



CAPÍTULO

10

El juego y el entorno de aprendizaje

Este capítulo ayudará a responder estas importantes preguntas:

- Por qué es el ambiente físico importante para el aprendizaje y el desempeño?
- ¿Qué son algunos ambientes de aprendizaje?
- ¿Qué son las características de desarrollo del desempeño?
- ¿Cómo podemos distinguir el desempeño de otros comportamientos?
- ¿Qué son las teorías del desempeño?
- ¿Cómo pueden los maestros usar el desempeño para ayudar a los niños a aprender y desarrollarse?

Viñeta: Vamos Hacer Almuerzo

Gabriela, una niña en edad preescolar de 4 años, está sentada en una casa de juegos junto a una mesa con un plato de plástico, una taza y utensilios. Ella grita: "¿Quieres almorzar? ¡Vamos, es la hora del almuerzo!" Aviva, también 4, responde: "Espera". Ella envuelve una muñeca en un paño y entra y se sienta opuesto Gabriela. Aviva dice, "YO desear a ayuda tú

Haz un sandwich." Gabriela dice: "Está bien, hagamos el almuerzo". En la casita hay rebanadas de plástico de pan, jamón, tomate y lechuga. Cada niño empieza a preparar su bocadillo, y cuando terminan, las dos niñas se sientan y fingen comer. Aviva luego dice: "Yo tengo sed; ¿puedo tomar un poco de jugo de naranja? Gabriela dice: "Sí, tomemos un jugo de naranja". Gabriela finge verter jugo de naranja en una taza. Aviva luego finge beber de la taza.

Adam, otro niño de 4 años, se acerca y dice: "Quiero jugar". Gabriela le dice: "Tienes que tocar la puerta para entrar". Adam llama a la puerta imaginaria y Gabriela pregunta: "¿Quién es?". Adam responde: "Es Adam". Gabriela luego finge abrir y quitar el cerrojo de la puerta. Gabriela invita a Adam a pasar y le pregunta: "¿Quieres un poco de jugo de naranja?" Todos se sientan juntos y fingen beber jugo de naranja.

Poner es muy importante por a niño durante la temprano infancia años. Por tanto, el conocimiento del desarrollo de los diferentes tipos de juego da educadores y padres a Fundación por correcto enseñando

estrategias. Goodman (1994) informó que la enseñanza preeminente para los niños pequeños ocurre en el punto medio de un continuo entre el juego y el trabajo. Los maestros profesionales de la primera infancia que conocen y comprenden las teorías del desarrollo del juego están mejor preparados para usar el juego. como a contexto por instrucción y evaluación. Ellos además comprender la importancia del juego en el desarrollo social, emocional, cognitivo, físico y motor dominios de desarrollo. Por lo tanto, eso es extremadamente importante que los maestros de niños pequeños tengan una sólida formación académica en el estudio de desempeñar a mejor evaluar problemas y oferta adecuado apoyo a los niños que tienen dificultades para jugar, como los niños con discapacidades físicas.

los viñeta presentado a la comienzo de este capítulo es un ejemplo de juego, y la mayoría de los observadores lo describiría como juego cooperativo, cuando un grupo de niños juega e interactúa socialmente juntos. El juego es importante elemento de a del niño vida. Eso ayuda niños lograr maestría en cierto habilidades, y ellos aprender a tener control sobre sus ambiente. el medio ambiente y desempeñar son importante elementos que apoyo cada otro. Incluso aunque la concepto de desempeñar parece muy simple, en la realidad la El estudio del juego es bastante complejo, como aprenderá al leer este capítulo. Este capítulo analiza primero la definición del entorno físico y el juego, las características definitorias del juego y los principales teóricos. Continúa

examinando la importancia del juego y la importancia del juego en el desarrollo de los niños.

Convertirse en Profesional

APROPIADO PARA EL DESARROLLO DE NAEYC PRINCIPIO 10

El juego es un vehículo importante para desarrollar la autorregulación como así como para promover el lenguaje, la cognición, y social competencia.

Interpretación

Tocar da niños la oportunidad de desarrollar la competencia física y el disfrute del aire libre, comprender y dar sentido a su mundo, interactuar con los demás, expresar y controlar las emociones, desarrollar sus habilidades simbólicas y de resolución de problemas, y practicar habilidades emergentes.

ESTÁNDAR 1 DE NAEYC: PROMOVER EL DESARROLLO Y EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS

- a. Conocer y comprender las características de los niños pequeños y necesidades
- b. Conocimiento y comprensión las múltiples influencias en el desarrollo y el aprendizaje
- c. Usando de desarrollo conocimiento para crear un aprendizaje saludable, respetuoso, de apoyo y desafiante ambientes

POR QUÉ ES LA FÍSICO AMBIENTE IMPORTANTE POR APRENDIZAJE Y ¿DESEMPEÑAR?

Un entorno bien organizado debe mejorar el desarrollo de los niños a través del aprendizaje y el juego. Facilita la gestión del aula y apoya la implementación de metas y objetivos curriculares. (Catrón & allen, 2007). los camino el **físico ambiente** es diseñado y influencias configuradas en cómo los niños se sienten, actúan y se comportan. El ambiente físico permite el crecimiento y desarrollo a través de actividades y materiales en áreas de juego definidas. La disposición de la habitación para la actividad de juego juega un papel importante en las interacciones sociales y lingüísticas de los estudiantes. Aulas mal diseñadas pueden causa interrupciones y negativo social interacciones entre estudiantes y/o entre estudiantes y la profesor. Para ejemplo, tener la lectura y escritura centro Siguiendo a la música podría causar interrupciones entre los niños que intentan concentrarse en la habilidad de escribir. Estudiantes pueden convertirse en frustrado cuando ellos hacer no tener un organizado ambiente a llamar sus propio (Clayton y Forton, 2001).

El entorno físico es una imagen directa de la planificación del profesor y del aprendizaje del alumno. Es donde tanto los profesores como los estudiantes pasarán la mayor parte de su tiempo y un lugar al que pueden llamar sus propio y relatar a. Eso debería ser bien organizado, cómodo, y de buen ver y ofrecen una variedad de manipulaciones para el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico (Catron & Allen, 2007).

Definición de la Ambiente

A comprender desempeñar, nosotros primero deber comprender la importancia de la ambiente en la ojos de niños y adultos. Algunas personas pueden ver el medio ambiente como algo insignificante, pero para los maestros, padres y educadores eso es alguna cosa que necesidades a ser considerado a alto prioridad. **Ambiente** es definido como el fisico ambiente, su alrededores, y a específico ajuste (Vickerius & Sandberg, 2006).

El entorno físico variará según la edad y la cantidad de niños en el salón de clases, así como los objetivos de los programas y actividades específicas en el salón de clases. El aula infantil, por ejemplo, voluntad designado la comiendo, dormido, cambio de pañales, y desempeñar áreas como primario para actividades Sin embargo, la la mayoría importante espacio en cual actividades voluntad ser realizado es la desempeñar área. El área de juego de los bebés debe configurarse para que puedan agarrar y alcanzar juguetes apropiados para su edad. o jalar ellos mismos arriba cuando practicando de pie o caminando (Vance & bolas, 1989). Infantes tendrá que estar en el suelo explorando su entorno con juguetes para mirar, escuchando cosas a su alrededor a ellos, sentimiento, masticación, emprendedor, tracción, apilado, laminación, torneado, apretando, y temblores (Vance & Boals, 1989). Para maximizar la supervisión del bebé, es mejor tener todas las actividades en una habitación. Esto incluye la zona de dormitorio. Algunos investigadores han recomendado una habitación separada para dormir (Willis & ricciuti, 1974); otros, sin embargo, tener fundar que dormir patrones son no negativamente por tener un área para dormir en la misma habitación que un área de juego (Twardosz, Cataldo y Risley, 1974). Tener un ambiente acogedor, cálido y hogareño en el salón de clases brinda a los bebés un ambiente social/emocional saludable.

los físico ambiente por a niño pequeño aula posee comiendo, durmiendo la siesta, cambio de pañales, ir al baño, y jugando áreas El juego continúa ser muy importante, Y aprendiendo los centros se vuelven más evidentes para este grupo de edad. Las áreas se subdividen en drama, bloque, arte, biblioteca, manipulación y aprendizaje de ciencias. centros. niños pequeños necesitar espacios que permitir a ellos a experimento, explorar, y descubrir cosas de su entorno. Están en constante movimiento o en movimiento y necesitan muchas oportunidades para practicar las nuevas habilidades emergentes (Vartuli, 1987).

El aula de preescolar tendrá necesidades de espacio físico similares a las del aula de niños pequeños. el unico diferencia es la cambio de pañales área, no más extenso necesario en la preescolar aula. Por lo tanto, comer, dormir la siesta, ir al baño, y desempeñar áreas Seguir a ser básico.

Aprendizaje centros son enfatizado en la

aula de preescolar; tales centros incluyen bloque, arte, biblioteca, simulación o disfraces, ciencia y música, solo por nombrar algunos.

QUÉ SON ALGUNOS AMBIENTES de APRENDIZAJE?

Las decisiones sobre cómo se organiza el aula o el entorno físico dependerán de la filosofía y metas de la profesor. Dependiente en la del maestro objetivos, la habitación arreglos y colocación de instructivo materiales voluntad diferir de; sin embargo, cierto básico características voluntad necesitar estar en todas las aulas (Hand & Nourot, 1999). Por ejemplo, la creencia de un maestro es que los niños se vuelven más alfabetizados al participar en una amplia gama de actividades que incluyen lectura en voz alta y lectura en grupo. Dada esta creencia, los maestros se asegurarán de que sus aulas tengan un área de biblioteca cómoda, que los niños puedan acceder a muchos materiales de alfabetización sin pedirlos y que tengan mesas para leer y escribir en silencio.

Aprendizaje Centros

Aprendizaje centros, además conocido como aprendizaje áreas, son a sistema que es usó a arreglar a aula u organizar materiales en un salón de clases. El término *centro de aprendizaje* ha sido juzgado por muchos porque tiene la connotación de que el aprendizaje tiene lugar solo en estos centros específicos (Brewer, 2004). La discusión esencial que sustenta este tema es que el aprendizaje ocurre todos los días y en todas partes, ya sea eso es en el interior o fuera de la aula. Por lo tanto, por propósitos de aclarando la término, a centro de aprendizaje se define en este texto como un lugar específico donde se colocan y organizan los materiales de instrucción en un salón de clases.

Algunas de las áreas de aprendizaje que son más comunes y que verá en el aula de la primera infancia son el arte, la biblioteca/actividades de comprensión auditiva/escritura, bloques, juegos dramáticos, actividades de ciencia/descubrimiento, y manipulativo/matemáticas/juegos. Mantener en mente que estas áreas voluntad necesitar a considere las edades, los intereses y las habilidades de los niños y, por lo tanto, deberá cambiar en consecuencia.

Materiales y Equipo para Aulas de Primera Infancia

Los materiales de juego en el salón de clases son extremadamente importantes para múltiples perspectivas de desarrollo, como cognitiva, social/emocional, física y del lenguaje. Los maestros deben ser conscientes del material/equipo y muebles de juego apropiados para la edad para el salón de clases. La Tabla 10.1 incluye algunos centros de aprendizaje y materiales comunes que los maestros de preescolar y primaria han encontrado beneficiosos.

Preparando el Espacio Físico para el Juego

Al estructurar el entorno físico para el juego, tenga en cuenta estas preguntas: ¿Cómo se organiza el espacio, tanto en el interior como en el exterior? ¿Hay áreas claramente marcadas en las que los niños pueden encontrar los materiales de limpieza, lectura y bloques? ¿Hay suficiente espacio entre las áreas para caminar? Todas estas características de un salón de clases fomentarán la libertad de los niños para elegir sus propias actividades, lo que a su vez desarrolla la complejidad de su juego y fomenta el juego continuo.

En suma a la arreglo de la aula, Talla es importante. Investigar en para niños entornos de juego indica que Entre 30 y 50 cuadrado pies de usable espacio por niño representa Un ideal Talla por interior entornos. Espacios con menos que 25 cuadrado pies por niño en general Plomo a los aumentos en agresión y desenfocado comportamiento por niños (Herrero & Connolly, 1980). Para maestros,

Table 10.1**Materials and Equipment for the Early Childhood Classroom****DRAMÁTICO DESEMPEÑAR**

- tamaño infantil cocina equipo (con ollas y sartenes)
- platos y cubiertos
- Mesas y sillas
- Teléfonos
- tamaño infantil planchado junta y planchar
- tamaño infantil limpieza equipo (escobas, trapeadores, recogedor, etc.)
- Clasificado muñecas
- ropa de muñeca
- Muñeca cama, carro
- casa de muñecas, muebles
- Clasificado tinas, cubos, sartenes
- Clasificado vestirse ropa y disfraces

BLOQUES

- bloques
- Bloquear accesorios (gente, coches, la seguridad señales, etc.)
- Pequeña bloques (conjuntos de cubos, pequeña de colores bloques)
- Robusto de madera vehículos (coches, camiones, barcos, aviones, tractores, fuego motores, autobuses, helicópteros)

ARTE

- Ajustable caballetes
- cepillos (de media pulgada a anchos de 1 pulgada)
- Temple líquido pintar (en un variedad de colores)
- pintando batas
- Lápices de color
- De colores tiza
- Arcilla
- Tijeras
- Pegamento
- Papel (construcción papel en un variedad de colores, tejido papel, periódicos, blanco dibujo papel)
- El secado estante por pinturas
- Misceláneas suministros (retazos de tela, rickrack, hilo, cinta, brillo, botones, naturales materiales)

BIBLIOTECA/ESCUCHAR/ESCRIBIR

- Computadora y impresora
- Máquina de escribir
- Papel (varios colores, tamaños, formas) y escribir instrumentos (lápices, marcadores)
- Cinta grabadora, cintas, libros con cintas
- tocadiscos _
- Tablero de franela con ponerse de pie y piezas de franela
- Libros (profesional y publicado por aula autores)
- Revistas

MANIPULACIÓN/JUEGOS

- marionetas de mano
- Rompecabezas
- juegos (tablero juegos)
- cuentas y cuerdas
- De coser tarjetas
- Manipulativo materiales (que van de apilado anillos a muy complejo materiales)
- juguetitos
- LEGO ladrillos, Cerda bloques

CIENCIA/DESCUBRIMIENTO

- Acuario
- terrario
- Imanes de varios tipos
- Aumentador lentes
- Prisma
- Métrico medición equipo, prueba tubos, diapositivas, petri platos
- Patrón bloques
- clavijas y tableros perforados
- Escamas
- Ritmo instrumentos
- Salvadera
- Mesa de agua con parte superior
- banco de trabajo con equipo

FÍSICO EDUCACIÓN

- Balance haz
- cayendo estera
- Balanceo barco
- Pasos
- Caminando tableros
- Selva gimnasia
- Tela túnel
- Caballetes
- Escalada escalera, escalada soga
- bolas de varios tamaños
- aros de hula
- Bolos establecer
- Exterior equipo (jardinería instrumentos)

Fuente: Adaptado de Cervecero, J. (2004).

los espacios físicos abarrotados promueven una enseñanza más directiva y limitan las oportunidades para la interacción social entre niños. En pensando sobre habitación preparativos, tú mayo desear a considerar tanto los espacios dispuestos para el juego infantil como el espacio circundante, que es el espacio necesario para las personas a Muevete sobre. Espacio en general formas la caudal de desempeñar y comunicación en la aula o al aire libre (Kritchevsky, Prescott y Walling, 1977; Loughling y Suina, 1982).

Configuración del aula

Las investigaciones han indicado que la forma en que se organiza el salón de clases y la forma en que se ve son importantes porque influyen en el comportamiento de niños y adultos. Por lo tanto, al configurar el salón de clases, los maestros deben considerar las siguientes sugerencias:

1. Centros debería tener múltiple usos, no sólo atender una específico centro tema.
2. Tener tanta luz natural en el aula como sea posible. La luz natural reduce el uso de energía pero, lo más importante, mejora tarea actuación y mejora la Apariencia de un área.
3. Mantenga las áreas ruidosas y silenciosas separadas. Las áreas ruidosas, como el juego dramático y la música, deben ubicarse en un extremo de la sala, frente al área tranquila. Esto permitirá que cada área pueda tener sus actividades en un lugar cómodo.

La Figura 10.1 ilustra cómo se organiza un salón de clases interior y la Figura 10.2 muestra la disposición de un salón de clases al aire libre.

entorno seguro

A seguro ambiente alienta exploración y desempeñar comportamientos en joven niños. Por lo tanto, a ambiente seguro es muy importante por maestros de joven niños y niño cuidado centros. Cuando los padres traen sus niños a a niño cuidado centro, ellos suponer a ellos a ser seguro. Ellos asumir la parque infantil, equipo, juguetes, y otro materiales voluntad ser seguro por niños a usar y que maestros voluntad supervisar cuidadosamente sus actividades (Wellhousen, 2002). Estas expectativas requieren que los maestros estén bien informados y experto sobre cómo a crear y mantener ambientes que asegurar salud y seguridad de los niños .

A evitar lesiones y años confrontaciones, infantes y niños pequeños son esperado a tener a juego separado área de la preescolar niños. A largo, abierto espacio, libre de obstáculos, por la desempeñar área se anima a los niños muy pequeños. Este tipo de área ayuda a los bebés y niños pequeños a moverse y explorar su entorno sin dudarlo.

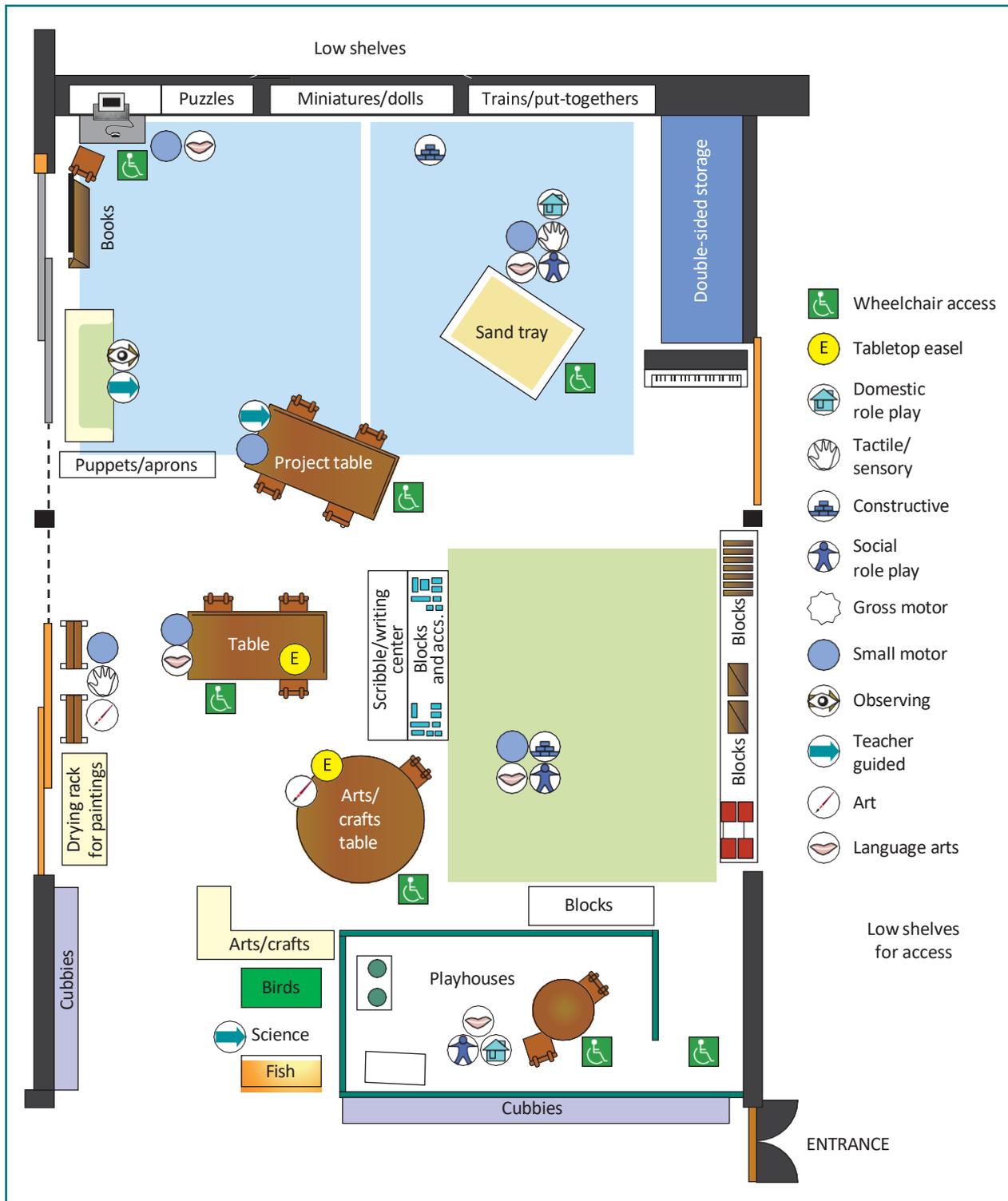
Fuego La seguridad. Fuego regulaciones requerir que fuego extintores, como bien como fumar y carbón detectores de monóxido , estar presentes y en condiciones de funcionamiento en todas las aulas. Salidas de incendios, alarmas contra incendios y escaleras de incendios debería ser etiquetado claramente, y personal debería ser familiar con la ubicación de edificio salidas y emergencia procedimientos. En ordenar por niños a ser familiar con fuego taladro rutinas, maestros deben estar capacitados y realizar simulacros de incendio con regularidad. Esto permitiría que los niños no se asustaran si ocurriera una emergencia real.

Saneamiento y Baño Comodidades. Aula juguetes y otro equipo son requerido a ser desinfectado diariamente, ya que esto reducirá la propagación de gérmenes. Todos los centros de cuidado infantil están requerido a tener adecuado Lavado se hunde, baños, jabón dispensadores, y a toalla estante. Tener los accesorios del tamaño adecuado permiten que los niños se ocupen de sus propias necesidades. Los baños deben ser accesibles. a ambas cosas interior y exterior desempeñar áreas Salud regulaciones requerir una inodoro y pileta por cada 10 a 12 niños en un centro de cuidado infantil.

Encendiendo, Ventilación, y La temperatura. Adecuado Encendiendo es de la esencia en a aula. Por supuesto, la luz más deseable es la luz natural proveniente de ventanas y/o puertas de vidrio; sin embargo, si este es no disponible, a sin deslumbramiento luz haría hacer sólo multa. ventanas y vidrio puertas que son accesible a joven niños debería ser hecha de la seguridad vidrio o el plastico a evitar serio lesiones a niños si una ventana o puerta está rota. Las puertas y ventanas deben estar cubiertas con persianas o persianas para controlar la luz y debería además tener Cerraduras. Todos habitaciones debería tener adecuado aire ventilación y calefacción para un ambiente confortable en

el aula.

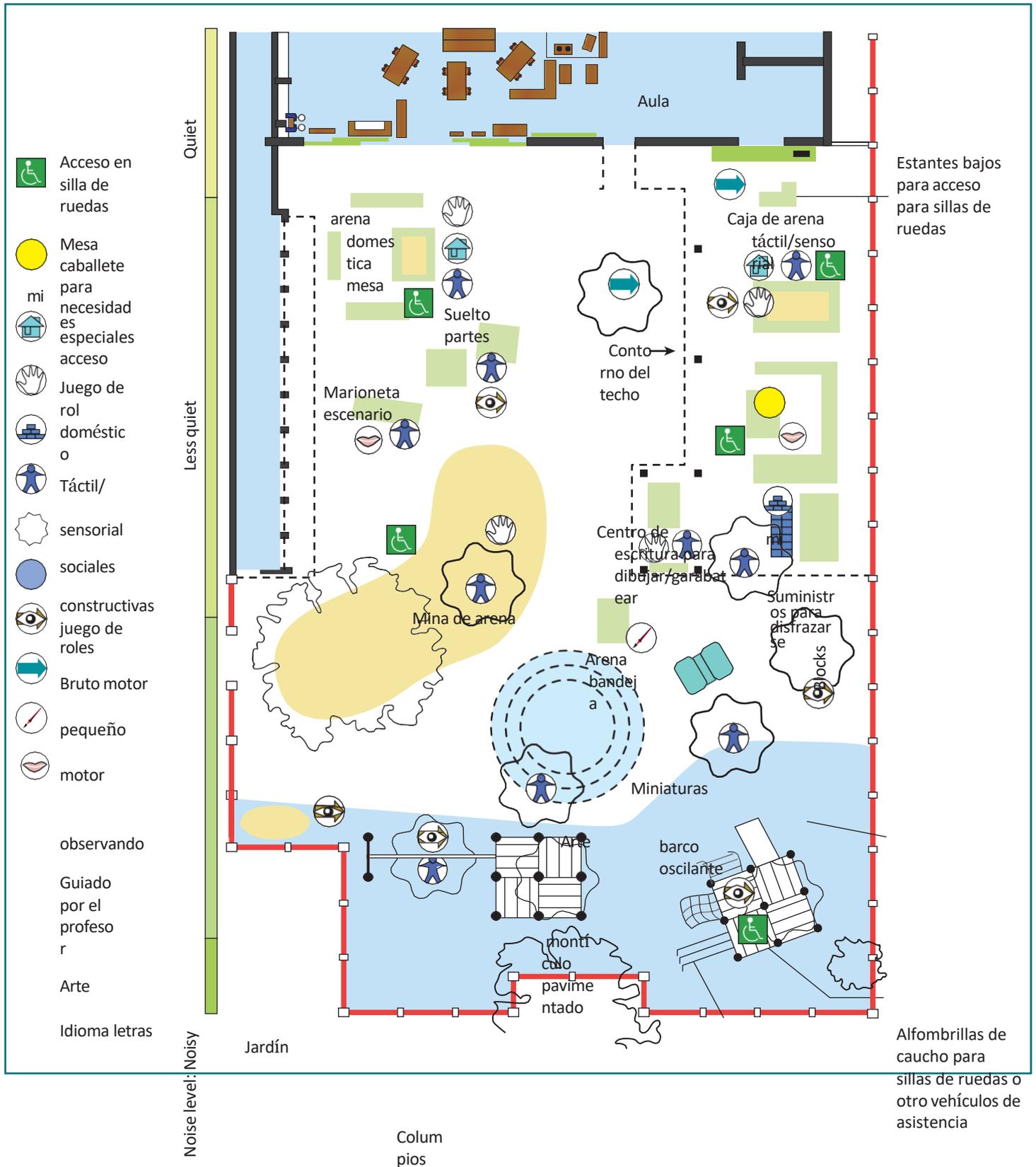
Figure 10.1 Indoor Settings: Preschool and Kindergarten



Fuente: camioneta Hoorn, Nourot, Escamas, y premio (2005). *Tocar a la Centro de la plan de estudios*, 5to Edición, © 2011. Adaptado por permiso de Pearson Educación, Cía., Superior Sillín Río, NUEVA JERSEY.

Figure 10.2

Outdoor Settings: Preschool and Primary Grades



Estructura de
escalada

Rampa por
acceso

Plataforma
para acceso
en silla de
ruedas

Fuente: camioneta Hoorn, Nourot, Escamas, y premio (2005). *Tocar a la Centro de la plan de estudios*, 5to Edición, © 2011. Adaptado por permiso de Pearson Educación, Cía., Superior Sillín Río, NUEVA JERSEY.

los Práctica de Investigar y Teoría

los Importancia de Físico Educación en Preescolar

Cuando niños son comprometido en desempeñar en ningún escribe de ambiente (ya sea interior o exterior), ellos son naturalmente involucrado con algunos físico movimienot. Investigadores en físico educación y movimienot enfatizar que la preescolar años son un fundamental período por la desarrollo de motor habilidades (Wellhousen, 2002). En 1992, la Concejo en Físico Educación para Niños publicado un artículo que enfatiza el apropiado físico movimientos por preescolares matriculado en niño cuidado centros. Este artículo además presenta cinco instalaciones para entender niños en edad preescolar físico educación:

1. Cuando eso proviene a motor desarrollo, 3-, 4-, y niños de 5 años son diferente de edad elemental niños. niños pequeños son perfeccionamiento sus multa y bruto motor habilidades a edades 3 a 5, diferente a la edad elemental niños quién han logrado sus habilidades motoras.
2. Los niños pequeños aprenden a través de la interacción con su entorno. Niños aprender mejor cuando ellos son interactuando socialmente con otras personas y con los objetos de su entorno.
3. Profesores de joven niños atender como guías o facilitadores Profesores son en a aula no sólo a decir niños qué

a hacer pero a guía y asistir a ellos mediante la proceso de aprendizaje

4. Joven niños aprender y desarrollar en un integrado Moda. Tocar es la piedra angular por múltiple disciplinas, tal como arte, lenguaje y educación física.
5. Planificado movimienot experiencias mejorar desempeñar experiencias.

Más lejos, la Nacional Asociación por Deporte y Físico Educación (Concejo en Físico Educación por Niños, 1992) recomienda que preescolar programas incorporar físico educación dentro sus plan de estudios. preescolares quién disfrutar y participar en físico actividades desarrollar positivo actitudes hacia salud y aptitud física.

Intervención durante la preescolar años es la primero paso hacia convirtiéndose a físicamente educado persona quién

- ha aprendido las habilidades necesarias para realizar una variedad de actividades físicas,
- participa regularmente en físico actividad,
- sabe la trascendencia de y la beneficios de la participación en actividades físicas, y
- valora la actividad física y sus contribuciones a un estilo de vida saludable (Wellhousen, 2002).

Definición de juego

jugar, en la otro mano, es difícil a definir. Muchos educadores y filósofos tener definido la término, cada agregando alguno variación a su sentido. los amplio categoría de actividades que son cubierto por el término *desempeñar* incluir a estupendo variedad de comportamientos, tal como balanceo, corredizo, correr, excavación en la suciedad, edificio con bloques, bailando a música, haciendo arriba disparates rimador palabras, vendaje arriba, y fingiendo Porque de este variedad, no una definición de desempeñar pueden adecuadamente describir su muchos facetas Alguno mayo discutir que desempeñar lo hace no necesitar a ser definido, explicado, o estudió; la mayoría gente reconocería desempeñar cuando ellos ver eso. Tocar es con frecuencia interpretado como la opuesto de trabajar, alguna cosa que está hecho en la fines de semana, durante vacaciones, o con niños. Comprensión la término *desempeñar* de un académico punto de vista es críticamente importante a temprano infancia educadores

Muchos investigadores tener intentó a definir desempeñar, en especial erik Erikson, Jerónimo Bruner, y Lev Vygotsky. Ellos tener estado poder a contraste sus investigar estudios de desempeñar en ordenar a mejor definir eso. Erikson (1963), por ejemplo, sugirió la siguiente definición:

Cuando hombre obras de teatro el deber eme mezclar con cosas y gente en a similiar no involucrado y moda ligera. Él deber hacer algo cual él posee elegido a hacer sin que siendo obligado por urgente

MEJOR

Prácticas Niños Comprometido en Tocar Mediante Sus Ambiente

Los niños pequeños aprenden más cuando interactúan activamente con otras personas y manipulan objetos. en su entorno (Kamii & DeVries, 1978; Piaget, 1952). Los maestros de la primera infancia experimentados que ven instantáneamente estos beneficios establecen ambientes de juego en el interior para reflejar esta filosofía. Sin embargo, configurar un ambiente al aire libre es más desafiante; los niños no tienen la oportunidad de manipular juguetes u objetos al aire libre con tanta facilidad, con la excepción de la arena, los juegos acuáticos y los triciclos (Frost, Bowers y Wortham, 1990). Una solución para incorporar juguetes al aire libre es tener juguetes móviles o materiales accesorios que sean manipulados por los niños. Los ejemplos de juguetes móviles incluyen bloques para exteriores, tablas, cajas, caballetes y carretes de cable. Materiales de aula que se utilizan en el interior

tales como rompecabezas, libros y artículos de arte también se pueden usar al aire libre (Frost & Wortham, 1988). Todos los niños pequeños necesitará tiempo y oportunidad para familiarizarse con los juguetes, materiales y equipos para exteriores a fin de descubrir las diferentes formas de interactuar con ellos. En particular, para enseñar a niños con necesidades especiales, se requiere mucha repetición para que aprendan de los materiales. Por lo tanto, los juguetes, materiales, y otros equipos no deben cambiarse ni quitarse con demasiada frecuencia (Klein, Cook y Richardson-Gibbs, 2001). Un ejemplo de equipo móvil que no se debe quitar es una carrera de obstáculos. Los niños pequeños deben tener la oportunidad de interactuar con este equipo hasta que hayan tenido la oportunidad de dominarlo por completo.

intereses o impulsado por fuerte pasión. Él deber sentir entretenido y libre de ningún miedo o esperar de graves consecuencias. Está de vacaciones de la realidad social y económica, o como se enfatiza más comúnmente: no trabaja. (pág. 212)

Bruner (1972), un distinguido psicólogo, definido jugar como el seguimiento:

Tocar aparece a atender varios centralmente importante funciones Primero, eso es a medio de minimizando las consecuencias de unos comportamiento y de aprendizaje, por lo tanto . . . [eso es] . . . a menos arriesgado situación . . . Segundo, juega proporciona un excelente oportunidad a probar combinaciones de comportamiento que haría, por debajo presión funcional , nunca se intentará. (pág. 693)

De acuerdo a a Bruner, desempeñar pueden ser visto como la principal oportunidad por niños a tomar riesgos sin que miedo de falla. Su definición además propone que creatividad y desempeñar actividades son cercanamente relacionado. Es decir, si los niños exploran y experimentan en su juego, las posibilidades de resultados creativos son muy mejorado sin que la miedo de falla. Para ejemplo, a niño pequeño jugando con plastilina puede creativamente explorar y experimento libremente como allá es no Correcto o equivocado camino a crear y moho con este material.

Vygotsky ofreció una visión adicional del juego infantil. Para Vygotsky, el juego imaginativo es el principal enfoque por la general desarrollo de la niño. Él sugirió que nosotros deber desafío la niño a cada vez más alto niveles de marcha, qué él referido a como la zona de próximo desarrollo (ver también los Capítulos 2 y 4):

Tocar crea a zona de próximo desarrollo en la niño. En desempeñar, la niño siempre se comporta más allá de su promedio años, arriba su diariamente comportamiento; en desempeñar eso es como

todas las tendencias de desarrollo en una forma condensada, y es sí mismo a importante fuente de desarrollo. (Vygotsky, 1978, pags. 102)

Temprano infancia maestros Vamos a estupendo longitudes a crear aprendizaje basado en el juego actividades, pero eso pueden ser difícil a evaluar si desempeñar es libremente elegido en estas evolutivamente adecuado preescolar aulas Si a niño hecho a juego afuera de un asignado tarea, haría tú considerar eso trabajar, jugar, o ambos? Como maestro que da una lección en su salón de clases, consideraría este trabajo. El desafío es ser capaz de reconocer que el juego proporciona de desarrollo contexto y contenido por temprano aprendizaje, que entonces aumenta preguntas sobre la exacto definición de desempeñar (Slentz & Krogh, 2001).



los Beneficios de Tocar en la Ambiente

Tocar es a necesario elemento de saludable desarrollo por niños de todas las edades. El juego influye en todas las áreas del desarrollo; ofrece a los niños la oportunidad a aprender sobre la uno mismo, otros, y la físico

ambiente (Catrón & allen, 2007). Eso alienta aspectos de social, emocional, desarrollo cognitivo y físico que no se puede lograr de otra manera. Los niños aprenden a interactuar con sus compañeros cuando participan en actividades de juego mientras construyen esquemas importantes sobre el mundo real. mundo. A pesar de que desempeñar posee estado mirado a por muchos como sólo a tiempo relleno por cuidadores, se ha dedicado mucha investigación a los beneficios del juego que sugeriría que el juego es vital para todos los niños.

dominios del desarrollo , tal como literatura y matemáticas. Incluso en la más temprano años, niños convertirse en familiar con palabras jugando con libros u otros materiales que tengan letras. A lo largo de los años escolares, los niños desarrollan constantemente sus habilidades lingüísticas a través del juego, además de aprender papeles importantes que pertenecen al mundo real (Seefeldt, 2001). Por ejemplo, cuando los niños juegan a la “casita” o a “disfrazarse”, a menudo interactúan entre sí, lo cual es importante por idioma desarrollo tiempo aplicar y modificando sus Actual conocimiento sobre el mundo real.

Durante el juego, los niños también pueden iniciar su proceso de identidad de género; establecen relaciones con una otro, de este modo creando a sentido de intimidad. También, desempeñar es para niños medio de autoexpresión, cual es importante por sus emocional desarrollo. Tiempo comprometido en desempeñar, los niños se sienten seguros y pueden expresar cualquier parte de sí mismos en ese momento sin preocuparse por las represalias. Los niños aprenden a expresar sus sentimientos; usan el juego para relajar la tensión y la ansiedad, liberar agresión, y Rápido conflicto. Ver Mesa 10.2 por a exhaustivo lista de beneficios que desempeñar ofrece niños.

Los niños deben estar comprometidos en a variedad de físico actividades que son seguras.

¿CUÁLES SON LAS CARACTERÍSTICAS DE DESARROLLO DEL JUEGO?

Las contribuciones de Piaget y Vygotsky a nuestra comprensión de las características del juego están en las dimensiones relacionadas con el pensamiento abstracto y la creación de reglas (Van Hoorn, Nourot, Scales, & Alward, 2007). Piaget (1952) vio el juego como la construcción del conocimiento dentro del niño individual. por interactuando con la objeto (juguete). En la otro mano, Vygotsky (1978) percibido desempeñar como una interacción social (dos niños jugando juntos) y creía que los niños aprenden sobre sí mismos a través de sus interacciones con los demás. En última instancia, es a través del acto del juego que los niños llegan a ver el yo en desarrollo. Mead (1934), otro investigador, encontró que el juego es el principal vehículo para joven niños a aprender a diferenciar sus propio perspectivas de aquellos de otros (Catrón

Table 10.2 The Multiple Benefits of Play

1. desarrollo de motores habilidades	7. Vocabulario crecimiento
2. afilado de la Sentidos	8. Aumentó concentración
3. Expresión de emociones : empatía.	9. Flexibilidad
4. Intercambio, tomar turnos— armonía	10 T o m a de roles
5. ordenar, secuenciación	11 Expansión de la imaginación y creatividad
6. Retraso de gratificación	

Fuente: Adaptado de Goldstein, j H. (1994).

& allen, 2007). Cuando niños desempeñar "fingir" y emprender otro para niños papeles, ellos llegan a ver su propio comportamiento desde la perspectiva de otros niños. Según Mead, el niño pequeño funciona en el juego de simulación, logrando una transformación de roles de sí mismo a los demás (Van Hoorn et al., 2007). De manera similar, Smilansky (1990) explicó este proceso de desarrollo como las etapas iniciales del juego de roles. El niño simplemente se convierte o finge ser médico, enfermero, chef, o maestro y luego vuelve a ser el yo.

Cognitivo Desarrollo y Tocar

Mostrar cómo el juego funciona y se desarrolla como un sistema adaptativo complejo a medida que los niños crecen, es útil revisar algunas de las formas comúnmente reconocidas y secuencias de desarrollo del juego. Sara Smilansky (1990) proporciona un modelo que presenta cinco formas básicas de juego:

1. **Funcional desempeñar** o exploratorio desempeñar. Este escribe de desempeñar es a sensoriomotor Acercarse en que un niño aprende la naturaleza de su o su alrededores. Tal ejemplos incluyen el vertido, llenar, apilar, jugar con agua y jugar al aire libre.
2. **El juego constructivo** describe a los niños combinando piezas o entidades, como con bloques. El propósito de este tipo de juego es hacer algo y/o resolver un problema.
3. **Dramático desempeñar** implica fingiendo los niño finge a ser alguien más, por ejemplo el maestro o un bombero. Este tipo de juego no requiere ninguna interacción social con otros niños. Vea el ejemplo proporcionado a continuación.

Ricky es 4 años antiguo y es jugando con a fuego camión en frente de su casa. Él es fingiendo a conducir un fuego camión. Como él unidades su camión, él sonidos la sirenas, gritando, "¡Uu-oh! ¡Uu-uu! Él es exceso de velocidad a obtener a la fuego. Como él llega a la fuego, él conecta la fuego manguera a la fuego hidrante y sostiene la manguera hacia la fuego. Él después aumenta la alto escalera todos la camino arriba a la parte superior piso del edificio. Sostiene la manguera y dispara a las llamas. Hace un sonido de alivio, diciendo que el fuego se ha ido y el edificio se ha salvado.

4. **sociodramático desempeñar** es a forma de dramático desempeñar con más que una jugador socialmente interactuando alrededor a tema y a tiempo trayectoria sobre cual la desempeñar continúa y evoluciona Los niños representan tipos de actividades de juego de la vida real.

jeffrey y Brian son 7 años antiguo y son jugando juntos a a parque. los dos Niños son imitando al ejercito hombres y son fingiendo la desempeñar estructura es sus Embarcacion. Brian exclama, "Tomar la rueda—veo itierra!" Una vez ellos decidir ellos tener aterrizado, ellos Continuar a gatear en la madera buques, arrastrando su estómagos a a cercano tubo. Ambas cosas Niños difícil en la nuevo refugio y tomar sus Zapatos apagado. Después susurro por alguno tiempo sobre la enemigo, ellos Seguir a lanzar sus Zapatos y hacer ruidos de explosión. Después de las explosiones de los zapatos, ambos niños salen corriendo en direcciones opuestas gritando y buscando refugio.

Estos niños participan en juegos sociodramáticos. Ellos han sacado un objeto (sus zapatos) y se volvió eso dentro alguna cosa completamente diferente, dibujado de sus imaginaciones También, ellos ya no son solo niños; han asumido el papel de personas en el ejército. No solo son ellos ejército hombres, pero ellos son ocupado correr de fingir gente. En suma, ellos tener tomó una estructura de juego típica y la convirtió en un barco.

5. **Los juegos con reglas** abarcan el juego cooperativo, a menudo con ganadores y perdedores. estos juegos son distinguido por controlado por niños normas y de este modo son diferente de la competitivo juegos generalmente llamados "deportes". Los niños comienzan la etapa de juegos con reglas alrededor de los 6 años.

Juegos con normas convertirse en más evidente como niños Muevete de temprano dentro medio infancia. Este tipo de comportamiento de juego sugiere que los niños están comprendiendo las reglas sociales de nuestra cultura.

Social Desarrollo y jugar

A número de investigadores tener sugirió diferente tipos de modelos a describir para niños social desempeñar. Mildred Parten (1933) presentó un modelo de habilidades de socialización en el juego que se considera uno de los mejores en la campo. Parten estados que niños comprometerse en solitario jugar hasta aproximadamente los 2 1/2 años de edad. Los niños pasan del juego solitario al juego paralelo, al juego asociativo y luego al juego cooperativo.

1. **Solitario jugar** —Niños desempeñar solo, normalmente con juguetes diferentes a los de los niños que juegan cercano. Niños a este escenario hacer ningún intento de acercarse o interactuar con otros. Claramente, el nivel de interacción social en este punto es muy bajo. Eso es importante, sin embargo, a darse cuenta que A pesar de su falta de valor social, el juego solitario debe ser fomentado envejecido como parte de las actividades de un niño pequeño. Gran parte de un elemental del niño día, por ejemplo, es gastó haciendo trabajo de asiento independiente. Los niños que han aprendido a sentirse cómodos jugando solos tienen más probabilidades de tener éxito trabajando de forma independiente.
2. **Juego paralelo** —Niños de 2 1/2 a 3 1/2 años continúan a desempeñar independientemente, pero ahora ellos son entre sus colegas



meas corren lado por lado, niños en este desempeñar escenario desempeñar junto a, pero no con, otros. Ahí es una conciencia de los niños cercanos pero poca interacción, como en el siguiente ejemplo de juego paralelo:

Mientras juega con bloques, el bebé está aprendiendo por usando el sentido del tacto.

Sara y madison son ambas cosas 26 meses antiguo y son jugando en la salvadera. Ambas cosas muchachas son cavando hoyos y llenando baldes con arena. Aunque ambos están involucrados en la actividad, no se hablan ni interfieren con el área del otro. Después de un rato de jugar en la arena, sus solamente Interacción con cada otro es cuando madison toma de sara balde y surge el conflicto. Cuando se devuelve el balde, las dos niñas vuelven a jugar en la arena, manteniéndose solas por el resto del tiempo.

3. Juego asociativo : a medida que los niños maduran, comienzan a participar en el juego asociativo, que comienza a sobre 3 1/2 años antiguo. En este escribe de desempeñar, niños realmente desempeñar con otros. Los niños prestan y toman prestados materiales de juego entre ellos. Parten (1933) sugiere que en este punto, las asociaciones son más importantes que la actividad de juego en sí. Los niños comienzan a formarse pequeña grupos de juego y gastar considerable tiempo Moviente de una actividad a la Siguiente, con compañeros de juego restante juntos. los siguiendo es un ejemplo del juego asociativo:

Jéssica es casi 4 años antiguo y posee a más joven hermano quién es dieciséis meses. Ella con cuidado vigila a él y es con frecuencia instruir a él en qué él pueden y no poder hacer. Cuando él deambula apagado, ella se apresura a evitar que vaya a ningún lado, incluso cuando no es necesario hacerlo. suele consumir la mayoría de su tiempo; sin embargo, Este Dia su amigo Kelly proviene a la parque. Dentro de momentos de la dos muchachas punteo una otro, Jéssica pierde todos interés en su hermano y reemplaza eso

con interés en Kelly. Jessica sigue a Kelly por toda la estructura de juego y las niñas se vuelven casi inseparables durante su tiempo de juego. Cuando las chicas deciden bajar por el tobogán, Kelly le indica a Jessica que baje por el otro tobogán (que es paralelo al suyo) para que puedan bajar al mismo tiempo. Luego, las dos niñas eligen los columpios para entretenerse, pero cambian rápidamente de opinión cuando ven que solo hay uno disponible y querían columpiarse juntas. Al final del día de juego, Jessica hermano intentos a venir en la desempeñar estructura, y Jessica le indica que se vaya y le dice: "Aquí no se permiten bebés". Cuando Kelly dice: "Está bien, él puede jugar con nosotros", Jessica le grita a su hermano que regrese.

Estas muchachas demostrar de asociación desempeñar. Ellos son discutiendo lo que van a hacer y descartando planes que no permitir la dos de a ellos a ser juntos. También, ellos decidir juntos quién puede ser parte de su juego y quién no; cuando Kelly da su aprobación de la nuevo niño en sus jugar, Jessica se apresura a estar de acuerdo.

4. Juego cooperativo : este último tipo de juego social comienza a tomar lugar a sobre 4 1/2 años de años. Parten (1933) describe esto como el nivel más alto de juego social; eso es caracterizada por niños jugando en grupos como lo hacían en el juego asociativo, pero ahora los niños demuestran división de mano de obra, ya sea laboral en un grupo proyecto o cooperando a alcanzar a común meta.

El juego cooperativo es un tipo de juego más sofisticado porque requiere el proceso de negociación . entre dos o más niños. Un ejemplo de este negociación proceso es cuando Tres



Como niños fingir ser médico y paciente, ellos aprender las reglas y roles de esos puestos.

niños son fingiendo a trabajar en a hospital ajuste. Una niño finge a ser la médico, el segundo una enfermera, y el tercero el paciente. Primero, negocian alternando sus roles en el desempeñar, después ellos hacer sugerencias sobre la gráfico, y una sugiere ellos fingir que el paciente tiene un corte y está sangrando y necesita puntos y un vendaje.

Emocional Desarrollo y Tocar

Tocar es un excelente vehículo por Ayudar niños con sus emocional desarrollo (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). Los niños pueden dominar problemas emocionales como la ansiedad, la frustración, el desarrollo normal conflictos, traumático situaciones, desconocido conceptos, y agobiante experiencias en su desempeñar. Que es, desempeñar ayuda niños encontrar nuevo maneras de relación comercial con sus emociones y sus la realidad. Como niños desempeñar, ellos explorar la propiedades de cosas y extracto información sobre sus entornos. Ellos imitar, recrear, y ensayar papeles que ayuda a ellos comprender y resolver problemas relacionado a diario vivir. Ellos forman relaciones, Cuota, cooperar, dominar su sentimientos, extender la gama de sus experiencia, prueba ideas, y forma asociaciones Entre cosas, eventos, y conceptos.

Otro importante emocional beneficio de desempeñar es que eso da niños numeroso oportunidades a sentirse bien con ellos mismos. Debido a que no existe una forma correcta o incorrecta de jugar, los niños tienen múltiples experiencias en el juego, lo que influye positivamente en sus conceptos de sí mismos.

Idioma Desarrollo y Tocar

los Actuar de desempeñar es influyente en aprendizaje idioma y comunicación habilidades. Cuando niños son comprometido en desempeñar, ellos usar idioma a obrar recíprocamente con sus colegas; como ellos obrar recíprocamente, ellos son usando diferente tonos y sonidos a regular sus discurso, y son desarrollando nuevo vocabulario. Varios investigadores han discutido que desempeñar y idioma promover para niños desarrollo de expresivo tonos como bien como su percepción de la normas subyacente la usar de voz o conversación patrones de idioma (Bergen, 2002). Niños son además poder a mejorar sus oral y escrito idioma habilidades. los idioma usó en desempeñar, por ejemplo, fomenta el desarrollo de la **conciencia metalingüística** —la capacidad de reflexionar conscientemente sobre las operaciones lingüísticas y las orientaciones analíticas del lenguaje— que genera el desarrollo de la lectoescritura. Esta conciencia metalingüística permite a los niños pensar en las palabras que van a ser usando en sus conversaciones Niños experimento con palabras y manipular sus usar, significado, y gramática. Mediante palabras, niños experimento con ritmo, sonido, y forma (Johnson, 1928). Garney (1990) propuesto que *cada* característica de idioma pueden ser mejor comprendido mediante desempeñar.

Físico Desarrollo y jugar

Una de las principales características del juego es estar activo a través de bailar, saltar, lanzar, correr y, en general, Moviente alrededor. Y niños con frecuencia fortalecer sus **bruto motor desarrollo** a través de la usar de sus largo músculos en estas actividades (Gallahue, mil novecientos ochenta y dos). Otro tipos de desempeñar actividades, tales como cortar, comer, escribir, abotonarse, pintarse y vestirse, proveer para su **buen motor desarrollo**, o refinamiento de las habilidades que requieren el uso de músculos más pequeños. A través del juego, los niños son naturalmente capaces de usar y aprender a refinar sus habilidades motoras gruesas y finas y su coordinación. Como niños obtener más viejo, ellos usar sus músculos en continuamente más complejo maneras, integrando largo y movimientos musculares finos con percepción visual (Henniger, 2008).

Creatividad y Tocar

A través de la creatividad, los niños usan su imaginación para inventar o producir algo nuevo. Los primeros años son muy importante por la desarrollo de creatividad; joven niños tener muchos oportunidades para Rápido y desarrollar sus creativo talentos. Para ejemplo, durante libre desempeñar, joven niños

experimentar con cosas e ideas y crear nuevas combinaciones que nunca antes habían experimentado. Wasserman (1992) estados eso este camino: "Los creación de nuevo ideas lo hace no venir de mentes entrenadas para seguir obstinadamente lo que ya se sabe; la creación proviene de retoques y juegos, de cual nuevo formularios surgir" (pags. 134). Niños desarrollar sus creatividad en desempeñar situaciones que les exigen usar su imaginación (Singer, 1973). Por lo tanto, se supone que los materiales de juego ayudan a generar nuevas ideas para los niños. Fomentar la creatividad en los niños les ayuda a promover un desarrollo saludable y una disposición feliz.

De desarrollo Beneficios y Tocar

En suma a su de desarrollo beneficios, desempeñar proporciona a alegre experiencia por niños, y eso abre el mundo a un niño. No importa cuán ansiosos estemos como educadores de la primera infancia por brindar desempeñar oportunidades por niños que voluntad mejorar desarrollo y Plomo a aprendizaje, nunca debemos olvidar que uno de los mayores dones de la infancia es la capacidad de perseguir intereses aparentemente insignificantes y explorar pequeños detalles al contenido de nuestro corazón. El juego es un maravilloso, renovable recurso en la vida de a niño. Tocar pueden seguir ningún sendero la niño deseos y voluntad final cuando el niño decide a Muevete en a alguna cosa más o cuando la demandas de vivir en la mundo entrometerse en la agenda del niño.

El juego es práctico, auténtico y, a menudo, es un esfuerzo educativo sugerido para los niños pequeños que son ganando mucho de sus conocimiento sobre la mundo mediante sus Sentidos. Joven niños dependen mucho del aprendizaje sensorial y del contacto físico con su entorno (Catron & Allen, 2007). Cuando desempeñar es sentido establecido, eso alienta para niños activo intervención y es relevante y significativo a a ellos ya que ellos encontrar eso más fácil a asistir y permanecer interesado. Cuando niños son activos en su juego, el aprendizaje se vuelve mucho más fácil.



Estas niños pequeños son jugando con formas y organizando y

clasificación a ellos.



Considerar Este los Importancia de *Tocar*

Susan es una abuela que crió a sus tres hijos a mediados de la década de 1960. Cuando estaba criando a sus hijos, no sabía mucho sobre la importancia del juego y los beneficios que desempeñar posee por niños. Los investigadores no como evidente, y padres hizo no saber que desempeñar formularios la base para el desarrollo cognitivo, la creatividad y el lenguaje. Susan pensó que cuando sus hijos eran jugando, ellos fueron sólo tener divertida y entreteniéndose. Ella nunca pensamiento que sus desempeñar promovieron su desarrollo intelectual y social. ella se alegra de

vea y lea la extensa investigación que la gente ha hecho en el área del juego. Su hija mayor se ha beneficiado al leer la investigación sobre el juego porque ha expuesto su niños, de sus nietos, a calidad libros y exploratorio juguetes que comprometerse y desafío la mente.

¿Cómo respondería si un padre le preguntara por qué los niños bajo su cuidado pueden pasar tanto tiempo jugando o dicho tú que desempeñar posee no contribuciones al aprendizaje en el desarrollo de un niño?

¿CÓMO DISTINGUIMOS EL JUEGO DE OTROS COMPORTAMIENTOS?

El acuerdo sobre las definiciones permite a los investigadores comparar los resultados de un estudio a otro y establecer un consenso sobre lo que se observa. Las teorías existentes tienden a estar de acuerdo en ciertas características que distinguir desempeñar de otros comportamientos (Froter, Fein, & Vandenberg, 1983). Froter et Alabama. (1983), por ejemplo, han identificado cinco características que se han utilizado para definir el juego. Éstos incluyen (a) compromiso activo, (b) motivación intrínseca, (c) atención a los medios más que a los fines, (d) comportamiento no literal y (e) libertad de reglas externas.

Compromiso activo

Niños son activos agentes en sus entornos. Ellos exploran y figura afuera cómo a comunicarse y responder a eventos y personas a su alrededor. A través del proceso de juego, los niños aprenden sobre el mundo construyendo conocimiento a través de la interacción con las personas y las cosas que los rodean (Chaille & Silvern, 1996). Los niños son agentes activos en su entorno, por ejemplo, al estar expuestos a una variedad de juguetes que desafiarán sus habilidades de pensamiento y apoyarán el proceso de aprendizaje.

Motivación intrínseca

Intrínseca motivación es la inherente anhelo por niños a hacer alguna cosa tangible porque ellos aprenderá algo nuevo de su experiencia. Los niños están motivados para elegir nuevos juguetes o actividades porque ofrecen un nuevo desafío en una experiencia familiar. Por ejemplo, los ladrillos LEGO, el popular para niños juguetes, proveer la oportunidad a aplicar familiar constructivo desempeñar habilidades en un innovador, integral camino. Niños además usar familiar objetos o actividades a oferta a seguro perspectiva de una experiencia nueva y quizás discrepante (Monighan-Nourot, Scales, Van Hoorn y Almy, 1987). Para ejemplo, después viendo su mamá preparar su comida, gabriela estaba visto jugando en la casa de juegos, preparando sí misma a comida. gabriela

Atención a los medios más que a los fines

Tiempo en desempeñar, niños son menos preocupado sobre a especial meta que ellos son sobre varios métodos de alcanzando eso. Porque la niños ellos mismos son estableciendo sus propio metas, la metas mayo cambiar como desempeñar progresa Una vez a niño aprende cómo a resolver a rompecabezas, ella o él puede que pila la piezas en arreglos nuevos o usarlos en una actividad completamente diferente.

Comportamiento no literal

no literal comportamiento, cual comienza como temprano como la primero año de vida, es la distintivo rasgo de juego simbólico (Fein, 1975). Los niños transforman objetos y situaciones para adaptarlos a su tema de juego, como fingir que dedos (sus pulgar y meñique) son a teléfono. Este concepto de hacer creer es pensamiento a ser un factor clave en los tipos de razonamiento hipotético o “como si” requeridos en la resolución de problemas científicos (Fink, 1976). Hacer creer mayo además desempeñar a parte en la usar de resumen simbolos (Fein, 1981; McCune, 1985, 1986; McCune-Nicolich, 1981).

Existencia de Reglas implícitas

Aunque hay no son forzada externamente reglas en la tipos de jugar preescolar los niños se involucran, el juego a menudo tiene **reglas implícitas**, manteniendo la fantasía y la realidad distinción. Un ilustración es a grupo de niños jugando "médico." los comportamientos de a chica jugando la role de la médico y a chico jugando la paciente con a raspado rodilla revelar la dos para niños comprensión de la reglas relativas a la papeles de médico y paciente, como bien como la para niños comprensión de sus relación (Monighan-Nourot et Alabama., 1987).

Los niños también son capaces de crear reglas cuando entran en una situación de juego. Desarrollan un plan y asumen sus roles. Este proceso de seguir normas y tomando a role es un intrínsecamente motivado experiencia para niños. Mediante este experiencia, niños aprender a comprender los suyos papeles y la normas que definir a ellos. La mayoría importante, niños aprende el papeles y normas de otros (Fein, 1984; Monighan, 1985). Como a maestro, puede observar no solo el juego, sino también las negociaciones detrás de escena entre los niños que forman las reglas de su juego. Esta observación voluntad proveer tú con información de cómo niños negociar reglas y entender las reglas de su juego.

QUÉ SON LA TEORIAS EN ¿DESEMPEÑAR?

En las últimas dos décadas, los investigadores han propuesto importantes teorías a apoyo la comprensión de la comportamientos visto en juego de niños Mellon (1994) descrito dos tipos de teorías: clásico (anterior a 1920) y contemporánea.



preescolar está activamente comprometido en andar en triciclo.

I á s i c o t e o r í a s

Antes de la década de 1920, las teorías clásicas del juego surgieron del pensamiento filosófico sobre la naturaleza de la infancia y el valor percibido de las actividades lúdicas. Estas teorías destacaron los aspectos biológicos e innatos del juego, utilizando explicaciones tanto fisiológicas como evolutivas. En cambio de enfoque en la infancia para niños, las variaciones de actividades. Clásico teorías intentar

para explicar la razón por la que existe el juego y su significado. Gillmore (1971), investigador del juego, resume la clásicas teorías de jugar—excedente energía, relajación, recapitulación, y pre-ejercicio—como sigue:

Superávit Energía Teoría. Federico Schiller (1878/2003), alemán poeta, sugirió la teoría de la energía excedente. Esta teoría propone que el juego es un método para sacar de cualquier ser vivo el exceso de energía que es disponible después de reunir las básicas supervivencia necesidades. Él más lejos explicado que desempeñar es una actividad que individuos usan a reponer la energía perdida. La ocurrencia con superávit energía teoría es esa obra es la opuesto de trabajar; que es, cuando tú son a desempeñar tú son comprometido en a recreativo actividad, y cuando tú son a trabajar tú son comprometido en alguno clasificar de mano de obra, alguna cosa que tú mayo no disfrutar.

Relajación Teoría. La relajación teoría (Patricio, 1916) propone que, mediante desempeñar, las personas restauran la energía que ellos exhausto durante sus trabajar. Por eso, después laboral por a período de tiempo, los individuos necesitan jugar para relajarse y generar suficiente energía de reserva para el trabajo.

Recapitulación. G. Stanley Hall (1906), psicólogo estadounidense, encontró y estableció su recapitulación teoría de Charles Darwin teoría de evolución. Recapitulación pueden mejor ser visto como el psicológico evolución y relajación teoría como la fisiológico evolución. En la proceso de recapitulación, los niños repiten las etapas de desarrollo de la raza humana en su juego. El juego es una forma inherente de interrumpir las habilidades y los impulsos primitivos que los individuos han heredado de la civilización del tiempo. empezó. Cuando individuos usar desempeñar a emigrar mediante estas primitivo etapas, ellos prepararse para los esfuerzos de la vida adulta.

Pre-ejercicio. Karl Groos (1901), un zoólogo, estudió el comportamiento de juego primero en animales y luego en humanos. Él Reconocido muchos de para niños desempeñar comportamientos en adulto juegos, costumbres, y competiciones Groos, a través de su investigar creado a sistema que agrupados la diferente tipos de desempeñar, tal como juegos con reglas, brusco desempeñar, y dramático desempeñar. Tocar, de acuerdo a a chicos, alienta niños a emular comportamientos que son similar a adulto papeles, cual en giro ellos voluntad asumir en la futuro. Para ejemplo, niños promulgar de los padres papeles en dramático desempeñar (por ejemplo, un niño fingiendo a conducir a coche a Vamos a trabajar). La teoría previa al ejercicio sugiere que el juego es una forma natural de preparar a los niños para los esfuerzos de la vida adulta. porque sus desempeñar experiencias son similar a aquellos ellos voluntad encontrar como ellos obtener más viejo.

Estas cuatro clásicas teorías son creía a ser inadecuado Este Día porque ellos son derivado de filosófico principios bastante que empírico investigar estudios (Ellis, 1973). En suma, la teóricos clásicos hizo no Dirección la teórico hechos a informar sus ideas Sin embargo, la clásicas teorías son los cimientos de las teorías contemporáneas del juego, que se analizan a continuación.

Contemporáneo teorías

Contemporáneo teorías de desempeñar dar énfasis a la psicológico valor y significado de a sociales del niño, cognitivo y emocional desarrollo. En otro palabras, ellos Dirección la importancia de niveles superiores de pensamiento y pensamiento simbólico. A diferencia de las teorías clásicas, las teorías contemporáneas están respaldadas por investigaciones empíricas. Las teorías contemporáneas consisten en teorías psicoanalíticas, de modulación de excitación, metacomunicativas y cognitivas (Mellou, 1994).

Psicoanalítico

Sigmund Freud (1923/1973) planteó la hipótesis de que el juego desempeñaba una función especial en el desarrollo emocional de los niños. desarrollo. Tocar logra a terapéutico efecto; eso permite

niños a relevar de emociones negativas y reemplazarlas por otras más positivas. Este efecto terapéutico facilita la capacidad de los niños para jugar libremente para que puedan desvincularse de cualquier sentimiento negativo traído en por traumático experiencias o personal confrontaciones Tocar actividades y exploraciones

ayuda a los niños a mejor comprender angustiosos eventos y a búsqueda por alternativa significados que abrazan los sentimientos placenteros y renuncian a los desagradables (Wehman & Abramson, 1976).

Modulación de excitación

Esta teoría describe cómo desempeñar vamos individual niños encontrar fuentes de estímulo a capturar cierta información a aprender sobre el mundo alrededor de ellos. Berlín (1969), un investigador en esta área, especuló que existe una necesidad en el sistema nervioso central de los niños para mantener la excitación en un nivel óptimo. Demasiado estímulo (p.ej., viendo un extraño objeto) aumenta la excitación a angustiosamente altos niveles, guiar a los niños para que participen en actividades que reducen la estimulación (p. ej., mirar un objeto ya familiar). Falta de estímulo reduce la excitación a más bajos niveles, creando monotonía y aburrimiento. Los niños luego se esfuerzan por buscar más estimulación, lo que Berlyne (1969) llama “exploración diversa” (p. 797).

Metacomunicativo

Para los niños desempeñar es fundamental cuando los niños obran recíprocamente entre cada otro a crear o hacer creer comportamientos (Bateson, 1955; Frost, 2010). Cuando juegan a fingir, los niños están imitando comportamientos de la vida real. En consecuencia, los niños aprenden acerca de (a) el juego imaginario con objetos, a menudo obligando a la realidad a conformarse a sus propio punto de vista, y (b) la vida real desempeñar comportamientos, cual es a transición entre el juego de simulación y las actividades de juego no lúdicas. El juego es lo **metacomunicativo** (conectar el pensamiento procesos de dos gente y usando idioma a describir eventos) perspectiva de qué las personas consideran su realidad cultural y personal, lo que significa que el juego y la simulación son importantes para el crecimiento intelectual de los niños.

Cognitivo

Piaget (1952) y Vygotsky (1967) son los principales creadores de la teoría del desarrollo cognitivo. La teoría trata sobre la construcción de los procesos de pensamiento y la inteligencia. En otras palabras, como humanos somos capaces de adquirir conocimiento, razonar y tomar decisiones. Piaget afirma que los niños adquieren conocimiento a través del proceso dual de asimilación y acomodación (ver Capítulo 4). En asimilación, los niños aprenden nuevo material de la fuera de mundo y adaptar eso dentro sus conocimientos existentes. Para acomodar, los niños ajustan su conocimiento a la nueva información que se está presentado. Para ejemplo, niños voluntad ajustar el conocimiento recién incorporado, comparar eso y aviso que eso lo hace no juego con la información que ellos ya saber. Normalmente, la asimilación y la acomodación ocurrirán al mismo tiempo, creando un estado de balance o equilibrio. Tanto la asimilación y alojamiento son a mantener a balance Entre la estructura de la mente y el medio ambiente Tendemos a equilibrar la asimilación y la acomodación para crear una comprensión estable. de la mundo alrededor a nosotros. Para desempeñar, asimilación toma dominio sobre alojamiento; que es, niños asimilar nuevo intelectual materiales o ideas (Fein & Schwartz, mil novecientos ochenta y dos; Escarcha, 2010) en lugar de adaptarse a las realidades que han visto y oído.

de Piaget (1952) cognitivo teoría consiste de Tres etapas de desempeñar:

1. Funcional jugar , además conocido como sensoriomotor
2. Simbólico desempeñar
3. Juegos con normas

Niños Progreso mediante estas etapas en a conforme secuencia. Como niños ventaja a través de etapas, ellos adquirir nuevo habilidades y Muevete de una nivel de maestría a otro Un niño jugar con

un sonajero (juego funcional) aprenderá la coordinación ojo-mano y mejorará esta habilidad hasta el punto de pasar al siguiente nivel de dominio (juego simbólico).

Vygotsky (1967) creía que el conflicto y la resolución de problemas son las características esenciales del desarrollo. Su primario enfoque de investigar estaba la creencia que individuos necesitan social interacciones en ordenar por aprendizaje a tomar lugar. Su teoría incluye Tres importante social-cognitivo procesos:

1. los zona de próximo desarrollo (ver Capítulos 2 y 4) es la diferencia Entre qué un estudiante pueden realizar con ayuda, por debajo la guía de o en colaboración con la maestro, un compañero o un padre, y lo que él o ella puede hacer solo sin ayuda.
2. El movimiento del conocimiento interpersonal al intrapersonal implica pasar de la comprensión conceptos desarrollado Entre dos o más gente interactuando a cómo estas los conceptos se internalizan mediante el uso del habla internalizada.
3. La transición de reglas implícitas a reglas explícitas es pasar de un comportamiento basado en eventos recordado por la niños a Realmente tomando a role en la desempeñar comportamiento y jugando limpio.

Según Vygotsky (1962) y otros investigadores que han estudiado el desarrollo cognitivo, durante el juego simbólico o dramático se mejoran diversas habilidades intelectuales. La simulación ayuda a los niños a comprender los objetos que representan en su juego dramático. Los objetos usados en el juego simbólico representan ideas y situaciones Vygotsky (1967, 1978) señalado que estas los objetos apoyan el desarrollo del pensamiento de los niños.

CÓMO PUEDEN PROFESORES USAR DESEMPEÑO PARA AYUDAR NIÑOS APRENDER Y ¿DESARROLLAR?

Profesores pueden ayuda niños aprender mediante la proceso de desempeñar por planificación y organizando aprendizaje áreas Eso posee estado documentado que aprendizaje áreas ayudar a los niños en la desarrollo de socioemocional, cognitivo, y físico crecimiento (ShIPLEY, 2007). Las áreas de aprendizaje brindan a los niños la oportunidad de explorar y experiencia sentimientos y cognitivo Tareas tiempo usando motor habilidades que son cruciales más adelante en la vida (ShIPLEY, 2007). Consulte la Tabla 10.3 para conocer los tipos de prácticas en las que pueden participar los maestros; por ejemplo, si el maestro está haciendo un proyecto de unidad sobre el océano, jugar con la arena y el agua es una excelente manera para que los niños se familiaricen con los aspectos del océano. Al planificar la creación de centros, los docentes deben considerar lo siguiente:

1. Determinar de desarrollo metas y objetivos
2. Saber principios de aprendizaje y para niños aprendizaje estilos.
3. Diseño y establecer arriba aprendizaje centros.
4. Evaluar la aprendizaje ambiente.



Adaptar el juego a los alumnos individuales

Com
o
hem
os
visto

niños con discapacidades voluntaria tener acceso a la convencional a una
adecuado a

variedad de
juguetes y
oportunidades. para
niños a desempeñar
con ellos voluntad
asistir con su
creatividad.

Table 10.3 Procedures to Follow as an Early Childhood Teacher

1. Los niños deben ser libre a elegir sus propio juego experiencias.
2. los ambiente debe ofrecer desempeñar alternativas que son significativo y accesible a niños.
3. Las experiencias de juego deben basarse en objetivos derivados de las observaciones de los niños para facilitar el progreso del desarrollo desde su nivel actual hasta un nivel superior de desarrollo.
4. Profesores debería plan a gama de experiencias de juego de lo simple a lo complejo y empezar con retos de aprendizaje muy concretos en los que los conceptos o habilidades a dominar son claros y observables para el alumno.
5. A balance de estructurado y Abierto actividades debería ser previsto.
6. Se debe proporcionar un equilibrio de actividades individuales y grupales para permitir los estilos de aprendizaje únicos de los niños .
7. Equipos, materiales y suministros debería Colocarse en bien definido centros de aprendizaje que aseguren que los niños reciban mensajes de su entorno sobre lo que deberían estar haciendo y aprendiendo en cada centro de aprendizaje.

Fuente: Adaptado de Shipley, D. (2007).

políticas de inclusión obligatorias y la implementación de entornos menos restrictivos, por lo que es probable que los maestros tengan un niño en su salón de clases con necesidades especiales (consulte el Capítulo 7). Cuando los niños con discapacidades ingresan al salón de clases, el maestro debe saber que estos niños pueden requerir más tiempo, instrucción o ayuda para ser incluidos en el salón de clases. es importante y util por la profesor a ser bien informado sobre la específico discapacidad de a niño y cómo a adaptar el juego adecuadamente.

Los niños que tienen dificultades con el aprendizaje, la memoria o la resolución de problemas pueden ganar mucho con la práctica del juego. Por ejemplo, si un maestro facilita las oportunidades adecuadas, estos niños pueden beneficiarse de actividades tales como clasificar, identificar, clasificar, emparejar, resolver problemas, seriar, conceptos numéricos y conceptos espaciales (Wasserman, 2000). De manera similar, los niños con problemas de comunicación pueden volverse más hábiles en el uso de señas en sus juegos y mejoran su capacidad a comunicar en cada vez más complejo maneras. Tocar mejora la de desarrollo proceso proporcionando situaciones para practicar símbolos que dan como resultado el lenguaje. Por ejemplo, el juego simbólico (p. ej., jugar a ser “mamá” preparando el almuerzo) es importante para el desarrollo posterior porque es un indicador del desarrollo del pensamiento representativo, que ayuda a estimular las habilidades de comprensión del lenguaje de los niños.

La idea de que “los niños aprenden jugando” ha dirigido a los maestros de la primera infancia por décadas. Esta simple frase proporciona la razón fundamental para varios modelos de educación en la primera infancia. programas y diferentes enfoques teóricos. También se ha convertido en una forma de explicar casi todo lo que hace un maestro profesional de la primera infancia para mantener a los niños ocupados en el aula. El énfasis en el aprendizaje a través del juego continuará. El hecho de que los niños sean aprendices activos que construyen su propio conocimiento y comprensión del mundo a través de experiencias de juego se ha convertido en la piedra angular de los educadores profesionales de la primera infancia. Como un educador profesional, debes estar cada vez más dispuesto a dar a los niños más responsabilidad por su propio aprendizaje.

Profesionalismo & Política

Tecnología en la Aula

Desde la década de 1970, la tecnología se ha convertido en una parte importante de la cultura actual y se encuentra en casi todas las aulas. La tecnología aporta muchos beneficios al desarrollo infantil. Mientras los niños pretenden hablar por teléfonos celulares viejos, se están familiarizando con el funcionamiento del teléfono. Los juegos de computadora no solo son divertidos para los niños pequeños; también proporcionan importantes

coordinación ojo-mano y una introducción temprana al teclado (que es necesario para años posteriores en la escuela y el trabajo). Los juegos también pueden mejorar el desarrollo cognitivo. Programas de televisión como *Dora la exploradora* y *¡Vamos, Diego, vamos!* interactúan con los espectadores, haciéndoles preguntas y introduciendo español durante el espectáculo.

Resumen

Definir el término *juego* ha sido un desafío para muchos investigadores y educadores. La mayoría de las teorías sugieren que el comportamiento de juego es voluntario, agradable y placentero para los niños. Tener una comprensión de estas teorías es importante porque proporciona pautas a los investigadores y educadores para ayudar a promover el juego educativo en los niños pequeños. Las teorías clásicas del juego se derivan de principios filosóficos más que de estudios de investigación empíricos (Ellis, 1973); también carecen del conocimiento teórico actual de la energía, el instinto, la evolución y el desarrollo. Por lo tanto, se cree que estas teorías son inadecuadas según los estándares actuales. Las teorías contemporáneas, por otro lado, exploran y explican diferentes aspectos del desarrollo del niño en orden para comprender cómo crecen, se comportan y piensan los niños.

Alguno de los beneficios de desempeñar, incluido social, emocional, cognitivo, y físico desarrollo, no puede ser logrado de ninguna otra manera. Los niños aprenden a interactuar con sus compañeros cuando participan en actividades de juego mientras construyen esquemas importantes sobre el mundo real. El juego es una experiencia agradable para todos los niños. Los niños de todas las edades pasarán muchas horas participando en actividades de juego porque el juego apoya su comprensión de su entorno social y facilita sus esfuerzos para construir un sentido realista de sí mismos (Spodek & Saracho, 1994). El juego tiene un gran valor porque ayuda a los niños a explorar y comprender varios roles y técnicas de interacción social.

Llave Términos

De asociación desempeñar 270

Constructivo desempeñar 268

Cooperativa desempeñar 270

Dramático desempeñar 268

Ambiente 258

Multa motor desarrollo 271

juego funcional 268

juegos con normas 269

Motricidad gruesa desarrollo 271

Reglas implícitas 274

Metacomunicativo 276

metalingüística conciencia 271

Paralela desempeñar 269

Físico ambiente 258

Tocar 265

Sociodramático desempeñar 268

Solitario desempeñar 269

Reflexión, Solicitud, y Análisis Preguntas

1. Describa y proporcione dos ejemplos de Vygotsky de la zona de desarrollo próximo como eso se relaciona con el juego.
2. Proveer ejemplos de la relación Entre Desarrollo del lenguaje y juego simbólico.

importante para el desarrollo de un niño?

4. Reflexionar sobre y conversar con a compañero de clase algunos de los aspectos del desarrollo del juego que los docentes deben tener en cuenta a la hora de planificar el ambiente para promover el juego de los niños con discapacidad física.

Extensión Actividades

1. Entrevista un adulto quién asistió jardín de infancia previo a 1960. Observa un jardín de infantes y compara los dos tipos de experiencias de juego.
2. Observe y registre a los niños pequeños durante el juego. Categorizar las actividades de juego usando teorías de desempeño discutido en este capítulo (p.ej, superávit energía, relajación, antes del ejercicio, y recapitulación teoría).

Adicional lecturas

los siguiendo lista de las lecturas serán útil por aquellos quien es interesado en mantener arriba con el la mayoría Actual desarrollos

Broadhead, P., Howard, J. y Wood, E. (2010). *Jugar y aprender en los primeros años*. Thousand Oaks, CA:

Sabio. Este texto examina las perspectivas teóricas actuales sobre desempeño. Se presentan ejemplos de investigaciones recientes e innovadoras sobre el juego a partir de una variedad de enfoques disciplinarios y metodológicos.

perspectivas Con contribuciones de destacados estudiosos del juego, reúne teoría, investigación, política y práctica en relación con el juego y el aprendizaje en entornos de la primera infancia.

Casey, T. (2010). *Juego inclusivo: Estrategias prácticas para niños de nacimiento a ocho (2^o ed.)*. Mil robles, CA: Sabio.

Este es un libro práctico y enfocado en los niños que le da las herramientas que necesita para asegurarse de que todos los niños de su salón de clases estén incluidos y participen en las oportunidades de juego.

En el interior la segundo edición, actualizado contenido incluye a nuevo capítulo sobre riesgo y desafío en juego, nuevos estudios de caso, perspectivas internacionales, cobertura completa del nacimiento a

8 años años rango, y consideración de inclusivo desempeño de una perspectiva de los derechos del niño.

Goncu, A. y Gaskins, S. (2007). *Juego y desarrollo: perspectivas evolutivas, socioculturales y funcionales*. Mahwah, Nueva Jersey: Erlbaum.

Los editores de este libro de texto exploran los supuestos sobre el juego y su estatus como actividad única y universal en los humanos. Los temas tratados en este texto incluyen los fundamentos evolutivos y las funciones del juego, el juego infantil como interpretación cultural y el uso de la imaginación en el juego infantil.

En la red

Circulo Tiempo - <http://www.badghill.pair.com/circtime/subpgs/toylinks.htm>

Este sitio web proporciona información sobre juguete la seguridad, como bien como anotado Enlaces a juguete historias y fabricantes Eso además ofertas Información práctica para padres sobre los mejores libros para niños.

Juegos Niños Tocar - <http://www.gameskidsplay.net>

Este sitio web proporciona una descripción de los juegos para niños, las reglas del juego, la idoneidad de cada juego para los niños y la seguridad del juego. También contiene rimas favoritas de todos los tiempos.

KidFuente En línea - <http://www.kidsource.com>

Este es un sitio web informativo para padres e hijos. Los niños de primaria pueden obtener ayuda con su tarea con el útil enlace a Homework Helpers. Los padres pueden leer artículos sobre educación, salud y seguridad.

A Padres Guía a Naturaleza Tocar: Cómo a Dar Su Niños Más Exterior Tocar . . . y Por qué Tú ¡Debería! -

http://www.greenheartsinc.org/uploads/A_Parents_Guide_to_Nature_Play.pdf

Esta guía brinda a los padres información sobre juegos al aire libre. Le brinda una perspectiva de cómo ha cambiado la infancia desde hace 30 años y cómo puede incorporar actividades al aire libre en la vida de un niño.

Tocar, Creatividad, y Para toda la vida Aprendizaje: Por qué Tocar Asuntos por Ambas cosas Niños y Adultos -

http://www.helpguide.org/life/creative_play_fun_games.htm

Este es un artículo de HelpGuide.org, una fuente sin fines de lucro para padres y educadores. Este artículo presenta información importante que se introdujo en este capítulo sobre el juego y sus beneficios tanto para niños como para adultos.

Alumno Estudiar Sitio

Sensorial Exploración

Tema:

Aprendizaje mediante la Sentidos.

Enfoque:

Usar idioma a describir, explique, y elaborar en para niños descubrimientos

Visión general:

Niños voluntad ser explorador mediante la usar de sus Sentidos.

Objetivo:

De acuerdo a a Piaget, niños aprender mediante exploración de sus ambiente durante la primero dos años de vida. Proporcionar a los niños oportunidades que les permitan ejercitar sus sentidos es importante para las mentes jóvenes en desarrollo.

Objetivo:

A promover idioma desarrollo, pensando, y problema resolviendo Niños voluntad

- Ser poder a usar sus Sentidos a aprender sobre sus ambiente.
- Desarrollar a sentido de confianza
- Tener la oportunidad a socialmente obrar recíprocamente con otro niños y adultos

Recursos y Materiales:

Ninguna.

Actividades y Procedimientos:

Permitir infantes y niños pequeños a explorar cada de la materiales que voluntad comprometerse sus varios Sentidos. Profesores o otro los adultos pueden jugar con los niños para facilitar su aprendizaje.

- Sentido de Tocar: *Tocar a Caja*
 - o Establecer afuera una largo caja, grande suficiente por a niño para meterse en.
 - o Línea la paredes de la caja con diferente papel o material texturizado. El niño se divertirá explorando esta cueva sensorial.
- Sentido de Audiencia: *Sonido de Botellas*
 - o Recoge algunas botellas de plástico pequeñas y llénalas con elementos que hacer a diferente sonido (p.ej, sal, frijoles, sujetapapeles, arroz).
 - o Dejar la niños sacudir la botellas a escuchar a los sonidos
 - o Precaución: Ser Por supuesto a supervisar este juego

y que los niños hacer no intentar a abierto la botellas

- o Establecer afuera dos o tres papeles tazas.
- o Lugar a algodón pelota en cada taza, al cual tienes __metido a aroma (p.ej, café, limón extracto floral perfume).
- o Tener la niños decir tú qué cada taza huele como. Si no saben el nombre del olor, pueden decirte si les gusta el olor o no.
- Sentido de Visión: *Color Áreas*
 - o Establecer afuera a rojo pieza de papel.
 - o Pedir la niños a Mira alrededor la habitación por pequeños objetos que son la mismo color como la rojo papel, y tener a ellos lugar la objetos en la papel.
 - o Continua con otros colores si dura el interés .

- Sentido de Gusto: *los Gusto Prueba*
 - Establecer afuera dos mini aperitivos. Tener la niños prueba los dos y te dire cual les gusta mas.
 - Variación: Establecer afuera dos aperitivos, una salado y uno dulce Tener la niños decir tú cual bocadillo es salado

Atadura Eso Todos Juntos:

Proporcionar actividades que requerir la usar de sus Sentidos es importante por desarrollando niños. los Sentidos son usó a recibir información sobre la mundo alrededor a nosotros y a encontrar afuera qué es siendo comunicado a a nosotros de nuestro ambiente. Por Al hacer esta actividad, los niños están procesando la información que reciben y están adquiriendo conocimientos.

Objetos representativos

Tema:

Cognitivo y físico desarrollo.

Enfoque:

Promoviendo crítico pensando con un énfasis en multa y bruto habilidades motoras

Visión general:

Este actividad voluntad alentar niños a recuerda previo conocimiento y estimular sus curiosidad.

Objetivo:

Los juguetes representativos parecen objetos reales en nuestra sociedad y entorno. Muchos juguetes representativos permiten que los niños proyecten sus emociones, procesen sentimientos y desarrollen ciertas habilidades.

Objetivos:

Alentar niños a

- Hacer lógico distinciones
- Ser poder a identificar, comparar, y contraste objetos.

Recursos y Materiales:

- Rompecabezas por multa motor habilidades.
- bloques por sensoriomotor habilidades en joven niños y dramático desempeñar en más viejo niños.

Actividades y Procedimientos:

Permita que los niños en edad preescolar exploren con los rompecabezas y bloques que involucrarán sus habilidades motoras finas.

- Los profesores/adultos pueden jugar con los niños para facilitar su aprendizaje.
- preescolares necesitar a Maestro sus multa motor habilidades,
y rompecabezas voluntad ayuda en desarrollando multa motor

coordinación. Haga que los preescolares exploren usando los bloques. Observará el proceso de apilar y derribar bloques, y puede permitir que el niño para hacer esto varias veces. Para preescolares mayores, observe la proceso de edificio alguna cosa usar el bloque o usar los bloques como accesorios (p. ej., teléfonos).

Atadura Eso Todos Juntos:

Pregunte a los niños si pudieron armar el rompecabezas. ¿Cuál fue el reto de armar el rompecabezas? Jugando con diferente tipos de juguetes proporciona niños con oportunidades a combinar hablado idioma con imaginación, imitar y pretender ser alguien o algo más. Estimula todas las áreas de crecimiento de los niños y, a su vez, puede afectar su éxito en la escuela.

Tema

Ciencias

Enfoque:

Aprender y descubrir las diferencias en el reino animal (clasificación, características físicas y ciclo de vida).

Calificación:

Jardín de infancia a tercera calificación (5- a 8 años).

Objetivos y Objetivo:

- Entender que animales venir en diferente colores y formas
- Describir la objetivo de color en la animal mundo.
- Usar diferente colores y formas a crear fotos de animales

Recursos y Materiales:

- Lápices de color.
- Blanco construcción papel (1 sábana por alumno).
- Impresión imágenes de diferente animales
- de diferentes colores construcción papel Corte dentro de diferentes tamaños triangulos, círculos, cuadrícula, y romboides
- Pegamento.

Actividades y Procedimientos:

- Después de leer un libro sobre animales, pida a los estudiantes que compartan ejemplos de formas ellos tener visto. Qué cuerpo parte de la mayoría de los animales es ¿circular? Qué animales tener ¿triangulos?
- Hablar sobre la para niños favorito animales Qué se pueden encontrar colores en ellos? Discuta algunos de los propósitos del color en el mundo animal. ¿Por qué las plumas de la mayoría de los machos son de colores brillantes, mientras que las hembras tienen plumas grises o marrones? ¿Cómo usan algunos animales el color para permanecer ocultos?
- Cuota impresión imágenes de animales Hablar sobre la diferentes colores y formas de estos animales. Dígalos a los estudiantes que van a crear imágenes de animales con diferentes formas. También harán un dibujo del hábitat del animal.
- Demostrar usando a impresión imagen como un

ejemplo. Hablar

sobre la animal. En qué tipo de ambiente lo harías suponer a encontrar este ¿animal? tener estudiantes describir donde este animal puede que En Vivo. Lo hace eso En Vivo en a Desierto o un ¿bosque?

- Próximo, hablar sobre la diferente formas estudiantes podría ver en el animal. ¿Qué forma tienen sus orejas? ¿Qué forma tiene su cuerpo?
- Usar de diferentes tamaños construcción papel formas a crear el animal. Organice las formas en el hábitat de fondo, asegurándose de decirles a los estudiantes que no usará pegamento hasta que se vea como usted quiere. Finalmente, pegue las formas en el hábitat de fondo. Demuestre el uso de crayones para hacer líneas adicionales que deberían aparecer (como bigotes) en el animal.
- Asegurarse de que los estudiantes entiendan lo que se supone que deben hacer, darles imágenes impresas de animales, y decir a ellos a elegir una a copiar para su foto. Pídales que primero dibujen el hábitat de fondo y luego usen las formas de papel. para hacer su animal. Verifique el trabajo de los estudiantes antes de permitirles pegar sus formas de animales al fondo.

- Una vez que los estudiantes hayan terminado sus dibujos, pida voluntarios a Cuota a ellos. Hablar sobre la formas usaron. Conversar la colores de la animales Pedir sobre la

animales' hábitats. Lo hace la color de la animal ayuda se mezcla con su hábitat? Muestre las imágenes terminadas en el salón de clases.

Atadura Eso Todos Juntos:

Esta actividad promueve la creatividad, el crecimiento del vocabulario y la comprensión de la secuencia de la historia. Esta actividad no solo es cognitivamente estimulante; eso además alienta idioma desarrollo. Eso permite niños a obrar recíprocamente con otros socialmente mientras tengo divertida en la proceso de aprendizaje sobre animales en sus ambiente. los importante cosa es por niños a usar su imaginación y diviértanse dibujando y jugando con animales de juguete.

