



Mi Universidad

LIBRO

LUDOLOGIA

Licenciatura en Ciencias de la Educación

Octavo Cuatrimestre

Enero - Abril

Marco Estratégico de Referencia

Antecedentes históricos

Nuestra Universidad tiene sus antecedentes de formación en el año de 1979 con el inicio de actividades de la normal de educadoras “Edgar Robledo Santiago”, que en su momento marcó un nuevo rumbo para la educación de Comitán y del estado de Chiapas. Nuestra escuela fue fundada por el Profesor Manuel Albores Salazar con la idea de traer educación a Comitán, ya que esto representaba una forma de apoyar a muchas familias de la región para que siguieran estudiando.

En el año 1984 inicia actividades el CBTiS Moctezuma Ilhuicamina, que fue el primer bachillerato tecnológico particular del estado de Chiapas, manteniendo con esto la visión en grande de traer educación a nuestro municipio, esta institución fue creada para que la gente que trabajaba por la mañana tuviera la opción de estudiar por las tardes.

La Maestra Martha Ruth Alcázar Mellanes es la madre de los tres integrantes de la familia Albores Alcázar que se fueron integrando poco a poco a la escuela formada por su padre, el Profesor Manuel Albores Salazar; Víctor Manuel Albores Alcázar en julio de 1996 como chofer de transporte escolar, Karla Fabiola Albores Alcázar se integró en la docencia en 1998, Martha Patricia Albores Alcázar en el departamento de cobranza en 1999.

En el año 2002, Víctor Manuel Albores Alcázar formó el Grupo Educativo Albores Alcázar S.C. para darle un nuevo rumbo y sentido empresarial al negocio familiar y en el año 2004 funda la Universidad Del Sureste.

La formación de nuestra Universidad se da principalmente porque en Comitán y en toda la región no existía una verdadera oferta Educativa, por lo que se veía urgente la creación de una institución de Educación superior, pero que estuviera a la altura de las exigencias de los

jóvenes que tenían intención de seguir estudiando o de los profesionistas para seguir preparándose a través de estudios de posgrado.

Nuestra Universidad inició sus actividades el 18 de agosto del 2004 en las instalaciones de la 4ª avenida oriente sur no. 24, con la licenciatura en Puericultura, contando con dos grupos de cuarenta alumnos cada uno. En el año 2005 nos trasladamos a nuestras propias instalaciones en la carretera Comitán – Tzimol km. 57 donde actualmente se encuentra el campus Comitán y el corporativo UDS, este último, es el encargado de estandarizar y controlar todos los procesos operativos y educativos de los diferentes campus, así como de crear los diferentes planes estratégicos de expansión de la marca.

Misión

Satisfacer la necesidad de Educación que promueva el espíritu emprendedor, aplicando altos estándares de calidad académica, que propicien el desarrollo de nuestros alumnos, Profesores, colaboradores y la sociedad, a través de la incorporación de tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Visión

Ser la mejor oferta académica en cada región de influencia, y a través de nuestra plataforma virtual tener una cobertura global, con un crecimiento sostenible y las ofertas académicas innovadoras con pertinencia para la sociedad.

Valores

- Disciplina
- Honestidad
- Equidad
- Libertad

Escudo



El escudo del Grupo Educativo Albores Alcázar S.C. está constituido por tres líneas curvas que nacen de izquierda a derecha formando los escalones al éxito. En la parte superior está situado un cuadro motivo de la abstracción de la forma de un libro abierto.

Eslogan

“Mi Universidad”

ALBORES



Es nuestra mascota, un Jaguar. Su piel es negra y se distingue por ser líder, trabaja en equipo y obtiene lo que desea. El ímpetu, extremo valor y fortaleza son los rasgos que distinguen.

Proyección Profesional

Objetivo de la materia:

Identifica las teorías del Juego Educativo.

Conoce y analiza la importancia de la didáctica de Juego Educativo.

Analiza la importancia de las canciones en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Domina estrategias para la enseñanza de las canciones infantiles.

Creación de cancioneros infantiles para niños de diferentes edades.

Criterios de evaluación:

No	Concepto	Porcentaje
1	Trabajos Escritos	10%
2	Actividades Áulicas	20%
3	Trabajos en plataforma Educativa	20%
4	Examen	50%
Total de Criterios de evaluación		100%

INDICE

UNIDAD I

EL JUEGO CONCEPTUALIZACIÓN – IMPORTANCIA EN LA LABOR EDUCATIVA

- 1.1 Conceptualizaciones del juego.
- 1.2 Modelos pedagógicos sobre el juego y la educación.
- 1.3 Etapas de los juego infantiles.
- 1.4 Clasificación de los juegos de acuerdo a la necesidad de los niños.
- 1.5 El juego como metodología.

UNIDAD II

DIDACTICA DEL JUEGO EDUCATIVO

- 2.1 Didáctica del juego.
- 2.2 Papel del docente durante los juegos didácticos.
- 2.3 Mediación pedagógica del juego didáctico.
- 2.4 Componentes del juego: objetivos.
- 2.5 Características debe tener un juego didáctico.

UNIDAD III

LA METOLOGÍA PARA ENSEÑAR CANCIONES.

- 3.1 El canto, las canciones y su origen.
- 3.2 El canto, la melodía, la poesía y el ritmo.
- 3.3 Canciones escolares.

3.4 Clasificación de las canciones.

3.5 Características del canto.

3.6 Finalidades del canto.

3.7 Objetivos del canto.

3.8 Preparación del docente de educación inicial para enseñar canciones.

3.9 El material educativo en la enseñanza – aprendizaje de las canciones escolares.

UNIDAD IV

LAS CANCIONES Y SU IMPORTANCIA EN LA LABOR PEDAGOGICA.

4.1 El valor de la música infantil.

4.2 Canciones de cuna.

4.3 Canciones para niños de 3-6 años.

4.4 Álbum de canciones infantiles por edades

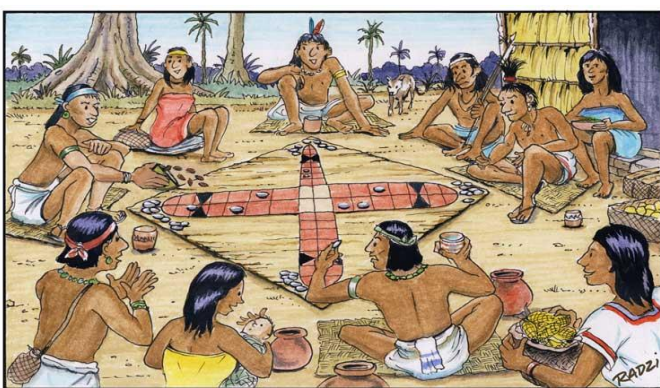
UNIDAD I

EL JUEGO, CONCEPTUALIZACION –IMPORTANCIA EN LA LABOR EDUCATIVA.

I.1 CONCEPTUALIZACIONES DEL JUEGO

Desde los principios de la humanidad el juego ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza, pues ha acompañado al hombre durante su preparación para la supervivencia; en la Grecia clásica (siglo V a.C.) era parte de la educación del futuro ciudadano. Platón lo identifica con el culto sacro y Aristóteles con reposo; evidencia que desde esos tiempos ha despertado diversidad de posturas que se han polarizado. Por lo tanto, al estar inmerso en diferentes facetas es complejo intentar definir su significado.

Posada (2014): El juego se presenta semánticamente como una palabra polisémica, amplia y con diversas acepciones; según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino iocus que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego están el de “acción y efecto de jugar” y “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”.



Así mismo, un autor que muestra la relevancia del juego en el ser humano es Huizinga (1995) quien lo define como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la

conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

También se expresa una fuerte relación del juego con el ámbito lúdico, ante esto Motta expresa que “el juego es una manifestación externa del impulso lúdico”, siendo éste uno de

los componentes más relevantes que permite el juego a la hora de exteriorizar aquello que para el ser humano significa esto, en términos de emociones y sentimientos.

La Real Academia Española define lo lúdico como: del juego o relativo a él. Proviene etimológicamente del latino ludus. Con raíces en la antigua cultura romana, allí la palabra latina ludus tiene varios significados: deporte, formación y también hacía referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores como las conocidas históricamente Ludus Magnus y Dacicus Ludus Así como en su polisemia, ludus también adquiere en la poesía latina la concepción de alegría Piñeros .

Por otra parte también se vincula con la concepción de emoción, Según Parada & Segura (2011):



La lúdica se ve enlazada a la dimensión humana de las emociones, o sea, unido a todas las esferas de su acción como ser biopsicosocial, y por lo tanto, con necesidades de sentir, expresar, comunicar y producir con los otros en un contexto social dado.

“Las emociones que se orienten hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, lo que conduce a gozar, reír, gritar e inclusive llorar es una verdadera

fuente generadora de emociones”

Dichas características justifican como la lúdica se convierte en un punto de partida importante a la hora de generar procesos de motivación e integración en un campo por cada persona, es decir, se convierte un ámbito propio de la reflexión de aquel que pretende generar un entorno motivacional y participativo del sujeto. Ante lo expresado, se debe hacer una salvedad en especial con la siguiente frase “todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego”, desde un análisis amplio se podría afirmar que la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego, en donde éste es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo juguetón, espontáneo del ser humano, y está inserto en el ADN de las personas. El ser humano es un ser que se busca en la experiencia, pero no en cualquiera, sino en una de felicidad, tranquilidad, serenidad y placidez. La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer participar, de hacer parte de algo hasta olvidar su propia individualidad.

Es connatural a la existencia humana en sus prácticas cotidianas y pedagógicas, un modo de hacerse con el mundo, de divertirse con él, una manera de conocer por medio de los sentidos, táctilmente, por medio del olor y el sabor, y también a través de procesos de comprensión, lo cual requiere de observación, experiencia, selección de la información

significativa y su contextualización, relación y asociación mental en procesos que llevan al aprendizaje.

La lúdica es asumida como palabra originaria de aquella actitud indispensable en un escenario de formación, la cual hace posible la existencia de dicha actividad y el juego y sin la cual no es posible realizarla en su esencia.

Dicha labor se ha planteado como modelo de actividad integral desde las doctrinas de **Fröbel**, quien en 1840 acuñó el término **kindergarten** como un sistema de enseñanza fundado en el juego, este sistema de experiencia sensorial y manipulación de los materiales influenció a **María Montessori** para fomentar la educación de niños por medio de actividades físicas y la experiencia con sus posibilidades de interacción por medio de los sentidos.



Todo lo anterior originó posteriormente otras propuestas educativas, que fomentaban la actividad y la experiencia que brindaba la lúdica. Por consiguiente, podría concluirse parcialmente que ésta se convirtió en un componente integrador en el momento de pensar nuevas estrategias formativas con las personas que buscan ser orientadas. La escuela debe considerarse como una totalidad en la que se pretende formar a los sujetos desde sus múltiples dimensiones. No obstante, en esta ocasión

se El juego se abordará desde la dimensión lúdica.

En este sentido la escuela requiere generar estrategias y ambientes pedagógicos dentro de los cuales se promueva la creación de conocimientos por medio de relaciones horizontales que brinden la posibilidad de participación, en relación con las nuevas opciones en pro de las transformaciones de los enfoques tradicionalistas y utilitarios.

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: **lo corporal, lo emocional y lo racional**; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto.

Los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar en los sujetos capacidades de orden intelectual, motrices, dimensiones relacionadas con el equilibrio personal y de vínculo e inserción social. Por lo tanto, se presenta como reto el poder abordar la educación desde el enfoque del juego, en el que las experiencias en las cuales se sumergen los sujetos estén cargadas del componente lúdico.

También puede afirmarse que a través de este tipo de perspectivas se resalta el aspecto socializador que puede presentar el juego en el momento en el que los niños son incluidos en las estrategias didácticas y metodológicas llevadas al aula, debido a la posibilidad que permite con las formas de relacionarse. Por otra parte, desde **Piaget** se hace mención del papel que tiene el juego en el desarrollo de la moral, permitiendo lograr en el sujeto una conciencia de la norma y su práctica.



Para **Vygotsky**, el juego siempre estará determinado por ciertas normas y reglas, ya que estas hacen parte de la dinámica cultural en la cual se inserta. Asumiendo estos aspectos desde una mirada pedagógica, se podría decir que el juego puede generar repercusiones en la consolidación de ética y valores (solidaridad, equidad, ética, autonomía y la comunicación, considerando la producción axiológica en la cual contribuye de forma activa a través de la manifestación y la participación del sujeto en los juegos.

En esta misma línea, expresa Sánchez (2000):

A través de las vivencias de juego, se crea un significado personal de los valores, actitudes y normas (...) constituyéndose en una práctica que introduce paulatinamente al individuo en el mundo de los valores y las actitudes, tales como el respeto a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación, la superación, entre otros.

Además, el juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los sujetos en las diferentes actividades que se propongan. Esto se debe al sometimiento que tiene la persona frente a una acción debido al placer que ésta pueda generar en él.

Desde los postulados de **Piaget** se logra evidenciar el lugar importante que le concede al juego en el desarrollo del pensamiento, la adquisición de estructuras cognitivas, desarrollo de esquemas y operaciones del sujeto.

Vygotsky & Ausubel hacen referencia al juego como espacio de encuentro con los aprendizajes anteriores y con la posibilidad humana de comunicar para redefinir los estímulos y llegar a la determinación de un propio concepto.

“La capacidad socializadora del juego es básica en el aprendizaje, dada la posibilidad que tiene de propiciar múltiples experiencias y proyecciones, capaces de otorgar información fácil de codificar significativamente”. De forma tal que el sujeto, al sumergirse en la dinámica del juego, entra en el mundo de la comunicación de las relaciones e interacciones y con ello a la construcción de conocimiento, dada la posibilidad brindada en relación con la participación activa, vivenciada y reflexiva que dentro del juego se produce.

Algunos autores como **Blank Griek** atribuyen algunos beneficios secundarios surgidos durante la participación de los sujetos en el juego:

1. Favorece el desarrollo cognitivo.
2. Favorece la capacidad de autocontrol y autodominio.
3. Facilita la evolución en el niño hacia el principio de realidad, favoreciendo la tendencia al orden mediante su condición indispensable de actividad reglamentada.
4. Revela la personalidad del niño y sus estructuras mentales.
5. Desarrolla la acción comunicativa.
6. Facilita los vínculos de relación, favoreciendo el desarrollo afectivo a través del cual los niños integran al medio y al entorno social y natural. (p.53)

En este mismo sentido, Sánchez (2000) reconoce los beneficios del juego desde varios aspectos:

- **Desde el plano cognitivo:** facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas; permite el aprendizaje como factor motivante de primer orden

- **En el plano motriz:** desarrolla y mejora las capacidades perceptivo motrices y las capacidades físico deportivas; contribuye al desarrollo armónico e integral del individuo

- **En el plano afectivo:** arma la personalidad, el equilibrio emocional, la autovaloración; facilita el conocimiento y el dominio del mundo, incluido el propio cuerpo que es vivido como parte integrante de un todo en el espacio en el que se desarrolla el juego; constituye un elemento para evitar el fracaso sea motivo de frustración; integra el yo, los demás, las situaciones y posibles relaciones entre los elementos; proporciona momentos de alegría, placer y diversión.

- **En el aspecto social:** favorece el proceso de socialización; facilita el conocimiento de los otros, permitiendo la aceptación de los demás; permite el aprendizaje de las labores en grupo, en equipo, en colaboración, en busca de un objetivo común; potencia la responsabilidad, como parte de la actuación individual en el juego. (p. 30)

En el marco de los aspectos revisados, se muestra cómo el juego y la lúdica se consolidan como un medio a la hora de trabajar e intervenir un grupo social.

1.2 MODELOS PEDAGÓGICOS SOBRE EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN

Johann Heinrich Pestalozzi

Pedagogo y educador suizo, su propuesta estaba enmarcada en el romanticismo e influencia de Rousseau. Su premisa se basó en que la educación debería dirigirse en formar hombres para la armonía con la naturaleza y debería iniciar con la libertad del niño para poder entrar en contacto con lo que le rodeaba. Consideraba la educación, no como un proceso de adquisición, memorización de conocimientos y desarrollo de aptitudes, sino en dejar aflorar la fuerza de la inteligencia desde la intuición intelectual de los niños.

Creía que no se puede soñar en obtener el progreso en la instrucción del pueblo mientras no se hayan encontrado formas de enseñanza que hablan del maestro al menos, hasta el en de los estudios elementales, el simple instrumento mecánico de un método que debe sus resultados a la naturaleza de sus procedimientos, y no a la habilidad de aquel que lo practica (Pestalozzi, 1889).

Sostenía que la educación elemental debería partir de lo sencillo, incluía las formas de los números, las letras, para inducir a la observación, las medidas, el dibujo con la finalidad de llegar a la escritura. Consideraba la perfección como el desarrollo del potencial individual en el que intervenían: el espíritu (estaba relacionado con lo intelectual), el corazón (tenía que ver con la moral) y la mano (era la que llevaba a la vida práctica).

Friedrich Fröbel

[...] *El juego es la forma típica que la vida tiene en la infancia, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria [...]* Fröbel Es el creador de la educación preescolar bajo el concepto de jardín de infantes. Pedagogo de origen alemán (1782-1852); su vida tuvo una gran influencia luterana y de la era del enfoque romántico de la educación.



Consideraba como acciones fundamentales de la educación “la acción, el juego y el trabajo”. Fue el primer maestro en darle importancia “al juguete” o “dones para lograr su objetivo” él mismo los elaboraba y estaba convencido de que con ellos los niños lograban ser los gestores de su educación.

Los principios fundamentales de su método para la educación pueden resumirse en los siguientes puntos:

1. La educación debe basarse en la evolución natural de las actividades del niño.
2. El objetivo de la enseñanza es siempre extraer más de un hombre, no poner más y más en él.
3. El niño no debe ser iniciado en cualquier materia nueva hasta que esté maduro para ello.
4. El verdadero desarrollo proviene de las actividades espontáneas.
5. En la educación inicial del niño, el juguete es un proceso esencial.
6. Los planes de estudio deben basarse en las actividades e intereses de cada etapa de vida del niño.
7. La gran tarea de la educación es ayudar al hombre a conocerse a sí mismo y a vivir en paz con la naturaleza y en unión con Dios. Eso es lo que él llamó "una educación integral". Su concepción del ser humano era profundamente religiosa. Fröbel (como se citó en Pedagogía Aprendizaje, s.f)

Lev Semiónovich Vygotsky

No siempre el juego es placentero para un niño, lo que significa que éste depende de sus necesidades y no del adulto que lo impone como una realidad a cumplirse. El origen del juego placentero está en su imaginación, la relación con la realidad y las emociones. Parte de ello es evidenciado por ejemplo cuando él observa un objeto y le otorga un sentido y significado, tal como se constata en el caso de los niños y niñas que se encuentran en edad preescolar, aunque también puede suceder en un adolescente o un adulto. El goce parte del dominio sobre el objeto de juego. Es llevar de la memoria a una acción las normas propias que el niño impone en las acciones hasta lograr una auto-regulación; además, se repiten en escenas vividas de una manera particular (Vigotsky, 2000).

Propone los dos niveles para el desarrollo y el aprendizaje:

Nivel evolutivo real y nivel de desarrollo potencial. El primero incluye las actividades que los individuos pueden realizar de acuerdo con las capacidades mentales; el segundo está orientado a aquello por desarrollar según la ayuda de otro .

María Montessori

Nació en Italia (1880 -1952), inicio sus estudios en ingeniería a los 14 años, luego en biología y posteriormente medicina en la Universidad de Roma, siendo la primera mujer graduada en

esta profesión (1896). Continuó estudios en antropología, psicología y su doctorado en filosofía.

Su interés se centró en la educación de niños con deficiencia mental; la definió como un problema en la captación de la información de los sentidos por la mente.

Demostró que el uso de materiales didácticos elaborados, teniendo en cuenta los órganos de los sentidos (vista, olfato, gusto, tacto y oído), eran una característica necesaria al momento de elaborarlos, ya que la finalidad era atrapar la atención de los niños, pero esto no era suficiente; era imprescindible la certidumbre de que podían lograr una evolución en su desarrollo; esto creaba un ambiente propicio para la auto-educación.

Afirmaba que los objetos creados, las narraciones, el canto, las acciones que se le ocurrían a los niños como observar la vida y las cosas, los colores, la pintura, el papel y las texturas conducían en sí mismas a la creación. Tuvo logros pedagógicos como el aprendizaje de la escritura y la lectura.

Martínez (s.f.) señala: *El niño, con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros. Este hecho debe ser transmitido a todos los padres, educadores y personas interesadas en niños, porque la educación desde el comienzo de la vida podría cambiar verdaderamente el presente y futuro de la sociedad. Tenemos que tener claro, eso sí, que el desarrollo del potencial humano no está determinado por nosotros.*

Solo podemos servir al desarrollo del niño, pues este se realiza en un espacio en el que hay leyes que rigen el funcionamiento de cada ser humano y cada desarrollo tiene que estar en armonía con todo el mundo que nos rodea y con todo el universo.

Si alguna luz existe que pueda iluminarnos en este profundo misterio como una revelación, debe partir necesariamente del niño; el único que con su simplicidad inicial puede mostrarnos las íntimas directrices que sigue el alma humana en su desarrollo (Montessori, 1982).

Finalmente, se puede decir según lo expuesto hasta ahora, que la carga social que se ve implícita en el juego permite dar cabida a la posibilidad que tiene el sujeto de generar experiencias dentro de contextos específicos, ya que el juego es esencialmente una experiencia de socialización que en el ser humano se manifiesta como una serie de impulsos que se van desarrollando gradualmente según el contexto social, donde el individuo experimenta, descubre, encuentra respuestas (correctas o no), compara con otras, y a partir de allí empieza a configurar sus formas de ver la realidad, las cuales le permitirán construir un lenguaje que determinarán sus acciones desde las experiencias vividas, además una carga de sentido significado a las futuras acciones en las cuales se puede ver inmerso.

Así mismo, este se considera un medio trascendental de aprendizaje, un recurso que el educador debe utilizar para fortalecer la formación integral de los estudiantes,

El juego como mediación pedagógica...en cuanto práctica que orienta al niño y al adolescente hacia el mundo de los valores y actitudes:

“el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación”; en síntesis, tal como lo afirma **Huizinga** en su obra **Homo Ludens** “*es una actividad libre, que se realiza dentro de determinadas reglas libremente aceptadas pero absolutamente obligatorias*”, se convierten en imperativas porque es desde los acuerdos sociales donde se definen y construyen unas formas de interactuar, pues para poder hacer parte de dichas actividades, deben ser asumidas por todos sus participantes.

Teoría	Autor	Planteamiento
Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación.	Moritz Lazarus, 1883	Los niños que comen y descansan bien y que no necesitan consumir sus energías para poder sobrevivir, el juego se convierte en un escape para su excedente de energía. (Newman & Newman, 1983).
Teoría de la práctica del instinto (ejercicio preparatorio para la vida futura).	Karl Groos, 1896	Veía el juego como un instinto sencillo y generalizado. Él hacía la diferencia entre juego y trabajo, pero aceptaba que el trabajo puede incluir elementos de juego. Para Groos, el juego ayudaba a los animales a sobrevivir, pues por medio de él, aprendían las destrezas necesarias para la vida adulta (Krauss, 1990).
Teoría de la recapitulación (teoría atávica)	Stanley Hall, 1906	Creía que los niños eran el eslabón en la cadena de la evolución entre los animales y los hombres, estudiando la historia de la raza humana en los juegos de la niñez y la adolescencia (Krauss, 1990). Es llamada atávica porque proviene del término biológico atavismo, que es la tendencia en los seres vivos a la reaparición de caracteres propios de sus antepasados remotos.
Teoría de la catarsis	Kraus, 1990	En esta teoría se cree que el juego sirve como una válvula de escape para las emociones reprimidas (Hurllok, 1982).
Teoría de la auto expresión	Vargas, 1990	El hombre adquiere hábitos de juego. La experiencia se adquiere como actitudes en forma de respuestas de conducta hacia determinados patrones sociales y culturales. Para el hombre identificado con tradiciones culturales, sus hábitos se perfeccionan hasta el grado de que las formas de juegos de un grupo social tienden a constituir también sus hábitos. El individuo toma las costumbres del medio que lo rodea (Vargas, 1995).

Teoría	Autor	Planteamiento
Teoría del juego como estimulante de crecimiento	Vargas, 1995	Vargas (1995) caracteriza a la teoría dentro de un sentido biológico. En 1902, Probst y Clark promulgaron la Ley Biológica de que la función hace al órgano. A medida que el hombre desarrolla actividad física por medio del juego, prepara su organismo y lo habilita para obtener mayor y mejor rendimiento.
Teoría del entretenimiento	Vargas, 1995	Vargas (1995) comenta que esta teoría considera al juego como un mero pasatiempo o diversión, que no tiene mayor significado en la vida. Es una forma de perder el tiempo. Para algunos profesores de educación física, esta teoría tiene valor específico y necesario en caso de reunión festiva, con fines de esparcimiento y regocijo. Entretiene y divierte a la gente.
Teoría de crecimiento y mejoramiento	Newman, B. & Newman, P. 1983.	Newman & Newman (1983), consideran el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definían como el tiempo donde los niños descubren y ensayan sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva.
Teoría de reestructuración cognoscitiva	Jean Piaget 1991	Piaget considera el juego como un fenómeno que va decreciendo en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta (Piaget, 1991).

Fuente: adaptación de Meneses & Monge (2001).

1.3 LOS JUEGOS INFANTILES: DEFINICIONES, CARACTERÍSTICAS E IMPORTANCIA

El juego como medio educativo es un elemento muy significativo, porque:

Enriquece la imaginación; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo.

Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.

Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos. Esta es una de las cosas bonitas de los niños, que muchas veces los juegos más elementales y simples tienen una connotación importantísima, por ejemplo, cuánto disfruta el niño montado a caballo en un palo de escoba, o arrastrando a su hermana en una caja de cartón, frente a otras cosas de la modernidad, que no le despiertan una atención tan grande.

En ese sentido, el desarrollo, la imaginación, la observación, el progreso en la atención y la memoria son factores que posteriormente serán transferidos a situaciones no lúdicas, las cuales enriquecen la mente del niño y lo preparan para la vida académica y laboral.

El mismo estudio puede tener una aproximación lúdica; hay escuelas del pensamiento pedagógico que hablan de aprender jugando y de cómo se facilita el proceso de aprendizaje cuando se introduce la lúdica. El niño, de una forma graciosa y libre, va absorbiendo perfectamente una cantidad de conocimientos. Lo que así se aprende, persiste.

El ensayista francés Michel de Montaigne afirmó: *“Los juegos infantiles no son tales juegos, sino sus más serias actividades”*. Ojalá que los soldados de la patria tomaran tan en serio su papel como lo toman los niños al considerarse soldados en sus juegos, absolutamente convencidos de que lo son. La imaginación se ejercita y, para ellos, un balde no es un balde, sino un casco. Cualquier objeto cotidiano adquiere una representación subjetiva que enriquece sus procesos imaginativos.

Beneficios del juego infantil:

- Es indispensable para la estructuración del yo.
- Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él. Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno.
- Es fundamental para que el niño aprenda a vivir.

El juego permite tres funciones básicas de la maduración psíquica:

- La asimilación.

- La comprensión.
- La aceptación de la realidad externa.

El juego favorece:

- La sociabilidad temprana.
- Las habilidades de comunicación social (asertividad).

Quienes asistimos como espectadores a un juego de niños podemos ver representada una enorme porción de nuestra sociedad, donde hay alguien quien es líder, otro que obedece, otro que tiene una propuesta distinta y uno que disiente. Vemos con mucha frecuencia situaciones en las que cada niño asume su rol y manifiesta lo que siente, lo que posibilita una serie de aprestamientos sociales que lo preparan para la vida, una vez se acople al tejido social al terminar la adolescencia.

En el juego se da una imbricación entre lo real y lo posible, en la que las reglas del juego le permiten al niño diferenciar entre lo factible y lo correcto, al mismo tiempo que le facilita una salida airosa a sus impulsos.

Por ejemplo, cuando nace un niño la familia se llena de contento, sin embargo, su hermanito mayor experimenta una sensación de desplazamiento en las fases iniciales, porque ha sido el rey de la casa y, ahora, todo el mundo le trae regalos al recién llegado; es bastante normal que se manifiesten muchas veces comportamientos agresivos hacia este.

Eventualmente estas cosas las sufren los muñecos, porque de este modo se hace catarsis; es decir, traspolación entre la realidad y el deseo, haciendo lo correcto, que es no hacerle daño al hermanito pequeño en su condición de minusvalía, por el momento tan temprano del desarrollo en el que se encuentra.

En situaciones importantes, el juego permite adaptaciones y soluciones pertinentes para vivencias que angustian a los hermanos desplazados por el recién nacido, lo que es suficientemente conocido en psicología y pedagogía; se trata de aminorar los efectos negativos, por ejemplo, cuando le decimos a una mamá que le traiga un buen regalo a los hermanos mayores y les diga que se los trajo el recién nacido; que aproveche también cuando el bebé está durmiendo para que juegue con los mayores, que le diga al papá que le dedique un buen tiempo, etc., cosas que hacemos todos los días para que superen el proceso rápidamente y pueda aparecer una buena relación entre hermanos. El juego le permite al niño desfogar una gran cantidad de emociones que en determinado momento lo abruman y lo angustian.

El juego y el tratamiento

El juego es un importante elemento terapéutico; de hecho, la ludoterapia existe, y en las instituciones que se dedican al estudio de los enfermos mentales y a su tratamiento, el juego es tan importante como la ergoterapia.

El juego por sí solo constituye una terapia.

Tiene una notable indicación en la rehabilitación física, mental y social.

En las salas de hospitalización infantil, se promueve el juego que les permita a los niños enfermos disfrutar situaciones placenteras, que los ayuden a adaptarse a una condición tan difícil y tan compleja como es el medio hospitalario.

El primer juego de los seres humanos: el reconocimiento entre la madre y su hijo.

El primer juego fundamental entre la madre y el niño es el acto de amamantar; en él se establece una sinfonía de miradas y de comunicación: la mano coqueta y juguetona del niño que aprieta y suelta el seno, lo vuelve a coger, mira a su madre y sonríe... todos aquellos vínculos que aparecen y que, dentro de la connotación de la relación afectiva madre-hijo, van mucho más allá de las inmensas bondades nutricionales de la leche materna y tienen que ver con la lúdica desde etapas muy tempranas. Es así como se forma el vínculo afectivo y como aparece la noción de apego que va a acompañar toda la vida a la madre por sus hijos, hasta el punto que “nadie hace por un sueldo lo que una madre hace gratis”,

Como afirma un sabio aforismo. El descubrimiento de su propio cuerpo para el niño es un juego; primero lo hace con sus manos, empieza a jugar con ellas, es un descubrimiento inmenso para él saber que puede pasar las manos por sus ojos, que puede moverlas y que El juego infantil y su importancia en el desarrollo la vida y ejerciendo su capacidad de asombro con todo lo que encuentran a su alrededor.

El juego en el escolar

Juegos colectivos: la aceptación de reglas como pautas sociales es determinante, ya el joven no se puede llevar el balón en la mitad del partido porque es de él, ya sabe que el portero es portero, que el defensa es defensa, y que, si le hace una falta al otro, tiene problemas y si comete penalti, etc., ese es el mejor ejemplo de lo que son los aprestamientos sociales posteriores, en los que se tiene que cumplir la ley, hay límites, el otro cuenta y, al igual que mis derechos, están también mis deberes y, en ese sentido, la aceptación de reglas es un modelo social necesario y posible.

Actividades deportivas: están asociadas con la práctica directa de deportes que va realizando el niño en la interacción con los demás, en las que hay aceptación y acatamiento de reglas.

El juego en el adolescente

Aparece mayor dedicación a los deportes: se ha dicho, y con razón, que el deporte no es más que la proyección del juego en la adultez, y realmente es así, se presentan además los paseos, la música, la guitarra, la televisión.

Todo dentro de una dimensión lúdica determinante para un buen desarrollo, que le va a permitir al adolescente (y de qué modo) manejar una gran cantidad de situaciones propias de

su misma dinámica adolescente, le va a servir mucho para poder tomar distancia de sus padres, autoafirmarse como persona individual y, de esta forma, llegar a la madurez que todos deseamos como proceso final de la crianza, donde la autodeterminación como ejercicio de su autonomía haga de él una persona independiente, pero, como dicen las mamás, “ante todo una buena persona”.

El papel de los padres y educadores

¿Cuál es el papel de los padres y de los educadores? Todos sabemos que los educadores son la representación de los padres en la institución. Es fundamental conocer el desarrollo de los niños como por ejemplo: estimulación autoinfligida esto lo ve uno en niños de 4 a 5 meses que no solo se chupan las manos, sino el dedo gordo del pie y todo lo que esté a su alcance, dentro de la fase oral del desarrollo, en la cual la boca es un elemento determinante para el conocimiento del niño, pues, mediante su utilización, va a saber qué es frío, qué es caliente, qué es blanco o qué es duro.

El juego del lactante

Ya en la etapa del lactante (que va hasta los dos años de edad), aparecen muchas cosas importantes en el juego, por ejemplo:

- La risa con sentido social, que se presenta usualmente a partir del tercer mes y que aparece como una acción reverberante en lo afectivo, donde empieza una serie de comunicaciones y comuniones afectivas muy determinantes, que enriquecen inmensamente esta relación.
- Uso del sonajero, aparece como un elemento del juego fundamental, que además es de tradición milenaria, como lo vimos anteriormente.
- Tapar y destapar, que es un elemento fundamental de un muchacho de 12 o 14 meses; qué niño no ha desocupado la cartera de la mamá al año y medio dentro de esta “goma” de tapar y destapar.
- Arrastrar juguetes ya sean elaborados o simplemente una caja de cartón.

El juego en el preescolar

En esta etapa aparece la conducta animista donde el niño le da vida a objetos inanimados. Se choca con una piedra y dice “piedra boba”, porque se chocó con ella, cree que la piedra es una persona; dentro de su animismo le va dando vida a muchas cosas en su imaginación, esos idearios se van enriqueciendo de manera significativa, como se verá posteriormente con el amigo imaginario.

Lanzar y recibir objetos, pintar, rasgar, cortar y pegar. Quienes trabajan en instituciones preescolares saben que esta es una etapa bellísima en la vida de los niños, el niño mira al educador como mira a sus padres, y como una prolongación de ellos.

De ahí la relevancia de que el educador sea un arquetipo, un ejemplo, un estímulo para el niño, y que la concepción del discurso de crianza que se tiene en la familia se tenga también en la escuela, para que permita ser asertivo en lo que se les exige a los niños y así ese proceso tenga un influjo definitivo en el funcionamiento posterior del niño como ser social.

Francoise Dolto señala que a veces los adultos creemos que los niños son seres humanos distintos. Si usted quiere tener éxito con los niños, mírelos a los ojos, pero al mismo nivel.

Los docentes deben jugar como niños y no como adultos. A veces se olvida eso, cuando quienes deben adaptarse son docentes, y quienes nos van a enseñar muchas veces son los niños.

Recomendaciones

1. Permitir jugar y repetir el mismo juego cuantas veces quiera el niño. Es primordial entender que algo está pasando en la mente del niño, que necesita resolver una cierta situación que dejó pendiente y que tiene identificada con un tipo determinado de juego.
2. Alabar los esfuerzos y no solo los éxitos, por favor, esto es fundamental, en los niños no necesitamos éxitos, sino esfuerzos, intentos, precisamos aciertos graduales y progresivos; no nos interesa el producto terminado, nos interesa el proceso, y esto es fundamental porque ese es el desarrollo, el desarrollo no se da hoy a las 12 del día, el desarrollo es una secuencia madurativa, que nosotros debemos propiciar y acompañar de la manera más inteligente posible.
3. Valorar todas las actividades lúdicas.
4. No controlen al niño cuando está jugando ni le impongan sus gustos. Es contraproducente.
5. Leer con los niños, pues ello estimula la imaginación y fortalece la comunicación.
6. Traten de inducir a los niños en la lectura desde etapas muy tempranas. Es esencial el contacto de los niños con los libros; hoy en día hay libros que se pueden masticar, lamer, y de materiales que no son peligrosos, amigables, que favorecen inmensamente el amor por la lectura y por los libros, lo que va a ser determinante en la vida futura. Hacer un lector de un adulto es de lo más difícil que hay. Por eso el amor por la lectura hay que trabajarlo en etapas muy tempranas, para que el niño haga de la lectura un hábito.
7. No interrumpan bruscamente el juego. Explíqueles que pronto terminará para cambiar de actividad. Hay que respetarles a los niños sus espacios; si yo le digo al niño que juegue otra media hora y que luego nos vamos a almorzar, la actitud de ese niño será distinta a si le quito el juego y le ordeno: “¡A almorzar, ya está la sopa servida!”, con lo que se armará el caos.
8. Son detalles mínimos, pero importantes, porque el niño vive su propio mundo y a veces se invade, y perdemos de ser sus aliados muchas veces, quién lo creyera, con las mejores intenciones.

Los juguetes no tienen sexo

Últimamente al niño le da por jugar con muñecas, ¿será que nos va a salir raro, La respuesta es ¡no! Hay muchas etapas del desarrollo en que no hay problemas con eso.

Si la niña coge el carro, no quiere decir que le vayan a gustar las actividades masculinas; hay momentos del desarrollo en que los juguetes no tienen sexo.

Pablo Picasso, el gran pintor, fue siempre un enamorado de los niños y tiene unas reflexiones muy valiosas sobre la niñez: “Cuando sea grande quisiera llegar a ser niño”, “A los 13 años ya pintaba como Rafael de Urbino, pero me demoré cuatro décadas para poder lograr pintar como un niño”.

Una de sus últimas reflexiones fue:

“Todos los niños son artistas, lo triste es que esta capacidad se pierde con el tiempo”, a lo mejor, debido a que les decimos a los niños qué y cómo dibujar y jugar, no los dejamos que dibujen lo que quieran; siguiendo procesos educativos equivocados, vamos cercenando esa vena artística que de por sí tiene el niño. Por ello, el juego es relevante para los aprestamientos tempranos que fortalecen o desarrollan capacidades artísticas, porque, si el niño adquiere estos aprestamientos mediante la lúdica, el proceso es mucho más efectivo y trascendente.

El amigo imaginario

El amigo imaginario es una institución bien bella, al preescolar (niño entre 2 y 5 años), casi nunca le falta el amigo imaginario, que usualmente es una gran persona, porque se aguanta todo lo que el amigo real le quiere hacer; por supuesto para los niños un amigo imaginario es excelente, porque le conversa, pocas veces discute, está siempre de acuerdo con él, lo acompaña a todas partes, no tiene mayores problemas.

Hay estudios que muestran que los niños que han tenido un amigo imaginario tienen mejores aprestamientos sociales y relaciones más fáciles. Esto ha enriquecido de alguna forma nuestra mirada sobre los niños, pues el amigo imaginario es el depositario de todas las represiones que el niño tiene en la realidad, él le permite expresar la rabia, lo castiga cuando no puede castigar a las personas reales (como la niña que le hace al muñeco lo que no le puede hacer al hermanito recién nacido), en fin, le da una salida a sus tensiones con los adultos o con las situaciones que le rodean; el amigo imaginario resulta muy útil, pero, además, en muchas ocasiones es un acompañante muy ético y respetuoso de sus relaciones con el niño real.

Ayudemos a los niños con todo lo que quieran saber. **Jean Piaget** indica: “*Mientras más ve y más oye un niño, más quiere ver y más quiere oír*”, este es un proceso reverberante y la estimulación de los niños cuando es adecuada permite que cada vez tengan un interés mayor, que aumente su mundo, que su mente se enriquezca y vayan adquiriendo una serie de elementos que son fundamentales para afrontar la vida del mejor modo.

Carlos Castro Saavedra, manifiesta: “*Todos los niños son poetas porque viven más cerca de los sueños que de la realidad, porque son espontáneos y sus palabras llegan como la brisa y el amor*”. Nada más cierto: los niños son poetas; son muchachos sintonizados con la vida, interlocutores válidos para uno. Son sujetos de crianza totalmente distintos y sujetos de

educación diferentes con quienes tenemos que ser muy creativos y asertivos para que dicho proceso sea exitoso.

Un poema de Juan Manuel Roca, un poeta colombiano, titulado “Déjenlos”, que dice:

*Déjenlos crear tormentas marinas
con sólo agitar sus blancas mantas
o soñar con pájaros no vistos
o convocar a la noche en el pleno día
con sólo esconderse en lo profundo
de un armario
este armario se cierra y llegó la noche.
Déjenlos atrapar una estrella,
cuando en la noche clara y plateada,
desde alguna ventana de la casa
con un espejo roto
la atraen hacia algún jardín de sombras.
No los llamen en mitad de sus juegos
No podrán escucharlos.
A esa hora, magnífica y secreta
Ellos están en otra parte.*

En la labor docente, a veces se encuentra niños con unas tristezas profundas, donde el abordaje del juego se hace bastante difícil dentro de un proceso de acercamiento a su drama: entonces estamos de acuerdo con Federico Nietzsche en que

“la infancia no es el cielo de los niños”, hay muchos que viven situaciones muy difíciles, carentes de esperanza, que hay que tratar de acompañar lo más acertadamente posible, donde lo lúdico sea un elemento fundamental para su rehabilitación en condiciones muy complejas.

Una reflexión de Pablo Neruda que señala:

“El niño que no juega no es un niño, pero el adulto que no juega perdió para siempre el niño que vivía con él y que le hará mucha falta”.

esta reflexión incita a jugar con nuestros niños, a acercarnos mucho a ellos, a recuperar el niño que llevamos dentro y que como “docente” nos va a servir para relacionarnos de la mejor manera posible con esos seres humanos fascinantes en proceso de crecimiento y desarrollo que son los niños y las niñas.

1.4 CLASIFICACION DE LOS JUEGOS DE ACUERDO A LA NECESIDAD DE LOS NIÑOS

Clasificación del juego

Existen varios criterios por los que se pueden establecer clasificaciones del juego. Algunos de ellos se basan en:

- La capacidad que se desarrolla.
- La intervención del adulto.
- El espacio físico donde ocurre.
- La dimensión social.
- El número de participantes.
- El material que se usa.

Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla

Pueden diferenciarse cuatro juegos: juego psicomotor, juego cognitivo, juego afectivo y juego social. A continuación se describe cada uno de ellos.

Juego psicomotor

El juego psicomotor expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal.

Dentro de esta categoría se diferencian los juegos siguientes:

- *Juegos sensoriales y perceptivos*: favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales de conocimiento.
- *Juegos motores*: desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.

Juego cognitivo

El juego cognitivo desarrolla las capacidades intelectuales.

Algunos tipos de juegos cognitivos son:

- Juegos de manipulación y construcción: potencian la creatividad, la atención y la concentración.
- Juegos de experimentación: favorecen la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación.
- Juegos de atención y memoria: fomentan la observación y la concentración.
- Juegos lingüísticos: mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario.

- Juegos imaginativos: desarrollan la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad.

Los niños aprenden por medio de la acción. Por esta razón, es importante Proporcionarles juguetes que estimulen la atención, la memoria, el pensamiento creativo y la habilidad para resolver problemas.

Juego social

El juego social es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Los juegos considerados sociales son los siguientes:

- *Juegos simbólicos*: consisten en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego. Es el juego de “hacer como si fuera...”.
- *Juegos de reglas*: son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.
- *Juegos cooperativos*: son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común.

El juego social permite relacionarse y empatizar con los demás.

Juego afectivo

El juego afectivo es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del autoconcepto y la autoestima. En la etapa de infantil destacan los siguientes juegos afectivos:

- *Juegos de rol o dramáticos*: facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones.
- *Juegos de autoestima*: mejoran la percepción y la valoración personal.

Otras clasificaciones del juego

El juego puede clasificarse de acuerdo con otros criterios:

Criterios de clasificación del juego	Características del juego
Intervención del adulto	
Juego libre	El niño juega libremente; mientras, el adulto ejerce un papel de control sin participación directa.
Juego dirigido	El adulto propone, dirige y anima el juego que desarrollan los participantes.
Juego presenciado	El adulto observa el desarrollo del juego e interviene en momentos puntuales, para facilitar recursos, motivar a los participantes, etc.
El espacio físico	
Juego de interior	Ocurre en espacios cerrados, como el aula.
Juego de exterior	Se desarrolla en espacios abiertos. Requiere lugares amplios, como el patio.
La dimensión social	
Espectador	El niño observa el juego de otros, pero no participa de forma activa.
Juego solitario	El niño juega solo.
Juego paralelo	Los niños juegan en compañía, pero sin interactuar unos con otros.
Juego asociativo	Varios niños juegan juntos al mismo juego e interactúan, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno de ellos.
Juego cooperativo	Los niños juegan juntos y se produce una verdadera interacción.
Juego socializado con adultos	Cuando el niño juega con una persona adulta.
El número de participantes	
Juego individual	El niño juega sin interactuar con otros, aunque compartan el mismo espacio físico.
Juego de pareja	Se realiza en grupos de dos.
Juego de grupo	Se hace en grupos de más de dos niños y la participación de todos se considera necesaria para el desarrollo del juego.
El material que se utiliza	
Con soporte material	Los juegos requieren recursos materiales para su desarrollo.
Sin soporte material	Los juegos no precisan recursos materiales para su desarrollo.

Teorías explicativas del juego

Las primeras formulaciones teóricas sobre el juego infantil corresponden a los siglos XVIII y XIX, aunque fueron los filósofos de la Grecia clásica quienes comenzaron a observar esta actividad.

Platón y Aristóteles reconocieron el valor práctico de la actividad lúdica como instrumento para prepararse para la vida adulta.

TEORÍAS DEL SIGLO XIX SOBRE EL JUEGO

Las teorías del juego desarrolladas durante el siglo XIX, en pleno auge de la industrialización, están relacionadas con el trabajo y la energía.

Teoría de la energía sobrante (1855)

Herbet Spencer, filósofo inglés, considera que los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente.

Según su teoría, las especies inferiores consumen la mayor parte de la energía en cubrir sus necesidades básicas, mientras que las especies más complejas, como la humana, al no tener que dedicarla toda a satisfacer esas necesidades, producen un excedente de energía que emplean en actividades como el juego.

Para Spencer, el juego se produce como resultado de un exceso de energía acumulada.

Teoría de la relajación (1883)

Para Moritz Lazarus, filósofo alemán, el juego no es una actividad que consuma energía, sino un sistema para relajar a los individuos y recuperar la energía en un momento de decaimiento o fatiga. Para Lazarus, el juego es un sistema para recuperar energía cuando la necesitamos.

Teoría del ejercicio preparatorio o del preejercicio (1898, 1901)

Es Karl Gross, filósofo y psicólogo alemán, quien formula la teoría que ve en el juego un ejercicio preparatorio para la vida.

La teoría de Gross está influenciada por los estudios de Darwin, que afirman que las especies que sobreviven son aquellas que mejor se adaptan al medio. Gross considera que el juego es adaptativo.

Friedrich von Schiller

En 1795, Friedrich von Schiller escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua, en la que explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas.

Años más tarde, esta teoría inspiraría a Spencer.



Teoría del preejercicio
La teoría de Karl Gross se considera una de las propuestas más influyentes de finales del siglo XIX y principios del XX, por considerar el juego como motor de desarrollo de habilidades y capacidades.

Según Gross, las personas y los animales ejercitan dos tipos de actividades en las primeras etapas de la vida: aquellas dirigidas a cubrir las necesidades básicas y aquellas que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica. El juego está relacionado con estas últimas.

Para Gross, el juego es preejercicio, ensayo y entrenamiento de las actividades que se tendrán que hacer en la vida adulta. Gross estableció un precepto afirmando que “El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”.

Jugar es importante para el desarrollo: supone practicar y ejercitar los instintos con el fin de desarrollar las habilidades sociales y motoras que se necesitarán en la vida adulta.

Los juegos motores facilitan el desarrollo físico, mientras que los juegos simbólicos preparan para actividades de carácter social.

Otro aspecto importante de la teoría de Gross es la función simbólica del juego: el “hacer como si fuera...” le permite al niño ensayar actividades necesarias para su inserción en la vida social.

El juego es una forma de ejercitar las habilidades y las capacidades que permitirán al niño desarrollarse.

TEORÍAS DEL SIGLO XX SOBRE EL JUEGO

Las teorías de principios del siglo XX explican el juego como actividad y factor que contribuye al desarrollo humano.

En este siglo aparecen autores como Hall, Buytendijk, Claperède, Freud, Piaget y Vigotski, cuyas teorías han influido mucho en la comprensión del juego.

Teoría de la recapitulación o atavismo (1904)

La teoría de Stanley Hall se basa en la idea de que el organismo hereda las habilidades aprendidas por sus antecesores. A través del juego, el niño reproduce las actividades de la vida de sus antepasados; de este modo, cuando los niños juegan a trepar, están simbolizando a los primates.

El juego es una representación de la evolución de la especie humana y prepara para la vida adulta.

Para Hall, las actividades lúdicas también desempeñan una función preparatoria para la vida adulta. A medida que los niños juegan, van apareciendo acciones de nuestros antepasados. Puede que estas acciones no sean útiles en nuestra vida actual, pero permiten avanzar hacia

Teoría de la recapitulación

Según la teoría de la recapitulación, el gateo representa la etapa animal de la raza humana. Durante este periodo predomina el desarrollo sensorial, en el cual el niño adquiere las habilidades sensoriomotoras necesarias para la autopreservación.

conductas más elaboradas, eficaces y complejas, que propician el desarrollo de etapas superiores.

Teoría general del juego (1935)

Frederik J. J. Buytendijk entiende el juego como una característica básica de la conducta infantil. El niño juega porque su propia naturaleza le impulsa a jugar.

En oposición a Gross, quien considera que el juego explica lo importante que es la infancia, Buytendijk afirma que es la infancia la que explica la aparición del juego.

Para Buytendijk, la infancia se caracteriza por unos rasgos distintivos (propios de la inmadurez infantil) que hacen posible la actividad del juego. Estos rasgos son los siguientes:

- La ambigüedad de los movimientos: no se percibe una finalidad definida en los movimientos de los niños.

Teoría de la recapitulación

Según la teoría de la recapitulación, el gateo representa la etapa animal de la raza humana. Durante este periodo predomina el desarrollo sensorial, en el cual el niño adquiere las habilidades sensoriomotoras necesarias para la autopreservación.

- La impulsividad de los movimientos: el afán de movimiento de los niños hace que rara vez están quietos.
- La emotividad: hace referencia a la capacidad que tienen los niños para distraerse y dejarse llevar por estímulos externos.
- La timidez y la rapidez para avergonzarse. Buytendijk propone la existencia de tres impulsos, que se observan en el juego y expresan el carácter infantil:
- El impulso de libertad, como forma de expresar y lograr la autonomía personal.
- El deseo de fusión con el entorno y de parecerse a los demás.
- La tendencia a la repetición, que podemos observar cuando el niño quiere jugar una y otra vez a lo mismo.

El juego es producto de la interacción del niño con los rasgos El juego es producto de la interacción del niño con los rasgos de la infancia y los impulsos básicos.

Teoría de la ficción (1934)

Édouard Claparède, psicólogo suizo, considera que el juego tiene fines ficticios; es decir, el juego se convierte para el niño en un refugio donde poder desarrollar sus deseos cuando la realidad no se lo permite, transformando la conducta real en conducta lúdica.

El juego es reflejo de la actitud interna del organismo ante la El juego es reflejo de la actitud interna del organismo ante la realidad.

Enfoque psicoanalítico del juego

Sigmund Freud, psiquiatra austríaco, modifica a lo largo de su obra el concepto de juego.

Inicialmente consideró el juego como un medio para expresar los deseos inconscientes y satisfacer las necesidades. Vincula, por lo tanto, la vida afectiva al instinto de placer, que es el que rige la actividad lúdica infantil, y a las representaciones de naturaleza simbólica, tales como los sueños y el juego.

En el juego simbólico, el niño recrea un mundo ficticio en el cual satisfacer y resolver los deseos que no se han logrado en la realidad. De este modo, puede eludir las prohibiciones y censuras del adulto.

Hacia 1920, modifica su interpretación de la actividad lúdica. Freud considera que el juego no solo es expresión de deseos inconscientes, sino que tiene relación con experiencias reales que al niño le han resultado desagradables.

El juego es un instrumento valioso mediante el cual los niños reviven una y otra vez la experiencia que les resultó desagradable hasta dominarla; esto es lo que conocemos como catarsis. El juego permite expresar emociones ligadas a una situación que pudo generar malestar o miedo. Por ejemplo, un niño que se asustó con el ladrido de un perro y pensó que iba a ser mordido, puede jugar a repetir esa situación hasta perder el temor y lograr acercarse al animal, acariciarlo, sacarlo de paseo, etc

Teoría de la ficción

Según la teoría de la ficción se pueden diferenciar dos mundos: el mundo real y el mundo lúdico, de modo que, cuando el niño no puede satisfacer los deseos en el mundo real, se traslada al mundo lúdico a través de la función simbólica.



Teoría del desarrollo cognitivo

Jean Piaget, psicólogo suizo, considera que el juego va cambiando a lo largo de la vida del niño como consecuencia de su desarrollo evolutivo. El juego evoluciona de forma paralela al desarrollo cognitivo. Piaget describió el desarrollo intelectual y lo estructuró en cuatro estadios de desarrollo, y cada uno de ellos lo relacionó con los diferentes tipos de juego:



1.5. El juego de construcción aumenta la capacidad de atención y de concentración.

1. **Estadio sensoriomotor:** periodo comprendido entre el nacimiento y los dos años; le corresponde el juego de ejercicio o funcional, y se caracteriza por estar ligado a los sentidos y a la acción.

2. **Estadio preoperacional:** abarca de los dos a los seis o siete años; se vincula al juego simbólico, que consiste en simular situaciones, objetos y personajes, reales o imaginarios, que no están presentes en el momento del juego.

3. **Estadio de las operaciones concretas:** se extiende de los siete a los doce años; está asociado al juego de reglas, que implica conocer y aceptar una serie de normas para lograr el objetivo del juego.

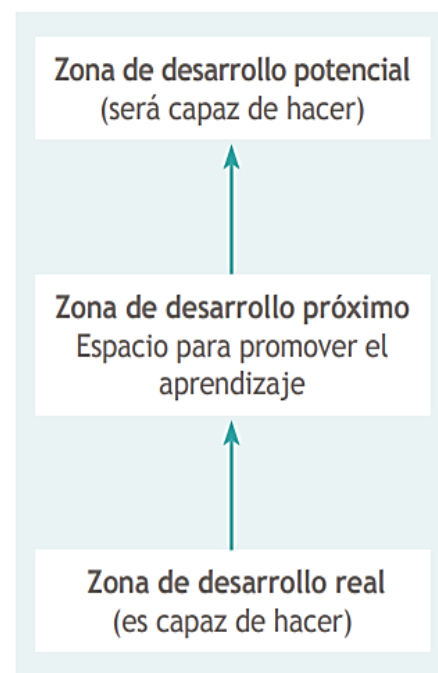
4. **Estadio de las operaciones formales:** a partir de los doce años; se mantiene el juego de reglas

Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores

Lev Vigotski considera que el desarrollo infantil se produce por la interacción del niño con el medio social y cultural en el que se desenvuelve. Desde este enfoque, el juego ocupa un lugar esencial en el desarrollo infantil, ya que fomenta la socialización a través de la interacción que se produce entre el adulto y el niño, o entre los iguales.

La actividad lúdica constituye el motor de desarrollo en el aprendizaje, en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

La zona de desarrollo próximo (ZDP) es la distancia que existe entre otras dos zonas: la zona de desarrollo real (nivel de resolución de una tarea que el niño puede alcanzar por sí mismo, sin ayuda) y la zona de desarrollo potencial (lo que puede llegar a realizar con la ayuda de un adulto o un compañero más competente o experto en esa tarea). Para Vigotski, en la ZDP es donde se desarrolla el proceso de construcción de conocimiento y se avanza en el desarrollo.



1.6. Zonas de desarrollo según Vigotski.

I.5 EL JUEGO COMO METODOLOGÍA

La metodología puede definirse como el conjunto de normas y decisiones que organizan de manera global la acción educativa.

El juego se convierte en un método de aprendizaje cuando se considera que:

- Ocupa un lugar privilegiado en la vida diaria de los niños porque es una actividad intrínseca a ellos (surge de forma espontánea y natural) que les resulta motivadora y gratificante.
- Favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales de los niños y estimula su interés por descubrirse a sí mismos y descubrir el mundo que les rodea.



1.7. Los juguetes y materiales seleccionados para el aula determinan en parte los juegos de los niños, y por lo tanto su aprendizaje.

El modelo lúdico es el método de intervención educativo considerado en el aula de infantil, ya que los niños aprenden mientras juegan.

Los niños aprenden con mayor facilidad a través del juego, porque están predispuestos a la actividad lúdica y se dedican a ella con placer.

El Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de educación infantil, establece en su artículo 4 lo siguiente:

Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un

ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social.

Principios y orientaciones metodológicas

Los principios y orientaciones metodológicas relacionadas con el juego guían la intervención educativa del educador en el aula de infantil.

A continuación, se describen seis principios metodológicos:

- **Principio de aprendizaje significativo:** consiste en establecer relaciones entre los conocimientos y experiencias previas del niño y los nuevos aprendizajes.
- **Principio lúdico:** la metodología más adecuada para transmitir los contenidos es el juego. La función del educador es potenciar el desarrollo global a través del juego.



Refuerzo del comportamiento

Cuando los niños sienten que su comportamiento y las actividades que realizan son reforzados por el adulto, tienden a repetirlos, porque el reconocimiento de sus logros les resulta muy gratificante.

- **Principio de actividad:** los niños son los protagonistas de su aprendizaje. Por ello, es necesario que los educadores les proporcionen actividades que les resulten atractivas y les generen nuevos aprendizajes a través de la acción, la manipulación, la observación y la reflexión.

- **Principio vivencial:** proporciona la oportunidad de aprender a través de experiencias directas.

- **Principio de globalización:** la organización de los conocimientos debe comenzar con una visión general y acabar en lo particular.

- **Principio de creatividad:** la creatividad es la capacidad para resolver problemas; además, desarrolla la imaginación y genera el pensamiento productivo y divergente. Es necesario fomentar en el aula actividades lúdicas que posibiliten la generación de ideas y de soluciones a situaciones dadas.

Asimismo, pueden estudiarse seis orientaciones metodológicas, referidas a los siguientes aspectos:

- **Atención individualizada:** los educadores planificarán las actividades lúdicas con el objetivo de desarrollar al máximo las potencialidades individuales de cada niño. Para ello, tendrán en cuenta la edad, las características personales y las necesidades educativas de cada uno; de este modo, podrán ajustar el nivel de dificultad de cada actividad lúdica a los ritmos personales de aprendizaje.

- **El material:** los materiales han de favorecer el juego y la curiosidad por explorarlos y manipularlos, además de contribuir al desarrollo de las capacidades sensoriales, motoras, cognitivas y afectivas. Los materiales deben adaptarse a la edad, necesidad y motivación de los niños y cumplir los requisitos de seguridad.

- **El ambiente escolar:** una de las funciones como educadores es crear un ambiente acogedor y de confianza, en el que el niño se sienta querido. También es necesario reforzar sus avances y sus logros, para que todo ello le genere la suficiente seguridad como para afrontar los retos y exigencias que se encuentra a diario en el aula.

- **Agrupamiento:** en la etapa de educación infantil, las interacciones que se producen entre los iguales resultan fundamentales para el desarrollo afectivo y social, así como para la autonomía personal.

Es función de los educadores plantear, a través de la programación de actividades lúdicas, diferentes tipos de agrupamiento, como gran grupo, pequeño grupo y por parejas. Con ello se fomenta y se enriquece la capacidad social de los niños.

- **Organización de espacio y tiempo:** la distribución del espacio escolar, interior y exterior, debe estar adaptada a las necesidades y las motivaciones de los niños y debe favorecer la realización de las diferentes actividades lúdicas programadas. La distribución y la organización del tiempo en el aula están condicionadas por los ritmos biológicos y las necesidades infantiles, de forma que la secuencia temporal y la duración de las diferentes actividades diseñadas variará en función de su edad y sus necesidades.
- **La comunicación con la familia y su implicación:** la relación entre la escuela y la familia resulta imprescindible para lograr los objetivos educativos, de ahí la importancia de fomentar la comunicación con la familia y su participación en el juego y en la escuela infantil.

UNIDAD II: DIDACTICA DEL JUEGO EDUCATIVO

2.1 DIDACTICA DEL JUEGO



El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos los valores-facilitan el esfuerzo para internalizar los

conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia.

Aspectos relevantes en la conducción de las actividades donde el juego sea el elemento primordial Un docente innovador, inteligente y actualizado debe saber:

- Que todo aquel conocimiento que quiera introducir en el aula requiere ser de su completo dominio.
- Que el objetivo del juego las competencias que van a desarrollar, a adquirir y a fortalecer los estudiantes posibilita la internalización de valores indispensables para el desenvolvimiento de la vida.
- Que la niñez también la pubertad demanda demasiada acción y que por tal motivo, no deben darse explicaciones demasiadas largas.
- Que el juego despierta el interés, participando activamente.
- Que todos los integrantes del grupo deben participar en el juego.
- Que el interés estimula la competencia sana.
- Que el decaimiento a la falta de interés en el juego, le sugiere un cambio de actividad.
- Que uno(s) alumno(s) no debe(n) monopolizar el juego.

- Que cuando un juego es aceptado por el grupo, se convierte en el momento justo de introducir las reglas para que los estudiantes mejoren su comprensión y su actitud.
- Que cuando se introduzca el juego, éste debe propiciar la correlación en todas las áreas del nuevo diseño curricular.
- Que Lengua y Comunicación deben tener prioridad en el juego.

Diseño de los juegos

Los juegos ofrecen una alternativa diferente, el docente hábil y cuidadoso de su responsabilidad tiende a buscar formas que faciliten el proceso. Este trabajo se enfoca como un proceso didáctico en parte por la experiencia de la autora como docente, con la colaboración de los docentes de las U.E. María Electa Torres Perdomo y Miguel Enrique Gudiño Villegas y de los aportes de los autores consultados, autores que centran su atención en el aspecto socializador sin desatender el compromiso del docente en el aula como coautor del proceso de aprendizaje. Los juegos que se sugieren solamente indican un camino que el docente si quiere o no puede seguir o tal vez le ayuden a idear otras actividades cortas, amenas, diferentes desde todo punto de vista para abordar el proceso sin tanta dificultad.

Aunque la experiencia de la autora no está centrada en la educación básica de manera directa, no obstante, ofrece estas alternativas que son factibles de realizar con ahorro de esfuerzo y recursos.

Algunas sugerencias antes de realizar los juegos:

1. No juegue por pasar el tiempo, es decir, cubrir el horario.
2. Revise y analice las áreas del nuevo diseño curricular y ajuste el contenido a la técnica del juego.
3. Relacione los ejes transversales y los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales a los objetivos del juego.
4. Adapte el juego a la edad, a los intereses, a las necesidades, a las expectativas de los jugadores, no a los suyos.
5. Recuerde que cada juego es una oportunidad del alumno para fomentar los valores y los conocimientos.
6. Haga énfasis en las actividades que realice con la finalidad que los alumnos se interesen por ellas.
7. Cambie de actividad cuando observe que el grupo se cansa.
8. Todo el material que use debe ser atractivo, funcional y durable. Esto incentiva la participación del jugador.
9. Establezca las reglas del juego. Ajústelas con los estudiantes para fomentar la comunicación, la Participación, la conducta exigida, los movimientos, el tiempo del juego, entre otros.

10. De oportunidad a los estudiantes para que aprendan a dirigir el juego.
11. Evalúe justa y objetivamente la satisfacción personal de cada uno y la del grupo mayor, el qué y para qué aprende con ese juego.
12. Pregunte sobre la forma como hacer un análisis crítico de la sesión realizada.
13. Practique el juego antes de llevarlo a los jugadores. Recuerde que si descubren su talón de Aquiles, pierde la autoridad y el respeto.
14. Prepare todo antes de realizar el juego, cualquier detalle coarta la motivación para ejecutar el juego.

2.2 PAPEL DEL DOCENTE DURANTE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Para que se pueda dar de buena manera un aprendizaje, es necesario contar con ciertos elementos fundamentales como profesor, profesora, alumno, alumna, padres y madres de familia y finalmente las condiciones del aula en las que se está llevando a cabo la enseñanza.



En materia educativa, el elemento principal es el alumnado, sobre él es que este proceso está dirigido y por eso es importante darles las herramientas y los materiales más apropiados para que poco a poco vayan adquiriendo los conocimientos necesarios y de mayor interés por su propia cuenta, por eso es que Bolaños y Molina (1990) explicaban que el docente debe lograr motivar a su estudiantado, para que ellos y ellas se hagan responsables de su propio aprendizaje.

Las poblaciones de ahora se caracterizan por ser más activas que las pasadas, esto quiere decir que cuentan con más recursos tecnológicos que les permiten estar enterando por su propia cuenta de cualquier información.

López (2008) resaltaba que las clases pasivas no son tan recomendadas, ya que el profesor o profesora se encarga de todo y los y las estudiantes sólo deben escribir la materia. Por su parte esta misma autora propone lo siguiente para tomarlo en cuenta en las aulas “el estudiante deja de ser una parte pasiva y pasa a convertirse en parte activa en el proceso de aprendizaje. No encaja en el nuevo Espacio Europeo que un estudiante sea un mero transcriptor de apuntes de una materia” (p. 7).

El hecho de que la población estudiantil repita una y otra vez la materia para repasarla o aprendérsela no quiere decir que la están comprendiendo del todo, para Woolflok (2006) “conocer un objeto, un suceso, no implica simplemente observarlo y hacer una copia o una imagen mental de ellos. Conocer un objeto es actuar sobre él” (p. 41), esto quiere decir que la materia falta ponerla en práctica para conocer con qué fines es que se puede

utilizar, debido a que de ahí es de donde las y los alumnos van a comenzar a hacer las relaciones necesarias para que los aprendizajes se vuelvan significativos.

Euceda (2007) y Labrador y Morote (2008) sobre el papel del y la docente en los juegos didácticos, los veían como un motivador o también llamado iniciador, el cual debe encargarse de transmitirle a cada uno y a cada una de sus estudiantes la alegría y las ganas necesarias para que disfruten de la actividad, de igual forma es necesario que sea flexible para tomar en cuenta las sugerencias que puedan dar sus discentes y que se note que su opinión es tomada en cuenta y así vayan adquiriendo esa confianza para poder opinar dentro de las clases.

Continuando con esta misma autora, también establece que “el docente requiere seleccionar el tipo de juego, de acuerdo a los objetivos y la importancia del docente en la participación y dirección del juego” (p. 54), darle mayor atención a que la actividad que se desee proponer esté acorde con los contenidos vistos, si no, no tendría el mismo efecto. Algo que la autora no menciona y que sería necesario conocer es que la actividad debe estar acorde con el nivel del estudiantado, es decir no muy fácil porque se aburren y tampoco muy difícil porque se pueden desmotivar.

En este proceso de enseñanza-aprendizaje las tareas que debe cumplir el estudiantado vienen a marcar la diferencia en que una actividad alcance los fines deseados o no. Alcaraz et al (1993) establecían que “en cuanto al alumno, lo más significativo es probablemente la responsabilidad que asume en cuanto al aprendizaje” (p. 138), lo que ellos buscan más que todo es que exista ese deseo por parte de los y las estudiantes de llevar la materia al día, para que cuando llegue la oportunidad de trabajar con los juegos didácticos se puedan aprovechar de la mejor forma, para lograr reforzar ese aprendizaje.

Además, Alcaraz et al (1993) también llegan a la conclusión de que la participación activa del alumno o alumna va a depender en parte de la metodología que se esté aplicando en ese momento, ya que debe cumplir con las metas propuestas en materia de motivación y participación constante por parte de todos y todas, ya que conlleva a un mayor intercambio de ideas por las opiniones tan diversas que se pueden manejar en ese momento y con esto el estudiantado refuerce lo aprendido.

Cabe destacar un aporte de Calderón (2013), ella propone que “la importancia pedagógica del juego radica en su capacidad de mediar entre el educando y los contenidos a través de la interiorización de significados y sus niveles de aplicación” (p. 197), si un juego didáctico se realiza, y el estudiantado no aprende o no refuerza algo, es sólo visto como un juego, pero si logra causar algún cambio a nivel de lo aprendido, sí cumplió con su objetivo previo y sí puede considerarse como un juego didáctico.

Entre otras condiciones que se pueden agregar para con la población estudiantil están: mantener el orden durante el transcurso de la actividad, respetar la opinión de las compañeras y los compañeros, respetar los tiempos de participación, entre otras, así el

juego será más grato.

Con el paso de los años tanto la educación como la metodología van modificándose dependiendo de las circunstancias, a continuación, se va a comentar sobre las teorías del juego desde diferentes puntos de vista por parte de los autores y las autoras.

2.3 MEDIACIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO DIDÁCTICO

Antes de comenzar explicando cuál es la mediación pedagógica del juego didáctico dentro del aula, es importante primero conocer qué es en sí la mediación pedagógica, para tal fin se utiliza una definición que aporta Rodríguez (2008) “por mediación pedagógica entendemos la actitud, el comportamiento del profesor que se hace de facilitador; incentivador o motivador del aprendizaje, que se presenta con la disposición de ser un puente entre el alumno y su aprendizaje...” (p. 110). De la definición anterior queda claro que la mediación viene a ser en sí los elementos que permiten enlazar el aprendizaje con el estudiantado, de forma tal que resulte de una manera más sencilla.



La evaluación del juego didáctico como un medio pedagógico ya ha sido estudiada e investigada por varios autores, para esta ocasión se comienza citando a Lázarus (1883), él mismo es mencionado por López (1989) y sostenía que “los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación” (p. 19). En esta oportunidad la mediación pedagógica que brinda el juego está enfocada plenamente a que sirve como un medio para relajarse, esto con el fin de que los y las estudiantes disfruten de sus clases y permita llevarse a cabo el aprendizaje.

En la actualidad se pueden desarrollar dos tipos de clases con el alumnado, la primera sería la clase tradicional (dominante en la actualidad) mientras que la segunda sería la clase lúdica, la diferencia entre estas dos clases radica según lo explicado por Berger (2007) en el simple hecho de que la segunda clase permite explorar, discutir y debatir, es decir otra mediación pedagógica que brinda el juego está relacionada con formar su propio aprendizaje, ya que los juegos se elaboran con el objetivo de resolver un problema, pero para llegar a dicha respuesta requieren de todo un proceso previo, este proceso permite utilizar los conocimientos que se pusieron en práctica y fortalecer así el aprendizaje llevado a cabo en ese momento.

Pero ¿por qué no se recomienda utilizar el método tradicional dentro de un aula? Esta mediación pedagógica que utiliza el docente para facilitar la comprensión de lo estudiado se basa principalmente en la repetición y no en la comprensión del por qué se hace de esa forma, al hacer siempre los ejercicios del libro no se fomenta la innovación educativa ni

por ende la motivación, ya que un ejercicio se va a resolver generalmente de la misma forma que el anterior, por lo tanto, el juego fomenta esos mismos ejercicios pero con implementos o dinámicas completamente diferentes.

Aunado a las mediaciones pedagógicas desarrolladas previamente, también pueden identificarse otras características que aportan los juegos como sería la estimulación de la creatividad, el desarrollo de componentes sociales, afectivos, entre otros. Para ampliar esta idea se toma una cita de López (1989) donde se especifica cuáles son los beneficios que trae consigo a nivel pedagógico el uso del juego dentro del aula:

La creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

¿Pero utilizando el juego dentro del aula se verán algunos beneficios en materia educativa? ¿En verdad puede ser utilizado como ese puente que necesita el docente entre el conocimiento y la consecución del aprendizaje? Para responder a estas dos preguntas se resumirán los postulados de Barrale y Díaz (2006) y de López (1989). Para Barrale et al (2006) el juego resulta una “alternativa nueva en la educación” (p. 54), es importante recordar que es una actividad para la educación, por lo tanto, debe tener una planificación previa para que el objetivo que persigue permita comprender el contenido de esa clase y lograr el aprendizaje deseado, un ejemplo bien claro que aportan estas autoras es que “no podemos plantear un juego de competencia si queremos formar actitud de solidaridad y participación” (p. 54).

Por su parte para López (1989) hablar de juego y aprendizaje es hablar de una misma cuestión, esto porque “en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer” (p. 24), como se mencionó, el juego forma parte importante del desarrollo, por tal motivo el aprendizaje se refuerza de manera significativa cuando hay una actividad lúdica que permita cumplir con dicho proceso.

Además, esta misma autora recalca que “la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a situaciones no lúdicas” (p. 24), al igual que López (1989), Mujina (1975) apoyaba la idea de que el juego permite ampliar la memoria y la atención.

Ya se mencionaron varios autores que, aunque compartan ideas o principios diferentes coinciden en un punto clave y es que los juegos constituyen una parte del desarrollo de todas las personas y que además por medio de sus diferentes actividades se van a lograr la adquisición de nuevos conocimientos y el reforzamiento de lo aprendido con anterioridad.

Partiendo de la explicación brindada en torno a los juegos, ahora se explicará el porqué de la importancia de los mismos durante las clases.

2.4 COMPONENTES DEL JUEGO: OBJETIVOS



Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.

Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad. En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia. En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

- **El objetivo didáctico.** Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.
- **Las acciones lúdicas.** Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos.

Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

- **Las reglas del juego.** Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

REGLAS SE DEBEN DISTINGUIR DE LOS DEMÁS JUEGOS

Las que condicionan la tarea docente. Las que establecen la secuencia para desarrollar la acción. Las que prohíben determinadas acciones. Es necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego y llame la atención de los pequeños acerca de que si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido. Así, se desarrollará, además, el sentido de la organización y las interrelaciones con los compañeros.

La temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma. En las actividades para el desarrollo del lenguaje, por ejemplo, se realizan juegos para la correcta pronunciación de los sonidos, aunque es conveniente señalar que nunca se llevan a cabo cuando el sonido se presenta por primera vez, sino para fijarlo, ya que durante el juego el maestro o la maestra no siempre puede controlar si todos pronuncian correctamente el sonido. Las acciones relacionadas con la repetición del sonido deben darse a aquellos infantes que presenten dificultades, ya que así se les da la posibilidad de que se ejerciten en la pronunciación de uno u otro sonido.

En los juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual los educadores pueden utilizar un juguete (muñeca, títere, etc.) para que dirija la actividad. Esto hace que aumente el interés del niño y la niña. El contenido de los juegos se selecciona teniendo en cuenta que ellos poseen determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que se hace necesario que antes del juego se examinen los objetos que se utilizarán en el mismo. Las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales. Además, en sus juegos van a aplicar lo que conocen acerca de las semejanzas y diferencias entre los objetos. Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar.

2.5 CARACTERÍSTICAS DEBE TENER UN JUEGO DIDÁCTICO

Una vez establecidos estos objetivos es necesario conocer sus características para realizarlo de una manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente:

- Intención didáctica.
- Objetivo didáctico.
- Reglas, limitaciones y condiciones.
- Un número de jugadores.
- Una edad específica.
- Diversión.
- Tensión.
- Trabajo en equipo.
- Competición.



CLASIFICAR A LOS JUEGOS

Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados. También pueden ser de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico.

¿QUÉ PASOS SE DEBERÍAN TENER EN CUENTA PARA ELABORAR UN JUEGO DIDÁCTICO?

- 1) Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- 2) Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- 3) Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- 4) Visualizar el material más adecuado.
- 5) Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- 6) Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- 7) Imaginar el juego como si fuera una película.
- 8) Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- 9) Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- 0) Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

¿QUÉ MATERIALES SE PUEDEN UTILIZAR PARA SU ELABORACIÓN?

Foami, cartulina, cartón comprimido, MDF, madera balsa, pintura al frío, pinceles, materiales de desecho, sellador, plantillas, papel contact y papel carbón, tijeras de formas, marcador acrílico, silicón frío y caliente, tijera con buen filo.

¿CÓMO SE PUEDE PRESENTAR EL JUEGO DIDÁCTICO?

- Con materiales resistentes, adecuados y de alta calidad.
- Colores armoniosamente combinados y llamativos.
- Protegerlos con sellador.
- En la caja debe tener: objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido.

También es necesario considerar, el costo de los materiales. No tiene por qué ser cubierto por los docentes, tampoco han de ser necesariamente ellos quienes los elaboren: la confección de los materiales, fichas, cartones de juego u otros impresos. Perfectamente puede ser una tarea que, en las actividades de educación para el trabajo o computación, los alumnos de grados superiores realizan bajo la tutela de sus profesores. Puede ser una tarea colectiva de todo el colegio .

¿QUÉ DEBE HACER EL DOCENTE AL CREAR UN JUEGO DIDÁCTICO?

El docente en este caso debe: poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños.

Entonces, aquí es donde surgen algunas interrogantes, el docente en esta etapa de elaboración del juego se comienza a preguntar ¿cómo lo hago?, ¿qué le puedo dibujar?, ¿qué habilidades manuales necesito?

Y es cuando él requiere soluciones prácticas como las siguientes: si no sabe dibujar, puede utilizar papel carbón y plantillas; posee la letra y trazos ilegibles, las puede realizar en la computadora o con plantillas; si afirma que no tiene creatividad puede buscar modelos y patrones en revistas; si no posee los recursos económicos suficientes, puede utilizar material de desecho; si no cuenta con suficiente tiempo puede mandar a hacer algunas piezas de madera o cartón.

Una vez realizado el juego, todavía no está listo: falta el ensayo final, cuando se lleva por primera vez a la clase: todos los niños deben jugar.

Si ocurre que ellos no sólo jugaron, sino que disfrutaron, pusieron todo su empeño en realizar la actividad, lo hicieron alegremente y quisieran volver a jugar. Si al finalizar esa partida se hace un alto y se comparte en torno a qué, cómo y porqué se jugó, haciendo mención al contenido revisado, se prolonga el juego, y se potencia la experiencia de aprendizaje (Tirapegui, s/f).

También es recomendable compartir de experiencias de cada uno en el ensayo final y tal vez haya que hacer alguna modificación. Confeccionar el guión didáctico o instructivo para que ese juego pueda ser empleado en otras oportunidades, por otros docentes. Así como también, queda determinar cómo se almacenará ese juego para ser empleado en otros grados o períodos académicos.

Formato del Juego Didáctico

- **Título del Juego:** Nombre que recibirá el juego seleccionado.
- **Área de Conocimiento:** Asignatura al que estará orientado.
- **Objetivos:** Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.
- **Contenidos:** Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.

- **Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.
- **Audiencia a la cual va dirigido:** Población y edades.
- **Número de jugadores:** Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).
- **Duración:** Tiempo.
- **Materiales utilizados:** Lista de materiales.
- **Instrucciones:** Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

Este formato permitirá centrar el objetivo que se tiene con el juego y tener presentes los contenidos a trabajar, así como poder utilizarlo para la audiencia adecuada, el número de participantes y poder tener a la mano las instrucciones en caso de que sea necesario repetirlas.

La idea es que los alumnos jueguen diariamente, no precisamente que todo sea juego (pues entonces no serían actividades separadas, se perdería la novedad o la sorpresa), sino que se combinen con diferentes experiencias de aprendizaje, foros, debates, dramatizaciones, etc., para promover o ejercitar contenidos curriculares, sean conceptuales, procedimentales o actitudinales.

Un aspecto que no se puede descuidar, es lo referido a quién gana. La existencia de un ganador (o un perdedor) no es un ingrediente esencial del juego infantil. Los estudiosos nos dicen que el juego es actividad improductiva. Los deportes son otro capítulo aparte, dado que en ellos la figura del ganador es vital.

Es necesario referirse a otro aspecto. La tecnología ha contribuido con una variedad ilimitada de videojuegos y juegos informáticos que ocupan buena parte del tiempo de nuestros niños y jóvenes. Algunos de ellos fomentan el “todo vale” como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias y/o violentas. No podemos oponernos a esa realidad, pues entretienen, ni competir contra ella. Nuestras clases no pueden ser tan diferentes, necesitamos diversificar el tipo de experiencias de aprendizaje a que sometemos a nuestros alumnos, ya que para muchos de ellos el computador forma parte de sus vidas (Tirapegui, s/f).

Sin embargo, al hacerlo, no asumamos los juegos didácticos como una moda que resuelve todos los problemas. Hagámoslo con plena conciencia de la importancia que tienen las actividades lúdicas en la vida de nuestros alumnos de educación básica y media, pero sin olvidar que el juego es una actividad seria. En fin, no hay excusas para no hacer un juego didáctico bonito, adecuado, resistente y llamativo para los alumnos. “Ningún intento será en vano a la hora de querer convertir el aula de clases en un espacio para el descubrimiento y la solidaridad, el conocimiento, el respeto a las ideas y la diversidad, la formación de ciudadanos críticos y útiles a la sociedad... El anhelo de cualquier maestro con vocación...”

UNIDAD III: METODOLOGIA PARA ENSEÑARA CANCIONES DIDACTICAS

3.1 EL CANTO, LAS CANCIONES Y SU ORIGEN.



El origen de la música y la canción es tan antiguo como el hombre. En los orígenes de la canción, la música y las palabras se encuentran relacionados tanto con actividades religiosas ejemplo: El canto en sus dioses, los mitos religiosos para vencer las epidemias, enfermedades y la muerte misma, como también en actividades de trabajo y recreación que realizaban los hombres primitivos.

A partir del siglo XI es donde se hallan testimonios de las primeras canciones populares creadas e interpretadas por los jungalares, cantores populares que mostraban todo su arte en las plazas públicas cantando a una sola voz, manifestando a través de ellas sus tradiciones y hechos heroicos, eran compositores y poetas intérpretes de canciones amorosas y satíricas en los castillos feudales. En los comienzos del siglo XIX donde se encuentran en Alemania el “LIED” canción que era una composición 35 musical sobre un texto poético acompañado por el piano, por lo general estas canciones eran de tipo amoroso. A falta de notación musical es difícil de hacer un seguimiento histórico de las diferentes manifestaciones de la música popular antes de nuestro siglo.

Lo que ahora se puede grabar antes simplemente se perdería en el tiempo. Finalmente en el siglo XX, gracias a las calificaciones hechas por estudiosos en la materia podemos conocer diferentes tipos de canciones como son: folklóricas, aborígen, popular, etc. Podemos concluir en que la música y el canto han sido y son una compañía permanentemente del hombre a través de su historia.

DEFINICIONES:

DEFINICIÓN ZEBALLOS (1987) Define la canción como un medio de expresión que busca la unión de los demás seres humanos, mediante el lenguaje permite la comunicación, además a reunirse con el resto hace que el niño coopere cantando. Toda actividad que realice el niño con canciones se matiza también con el juego, rondas, etc. Logrando integrarse con el resto.

Del mismo modo BRISEÑO (1995) Señaló que la canción es la expresión más pura del niño por esa misma razón son excelentes medios didácticos para el docente, la práctica y 36 la experiencia de las canciones educa la audición el timbre de voz, expresión rítmica, entonación de los sonidos y refuerzan el aprendizaje de las letras, números, hábitos de higiene, comportamientos, etc.

Por otro lado **GUERRERO (2002)** ha propuesto que el canto escolar es una mezcla de rima armonía y melodía de hechos generalmente imaginarios que busca entretener y enseñar a los niños. También contribuye al aprendizaje del lenguaje del niño. Desde tiempos remotos el hombre, comunicaba ideas, sentimientos, preocupaciones y para ello utilizó el arte cuya manifestación se encuentra en la canción.

TORRES (1977) “El canto y la música está presente en trabajo grupal (pesca, cosecha) y en todas las actividades humanas”.

3.2 EL CANTO, LA MELODÍA, LA POESÍA Y EL RITMO

Las canciones son afición y facultad innata para desarrollar el lenguaje materno, haciendo con ello un lenguaje Universal de comunicación y armonía con el fruto de la vida.

Es también una conexión de sonidos agradables al oído y al alma, los elementos son: **El ritmo, la melodía y el texto.**

1. **El ritmo:** El ritmo es el orden, se encuentra constituido por la melodía, que es la sucesión de sonidos debidamente coordinados y rítmicos, las que al entonarse producen una sensación agradable al oído.



2. **El sonido** es producido por el golpe de los objetos y que al ser transmitido por el espacio y transportado por las ondas sonoras, es percibido por los oídos de manera agradable y viva.

3. **La melodía** es una sucesión ordenada de sonidos musicales apreciados y considerado por el arte; se combinan artísticamente diversas melodías, se tiene un conjunto musical, llamado comúnmente “música”.

4. **El texto** son todas las expresiones que han de entonarse, es conocido como notación musical, comúnmente llamada “letras de canción”

3.3 CANCIONES ESCOLARES

Son aquellas actividades que deben de estar de acuerdo a la naturaleza pedagógica y grado de preparación de los niños en la realidad social y medio donde vive.

CARACTERÍSTICAS DE LAS CANCIONES

ESCOLARES

- **EL TEXTO:** Ser motivador, adecuado a la edad del niño, con vocabulario comprensivo de acuerdo al área de estudio y los objetivos trazados.
- **COMPAS:** Debe ser binario y terciario.
- **RITMO:** Bien marcado que o sean extensos pero si sencillos con un compás binario.
- **MELODÍA:** Presentar claridad, elemental y a intervalos, por conjuntos, evitando modulaciones y alteraciones accidentales. Deben ser interesantes en su significado y que combinen en su realidad con la fantasía, tener humor y ser divertidas.

El contenido del mensaje debe estar en las necesidades musicales, corporales, espirituales.

IMPORTANCIA DE LAS CANCIONES ESCOLARES

Según CALDERÓN Y LUJAN (2006) la canción tiene un rol pedagógico importante en la educación por que ayuda a lograr el desarrollo íntegro de los educandos y a cultivar su sensibilidad estimulando el desarrollo de su personalidad es importante en la formación integral del educando:



- ✓ Ayuda a desarrollar la capacidad auditiva.
- ✓ Colabora en el desarrollo de la memoria, los niños necesitan retener lo escuchado para reproducirlo en el momento. Proceso durante el aprendizaje que es fundamental repetir las experiencias como, reproducir sonidos, palabras, entonar melodías, etc. Constituye una ayuda valiosa para cultivar la memoria.
- ✓ Favorece el desarrollo de la capacidad de expresión y creación.
- ✓ Contribuye a la formación ética y espiritual.
- ✓ Favorece la comunicación y socialización. La canción es un medio de expresión.

Por otro lado GONZALES (1997) señala que la importancia de las canciones radica, tanto en el mensaje del texto como la música, melodía y ritmo que está presenta, en los diversos campos del saber humano las canciones son utilizadas de acuerdo a su situación. Desde que

el hombre nace hasta que se va de esta vida, está ligada al canto, cuando una madre mece a su hijo, utiliza canciones de cuna constituyéndose así en su primera educadora artística, cuando llega a la escuela donde la maestra lo acoge y lo adapta al nuevo ambiente escolar. Ello nos indica que las canciones están ligadas a las diversas manifestaciones del ser humano.

También GONZALES (1995) “Desde la cuna el infante reclama ese asombroso juego de sonidos que los atrae, los fascina y lo duerme la canción de cuna es la primera lección musical que el niño recibe y aprende. (Pág.25)

Pronto descubre que es capaz de balbucear sonidos que lo adormecen con las canciones de mamá”. Todo esto basta para deducir que los cantos son indispensables en la vida de los hombres, sobre su espíritu y sobre su corazón, es decir sobre su inteligencia, afectividad, voluntad y aun, sobre su desarrollo físico si consideramos que el canto permite la mejor función de los órganos del aparato respiratorio y desenvolvimiento del sistema nervioso.

En la medicina por ejemplo se introdujo como terapia en la psicología como arte y parte de la tecnología para propiciar los aprendizajes en los estudiantes.

Así mismo GONZALES (1963) Manifiesta: ¿Cuál es entonces, la finalidad de la educación musical en la escuela?

Contribuir al logro de los valores éticos, estéticos y al embellecimiento de la vida, proceso que debe comenzar precisamente en el niño, para que sea luego en el hombre donde se recojan frutos del ideal pedagógico se traduce en términos de estética y la estética en términos de moral y de pedagogía.

3.4 CLASIFICACIÓN DE LAS CANCIONES

Son todas aquellas que por su ritmo principalmente por su contenido hacen alusión a los pasajes de la vida escolar.

Hay muchísimas clasificaciones del canto para la educación inicial consideramos que la siguiente es la más completa.



Canciones didácticas: Son canciones que revelan una intención didáctica evidente, pretende instruir al niño, a diferencia de los poemas no son rechazados ni cuestionados, atribuimos ello a ritmo, el sonido y la melodía. Podemos mencionar entre ellos: “Nos alimentamos”, “La semillita”, “El viento y las olas”, etc.

Canciones Lúdicas: Son aquellas que permite el juego por el contenido de su lenguaje, ritmo y sonido. También permite una estrecha relación entre el emisor y el oyente, tal es el caso de las canciones de cuna que le gustan a los niños pequeños.

También se consideran en este grupo las rondas y otras que invitan al juego.

Canciones Ecológicas: Son aquellos del mundo natural son canciones que tienen excepcionales condiciones de naturalidad, sinceridad de expresión, sencillez y claridad tiene valor pedagógico equivalente a las lecciones de ciencias naturales dadas por el maestro, su contenido es inspirado una belleza natural objetiva, las plantas, animales y fenómenos de la naturaleza.

Canciones Deportivas: Son canciones para animar las competencias deportivas, atléticas y gimnásticas, también se entonan durante el paseo, salidas por su contenido promueven desarrollo físico de cuerpo.

Canciones Religiosas: Son composiciones preparadas con el propósito de exaltar sentimientos religiosos, mostrar culto y adoración a lo divino. Contribuyen a la formación de los sentimientos religiosos.

Canciones Ocasionales: Son cantos que se aprenden con ocasión del calendario cívico escolar en determinada ocasión con la apertura del año, inicio de semana, meses del año.

Canciones Cívicas Patrióticas: Son cantos que cultivan el sentimiento de amor admiración y respeto por personajes o hechos que son dignos por remembranza, ejemplo y admiración. Así podemos mencionar “Marchas de banderas” “El Himno nacional “.

3.5 CARACTERÍSTICAS DEL CANTO

VARGAS (2000) Señaló las siguientes características:

- Las canciones deben ser breves.
- Debe tener un contenido concordante con los intereses del niño.
- Debe presentar acción y dinamismo.
- El lenguaje debe ser ágil sencillo y ameno.
- Debe tener técnicas onomatopéyicas, estribillos, comparaciones y repeticiones.

3.6 FINALIDADES DEL CANTO

Cultivar los sentimientos cívicos patrióticos, religiosos, morales y folklóricos.

Los cantos referentes a los héroes, a las formas cívicas, glorias de nuestra patria, los cánticos religiosos, los huaynos, mulisas, etc.

Con letras adecuadas para los niños son los que cultivan sentimientos positivos.

Despertar y mantener, el interés a través del proceso de enseñanza y aprendizaje .

El canto es un poderoso medio para despertar y mantener el interés de los alumnos por que invade repentina y prontamente el alma y alegra el espíritu, predisponiendo en consecuencia el trabajo escolar.

Educar la atención y voluntad en los niños y niñas Los alumnos se mantienen atentos en la clase, cuando las actividades escolares son intercaladas con canciones.

Impulsar la autodisciplina:

El canto es una fuente de disciplina y trabajo, muchas veces los músculos están cansados por el trabajo físico, pero el niño tararea o silva una melodía cuando trabaja, por ello se dice que las canciones hacen disipar las penas, es gozo que embarga el alma.

Y así nos ocuparía mucho seguir enumerando las finalidades del canto en la escuela inicial.

3.7 OBJETIVOS DEL CANTO

Los objetivos de las canciones escolares en la escuela inicial son claros y determinantes desde cuatro puntos de vista:

- 1° Como disciplina autónoma.
- 2° Como medio de expresión.
- 3° Como auxiliar de aprendizaje.
- 4° Como medio de recreación.



COMO DISCIPLINA AUTÓNOMA

En los actuales currículos el canto se considera dentro del aspecto “educación por el arte” donde los fines y objetivos están claramente delineados para los centros de educación inicial y primaria, sin embargo su contenido didáctico es muy simple, no conduce a nada concreto en su práctica, de allí que los profesores descuidan la enseñanza – aprendizaje de este importante aspecto del conocimiento que vale tanto como las otras asignaturas estudiadas. El niño no aprende a cantar oyendo y escuchando, sino actuando, experimentando e investigando.

El profesor enseña temas que no domina estas problemáticas dificultan la enseñanza sistemática del canto.

Por eso el canto como disciplina autónoma estudia todos los elementos del arte cantando, que favorece:

- Formar la autodisciplina y capacidad de expresión.
- Sublimar los valores materiales hacia lo bello e ideal.
- Desarrollar el sistema respiratorio y el aparato fonador.
- Descubrir la vocación y perfeccionarla
- Formar nuevas formas de conducta social.
- Sentir alegría, amar el arte y educar al oído, la voz y el carácter.

COMO MEDIO DE EXPRESIÓN

- I. El canto facilita grabar en la mente infantil el contenido las palabras del texto poético que los recuerda perfectamente por asociación de la melodía, también permite fijar los conocimientos del tema, sin dificultades ni fastidios.

2. Educa la buena pronunciación del lenguaje y corrige defectos fonéticos, también permite incrementar el vocabulario ya que facilita la clara vocalización de las palabras.
3. Induce a la comprensión del tema, por las canciones imitativas que sugiere el canto.

COMO AUXILIAR DEL APRENDIZAJE

El canto es aplicable especialmente en inicial, en los cuales juega un papel decisivo, fijando los conocimientos con mayor solides y manteniendo el interés funcional basado en las propias necesidades del educando.

La música y canto en educación inicial cumplen los objetivos de:

- ✓ Simplificar las unidades de aprendizaje, haciéndolas interesantes, amenas y objetivas.
- ✓ Adapta las palabras al sonido y las hace comprensibles.
- ✓ Facilita el avance de los temas que se desarrollan.
- ✓ Aclara o clasifica mejor los asuntos, abstractos fijando los conceptos básicos que el niño debe retener por medio de la melodía y la mímica que utilizan en el canto.

COMO MEDIO DE RECREACIÓN

El canto es un poderoso estimulante, de las vivencias del espíritu por que cambia las preocupaciones en olvidos, los dolores en alivios, es el mejor medio que alivia al niño entristecido o cansado después de una larga acción de clases para restituir su normalidad física y mental gastada durante el trabajo. Así mismo pone en contacto al niño con los valores de la belleza, bondad, justicia y el arte.

LA CANCIÓN COMO ESTRATEGIA

Para desarrollar una sesión de clase utilizando la canción como estrategia se tiene que tomar en cuenta los siguientes procedimientos considerando que estas pueden ser variadas.

- Elige la canción adecuada para el indicador de evaluación.
- Hacer que los niños canten y reconozcan cada palabra de la canción.
- Los niños deben saber reconocer lo que significa las palabras que tú necesitas para llegar al indicador.
- El guía debe saber extraer del niño lo que desea lograr.

3.8 PREPARACIÓN DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL PARA ENSEÑAR CANCIONES

Todo docente debe prepararse en lo siguiente:

- ✓ Cultivar el oído para la apreciación musical en forma sensible (gozo, alegría entusiasmo).
- ✓ Educar la voz adecuada de los niños mediante ejercicios de respiración profunda, pronunciar las palabras correctamente.
- ✓ Imitar a los vocalistas o cantantes de su preferencia para agarrar el ritmo tonalidad y otros recursos.
- ✓ Aprender canciones variadas (folklóricas, escolares, etc.).



y

LAS CANCIONES ESCOLARES EN EDUCACIÓN INICIAL

- ✓ Favorece el desarrollo normal del niño, orienta y forma la personalidad.
- ✓ Encauza el desarrollo de actividades espontaneas.
- ✓ Encauza el desarrollo de hábitos positivos (limpieza, orden)
- ✓ Favorece el desarrollo de sus medios de expresión.
- ✓ Inculca el amor e interés por el tema de la canción.
- ✓ Permite cultivar sentimientos positivos.

LAS CANCIONES COMPUESTAS DE ACUERDO A LOS INTERESES, INQUIETUDES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS

Si tenemos en cuenta que el niño es un ser social, sobre todo un ser biológico, entonces las canciones tienen que ser dosificadas en armonía con su desarrollo psicobiológico. Las docentes debemos prepararnos para estar acorde al momento actual, entonces las canciones deben ser adaptadas a la cultura de los pueblos.

En la etapa de la vida del niño, sus órganos van desarrollándose, (aparato fonador) no presenta los sonidos de igual forma, sus cuerdas vocales no alcanzan notas musicales, por eso las canciones deben ser compuestas tomando en cuenta este aspecto.

NORMAS DE ENSEÑANZA DE LAS CANCIONES

1. Si se va enseñar por primera vez la canción, se elabora en un esquema de aprendizaje para alcanzar el logro y marginar la improvisación que conduce a fracasos.
2. Si el canto aprendido se va a utilizar como motivación con otra área distinta, procure seleccionar la más apropiada.

3. Si el canto afianza la motivación de un tema, primero explique el contenido de la canción para enlazar el tema que se propone desarrollar, porque sola no llenara los propósitos que desea lograr.
4. Si el canto se va utilizar como fijación del conocimiento del tema a tratar procure que sea breve la entonación.
5. Para no caer en el exceso o en el fastidio que degenere el interés.
6. Saber perfectamente las letras y la música del canto que se va enseñar.
7. La dirección del aprendizaje – enseñanza del canto exige del profesor conocimientos pedagógicos, metodológicos, didácticos y técnicos.
8. No exigir al niño un esfuerzo superior a su capacidad mental y organismo bucal.
9. Las clases de canto son colectivas por su propia naturaleza, no por ello el profesor puede descuidar la estimulación individual de cada alumno.
10. Debe cuidar que los niños canten con voz natural y no gritando
11. La profesora realizará sencillas pruebas de audición con sus alumnos, para ubicarlos convenientemente en las formaciones para el canto.
12. Educación de la voz: Es la fase más importante en la dirección del aprendizaje de los cantos escolares.

EL CANTO EN LA EDUCACIÓN INICIAL

El canto es imprescindible en toda actividad escolar por que mantienen el interés del niño, para ayudar en sus necesidades de aprender y contribuir al desarrollo de su sensibilidad artística.

Está comprobado que en inicial y 1° 2° de educación primaria el medio más eficaz para el aprendizaje es el canto, después del juego y las manualidades. Por cuanto la educación musical en los grados citados, tiene por objeto despertar y desarrollar la capacidad de expresión del niño. El aprendizaje de las letras y melodía deben ser simultaneas: por simple imitación al profesor, pero dejando siempre en completa libertad al niño para que haga juego de su imaginación, su originalidad e iniciativas.

El canto en estos grados debe ser sencillo, claro, corto y significativo.

INFLUENCIA DE LAS CANCIONES ESCOLARES EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Educa y desarrolla su coordinación motriz.

- ✓ El niño utiliza el movimiento como un medio no verbal que le permite conocer y desarrollar su personalidad, mediante la actividad corporal.
- ✓ Desarrolla la mente, cuerpo, emoción y se prepara para prestar atención, aprender relajarse a estar tranquilo capaz de resolver su problema con creatividad y crítica constructiva.

Las canciones como factor del desarrollo físico del niño.

- ✓ Porque educa los órganos bucales, desarrolla y fortalece los órganos del aparato respiratorio.
- ✓ Ensancha la caja torácica y facilita la formación de la capacidad auditiva.
- ✓ Las canciones ayudan a que los niños puedan pronunciar correctamente las palabras dándole una entonación adecuada.

Las canciones como factor de la educación intelectual.

- ✓ Facilita el aprendizaje de las palabras y de los números.
- ✓ Desarrolla la memoria.
- ✓ Cultiva la atención.
- ✓ Desarrolla la imaginación.
- ✓ Desarrolla las sensaciones y percepciones auditivas.
- ✓ Desarrolla la coordinación corporal.

Las canciones como factor de desarrollo de la capacidad auditiva.

- ✓ Despierta el interés del educando a temprana edad donde se les enseña a tener calma necesaria para escuchar, concentrarse y aprender canciones.
- ✓ La psicología opina que las canciones sirven de estímulo auditivo, familiarizan al niño diferenciando matices del mundo sonoro y afecto de las personas más cercanas a él. El niño desde los dos años tiene preferencia por las canciones le gusta oír a su mamá.

Las canciones favorecen como factor en el desarrollo de la memoria.

- ✓ Las canciones aprendidas por los niños, ellos solo recordaran las canciones que más les ha gustado que lo recordara siempre con agrado.

Las canciones como factor en la educación moral.

- ✓ La disciplina y responsabilidad se debe impartir en todo momento a los niños, la doctora Montessori dice que para el niño pueda seguir la metodología activa deben aprender a diferenciar lo bueno y lo malo, no debe confundir el bien como inactividad y el mal como actividad a ello se debe hacer que el niño aprenda a que el trabajo es la actividad y es el bien, y la inactividad es el mal. No se puede decir disciplinado a un niño (tranquilo, callado, inmóvil).
- ✓ Las canciones es el complemento necesario de la moral del hombre, pues es aún preciso elemento de elevación moral y espiritual que tiene a presentar la vida como digna de aprecio para hacerle amar, muestra la dulce y tierna intimidad del hogar .

Las canciones como factor en la educación social.

- ✓ Las canciones es un elemento que une a los hombres, los humaniza, lo familiariza y los eleva hacia Dios.
- ✓ La canción realiza el milagro de que las personas se confundan y no tengan el perjuicio social de clases y razas, en todas las circunstancias de la vida se oye una canción ya sea de cuna o sepultura, de alegría o tristeza, de esperanza o de temor, de amor o desengaño, en todo caso para exteriorizar sentimientos de la vida humana.

3.9 EL MATERIAL EDUCATIVO EN LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LAS CANCIONES ESCOLARES

Medios y Materiales Educativos

El proceso enseñanza aprendizaje, el material educativo desempeña una función importante porque facilita el nexo entre las palabras y la realidad. Según ALCÁNTARA (1982)

Los medios son todos los canales a través de los cuales es posible comunicar mensajes.



Podemos citar como medios: la expresión hablada entre ellas se encuentran las canciones, y todos los materiales concretos entre ellas se encuentran las canciones escolares en papelotes con sus respectivas siluetas.

También el contenido mensaje tiene importancia ya que es el conjunto de conocimientos, hechos, proceso, reglas y métodos que se transmiten a los alumnos para que los aprendan.

De esta manera el material educativo es definido, como: Según ORTÍZ, (1992) Material educativo es el conjunto de elementos concretos de carácter instrumental que facilitan al educando la comprensión de los contenidos a través de los sentidos, de los que se vale el docente para esclarecer, fijar, relacionar, conceptos, interpretaciones sobre un área de trabajo.

Los medios y materiales educativos, son los medios auxiliares o recursos materiales de los que se vale el docente para imbuir el conocimiento a los alumnos, para incentivar los sentidos receptivos y ubicar lo abstracto en la mente de los alumnos, facilitando a la vez. La atención, el repaso, la adquisición, la retención o memorización,

Los materiales didácticos tienen incidencia directa en el proceso enseñanza aprendizaje. Es decir al determinar qué medio voy a utilizar para realizar el hecho pedagógico, de inmediato tengo que señalar que material se realizará, por ello se dice que el material didáctico

adquiera importancia en la medida que el docente le ponga creatividad y originalidad en su diseño, uso, selección y adecuación al medio. También, FLORES, (1995)

Material Educativos son todos los medios o instrumentos que ayuden o posibilitan el logro de objetivos. Son soportes para el proceso de aprendizaje del niño y medios positivos y dinámicos que favorece la adquisición de competencia.

Los resultados de los avances científicos y tecnológicos influyen poderosamente para que los medios y materiales de enseñanza aumenten en variedad y calidad y no podemos mantenernos ajenos a este permanente cambio. Tal es así en forma general estos materiales pueden ser abstractos y concretos.

Los materiales concretos estructurados, son materiales elaborados con la finalidad específica, dando oportunidad al niño a satisfacer sus necesidades e inquietudes. Pueden ser láminas, rompe cabezas, modulo desarrollados, dentro de las canciones escolares.

Los materiales concretos no estructurados, son recursos naturales o recuperables, preferentemente las de la zona y otros elementos del uso del niño en sus juegos y actividades como trompitos, chapas, hojas, palitos, semillas, pepas, piedras, etc.

En tal sentido el material educativo, como el canal que transporta mensajes facilitando la comunicación, se vuelve tan imprescindible e importante en el proceso de la enseñanza aprendizaje, al respecto:

IMPORTANCIA DEL MATERIAL DIDÁCTICO

TINOCA, (1999) manifiesta que: Los materiales didácticos son los medios auxiliares que apoya al proceso de aprendizaje en forma sistemática, por eso es importante para consolidar el conocimiento logrado.

- ✓ Entre ellas consideramos que:
- ✓ Facilita la adquisición y la fijación del aprendizaje.
- ✓ Enriquecen las experiencias sensoriales, base del aprendizaje constructivista.
- ✓ Motivan el aprendizaje del tema a estudiar.
- ✓ Facilita la comprensión de los contenidos a aprender.
- ✓ Estimula la imaginación, la capacidad de análisis y abstracción de los alumnos.
- ✓ Promueven actividades creativas de reflexión y verificación.
- ✓ Economizan tiempo en explicaciones.

A estos debemos agregar que los materiales didácticos deben cumplir con los siguientes requisitos:

- Ser adecuado al asunto de la clase.
- Ser de fácil aprehensión y manejo.
- Estar en perfectas condiciones de funcionamiento sobre todo tratándose de aparatos, pues nada divierte y dispersa más al alumno que los “chascos” en las demostraciones.
- Ser exacto, atractivo, claro, aceptable y fácil de manipular.

En suma reunir tanto cualidades pedagógicas como prácticas.

UNIDAD IV: LAS CANCIONES Y SU IMPORTANCIA EN LA LABOR PEDAGOGICA

4. I EL VALOR DE LA MÚSICA INFANTIL:

Unas de las características principales de la música infantil es su valor educativo siendo algo innato al hombre, ello se encuentra apoyado por diferentes pedagogos como Froebel, Décroly, Montessori y las hermanas Agazzi.

“Las cualidades rítmicas de las canciones de cuna e infantiles y de los juegos sencillos inyectan el sentido del tiempo en los músculos y mente del bebe, un ritmo subyacente que lleva a mayor coordinación, equilibrio, percepción corporal, fuerza, agilidad física y, por último, el sentido de la previsión y la capacidad de planear de antemano” (Campbell, 2000).

La música contribuye al desarrollo de la propia inteligencia como bien defiende Gardner (1983), en relación a la teoría de las inteligencias múltiples, con respecto a la mejora de la capacidad memorística y de concentración, al desarrollo motor, en relación al sonido de diferentes objetos, y el de su propio cuerpo en diferentes espacios y tiempos. Además fomenta la capacidad lingüística en relación al vocabulario, expresión, comprensión etc. Y desarrollar aspectos emocionales del niño como las habilidades sociales y la propia creatividad.

Entre las características principales de las canciones destacan sus letras fáciles, debido a sus estribillos repetitivos y a una rima exacta haciendo que sea posible memorizarlas con mayor rapidez. Habitualmente tratan de temas relacionados con niños, animales u objetos de trapo, usando melodías sencillas de fácil entendimiento, que faciliten el juego y su apertura al entorno, por lo que es algo atrayente para los más pequeños.

Uno de los aspectos de interés para todo docente es el vínculo que una canción pueda tener con las emociones, transmitiendo sensaciones de movimiento y felicidad. En todo momento hacen referencia a las emociones, intentando que los más pequeños se expresen a través de canto, e incluso del baile. Malbran y García (2007) exponen la importancia que dicho docente, desarrolle una buena clase mediante la movilización de emociones, promoviendo el interés y el placer en sus alumnos.

La música infantil influye en el propio niño como bien defiende Kokas (1997), apostando por la música como beneficio en el propio rendimiento escolar de los alumnos. Por ello es necesario hablar de Sperry (1973) quien defiende la teoría de la influencia musical en el propio cerebro, produciendo un desarrollo en ambos hemisferios cerebrales:

En el hemisferio izquierdo se desarrolla el ritmo, el movimiento, mecanismo de ejecución musical, aspectos técnicos, la lógica y el razonamiento como el canto y la percepción lineal.

□ En el hemisferio derecho se desarrolla la percepción musical. La creatividad tanto artística con el de la fantasía, el tono de voz durante el cante, la capacidad visual y auditiva, percepción melódica y del propio timbre, y la posibilidad de apreciar e interpretar la música.

En las siguientes tablas se detalla el desarrollo evolutivo de los niños de entre 0 y seis años en relación al ámbito musical:

8 meses	El bebé responde a la música y a cualquier otra estimulación acústica, cambiando su posición y modificando su estado de reposo habitual.
18 meses	El bebé reacciona rítmicamente a la música con una actividad total de su cuerpo. Canturreo o canto espontáneo de sílabas. Imita las canciones que escucha, tarareándolas “desafinadamente”.
2 años	Cantar, percudir y moverse son actividades predominantes. Descubrimiento del sentido rítmico (en general, el cerebro “descubre” el cuerpo: caminar, bailar, sentido del ritmo físico). Interés por los instrumentos. Son estímulo para el canto.
2 años y medio	Distingue música del ruido. Se familiariza con canciones y letras sencillas.

3 años	Canta bien un pequeño fragmento
Percepción	Reproduce estructuras rítmicas de 3 o 4 elementos
	Diferencia negra y corchea
	Reconoce y quiere reproducir melodías simples
	Voz: la3 – mi3
Expresión	Control de la motricidad
	Camina, salta y corre guardando el compás
	Sigue la música golpeando con la mano sobre la mesa
	Entona canciones enteras de ámbito reducido. (se sale del tono)
	Desarrollo lingüístico. Descubre ritmo de las palabras. Onomatopeyas.

4 años

Percepción

No tiene noción de simultaneidad sonora

Confunde intensidad y velocidad

Diferencia más rápido y más lento

Diferencia agudo y grave (relaciona agudo con fino y grave con grueso)

No compara conscientemente tiempos y partes

Le gusta la música y la disfruta

Aumenta la memoria auditiva y el repertorio de canciones.

Explora objetos sonoros

Identifica melodías simples

El juego es la motivación de toda actividad infantil

Expresión

Expresión de ideas y sentimientos con el cuerpo

Entonación más afinada. Canta con otros.

Grupo lleva el mismo ritmo, pero difícil el canto al unísono.

Ámbito melódico más agudo.

Le gusta cantar para otros.

Dramatiza canciones infantiles.

Juegos simples acompañados de canciones.

Inventa canciones mientras juega con ámbito de 3ª menor

Gestos y ademanes en las canciones. Se identifica con el tema que interpreta.

5 años

Percepción

Le gustan ejercicios de concentración rítmica o sonora.

Ordena y clasifica instrumentos y sonidos.

Realiza dictados musicales con grafías no convencionales.

Expresión

Sincroniza movimientos de manos y pies con la música.

Salta con un pie o dos al son de la música.

Entona con precisión los tonos entre do y fa.

Canta melodías cortas y reconoce gran número de canciones.

4.2 CANCIONES DE CUNA

Una nana o canción de cuna es una canción de ritmo suave y relajante para arrullar a un bebé y ayudarlo a dormir. Todas las culturas del mundo tienen sus propias formas de nana, adaptadas a las estructuras rítmicas y melódicas propias de la música folclórica de la zona. La música culta ha recogido igualmente el concepto y lo ha incluido en sus obras.

La nana en la música clásica

Las nanas (canciones de cuna) escritas por compositores clásicos adoptan la forma y nombre de berceuse, que en francés significa «nana» y «cuna», a la vez. Una famosa berceuse es la obra para piano de Frédéric Chopin, opus 57. También es célebre la Canción de cuna (Wiegenlied, op. 49, no. 4), de Johannes Brahms, que el autor escribió en ocasión del nacimiento del segundo hijo de la joven cantante Bertha Faber. Compositores como Franz Liszt, Maurice Ravel, Mili Balákirev, Igor Stravinsky y George Gershwin compusieron igualmente este tipo de piezas.

Melodía y textos

- La nana o canción de cuna es, generalmente, un tipo de canción corta, con una única estrofa de cuatro versos. En ocasiones se añaden sucesivas estrofas sin cambiar la melodía.
- Las melodías tienen carácter melancólico, debido a la forma en que son cantadas, con frecuencia con numerosos melismas
- Los textos suelen centrarse en el miedo y en la cuna, o en la ausencia de ésta o de la mare (madre).
- Es frecuente que el íncipit literario de muchas canciones sea el mismo, pero el texto que continúa no lo sea, bien por ser variaciones tomadas de otras nanas, bien por tratarse de improvisaciones.

Los expertos aseguran que el efecto relajante y tranquilizador de las nanas radica en su ritmo monótono. Este ritmo suele ser muy similar a los latidos del corazón, lo cual contribuye a nivelar la frecuencia cardíaca del bebé. De hecho, se ha demostrado que cuando los niños escuchan una canción de cuna, su frecuencia cardíaca y su ritmo respiratorio descienden, lo que hace que se sientan más relajados y que puedan conciliar mejor el sueño.

Además, el hecho de que sean los padres quienes cantan las nanas, les transmite a los bebés una sensación de cercanía, cariño y seguridad, que les hace sentirse protegidos y confiados, lo cual se traduce en un desarrollo emocional más sólido a largo plazo. Asimismo, las nanas son una herramienta excelente para reforzar los vínculos afectivos familiares y estrechar la comunicación entre padres e hijos.

Estas canciones también son un recurso muy útil para estimular el desarrollo cognitivo de los niños. Se ha comprobado que contribuyen a ampliar el vocabulario infantil, a la vez que

fomentan la creatividad e inteligencia. Algunos estudios han sugerido que los niños cuyos padres les cantaban nanas desde que una edad temprana aprendían a hablar antes, en comparación con los pequeños a los que no les cantaban estas canciones.

4.3 CANCIONES PARA NIÑOS DE 3-6 AÑOS

Desde un punto de vista genérico, entendemos por rutinas aquellas actividades que realizamos diariamente de forma regular, periódica y sistémica con un carácter ineludible.

En cuanto a los hábitos, consideramos que son modos de actuar que aprendemos y/o adquirimos con la intención de satisfacer nuestras rutinas y que, a través de ellos, nos sentimos más seguros en el modo de obrar ante distintas situaciones.

Es por ello que, instaurar rutinas y hábitos adecuados durante la etapa de Educación Infantil permite desempeñar importantes funciones en relación a la configuración del contexto educativo mediante la secuenciación espacio-temporal de las aulas a través de la repetición de actividades y tareas.

Por tanto, para promover la adquisición progresiva de la autonomía en las actividades habituales del alumnado, y siguiendo a Zabalza (2010), las principales funciones que desarrollaríamos al trabajar rutinas y hábitos en el entorno infantil serían:

- Ofrecer un marco de referencia. Una vez que se ha aprendido la correspondiente rutina, el niño o niña es capaz de concentrarse en lo que está haciendo sin pensar ni preocuparse en lo que vendrá después.
- Generar seguridad, dado que se trata de una actividad conocida por quien la realiza.
- Actuar como indicador temporal, puesto que aporta una percepción sensorial de los distintos momentos en los que debe efectuarse la actividad permitiendo saber qué es lo que hay que hacer antes y qué después.
- Potenciar procesos de captación cognitiva, referida a las distintas estructuras que presentan las diferentes actividades a realizar.
- Desarrollar virtualidades cognitivas y afectivas a nivel metodológico con motivo de las posibilidades de aprendizaje posterior que tendrán los niños y niñas respecto a la adquisición de estrategias de planificación y organización de los aprendizajes.

4.4 ALBUM DE CANCIONES INFANTILES POR EDADES

CANCIONES PARA NIÑOS DE 0-3 AÑOS – CANCIONES DE CUNA

A DORMIR

A dormir, a dormir
A dormir, mi bebito.
Que tus sueños sean siempre
De amor, cariño y paz.
A dormir mí bebé
Que los ángeles van
A cantarte y cuidarte
Para que duermas en paz.
A dormir, a dormir
A dormir, mi bebito.
Que tus sueños sean siempre
De amor, cariño y paz.
A dormir mí bebé
Que los ángeles van
A cantarte y cuidarte
Para que duermas en paz.

ESTRELLITA DÓNDE ESTÁS

Estrellita dónde estás
Me pregunto quién serás,
En el cielo o en el mar
Un diamante de verdad.
Estrellita dónde estás
Me pregunto quién serás.
Cuando el sol se ha ido ya
Cuando nada brilla más
Tu nos muestras tu brillar
Brillas, brillas sin parar.
Estrellita dónde estás
Me pregunto quién serás.
Estrellita dónde estás
Me pregunto quién serás,
En el cielo o en el mar
Un diamante de verdad.
Estrellita dónde estás
Me pregunto quién serás.

ARRORRÓ MI NIÑO

Arrorró mi niño
Arrorró mi sol
Arrorró pedazo
De mi corazón.
Este niño mío
Se quiere dormir
Y el pícaro sueño
No quiere venir.
Este niño lindo
Se quiere dormir
Cierra los ojitos
Y los vuelve a abrir.
Arrorró mi niño
Arrorró mi sol
Arrorró pedazo
De mi corazón.
Este niño mío
Se quiere dormir
Y el pícaro sueño
No quiere venir.
Este niño lindo
Se quiere dormir
Cierra los ojitos
Y los vuelve a abrir.

A LA NANITA, NANA

A la nanita nana, nanita ella, nanita ella
Mi niño tiene sueño, bendito sea, bendito sea
A la nanita nana, nanita ella, nanita ella
Mi niño tiene sueño, bendito sea, bendito sea.
Fuentecita que corre clara y sonora
Rruiseñor que en la selva cantando llora
Calla mientras la cuna se balancea
A la nanita nana, nanita ella.
A la nanita nana, nanita ella, nanita ella
Mi niño tiene sueño, bendito sea, bendito sea
A la nanita nana, nanita ella, nanita ella
Mi niño tiene sueño, bendito sea, bendito sea.
Fuentecita que corre clara y sonora
Rruiseñor que en la selva cantando llora
Calla mientras la cuna se balancea
A la nanita nana, nanita ella.

EA LA NANA

Pajarito que cantas en la laguna
No despiertes al niño que está en la cuna.

Ea la nana, ea la nana

Duérmete lucerito de la mañana.

A dormir va la rosa de los rosales

A dormir va mi niño por que ya es tarde.

Ea la nana, ea la nana

Duérmete lucerito de la mañana.

Pajarito que cantas junto a la fuente

Cállate que mi niño no se despierte.

Ea la nana, ea la nana

Duérmete lucerito de la mañana.

NANA DE LAS AMAPOLAS

Mi niño es tan chiquito

Como el jazmín.

Yo lo mezo en la hoja

Del toronjil.

Este niño

Es un copo de nieve pura.

Jamás se vio en el mundo

Tanta blancura.

Todas las amapolas,

Una tras una,

Se inclinan despacito

Sobre su cuna.

Y en el sembrado

Cuentan luego a la espiga

Que lo han besado.

Por eso tiene

Un rubor de amapolas

Sobre la nieve.

Arrullada a mi niño

Ella se duerme.

CALLA PEQUEÑO

Duerme pequeño, no tengas temor
Mamá te va a buscar un ruiseñor
Si su canto no te suena placentero
Mamá te comprará un sonajero.
Y si el sonajero no suena bien
Mamá te mecerá en un vaivén
Y si te cansas del achuchón
Mamá te va a buscar un acordeón.
Cuando el acordeón ya no se escuche
Papá te traerá un perrito de peluche
Y si el perrito no sabe ladrar
Un carro y chupete, papá te va a comprar.
Y si no quieres el carro ni el chupete
Papá te va a traer un lindo juguete.
Duerme pequeño, no tengas temor
Que mamá te canta una nana con amor.

HASTA MAÑANA

Hasta mañana si Dios quiere que descansen bien
Llego la hora de acostarse y soñar también
Porque mañana será otro día
Hay que vivirlo con alegría.
Hasta mañana si Dios quiere que descansen bien
Llego la hora de acostarse y soñar también
Porque mañana será otro día
Hay que vivirlo con alegría.
Todas las horas del día hay que pasarlas muy bien
A la mañana a la escuela para estudiar y aprender
Y cuando llega la tarde jugar o ver la TV
Luego a cenar en familia y buenas noches porque el día ya se fue.
Hasta mañana si Dios quiere que descansen bien
Llego la hora de acostarse y soñar también
Porque mañana será otro día
Hay que vivirlo con alegría.
Hasta mañana si Dios quiere que descansen bien
Llego la hora de acostarse y soñar también
Porque mañana será otro día
Hay que vivirlo con alegría.
Antes de ir a la cama, no hay que olvidarse también
De cepillarse los dientes y del besito después
Pedir a Dios por los niños y por la gente con fe
Por este mundo travieso que se olvidó de querer.
Hasta mañana si Dios quiere que descansen bien

Llego la hora de acostarse y soñar también
Porque mañana será otro día
Hay que vivirlo con alegría.

ESTE NIÑO TIENE SUEÑO

Este niño tiene sueño
Tiene ganas de dormir
Tiene un ojito cerrado
Y otro no lo puede abrir.
Lleva en el camino
Nieve en la heredad
Duérmete, mi niño
Que nevando está.
Este niño tiene sueño
Tiene ganas de dormir
Tiene un ojito cerrado
Y otro no lo puede abrir.
Lleva en el camino
Nieve en la heredad
Duérmete, mi niño
Que nevando está.

DUERME YA

Duerme ya, dulce bien
Mi capullo de nardo
Despacito duérmete
Como la abeja en la flor.
Duerme ya, dulce bien
Duerme ya, dulce amor
Dulces sueños tendrás
Al oír mi canción.

DUÉRMETE MI NIÑO

Duérmete mi niño
que tengo que hacer
lavar los pañales
y sentarme a coser.
Duérmete mi niño
que tengo que hacer
lavar los pañales
y sentarme a coser. (bis)
Este niño quiere

Que lo duerma yo
Duérmalo su mami
Que ella lo parió. (bis)
Duérmete mi niño
Duérmete mi niño.

LA LECHUZA

La lechuza, la lechuza, hace shhh, hace shhh.
Todos calladitos, como la lechuza, hacen shhh, hacen shhh.
La lechuza, la lechuza, hace shhh, hace shhh.
Todos calladitos, como la lechuza, hacen shhh, hacen shhh.

CANCIONES PARA NIÑOS DE EDAD 3-6 AÑOS

CANCIONES PARA LA RUTINA DIARIA

BUENOS DÍAS

Buenos días, buenos días, es mi saludo al llegar y después comenzaremos a jugar y a trabajar.
Buenos días, ¿como estas?, yo estoy bien, ¿tu que tal?, fenomenal, fenomenal.
Me gusta mi cole, me gusta pintar, jugar con los juguetes y el la alfombra descansar.
Me gusta mi profe...

LOS DÍAS DE LA SEMANA

Días de la semana os quiero conocer, para que al levantarme sepa que día es.
Lunes, martes, miércoles, jueves y el viernes es el día que el cole se termina.
Después vienen dos días que es el fin de semana, el sábado y domingo para descansar.
Lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado, domingo y se acabó.
Lunes, martes, miércoles y jueves, viernes, sábado y domingo, son 7 días tiene la semana, 5 en el cole
y 2 en casa. (repetimos una segunda vez)
Sol, solecito caliéntame un poquito, para hoy para mañana, para toda la semana. Lunes, martes,
miércoles y jueves, viernes, sábado y domingo.

LOS MESES DEL AÑO

Los meses del año 12 son, unos tras otros los digo yo: enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio,
agosto, septiembre, noviembre y diciembre.

OTOÑO

Otoño llegó, marrón y amarillo, otoño llegó y hojas secas estampó.
El viento del otoño sopla, soplará, con sus hojas secas, nos gusta jugar.
Otoño llegó, marrón y amarillo, otoño llegó y hojas secas estampó. Chimpón.

INVIERNO

Cuando tengas mucho frío, si el invierno ya llegó, da palmadas con las manos y entrarás así en calor.

Da palmadas con las manos, fuerte, fuerte como yo.

PRIMAVERA

La primavera llegó, de colores todo vistió y a los campos ya despertó. Los pájaros en las ramas cantaban en las mañanas, templadas, de la primavera.

EL TIEMPO

SOL: sol, solecito caliéntame un poquito. Sol, solón caliéntame un montón.

LLUVIA: A dicho el hombre del tiempo que mañana va ha llover. Yo me pongo un chubasquero y el paraguas cogeré. Y unas botitas de goma, para no mojarme los pies cuando me meta en los charcos que la lluvia ha de hacer. Y lloverá, lloverá, lloverá y yo veré, yo veré, yo veré y yo veré las gotas de lluvia caer.

PARA IRNOS DE LA ASAMBLEA A LA MESA

Despacito y sin correr, en la mesa me sentaré.

PARA TRABAJAR

Despacito y sin correr, yo mi ficha muy bien haré

PARA SALIR AL PATIO

Despacito y sin correr ando y ando con los pies.

PARA LAVARSE LAS MANOS

Me lavo las manos con agua y jabón y así muy limpitos comemos tú y yo.

PARA REPARTIR EL DESAYUNO

Soy Caperucita y a la abuelita vengo a ver, le traigo rosquillas, mantequilla y rica miel. Como ella no sabe que a visitarla yo iré, una gran sorpresa y alegría le daré. Chimpón.

PARA CUANDO HAN DESAYUNADO

Campeones, campeones oe, oe, oe. La comida se han comido, mucho van a crecer.

PARA LA HORA DE CONTAR EL CUENTO

Abra cadabra, pata de cabra, cola de viento, conviérteme en un cuentacuentos. PLIIIIIIIM.

PARA LA HORA DE MARCHARSE

Manos arriba a la cabeza, luego a los hombros con gran destreza, a las rodillas, luego a los pies, brazos cruzados, luego al revés. Damos la vuelta, muy despacito, hacemos palmas muy callandito. Ahora más fuerte, damos saltitos, nos abrazamos todos juntitos. Nos agachamos, nos levantamos, decimos adiós que ya nos vamos.

PARA ESTAR EN SILENCIO

Silencio, silencio, si yo fuera silencio me quedaría así.

EL GATO

Era una gato grande que hacía RON-RON, muy acurrucado en su almohadón. Cerraba los ojos, se hacia el dormido, meneaba el rabo con aire aburrido.

Era un ratoncito chiquito-chiquito, que asomaba el morro por un agujerito. Desaparecía, volvía asomarse y daba un gritito, CRI-CRI-CRI antes de marcharse.

Salio de su escondite, corrió por la alfombra y miedo tenía hasta de su sombra, pero al dar la vuelta, escuchó un gran estruendo, vio los ojos grandes de un gato tremendo.

Y aquí acaba el cuento de aquel ratoncito que asomaba el morro por un agujerito.

EL TREN

Chuqui, chuqui, taca, taca, chu.

Chuqui, chuqui hace nuestro tren.

Chuqui, chuqui, taca, taca, chu.

Chuqui, chuqui, hago yo también.

EL RATÓN

Subí a la azotea-a-a
a tender la ropa-pa-pa
me encontré un ratón-ton-ton
bailando la polca-ca-ca,
lo cogí del rabo-bo-bo
lo tiré al barranco-co-co
y se hizo sangre-gre-gre,
con un cristal blanco-co-co.

Subí a la azote-a-a
por segunda vez-vez-vez,
me encontré un ratón-ton-ton
bailando al revés-ves-ves.

Baila ratoncito-to-to,
mira que gracioso-so-so
entra por un lado-do-do
y sale por el otro-tro-tro.

LA DANZA DEL ÍNDIO

Esta es la danza, la danza del indio, subo una mano y digo:

-JAU- JAU-JAU-JAU-JAU

-TUN- TUN –TUN- TUN -TUN -TUN -TUN TUN -TUN TUN –TUN.

Esta es la danza, la danza del indio, subo una mano, subo la otra y digo:

-JAU- JAU-JAU-JAU-JAU

-ALLALLAI, ALLALLAI, ALLALLAI, ALLALLAI, ALLALLAI,
 -TUN- TUN –TUN- TUN -TUN -TUN -TUN TUN -TUN -TUN –TUN.
 Esta es la danza, la danza del indio, subo una mano, subo la otra, muevo un pié y digo:

-JAU- JAU-JAU-JAU-JAU

-ALLALLAI, ALLALLAI, ALLALLAI, ALLALLAI, ALLALLAI,
 -CHIQI GUA- CHIQI GUA, CHIQI-CHIQI GUA.

-TUN- TUN –TUN- TUN -TUN -TUN -TUN TUN -TUN -TUN –TUN.

Esta es la danza, la danza del indio, subo una mano, subo la otra, muevo un pié , muevo el otro y digo:

-JAU- JAU-JAU-JAU-JAU

-ALLALLAI, ALLALLAI, ALLALLAI, ALLALLAI, ALLALLAI,
 -CHIQI GUA- CHIQI GUA, CHIQI-CHIQI GUA.

-NIQUIGUA- NIQUIGUA, NIQUI-NIQUIGUA.

-TUN- TUN –TUN- TUN -TUN -TUN -TUN TUN -TUN -TUN –TUN.

UN RATÓN JUGUETÓN

Un ratón muy jugueteón saltarín y aventurero, parlachín y coqueteón me cantaba esta canción:
 navegaba en un velero, yo era médico-doctor, también era panadero, albañil y conductor.

Un ratón muy jugueteón saltarín y aventurero, parlachín y coqueteón me cantaba esta canción:

Antes era zapatero, fui piloto de avión, yo vendía muchas cosas, trabajaba sí señor.

Un ratón muy jugueteón saltarín y aventurero, parlachín y coqueteón me cantaba esta canción.

UN PAÍS AZUL

Era un país azul, de azúcar y de miel, de barro y de cartón y de papel. Armas de mazapán, murallas de papel, corazas de papel y de algodón.

Era un país donde nunca había gerras, donde siempre brillaba el sol.

Era una país sin tanques ni fronteras, su bandera era el amor.

LA ARAÑA

La araña pequeñita, subió por el balcón,

La araña pequeñita, subió por el balcón,

Vino la lluvia y al suelo la tiró, salió el sol y la araña se levantó.

La araña pequeñita, subió por el balcón,

LA CARITA

Yo tengo una carita, que parece una casita, los pelos de la cabeza parece que són la cejas, los ojos son las ventanas que abro cada mañana. La boca la tengo abierta, ¡ah-sí! Parece que es una puerta, y en el centro la nariz que es un timbre que hace así ¡ pí-pí-pí!

CANCIONES PARA NIÑOS DE EDAD 6-12 AÑOS

El barquito de cáscara de nuez

Un barquito de cáscara de nuez
adornado con velas de papel
se hizo hoy a la mar
para lejos llevar
gotitas doradas de miel.

Un mosquito sin miedo va en él
muy seguro de ser buen timonel,
y subiendo y bajando las olas
el barquito ya se fue ...

Navegar sin temor
en el mar es lo mejor,
no hay razón de ponerse a temblar.
Y si viene negra tempestad
reír, remar, y cantar.
Navegar sin temor
en el mar es lo mejor,
que si el cielo está muy azul
el mosquito va contento
por los mares lejanos del sur.

Un barquito de cáscara de nuez
adornado con velas de papel
se hizo hoy a la mar
para lejos llevar
gotitas doradas de miel.
Un mosquito sin miedo va en él
muy seguro de ser buen timonel,
y subiendo y bajando las olas
el barquito ya se fue



El muñeco Pim Pón

Pin Pon es un muñeco
muy guapo y de cartón, de cartón
se lava la carita
con agua y con jabón...

Se desenreda el pelo
con peine de marfil, de marfil
y aunque se de tirones,
no llora y dice ¡huy!

Pin pon dame la mano
con un fuerte apretón
que quiero ser tu amigo
pin pon pin pon pin pon.

Y cuando las estrellas
comienzan a salir
pin pon se va a la cama
se acuesta y a dormir, ¡a dormir!



La rana sentada

Estaba la rana sentada
cantando debajo del agua.
Cuando la rana
se puso a cantar,
vino la mosca
y la hizo callar.

La mosca a la rana,
que estaba sentada
cantando debajo del agua.
Cuando la mosca
se puso a cantar,
vino la araña
y la hizo callar.

La araña, a la mosca,
la mosca a la rana
que estaba sentada
cantando debajo del agua.
Cuando la araña
se puso a cantar,



vino el pájaro
y la hizo callar...

El señor Don Gato

Estaba el señor Don Gato
sentadito en su tejado
marramiau, miau, miau,
sentadito en su tejado.

Ha recibido una carta
por si quiere ser casado,
marramiau, miau, miau, miau,
por si quiere ser casado.

Con una gatita blanca
sobrina de un gato pardo,
marramiau, miau, miau, miau,
sobrina de un gato pardo.

El gato por ir a verla
se ha caído del tejado,
marramiau, miau, miau, miau,
se ha caído del tejado.

Se ha roto seis costillas
el espinazo y el rabo,
marramiau, miau, miau, miau,
el espinazo y el rabo.

Ya lo llevan a enterrar
por la calle del pescado,
marramiau, miau, miau, miau,
por la calle del pescado.

Al olor de las sardinas
el gato ha resucitado,
marramiau, miau, miau, miau,
el gato ha resucitado.

Por eso dice la gente
siete vidas tiene un gato,
marramiau, miau, miau, miau,
siete vidas tiene un gato



El ratón vaquero

En la ratonera
 ha caído un ratón
 con sus dos pistolas
 y su traje de cowboy.
 Ha de ser gringuito
 porque sólo habla inglés
 a más de ser bajito
 y tener grandes los pies.

El ratón vaquero
 sacó sus pistolas,
 se inclinó el sombrero,
 y me dijo a solas:

What the heck is this house
 for a manly Cowboy Mouse?
 Hello you! Let me out!
 and don't catch me like a trout.
 Conque sí, ya se ve,
 que no estás a gusto ahí,
 y aunque hables inglés
 no te dejaré salir.

Tras la fuertes rejas
 que resguardan la prisión,
 mueve las orejas,
 implorando compasión.

Dijo el muy ladino
 que se va a reformar,
 y aunque me hable en chino,
 yo ni así lo he de soltar.

El ratón vaquero
 tiró dos balazos,
 se limpió las botas,
 y cruzó los brazos:

What the heck is this house
 for a manly Cowboy Mouse



Hello you! Let me out!
And don't catch me like a trout.

Conque sí, ya se ve,
que no estás a gusto ahí,
y aunque hables inglés
no te dejaré salir.

Cucu cantaba la rana

Cú cú cantaba la rana.
Cú cú debajo del agua.

Cú cú paso un caballero.
Cú cú con capa y sombrero.

Cú cú paso una señora.
Cú cú con traje de cola.

Cú cú paso un marinero.
Cú cú vendiendo romero.

Cú cú le pidió un ramito.
Cú cú no le quiso dar.
Cú cú y se echó a llorar.



Que llueva, que llueva

Que llueva, que llueva,
la virgen de la cueva,
los pajaritos cantan,
las nubes se levantan...

Que sí, que no,
que caiga un chaparrón
con azúcar y turrón.
Que se rompan los cristales de la estación.

Que siga lloviendo,
los pájaros corriendo,
florezca la pradera
al sol de Primavera.



¡Que sí, que no!
 ¡Que caiga un chaparrón!
 ¡Que no me moje yo!

Mambrú se fue a la guerra

Cancion Mambru Se Fue A La Guerra

*Mambrú se fue a la guerra,
 mire usted, mire usted, que pena.
 Mambrú se fue a la guerra,
 no sé cuándo vendrá.
 Do-re-mi,
 do-re-fa.
 No sé cuándo vendrá.*

*Si vendrá por la Pascua,
 mire usted, mire usted, qué gracia.
 Si vendrá por la Pascua
 por la Trinidad.
 Do-re-mi,
 do-re-fa.
 O por la Trinidad.*

*La Trinidad se pasa
 mire usted, mire usted, qué guasa.
 La Trinidad se pasa.
 Mambrú no viene ya,
 Do-re-mi,
 do-re-fa.
 Mambrú no viene ya.*

*Por allí viene un paje,
 ¡qué dolor, qué dolor, qué traje!
 por allí viene un paje,
 ¿qué noticias traerá?
 Do-re-mi,*



do-re-fa,
¿qué noticias traerá?

Las noticias que traigo,
¡del dolor, del dolor me caigo!
las noticias que traigo
son tristes de contar,
Do-re-mi,
do-re-fa,
son tristes de contar.

Que Mambrú ya se ha muerto,
¡qué dolor, qué dolor, qué entuerto!,
que Mambrú ya se ha muerto,
lo llevan a enterrar.
Do-re-mi,
do-re-fa,
lo llevan a enterrar.

En caja de terciopelo,
¡qué dolor, qué dolor, qué duelo!,
en caja de terciopelo,
y tapa de cristal.
Do-re-mi,
do-re-fa,
y tapa de cristal.

Y detrás de la tumba,
¡qué dolor, qué dolor, qué turba!,
y detrás de la tumba,
tres pajaritos van.
Do-re-mi,
do-re-fa,
tres pajaritos van.

Cantando el pío-pío,
¡qué dolor, qué dolor, qué trío!,
cantando el pío-pío,
cantando el pío-pá.

Do-re-mi,
do-re-fa,
cantando el pío-pá

Un elefante se balanceaba

Un elefante se balanceaba
sobre la tela de una araña
y como veía que que resistía
fue a llamar a otro elefante.

Dos elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
y como veían que resistían
fueron a llamar a otro elefante.

Tres elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
y como veían que resistían
fueron a llamar a otro elefante.



La vaca lechera

Tengo una vaca lechera,
no es una vaca cualquiera,
me da leche merengada,
¡ay! que vaca tan salada,
Tolón , tolón,
tolón , tolón.

Un cencerro le he comprado
Y a mi vaca le ha gustado
Se pasea por el prado
Mata moscas con el rabo
Tolón, tolón,
tolón, tolón

Qué felices viviremos
Cuando vuelvas a mi lado
Con sus quesos, con tus besos
Los tres juntos ¡qué ilusión!



El burro enfermo

A mi burro, a mi burro
le duele la cabeza
y el médico le ha puesto
una gorrita negra.

Una gorrita negra,
mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
le duele la nariz
y el médico le ha dado
agüita con anís.

Una gorrita negra,
agüita con anís,
mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
le duele la garganta
y el médico le ha dado
una bufanda blanca.

Una gorrita negra,
agüita con anís,
una bufanda blanca,
mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
le duelen las rodillas
y el médico le ha dado
un bote de pastillas.

Una gorrita negra,
agüita con anís,
una bufanda blanca,
un bote de pastillas,
mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
le duelen las pezuñas
y el médico le ha dicho
que se corte las uñas.



Una gorrita negra,
agüita con anís,
una bufanda blanca,
un bote de pastillas,
que se corte las uñas,
mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
le duele el corazón
y el médico le ha dado
jarabe de limón.

Una gorrita negra,
agüita con anís,
una bufanda blanca,
un bote de pastillas,
que se corte las uñas,
jarabe de limón,
mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
ya no le duele nada
pero el muy perezoso
está durmiendo en la cama.

Tengo una muñeca vestida de azul

Tengo una muñeca
vestida de azul,
con sus camisita
y su canesú.
La lleve a paseo
Y se me constipó,
la tengo en la cama
con mucho dolor.

Esta mañanita
Me dijo el doctor
Que le de jarabe
Con el tenedor

Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho, dieciséis.
y ocho veinticuatro,
y ocho treinta y dos.
Ya me sé la tabla de multiplicar,
ya he hecho los deberes,
vamos a jugar.



Debajo un botón

Debajo de un botón, ton, ton,
Que encontró Martín, tín, tín,
había un ratón, ton, ton
ay que chiquitín, tin, tin,

ay que chiquitín, tin, tin,
era aquel ratón, ton, ton,
que encontró Martín, tin, tin,
debajo de un botón, ton, ton.

Es tan juguetón, ton, ton
El señor Martín, tin, tin,
Que guardó el ratón, ton, ton,
En un calcetín, tin, tin



En un calcetín, tin, tin
Vive aquel ratón, ton, ton
Que metió Martín, tin, tin
El muy juguetón, ton, ton.

