



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

TESINA

“El juego como base del desarrollo infantil: propuesta de taller de verano para niños y niñas en edad preescolar”

PRESENTA:

EDITH INÉS GÓMEZ BÁRCENAS

ASESOR

Iván Rodolfo Escalante Herrera

México, D. F., Febrero de 2011

Para cada una de las personas que han estado presentes en mi vida, y en especial, a mis padres y hermana por su amor, por su apoyo y por ser siempre mi inspiración para salir adelante.

Agradezco de manera especial a mi asesor y a cada uno de los maestros que hicieron posible enriquecer mi trabajo con sus sabias aportaciones y sugerencias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO I. EL JUEGO: ACTIVIDAD BÁSICA EN LA INFANCIA	8
1.1 Significado e importancia del juego	8
1.2 Enfoques Teóricos.....	10
1.3 Características del juego.....	18
1.4 Clasificación de juegos.....	21
1.5 Contribución del juego en la infancia	23
CAPÍTULO II. LA EDAD PREESCOLAR COMO ETAPA DEL DESARROLLO HUMANO	29
2.1 Desarrollo humano	29
2.2 Corrientes Teóricas.....	31
2.2.2 Teoría Psicosexual del Desarrollo	31
2.2.2 Teoría Psicosocial	33
2.2.3 Teoría del Desarrollo Cognoscitivo	36
2.2.4 Teoría Cognoscitivo Social	39
2.3 Edad preescolar	41
2.3.1 Desarrollo de habilidades motoras.....	42
2.3.2 Desarrollo cognoscitivo	43
2.3.3 Desarrollo socio-afectivo	46
CAPÍTULO III. PROPUESTA: TALLER DE VERANO	48
3.1 Aspectos generales	49
3.2 Especificaciones del taller de verano	51
3.3 Sesiones de trabajo.....	53
CONCLUSIONES	83
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	86
ANEXOS	89

INTRODUCCIÓN

Mi interés por este tema nace de la experiencia que he adquirido durante siete años al trabajar con niños y niñas en las vacaciones de verano. Si bien todo inició como una idea personal para generar recursos económicos, poco a poco se fue convirtiendo en un interés profesional con la debida responsabilidad y calidad que esto requería.

Primero, surgió como proyecto piloto un taller de verano con niñas y niños conocidos, entre ellos familiares y vecinos, en el cual se realizaron diversas actividades recreativas, como: manuales, teatrales, bailables y deportivas para la distracción de los menores.

No obstante, el juego como actividad característica de la infancia, estuvo presente en todo momento a través de diferentes actividades lúdicas. Los niños y las niñas de manera implícita estimularon el desarrollo de diversas habilidades.

Cada año y con la nueva llegada del fin del ciclo escolar, madres y familiares de niños y niñas que ya habían participado y demás personas interesadas, preguntaban si se realizaría nuevamente el taller. El interés y la recomendación entre madres y padres, hicieron que el taller no dejara de llevarse a cabo. En cada taller había más y nuevos integrantes, el proyecto que había iniciado sólo con familiares y vecinos, poco a poco fue creciendo, ya que asistían niños y niñas de colonias cercanas y no tan cercanas.

El reconocimiento de los padres de familia, así como el entusiasmo y la alegría con los que los niños asistían, generaron el crecimiento del taller, renovando y mejorando las actividades que siempre lo caracterizaron.

El taller de verano se definió por ser recreativo. Sin embargo, se tuvo siempre como fin potencializar una formación integral, en donde los niños y las niñas a través del teatro, del baile, de actividades manuales y del juego, estimularan y desarrollaran habilidades sociales, cognoscitivas y psicomotrices.

Cabe resaltar que el taller que se propone no ha sido aplicado. Sin embargo, el interés por fundamentar teóricamente la experiencia adquirida y desarrollar una propuesta educativa a través del juego, tiene como fin que maestros y maestras, así como especialistas en educación, otorguen la debida importancia a la actividad lúdica y como una opción durante las vacaciones de verano, promuevan entre las madres y los padres

de familia la integración de sus hijos e hijas a proyectos que enriquezcan su formación, realizando actividades que sean divertidas y al mismo tiempo que contribuyan al desarrollo de su inteligencia.

Mi propósito al realizar este trabajo consiste en otorgarle el valor que tiene el juego como actividad básica del desarrollo de toda persona y, por tanto, diseñar un taller de verano para niños y niñas en edad preescolar en el cual se desarrolle y estimule a través de diversas actividades lúdicas las habilidades psicomotrices, las habilidades cognitivas, el lenguaje, la capacidad de relacionarse con los demás, la afectividad, la promoción de valores de convivencia, respeto, trabajo en equipo, responsabilidad y el saber compartir, entre otros

La metodología que se utilizó para la elaboración del presente trabajo fue de tipo documental, realizando una recopilación de bibliografía pertinente al tema. De esta manera y para poder dar sustento y realizar la propuesta del taller de verano, primero se indagó sobre el tema del juego con el fin de reconocer la importancia que éste tiene, sobre todo en la infancia. Posteriormente y debido a la finalidad de esta propuesta, se obtuvo información sobre el tema del desarrollo infantil, específicamente de las características principales de la edad preescolar, que comprende aproximadamente de los tres a los cinco años de edad, con el objetivo de relacionar el juego con esta etapa del desarrollo humano. Una vez obtenida la información, se comenzó a elaborar la propuesta, la cual se relacionó directamente con la experiencia que se ha adquirido durante el trabajo en verano.

El presente trabajo está dividido en tres capítulos. Los dos primeros tienen el propósito de dar soporte teórico a la propuesta del taller de verano y el tercero describe la propuesta misma.

En el primer capítulo se describe la importancia del juego y el significado que proponen diversos autores; también se revisan las ideas principales de algunas teorías que han intentado explicar las características y aportaciones del juego en la vida de los niños y las niñas, con el fin de reconocer la importancia del juego en la infancia. Por tal motivo, se tomó como base el texto de Vega (2004) ya que realiza un interesante estudio sobre el papel del juego en el desarrollo del niño y hace un revisión teórica sobre éste de

acuerdo con diversas corrientes psicológicas. El texto de Hughes (2006) quien centra su atención en el aspecto educativo del juego e integra diversos enfoques históricos y teóricos, y el texto de Ortega (1999), quien resalta la importancia del juego como una herramienta educativa básica para conceptualizar y comunicar conocimientos y por tanto contempla una revisión teórica de dicho tema. En la última parte del capítulo se analiza la contribución del juego en la infancia, de manera que se toma una postura en la cual la actividad lúdica es una fuente rica para estimular, generar, incorporar y reforzar cambios en los aspectos motrices, comunicativos, de relación social, comprensión y raciocinio de una forma agradable para los niños y las niñas.

El segundo capítulo trata de la edad preescolar. Se ofrece una visión de las principales teorías contemporáneas que abordan el desarrollo, específicamente el desarrollo infantil. De la misma manera y con la finalidad de conocer las principales características de la edad preescolar, se destaca el desarrollo motor, cognoscitivo y social, para poder resaltar las particularidades de esta etapa y facilitar la aplicación del taller y así diseñar actividades de acuerdo con la edad de los niños.

El capítulo tres desarrolla la propuesta del taller de verano, el cual se presenta a través de diversas actividades lúdicas, las cuales promueven el desarrollo integral de los niños y las niñas de una forma divertida y placentera. Si bien se presentan diversas opciones de juegos, el taller se caracteriza por su flexibilidad y éstas se pueden adaptar, combinar o recrear, siempre y cuando no se desvirtúen los propósitos de aprendizaje, socialización, convivencia y diversión.

Al término del capítulo tres, se presentan las conclusiones, mismas que resaltan la importancia del juego como estrategia para generar un desarrollo integral. Para finalizar el presente trabajo, se localiza las referencias bibliográficas que se consultaron, así como los anexos que describen ciertas actividades del taller de verano.



CAPÍTULO I

EL JUEGO: ACTIVIDAD BÁSICA DEL DESARROLLO

El presente capítulo está dedicado a la importancia que tiene el juego en la infancia. Si bien no se pretende hacer un análisis exhaustivo y repetitivo sobre dicho tema, sí se tiene como fin proporcionar información referente a la actividad lúdica y contextualizar su importancia, para así otorgarle el valor que merece en la vida infantil de cada sujeto.

El juego generalmente se ha considerado como una actividad de niños y niñas, jugando se disfruta y se entretiene, se experimenta y se divierte, pero ¿Qué es el juego? ¿Por qué se dice que esta actividad aporta tanto al desarrollo infantil?

1.1 Significado e Importancia del juego

Diversos autores han mostrado interés por el tema del juego, responder qué es y para qué sirve no es tarea fácil. A continuación se enuncian diversas aportaciones que responden estos cuestionamientos y que le dan la importancia al tema que el presente capítulo intenta exponer.

Para Cruz (2003:62), “el juego es una actividad natural, esencial y de ayuda para el desarrollo integral del niño [...] permite entre muchas otras cosas pensar, transformar, manejar la libertad, experimentar y conocer límites”. Por su parte, Gerardo Martínez (1999: 9), señala al juego como “un privilegio que se disfruta principalmente en la infancia. En estas primeras edades los niños y las niñas aprenden jugando y juegan partiendo de los conocimientos imperfectos que poseen sobre las cosas y el mundo que los rodea”.

De acuerdo con Vygotski (2008), el juego es un factor importante en el desarrollo del niño, así Glanzer (2000:43) señala que “el niño crece jugando dado que las características de sus juegos irán evolucionando y consolidándose progresivamente, siguiendo un ritmo que es individual y que le posibilita ir logrando nuevas destrezas y competencias”.

Desde la perspectiva de Britton (2000) y de acuerdo con Montessori, el juego es una actividad agradable, voluntaria, creativa, con finalidad y espontáneamente elegida que implica la solución de problemas y aprendizajes de nuevas habilidades sociales, lingüísticas y físicas. El juego ayuda a aprender nuevas ideas y ponerlas en práctica, a superar problemas emocionales y a adaptarse socialmente. Para Bolontrade (2001), los niños aprenden jugando, ya que se relacionan, prueban cosas nuevas, imitan a los adultos, crean diversas situaciones y solucionan pequeños problemas. El niño o la niña al jugar es seguro de sí mismo, por tanto, pone en práctica sus gustos y temores.

Así, el juego contribuye al desarrollo de los niños y niñas, es una actividad que favorece el aprendizaje, debido a que las y los pequeños relacionan sus experiencias vividas, permitiendo el desarrollo de la creatividad y la fantasía, descubriendo gustos y habilidades, expresando temores y deseos. Los y las niñas, mientras juegan, practican la comunicación por medio de gestos, movimientos y palabras, jugando aprenden a coordinar sus propuestas a las de sus iguales, de manera que si surgen conflictos se puedan resolver sin llegar a la agresividad (Ortega, 1999).

La actividad lúdica es tan importante en el niño y en la niña, ya que ellos poseen una inteligencia, un cuerpo y espíritu en proceso de construcción, de desarrollo, de recreación, en suma constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio (Decroly, 1998:10).

En conjunto, el juego es un poderoso instrumento, fundamental para el crecimiento infantil, desarrolla y potencializa capacidades afectivas, personales, motrices, cognitivas, de relación interpersonal e inserción social (Bolontrade, 2001).

Un niño que juega es feliz, se divierte y al mismo tiempo aprende y descubre. De acuerdo con el Programa de Educación Preescolar 2004, es por medio del juego que las y los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Además, ejercen su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta, ensayando libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

El juego no sólo debe verse como diversión, mucho menos como pérdida de tiempo, tiempo muerto o periodos de espera, más bien debe considerarse como una actividad enriquecedora para los niños y niñas durante su crecimiento, una forma placentera de adquirir y reforzar habilidades. Jugar resulta interesante, porque todos parecen de mejor humor cuando están jugando (Ortega, 1999).

El juego en la infancia es una actividad esencial que ayuda a los más pequeños en el desarrollo del lenguaje, la psicomotricidad, la afectividad, los valores y la capacidad para relacionarse con los demás (Mariotti, 2009). Un niño o niña que juega disfruta y es feliz.

1.2 Enfoques Teóricos

El estudio del juego no es un tema nuevo, diversas teorías han intentado explicar su origen, características y aportaciones en la vida de las y los niños.

Existen teorías que en la actualidad han sido rebasadas por análisis y estudios propios del mismo desarrollo de la ciencia. Sin embargo, y como lo menciona Díaz (2004) no deben ser ignoradas, como en el futuro no deberán ser tampoco descartadas las observaciones actuales.

A continuación se revisarán las ideas principales de algunas teorías clásicas y contemporáneas sobre el estudio del juego. Se mencionarán, a manera de resumen, las características principales de los distintos enfoques que han estudiado la importancia que tiene la actividad lúdica y cómo de una u otra forma ésta contribuye al desarrollo infantil.

Las *teorías clásicas* promueven el significado que tiene el juego como reflejo de la historia evolutiva de la especie humana. Dentro de estas teorías rescataremos las aportaciones de Herbert Spencer y Karl Groos.

El filósofo inglés Herbert Spencer (Díaz, 2004), en su obra *Principios de Psicología* consideró que sólo las especies superiores destinan tiempo a la actividad lúdica, pues estos organismos cuentan con la posibilidad de recreación al tener cubiertas sus necesidades vitales, mismas que les permite sobrevivir.

Spencer (Huhges, 2006) argumentaba que la naturaleza equipa a los seres humanos con cierta cantidad de energía para el proceso de supervivencia, si esa energía no se utiliza, se libera de alguna manera en la infancia. El juego es un elemento necesario para que los niños liberen la energía acumulada con lo cual ocupan el tiempo libre.

De acuerdo con Huhges (2006) el juego sirve para liberar energía. En muchas ocasiones las niñas y los niños se encuentran más relajados después de la actividad lúdica. Sin embargo, también señala que es posible que un niño juegue hasta quedar exhausto, y aún así parece estar más lleno de energía que antes.

El filósofo alemán Karl Groos realizó el primer estudio psicológico sobre la naturaleza del juego (Ortega, 1999). Este autor consideraba a la infancia como una etapa práctica para la preparación a la vida adulta. De acuerdo con Díaz (2004:74), Groos pensaba que “el juego entre los animales es un acto útil en la lucha por la supervivencia, ya que éste influye en el desarrollo de las facultades motrices que más adelante pueden ser utilizadas en la defensa o el ataque”. Al respecto Groos “sugirió que el juego es la forma natural del cuerpo de prepararse para las tareas de la vida adulta” (Hughes, 2006: 26), ya que ésta tiene como función principal desarrollar y ejercitar las capacidades básicas y necesarias para enfrentarse a la vida adulta.

Cuando los niños comienzan a explorar los papeles de los adultos, muchos de sus juegos se asemejan a las actividades que en la edad adulta se realizan. Sin embargo, muchas de las actividades que los niños efectúan, exhiben poca semejanza real con las actividades realizadas en la edad adulta y, por tanto, se consideran como una preparación en un sentido muy general (Hughes, 2006).

Si bien estas teorías tienen algún elemento de verdad, cabe resaltar que actualmente se consideran como históricas, debido a que las nuevas teorías sobre el juego destacan la importancia que éste tiene en el desarrollo emocional, intelectual y social del niño.

Las *teorías contemporáneas*, a diferencia de las clásicas, abordan el juego desde una perspectiva más amplia. Lo hacen principalmente desde un enfoque psicológico, contribuyendo a la explicación del desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales. A continuación se describen las teorías de Freud, Erikson, Piaget y Vygotski.

El psicoanalista austriaco Sigmund Freud, reconoció al juego como un elemento de gran importancia para el desarrollo de la personalidad de los individuos, señaló que “un niño juega no solamente para repetir situaciones placenteras, sino también para elaborar las que resultaron dolorosas y traumáticas” (Díaz, 2004:126 *citado en* Aberastury, 1977:9). El juego cumple el papel de expresar los sentimientos reprimidos por el sujeto, por lo tanto se vincula con los sentimientos inconscientes y con el símbolo como disfraz en el que estos se ocultan. La realización de deseos, que en la vida adulta encuentra expresión a través de los sueños, se lleva a cabo en los niños a través del juego (Josetxu, 1987).

Freud (2000:95) propuso dos interpretaciones acerca del juego en la infancia. La primera señala que los niños repiten en su juego todo aquello que en la vida les ha causado una intensa impresión, ante lo cual pueden hacerse dueños de la situación. La segunda interpretación nos dice que todo juego infantil se encuentra influido por el deseo dominante que consiste en ser grande y poder hacer lo que los mayores.

Los y las niñas mediante el juego pueden revivir cierta situación que les causó algún sentimiento, sólo de esta forma se podrá dominar dicha situación.

Desde la teoría psicoanalítica el juego cumple con el papel de expresar los sentimientos reprimidos por el sujeto:

“...el enfado, el temor sin fundamentos, la curiosidad sexual y el deseo de ser desordenado o destructivo, son conceptos rechazados por la sociedad adulta [...] el niño comienza a temer expresarlos, y pronto los sentimientos mismos, ya sea que se traduzcan o no en conductas, provocan una reacción de ansiedad del niño. El juego le permite al niño explorar sentimientos pocos gratos sin la desaprobación de los adultos” (Hughes, 2006:28)

Desde esta perspectiva, el psicoanálisis ha aportado ideas más o menos fundamentales para que se elabore la creencia popular referida al carácter oculto de los juegos infantiles (Ortega, 1999:25). Sin embargo, vale la pena revisar otras teorías que nos den un enfoque más integral respecto al juego.

La Teoría Psicosocial del Desarrollo propuesta por Erik Erikson, reconoció la importancia que tiene la cultura en el sujeto “el niño que se desarrolla necesita de la sociedad, y ésta

de él” (Maier, 2000:35). Erikson consideró que la personalidad es el resultado del conflicto entre los instintos y las demandas culturales.

En lo que se refiere al juego, sugirió que éste puede tener la función del desarrollo del ego “dado que da lugar al desarrollo de habilidades físicas y sociales que aumentan la autoestima del niño” (Hughes, 2006:28). Señaló también que siempre se debe tener en cuenta el contexto; es decir, aquello en lo que suelen jugar los niños en una edad y cultura determinada. Separar la cultura de la observación resulta inadecuado y con poca confiabilidad, no es lo mismo un niño de determinada edad que juega en el campo, a uno que juega en la ciudad. “Las habilidades evidenciadas y reconocidas en el espacio cultural hacen que el niño internalice la versión del ser” (Díaz, 2004:144). Propuso tres tipos de juegos fundamentales en el desarrollo infantil:

Juego Autocósmico	Juego con nuestro propio cuerpo
Juego de Micro-esfera	Desarrollo del ego
Juego de Macro-esfera	Interacción social

(Hughes, 2004)

La Teoría Psicogenética, propuesta por el psicólogo suizo Jean Piaget, sostiene que el desarrollo intelectual es un proceso por medio del cual las ideas son reestructuradas y mejoradas como resultado de una interacción del individuo con el ambiente (Díaz, 2004:102, citado de Labinowics, 1982:19). De esta forma, el conocimiento se construye permanentemente como consecuencia de la asimilación¹ y la acomodación².

Para Piaget, existe una estrecha interacción entre desarrollo intelectual y juego, “el juego tiene significativa importancia en la comprensión de la evolución del pensamiento del niño” (Díaz, 2004:103), por tanto “se puede decir que el juego es esencialmente asimilación o asimilación que tiene su prima sobre la acomodación” (Piaget, 1961:123)

Al respecto, Ortega (1999) señala que la acción lúdica es una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre las propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas.

La teoría piagetana propone tres categorías distintas del juego, relacionadas directamente con las estructuras cognitivas de los jugadores, mismas que son:

Etapas de Desarrollo	Tipos de Juegos
Fase sensorio motriz (de 0 a 2 años)	Juego motor o de ejercicios
Pensamiento Intuitivo (de 2 a 4 años) Preconceptual (de 4 a 7 años)	Juego simbólico-egocéntrico
Operaciones Concretas (de 7 a 11 años)	Juego de reglas
Operaciones Formales (de 11 a 15 años)	

A continuación se describen los tipos de juegos de la teoría piagetana:

¹Asimilación: apropiación de la información, incorporándola a las estructuras existentes.

² Acomodación: proceso en el que la información se integra a los esquemas del pensamiento del niño, asociándose a los conocimientos que posee.

Juego Motor

El juego motor se presenta durante la etapa sensomotriz, aproximadamente desde los cero a los 2 años de edad. En “el nivel preverbal el juego se presenta bajo una forma relativamente simple, puesto que es esencialmente sensorio-motor” (Piaget, 1961:146). Este tipo de juego, ayuda a los más pequeños en el desarrollo de las capacidades motoras.

Al respecto, Díaz (2004) señala que en la etapa sensomotriz, el juego no se acompaña de representaciones, por lo que el niño responde a los estímulos por sus colores, texturas y formas.

Este tipo de juego ayuda al niño o niña a conocer su cuerpo y sus capacidades, así también fortalecen sus movimientos y logra un mejor desarrollo mental.

Juego Simbólico

El juego simbólico o egocéntrico surge aproximadamente a los dos años de edad con la aparición del símbolo, los movimientos son acompañados con imágenes mentales, mismo que hacen que exista una mayor elaboración y conciencia. El juego simbólico se caracteriza básicamente por dos razones: por tener presentes elementos ausentes y por la capacidad de transformar cosas de acuerdo con las capacidades del niño. Por tanto, “la imaginación simbólica constituye el instrumento o la forma del juego [...] el símbolo le aporta los medios de asimilar lo real a sus deseos o intereses” (Piaget, 1961:166).

Díaz (2004) señala que en esta etapa el símbolo ocupa un lugar muy importante en el juego de las y los niños y, conforme se va socializando, el juego simbólico se desarrolla de lo individual-egocéntrico a lo colectivo, por tanto el juego se convierte en un juego simbólico social.

El juego simbólico estará siempre enlazado a la vida real en la que el niño está inmerso.

“Su función reside en la satisfacción del yo, sin limitaciones ni sanciones, por la transformación de lo real en función de sus deseos: el niño que juega con un muñeco rehace su vida, pero corrigiéndola según sus ideas, revive todo sus placeres o todos sus conflictos, pero resolviéndolos y, sobre todo, compensa y completa la realidad gracias a la ficción.

Lejos de someterse a la realidad, pues el niño asimila un universo deformado por él, lo cual naturalmente asegura el éxito de la asimilación” (Díaz, 2004:110 *citado de* Nicolas, 1976:23).

Mediante el juego simbólico, el niño o niña interpreta la vida cotidiana y es a través de la expresión de emociones, reglas, roles y actividades que originan sus juegos, mismas que surgen del proceso de socialización.

En la edad preescolar (de tres a cinco años 11 meses de edad), el juego simbólico es muy significativo, ya que puede representar infinidad de papeles sociales como resultado de la asimilación que llevan a cabo sobre la realidad que perciben; sin embargo, no hay que olvidar que los juegos sensomotores siguen presentes para el beneficio de un desarrollo integral.

Juego de Reglas

El juego de reglas se presenta aproximadamente a los siete años, “es la actividad lúdica del ser socializado” (Piaget, 1961:194), y se determina básicamente por realizarse mediante reglas que todos los jugadores deben respetar, es un trabajo de equipo en el cual el valor principal es la cooperación.

Piaget (1961:195) distingue dos tipos de reglas para la clasificación de éstos juegos:

“las reglas transmitidas y las reglas espontaneas, dicho de otra manera, aquellos juegos de reglas que se convierten en “institucionales”, en el sentido de las realidades sociales, pues se imponen por presión de las generaciones anteriores, y los juegos de reglas que son de naturaleza contractual y momentánea [...] proceden de la socialización, bien sea de los juegos de ejercicio simple o de los juegos simbólicos”.

En resumen, Piaget (1961) señala que los juegos de reglas son de combinaciones sensorio-motoras o intelectuales con competencia entre los individuos regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados. La Teoría piagetana nos da un enfoque más integral sobre el juego. En las siguientes líneas se describe otro enfoque que resalta el entorno social en la importancia del juego.

La Teoría Psicosocial propuesta por el psicólogo ruso Lev Semenovich Vygotski, consideró al juego como una “forma de actuación cognitiva, espontánea que reflejaba hasta qué punto el proceso de construcción de conocimiento y de organización de la

mente tienen su origen en la influencia que el marco social ejerce sobre la propia actividad del sujeto” (Ortega, 1999:29).

Vygotski (Josetxu, 1987:31) define el juego “como una actividad en la que las relaciones sociales entre los individuos se reconstruyen”; calificaba al juego como guía del desarrollo, mediante el cual se aprende de forma relajada y agradable, conocimientos que aún no se dominan. Desde esta perspectiva, Vygotski (2008) insistía en que el juego no es un rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico de desarrollo. De acuerdo con Ortega (1999:32) y desde la perspectiva vygostkiana el juego será considerado como:

“un comportamiento básicamente social, que tiene su origen en la acción espontánea pero orientada culturalmente; y en este sentido está abierto a todo proceso cognitivo, tanto los procesos más formales, es decir, lo que se enseña intencionalmente en la familia y en la escuela, como a los menos formales, por ejemplo los que se aprenden de forma espontánea en la interacción con los iguales”.

Los juegos tienen presentes elementos de la cultura que rodean a los niños o niñas, en dichas actividades están presentes elementos con los que se viven a diario y que se representan mediante sus juegos, ya sea de manera individual y con sus iguales.

La tesis de Vygotski acerca del juego, sostiene que todo juego simbólico es la representación social de algo y está implícitamente reglado según las normas que responden al sentido social, “[...] no existe juego sin reglas. La situación imaginaria de cualquier tipo de juego contiene ya en sí ciertas reglas de conducta, aunque éstas no se formulen explícitamente ni por adelantado” (Vygotski, 2008:144). Es así como un juego no clasificado como tal de reglas, tiene un modo de llevarse a cabo, “el niño monta y protagoniza una situación imaginaria y en ella se atiene a las reglas y prescripciones que pasan para los personajes que representa [...] vive ficcionalmente situaciones que exceden su competencia actual en la vida real” (Baquero, 2001:16).

Vygotski (2008:156) señala que “el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria; en el juego es como si fuera una cabeza más alto de lo

que en realidad es”. Es así que, el niño o la niña pueden ir más allá de sus posibilidades con sólo imaginar que lo pueden hacer.

Si bien no existe una teoría única que pueda manifestar por completo el tema del juego y su significado en el desarrollo de niños y niñas, los distintos enfoques que han trabajado el tema nos ayudan a la comprensión y buena utilización del mismo con el fin de siempre de resalta la importancia de dicha actividad y otorgarle el valor que tiene en el desarrollo y aprendizaje de los más pequeños.

1.3 Características del Juego

A continuación se describirán las características que de acuerdo con Díaz (2004), son propias de la actividad lúdica. Si bien algunas de estas características se podrían considerar para el juego libre, es importante contextualizarlas, ya que existen muchos tipos de juegos:

“No es lo mismo referirse a los juego de azar, que al juego competitivo que lleva una fuerte carga de individualismo existista o que al juego en el cual se sumerge hoy el hombre de cualquier edad, condición, nacionalidad, raza o cultura. Ese juego que adquiere distintas características, espacios de desarrollo y tiempos de duración, sin modificar el objetivo final: *el placer de jugar*” (Mariotti, 2009:15)

El juego nunca debe perder el interés del pequeño. La actividad lúdica dura el tiempo que los jugadores gozan de esta acción; cuando acaba el placer se extingue el juego.

	Actividad espontánea y libre	De cada quien nace el deseo de jugar, se expresa sin prejuicio dejándose llevar por el interés de la recreación.
	No tiene interés material	Se juega sólo por jugar con la intención de recrear escenas e imágenes del mundo real o fantástico.

J U E G O	Se desarrolla con orden	Se manifiesta con una estructura sencilla, coherente y con rumbo especificado, siempre con un objetivo y una orientación.
	Manifiesta regularidad y consistencia	Es una construcción de la realidad en el plano de lo imaginario y cuyo fin es la recreación y el desarrollo de las potencialidades.
	Tiene límites que la propia trama establece	Es determinado por las propias características del individuo en función, por lo que el manejo no sólo es privado sino personal.
	Se autopromueve	El juego prepara para otro juego, ya que las habilidades y destrezas que se adquieren sirven como facilitadores para desempeños lúdicos posteriores de mayor dificultad.
	Es un espacio liberador	Disminuye tensiones
	No aburre	Obedece a intereses propios y a la satisfacción de deseos.
	Es fantasía hecha realidad	Es un espacio imaginario que los niños y niñas construyen.

J U E G O	Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción	Se reproduce lo que se observa, sin que dicha reproducción se apegue con extrema seriedad a la imitación.
	Se expresa en un tiempo y un espacio	Se le dedican periodos o lapsos en términos de minutos u horas. Su referencia no corresponde a lo obvio ya que los niños y niñas oscilan entre la realidad y la fantasía.
	No es ficción absoluta	Siempre distingue entre el mundo de ficción y lo real.
	Puede ser individual o social	Se realiza sin la interacción de otros, o se comparte con más la misma actividad.
	Es evolutivo	Conforme el niño o la niña crece y se desarrolla, su actividad lúdica evoluciona y adquiere diferentes formas y características.
	Es comunicación	En la infancia, es la manera más natural de comunicarse, ya sea con los objetos, con niños o con el mundo en general. En este proceso se adquiere mejor conocimiento de sí mismo y de su entorno físico y social.
	Es original	Aunque se apegue a la vida real, no deja de ser diferente en muchos aspectos, cada actividad es diferente y varía en función de diversos factores, como las inquietudes, formas de expresión etc.

(Díaz 2004)

1.4 Clasificación de Juegos

Existen muchos tipos de juego y a pesar de que este trabajo sólo considera el juego infantil en la edad preescolar, cabe resaltar que el juego no sólo es una actividad infantil, los adultos también juegan y aunque lo hacen con menor frecuencia debido a las diversas actividades de la vida diaria, son actividades que sirven para la recreación, convivencia y diversión.

Mariotti (2009) especialista en la actividad lúdica, propone en su libro *Creatividad y Desarrollo de la Personalidad a través del Juego*, una clasificación dividida en doce grupos de acuerdo con sus características:

Grupo 1. De acuerdo con los protagonistas:

- ✘ Juego individual: la niña o niño juega solo.
- ✘ Juego dialógico: la niña o el niño juega con un compañero o amigo.
- ✘ Juego social: participan más de dos y es coordinado por un mediador con el fin de obtener un desarrollo ordenado y sin conflictos.

Grupo 2. De acuerdo con el enfoque:

- ✘ Juego espontáneo: se da a partir del juego libre, de la propia voluntad de quienes participan.
- ✘ Juego semiestructurado: contiene pocas normas a seguir, conocidas y aceptadas por los participantes.
- ✘ Juego estructurado: tiene normas rígidas que cumplir.

Grupo 3. De acuerdo al contenido:

- ✘ Juegos de mesa.
- ✘ Juegos de ingenio.
- ✘ Juegos de mímica y dramatización.
- ✘ Juego de disfraces y máscaras.
- ✘ Juegos con muñecos, títeres y marionetas.
- ✘ Juegos deportivos.
- ✘ Juegos con contenido estético:

 Plásticos: integrando alguna forma de arte como pintura, escultura, grabado, etc.

 Musicales: integran expresiones como la música, el canto o la danza.

 Literarios: integra la palabra oral, impresa y se da en relatos, adivinanzas, colmos, crucigramas, etc.

Grupo 4. De acuerdo con su enfoque kinésico:

 Juegos estáticos.

 Juegos dinámicos.

Grupo 5. De acuerdo con su utilización intencionada:

 Juegos de aprestamiento.

 Juegos terapéuticos.

 Juegos educativos.

Grupo 6. De acuerdo con la infraestructura básica que requieren:

 Juegos de salón.

 Juegos al aire libre.

 Juegos en ludotecas.

 Juegos pavimentales.

Grupo 7. De acuerdo con los elementos que se requieren:

 Ausencia de elementos auxiliares.

 Elementos estándar.

 Elementos creativos contruidos por los propios protagonistas.

Grupo 8. De acuerdo con los destinatarios:

 Juegos para las distintas etapas de la infancia

 Juegos para la adolescencia

 Juegos para la juventud

 Juegos para la adultez

 Juegos para la tercera edad.

Grupo 9. De acuerdo con medio en que se desarrolla el juego:

- ✘ Terrestre
- ✘ Acuático
- ✘ Aéreo (ejemplo: planos elevados para trepar)

Grupo 10. De acuerdo con la relación con los otros:

- ✘ Con contacto corporal
- ✘ Sin contacto corporal

Grupo 11. De acuerdo con su origen o procedencia:

- ✘ Juegos tradicionales: insertos en la cultura
- ✘ Juegos vigentes: que están de moda
- ✘ Juegos inventados

Grupo 12. De acuerdo con sus efectos, los beneficios que se esperan se aprecian por avances como:

- ✘ Desarrollo psicomotor.
- ✘ Habilidades de expresión.
- ✘ Acción socializante.
- ✘ Desarrollo del ingenio y fantasía.
- ✘ Desinhibición.

Si bien no se da una descripción de cada tipo de juego, por su propio nombre puede inferir a qué se refiere. Cada juego tiene su propia característica y aun siendo el mismo juego cambia por el simple hecho de tener diferentes jugadores. La dinámica no siempre será la misma debido a que cada participante es diferente y por tanto hace que el juego no siempre sea igual.

1.5 Contribución del Juego en la Infancia

Queda claro que el juego no debe considerarse como pérdida de tiempo, ya que es una actividad esencial en la vida de los seres humanos:

“... es el hombre jugante³, un ser estimulado desde el momento mismo de su concepción a través del juego, que arraigó en él un espíritu lúdico encarnado como forma de vida, capacitado, por lo tanto, para afrontar los permanentes desafíos que le plantean los vericuetos de la existencia para poder crecer y hacer crecer. Es el hombre que fue educado con permiso de equivocarse, habilitado para ensayar tantas veces como necesite, sin represiones ni condicionamientos, pero con reflexiones y libertado” (Mariotti, 2006:57)

El juego aporta una enorme cantidad de beneficios que contribuyen en el crecimiento y maduración de los más pequeños. La importancia que se le otorgue a esta actividad durante la infancia, generará en las y los niños el desarrollo de todas sus potencialidades lúdico-creativas, asimilando conocimientos y actitudes con una confianza traducida en bienestar.

Padres de familia y maestros tienen la responsabilidad de generar y permitir el juego como una actividad esencial en la vida diaria de los niños y las niñas.

“Posiblemente sea cuando el sistema educativo se advierta con claridad que es imprescindible enseñar y transmitir no sólo lo que ya se conoce como patrimonio del corpus de las ciencias y las artes; que no es suficiente el saber hacer lo que otros ya hicieron, sino que es urgente apuntar también a investigar y conocer lo desconocido y hallar nuevas herramientas para explotarlo.

Será cuando las escuelas tengan menos miedo a la libertad y dejen entrar el juego por una abertura, valorando sus efectos sobre el desarrollo de la inteligencia y las emociones” (Mariotti, 2009:65)

Ni la familia, ni la escuela deben limitar el juego. Desde que se es pequeño, se debe apoyar, generar y participar en la actividad lúdica. ¿Pero cómo se puede abordar el juego en el ámbito de la escuela? Su esencia no cambia, sobre todo en lo concerniente a ser un elemento que contribuye de manera fundamental al desarrollo del niño. Ahora se puede apreciar su beneficio, cuando en la escuela se valore la importancia estratégica del juego para favorecer procesos de aprendizaje. La educación escolar puede relacionar los temas con el contenido curricular e interrelacionar saberes por medio de juegos preparados para y por los alumnos, entre otras cosas.

³ Jugante: persona que adquiere y conserva viva en su pensamiento y acción, una apertura al juego placentero y una actitud lúdico-creativa como forma de vida.

Asimismo, el juego en la escuela puede contribuir significativamente a promover determinadas actitudes concordantes con los principios y finalidades que define la acción escolarizada, en la medida en que mediante el juego el alumno encuentra referentes y condiciones para contrastar y constatar lo que a lo largo de su corta existencia ha ido asimilando como determinante en el establecimiento de relaciones interpersonales de comunicación, respeto y armonía.

Desde esta perspectiva, se retomarán dos actitudes frente a una misma situación que resalta Mariotti (2009:63) y que demuestran el valor e interés que se le puede otorgar al juego en la vida diaria de los niños, y por tanto, incorporarlo en la escuela contribuyendo significativamente en el aprendizaje de los alumnos; así también, es importante que los padres de familia valoren la actividad lúdica, como se ve en la situación dos, y la promuevan como una actividad esencial que estimula el desarrollo de diversas habilidades.

“Situación 1:

Padre: Raulito, a ver el cuaderno...

Hijo: No, pá; hoy no hicimos nada. ¡La pasamos bárbaro!

Padre: ¿Por qué?

Hijo: Jugamos, nos reímos, nos hicimos amigos, merendamos juntos y formamos grupos.

Padre: Vieja, vamos a tener que hablar con la maestra. Estos chicos no aprenden... juegan nomás.

Situación 2:

Padre: Raulito, a ver el cuaderno...

Hijo: No, pá; hoy no hicimos nada. ¡La pasamos bárbaro!

Padre: ¿Por qué?

Hijo: Jugamos, nos reímos, nos hicimos amigos, merendamos juntos y formamos grupos.

Padre: Entonces han hecho algo muy importante: están aprendiendo a vivir y convivir con alegría y ganas de compartir, dentro del respeto mutuo”.

La importancia que se le otorgue al juego, generará en cada individuo un desarrollo integral en donde valores, emociones, inteligencia y ejercicios motores se refuercen, se aprendan y se descubran de una manera agradable.

El juego es un elemento que fomenta valores tales como la participación, ya que los niños y niñas quieren ser parte de la acción y el trabajo en equipo, promoviendo una interacción social positiva. La cooperación, es a través de las aventuras cooperativas que los niños y las niñas aprenden a compartir con sus iguales; la responsabilidad, ya que cada pequeño deberá hacerse responsable del resultado que genere su acción; la honestidad, al ser y hacer una actividad sin trampas y mentiras; el respeto, a los compañeros de juego, así como a las normas ya que en ocasiones éstas últimas se encuentran auto-impuestas o son prefijadas y nos enseñan que en toda sociedad organizada existen reglas y sujetarse a ellas no es perder la libertad, sino encauzarse por las líneas del orden y el respeto. Así, cada juego de acuerdo con su clasificación, genera ciertos valores que se van involucrando en la personalidad desde la infancia.

Respecto a las emociones, los niños y las niñas mediante el juego pueden expresar sentimientos de alegría o de tristeza, de seguridad o inseguridad, así también el descubrimiento de sí mismo y la aceptación del propio cuerpo. El juego se convierte en una actividad rica para generar confianza en sus participantes, sabiendo que si se equivocan no pasa nada, ya que es juego y pueden volver a hacerlo para obtener un mejor resultado, ensayar cuantas veces quiera generando la sensación de que hacer es poder, es decir, que en el niño está la posibilidad de cambiar y mejorar. El juego también comunica afecto y contacto corporal, pues cuando se sienten felices en la actividad lúdica, por algún logro, se besan, abrazan y saltan juntos de la mano.

En cuanto a los aspectos cognitivos, el juego propicia la creatividad, los niños y las niñas son capaces de hacer una gran casa con tan sólo una caja de cartón. La imaginación y la fantasía, al poder hacer cualquier sueño realidad, con sólo imaginarlo durante el juego; la observación y la atención al ser partícipe interesado de la actividad; la concentración y memoria al poder almacenar y recuperar las situaciones placenteras y agradables, así como los elementos que estuvieron involucrados. Igualmente, mediante el juego se pueden abordar contenidos curriculares específicos, dependiendo de su naturaleza. La mejor forma de simplificar y hacer accesible un contenido particularmente complejo es mediante una actividad que tenga un sentido lúdico en un contexto o ambiente de aprendizaje con las mismas características.

En lo que se refiere al desarrollo psicomotor, el juego promueve la acción y el movimiento sobre los elementos visuales y perceptivos, de la misma manera genera entrenamientos de rasgos tales como la flexibilidad, la resistencia y la agilidad, pues los niños y las niñas ponen a prueba sus propias capacidades físicas como correr, brincar escalones, deslizarse, saltar la cuerda, etc.

El juego se convierte en una experiencia no sólo necesaria que genera satisfacción y diversión, no cabe duda que también da como resultado aprendizajes en diversas áreas de la personalidad de cada sujeto.

Si bien mediante el juego se puede identificar algún tipo de problemática que pudiese tener el niño o la niña, este trabajo se limita solamente a resaltar la importancia del juego en el desarrollo de la personalidad. En caso de que se detecte cierta problemática, es importante acudir con el especialista para recibir un diagnóstico completo y tratar de la mejor manera la situación.

Hay que reconocer que a pesar de lo importante que es el juego para el desarrollo de los niños y las niñas, cada vez se encuentra más ausente en la vida cotidiana debido a que no se juega en las calles por la falta de seguridad, no se juega en la escuela por el exceso de tarea y falta de espacios adecuados, y no se juega en casa por falta de tiempo, espacio y exceso de horas que se le dedican a la televisión. El juego, como ya se señaló, es una actividad muy enriquecedora durante el crecimiento de niñas y niños, contribuye al desarrollo integral de los niños y las niñas al ampliar sus conocimientos y experiencias, su curiosidad y su confianza, así también fortalece el lenguaje y la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones.

Padres, madres, maestros y especialistas en educación no deberían restarle importancia al tema, deberían asumir la responsabilidad, propiciar los medios, promover y participar en la actividad lúdica. De manera general, el juego contribuye a fortalecer los distintos aspectos del desarrollo físico, intelectual, social y emocional del niño y la niña.

El taller de verano que se propone, es una forma de promover el juego. Es muy importante que los niños y las niñas durante las vacaciones de verano no estén todo el día sentados frente al televisor, es necesario que papás y mamás se interesen por

mantener activos a sus hijos e hijas y busquen actividades que enriquezcan su desarrollo.

El taller de verano tiene como finalidad que los niños y las niñas aprendan de una forma divertida a trabajar en equipo, respetar, compartir, participar, imaginar, sonreír, sentir, crear, interpretar, bailar y ejercitarse físicamente. En el taller de verano, el juego tiene la intencionalidad de favorecer distintos valores que servirán para una mejor convivencia en nuestro entorno, así también, se pretende reforzar la confianza en sí mismos permitiéndoles desenvolverse sin temor a equivocaciones y a represiones.

Queda claro que el juego divierte y entretiene. Sin embargo, no sólo tiene esa finalidad, el juego es una actividad rica para todas las edades, ya que puede generar diversos aprendizajes de acuerdo con su intencionalidad.

CAPÍTULO II

LA EDAD PREESCOLAR COMO ETAPA DEL DESARROLLO HUMANO.

A lo largo de la vida, nuestro cuerpo y nuestra persona tiene diversos cambios. El desarrollo humano pasa por varias etapas y cada etapa tiene sus propias características.

El presente capítulo se abordará el desarrollo humano, en específico la edad preescolar que comprende aproximadamente de los tres a los cinco años de edad, ya que la propuesta del taller de verano está dirigida a niños y niñas de dicha edad.

El propósito de este capítulo es ofrecer una visión de las principales aportaciones de las teorías contemporáneas que abordan el desarrollo y las características principales que tienen los niños y niñas en edad preescolar. No se pretende hacer un análisis exhaustivo de las diferentes teorías, su alcance es más modesto y se centra fundamentalmente en resaltar los aspectos que se consideran más importantes.

2.1 Desarrollo humano

El desarrollo humano consiste en una sucesión de etapas o fases en las que se dan una serie de cambios físicos y psicológicos que van a implicar el crecimiento del sujeto: “es el proceso que experimenta un organismo que cambia en el tiempo hasta alcanzar un estado de equilibrio” (Delval, 1994:21). Para Craig (2001), el desarrollo es un término que implica los cambios que con el tiempo se producen en el cuerpo y el pensamiento o en otras conductas, y los cuales se deben a la biología y a la experiencia.

Por su parte, Mussen y Conger (1990:10) describen el término desarrollo, como:

“las alteraciones de la conducta o de rasgos que parecen surgir de manera ordenada al menos durante un espacio razonable de tiempo. Por lo común, estos cambios dan lugar a maneras nuevas y mejoradas de reaccionar, es decir, a una conducta que es más

adaptativa, más sana, más compleja que está más altamente organizada o que es más estable competente o eficiente”.

El desarrollo humano no solo ocurre durante la infancia, está presente a lo largo de nuestra vida, desde la concepción hasta la muerte. A continuación se presenta una tabla de Craig (2001:5) que describe las etapas del desarrollo que atraviesa el ser humano.

ETAPA	EDADES
Periodo prenatal	De la concepción al nacimiento
Infancia	Del nacimiento a los 18-30 meses de edad
Periodo preescolar	De 3 a 5 años de edad
Niñez media	De 6 a 12 años de edad
Adolescencia	De 12-13 a 18-21 años de edad
Juventud	De 18-21 a los 40 años de edad
Madurez	De 40 a 60-65 años de edad
Vejez	De 60-65 años hasta la muerte

Cabe mencionar que las edades en que se presenta cada etapa son aproximadas, ya que cada sujeto se desarrolla de acuerdo a sus rasgos específicos y a las condiciones de su entorno.

Ahora bien, el desarrollo del ser humano no se da por sí solo, si bien el cuerpo está preparado para crecer y madurar, la existencia del medio social es indispensable para el desarrollo de un ser, ya que requiere la atención y los cuidados de otros para que pueda sobrevivir. Desde esta perspectiva, el desarrollo se obtiene de la constante interacción de lo biológico y las experiencias que día con día se van obteniendo en la relación con los otros, es decir, “la combinación de lo biológico y lo cultural, la interacción de los pensamientos y sensaciones, la síntesis de los impulsos internos y de las presiones externas” (Craig, 2001:4).

2.2 Corrientes Teóricas

El estudio del desarrollo humano, especialmente el infantil, se convirtió en una disciplina legítima a mediados del siglo XX. En este mismo tiempo, surgió una variedad de teorías que hoy en día continúan vigentes. Como se mencionó en el capítulo anterior los distintos enfoques nos ayudan siempre a la comprensión y adecuada utilización del tema. A continuación se describirán las principales teorías que desde perspectivas diferentes conciben el desarrollo humano.

2.2.1 Teoría Psicosexual del Desarrollo

Propuesta por Sigmund Freud, la teoría psicosexual del desarrollo señala que el niño pasa por una serie de estados relacionados con la forma en que se establece la satisfacción de sus necesidades, dichos estados son afines con los periodos de desarrollo del sujeto. Así también Freud concluyó que desde que se nace, somos seres sexuales y que en el fondo de toda conducta adulta yace la manera en que se permitió expresar los impulsos.

Las etapas de desarrollo que propone Freud, las llamo psicosexuales. A lo largo de su evolución el individuo pasa por una serie de etapas que están relacionada con el desarrollo de su sexualidad y que están vinculadas a zonas corporales (Delval, 1994). Desde esta perspectiva Freud (Berk, 2004:19) enfatizo “que la manera en que los padres manejen los impulsos sexuales y agresivos del niño en sus primeros años de vida es crucial para el desarrollo de la personalidad sana”.

En la teoría psicosexual existen tres partes de la personalidad: el ello, yo y superyó, mismas que se integran durante las cinco etapas del desarrollo.

- El ello está presente desde el nacimiento, es la fuente de las necesidades biológicas básicas y de los deseos y por tanto, busca satisfacer los impulsos al momento.

- El yo es la parte consciente y racional, surge en la infancia temprana, para asegurar que los deseos del ello sean satisfechos de acuerdo con la realidad, de esta forma el yo dirige los impulsos para que sean ejecutados en objetos apropiados y en momentos y lugares aceptables.
- El superyó aparece aproximadamente en la edad preescolar, contiene los valores de la sociedad y a menudo entra en conflicto con los deseos del ello. El superyó se desarrolla a partir de la interacción con los padres principalmente quienes, con el paso del tiempo insisten en que los niños controlen sus impulsos biológicos.

Freud destacó que a lo largo de la niñez, los impulsos sexuales cambian a las regiones del cuerpo, a la oral, a la anal y a la genital, es así como el desarrollo evoluciona a través de las etapas psicosexuales que a continuación se describen.

<i>Etapa Oral</i>	Primer año de vida	Se caracteriza básicamente por el placer que produce la alimentación, así como por chupar y morder algunos objetos, la zona erógena es la boca y el objeto de deseo es el pecho de la madre. El niño o niña se caracteriza porque es narcisista, dependiente, demandante y explora el mundo mediante el contacto con los objetos llevados a su boca.
<i>Etapa Anal</i>	De los 18 meses a los tres años.	El pequeño encuentra placer en la eliminación o retención de las heces, por lo tanto el ano se convierte en la zona erógena. En esta etapa se empieza con el control de esfínteres, aprendiendo a eliminar en lugares determinados, entendiendo cuáles son sus límites corporales. El niño o la niña pueden obedecer ciertas demandas de los padres o resistirse a ellas.
<i>Etapa Fálica</i>	De tres y los seis años.	La zona erógena son los genitales. Los niños comienzan a distinguir las diferencias entre hombre y mujeres. Se produce el complejo de Edipo o de Electra que lleva hacia la resolución de la identidad sexual que le brinda la familia.
<i>Etapa de Latencia</i>	De los seis a los once años.	Se caracteriza por ser una etapa de represión de los deseos sexuales que se producen hacia el progenitor del sexo opuesto. Existe una relación con el medio que lo rodea en función de la identidad sexual

<i>Etapa Genital</i>	Inicia en la pubertad hasta la edad adulta	Tienen como característica principal la búsqueda de un compañero del sexo opuesto con el que compartir el placer sexual.
----------------------	--	--

Durante las etapas psicosexuales, puede presentarse fijaciones que pueden influir en la personalidad por el resto de la vida.

La teoría psicoanalítica fue la primera que señaló la importancia de las experiencias tempranas para el desarrollo posterior, así también, “revoluciono la forma en que concebimos la personalidad y la motivación, preparando así el terreno para otras teorías más objetivas y precisas. [...] Tomemos pues lo bueno y lo que funciona y no desechemos en su totalidad una teoría tan solo porque una parte no se sostiene” (Craig, 2001:19).

2.2.2 Teoría Psicosocial

Propuesta por Erik Erikson, esta teoría tiene como elemento principal las interacciones sociales. Como se mencionó en el capítulo anterior, Erikson seguidor de psicoanálisis, consideró que la personalidad es el resultado del conflicto entre los instintos y las demandas culturales.

“Aunque Erikson aceptó el marco básico psicosexual de Freud, amplió el cuadro de desarrollo de cada etapa. En su teoría psicosocial, Erikson enfatizó que las experiencias sociales de cada etapa freudiana no sólo conducen a un yo sitiado que media entre los impulsos del ello y las demandas del superyó. El yo también es una fuerza positiva en el desarrollo. En cada etapa, el individuo adquiere actitudes y habilidades que lo convierten en un miembro de la sociedad activo” (Berk, 2004:21).

De esta manera, Erikson señaló que cuando los niños obtienen lo que necesitan e inician su vida con un buen sentido de confianza en los demás y en el mundo que los

rodea, el desarrollo se realizara con mayor facilidad, por tanto otorga un papel fundamental a los progenitores para favorecer un buen desarrollo.

Propone ocho etapas de desarrollo y cada una se basa en lo que sucedió en la anterior. En cada etapa existe un conflicto, y es necesario resolverlo hasta cierto punto, para que el individuo pueda afrontar satisfactoriamente los conflictos de las etapas posteriores. A continuación se describen las ocho etapas de desarrollo, propuestas por Erikson.

<i>Confianza frente a desconfianza</i>	Del nacimiento al año de edad.	Desde los primeros cuidados que recibe, el niño descubre la confiabilidad fundamental de su ambiente. Si sus necesidades se satisfacen en forma constante y si recibe atención y afecto, se forma una impresión global del mundo como un lugar seguro. En cambio, si su mundo es incongruente, doloroso, estresante y amenazador, aprende a esperar más de lo mismo y a pensar que la vida es impredecible y que no vale la pena.
<i>Autonomía frente a vergüenza y duda</i>	Del año a los tres años.	Los niños descubren su cuerpo y la manera de controlarlo. Exploran la comida y la ropa, aprenden a controlar los esfínteres y nuevas formas de exploración. Cuando comienzan a hacer las cosas sin ayuda, adquieren el sentido de seguridad y de control de ellos mismos. En cambio, aprenden a sentir vergüenza y a dudar de ellos si fracasan, si se les castiga o se les considera desordenados, torpes impropios o malos.
<i>Iniciativa frente a culpa</i>	De los tres a los seis años.	Los niños exploran el mundo por sí mismos. Descubren como funciona y la manera de influir en él. Para ellos contiene personas y cosas reales e imaginarias. Si sus exploraciones y actividades suelen ser eficaces, aprenden a tratar con las cosas y con las personas en forma constructiva y aprenden el sentido de iniciativa. Pero si se les critica o castiga en forma excesiva, aprenden a sentirse culpables por muchos de sus actos personales.
<i>Laboriosidad frente a inferioridad</i>	De los seis a los doce años.	Los niños adquieren numerosas habilidades y competencias en la escuela, en el hogar y en el mundo exterior. La comparación con los compañeros es cada vez más importante. En esta etapa perjudica muchísimo una evaluación negativa del yo en

		comparación con los otros.
<i>Identidad frente a difusión del ego</i>	De los 12 a los 18 años.	Antes de la adolescencia el niño aprende varios roles: estudiante o amigo, hermano mayor, atleta, músico. Durante la adolescencia es importante ordenar e integrar estos roles en una sola identidad congruente. Se produce una difusión del ego, si no se forma una identidad central o si no se logra resolver un gran conflicto entre los dos roles.
<i>Intimidad frente a aislamiento</i>	De los 18 a los 40 años	Este es el conflicto central durante los últimos años de la adolescencia y en los primeros de la adultez. La intimidad abarca más que la sexualidad. Es la capacidad de compartir con otra persona de uno u otro sexo, sin miedo a perder la identidad personal. El establecimiento de la identidad se ve influido por la solución de los cinco conflictos anteriores.
<i>Generatividad frente a ensimismamiento</i>	De los 40 a los 65 años.	En la adultez, una vez resueltos en parte los conflictos precedentes, los hombres y las mujeres pueden concentrarse más en ayudar a otros. Los individuos pueden dirigir su energía a la solución de los problemas sociales, sin que experimente conflicto alguno. Pero si no se resuelven los conflictos anteriores, a menudo predomina la preocupación por el yo en cuestiones de salud, de comodidades entre otras.
<i>Integridad frente a desesperación</i>	De los 65 en adelante.	En las últimas etapas de la vida es normal que las personas examinen su vida anterior y se juzguen. El resultado será un sentido de integridad, si descubren que les satisface el hecho de que su vida haya tenido significado y haya sido participativa. Pero las invadirá la desesperación, si su vida les parece una serie de esfuerzos mal encaminados y de oportunidades fallidas.

(Craig, 2001:22)

El desarrollo del ciclo vital no puede comprenderse favorablemente fuera del contexto social en el que se realiza. El individuo y la sociedad están íntimamente entrelazados en un intercambio continuo. Erikson a diferencia de Freud, señaló que el desarrollo normal debe ser entendido con relación a la forma de vivir única de cada cultura.

2.2.3 Teoría del Desarrollo Cognoscitivo

Para entender de mejor manera a que se refiere el desarrollo cognoscitivo hay que mencionar qué se entiende por cognición.

“El término cognición designa a los procesos que intervienen en: a) percepción o descubrimiento, organización e interpretación de la información procedente tanto del mundo exterior como del ambiente interno; b) la memoria o almacenamiento y recuperación de la información recibida; c) el razonamiento o uso del conocimiento para hacer inferencias y sacar conclusiones, y e) y el discernimiento o reconocimiento de nuevas relaciones entre dos o más segmentos del conocimiento” (Mussen y Conger, 1990:231).

Hay que resaltar que este término comprende un conjunto tan amplio de procesos específicos que parece imposible crear una teoría que los abarque todos. Sin embargo la obra de Piaget ha ejercido una gran influencia en nuestras concepciones actuales del desarrollo cognoscitivo.

La teoría propuesta por Jean Piaget se concentra en el pensamiento, razonamiento y la solución de problemas, dando especial importancia a cómo se desarrollan estos procesos desde la infancia. “Su interés no se centraba en la cantidad de información que los niños poseían, sino en las formas en que su pensamiento y sus representaciones internas de la realidad física cambiaban a través de las diferentes etapas de desarrollo” (Gerric, 2005:325). Así también consideraba que la mente no se limita sólo a responder a los estímulos sino que crece, cambia y se adapta al mundo.

“Es central en su teoría, el concepto biológico de adaptación. Igual que las estructuras biológicas del cuerpo se adaptan para ajustarse al ambiente, las estructuras de la mente se desarrollan a lo largo de la niñez para ajustarse mejor al mundo externo” (Berk, 2004: 27)

Retomando a Mussen (2003), la inteligencia es para Piaget la capacidad de adaptarse al medio ambiente y a situaciones nuevas de pensar y actuar en forma adaptativas.

El desarrollo que propone Piaget presenta tres elementos principales, la asimilación, la acomodación y el equilibramiento:

“Los mecanismos principales que le permiten al niño avanzar desde una etapa hasta la siguiente son los de la asimilación, la acomodación y el equilibramiento [...] la asimilación es

la tendencia a relacionar un nuevo acontecimiento con una idea que uno ya posee. La acomodación es la tendencia a cambiar las ideas propias para que puedan casar con un acontecimiento nuevo, inicialmente desconcertante. La equilibración es el proceso por el cual el niño encuentra la solución entre la asimilación y la acomodación” (Mussen y Conger, 1990:277).

Para tener más claro estos conceptos se retomará nuevamente a Mussen y Conger (1990:277) con el ejemplo que proponen:

“Un niño de cinco años de edad ha aprendido que los objetos que vuelan por el cielo se llaman pájaros. Cada vez que el niño ve moverse un objeto por el cielo, el niño asimila ese acontecimiento a su idea de pájaro. Luego un día el niño ve por primera vez a un helicóptero volar bajo y trata de asimilar al objeto su idea de pájaro. Pero el ruido, el tamaño y la forma del aparato discrepan demasiado de su idea de pájaro y efectúa la acomodación a estas dimensiones excepcionales. Ahora el niño se halla en un estado de desequilibrio. No está seguro de que sea un pájaro, ni tampoco muy seguro de qué otra cosa pueda ser el objeto. Le pregunta a su padre como se llama el objeto y éste le dice que es helicóptero, que no es un pájaro. El padre le explica la diferencia entre los dos. El niño ahora ha creado una nueva categoría de objetos voladores y se halla transitoriamente en un estado de equilibramiento o de armonía cognoscitiva”.

La teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget propone cuatro fases del desarrollo en el niño: fase sensoriomotora, fase preoperacional, fase de las operaciones concretas y fase de las operaciones formales. Cada fase o nivel de desarrollo se da a partir de la fase anterior y continúa en la siguiente. Así también es una secuencia de etapas regular e invariable, esto quiere decir que todos los niños pasan por la misma sucesión de etapas del desarrollo (Mussen, 2003). “En cada una de las etapas el niño tiene ciertas capacidades mentales y ciertas tendencias organizadoras, y ellas influyen en las formas en que el niño interactúa u opera sobre el medio ambiente y sus propias experiencias” (Mussen, 2003:38).

<p>Fase Sensoriomotora</p>	<p>Del nacimiento a los dos años.</p>	<p>El niño descubre el mundo observando, tomando las cosas con las manos, llevándoselas a la boca o por medio de otras acciones. La inteligencia se basa en los sentidos y en el movimiento corporal, comenzando con los reflejos simples que dan origen a conductas voluntarias más complejas.</p>
----------------------------	---------------------------------------	---

<p>Fase preoperacional</p>	<p>De los dos a los siete años aprox.</p>	<p>El niño se forma conceptos y utiliza símbolos como el lenguaje para comunicarse mejor. Los conceptos se limitan a su experiencia personal inmediata. En esta etapa posee nociones muy estrechas, a veces mágicas, de la casualidad y le es difícil clasificar los objetos o los hechos. No tiene teorías globales y generales, sino que se sirve de sus experiencias diarias para crear conocimientos específicos. No hace generalizaciones sobre la clase de objetos, ni percibe las consecuencias de una cadena de eventos.</p>
<p>Fase de las operaciones concretas</p>	<p>De los siete a los 11 o 12 años aprox.</p>	<p>El niño comienza a pensar de manera lógica, a clasificar a partir de varias dimensiones y a entender los conceptos matemáticos a condición de que aplique esas operaciones a objetos o hechos concretos, por lo menos imaginables en forma concreta. Empieza a utilizar la lógica en su pensamiento, pero le cuesta mucho entender que un animal puede ser al mismo tiempo “perro” y “terrier”; solo puede realizar una clasificación a la vez. Sin embargo un niño de siete años sabe que los terriers son un grupo más pequeño, dentro del grupo mas grande, el de todos los perros. En este tipo de pensamiento se refleja el conocimiento de la jerarquía en la clasificación.</p>
<p>Fase de las operaciones formales</p>	<p>De los 11 o 12 años en adelante</p>	<p>El niño puede analizar las soluciones lógicas a los conceptos concretos y abstractos. También puede pensar en forma sistemática en todas las posibilidades y encontrar soluciones lógicas; puede realizar proyecciones a futuro, recordar el pasado en la solución de problemas y razonar mediante la analogía y la metáfora. En este tipo de pensamiento no necesita estar ligado a objetos ni a hechos físicos. Permite preguntar y contestar preguntas hipotéticas; permite además entrar en la cabeza de otros y asumir sus roles e ideales.</p>

(Craig, 2001:36)

El conocimiento que se va desarrollando no se adquiere por sí mismo, se necesita una relación activa con el mundo “Piaget ha adoptado un modelo biológico de crecimiento,

pues aunque afirma que la maduración regula la aparición de las funciones cognoscitivas, no puede efectuarse ningún crecimiento intelectual sin un ambiente que le preste apoyo” (Mussen y Conger, 1990:276). La teoría del desarrollo de Piaget, revolucionó el área con su perspectiva de los niños como seres activos que toman responsabilidad de su propio aprendizaje (Berk, 2004).

2.2.4 Teoría Cognoscitiva Social

De acuerdo con Piaget el niño es un científico activo, es la fuente del conocimiento más importante que interactúa con el ambiente y que cada vez aprende estrategias más complejas, sin presiones externas.

Vygotsky (Berk, 1999), por su parte, también creía que los niños y niñas son buscadores activos del conocimiento, pero no los veía como únicos agentes. En su teoría, el niño y el entorno social colaboran para moldear la cognición en formas culturales adaptativas. Vygotski llegó a la conclusión de que interpretamos al mundo aprendiendo significados compartidos de quienes nos rodean, esto quiere decir que los individuos construyen los significados comunes de los objetos y de los acontecimientos de forma colectiva, transmitiéndolos después por medio del lenguaje (Craig, 2001).

Desde la perspectiva de Vygotski (Berk, 1999), los niños están dotados con capacidades perceptivas de atención y de memoria básicas que comparten con otros animales. Siguiendo el curso natural de desarrollo durante los primeros dos años y a través del contacto directo con el entorno, los niños son capaces de elaborar representaciones mentales, especialmente a través del lenguaje. Posteriormente los niños empiezan a comunicarse consigo mismos, muy parecido a la manera en que conversan con otros. Este proceso da como resultado, la transformación de las capacidades mentales básicas en procesos cognoscitivos más elevados.

En su teoría, Vygotski (2008) definió dos niveles de desarrollo cognoscitivo. El primero es el nivel real de desarrollo del niño, determinado por la solución independiente de problemas. El segundo es el nivel de desarrollo potencial, determinado por el tipo de

problemas que puede resolver con la guía de un adulto o en colaboración con compañeros con mayor habilidad. A la distancia entre estos dos puntos Vygotsky la llamó zona de desarrollo próximo, que es el rango de tareas que los niños todavía no pueden resolver o manejar solos, pero que pueden lograr con la ayuda de los adultos o con sus iguales más hábiles. Los niños, conforme comparten el diálogo cooperativo con las personas que los guían, toman el lenguaje de estos diálogos. El niño lo hace parte de su habla privada, y lo utiliza para organizar sus esfuerzos independientes de la misma forma (Berk, 1999).

En conclusión, para Vygotski y sus seguidores (Craig, 2001:153) “el desarrollo cognoscitivo está integrado al contexto social y cultural del niño. Su desempeño óptimo demuestra que lo que sabe proviene de la colaboración con compañeros y adultos”.

Desde esta perspectiva y de acuerdo con Grace Craig (2001), si queremos comprender el desarrollo cognoscitivo del niño es preciso examinar los procesos que favorecen la construcción social del conocimiento y su construcción física. También es necesario considerar las características de las familias y la forma en que interactúan con el desarrollo. Esta teoría “en la actualidad está experimentando un aumento de su interés en la perspectiva sociocultural” (Berk, 1999: 330).

Cada teoría propone un punto de vista sobre el desarrollo; sin embargo, y de acuerdo con Maier (2000:18) hay que recordar que es posible medir o evaluar a cada individuo en el contexto de su propios desenvolvimientos, y que, si bien la teoría del desarrollo puede ayudar a la elaboración de una comprensión generalizada de los procesos del desarrollo infantil, únicamente cabe utilizarla cuando se le aplica al individuo de acuerdo con los rasgos específicos de su propia y original situación.

Se ha considerado importante entender de un modo más integral las características principales del desarrollo de acuerdo a diferentes enfoques, ya que la información ofrecida proporciona el conocimiento de cada etapa del ciclo vital. Comprender las características que se generan durante el desarrollo nos permite distinguir muchos conocimientos del comportamiento humano que deben ser comprensibles en cada sujeto, de tal forma que cualquier conducta o actuar del individuo sea visto desde la etapa del desarrollo en que se encuentre.

En el caso de los niños y las niñas en edad preescolar, cada aprendizaje, conducta, juego y actuar de los pequeños debe ser entendido de acuerdo con las características de la etapa que atraviesan. Los padres, madres, maestros y especialistas en educación tienen la responsabilidad de conocer y por tanto, favorecer los diferentes aspectos del desarrollo para generar e impulsar una mejor calidad de vida en cada niño y niña.

2.3 Edad preescolar

Como se mencionó al iniciar el capítulo, el taller de verano que se propone está dirigido a niños y niñas en edad preescolar, por lo que es importante conocer esta etapa y así poder comprender la forma que tienen los niños de jugar, aprender e interactuar entre ellos.

A continuación se destacan las principales características que presentan los niños y las niñas en edad preescolar. Se tomarán en cuenta las aportaciones de los distintos enfoques ya mencionados. La finalidad de este apartado es conocer las principales características del desarrollo motor, cognoscitivo y social-afectivo de esta etapa para facilitar la aplicación del taller de verano y proporcionar actividades de acuerdo con sus propias características.

Como se ha visto, en cada etapa de la vida, el desarrollo comprende diversos cambios, si bien se consideran las características principales que definen y caracterizan dicha etapa, cabe resaltar, que el desarrollo de cada niño o niña es único, debido a la diversidad que existe.

La edad preescolar se presenta aproximadamente entre los tres y los casi seis años de edad, si bien, existe una diferencia de desarrollo muy importante desde el inicio al término de dicha etapa, en este periodo se tiene en común procesos de pensamiento y características que permiten ubicar esta fase como un momento específico del desarrollo (Serrano, 2004).

Muchos son los cambios que se presentan en esta etapa:

“Los niños se convierten poco a poco en personas realistas que forman conceptos y muestran competencia lingüística. Descubren lo que pueden o no controlar. Generalizan a partir de la experiencia [...] Aprenden el lenguaje necesario para comunicar sus necesidades, sus ideas y sentimientos [...] A medida que el preescolar aprende la sintaxis y, también asimila los valores sociales culturales apropiados. [...] Perfeccionan su habilidad para deslizarse y correr y aprenden las habilidades motoras finas para escribir el alfabeto, abotonarse el suéter o armar las piezas de un rompecabezas. Los progresos que el preescolar realiza en el pensamiento, el lenguaje y las habilidades motoras están interrelacionados” (Craig, 2001: 203).

A continuación se describen las principales características que definen el desarrollo en la edad preescolar.

2.3.1 Desarrollo de habilidades motoras

La habilidad motriz es la destreza para mover alguna o algunas partes del cuerpo. Los cambios más importantes con respecto al desarrollo motor de toda persona ocurren en los primeros años de vida. Es en este periodo en el cual el niño adquiere destrezas básicas y necesarias que le permitirán la supervivencia y el desarrollo de habilidades superiores. El desarrollo motor sigue una secuencia, es decir, el dominio de una habilidad ayuda a que surja otra.

Durante la edad preescolar, los niños y las niñas desarrollan de manera más rápida las habilidades motoras gruesas que son las que implican movimientos amplios del cuerpo, tales como: brincar, correr, arrojar objetos, etc. A partir de los tres años, el niño o la niña tiene mayor flexibilidad en sus muñecas y sus rodillas, aunque no tanta como la que alcanzará a los cuatro o cinco años; conforme crecen pueden correr, detenerse, brincar en el mismo lugar, equilibrarse, sostenerse sobre un pie e imitar pasos de baile.

En cuanto a las habilidades motoras finas están las que implican movimientos ligeros del cuerpo, especialmente con las manos y los dedos, tales como: escribir, utilizar cubiertos, abotonarse alguna prenda, cortar con tijeras, entre otras, se desarrollan con mayor lentitud.

Los niños o niñas entre los tres y los cuatro años pueden abotonarse y desabotonarse botones. Entre los cuatro y los cinco años puede vestirse y desvestirse sin ayuda, cortar con tijeras y utilizar bien los cubiertos. Entre los cinco y seis años puede hacer un nudo simple, amarrar agujetas y dibujar con más precisión.

El proceso se da poco a poco y aunque en ocasiones provoquen cierto tipo de caos, con el tiempo irán mejorando sus habilidades.

“La práctica es indispensable para el desarrollo motor. Los niños no pueden dominar la acción de subir escaleras si no la realizan [...] Cuando los niños viven en un ambiente limitado y restringido, su adquisición de habilidades motoras se rezaga [...] un ambiente rico y dinámico suelen ajustar bien su ritmo de aprendizaje” (Craig, 2001: 209)

Si bien estas son características generales, cabe resaltar que no son las únicas habilidades que el niño presentará durante esta etapa. Cada pequeño es diferente y dependerá mucho de la relación y la atención que reciba por parte de sus padres o maestros o cuidadores para poder realizar más actividades. Desde esta perspectiva, es muy importante ayudar a los niños y a las niñas a mejorar las habilidades motoras por medio de juegos y ejercicios para que adquieran mayor destreza, confianza y control en sus movimientos.

El juego motor será el principal medio para alcanzar los logros motores, ya que en él se concilian acción, pensamiento, lenguaje, regla e integración; ya que el juego permite construir de manera integral funciones tan importantes como el equilibrio, la lateralidad y las conductas perceptivo-motrices, a la vez permite también conocer y adaptarse al medio físico y social.

2.3.2 Desarrollo cognoscitivo

El desarrollo cognoscitivo, como ya se mencionó anteriormente, es el que se refiere a las habilidades intelectuales. En esta parte se retomará la teoría cognoscitiva propuesta por Jean Piaget. La edad preescolar comprende la fase preoperacional, ésta a su vez se divide en dos estadios o subfases por las que atraviesan los pequeños. A continuación

se describen las principales características que se presentan en cada uno de los estadios.

- Estadio preconceptual: se presenta aproximadamente entre los dos y los cuatro años de edad. Los niños durante esta edad investigan su ambiente y las posibilidades de actividad en él. Todos los días descubren nuevos símbolos que utiliza en la comunicación consigo mismo y con los otros. El resultado es el aumento en el uso y la complejidad de los símbolos y del juego simbólico, esto quiere decir que ahora los símbolos le permiten pensar en cosas aunque no se encuentren presentes en el momento, así también las palabras tienen la fuerza de poder comunicar aunque estén ausentes las cosas a las que se refieren. Sin embargo, aún no distinguen entre la realidad mental, física y social. Perciben sus mundos según la experiencia previa que ha tenido de ellos. Esta visión limitada lo lleva al supuesto de que todos piensan como él, por tanto, los niños durante estas edades son egocéntricos, están centrados en sí mismos y no son capaces de tomar el punto de vista de otra persona (Craig, 2001).

Como vehículo de desarrollo, en el estadio preconceptual, el juego sirve para consolidar y ampliar sus adquisiciones anteriores. El niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez. Cuando juega, anhela el hecho de ejecutar tareas de la vida real, y en ese sentido puede realizar actividades que van de lo simple a lo complejo. El juego que implica lenguaje e imitación, conduce a la comunicación con el mundo exterior y a un gradual proceso de socialización. La importancia del juego en la etapa preconceptual son las propias actividades, de manera que ganar significa realizar eficazmente dichas actividades y así lo único que importa es completar exitosamente su juego.

En cuanto al sentido de obediencia, mucho antes que el niño o la niña sepa el significado, comprende que consiste en hacer lo que se le manda, por tanto su conducta responde a las exigencias verbales y cree que un buen niño o niña es la que satisface los reclamos de sus padres o tutores.

- Estadio de transición o intuitivo: aproximadamente se presenta entre los cinco y los siete años de edad. El niño o la niña comienza a distinguir la realidad mental de la física. Comienza a utilizar palabras para expresar su pensamiento y aunque utiliza cada vez un lenguaje más apropiado, aún no comprende totalmente su significado. La representación visual y la experiencia personal le permiten percibir relaciones simples y establecer sus propios criterios. En cuanto al egocentrismo, el niño o la niña comienza a poner atención a otros puntos de vista. La conversación que establece representa una extensión del pensamiento en voz alta, proyecta sus pensamientos individuales hacia el plano social y alienta las expresiones colectivas. Se perfecciona el pensamiento racional aunque en ocasiones puede recurrir al pensamiento mágico para explicar ciertos acontecimientos.

En lo que se refiere al juego, éste refleja gran parte del desarrollo intelectual evolutivo, adquiere un carácter visiblemente social, pero los procesos de pensamiento todavía conservan el egocentrismo. En el juego se utiliza una imaginación simbólica más amplia, por lo tanto, los juegos de imaginación que aparecen indican que el niño ha alcanzado un nuevo nivel de pensamiento organizativo; ahora puede pensar con referencia a otros, por tanto el resultado más satisfactorio es que el juego toma un carácter más social.

De manera general, el pensamiento de un niño o niña en edad preescolar es ilimitado, al poder otorgar un sinnúmero de significados a un objeto, dependiendo del contexto en el que se encuentre; es irreversible ya que percibe los acontecimientos como si ocurrieran en una sola dirección y es egocéntrico al centrarse solamente en la perspectiva personal. Sin embargo, y como lo menciona Vygotski, no hay que dejar de lado el contexto social, debido a que los niños o niñas de alguna manera son guiados siempre por alguna persona con más conocimientos.

2.3.3 Desarrollo socio-afectivo

El desarrollo de la socialización y la afectividad en el niño o niña juega un papel muy importante en el afianzamiento de su personalidad, autoimagen y autonomía. Esto es esencial en los niños para relacionarse con sus padres, hermanos, abuelos y demás familiares, así como con sus maestros y compañeros. El niño o la niña irá creando su manera personal de vivir, sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos y seres que lo rodean, así también su manera de actuar y comportarse con los demás.

La familia es el primer contexto en el que se inicia el desarrollo cognitivo, afectivo y social; en ella establecemos nuestras primeras relaciones sociales con otros seres humanos y se comienza a desarrollar una imagen de ellos mismos y del mundo que los rodea (Blanco, 2004 citado de Misitu, 2001). Desde esta perspectiva y tomando como referencia el análisis de Craig (2001), se tomará en cuenta a la teoría del aprendizaje social, ya que recalcan los nexos entre cognición, conducta y ambiente. Es así como la conducta de los niños es moldeada no sólo por los castigos y recompensas externas, sino también por los modelos de roles. La teoría del aprendizaje social señala que las conductas positivas o negativas influyen en las interacciones con padres, hermanos, compañeros y otras personas con el niño.

Dentro de las conductas positivas se resaltan las acciones que tienden a beneficiar a otros de una manera desinteresada como son: compartir, cooperar, ayudar, consolar, compadecer, defender, proteger, entre otras. A pesar de que estas conductas, en ocasiones requieren de sacrificios y en algunos casos riesgos, siempre se acompañan de sentimientos como el afecto, la amistad, la gentileza y la empatía (Craig, 2001). Este tipo de conductas comienzan a aparecer durante la etapa preescolar, debido a que los padres y en su caso hermanos, ejercen una gran influencia para la adquisición de este tipo de conductas.

En cuanto a las conductas negativas, se resalta principalmente la agresión. Esta acción se puede clasificar en agresión hostil y agresión instrumental. La agresión hostil es una conducta que trata de lastimar o establecer un dominio sobre otro y la agresión

instrumental es el daño que causa de manera incidental una conducta propositiva. En la edad preescolar, la agresión física es una respuesta al enojo, durante el proceso de desarrollo el niño o la niña irá disminuyendo la agresión física reemplazándola con la agresión verbal. Esta acción reducirá conforme se aumente la capacidad para resolver los conflictos, un ejemplo puede ser la negociación.

El aprendizaje social tiene lugar en muchos medios, como: familia, guarderías, escuela, comunidad, películas, televisión, etc. Es importante estar al tanto de las conductas que las y los niños adquieran de manera que se favorezcan conductas positivas y se eliminen las negativas.

En conclusión, en la etapa preescolar las niñas y los niños aprenden más rápidamente que en cualquier otra época. Los niños de corta edad se desarrollan con mayor rapidez y aprenden más rápidamente cuando reciben amor y afecto, atención, aliento y estímulos mentales, así como alimentos nutritivos y una buena atención de la salud. Desarrollar en el pequeño el interés en el juego le proporcionará una forma natural de aprender y de enriquecer sus experiencias personales en la relación que establece con su mundo y su realidad. El juego es la primera actividad creadora del niño: la imaginación que nace y se desarrolla en el juego viene a desembocar en la creatividad. Su práctica contribuirá al desarrollo social y afectivo de la personalidad y fomentará la adquisición de actitudes, valores y normas, a la vez es el medio ideal para la adquisición de habilidades corporales, como son la percepción auditiva, la orientación espacial, la percepción de formas espaciales, la expresión corporal y la motricidad fina, entre otros.

Como se ha mencionado, todos los niños son diferentes, pero comparten ciertas características que hacen clasificar dicha etapa, mismas que se retoman para las actividades propuestas en el siguiente capítulo que describe el taller de verano.

CAPÍTULO III

PROPUESTA: TALLER DE VERANO

Como su nombre lo indica, un taller es un lugar donde se trabaja y se elabora. Es una forma de enseñar y aprender en grupo mediante la realización de algo, es decir, en un taller se transmiten los conocimientos a partir de la práctica, de manera que el aprendizaje se proporciona a través de la realización de ciertas actividades afines a la formación que se pretende proporcionar a los participantes (Careaga, 2006).

Desde esta perspectiva, el taller de verano que se describirá es una propuesta de experiencia real que nace a partir del trabajo que se ha realizado con niños y niñas durante las vacaciones de verano. La idea de realizar talleres de verano se da como una opción de aprendizaje, diversión y entretenimiento al terminar el curso escolar. Los niños y las niñas conocerán, convivirán y participarán junto con otras personas de una manera muy activa.

Si bien, existen muchos talleres de verano que se especializan en la regularización de materias, aprendizaje de algún idioma, práctica de algún deporte, etc., el taller de verano que se propone se caracteriza por ser recreativo, potenciando la formación integral de los niños. Tiene como base el juego, el cual desarrolla habilidades, conocimientos y comportamientos de una manera divertida, placentera y eficaz. El juego es un “rasgo básico del desarrollo de toda persona, que propone un aprendizaje implícito a través del cual se adquieren conocimientos, capacidades y hábitos partiendo de experiencias e intereses” (Jiménez, 2004).

En el taller de verano considera al juego como una actividad característica de los más pequeños “es la forma preferida de expresión infantil, en la que el niño proyecta su mundo. El niño juega constantemente y reproduce en sus juegos sus vivencias y relaciones con su entorno” (Iglesias, 2007), básicamente en el juego se recrea la forma de vivir en el entorno familiar durante los primeros años de vida, lo cual es parte sustancial de esta propuesta.

“Desde el punto de vista pedagógico, el juego es un formador porque concreta las enseñanzas que ha asimilado sin darse cuenta, desarrolla lo adquirido, despierta posibilidades intelectuales o físicas y aumenta sus conocimientos. Así mismo permite un mayor despertar de su imaginación y un mejor desarrollo de su creatividad, lo incita a descubrir y utiliza individualmente la inteligencia, la experiencia, el ambiente, su propio cuerpo y su personalidad. El juego desempeña una función social porque satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana [...]” (Arango, 2002:8).

La propuesta del taller sigue la línea de Vygotski (Martínez, 1999), de acuerdo al trabajo del facilitador, de manera que, el juego puede ser planificado y dirigido por el adulto, puede organizarse en grupo, o de la mejor manera posible, para conseguir objetivos concretos en el proceso de desarrollo que transcurre a lo largo de la infancia.

3.1 Aspectos generales

Cada juego que se propone y se organiza está basado en las características del desarrollo que se presentan en la edad preescolar. Si bien, se entiende que todos los niños y las niñas son diferentes y no siempre presentan las mismas características, las actividades encaminadas al desarrollo y estimulación de distintas habilidades pueden adaptarse a los rangos de edad comprendidos en la etapa preescolar.

El taller de verano se compone, en general, de quince sesiones impartidas de lunes a viernes, cada una de tres horas. Cada sesión tiene sus propios objetivos. Sin embargo, en todas las sesiones se trabajan juegos motores, cognoscitivos y sociales.

La primera sesión consiste en presentarse, conocerse y explicar el taller haciendo hincapié en la participación, la amistad, la diversión y el aprendizaje. Desde el primer día el juego estará presente y se le otorgará un gran valor.

En la sesión dos y tres se trabaja con el propósito de “romper el hielo” entre los participantes para propiciar las relaciones interpersonales y de comunicación sin que

medie barrera alguna y, también, en generar confianza entre los integrantes del grupo para obtener una buena participación en todas las actividades.

A partir de la cuarta sesión hasta la trece se pretende estimular la interacción social, la atención, la concentración, el trabajo en equipo, la cooperación, el saber compartir, el confiar en uno mismo, trabajar la motricidad fina y gruesa y seguir indicaciones, todo por medio del juego y de actividades manuales. Se inicia el ensayo de la obra de teatro en la cual las facilitadoras serán parte del reparto para guiar la obra.

De igual forma el baile es muy importante durante estas sesiones, los niños participantes se tienen que aprender dos coreografías, una elegida por el grupo y otra elegida por las facilitadoras que será una canción infantil que promueva el aprendizaje de colores, animales o valores. Todos los días se ensayaran los bailes y la obra de teatro, misma que deberá conjugarse con música original de la obra y así poder hacer más fácil y más entusiasta la participación.

En la sesión diez se realizará una pequeña junta con los padres de familia con el fin de organizar la clausura y el convivio de cierre, lo cual tendrá una gran importancia pues da la oportunidad de culminar el esfuerzo realizado y reflexionar sobre el mismo con el objeto de valorar en parte su impacto hacia los niños y buscar su mejoramiento.

La sesión catorce es la sesión de despedida, sin dejar a un lado las actividades que se han desarrollado durante el taller, el grupo se despedirá exponiendo lo que le gustó y lo que no durante el taller, así también el abrazo del adiós es fundamental para expresar sentimientos.

La sesión quince es la de clausura, por lo tanto la dinámica será completamente distintita a las demás sesiones, ya que su desarrollo es tipo festival escolar presentando a madres y padres de familia la obra de teatro con la caracterización de acuerdo a los personajes y los bailes coreográficos.

En lo que se refiere a la aplicación, el taller de verano se caracteriza por ser flexible al dar la oportunidad a quien lo aplica de modificar las actividades en cuanto al tiempo y a la forma de realizarlas. Si bien se describe cada sesión con sus juegos, materiales, y

tiempo, estas pueden ser manejadas de acuerdo al grupo pero sin perder de vista el objetivo.

Es muy importante contar con un lugar espacioso, con mucha luz y con el mobiliario necesario. Se requiere de un salón y un patio de juegos. Referente al material de juego, las facilitadoras deberán tener todo lo necesario para su aplicación. Para las manualidades se proponen materiales que se puedan reciclar o en su caso que sean muy económicos. Para la presentación de la obra de teatro, la caracterización del personaje puede ser de cualquier material de acuerdo a las posibilidades de cada participante, el objetivo es que los padres y madres de familia trabajen con la creatividad de sus niños y realicen su vestuario. Para los bailes coreográficos se pretende que utilicen ropa y accesorios con los que ya cuentan.

El taller de verano es un trabajo de equipo entre padres de familia, niños o niñas y facilitadoras; se requiere de la participación, puntualidad, organización y constancia de los padres para la asistencia diaria de sus hijos o hijas; el interés y la participación de los niños y las niñas así como la responsabilidad, trabajo y entrega de las facilitadoras.

3.2 Especificaciones del taller de verano

Objetivo general

Proporcionar los elementos lúdicos que permitan a las niñas y a los niños en edad preescolar favorecer el desarrollo de habilidades sociales, motoras y cognitivas.

Objetivos Particulares

- Estimular en las niñas y los niños los valores de trabajo en equipo, cooperación, tolerancia y el saber compartir.
- Estimular la confianza en sí mismos.
- Incitar la participación en todas las actividades diarias dentro y fuera del taller.
- Estimular el aprendizaje de los colores, vocales y alfabeto.
- Estimular la atención y el cumplimiento de órdenes.

↗ A quién va dirigido

El taller de verano estará dirigido a niñas y niños en edad preescolar que comprende de los tres a los cinco años once meses de edad. Cabe mencionara que no es necesario que los niños y las niñas ya hayan asistido a la educación formal.

↗ Método de trabajo

- A. Introducción a la temática de cada sesión.
- B. Conocimiento de los propósitos de la sesión correspondiente compartidos con los participantes.
- C. Desarrollo de las actividades de acuerdo con la temática de cada sesión, procurando el desarrollo de los siguientes aspectos:
 - Participación activa e interacción interpersonal y comunicativa
 - Habilidades psicomotrices
 - Habilidades comunicativas
 - Habilidades cognitivas
 - Promoción de valores de convivencia, respeto a los otros, trabajo en equipo, responsabilidad, respeto a las diferencias, saber compartir, la amistad, el compañerismo, la solidaridad, etc.
- D. Evaluación durante la sesión sobre los aspectos trabajados y la actuación de los niños.
- E. Cierre y despedida de la sesión correspondiente.

↗ Contenido

En cada sesión se trabajaran actividades lúdicas que contemplen el desarrollo social, motor y cognoscitivo.

↗ Evaluación del taller

La evaluación parcial se realizará a lo largo de cada sesión con la participación individual del niño o niña durante las diferentes actividades. Se elaborará un cuadro personalizado con el nombre de cada integrante del grupo. El llamado “Cuadro Feliz” tendrá un espacio específico y visible en el salón. Los niños y las niñas obtendrán una carita feliz por

participación y cumplimiento de reglas, la cual tendrán que pegarla en el espacio que le corresponde a cada uno.

La evaluación final se dará en la clausura del taller con el festival de cierre, al presentar a los padres y madres de familia los bailes coreográficos y la obra de teatro.

3.3 Sesiones de trabajo:

Sesión 1: Te quiero conocer.

Sesión 2: ¡Puedo hacer muchas cosas y divertirme!

Sesión 3: En equipo es mejor.

Sesión 4: Pongo atención, me concentro mejor.

Sesión 5: La pena se queda afuera.

Sesión 6: No paro de moverme.

Sesión 7: Mi participación es muy importante.

Sesión 8: Me gusta convivir con mis compañeros.

Sesión 9: Me muevo y también aprendo.

Sesión 10: Me gusta jugar.

Sesión 11: Mejoro mis movimientos y expreso lo que siento.

Sesión 12: Si pongo atención, el resultado será mejor.

Sesión 13: Practicando mejoro.

Sesión 14: Mis palabras tienen mucho valor.

Sesión 15: Yo puedo hacerlo.

Sesión 1. Objetivo: Presentar al grupo y romper el hielo entre los integrantes.

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
Te quiero conocer	Presentación del grupo	Sentados en círculo, las facilitadoras se presentarán con una actitud muy entusiasta para motivar el taller. Posteriormente alguna de las facilitadoras mencionará que es muy importante conocer a cada quien, por lo que cada integrante se irá presentando diciendo su nombre, edad y juego favorito.	Sillas	20 min.
	El cartero	Sentados en círculo la facilitadora explicará el juego, poniendo el ejemplo y se procederá a aplicarlo (Ver anexo 1).	Sillas	10 min.
	El baile de las sillas	Se acomodarán las sillas en línea en sentidos opuestos, cada niño o niña tendrá una silla y solo quedará uno de pie, al iniciar la música tendrán que bailar alrededor de las sillas y conforme se apague la música cada participante deberá sentarse en una silla quien se quede fuera será el nuevo integrante de la porra.	Sillas y música	15 min.
	Conejitos a brincar	Los participantes acomodados en línea brincarán como conejitos hacia adelante o hacia atrás de acuerdo a las indicaciones del facilitador: "conejitos adelante" o "conejitos atrás".	Aula amplia	15 min.
	Hora del lunch	Todos los integrantes del grupo se acomodarán para comer su lunch.	Sillas y mesas	25 min.
	Recreo	Juego libre		15 min.
	Exposición de	Las facilitadoras explicarán las reglas que deberán cumplirse durante		15 min.

reglas y Cuadro feliz	el curso. Lo que no se puede hacer y lo que sí se puede hacer. Posteriormente se les explicará la dinámica del "Cuadro feliz" y cada participante pasará a escoger su lugar para poner su nombre (entregado por las facilitadoras) y de esta forma ir personalizando dicho cuadro.		
Carrera de aros	Se formarán dos equipos mixtos. Formado cada equipo, el participante que esté al frente rodará el aro con sus manos posteriormente lo pasará al siguiente niño o niña, el equipo que termine primero será el vencedor. Las facilitadoras entusiasmarán al equipo que terminó al último, señalando que la próxima vez pueden hacerlo mejor.	Aros	15 min.
Rompecabezas en equipo.	Se formarán equipos de cuatro. A cada equipo se le repartirá un rompecabezas. Con la guía de la facilitadora armarán los rompecabezas.	Rompeca- bezas didácticos	20 min.
Suela con suela	Un número impar de jugadores se moverán por el patio cuando el facilitador grite "suela con suela" deberán sentarse en el suelo poniendo suela contra suela.	Aula amplia	10 min.
Cantemos juntos	Se cantará la canción de despedida "Adiós a mi jardín" (Ver anexo 2), las facilitadoras iniciarán y el grupo las seguirá.		5 min.
Adiós mis amiguitos	Las facilitadoras se despedirán con una actitud muy entusiasta y cariñosa, expondrán rápidamente lo divertido que se la pasaron dándole la importancia que tienen los niños y las niñas en el taller de verano.		5 min.

Sesión 2. Objetivo: Generar confianza en los niños y las niñas para la participación en todas las actividades.

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
Puedo hacer muchas cosas y divertirme	Bienvenida	Las facilitadoras de manera entusiasta darán la bienvenida señalando el gusto que les da verlos de nuevo y comentando lo que harán durante las próximas horas.		5 min.
	Corriente eléctrica	Los participantes se acomodarán sentados en el suelo y agarrados de las manos por detrás de la espalda. Se iniciará el juego con la facilitadora, ella será la electricista y se colocará al centro y será la encargada de detectar en qué lugar se encuentra la corriente eléctrica (materializada por un apretón de manos y transmitida al otro compañero con otro apretón). Cuando llega la corriente el niño receptor debe hacer sonar el timbre "Ring" pero el electricista deberá detenerla antes.		15 min.
	Coctel de Frutas	Sentados en sillas, formando un círculo, cada participante será una fruta diferente, se harán más de cuatro grupos de acuerdo al número de participantes. La facilitadora iniciará al centro diciendo "quiero un coctel de..." las frutas mencionadas cambiarán de lugar, al decir "coctel de frutas" todos los participantes cambiarán. El que quede sin lugar será el próximo en pedir su coctel.	Tarjetas de Frutas	15 min.
	María de la paz	Sentados en el suelo formando un círculo las facilitadoras explicarán el juego. Iniciarán cantando de manera que poco a poco los niños y niñas sigan la canción, pasara una pelota con las manos, al momento de terminar con el número tres el que tenga la pelota	Pelota chica	20 min.

		saldrá del círculo.		
	Cambio de Pareja	Se formarán parejas, al momento de iniciar la música todos deberán bailar, al escuchar por parte de los facilitadores "Cambio de pareja", deberán buscar otro compañero y seguir bailando.	Música	5 min.
	Bombardeo	Se formarán dos equipos, cada uno con un conjunto de botellas y una pelota. Cada equipo formará una fila. Iniciarán lanzando la pelota hacia las botellas, un tiro por participante. El quipo que tire más botellas será el ganador.	Botellas y Pelotas	10 min.
	Hora de lunch	Todos los integrantes del grupo se acomodarán para comer su lunch.	Sillas y mesas	25 min.
	Recreo	Juego libre		15 min.
	Iluminar	Sentados en sus lugares se les repartirá a cada participante un dibujo sin color y crayolas. Se les explicará que los crayones se deberán compartir con los compañeros de la mesa.	Dibujos en hojas y crayones	20 min.
	Divirtámonos haciendo burbujas	A cada participante se le repartirá un frasquito para burbujas, todos jugarán en grupo.	Burbujas	20 min.
	Cantemos juntos	Se cantará la canción de despedida "Adiós a mi jardín" (Ver anexo 2), las facilitadoras iniciarán y el grupo las seguirá con la canción.		5 min.
	Adiós mis amiguitos	Las facilitadoras se despedirán con una actitud muy entusiasta y cariñosa, expondrán lo divertido que se la pasaron dándole la importancia que tienen los niños y niñas en el taller.		5 min.

Sesión 3. Objetivo: Estimular la interacción social, el trabajo en equipo y el conocimiento del cuerpo

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
En equipo es mejor	Bienvenida	Las facilitadoras de manera entusiasta darán la bienvenida señalando el gusto que les da verlos de nuevo y comentando lo que harán durante las próximas horas. Así también resaltarán el valor del trabajo en equipo y explicarán la dinámica del baile coreográfico.		5 min.
	Así soy yo	En parejas se repartirá un rollo de papel periódico a las medidas aprox. de cada participante. Se le pedirá a uno de los miembros de la pareja que se acueste sobre el papel, mientras que el otro participante dibujará la silueta del primero; luego al contrario. Después cada niño o niña debe rellenar su propia silueta. Al final cada participante relatará una pequeña historia de su personaje.	Periódico, plumones y crayones	25 min.
	¿En qué nos parecemos?	Formando parejas (niños-niños, niñas-niñas) tendrán que descubrir el mayor número de similitudes, el equipo que encuentre mayor número será el ganador.		10 min.
	El túnel de la pelota	Formando una fila con las piernas abiertas, pasarán la pelota con las manos a través del túnel de piernas, el último compañero que reciba la pelota pasará al frente de la fila e iniciara nuevamente. Si se cae la pelota se animará para que lo vuelva a intentar.	Pelota grande	10 min.
	Hora de Lunch	Todos los integrantes del grupo se acomodarán para comer su lunch.	Mesas y	25min.

Recreo	Juego libre	sillas	15 min.
Hombro con hombro	En parejas, la facilitadora dará las ordenes señalando la parte del cuerpo que los participantes deberán juntar por ejemplo "hombro con hombro", "nariz con nariz", etc.		
Portalápices de sopa.	Decorarán el tubo de papel higiénico con sopa de letras. Se repartirá la sopa por mesa y todos deberán compartirla.	Pincel, sopa de letras, pegamento blanco y rollo de papel higiénico.	30 min.
Un pie adentro, un pie afuera	Se acomodará un camino de aros en el piso. Cada participante deberá caminar por los aros con el pie derecho adentro y el izquierdo afuera. Al llegar al final tomará una botella y regresará de la misma forma entregando la botella al compañero siguiente, cada participante deberá dejar o en su caso entregar la botella.	Aros y botella	15 min.
Cantemos juntos	Se cantará la canción de despedida "Adiós a mi jardín" (Ver anexo 2), las facilitadoras iniciarán y el grupo seguirá la canción.		5 min.
Adiós mis amiguitos	Las facilitadoras se despedirán con una actitud muy entusiasta y cariñosa, expondrán lo divertido que se la pasaron dando la importancia que tiene la participación y diversión de todos los niños y niñas en el taller.		5 min.

Sesión 4. Objetivo: Estimular la atención y la concentración

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
Pongo atención, me concentro mejor	Bienvenida	Las facilitadoras de manera entusiasta darán la bienvenida señalando el gusto que les da verlos de nuevo y comentando lo que harán durante las próximas horas. Así también resaltarán la importancia de la atención y concentración en nuestras actividades diarias. Por su parte cada niño y niña propondrá la canción elegida para bailar y se llegará a un acuerdo para elegirla.		10 min.
	Memorama	Se jugará Memorama con tarjetas gigantes de dibujos llamativos. Cada niño tendrá la oportunidad de voltear dos tarjetas, si salen parejas tendrá otra oportunidad, si no tiene el turno el que sigue.	Memorama gigante	10 min.
	Vamos al zoológico	El grupo se dividirá en dos o tres equipos de acuerdo al número de integrantes, cada equipo tendrá una facilitadora y el juego "vamos al zoológico". El juego consiste en tirar los dados por turnos e ir avanzando por cada animal hasta llegar al león.	Juego de mesa	20 min.
	Encuentra tu mitad	Todos los participantes tendrán una tarjeta con una fruta dibujada a la mitad. A la orden del facilitador "encuentra tu mitad" tendrán diez segundos para encontrarla, al momento de decir "Alto" todos se quedan en su lugar y voltearán las tarjetas para que no sean vistas, quien haya encontrado su mitad terminará el juego y continúan los demás. Al terminar, el facilitador intercambiara las tarjetas y se reinicia el juego.	Tarjetas de futas	10 min

Hora de lunch	Todos los integrantes del grupo se acomodarán para comer su lunch.	Mesas y sillas	25 min.
Recreo	Juego libre		15 min.
Repartición de papeles de la obra.	Explicación por parte de las facilitadoras de la obra de teatro "El libro de la selva". Se le repartirá a cada integrante del grupo el papel que representaran.	Guión de obra de teatro	10 min.
Cine	Se proyectará la película "El libro de la selva", solo con las escenas principales de la obra. Cada participante pondrá atención a toda la película y principalmente al personaje que le corresponde.	Televisión y película "El libro de la selva" y palomitas	50 min.
Cantemos juntos	Se cantará la canción de despedida "Adiós a mi jardín" (Ver anexo 2), las facilitadoras iniciarán y el grupo las seguirá la canción.		5 min.
Adiós mis amiguitos	Las facilitadoras se despedirán con una actitud muy entusiasta y cariñosa, exponiendo lo divertido que se la pasaron dando la importancia que tienen los niños y las niñas en el taller de verano.		5 min.

Sesión 5. Objetivo: Desinhibir y generar confianza

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
La pena se queda afuera	Bienvenida	Las facilitadoras de manera entusiasta darán la bienvenida señalando el gusto que les da verlos de nuevo y comentando lo que harán durante las próximas horas.		5 min.
	La pena se queda afuera	El grupo formará un círculo, todos estarán de pie. Las facilitadoras señalarán que: "de ahora en adelante la pena se quedará afuera por lo tanto es importante que se la sacudan y cada que asistan al taller dejen la pena en la puerta ya que no podrá entrar, sacúdanla, sacúdanla"		5 min
	¿Recuerdas lo de ayer?	Las facilitadoras recordarán la película que vieron el día anterior y pedirán a los participantes que hablen del papel que representarán en la obra de teatro. Participarán los únicos que alcen la mano para pedir la palabra.		15 min.
	Obra de teatro	Se iniciará el ensayo de la obra de teatro, las facilitadoras serán parte del reparto ocupando los papeles que guíen a los pequeños. Se acomodarán los niños por grupos de animalitos según la secuencia de la obra y se sentarán en el piso viendo hacia el escenario. (Ver anexo 7).	Guión de obra y música del "Libro de la selva"	20 min.
	Hora de lunch	Todos los integrantes del grupo se acomodarán para comer su lunch.	Sillas y mesas	25 min.
	Recreo	Juego libre		15 min.

María de la paz	Sentados en el suelo formando un círculo las facilitadoras explicarán el juego. Iniciarán cantando de manera que poco a poco los niños y niñas vayan siguiendo la canción al mismo tiempo se pasará una pelota con las manos, al momento de terminar con el número tres el que tenga la pelota saldrá del círculo. (Ver anexo 3)	Pelota chica	20 min.
La cueva del oso	Se jugará con los dedos, realizando una historia con la mano. El ejemplo lo pondrá la facilitadora (Ver anexo 4). Se les dará unos minutos para ensayar y luego pasará al frente quien quiera contar la historia a sus compañeros.		10 min.
Preséntame a tu favorito	Como técnica del último día de la semana, cada integrante del grupo llevará su juguete favorito. Expondrá brevemente al grupo porque es su juguete favorito.	Juguetes	15 min.
Juego libre	Jugarán con sus juguetes y sus compañeros. Las facilitadoras señalarán lo importante que es compartir con los demás.	Juguetes	15 min.
Cantemos juntos	Se cantará la canción de despedida "Adiós a mi jardín" (Ver anexo 2), las facilitadoras iniciarán y el grupo las seguirá con la canción.		5 min.
Adiós mis amiguitos	Las facilitadoras se despedirán con una actitud muy entusiasta y cariñosa, expondrán lo divertido que se la pasaron dándole la importancia que tienen los niños y las niñas en el taller		5 min.

Sesión 6. Objetivo: Estimular la coordinación ojo-mano-pies.

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
No paro de moverme	Bienvenida	Las facilitadoras de manera entusiasta darán la bienvenida señalando el gusto que les da verlos de nuevo y comentando lo que harán durante las próximas horas. Así también darán a conocer las canciones que bailaran.		10 min.
	Encuentra tu zapato	Formando un círculo todos sentados en sillas, cada participante se quitará el zapato del pie derecho y lo pondrá en la caja. Los que deseen deberán encontrar su zapato con los ojos vendados	Caja, bufanda y zapatos.	10 min.
	El globo rebelde	Se repartirá a cada integrante un globo inflado. Se les pedirá a los participantes que golpeen el globo con una sola mano, con la pierna, con la cabeza, utilizando ambas manos, etc.	Globos de colores	10 min.
	El rey dice que ...	Cada jugador estará colocado uno al lado de otro. Cada orden que se le dé, deberá ir precedida por <i>El rey dice que...</i> , las que no procedan esta frase no deberán ser cumplidas-		10 min.
	La papa caliente	Sentados en el piso, formando un círculo, iniciarán pasando la pelota de mano en mano conforme se cante la canción, quien se quede con la pelota saldrá del círculo pero continua cantando.	Pelota chica	10 min
	Imitemos animales	Se elegirán a ocho participantes o bien voluntarios, cada uno tomará una tarjeta con un animal (perro, gato, pez, rana, vaca, borrego, pájaro, león) y tendrá que imitar el animal que le haya tocado. El	Tarjetas de animales	15 min.

	resto del grupo se quedará en sus lugares y tendrán que adivinar que animal es.		
Hora de lunch	Todos los integrantes del grupo se acomodarán para comer su lunch.	Mesas y sillas	25 min.
Recreo	Juego libre		15 min.
Obra de teatro	Se ensayará la obra de teatro, las facilitadoras como parte del reparto guiarán a los pequeños. El grupo se acomodará por animalitos según la secuencia de la obra y se sentarán en el piso viendo hacia el escenario. (Ver anexo 7).	Guión de obra y música del "Libro de la selva"	20 min.
Los colores del arcoíris	Por turnos, los niños y las niñas lanzarán tapas de refresco hacia el arcoíris tratando de acertar el color que se le indica.	Dibujo arcoíris y tapas de refresco.	15 min.
Baile coreográfico	Otorgándole un lugar a cada integrante del grupo se les enseñará los pasos a seguir de la canción de moda previamente elegida por los niños y las niñas y posteriormente la canción infantil.	Grabadora y música.	20 min.
Cantemos juntos	Se cantará la canción de despedida "Adiós a mi jardín" (Ver anexo 2), las facilitadoras iniciarán y el grupo seguirá la canción.		5 min.
Adiós mis amiguitos	Las facilitadoras se despedirán con una actitud muy entusiasta y cariñosa, expondrán brevemente lo divertido que se la pasaron dándole la importancia que tienen los niños y las niñas en el taller.		5 min.

Sesión 7. **Objetivo:** Estimular la participación en el trabajo en equipo.

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
<p style="text-align: center;">Mi participación es muy importante</p>	Bienvenida	<p>Las facilitadoras de manera entusiasta darán la bienvenida señalando el gusto que les da verlos de nuevo y comentando lo que harán durante las próximas horas.</p>		10 min.
	Los pajaritos	<p>El grupo se separará en dos equipos, por ejemplo: los que usen zapatos y los que usen tenis; o los que tengan suéter o no, etc. Cada grupo formará una fila, dejando un espacio libre en ambas filas. Las facilitadoras preguntarán si las dos filas son iguales o en cual hay más niños, el objetivo es que cada equipo tenga el mismo número de participantes, si es necesario las facilitadoras formarán parte de los equipos.</p>		10 min.
	Serpiente de colores	<p>Se formará un círculo y se escogerá a un adivino que salga del salón, los demás eligen una hoja de color y se la cuelgan del cuello, la facilitadora les mostrará una secuencia de color, ejemplo: rosa, amarillo, verde, rosa, amarillo verde... Los niños irán pasando uno por uno al centro y darán la mano formando una serpiente de colores con la secuencia indicada. Antes de terminar la secuencia se le llamará al adivino y se le pedirá que encuentre la secuencia y termine la serpiente.</p>	<p>Hojas de colores con cordón</p>	20 min.
	Baile coreográfico	<p>Otorgándole un lugar a cada integrante del grupo se les enseñará los pasos a seguir de la canción de moda previamente elegida por los niños y las niñas así como la canción infantil</p>	<p>Grabadora y música</p>	20 min

Hora de lunch	Todos los integrantes del grupo se acomodarán para comer su lunch.	Mesas y sillas	25 min.
Recreo	Juego libre		15 min.
Ensayo Obra de Teatro	Se ensayará la obra de teatro, las facilitadoras como parte del reparto guiarán a los pequeños. Se acomodarán los niños por grupos de animalitos según la secuencia de la obra y se sentarán en el piso viendo hacia el escenario. (Ver anexo 7)	Guión de obra y música del "Libro de la selva"	20 min.
Equipos de fichas	Se dividirá al grupo en dos equipos, cada uno con el mismo número de participantes. El objetivo es encontrar fichas de refrescos. El equipo que encuentre más, será el equipo ganador.	Fichas de refresco	10 min.
Las lanchas	Se aplicará el juego ubicado en el anexo 5.		15 min.
Rueda-rueda	Tipo ronda se jugará a la rueda-rueda del aire puro (Ver anexo 6)		10 min.
Cantemos juntos	Se cantará la canción de despedida "Adiós a mi jardín" (Ver anexo 2), las facilitadoras iniciarán y el grupo las seguirá con la canción		5 min.
Adiós mis amiguitos	Las facilitadoras se despedirán con una actitud muy entusiasta y cariñosa, exponiendo brevemente lo divertido que se la pasaron dándole la importancia que tienen los niños y las niñas en el taller		5 min.

Sesión 8. **Objetivo:** Estimular la interacción social y la motricidad fina

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
Me gusta convivir con mis compañeros	Bienvenida	Las facilitadoras de manera entusiasta darán la bienvenida señalando el gusto que les da verlos de nuevo y comentando lo que harán durante las próximas horas.		5 min.
	Baile coreográfico	En el lugar correspondiente de cada integrante se les enseñará y repasarán los pasos de las canciones seleccionadas.	Grabadora y música	15 min.
	El cartero	Sentados en circulo la facilitadora explicará el juego, poniendo el ejemplo y se procederá a aplicarlo (Ver anexo 1).	Sillas	15 min.
	El baile de las sillas	Se acomodarán las sillas en línea en sentidos opuestos, cada niño o niña tendrá una silla y solo quedará un niño o niña de pie, al iniciar la música tendrán que bailar alrededor de las sillas y conforme se apague la música cada participante deberá sentarse en una silla quien se quede fuera será el nuevo integrante de la porra.	Sillas	15 min.
	Hora de lunch	Todos los integrantes del grupo se acomodarán para comer su lunch.	Mesas y sillas	25 min.
	Recreo	Juego libre		15 min.
	Acuarelas	Previamente a la actividad, las facilitadoras realizarán en un cuarto de cartulina un dibujo. Se repartirá a cada niño y niña el dibujo, la actividad consiste en pintarlo con acuarelas.	Acuarelas cartulina blanca con dibujo	30 min.

Obra de teatro	Se ensayará la obra de teatro, las facilitadoras como parte del reparto guiarán a los pequeños. Se acomodarán los niños por grupos de animalitos según la secuencia de la obra y se sentarán en el piso viendo hacia el escenario. (Ver anexo 7).	Guión de obra y música del "Libro de la selva"	20 min.
María de la paz	Sentados en el suelo formando un círculo las facilitadoras explicarán el juego. Iniciarán cantando de manera que poco a poco los niños y niñas vayan siguiendo la canción al mismo tiempo se pasará una pelota con las manos, al momento de terminar con el número tres el que tenga la pelota saldrá del círculo. (Ver anexo 3)	Pelota chica	10 min.
Hombro con hombro	En parejas, los participantes deberán juntar la parte de su cuerpo que la facilitadora diga, por ejemplo: manos con manos, nariz con nariz, cabello con cabello, cachete con cachete, etc.		10 min.
Tiempo libre	Juego Libre		10 min.
Cantemos juntos	Se cantará la canción de despedida "Adiós a mi jardín" (Ver anexo 2), las facilitadoras iniciarán y el grupo las seguirá con la canción.		5 min.
Adiós mis amiguitos	Las facilitadoras se despedirán con una actitud muy entusiasta y cariñosa, expondrán brevemente lo divertido que se la pasaron dando la importancia que tienen los niños y las niñas en el taller.		5 min.

Sesión 9. Objetivo: Estimular la coordinación motriz gruesa

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
Me muevo y también aprendo	Bienvenida	Las facilitadoras de manera entusiasta darán la bienvenida señalando el gusto que les da verlos de nuevo y comentando lo que harán durante las próximas horas.		5 min.
	Atínale	Se pintará una raya con gis sobre el suelo; ésta será la salida. A unos seis pasos grandes se pintará otra raya paralela a la primera, ésta será la meta. Cada niño tendrá una moneda, se pararán sobre la salida y por turnos irán tirando su moneda, tratando de que esta caiga sobre la línea de la meta. Los niños que le atinen a la medida ganan un punto. A los cinco puntos serán ganadores. El fin es que todos le echen ganas y hagan su mejor esfuerzo.	Gis y monedas grandes	20 min.
	Obra de teatro	Se ensayará la obra de teatro, las facilitadoras como parte del reparto guiarán a los pequeños. Se acomodarán los niños por grupos de animalitos según la secuencia de la obra y se sentarán en el piso viendo hacia el escenario. (Ver anexo 7).	Guión de obra y música del "Libro de la selva"	20 min.
	Hora de lunch	Todos los integrantes del grupo se acomodarán para comer su lunch.	Sillas y mesas	25 min.
	Recreo	Juego libre		15 min.
	Los animalitos	Se entregará al grupo un papelito doblado por niño, se les pedirá que nos lo abran hasta que terminen de repartir. Posteriormente se formará un círculo con los participantes, se les solicitará que	Papelitos con animales	10 min

		comiencen a girar, desdoble su papelito y comiencen a hacer el ruido del animal que les tocó. La finalidad es que encuentren a su pareja, ya que habrá dos papelitos de cada uno.	impresos	
Las formas		Se colocarán figuras geométricas sobre el piso, la facilitadora nombrará y mostrará una de las figuras, por ejemplo, el círculo. Pedirá a los niños y niñas que corran a tomar un círculo, luego que se paren sobre él, después que lo toquen, que lo avienten, etc. Se hará lo mismo con el resto de las figuras.	Figuras geométricas de papel de diferentes colores	20 min.
Rueda-rueda		Tipo ronda se jugará a la rueda-rueda del aire puro (Ver anexo 6)		10 min
Listones		Las facilitadoras darán un listón de un color diferente a cada niño, lo harán rollito de manera que al cerrar la mano no se vea. El niño que compre el listón tendrá que decir un color y quien tenga ese color saldrá corriendo para no ser alcanzado.	Listones de colores	15 min.
Baile coreográfico		En el lugar que le corresponde a cada integrante del grupo se les enseñarán y repasarán los pasos de las canciones seleccionadas.	Grabadora y música	15 min
Cantemos juntos		Se cantará la canción de despedida "Adiós a mi jardín" (Ver anexo 2), las facilitadoras iniciarán y el grupo las seguirá con la canción.		5 min.
Adiós mis amiguitos		Las facilitadoras se despedirán con una actitud muy entusiasta y cariñosa, expondrán brevemente lo divertido que se la pasaron dando la importancia que tienen los niños y las niñas en el taller.		5 min.

Sesión 10. **Objetivo:** Fomentar la espontaneidad del juego.

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
Me gusta jugar	Bienvenida	Las facilitadoras de manera entusiasta darán la bienvenida señalando el gusto que les da verlos de nuevo y comentando lo que harán durante las próximas horas.		5 min.
	Junta	Los pequeños se acomodaran en sus sillas, mientras que las facilitadoras hablarán con los padres de familia. Se acordará el convivio de clausura así como el vestuario que utilizarán para la obra y los bailes coreográficos. Así también se reflexionará sobre el taller y se valorará su impacto en los niños y niñas para buscar su mejoramiento.	Sillas	35 min.
	Baile coreográfico	En el lugar correspondiente de cada integrante se ensayarán los pasos a seguir de las canciones seleccionadas.	Grabadora y música	15 min.
	Hora de lunch	Todos los integrantes del grupo se acomodarán para comer su lunch.	Sillas y mesas	25 min.
	Recreo	Juego libre		15 min.
	Obra de teatro	Se ensayará la obra de teatro, las facilitadoras como parte del reparto guiarán a los pequeños. Se acomodarán los niños por grupos de animalitos según la secuencia de la obra y se sentaran en el piso viendo hacia el escenario. (Ve anexo 7).	Guión de obra y música del "Libro de la selva"	20 min
	Preséntame a	Como técnica del último día de la semana, cada integrante del grupo	Juguetes	20 min.

tu favorito	llevara su juguete favorito. Expondrá brevemente al grupo porque es su juguete favorito.		
Juego libre	Jugaran con sus juguetes y sus compañeros, las facilitadoras harán hincapié en lo importante que es compartir con los demás.	Juguetes	15 min.
La casita	Se formaran equipos de cinco o seis participantes, se les indicará que "van a jugar a la casita". Cada integrante desempeñará un rol diferente. Podrán utilizar o compartir los juguetes.	Juguetes	25 min.
Garabatos	En el patio cada participante tendrá un gis de color y podrá pintar sobre el suelo lo que desee e imagine. Se pueden hacer equipos y formar su propio juego como un camino para carros, un parque, etc.	Gises de colores	10 min.
Cantemos juntos	Se cantará la canción de despedida "Adiós a mi jardín" (Ver anexo 2), las facilitadoras iniciarán y el grupo las seguirá.		5 min.
Adiós mis amiguitos	Las facilitadoras se despedirán con una actitud muy entusiasta y cariñosa, exponiendo lo divertido que se la pasaron y dándole la importancia que tienen los niños y las niñas en el taller		5 min.

Sesión 11.

Objetivo: Estimular la coordinación motriz, la imaginación y la expresión del lenguaje

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
Mejoro mis movimientos y expreso lo que siento	Bienvenida	Las facilitadoras de manera entusiasta darán la bienvenida señalando el gusto que les da verlos de nuevo y comentando lo que harán durante las próximas horas.		5 min.
	Obra de teatro	Se ensayará la obra de teatro, las facilitadoras como parte del reparto guiarán a los pequeños. Se acomodarán los niños por grupos de animalitos según la secuencia de la obra y se sentarán en el piso viendo hacia el escenario. (Ver anexo 7).	Guión de obra y música del "Libro de la selva"	20 min.
	El baile de los lápices	Todos los participantes tendrán atado a la cintura un cordón con un lápiz colgando en el extremo, de manera que se pueda insertar en una botella. En el centro de la pista de baile se colocarán botellas de plástico con un poco de arena o piedras para que no se caigan con facilidad. Al sonar la música todos bailarían, cuando la música pare buscarán una botella y tratarán de insertar el lápiz en la botella. Se repite varias veces.	Música, cordón con lápiz y botellas con piedras	15 min.
	¿En que se parecen?	Se sentarán todos en círculo, las facilitadoras nombrarán objetos y preguntará en que se parecen, por ejemplo: ¿en que se parecen un perro y un gato? o, ¿en que se parecen una bici y una moto? Etc. Las facilitadoras darán la oportunidad a todos quienes quieran participar, pero deberán pedir la palabra alzando la mano.		15 min.
	Hora de lunch	Todos los integrantes del grupo se acomodarán para comer su	Sillas y	25 min

	lunch.		mesas	
Recreo	Juego Libre			15 min.
Baile coreográfico	En el lugar que le corresponde a cada integrante del grupo se ensayarán los pasos de las canciones seleccionadas.		Grabadora y música	15 min.
Carrera de aros	Se formaran dos equipos mixtos. Formado cada equipo el participante que esté al frente rodará el aro con sus manos cada participante lo pasará al siguiente niño o niña, el equipo que termino primero será el vencedor. Las facilitadoras entusiasmaran al equipo que terminó al último, señalando que la próxima vez pueden hacerlo mejor.		Aros	15 min.
Rueda-rueda	Tipo ronda se jugara a la rueda-rueda del aire puro (Ver anexo 6)			10 min.
Diseña con plastilina	Sentados en sus lugares de trabajo a cada grupo por mesa se les repartirá plastilina de colores, trabajaran, moldearan y harán figuras de plastilinas de acuerdo a su imaginación.		Plastilina de colores	20 min.
Suela con suela	Un número impar de jugadores se moverán por el patio cuando el facilitador grite "suela con suela" se deberán sentarse en el suelo poniendo suela contra suela.			10 min.
Cantemos juntos	Se cantará la canción de despedida "Adiós a mi jardín" (Ver anexo 2), las facilitadoras inician y el grupo las seguirá.			5 min.
Adiós mis amiguitos	Las facilitadoras se despedirán con una actitud muy entusiasta y cariñosa, exponiendo lo divertido que se la pasaron y dándole la importancia que tienen los niños y las niñas en el taller			5 min.

Sesión 12. **Objetivo:** Estimular la atención, la interacción social

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
Si pongo atención, el resultado será mejor	Bienvenida	Las facilitadoras de manera entusiasta darán la bienvenida señalando el gusto que les da verlos de nuevo y comentando lo que harán durante las próximas horas.		5 min.
	Coctel de frutas	Sentados en sillas, formando un círculo, cada participante será una fruta diferente. Se crearán más de cuatro grupos de frutas de acuerdo al número de participantes. La facilitadora iniciará al centro diciendo "quiero un coctel de..." las frutas mencionadas serán las únicas que cambien de lugar, al decir "coctel de frutas" todos cambiarán. El que quede sin lugar será el próximo en pedir su coctel.	Tarjetas de frutas	15 min.
	Obra de teatro	Se ensayará la obra de teatro, las facilitadoras como parte del reparto guiarán a los pequeños. Se acomodarán los niños por grupos de animalitos según la secuencia de la obra y se sentarán en el piso viendo hacia el escenario. (Ver anexo 7).	Guión de obra y música del "Libro de la selva"	20 min.
	Conejitos a brincar	Los participantes se acomodarán en línea brincarán como conejitos hacia adelante o hacia atrás de acuerdo a las indicaciones del facilitador: "conejitos adelante" o "conejitos atrás".		10 min.
	Hora de lunch	Todos los integrantes del grupo se acomodarán para comer su lunch.		25 min
	Recreo	Juego libre		15 min.

Adivina quién te dio	El juego consiste en que un voluntario se apoya en la pared tapándose la cara y con una mano abierta en la espalda. Los jugadores, por turno, le darán una palmada en su mano abierta y le dicen: ¡Adivina quién te dio, adivina quién te dio! Si reconoce al niño o niña que ha sido, se cambian los papeles.		15 min.
Supermercado	Sentados en sus sillas formando un círculo, cada participante escogerá el nombre de un producto que se vende en el supermercado (leche, yogurt, azúcar, juguetes, jabón, etc.). El comprador estará de pie en el centro y dirá: "vine a comprar el día de hoy..." los productos que se nombren se pararán y cambiarán de lugar, el participante que quede de pie se convertirá en el nuevo comprador.	Sillas	20 min.
El rey dice...	Cada jugador estará colocado uno al lado de otro. Cada orden que se le dé, deberá ir precedida por <i>El rey dice que...</i> las que no procedan esta frase no deberán ser cumplidas.		10 min.
Baile coreográfico	En el lugar que le correspondiente a cada integrante se repasarán los pasos de las canciones seleccionadas.	Grabadora y música	10 min.
Cantemos juntos	Se cantará la canción de despedida "Adiós a mi jardín" (Ver anexo 2), las facilitadoras iniciarán y el grupo las seguirá.		5 min.
Adiós mis amiguitos	Las facilitadoras se despedirán con una actitud muy entusiasta y cariñosa, exponiendo lo divertido que se la pasaron y dándole la importancia que tienen los niños y las niñas en el taller de verano.		5 min.

Sesión 13. **Objetivo:** Estimular la motricidad fina y gruesa

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
Practicando mejoro	Bienvenida	Las facilitadoras de manera entusiasta darán la bienvenida señalando el gusto que les da verlos de nuevo y comentando lo que harán durante las próximas horas.	Papel crepe de colores,	5 min.
	Bolitas de Papel	Sentados en su lugar de trabajo, se les repartirá pedazos de papel crepe, tendrán que hacer bolitas de colores, posteriormente se les repartirá un octavo de papel cascara con un dibujo (puede ser una copia, pegada en el papel cascara) y resistol blanco. Tendrán que rellenar el dibujo de bolitas de papel crepe.	resistol blanco, papel cascara y hojas con dibujos impresos	30 min.
	Baile coreográfico	En el lugar que le corresponde a cada integrante del grupo se ensayarán las canciones seleccionadas.	Grabadora y música	15 min.
	Hora de lunch	Todos los integrantes del grupo se acomodarán para comer su lunch.	Mesas y sillas	25 min
	Recreo	Juego libre		15 min.
	Obra de teatro	Ensayo de la obra de teatro, las facilitadoras como parte del reparto guiarán a los pequeños. Se acomodarán los niños por grupos de animalitos según la secuencia de la obra y se sentarán en el piso viendo hacia el escenario. (UNICAMENTE SE ENSAYARAN LAS CANCIONES DE LA OBRA)	Grabadora y música de "El libro de la selva"	20 min.

Bombardeo	Se formarán dos equipos, cada uno con un conjunto de botellas y una pelota. Cada equipo formará una fila. Iniciarán lanzando la pelota hacia las botellas, un tiro por participante. El quipo que tire más botellas será el ganador.	Botellas y pelota	10 min.
María de la paz	Sentados en el suelo formando un círculo las facilitadoras explicarán el juego. Iniciarán cantando de manera que poco a poco los niños y niñas vayan siguiendo la canción al mismo tiempo se pasará una pelota con las manos, al momento de terminar con el número tres el que tenga la pelota saldrá del círculo. (Ver anexo 3).	Pelota chica	15 min
Las lanchas	Se aplica el juego ubicado en el Anexo 5.		15 min
Tiempo libre	Juego libre		15 min
Cantemos juntos	Se cantará la canción de despedida "Adiós a mi jardín" (Ver anexo 2), las facilitadoras iniciarán y el grupo las seguirá.		5 min.
Adiós mis amiguitos	Las facilitadoras se despedirán con una actitud muy entusiasta y cariñosa, exponiendo lo divertido que se la pasaron y dándole la importancia que tienen los niños y las niñas en el taller de verano		5 min.

Sesión 14. Objetivo: Reconocimiento y valorar el propio punto de vista

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
Mis palabras tienen valor	Bienvenida	Las facilitadoras de manera entusiasta darán la bienvenida señalando el gusto que les da verlos de nuevo y comentando lo que harán durante las próximas horas. Se resaltarán que este día es muy especial ya que será la última vez que jueguen todos juntos pues termina el taller de verano, así también señalarán que es muy importante que le echen muchas ganas a la obra y a los bailes ya que sus papás, mamás y familiares están a punto de ver la sorpresa que les han preparado. Por otro lado también se resaltarán la importancia que tuvo el cuadro feliz durante los días de asistencia, comentando que todos hicieron un gran esfuerzo y que deberán continuar con lo aprendido.		15 min.
	Obra de teatro	Se ensayará la obra de teatro, las facilitadoras como parte del reparto guiarán a los pequeños. Se acomodarán los niños por grupos de animalitos según la secuencia de la obra y se sentarán en el piso viendo hacia el escenario. (Ver anexo 7).	Guión y música de El libro de la selva	20 min.
	Colorear	Sentados en su lugar de trabajo, se le repartirá a todos los integrantes la invitación (tema: El libro de la selva) de la clausura del taller, la iluminarán con colores.	Invitación y colores	20 min.
	Hora de lunch	Todos los integrantes del grupo se acomodarán para comer su lunch.	Mesas y sillas	25 min
	Recreo	Juego libre		15 min.

Baile coreográfico	En el lugar que le corresponde a cada integrante del grupo se ensayarán las canciones seleccionadas.	Grabadora y música	20 min.
Qué fue lo que más te gusto	Todos se sentarán en círculo. Las facilitadoras expondrán lo bien que se la pasaron jugando, aprendiendo y divirtiéndose, lo valioso que cada uno es y lo importante que es echarle muchas ganas y hacer el mejor esfuerzo. Posteriormente preguntarán a cada participante lo que más les gusto o en su caso lo que no les gusto.		20 min.
El abrazo	Después de responder a lo que más gusto del taller. Todos se pondrán de pie y las facilitadoras indicarán que es momento de abrazarnos y despedirnos. Al finalizar se dará un abrazo gigante entre todos los integrantes del grupo.		5 min
Rueda-rueda	Tipo ronda se jugará a la rueda-rueda del aire puro (Ver anexo 6)		5 min
Juega con tu favorito	Tiempo libre para jugar con sus juguetes.	Juguetes	15 min
Cantemos juntos	Se cantará la canción de despedida "Adiós a mi jardín" (Ver anexo 2), las facilitadoras iniciarán y el grupo las seguirá con la canción.		5 min.
Adiós mis amiguitos	Las facilitadoras se despedirán con una actitud muy entusiasta y cariñosa, exponiendo lo divertido que se la pasaron durante todo el taller, expresando lo mucho que extrañarán a todos.		5 min.

Sesión 15. Objetivo: Desinhibir al participante, crear confianza en uno mismo y en el otro y mejorar la expresión.

Tema	Técnica	Desarrollo de la Actividad	Material	Tiempo
Yo puedo hacerlo	Bienvenida	Las facilitadoras de manera entusiasta darán la bienvenida a los niños, niñas y familia, agradeciendo a papás y mamás por la confianza que han depositado en el taller. Así también los felicitará por tener uno hijos e hijas muy valiosos y de manera breve les dirá lo importante que es el juego para los pequeños. Posteriormente dará inicio a la presentación de la obra	Escenografía y caracterización de cada personaje	
	Obra de Teatro	Presentación de la obra de teatro: "El libro de la selva"		
	Bailes Coreográficos	Presentación del Baile Infantil Presentación del baile seleccionado por todos los integrantes del grupo.	Equipo de sonido y música seleccionada	
	Convivio Grupal	Se festejará la clausura con un convivio grupal.	Mesas, sillas, vasos, platos y cubiertos desechables y bufete	

CONCLUSIONES

El juego es un elemento fundamental en el desarrollo de los niños, no hay duda que de una forma relajada y alegre los niños y las niñas desarrollaran y estimularan una gran cantidad de habilidades que potencializan su aprendizaje y que al mismo tiempo favorecen su autoestima y su voluntad para seguir progresando.

El juego es una excelente estrategia que ayuda a generar conocimientos, actitudes, emociones, satisfacciones, pensamientos, valores y virtudes. Todos aquellos interesados en el buen desarrollo y formación de los niños y las niñas, pueden favorecer la actividad lúdica con el fin de obtener una educación en la cual el aprendizaje se haga presente de una forma divertida y siempre interesante en los educandos. Desde esta perspectiva, padres y maestros lograrán aprovechar los juegos para ayudar a los niños y las niñas a ser mejores, reconociendo sus progresos y sus buenas acciones, premiándolas con un acto de cariño para fortalecer su personalidad y hacerlos receptivos a nuestras enseñanzas. Si se quiere, también el juego se puede convertir en un factor de aceleración del aprendizaje, ya que todos somos más conscientes de recordar lo que nos resulta feliz y agradable.

En suma, el juego resulta ser tan indispensable como una buena nutrición y salud, un buen desarrollo requiere de diversos factores que favorezcan el crecimiento, la personalidad y los conocimientos. El juego no debe ser subestimado, ya que a través de él se da una excelente oportunidad para la transmisión de conocimientos, valores humanos y ejercicios psicomotores.

Desde esta perspectiva, el taller de verano es una propuesta que resalta las virtudes del juego. De una manera flexible, se proponen actividades lúdicas, en su mayoría colectivas que favorecen la toma de conciencia sobre la importancia de la amistad, del trabajo en equipo; así como el saber compartir, la responsabilidad, el orden, el esfuerzo, el compañerismo, la solidaridad y el proceder conforme a las reglas. El juego desencadena

actividades individuales que estimulan la concentración, la memorización y la atención así, como también la motricidad fina y gruesa.

El taller de verano es una propuesta que se desarrolla a través del juego guiado por facilitadores que participan en él, para multiplicar sus efectos beneficiosos. Si bien todos los participantes se desarrollan de una forma distinta, con cada uno y durante las tres semanas que propone el taller, los niños estimularán diversas habilidades, mismas que permitirán dar una respuesta diferenciada a los intereses y necesidades de los niños.

Haber trabajado en talleres de verano desde hace años, fue la fuente de inspiración para realizar un trabajo comprometido y responsable. Reconocer la existencia de un aprendizaje bidireccional me hizo más perceptiva a los niños ya que de cada uno siempre se aprende algo nuevo y diferente, y que gracias a esto cada día se tiene la oportunidad de hacer las cosas mejor. Esta experiencia hizo posible comprender también la importancia del trabajo en equipo para un mejor resultado. El integrar a los padres de familia en la formación de los hijos ha sido un esfuerzo que ha dejado como resultado un desarrollo profesional y personal que me llena de satisfacción, al contribuir con una educación integral que estimule y desarrolle de una forma divertida en los niños y en las niñas habilidades esenciales para una vida plena.

Esta propuesta sin duda es producto de mi experiencia y formación como pedagoga y como resultado ha generado un mayor compromiso en el quehacer educativo. Si bien el efecto de los talleres ha sido positivo, el desarrollar esta propuesta con un sustento teórico ha dejado en mí un mayor aprendizaje y responsabilidad que no culmina con este trabajo. Continuar realizando talleres de verano en los cuales se favorezca el desarrollo de habilidades sociales, cognoscitivas y psicomotoras en los niños y las niñas es un compromiso que está presente, con el fin de contribuir en la formación de los más pequeños.



REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

ARANGO, de Narvaes María (2002) *Estimulación Temprana: 1-7 años*. Tomo 3. Colombia, D' vivvi Ltda.

BAQUERO, Ricardo (2001) *El juego en la psicología de Vigotsky*. Buenos Aires, Novedades Educativas.

BERK, Laura (1999) *Desarrollo del niño y del adolescente*. 4a edición Madrid, Prentice-Hall.

BLANCO, Cecilia (2008) *El papel de la familia en la construcción de los valores en el niño de cuatro a seis años: propuesta de taller*. México, UPN.

BRITTON, Lesley (2000) *Jugar y aprender: el método Montessori, guía de actividades educativas de los 2 a los 6 años*. Barcelona, Paidós.

CAREAGA, Adriana (2006) *Aportes para diseñar e implementar un taller en www.dem.fmed.edu.uy/.../Fundamentacion_talleres.pdf*, consultada el día 8 de diciembre de 2010.

CRAIG, Grace J. y Bacucum, Don (2001) *Desarrollo psicológico*. Tr. Armando Castañeda. © 1999. Octava edición. México, Pearson Educación.

DECLORY, Ovide (1986) *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid, Morata.

DELVAL, Juan (2000) *El desarrollo humano*. Decima edición, México, Siglo XXI.

DÍAZ, Vega José Luis (2004) *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. © 1997 México, Trillas.

FREUD, Sigmund (2000) *Psicología de las masas*. © 1969, Primera reimpresión, Madrid, Alianza Editorial.

GARVEY, C. (1985) *El juego infantil*. Madrid, Morata.

GARZA, Caligaris María (2004) *Juegos, juguetes y estímulos creativos*. México, Pax México.

GERRIC, Richard y Zimbardo, Philip (2005) *Psicología y vida*. Decimoséptima edición, México, Pearson Educación.

GLANZER, Martha (2000) *El juego en la niñez: un estudio de la cultura lúdica infantil*. Argentina, Aique.

GONZALEZ y Aguilera, Crisanta (2003) *Estrategias lúdicas en los procesos de aprendizaje del niño con Síndrome de Asperger*. México, UPN.

GUTIERREZ, Gustavo (1996) *El juego en la perspectiva de Piaget y Vygotski*. México, Revista Mexicana de Pedagogía.

HUGHES, Fergus P. (2006) *El juego: su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. México, Trillas.

Instituto Mexicano de las Mujeres del Distrito Federal (2004) *Compartiendo Caminos*. México. Dirección de Coordinación del Sistema de Unidades del INMUJERES-DF.

JIMÉNEZ, Domecq María (2004) *Jugar: la forma más divertida de educar*. España, Hacer familia, educar en valores, Gráfica Anzos.

JOSETXU, Linaza y Maldonado Antonio (1987) *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona, Editorial Anthropos.

MAIER, Henry W. (2000) *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*. Tr. Anibal C. Leal © 1965. Argentina, Amorrortu Editores.

MARIOTTI, Fabián (2009) *Creatividad y desarrollo de la personalidad a través del juego*. México, Trillas.

MARTINES Criado, Gerardo (1999) *El juego y el desarrollo infantil*. España, Octaedro.

MUSSEN, Paul (2003) *Desarrollo psicológico del niño*. © 1983 2ª ed. México, Trillas.

MUSSEN, Paul y Conger John (1990) *Desarrollo de la personalidad en el niño*. 3ª ed. México, Trillas.

ORTEGA, R. (1999) *Jugar y aprender*. Sevilla, Diada Editora.

PIAGET, Jean (1961) *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego, sueño, imaginación y representación*. Tr. José Gutiérrez. México, Fondo de Cultura Económica.

Programa de Educación Preescolar 2004. D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2004.

SARDUNÍ I. Brugué, Marta (2003) *El desarrollo de los niños paso a paso*. Barcelona, UOC.

VIALLES, Catherine (1998) *150 actividades para niños y niñas*. Madrid, Ediciones Akal.

VYGOTSKI, Lev S. (2000) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. © 1978, Barcelona, Crítica.

ZAPATA, A. O. (1989) *Juego y aprendizaje escolar*. México, Pax.

ANEXOS

Anexo 1

EL CARTERO

Se formará un círculo con todas las sillas, una para cada participante. Se saca una silla y la persona que se quede de pie inicia el juego, parado en medio del círculo. Quien inicia dice, por ejemplo: “Traigo una carta para todos los niños y las niñas que usen lentes”.

Todos los compañeros y compañeras que usen lentes deberán cambiar de silla. Y el niño o niña que se queda sin silla pasará al centro y será el nuevo cartero, haciendo lo mismo pero inventando otra característica nueva, por ejemplo: “Traigo una carta para todas las niñas y los niños que les guste bailar” etc.

Anexo 2

CANTEMOS JUNTOS

Canción de despedida

Es la hora de ir,
me despido por hoy,
ya me voy, ya me voy,
vendré mañana.

Ya me voy, sí, sí, sí,
me despido de ti,
ya me voy, ya me voy,
vendré mañana.

No extrañes, volveré,
lo prometo, volveré.

Ya me voy, ya me voy
Vendré mañana

Me espera mamá,
me espera papá,
ya me voy, ya me voy,
vendré mañana.

Anexo 3

MARIA DE LA PAZ

María de la paz, paz, paz
Se fue para atrás, tras, tras
Se fue para un lado, lado, lado
Se fue para el otro, otro, otro
Uno, dos, tres

Anexo 4

LA CUEVA DEL OSO

El juego de dedos consiste en realizar una historia con tu mano.

Aquí hay una cueva.

(Dobla tus dedos dentro de la palma de la mano)

Adentro está el oso.

(Mueve rápidamente tu pulgar y luego escóndelo debajo de los otros dedos)

¡Oh! Por favor osito, ¿podrías salir?

(Golpea la cueva con el dedo índice de la otra mano)

¡Miren! Aquí viene a tomar el aire fresco.

(Saca el dedo del pulgar)

Se puede alargar el cuento e incluir otros animales que podrán ser representados con los dedos de la otra mano.

Anexo 5

LAS LANCHAS

Formando un círculo la facilitadora dirá: “Vamos a imaginar que estamos en un gran barco paseando por el mar. De pronto el barco se descompone y para salvarnos, tenemos que correr y subirnos a las lanchas. Como no cabemos todos en la misma lancha, nos tenemos que dividir en grupos pequeños. A la voz de: “¡A las lanchas, de dos en dos!” todos correrán y buscarán crear un conjunto con ese número de miembros, abrazando a otros para lograrlo. Se deberá comprobar que la lancha tenga el número indicado.

El juego se repite varias veces, cambiando cada vez el número de miembros en los conjuntos.

Anexo 6

RUEDA-RUEDA

(Giran de la mano mientras cantan)

A la rueda-rueda del aire puro

Giro contento y sin apuro

(Se sueltan de la mano, saltan y respiran hondo)

Salto bien alto, salto feliz

Respiro hondo por la nariz

(Vuelve a formarse la rueda)

Este es un juego sano y redondo

¡A ver quién respira más hondo!

(Inhalan y exhalan dos o tres veces)

Porque quien respira aire puro

Vive mejor, seguro-seguro

(Sigue girando la ronda cada vez más rápido)

Festejemos con alegría

Mientras la rueda gira-gira.

Anexo 7



Obra teatral : EL LIBRO DE LA SELVA

Baguira: Muchas y muy grandes leyendas se cuentan sobre selvas en la India, pero ninguna como la de un niño llamado Mogly. La leyenda empezó cuando el silencio de la selva fue roto por un ruido insólito (*llanto de bebé*). Era un cachorro humano!!!! El cachorro necesitaba alimento y sin los cuidados de una madre moriría, así que decidí llevarlo con unos amigos lobos que habían tenido una camada y fue aceptado como un miembro de la familia. Diez temporadas de lluvia habían pasado y el cachorro humano era el favorito de la manada, no había niño más feliz, pero llegó el día en que Mogly tenía que regresar a su aldea. (*Mogly y Baguira pasean juntos*)

Mogly: Baguira tengo sueño ya es hora de regresar

Baguira: esta vez no regresaremos, te voy a llevar a la aldea del hombre. Sir Kan ha jurado molestarte para no permitir que te hagas cazador con arma de fuego

Mogly: yo jamás haría eso, además yo no le tengo miedo

Baguira: Vamos a trepar a este árbol, ahí no corremos peligro

Mogly: Pero....

Ka: Qué es esto, que es lo que ven mis ojos, es un cachorro humano, delicioso hombrecito.

Mogly: Ya lárgate y déjame en paz

Baguira: no, no lo haré ya duérmete

Ka: si, ya duérmete, duerme, duerme, duerme mi niño duérmete ya.....

Mogly: ¿Baguira?

Baguira: mañana seguimos hablando

Ka: ya no estará aquí mañana

Baguira: sí, sí estará. Kaaaaaa noooooo!!!!!! (*Lo empuja*)

Ka: acabas de firmar tu sentencia

Mogly : Baguira mira!!!!!! (*Avienta a Ka*)

Ka: algún día te voy a dar un abrazo muy apretado

Baguira: ya duérmete, mañana nos espera un largo día

(Elefantes marchando) Con el uno dos tres cuatro, con el no dos tres y... *(Canción)*

Mogly: un desfile

Elefante 1: Pelotón, canción

Elefantes: Nuestra única misión es marchar con precisión hay que conservar nuestra tradición (fuiiiiiiiii) de la estela militar, de la estela militar. Uno dos tres cuatro, con el uno dos tres y...

Mogly: Hola, ¿qué hacen?

Elefantito: Marchando

Mogly: ¿puedo?

Elefantito: seguro, sígueme y haz lo que yo, pero no hables en fila, lo prohíbe ordenanza

Elefante 1: media vuelta, marchen

Elefantito: para el otro lado *(todos: con el uno dos tres cuatro, con el uno dos tres y...)*

Elefante 1: Pelotón alto (chocan elefantito y Mogly)

Elefantito: frena cuando digan alto

Elefante 1: Inspección

Elefante 2: Marchar, marchar y marchar, ya no aguanto mis patitas

Elefante 3: yo voy a pedir mi cambio a otra manada

Elefantito: levanta la trompita

Mogly: así?

Elefantito: sí

Elefante 1: Esos talones deben estar juntos ¿no creen hijos?

Todos: si papi

Elefante 1: Pero chico, ¿dónde dejaste la trompa?

Mogly: oiga cuidado con lo que hace

Elefante 1: un cachorro humano, esto es traición, sabotaje, yo no te admitiré en mi selva.

Baguira: coronel Hatin, lo llevo a la aldea del hombre

Elefante 1: ¿a quedarse?

Baguira: si, y Baguira empeña su palabra

Elefante 1: pelotón flanco derecho, ¡marchen!

Mogly: Yo no quiero ir a la selva

Baguira: oh si, si que irás

Mogly: no, y ya déjame

Baguira: (se cae) a ver cómo te las arreglas tu solo

(*Mogly se va caminando y se sienta junto a una piedra*)

Baloo: Dubi di du, yo bailo el dubididu tu bailas dubididu, todos al dubi dubi dubi dubi dubi did. Hey óyeme que cosa es esto (*lo huele*) nunca había visto una cosa como esta, ¿será una pulga?

Mogly: Déjame yo no soy una pulga

Baloo: te voy a enseñar a pelear como todo un oso. Vamos chico relájate, dame un buen rugido de oso

Mogly: Rrrrr

Baloo: Que espanto, ¡no! Así, Guaaaaaaa!!!!!!!

Baguira: El chico está en problemas, no debí dejarlo solo

Baloo: Guaaaaaaa!!!

Mogly: Que tal ¿así? Guaaaaaaa, ¿lo hice bien?

Baguira: ay no, es Baloo, ese oso vagabundo

Baloo: ¡muévete! Cruza a la izquierda y luego a la derecha. Eres un chico simpático, ¿cómo te llamas?

Baguira: Mogly y ahora mismo lo llevo a la aldea del hombre

Baloo: estás loco, lo van a hacer hombre ahí

Mogly: Baloo yo quiero quedarme contigo

Baloo: mira hijito todo lo que tienes que hacer es... “Busca lo más vital no más, lo que es necesidad no más y olvídate de la preocupación, tan solo lo más esencial para vivir sin batallar mamá naturaleza te lo da... *(Canción)*

(Llegan los changos y se llevan a Mogly)

Baloo: Baguira!!!! Baguira!!!!!!

Baguira: ¿y Mogly?

Baloo: eran más de mil, y se lo llevaron esos monos, lo raptaron

Baguira: Se lo llevan con ese rey loco. ¡Vamos!

Loui: Hombre es lo que yo quiero ser y no más orangután jamás

Chango1: oye rey, mira lo que trajimos, te lo atrapamos bien atrapado

Mogly: Suéltame, ya verás tu...

Loui: así que eres el cachorro humano, que loooco estás, relájate.

Mogly: Yo no estoy loco como tú

Loui: Dame la mano primo, cómete un banano, un rumor vino a mi real oído, que quieres quedarte en la selva

Mogly: seguro que si

Loui: Pues el rey Loui que soy yo, puede ayudarte y ¿qué hacemos el trato?

Mogly: Seguro

Loui: te lo voy a explicar. “Yo soy el rey del jazz a gogo, el más mono rey del swing, más alto yano he descubrir y eso me hace sufrir” Ahora cumple con tu parte del trato, dime cuál es el secreto de ese rojo fuego

Mogly: pero yo no sé hacer fuego

Loui: “a mí no me engañas Mogly, un trato hicimos yo y tu y dame ese secreto del rojo fuego para tener poder”

Baguira: *(escondido)* así que eso quiere ese loco, hay que rescatar a Mogly no hay que usar la fuerza bruta, sino la astusia

Baloo: y ami de las dos me sobran, que ritmo más sabroso, tengo una idea

(se mete disfrazado y se pone a bailar para rescatar a Mogly, empiezan a correr y se lo llevan)

Baguira: Baloo quiero hablar contigo, el cachorrillo debe volver a la aldea del hombre

Baloo: que hay de malo en la jungla, yo crecí aquí y mira que clase

Baguira: si, bastante corriente. Tú no puedes adoptar al chico como tu hijo

Baloo: porque no, despreocúpate yo lo cuidare bien

Baguira: Sir Kan está buscando a Mogly y hay que regresarlo a la aldea ya que su vida peligr, entonces adelante Baloo.

Baloo: *(despierta a Mogly y se van)* Tenemos mucho que caminar hoy, no vemos Baguira

Mogly: Nos vemos Baguira daré un paseo con Baloo, me encanta ser oso, ¿a dónde vamos?

Baloo: hijo hay algo que tengo que decirte, escúchame, debo llevarte a la aldea del hombre

Mogly: eso no te lo perdono, ¡déjame! *(Se va corriendo)*

Zopilote 1: ¿qué vamos a hacer?

Zopilote 2: yo no sé, ¿qué quieres hacer?

Zopilote 3: miren una cigüeña anémica

Zopilote 1: vamos a ver, hola chico

Mogly: Déjame

Zopilote 2: que tienes, ¿estás triste?

Zopilote 3: ¿Qué no tienes amigos? *(Canción de la amistad)*

Sir Kan: Bravo, bravo, gracias por detener a mi víctima

Zopilote 1: corre chavito, ¡sálvate!

Mogly: Yo no te tengo miedo

Sir Kan: tienes valor, te daré una oportunidad, contaré hasta diez para que corras, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Baloo: ¡corre Mogly!

Mogly: ¡no lo sueltes Baloo! *(Corren todos, Sir Kan ataca a Baloo) (Cae un rayo e incendia un árbol)*

Zopilote 2: ¡Fuego! es a lo único que teme ese viejo rayado

Mogly: (agarra una rama y se la amarra en la cola a Sir Kan)

Sir Kan: GRRR, GRRR, GRRR, (se va corriendo)

Mogly: ¡Baloooooo!

Baguira: déjalo, fue muy valiente, un buen amigo, será una leyenda, como el mejor amigo valiente en la historia de la selva

Baloo: oye Baguira! No te vayas, ¡di más!

Baguira: pero que tramposo

Mogly: Baloo estás vivo (se abrazan y se van caminando)

Niña: (empieza a cantar)

Mogly: qué es eso, quiero ver

Baguira: es la aldea del hombre

Mogly: no, eso qué está ahí?

Baloo: esas solo dan problemas

Niña: (canta, y Mogly se va con la niña)

Baloo: lo enganchó

Baguira: está donde tiene que estar

Baloo: pero sigo pensando que sería un gran oso

Baguira: pero será muy feliz, vámonos.

Baloo: tienes razón amigo, ahora canta conmigo. "Busca lo más vital no más..." (Canción)

FIN.