenguaje, sensación, percepción y memoria.



ACTIVIDAD No. 6

Bolsa con Colores:

- Desarrollar los procesos de atención, concentración y memorización.
- En una bolsa se ponen pedazos de tela o papel; se solicita a dos niños que pasen al frente y se coloquen uno a espaldas del facilitador y el otro enfrente. El facilitador ofrece al niño de enfrente una bolsa para que saque un papel, observe su color y lo guarde en la mano; enseguida nombrar un objeto existente en el salón del mismo color del que trae en la mano; el niño que se encuentra de espaldas debe encontrarlo y decir cual es el color, si así lo hace, gana el juego.
- ❖ Un lugar amplio bien iluminado y ventilado, bolsa y pedazos de tela y papel de diferentes colores.
- 30 minutos.
- ∇ Pensamiento, memoria, atención y lenguaje.



ACTIVIDAD No.7

Bomba en los Pies:

- Desarrollar los procesos de atención y concentración para favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
- Todos los niños reciben un globo inflado con un hilito amarrado al extremo, el cual se atan al tobillo y todos intentarán reventar las bombas de los demás al mismo tiempo que cuidan que no revienten la suya. Gana quien logre conservar su bomba.
- ❖ Un lugar amplio bien iluminado y ventilado, globos e hilos.
 - 20 minutos.
 - ∇ Percepción, pensamiento, atención y sensación.



ACTIVIDAD No. 8

Buenos Días Señor de los Sueños:

- Favorecer un clima creativo a través del fomento de la confianza y buena comunicación grupal.
- Todos los niños están sentados formando un círculo con todos y debe quedarse uno afuera; se da una señal para iniciar el juego y el niño señalado corre alrededor del círculo, toca a uno de sus compañeros y continúa corriendo. El tocado sale corriendo en sentido contrario hasta encontrarse con el primero; al encontrarse deben decirse: "buenos días señor de los sueños y presentarse de forma breve". Rápidamente regresan por su camino para que se establezca una competencia, el que logra ocupar el lugar vacante debe continuar en el círculo con sus compañeros, el que se quede fuera debe seguir el juego tocando a otro.
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado.
- 30 minutos.
- ∇ Memoria, pensamiento, atención, lenguaje.



ACTIVIDAD No. 9

Buscando Parejas:

- Permitir la elaboración de movimientos combinados y contribuir al mejoramiento de la comunicación y relaciones interpersonales.
- Se pide a los niños que caminen por todo el salón y que cada vez que se encuentren con un compañero, formen parejas para saludarse de las diferentes formas: desde arriba de una silla, gateando y levantando la mano, brincando como una rana o canguro, con un objeto en la mano, con el pie izquierdo, moviendo la cabeza, cadera y mano derecha, levantando las cejas, formando un trencito de cuatro, saludando con una sonrisa y bailando.
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado, música y grabadora.
- 35 minutos.
- ∇ Atención, pensamiento, lenguaje.



ACTIVIDAD No. 10

Memoria:

- Estimular los procesos de atención y concentración.
- Se hacen grupos de diez niños a quienes se les presentará tarjetas con dibujos en los que tendrán que encontrar la pareja que corresponda y gana el grupo que tenga más tarjetas.
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado y tarjetas con dibujos.
 - 30 minutos
- ∇ Memoria, atención, pensamiento y lenguaje.



ACTIVIDAD No. 11

Ladrones y Policías:

- Explorar posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.
- Se colocan cinco o más filas de participantes. Las filas deben guardar la misma distancia a los cuatro lados, un jugador hará de policía y otro de ladrón. Cuando el facilitador diga "calles", todos estarán de frente tomados de las manos; el ladrón corre por entre las calles que quedan formadas y el policía trata de atraparlo. Cuando el facilitador diga "avenidas", todos se sueltan dan media vuelta a la derecha y se toman de las manos con los vecinos de los lados. La orden de calles y avenidas se cambia con frecuencia, lo que representa una dificultad para atrapar al ladrón. Una vez atrapado se invierten los papeles y otros los reemplazan.
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado.
- 30 minutos.
- ∇ Percepción, pensamiento, atención.



ACTIVIDAD No. 12

Camellos y Camaradas:

- Estimular los procesos de atención y concentración.
- Se ponen todos en círculo, agachados, y el facilitador siguiendo el orden, nombra a cada uno de los niños con las palabras: camello, camarada, camello, camarada... hasta llegar al último. Después el facilitador cuenta una historia y siempre que me mencione la palabra "camello", todos los que fueron citados con este nombre, hacen una gran inclinación de cabeza y cuerpo; por otra parte siempre que en la historia aparezca la palabra "camarada", todos los bautizados con esta denominación levantan las manos y se ríen. Aquel que se equivoque de gesto sale del juego.
- ❖ Un lugar amplio bien iluminado y ventilado.
- 20 minutos.
- ∇ Pensamiento, atención.



ACTIVIDAD No. 13

Dados y Agua:

- Explorar posibilidades de movimiento.
- Se forman equipos de igual número de jugadores. Se numeran y se ponen detrás de una línea, a cada equipo se le proporciona un cucharón para agua y un recipiente del mismo tamaño de uno o dos litros. El facilitador lanza dos dados al mismo tiempo y dice los números en que cayeron los dados. El participante de cada equipo al que le corresponde el número en el cual quedó el dado, corre hacia un balde con agua que se encuentra a cinco metros de distancia de la línea de partida, solo quien llegue primero tendrá derecho a tomar agua con su cucharón y regresa para depositarla en su recipiente. Enseguida el facilitador vuelve a tirar el dado y así seguirá el juego hasta que un equipo logre llenar su recipiente; si los dados caen en el mismo número vuelven a tirar. No puede pasar un mismo miembro del equipo más de dos veces si antes no han pasado todos una vez.
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado, dados, cucharones para agua, balde con agua y un recipiente.
- 30 minutos.
- ∇ Atención, pensamiento, sensación.



ACTIVIDAD No. 14

Descubriendo al Líder:

- Favorecer expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
- Se pide a alguien que se ausente de la sala, el grupo decide ejecutar una serie de actividades bajo la orden de un participante que voluntariamente asume la coordinación del grupo. Los presentes estarán muy atentos a las órdenes de éste para realizar el cambio de actividades que les indique, pero tratando en todo momento de no mirar al líder para que éste no sea descubierto; al regresar la persona ausente, se le explicará que deberá identificar a la persona que da la orden para el cambio de movimientos. Se le darán tres oportunidades si no lo logra perderá. Si lo consigue, el líder descubierto saldrá del salón para ahora el descubrir al nuevo.
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado.
- 30 minutos.
- ∇ Percepción, sensación, pensamiento, atención.



ACTIVIDAD No. 15

Descubrir al Ausente:

- Contribuir al mejoramiento de la comunicación y relaciones interpersonales.
- Se sientan los niños y se les dice que hagan una breve observación de todos los asistentes, para que memoricen bien su fisonomía. Después de una espera prudente, se pide que cada uno se coloque el pañuelo sobre los ojos, a fin de no ver nada de lo que va a ocurrir, hasta que se le de la orden de quitárselo. Hecho lo anterior, se procede a cambiarlos completamente de puesto y sin hablar una sola palabra se toma a uno de los presentes y se le hace salir de la reunión. Después se les pide que todos se destapen los ojos y se les dice que observen de nuevo al grupo y descubran cual es el compañero que ha desaparecido. Gana aquel que primero determine, bien sea por el nombre o por el modo de vestir, quien es el compañero que se ha ausentado del salón.
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado y pañuelos.
- 30 minutos.
- ▽ Memoria, atención, pensamiento, sensación, percepción y lenguaje.



ACTIVIDAD No. 16

El Barco se Hunde:

- Favorecer un trabajo cooperativo e interdependiente.
- Todos los miembros del grupo están de pie. Entonces el facilitador dice: "navegamos en un barco grande, pero lo azotó una gran tormenta y se hundió. Para salvarnos tenemos que pasar a las lanchas salvavidas, pero sólo tienen cupo para cuatro personas. Tenemos tres segundos para agruparnos en equipos de cuatro". Después de esto el grupo conforma los equipos si existe un quinto se hunde la lancha. Si al término de los tres segundos existen equipos de 5 o más jugadores se sientan simulando el hundimiento de la lancha. El facilitador dice otro número al azar, por ejemplo tres, lo cual significa que los niños se deberán agrupar nuevamente, pero ahora en equipos de tres. El juego continúa hasta que solo queda una lancha salvavidas con dos sobrevivientes.
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado.
- 30 minutos.
- ∇ Atención, pensamiento y sensación.



ACTIVIDAD No. 17

El Ciego Embotellado:

- Favorecer en los niños una actitud de enfrentamiento a obstáculos.
- El facilitador solicita un voluntario al cual se le vendarán los ojos. Se colocan en el suelo ocho botellas formando una hilera; el voluntario intentará pasar entre ella en zig - zag sin tumbarlas. En un primer momento, los demás compañeros pueden ayudarlo solo guiándolo verbalmente, pero después que el voluntario ya recorrió las primeras cuatro botellas, ya no podrán hacer ningún ruido. Una vez terminado, se pide a otro jugador que efectúe el recorrido, y así sucesivamente.
- ❖ Ocho botellas, pañuelo, un lugar amplio y bien ventilado.
- 25 minutos.
- ∇ Atención, lenguaje y percepción.



ACTIVIDAD No. 18

Lotería:

- Estimular la atención y concentración.
- Se les dará a cada niño un cartón con diferentes figuras y las tendrán que ir marcando conforme el facilitador vaya diciendo todas las figuras. Gana el que marque todas la figuras de su cartón y grite " lotería".
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado, cartones con figuras y frijolitos.
- 30 minutos.
- ∇ Atención, lenguaje, percepción



ACTIVIDAD No. 19

El Gato Enamorado:

- Estimular el sentido del humor.
- Se habla al grupo sobre la historia de un gato enamorado que desea conquistar a una gata. El facilitador representa al gato conquistador, se acerca a un niño y chilla tres veces como si fuera un gato (incluyendo los gestos). Esta debe permanecer seria, aunque estén intentando conquistarla; si se ríe será una gata conquistada y pasará a ser una gata conquistadora, repitiendo lo anterior pero con otro jugador.
- ❖ Un lugar amplio bien iluminado y ventilado.
- 25 minutos.
- ∇ Lenguaje, atención.



ACTIVIDAD No. 20

Fiesta:

- Desarrollar la fluidez de ideas y propiciar la habilidad de pensamiento para establecer relaciones.
- Se dice a los niños que se presenten al grupo diciendo sus nombres y relacionándolos con alguna cosa que llevarían a una fiesta, por ejemplo: me llamo Ramón y llevaré el jamón.
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado.
 - 25 minutos.
- ∇ Pensamiento, lenguaje.



ACTIVIDAD No. 21

Gatos y Ratones:

- Desarrollar los procesos de atención y concentración.
- Se dibuja un rectángulo grande en el piso y se divide en dos por medio de una raya o una cuerda. Un niño será gato y estará a un lado del rectángulo y los demás, serán ratones. Cuando el facilitador grite: ahí viene el gato, el gato pasará al lado de los ratones y los ratones del lado del gato tratando que este no los atrape; el ratón que el gato logre atrapar, se convertirá en gato y le ayudará a cazar ratones. Si el ratón sale de los límites del rectángulo sale del juego. El juego termina cuando todos los ratones sean gatos.
- ❖ Un lugar amplio bien iluminado y ventilado.
- 30 minutos.
- ∇ Atención, sensación.



ACTIVIDAD No. 22

Hacuna Matata:

- Favorecer un clima creativo a través del fomento de la confianza y buena comunicación grupal.
- En el juego todos deben estar sentados en forma de círculo, el facilitador se queda en el centro y comienza hacer preguntas a cualquiera de los que allí se encuentran. La respuesta debe ser siempre "Hacuna Matata". El grupo completo puede reírse menos el que está respondiendo, si se ríe pasa al centro a realizar las preguntas. Además, si el compañero que está al centro se tarda mucho en preguntar, pierde y sale del juego.
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado.
- 30 minutos.
- ∇ Lenguaje, atención y pensamiento.



ACTIVIDAD No. 23

Jirafas y Elefantes:

- Propiciar la socialización e integración grupal.
- Todos los miembros del grupo forman una fila, cuando el facilitador diga elefantes deberán juntar sus manos hacia delante simulando la trompa de un elefante y cuando diga jirafas deberán colocar sus manos atrás de sus orejas simulando ser una jirafa. El que se confunda de movimiento saldrá del juego.
- ❖ Un lugar amplio y bien ventilado.
- 30 minutos.
- ∇ Percepción, atención, sensación.



ACTIVIDAD No. 24

Juego de Mímica:

- Estimular la originalidad de pensamiento.
- Este juego se realizará en completo silencio. El facilitador asignará una acción a uno de los niños y este deberá representarla usando la mímica y los demás deberán adivinar la acción que el esta realizando.
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado.
- 25 minutos
- ∇ Pensamiento, atención y lenguaje.



ACTIVIDAD No. 25

La Maleta:

- Desarrollar la fluidez de ideas.
- El primer jugador dice: estoy haciendo mi maleta para irme a la playa y pondré en ella calcetines(cualquier otro objeto). El segundo puede decir: estoy haciendo mi maleta para irme a la playa y pondré en ella calcetines y un sombrero. Al avanzar el juego, cada uno debe repetir por orden los objetos ya mencionados y agregar uno propio, quien se equivoque queda eliminado del juego y el que dure mas tiempo es el vencedor.
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado
 - 30 minutos
- ∇ Memoria, atención, lenguaje y pensamiento.



ACTIVIDAD No. 26

Que se Apague la Vela:

- Propiciar un trabajo cooperativo e interdisciplinario.
- Se divide al grupo en equipos de diez jugadores; participa primero un equipo y luego otro. El primer equipo hace un círculo mirando hacia adentro y lo más junto que pueda, en el centro en un banco se coloca una vela prendida; los jugadores, con las manos atrás, soplan al mismo tiempo hasta que se apague la vela, se pueden inclinar hacia delante pero no deben mover los pies. Una vez que la vela se apaga dan todos un paso hacia atrás, se vuelve a prender la vela y de nuevo tratan de apagar. El equipo terminará su participación cuando ya no pueda apagar la vela. Después concursa el segundo equipo de manera similar. Al final, gana el equipo que haya dado más pasos logrando apagar la vela.
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado, una vela y un banco.
 - 30 minutos.
- ∇ Lenguaje, atención.



ACTIVIDAD No. 27

Baile con Globos:

- Explorar las posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.
- Se pide al grupo que formen parejas y a cada una se le da un globo inflado para que los sostengan a la altura de las rodillas y bailen diferentes ritmos musicales sin dejarla caer.
- ❖ Un lugar amplio bien iluminado y ventilado, globos, grabadora y música.
 - 30 minutos
- ∇ Percepción, atención y sensación.



ACTIVIDAD No. 28

Maravillados:

- Tomar conciencia de los movimientos corporales.
- Los jugadores comienzan a moverse lentamente al inicio, y se les pide aumentar la actividad y el tipo de movimiento que están realizando. Cuando el facilitador dice maravillados, todos tratan de quedarse quietos y mantener la postura congelada hasta que dice desilusionados. Pierde quien no logre mantenerse en esa posición.
- ❖ Un lugar amplio bien iluminado y ventilado.
- 25 minutos.
- ∇ Atención, pensamiento.



ACTIVIDAD No. 29

Serpiente Cascabel:

- Permitir la elaboración de movimientos combinados y coordinados.
- El facilitador da instrucciones para que los niños se formen en una fila de menor a mayor, apoyando las manos en los hombros del de adelante. El primero se agacha y se vuelve a levantar, el segundo bajará cuando el primero vaya de subida y así sucesivamente, de tal modo que se observe un ondular continuo. Pueden hacerse dos equipos para que se vean trabajar mutuamente.
- ❖ Un lugar amplio, bien ventilado e iluminado.
- 25 minutos.
- ∇ Percepción, atención.



ACTIVIDAD No. 30

Tarjetas Multicolor:

- Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales y contribuir al mejoramiento de la comunicación y las relaciones interpersonales.
- El facilitador entrega a cada miembro del grupo dos tarjetas del mismo color (ya sea, azul, roja, verde, etc.), una de ellas la coloca en el pecho para reconocerlo y en la otra pone su nombre. El conjunto de tarjetas que contiene los nombres de los participantes se ubica en una piñata, junto con dulces y tarjetas que contienen premios. Los niños rompen la piñata y cada uno de ellos debe recoger una tarjeta de diferente color a la que tiene en su pecho, después, se agrupan según el color de la tarjeta que llevan en el pecho. A continuación, los grupos se van turnando para tratar de encontrar desde su grupo a las personas relacionadas con las tarjetas que cada quien recogió.
- ❖ Un lugar amplio, bien iluminado y ventilado, tarjetas azules, rojas, verdes, piñata, dulces y tarjetas que contienen premios.
- 40 minutos.
- ∇ Pensamiento, percepción, sensación, lenguaje, atención y memoria.

RESUMEN

La niñez constituye un amplio sector de la población guatemalteca, durante años se ha ignorado dar solución a un sin fin de problemas y necesidades que surgen a través del crecimiento.

Se considera de mucha importancia la participación activa del niño y teniendo en cuenta también la importancia de la estimulación en el desarrollo, se creó una inquietud por conocer los aspectos que favorecen en el mismo, y considerando que jugar es una de las actividades más importantes para el niño, se empleó un programa de juegos, el cual contiene 30 actividades en las que se estimularon las funciones psicológicas básicas entre ellas: la percepción, el lenguaje, el pensamiento, la memoria y la sensación.

Finalmente, se obtuvo un nuevo conocimiento sobre el mundo de los niños y su desarrollo dinámico, así como un desempeño favorable, de acuerdo a la estimulación aplicada, reduciendo en un futuro, el número de problemas que se presentan por una inadecuada estimulación, como bajo rendimiento escolar, deserción y repitencia.

Si lo que se desea son jóvenes y adultos sanos en el futuro, es indispensable, que en los niños se siembre el sentimiento del amor.