

**1.- EL CONCEPTO DE JUEGO Y EL OBJETO LÚDICO**

El juguete, que representa en sí mismo la esencia de la infancia al igual que el juego, también ha ido progresivamente ampliándose en su concepción en la misma medida en que ha crecido la infancia, y como objeto producto de la actividad social del hombre, refleja en sí mismo, el nivel de desarrollo de la sociedad que los crea, tiene grabado en sí y materializado en su estructura el desarrollo histórico-social del hombre, de la misma forma que cualquier otro producto de la actividad material y espiritual del ser humano.

El concepto de juego e infancia, como las características de los juguetes van modificándose a lo largo de la historia conforme va modificándose la sociedad. En la sociedad de hoy la tecnología invade nuestro quehacer cotidiano y atrae fuertemente la atención del niño actual y los juegos y objetos lúdicos entran cada vez más en el terreno de sus actividades y sus conocimientos. Desde siempre el niño se ha fascinado por el movimiento y por el ruido. Muy pronto el bebé se descubre y descubre el mundo agitando sus brazos, empujando o arrastrando objetos. Escucha los ruidos y sonidos. Progresivamente, una nueva comprensión de los fenómenos físicos le dan el poder de actuar él mismo sobre los objetos. En este momento nace la fascinación por los objetos electrónicos ante todo asociados al placer de la acción.

Es a través de la acción y la experimentación como el niño por un lado expresa sus intereses y motivaciones, y por otro descubre propiedades de los objetos, relaciones, etc. La forma de acción o actividad esencial de un niño es el juego. El juego es la fuente de aprendizaje, estimulando la acción, reflexión y expresión. Es la actividad que permite a los niños investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que los capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior.

El alto potencial lúdico y educativo que encierran los juegos y en consecuencia los juguetes que dan origen a ellos deben aprovecharse para estimular sus capacidades. Existen gran variedad de juegos o actividades que desarrollan en el niño de manera integral sus diferentes habilidades visuales, motoras, auditivas, gráficas, lógicas y sociales, permitiéndole el crecimiento de su inteligencia.

**2. EL OBJETO LÚDICO Y EL DESARROLLO DEL NIÑO**

Siempre que se comienza a tratar sobre las particularidades del juguete, sus efectos y relaciones con el desarrollo de los niños, invariablemente se correlacionan con la significación del juego, pues en dependencia de la misma es que generalmente se concibe la elaboración de dichos objetos. J. Piaget establece una clasificación de los juegos que es ampliamente conocida, y en la que se especifican que estos pueden ser funcionales, de construcción, de reglas, de roles, y didácticos, si bien estos últimos no constituyen realmente una categoría en sí mismos, sino una que es extensible a las demás.

Sobre la base de esta clasificación de los juegos se organiza a su vez una idéntica referente a los objetos lúdicos, y se habla entonces de juguetes funcionales, de construcción, de roles, reglas y didácticos, que tienen determinados contenidos, funciones educativas y patrones de acción, estrechamente relacionados con el desarrollo de los juegos a que se refieren, y que se materializan en tipos determinados de objetos que se supone gozan de estas propiedades. De esta manera el juguete aparece como algo sin significación en sí mismo como objeto de la realidad, y sus efectos sobre el desarrollo se valoran solamente en sentido de lo que proporciona el juego como tal. Esto, que en cierta medida es aceptable, limita, sin embargo, conocer verdaderamente las posibilidades del juguete para el desarrollo de los niños, pues solamente lo concreta a la situación del juego. Y si bien esta es la actividad más importante del niño de nivel inicial, no es el único tipo de actividad que estos realizan, y en la cual, el juguete, como objeto de la realidad, también ejerce una acción estimuladora sobre los distintos procesos y propiedades psíquicas, aunque no estén inmersos dentro de una actividad de juego propiamente dicha.

Por ejemplo, cuando un lactante manipula un objeto cualquiera, como puede ser una pelota y realiza varias acciones

repetitivas con la misma, esto no es solo un juego, ya que tales acciones se dirigen al mismo tiempo a conocer el objeto, sus particularidades y propiedades, y no solo a obtener un goce o disfrute con el mismo. A esta primera fase de la actividad con objetos es lo que se suele llamar como manipulación de objetos, y que siempre está dirigida al conocimiento de las características externas de los mismos.

Pero, no obstante no estar en una actividad propiamente de juego, sin embargo, dicho objeto ha propiciado una estimulación de diversos procesos y cualidades psíquicas, tales como la discriminación y diferenciación perceptiva, la concentración de la atención, la generalización de relaciones, el razonamiento, en fin, ha tenido un efecto importante a los fines del desarrollo del niño.

Si esto también puede o no considerarse como juego en una discusión histórica dentro de la ciencia psicológica, algo que no va a ser objeto de análisis en este momento; lo importante es hacer notar que las posibilidades del objeto lúdico para el desarrollo no solo se circunscriben a la actividad de juego en sí misma, sino que van más allá, al conjunto de todas las actividades que el niño realiza en su desarrollo evolutivo; y por lo tanto, su estudio no solamente ha de hacerse en relación con sus posibilidades para concretar los objetivos del juego, sino de las más variadas actividades que ellos hacen, y consecuentemente, referidos a todas sus cualidades y procesos psíquicos y físicos. Y esto amplía, la viabilidad del juguete como medio para potenciar el desarrollo infantil.

De esta manera la finalidad de un juguete es estimular la actividad y la iniciativa de los niños, posibilitando así que los más diversos procesos y cualidades se desarrollen en relación con las particularidades intrínsecas de cada tipo de juguete y lo que éste fundamentalmente promueve en cada acción. Debemos resaltar que cada uno posee y potencia centralmente una función, ejerciendo al mismo tiempo importantes efectos sobre otras funciones. Por ejemplo, podemos suponer que la función de la pelota, está dirigida a promover la actividad motora gruesa y los movimientos finos de la mano, pero al mismo tiempo, también actúa sobre la percepción de la forma, la sensibilidad táctil y la discriminación visual, entre otras propiedades.

Es por ello que debemos considerar a los objetos lúdicos como poseedores de amplias posibilidades de estimulación.

El mismo debe ofrecer al niño la oportunidad de expresarse y poner en práctica las nuevas habilidades adquiridas en las sucesivas fases de su desarrollo, especialmente en el Nivel Inicial, en la que el juego es la actividad fundamental, constituyendo el instrumento básico de su proceso educativo.

### **3.EL OBJETO LÚDICO Y LA CONSTRUCCIÓN DEL PSIQUISMO**

Si el objeto lúdico reviste tal importancia a los fines del desarrollo del niño, es obvio que su elaboración debe relacionarse estrechamente con las sucesivas etapas de la formación del psiquismo, que en cada período plantea necesidades y motivos particulares, los cuales es necesario conocer bien para saber a donde dirigir la estimulación. En este sentido se da una correlación entre el uso que los niños dan al objeto lúdico y las particularidades del desarrollo psíquico en el período. Así, un buen juguete puede servir en las sucesivas etapas de la vida, sin necesidad de estar creando nuevos y más variados juguetes, pues lo que cambia es la manera como los utilizan en las diferentes edades.

Un mismo objeto puede usarse durante mucho tiempo, cada vez de una manera mas compleja, de modo tal que implique una continua estimulación, nuevos elementos que comprometan al niño a hacer un ejercicio mayor de su imaginación y creatividad. Al incluirlo en una actividad de juego cada vez más compleja, el mismo objeto requiere de nuevas acciones psíquicas; esto permite que mantenga su nivel de estimulación, continúe ejerciendo un efecto sobre los procesos y propiedades psíquica, y actúe sucesivamente en las distintas fases de su desarrollo. Pongamos un ejemplo referido al juego de bloques, tan usado en la estimulación del desarrollo sensorial:

- El lactante, lo que generalmente hace, es tomarlos, tirarlos, golpearlos entre sí. Al gatear lleva las piezas de un lugar a otro, llena y vacía un recipiente.
- El niño deambulador, aún no logra construcciones definidas, pero ya puede hacer construcciones simples, como trencitos y pequeñas torres que luego destruye como una fase mas del mismo juego.

- A los tres años, ya hace construcciones más complejas: torres más altas, puentes, trenes y barreras, entre otras.
- A los cuatro años son capaces de incluir su construcción otro juego, se interesan por darle un nombre, y suelen añadirle un argumento a la misma, que forma parte de su representación.
- A los 5-6 años usan las piezas y construcciones de manera libre, asignándoles significaciones simbólicas.

Como vemos los bloques han sido los mismos todo el tiempo, pero ha variado su uso en relación a los cambios evolutivos del niño y de la transformación de sus procesos psíquicos. Esto está también muy relacionado con los distintos periodos de la formación de su personalidad, que cambia las necesidades y motivos, y consecuentemente, las acciones, los intereses y las formas del comportamiento.

De esta manera el uso del juguete mantiene una correspondencia con el surgimiento y subordinación progresiva de los motivos, que constituyen uno de los componentes básicos en el desarrollo de la personalidad en las primeras edades.

Pero además, cuando los niños utilizan un objeto lúdico, experimentan vivencias positivas o negativas relacionadas con el éxito o el fracaso de sus acciones con el mismo, lo que ejerce un efecto en sus emociones y sentimientos.

Esa necesidad afectiva de relacionarse emocionalmente con los objetos del mundo que lo rodea, materializada en los juguetes, determina que cuando los niños no tienen posibilidades de establecer este contacto afectivo con los objetos, por carecer de ellos, sustituyen y le dan categoría de juguetes a diversos objetos: una botella se transforma en una muñeca, un pedazo de madera se convierte en un barco, una escoba se vuelve un caballo. Esta sustitución, que también tiene una explicación en el plano intelectual y que es un componente importante en el juego, tiene además una implicación afectiva muy importante, y va a tener efectos considerables en la formación del niño como persona. Por ello es muy importante que los objetos lúdicos se adapten a las distintas edades e intereses infantiles.

Por lo general se presta atención al desarrollo del juego, mientras que la naturaleza de los objetos que intervienen en dicho juego reciben una consideración secundaria. Sin embargo, los niños conciben invariablemente al juguete desde el punto de vista utilitario, para que le sirvan en el juego, y cuantos más usos puedan concebirles, más los preferirán y durante más tiempo les interesarán.

El mejor juguete es aquel que más se corresponde con su desarrollo, y el que mejor satisfaga las necesidades y motivos que caracterizan su personalidad en formación. Por ello es indispensable un conocimiento profundo de las particularidades del desarrollo infantil para crear juguetes verdaderamente promotores de este desarrollo.

Si bien es cierto que deben concebirse los juguetes en relación con la edad, y por lo tanto, adaptarse al estado actual del desarrollo de los pequeños, es importante también relacionarlos con algunos que se adelanten en algo a sus posibilidades, para que incidan en su zona de desarrollo potencial y les sirvan de estímulo para alcanzar un nivel de desarrollo posterior. Este concepto, tiene una significación particular dentro del proceso de enseñanza y a su vez en la utilización del juguete como medio de desarrollo.

Por su propio devenir evolutivo los niños han de encontrar nuevas formas de acción en los mismos objetos y juguetes, pero el adulto ha de elaborar algunas que los comprometan a utilizar recursos físicos y mentales potenciales. No debemos olvidar que ningún objeto por sí mismo enseña a los niños a actuar, se requiere la participación del adulto, que es el que los pone en contacto con este mundo de los objetos, y andamia las formas de actuación históricamente concebidas para estos objetos.

Debemos recordar que *el juguete no enseña a jugar*, al igual que un objeto cualquiera no demuestra por sí mismo su función, es necesaria una actividad conjunta del niño y el adulto para que, en el propio proceso de su acción, el pequeño asimile las relaciones y funciones que están impresas en la estructura del objeto. En esta actividad conjunta, el adulto, al ubicar algunos objetos que se adelantan un poco al nivel actual de desarrollo del niño, estimula sus zonas de desarrollo próximo o potencial, y se da como resultado un mayor nivel de desarrollo. Luego, ellos aplicarán por sí mismos los conocimientos adquiridos, generalizarán relaciones, y descubrirán por su propia acción nuevos medios y formas de actuación con ellos, en un ininterrumpido proceso de crecimiento y desarrollo.

#### 4. CLASIFICACIÓN DE OBJETOS LÚDICOS

Pedagogos y psicólogos han desarrollado variados criterios para clasificar los objetos lúdicos, lo que está muy relacionado con la posición teórica asumida. En este sentido se encuentra entre las primeras, la clasificación de Bühler, para quien los juguetes podían designarse en tres tipos:

1. Juguetes proyectados para el movimiento y la actividad motora, con vista al desarrollo muscular.
2. Juguetes para el juego constructivo y creador, cuya fase señala el comienzo de la conquista del niño de los materiales que le rodean.

Juguetes que se prestan a la acción dramática, la ficción, y el juego imitativo y capacitan al niño a penetrar en el mundo de la fantasía.

Esta clasificación de Bühler, aparentemente tan simple y poco actualizada para esta época, tiene subyacente un enfoque que visto bajo la luz de un nuevo análisis, ofrece aspectos interesantes de considerar, algo que se ha de retomar cuando se valore la relación del juguete con la estimulación de las inteligencias.

J. Piaget establece una clasificación de juegos y juguetes, que es muy orgánica y consecuente con su teoría del desarrollo del conocimiento, por lo que refuerza el enfoque hacia la esfera intelectual.

Existen clasificaciones que se refieren a las edades cronológicas, relacionando una serie de juguetes apropiados para una determinada etapa del desarrollo, y se habla así de juguetes para lactantes, para niños de edad temprana, para los de edad preescolar. Este tipo de clasificación tiene muchas limitaciones, pues, la edad solo puede constituir una guía general, siendo más importante valorar los procesos y propiedades psíquicas que en un momento determinado del desarrollo son promovidos y estimulados por un tipo dado de juguetes.

Esto nos lleva a clasificaciones que descansan básicamente en los procesos y cualidades en que intervienen, y así tenemos, por ejemplo:

.- Juguetes para la formación de los movimientos finos, prensión, manipulación, etc.

- .-Juguetes para la concentración visual y auditiva.
- .-Juguetes para la discriminación perceptiva.
- .-Juguetes para el desarrollo de la actividad con objetos.
- .-Juguetes para estimular la motricidad gruesa.
- .-Juguetes para el desarrollo del lenguaje.
- .-Juguetes para la generalización de relaciones.
- .-Juguetes para la estimulación de emociones positivas.
- .-Juguetes para el desarrollo sensorial.
- .-Juguetes para la estimulación de los procesos asociativos
- .-Juguetes para la formación de representaciones.

Otra clasificación semejante en la línea conceptual es la siguiente:

- Juguetes para el desarrollo de la fuerza y la destreza motriz.
- Juguetes para las acciones constructivas y creadoras.
- Juguetes para la representación e imitación.
- Juguetes para el desarrollo socioafectivo.
- Juguetes para el desarrollo artístico.
- Juguetes para la adquisición de conocimientos.
- Juguetes de interés científico y de relaciones mecánicas.
- Hobbies o intereses cognitivos especiales.

Estas clasificaciones tienen un fundamento concebido básicamente en la estimulación de determinados procesos y cualidades, pero no contemplan todas las potencialidades susceptibles de ser estimuladas, ni todas las áreas de desarrollo.

## **5.OBJETOS LÚDICOS E INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

En la teoría de las inteligencias múltiples, H. Gardner concibe a la inteligencia en términos de sus resultados y las habilidades que se requieren, por lo que la define como la capacidad de resolver problemas y crear productos en un ambiente naturalista y rico en circunstancias.

Las siete inteligencias se definen como tales, de acuerdo con Gardner, por cumplir criterios o requisitos básicos que la plantean como una estructura integral, lo cual las diferencia del talento, la aptitud o la habilidad. Estas inteligencias plantean determinadas operaciones y habilidades que las caracterizan, y cómo los individuos las utilizan para resolver problemas y elaborar productos, es decir, se dirige a los resultados del proceso.

Los resultados están en estrecha relación con los medios que el ambiente proporciona para su realización, y que se materializan en distintos signos, símbolos y objetos que las estimulan y propician su desarrollo. Es en ese sentido que los juguetes pasan a jugar un rol importante, por formar parte de las experiencias cristalizantes (que estimulan el desarrollo de las inteligencias) en la medida en que son bien elegidos para activar cada tipo de ellas.

Esta teoría reconoce que en cada persona coexisten estas siete inteligencias, y si bien no todas al mismo nivel de desarrollo; la mayoría de los niños pueden desarrollar cada una de estas inteligencias; ya que las mismas funcionan juntas de manera compleja, y existen muchas maneras de ser inteligente dentro de cada categoría.

Estas afirmaciones se combinan consecuentemente con las posibilidades que ofrecen los objetos de la vida real para su apropiada estimulación.

Al valorarse los objetos desde un enfoque promotor de procesos y cualidades psíquicas y físicas, los mismos pueden ejercer una acción estimuladora en aquellas particularidades que constituyen el núcleo central de dichas inteligencias, en especial de aquellas directamente relacionadas con el tipo específico de juguetes, si bien, siendo consecuentes con Gardner y la teoría histórico-cultural, todo objeto ejerce una acción sobre todos los procesos y acciones psíquicas, partiendo de la concepción de la localización dinámica de las funciones cerebrales. Por lo tanto, al clasificar un juguete dentro de una clase de inteligencia, esto se refiere a su función principal, y no a una categorización exclusiva de este tipo de inteligencia.

Partiendo de esta clasificación, del conocimiento del desarrollo y particularidades de los niños en estas edades, y de la especificidad evolutiva de cada inteligencia, se establece la selección para la etapa del desarrollo en cuestión, evitándose así una categorización cerrada por edades. De esta manera, conjugando todos los parámetros al unísono se logra un enfoque más científico para la clasificación de los objetos lúdicos y sus efectos en las inteligencias.

A continuación se detallan algunos juguetes apropiados para cada tipo de inteligencia, recordando que solo es una lista aproximada de los mismos.

### **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia lingüística**

Juguetes con voces y sonidos, muñecos interactivos, teléfonos con voces, micrófonos y karaokes de juguete, juguetes representativos de medios de transporte: avión, auto..., objetos que representen instrumentos de la vida real, títeres, libros de textos e imágenes, animales de madera, plástico y peluche, juegos de café, cocina, dormitorio, comedor, etc., útiles de limpieza y labores, juegos de roles: médico, peluquero, mecánico, carpintero (sus medios e instrumentos), juegos de construcción, imprenta, juego de tránsito vehicular, caballo de madera, pelota, dominó de animales, de colores, de frutas y vegetales, de medios de transporte, etc., cajas de sorpresas, equipos de música, juguetes de cuerda, disfraces, casas de muñecas, loterías, televisor de imágenes, juegos colectivos etc., juegos de láminas, diversas tipo de tarjeteros, banda elástica, espejos, y todos aquellos que estimulen el uso de la palabra en situaciones prácticas.

### **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática**

Juguetes electrónicos de todo tipo, preferentemente con demostración gráfica, que aborden resolución de problemas, cálculo, juegos de engranaje, rompecabezas lógicos, numéricos, de conjuntos diversos, juegos de seriación, comparación, clasificación, identificación, modelos y planos, brújulas, acertijos, juegos de inclusión: de colores, formas, tamaños; calculadoras de juguete, juegos matemáticos de ensarte y encaje, instrumentos científicos de juguete, figuras geométricas de madera y plástico, clavijeros, juguetes mecánicos y de cuerda, electrónicos, dominós de letras y números, juegos de arquitecto, constructores, mecanos, juegos de herramientas, y todos aquellos que impliquen comprender relaciones cuantitativas y patrones lógicos.

### **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia espacial**

Juegos de arrastre y gateo, juegos de engranaje, pizarras, juegos electrónicos con gráficos, rompecabezas de imágenes: animales, plantas, paisajes; mosaicos de formas y colores, dominó de figuras geométricas, animales, colores; laberintos, bloques, libros de imágenes coloreados, cuadernos de colorear, recortar y rellenar, cuentas de ensartar, masa o plastilina, pelotas, juegos de inclusión: figuras geométricas, animales, objetos, etc.; tableros para encastrar figuras, moldes, juego de argollas, modelos de aviones, barcos y otros medios de transporte, cubos de construcción, dados de colores, témperas y lápices de color, crayones, sonajeros, móviles, tentenpié, videos, juguetes luminosos, caleidoscopios, espejos y otros más que permitan la representación de imágenes y las interrelaciones de espacio, figura, forma, color y línea.

### **Juguetes para la inteligencia físico-cinestésica**

Juegos de arrastre, gateadores, pantallas de dibujo, construcciones, engranaje, calesitas, toboganes, aparatos de juego de tareas exteriores, escaleras, triciclo, miniautos, carros de tirar y empujar, masa o plastilina, juegos de dibujo, de construcción, cubo y pala, martillo y tacos, pelotas, tijeras, carretilla, caballo para montar, de plástico o de madera, juegos de argollas, arco y flecha, tiro al blanco, raqueta, patines, juegos de herramientas diversas, caña de pescar, trompo, juego de pompas de jabón, moldes para juego de arena, palitos chinos, regadera, cuerdas, aros grandes, pelotas, trompos, clavijeros, y todo lo que promueva sensaciones somáticas, de equilibrio físico, de aprendizaje manual.

### **Juguetes para la inteligencia musical**

Juguetes electrónicos con sonidos y ritmos musicales, micrófono de juegos imitativos, reproductores de CD, radio y cassettes de juguete, instrumentos musicales de juguete: guitarra, armónica, xilofón, piano, entre otros, equipos de percusión: tambores, pandereta, y otros objetos sonoros, cajas de música, grabadoras, cassettes y compactos infantiles, campanas diversas, flautas y silbatos, maracas, claves, cascabeles, caja china, triángulo, radio y tocadiscos de juguete, castañuelas, chicharras, móviles sonoros, walkman, discman y aquellos juguetes que signifiquen percibir sonidos armónicos y musicales.

### **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia interpersonal**

Juegos de mesa diversos: damas, lotería, dominó, entre otros, juguetes para actividades colectivas: herramientas e implementos laborales, carretilla, disfraces, carpas y juguetes de camping, miniautos, accesorios para juegos de imitación: muñeca, animales de plástico, madera y peluche, títeres, juegos de comedor, dormitorio, escuela, entre otros, pelotas, cestos, útiles de limpieza, juegos de peluquería, y otros elementos de juego de áreas exteriores, teatro de títeres, y todos los demás juguetes que faciliten la comunicación social y el contacto afectivo con los demás.

### **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia intrapersonal**

Juguetes electrónicos de manipulación individual, juguetes con formato de computadora, juguetes que representen objetos de la vida adulta (CD, máquinas fotográficas, teléfonos), caleidoscopio, diapositivas de animales, objetos, frutas

y plantas, móviles, libros e imágenes plásticos, tarjeteros plásticos de figuras, lápices y crayones, tempera, plastilina, arcilla, videos, cajas de sonidos, juegos didácticos con autocorrección, videojuegos, y algunos otros que faciliten la concentración individual y la autointrospección.

Como se observa, la ubicación de los objetos lúdicos responde fundamentalmente al tipo de inteligencia que promueve de manera eficaz, si bien hay juguetes que son «multipropósito», por las infinitas posibilidades que ofrecen para la estimulación del desarrollo, como es, por ejemplo, el caso de la pelota, uno de los más universales, tanto por las inteligencias sobre las que actúa, como por el hecho de ser utilizada en todas las etapas del desarrollo.

Incluso, hasta en la inteligencia intrapersonal, que es tan difícil de estimular en el nivel inicial, la pelota, en el juego solitario, puede constituir un medio de autoevaluación de las propias habilidades. Por eso es que, un juguete sabiamente seleccionado es quizás uno de los medios más afines al niño para estimular sus inteligencias.

## **6.EL DESARROLLO NEUROBIOLÓGICO Y LOS OBJETOS LÚDICOS**

Cuando los educadores decimos que nuestra misión es desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades, estamos hablando del desarrollo integral del niño en todas y cada una de sus facetas.

Así, tendremos que encaminar nuestra acción al desarrollo de lo que desde hace tiempo se conoce como desarrollo de las inteligencias múltiples. Esto cobra preponderancia, pues ya sabemos que la apropiada estimulación desde las etapas más tempranas es la condición fundamental para garantizar la proliferación de las conexiones sinópticas, la complejización de los enlaces neuronales y consecuentemente, el desarrollo intelectual.

Investigaciones realizadas por la Fundación Carnegie, de Estados Unidos, demuestran que al cumplir el niño un año de edad, ya ha perdido un tercio del paquete de neuronas que tenía al momento del nacimiento, y que a los dos años tiene solamente la mitad del número total de células nerviosas que poseía al nacer.

Este cuadro dramático nos alecciona sobre la necesidad de estimularlo de manera adecuada desde que nace, e incluso desde su vida intrauterina.

El componente hereditario y genético determina que en este niño existan predisposiciones biofisiológicas, potencialidades internas relacionadas con las condiciones de su sistema nervioso, la calidad de sus analizadores, las particularidades de su actividad nerviosa superior, el tono y potencia osteomuscular, su actividad vegetativa interna, su intercambio metabólico con el medio, entre otros muchos factores, que constituyen elementos que propician la formación de determinadas facultades físicas y psíquicas. Pero para que estas se manifiesten, requieren de la acción del medio exterior, de la estimulación oportuna, para posibilitar que esas predisposiciones, u otras, se puedan manifestar y constituir capacidades de un tipo u otro, que permitan el desarrollo evolutivo de las mismas, en cada una de las esferas de la actuación humana.

En esto juega un extraordinario papel la actividad conjunta del niño que recién se abre a la vida, con los adultos que lo educan y estimulan, actividad que es la que posibilita el desarrollo psíquico.

Los programas educativos deben tomar en consideración todas las particularidades del sistema nervioso de los niños, en especial las de su actividad nerviosa superior, y las condiciones internas propias de cada uno, estructurando de manera científica dicho sistema de influencias, para el logro de los objetivos que se plantea conseguir en su desarrollo.

Un adecuado diseño curricular deberá tomar en cuenta todas las potencialidades físicas y psíquicas del niño, lo cual equivale a decir que ha de dirigirse a la formación y desarrollo de todas sus inteligencias.

Para su sistematización, es aconsejable tomar como patrón la división que de las mismas realiza Gardner, que relata la presencia de siete inteligencias básicas :

- La inteligencia lingüística, o capacidad de emplear de manera eficaz las palabras, manipulando la estructura o sintaxis del lenguaje, la fonética, la semántica, y sus dimensiones prácticas.

- La inteligencia física y cinestésica, o habilidad para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como propioceptivas y táctiles.
- La inteligencia lógica y matemática, o capacidad de manejar números, relaciones y patrones lógicos de manera eficaz, así como otras funciones y abstracciones de este tipo.
- La inteligencia espacial, o habilidad de apreciar con certeza la imagen visual y espacial, de representarse gráficamente las ideas, y de sensibilizar el color, la línea, la forma la figura, el espacio y sus interrelaciones.
- La inteligencia musical, o capacidad de percibir, distinguir, transformar y expresar el ritmo, timbre y tono de los sonidos musicales.
- La inteligencia interpersonal, o posibilidad de distinguir y percibir los estados emocionales y signos interpersonales de los demás, y responder de manera efectiva a dichas acciones de forma práctica.
- La inteligencia intrapersonal, o habilidad de la autoinspección, y de actuar consecuentemente sobre la base de este conocimiento, de tener una autoimagen acertada, y capacidad de autodisciplina, comprensión y amor propio.

Un currículum científicamente bien concebido debe entonces comprender una serie de contenidos que sirvan como experiencias cristalizantes o estimulantes para cada una de dichas inteligencias, y que permitan la máxima expresión de las mismas, a los niveles que puedan ser posibles alcanzar en cada niño.

### **Inteligencia lingüística**

Contenidos que tengan que ver con la formación y perfeccionamiento de la lengua materna, y en los que se promuevan la narración, hacer juegos verbales, escuchar grabaciones, aprender poesías y cuentos, relatar vivencias, hacer el análisis de las palabras y de los sonidos, expresar ideas de manera oral, valorar el habla de los pares y la propia, hacer rimas y acertijos verbales, ver y escuchar títeres, participar en dramatizaciones, participar en juegos de roles, en suma, actividades que promuevan la comunicación, el intercambio verbal, el hablar y escuchar sobre diversos temas.

### **Inteligencia física y cinestésica**

Los contenidos deberán apuntar básicamente a la realización de actividades manuales y táctiles, de actividades que promuevan los movimientos gruesos del cuerpo como saltar, correr, escalar, reptar, agarrar, que se expresan en la educación física y la actividad motriz independiente, así como de movimientos finos de la mano: modelar, dibujar, construir, realizar danzas y manifestaciones de expresión corporal, hacer juegos de imitación, jugar con elementos y equipos de juegos de áreas exteriores: deslizadores, calesitas, escaleras, equipos de gimnasia, escalar sogas, vencer obstáculos, manipular objetos diversos, realizar todo aquello que promueva sensaciones somáticas, de equilibrio físico, de aprendizaje manual.

### **Inteligencia lógica y matemática**

Contenidos que tengan que ver con el uso de relaciones cuantitativas, la utilización de la teoría de conjuntos, las nociones elementales de la matemática, la solución de problemas, la formación de habilidades intelectuales generales como la identificación, la clasificación, la agrupación, la comparación, la seriación, realización de experimentos sencillos, el uso de juegos mentales y acertijos numéricos, la utilización de rompecabezas lógicos, entre otras tantas actividades.

### **Inteligencia espacial**

Contenidos que promuevan la presentación de láminas e imágenes, la realización de dibujos, modelado y construcción con bloques y piezas disímiles, utilizar laberintos y rompecabezas, visualizar libros ilustrados, videos y películas, hacer degradaciones de color, jugar con mosaicos de formas y colores, dominó de figuras geométricas, animales y colores, manipulación y conocimiento del mundo de los objetos y sus relaciones, conocimiento y práctica de

las relaciones espaciales (detrás, delante, debajo, arriba, a la derecha, a la izquierda, cerca, lejos, entre tantas otras), realización de excursiones y paseos a la naturaleza y museos de arte, etc.

### **Inteligencia intrapersonal**

A pesar de la tierna edad de los niños se incluirán contenidos en los que siempre el educador imprima sentimientos a su presentación, hacer análisis de su juego o comportamiento, propiciar momentos de actividad libre e independiente, de juego ocasional solitario, ofrecer alternativas para la realización de una actividad cualquiera, preguntar al niño como ha llegado a un resultado al finalizar una actividad, promover la opinión individual en la elaboración conjunta de las actividades, hacer recuentos de actividades realizadas en días pasados o en el hogar, explicitación de vivencias personales, en suma, un conjunto de acciones que van formando premisas para el proceso de la autoinspección en etapas ulteriores del desarrollo.

Estas actividades han de incorporarse dentro de estrategias didácticas que posibiliten y ejerciten diariamente las distintas inteligencias, para evitar la sobreestimulación de unas en detrimento de otras. Esto se conjuga de las más diversas maneras, combinando la estimulación de unas mediante actividades pedagógicas propiamente dichas, con la organización de condiciones que permitan la acción libre e independiente en las otras, estructurando tareas que propicien la manifestación de todas y cada una de estas inteligencias.

Pero además deben proveer contenidos que promuevan la formación de normas y valores éticos, de patrones y formas socializadas de conducta, de formación de hábitos, de nociones y sentimientos morales, de goce interno ante las manifestaciones hermosas de la naturaleza y la vida social, y de todos aquellos comportamientos y vivencias relacionados con su esfera emocional que en su conjunto van a incidir, tanto en lo que se ha dado en llamar la inteligencia emocional, como impregnar cada una de las otras inteligencias de un componente afectivo que ha de posibilitar un mejor desarrollo y formación de las mismas, partiendo del criterio de la estrecha unidad de los factores afectivos y cognoscitivos en la formación del desarrollo psíquico.

Esta unidad de los componentes emocionales e intelectuales en la formación y desarrollo en el que cada acto cognoscitivo tiene un correspondiente afectivo, y cada manifestación afectiva y cada manifestación afectiva esta compuesta a su vez de elementos cognitivos, entre los que existe una íntima interrelación e interdependencia causal, constituye hoy, el enfoque más actualizado del desarrollo psíquico, y ha de impregnar, por lo tanto, cualquier acción educativa dirigida a la formación de estos procesos y cualidades psíquicas.

De esta manera las estrategias didácticas concebidas desde una óptica racional que permita cotidianamente ejercitar todas las inteligencias, ha de concientizar el hecho de que la mayoría de las estructuras biofisiológicas y psíquicas de los niños en esta edad están en pleno proceso de conformación y maduración y que, por lo tanto, la acción educativa que se pueda hacer sobre ellas tiene un impacto y significación mayor para el desarrollo que en cualquier otro momento de la vida, sobre todo en aquellas funciones y cualidades que dependan de estas estructuras.

Esto, llevado a un plano más metodológico significa propiciar situaciones de aprendizaje que actúen para estimular el surgimiento y formación de dichas propiedades y cualidades, en todas las posibilidades de desarrollo de cada una de las inteligencias de estos niños.

Como la coexistencia de estas inteligencias en el niño no implica un nivel de desarrollo semejante en cada una de ellas, el educador ha de posibilitar actividades y contenidos de igual dimensión y trascendencia para todas, de modo tal que tengan las mismas posibilidades de manifestación, y que luego, por la acción de las diferencias individuales de cada niño unas se perfilen mejores que las otras, pero procurando desarrollar el mayor número posible de sus inteligencias hasta un nivel apropiado.

Es imposible que en un mismo niño todas sus inteligencias se desarrollen al máximo nivel, pero el fin principal de toda acción educativa ha de hacer que esto sea alcanzable hasta un determinado nivel, lo que solo puede concebirse si proporcionamos experiencias de aprendizaje significativas en todas las inteligencias. Esto se opone a los programas que se dirigen exclusivamente a estimular los procesos sin preocuparse por los aspectos cognoscitivos del devenir evolutivo del niño, y por el contrario se centra en idear diseños curriculares integrales que contemplen todas las líneas del desarrollo, a un mismo nivel de complejidad y de énfasis metodológico.

Esto, por supuesto implica una reorganización y reestructuración conceptual y metodológica de los contenidos y actividades, que en la actualidad, por lo general, descansan en una sobrecarga del tiempo metodológico dedicado al área intelectual, en detrimento del referente a la esfera artística, cinestésico-motora o lo interpersonal. Esto no es una tarea fácil, pues implica romper esquemas que por largo tiempo han caracterizado el enfoque pedagógico de la educación infantil.

Esto tampoco puede llevarse de manera mecánica a un extremo: la cuestión no es dividir el tiempo de actividades por área de desarrollo en partes iguales como se hace con una torta de cumpleaños, sino de encontrar en las bases del desarrollo evolutivo los momentos más apropiados para trabajar unos u otros contenidos, pues sabemos que cada inteligencia tiene su propio ritmo evolutivo, el cual es necesario conocer profundamente para saber como organizar de forma más apropiada la correspondiente estrategia metodológica.

Por eso es imposible que en un momento determinado del desarrollo, los contenidos de uno o varios tipos de inteligencia puedan ser tratados metodológicamente con mayor intensidad o frecuencia, pero aún en este caso la planificación permitirá el abordaje cotidiano, mediante la forma más organizada de la actividad pedagógica, o a través de la propia actividad libre o independiente del niño.

Es importante generar espacios para el desarrollo de cada una de las inteligencias, que forman un sistema funcional complejo, y en el que todas se influyen entre sí. Así, cuando el niño realiza una operación intelectual complicada, como, por ejemplo, construir una pirámide de muchas piezas, no solamente se desarrolla su inteligencia espacial, sino que a su vez se requiere de una destreza motriz para insertar correctamente las partes, lo que estimula su inteligencia física y cinestésica por los movimientos finos que ha de realizar, y obtiene igualmente un placer por su obra realizada con éxito, lo que actúa en la autovaloración por el logro de sus habilidades, que refuerza su inteligencia intrapersonal, y le imprime sentimientos positivos hacia esta actividad, lo que acciona en su inteligencia emocional. Si a esto se le une que verbalice el plan de acción que siguió para realizar su tarea intelectual, como y en que elementos se basó para hacerla y concientice su actuar, esto, decididamente, ha de promover un desarrollo de su inteligencia lingüística.

### **Así, una inteligencia actúa sobre la otra, y todas se entrelazan en un sistema funcional complejo.**

Pero a su vez, y particularmente en el Nivel Inicial, dentro de cada inteligencia hay que posibilitar diversas maneras de ejercitarla, pues hay muchas formas de ser inteligentes dentro de una misma categoría. En una actividad que se dirige a promover la inteligencia musical, habrá niños que tendrán más posibilidades de aprender canciones que otros y, sin embargo, aquellos podrán ser más aptos para tocar un instrumento musical simple, por lo que la planificación ha de contemplar esta diversificación.

Todos los niños han de tener oportunidades de aprender canciones, y todos a su vez posibilidades con un instrumento musical, pero no todos podrán ser capaces de lograrlo a un mismo nivel, o tener igual habilidad en ambas cosas; esto va a tener mucho que ver con las diferencias individuales, las experiencias estimulantes o negativas, las condiciones de vida y educación, entre otras, pero la planificación o el proyecto áulico, ha de estructurarse de forma tal que lo posibilite, en cualquier niño, para que alcancen el nivel de desarrollo que les sea posible, de acuerdo con sus propias características.

Partiendo de lo que biológica y constitucionalmente el niño trae consigo al nacimiento, el medio circundante ha de determinar lo que se concrete o no de estas potencialidades, que se organizan de manera científica en los programas educativos.

Esto conduce, a un último concepto, que es lo referente a la situación social del desarrollo.

Por situación social del desarrollo se entiende una combinación particular de procesos internos del individuo y de condiciones externas del medio, que son típicas en cada etapa del desarrollo, y que condiciona su dinámica en el período y de las nuevas funciones que surgen hacia el final de cada etapa.

Es decir, cada etapa se caracteriza por un conjunto de condiciones que actúan sobre las particularidades del desarrollo

y las estructuras que se forman bajo la influencia de estas condiciones. Por consiguiente, el desarrollo psíquico del niño exige la comprensión, no solo de las condiciones objetivas que influyen sobre ellos, sino también de lo ya formado anteriormente en el plano interno, a través de lo cual se refractan las influencias de estas condiciones.

Más claramente:

*Las condiciones de vida y educación por sí solas y de manera espontánea no son capaces de determinar el desarrollo psíquico, es necesario considerar las propiedades psicológicas formadas anteriormente, y que ya pertenecen a un plano interno, y a través de las cuales se refractan las nuevas influencias ambientales.*

Es decir, lo interno juega un papel importante en cada momento del desarrollo, por lo que para comprender la acción del medio en la formación de las particularidades del niño según la edad, hay que tomar en cuenta, no solamente los cambios que se suceden en este medio, sino también los ocurridos en el propio niño, que condicionan el carácter de esta influencia externa.

En esto juega un papel principal su relación afectiva con el medio, vivencias que son decididamente un producto interno.

La situación social del desarrollo tiene una importantísima repercusión en los diseños curriculares y en la formación de las inteligencias, pues señala cómo cada etapa tiene su propia particularidad que la distingue de las otras, ya que en cada momento del desarrollo el niño tiene una particular formación interna de sus procesos psicológicos, y no es posible concebir el desarrollo sin la interrelación dialéctica de estos factores internos y externos.

Establecer cuales son las particularidades en cada período del desarrollo, como estructurar la influencia externa en concordancia con lo interno que se ha formado, es una condición indispensable para la formación de cada una de las inteligencias, de su relación interfuncional, y de su apropiada estimulación.

De este modo es posible alcanzar un enfoque realmente científico entre la significación de los factores internos del desarrollo partiendo de su substrato material, el cerebro, y los factores externos que se materializan en los diseños curriculares, y que se dirigen a obtener el máximo logro de las potencialidades físicas y psíquicas del niño, en suma, al surgimiento, formación y desarrollo óptimo de todas sus inteligencias.

En resumen, y como conclusiones generales de lo anteriormente expuesto pueden señalarse las siguientes conclusiones:

- Los programas educativos, verdaderamente científicos han de considerar los factores internos, biológicos, constitucionales, genéticos, heredados, particularmente los referentes al cerebro, su estructura y funcionamiento, y la actividad nerviosa superior, que posibilitan la formación de los procesos y cualidades psíquicas, y que surgen como reflejo de la realidad.
- Los programas educativos constituyen la expresión más acabada de las determinantes influencias externas, que condicionan el desarrollo humano, en particular las condiciones de vida y educación en que se forma la personalidad del niño. En este sentido lo externo, el medio circundante, constituye el factor principal en el surgimiento de las propiedades y procesos psíquicos, como expresión del reflejo de la realidad por el individuo.
- Entre ambos factores, lo interno y lo externo existe una interrelación dialéctica, uno no puede existir sin el otro, y ambos condicionan el desarrollo psíquico humano.
- Los programas educativos han de considerar la situación social de desarrollo en cada etapa evolutiva, y estructurarse a partir de estas particularidades.
- Los programas educativos han de tener un carácter integral, por lo que han de dirigirse al logro máximo de todas las potencialidades del niño, y consecuentemente, a la formación y desarrollo óptimo de todas sus inteligencias.

- Los programas educativos, independientemente de la concepción teórica que se asuma en su modelo conceptual y curricular, requieren de un conocimiento profundo de los factores internos del desarrollo, de su interrelación dialéctica con los condicionantes externos, y de una dirección pedagógica y metodológica que sea expresión cabal de esta interrelación.

## **7. EL JUEGO COMO METODOLOGÍA**

Si el papel del educador en el nivel inicial no consiste en transmitir contenidos al niño para que éste los aprenda como fruto de esa transmisión, sino en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectándose al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y desarrollarse; entonces el educador debe asegurarse que la actividad del niño sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y su desarrollo, teniendo un carácter realmente constructivo en la medida en que es a través de la acción y la experimentación cómo el niño, por un lado, expresa sus intereses y motivaciones y, por otro, descubre propiedades de los objetos, relaciones, etc. Es de todos conocido que la forma de actividad esencial de un niño sano consiste en el juego. Jugando, el niño toma conciencia de lo real, se implica en la acción, elabora su razonamiento, su juicio.

Pocas veces, como ocurre con los juegos, se cumplen tan cabalmente las condiciones exigidas por una verdadera didáctica.

Se ha definido el juego como «proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio», y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje, puesto que aprender es enfrentarse con las situaciones, dominándolas o adaptándose a ellas. El juego tiene, además un valor «substitutivo», pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar al doctor, a las muñecas, etc.

Marginal el juego es privar al Nivel Inicial de uno de sus instrumentos más eficaces. Esto no quiere decir, naturalmente, que las demás edades deban quedar excluidas del juego; lo que ocurre es que éste cambia al compás de la madurez general del sujeto y de la evolución de los intereses infantiles.

El juego es, en definitiva, una actividad total; por ello, hacer una distinción entre juego y trabajo, entendiendo por éste una actividad seria y por aquél una actividad informal o un puro pasatiempo, está fuera de lugar; y es que nada hay más serio para el niño que el juego. A él debe, en buena parte, el desarrollo de sus facultades. El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotora), como en el psíquico, porque el niño dispone durante su desarrollo de todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación. Tiene, además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo. Por otra parte es un medio de expresión emocional, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.

Dado que la forma de actividad esencial de un niño es el juego, emplearemos éste como metodología, incorporándolo para favorecer los aprendizajes significativos.

El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje:

Su carácter motivador estimula al niño y facilita su participación en las actividades que a priori pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.

A través del juego descubre el valor del «otro» por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

La actividad lúdica permite el ensayo de una situación en la que el fallo no se considera frustrante.

## 8. LOS EDUCADORES Y LOS OBJETOS LÚDICOS

En las instituciones educativas la utilización de objetos lúdicos como medio didáctico, ha de apoyarse en una sólida base respecto a las posibilidades que el mismo puede ofrecer, y cómo usarlo para alcanzar los objetivos que se propone el educador en sus actividades pedagógicas.

Realmente hablar de un juguete didáctico es casi una tautología, pues cualquier juguete, esté diseñado o no con propósitos de enseñanza, constituye en sí mismo un medio de conocimiento del mundo, y un objeto que propicia ese conocimiento.

Por lo tanto, lo único que diferencia a un juguete didáctico de otro que no se dice que lo sea, es que el primero está dirigido y orientado conscientemente a la consecución de objetivos educativos y concretos, posibilitando dirigir la actividad lúdica de los niños de manera organizada, sistemática y planificada, hacia un objeto específico. Por lo tanto, cualquier área de desarrollo puede tener juguetes didácticos, y cualquier inteligencia puede promoverse por ellos.

Bien sea considerado como didáctico o supuestamente concebido para el disfrute infantil, el uso de los objetos lúdicos, en las instituciones educativas por parte de los educadores ha de tomar en cuenta ciertas consideraciones:

1. El objeto lúdico, al igual que cualquier otro objeto de la cultura humana, no refleja directamente su función, sino que requiere de un aprendizaje progresivo, que se da generalmente en la actividad conjunta de los niños con los adultos. En este sentido, el juguete no enseña a jugar, aunque su fin sea muy evidente. Es el educador, quien pone en contacto al niño con el mundo de los juguetes, y les enseña las acciones que están impresas en su significación.
2. Todo educador ha de conocer profundamente los objetivos y metodología de cada juguete, para dirigir de manera más eficaz el proceso de apropiación por parte de los niños.
3. El niño ha de tener posibilidades de entrar en contacto por sí mismo con los juguetes, y tratar de que sus propias acciones le permitan «descubrir» su función, pero el educador ha de estar disponible a brindar el nivel de ayuda que se requiera en cualquier momento.
4. Todos los niños jugaran con todos los juguetes, para posibilitar la estimulación de todas sus inteligencias.
5. Los niños aprenderán paulatinamente a compartir los juguetes, y la educadora deberá generar situaciones que permitan este aprendizaje. Un buen recurso es estimularlos a jugar de manera conjunta con un mismo juguete, o disfrutarlo por un tiempo y luego prestarlo a los otros.
6. Un mismo juguete va a transformar su uso acorde con las diferentes etapas del desarrollo, por lo que los educadores han de ampliar sus usos y aplicaciones conjuntamente con los cambios que se produzcan en los niños.

## 9. OBJETOS LÚDICOS: DÓNDE Y CÓMO

El mejor lugar para ubicar los juguetes es situándolos en el mayor espacio posible en el suelo, con un sitio especial para guardarlos (cajón, rincón de los juegos, estantes), al alcance de los niños, y bajo su responsabilidad de cuidado. Esta actitud de preservación de los juguetes ha de formarse desde que el niño empieza a desplazarse, para inculcar este hábito desde la más temprana edad.

El alcance ha de permitir que los niños utilicen los juguetes en la medida que lo deseen, permitiéndoles libertad de acción y selección individual. Este hecho de que los juguetes se ubiquen a su alcance es de extrema importancia, pues ayuda al desarrollo de la independencia y a la manifestación particular de sus inteligencias.

La organización de los juguetes en el espacio requiere una serie de técnicas que es preciso conocer, y que facilita enormemente su uso. Veamos algunas líneas generales en las que nos podemos basar para que su uso y conservación sea rentable, eficaz y duradero:

### **1. A la vista y a su alcance:**

Lo que el niño ve, a medida que se va desplazando por el espacio, es lo que va formando sus ideas y planes a la hora de realizar una actividad. Intentaremos que los objetos lúdicos estén a la vista y al alcance de los niños.

Si estos no están a la vista y alcance de los niños será el adulto el que tenga que proporcionárselos, desaprovechando la posibilidad de desarrollar la autonomía del niño y el que tome sus propias decisiones con respecto a la actividad a realizar.

Para hacer visible el material es aconsejable guardarlos en recipientes transparentes o hacerles una abertura de forma que pueda verse el interior de los mismos. Es indispensable poner los materiales al alcance de los niños, utilizando el suelo y estantes y mesas bajas.

#### **1. Con nombres y/o consignas:**

En el lugar en el que se encuentran ubicados los distintos materiales, debemos poner consignas para que una vez utilizado el material por el niño, pueda devolverlo a su lugar de origen. Estos códigos deben ser conocidos por todo el grupo y comúnmente aceptados.

Un buena identificación y clasificación de los objetos lúdicos, favorece hábitos de orden, promueve ejercicios constantes de clasificación por parte de los niños, facilita el control y el conocimiento de su estado por parte del grupo y del adulto, lo que permite un análisis periódico y la toma de decisiones por parte del grupo para mejorar la organización y la distribución de tareas. Así, su uso constituye un elemento educativo básico, y formará parte de las rutinas cotidianas.

### **2. Contenedores**

Es importante la elección de contenedores para cada tipo de material. La forma de estos depende del material que contenga.

Estos elementos pueden ser: bandejas, cajas, baldes de plástico, canastas, etc. Un buen contenedor resalta el material y lo hace visible.

### **3. Distribución en la sala**

La distribución de los objetos lúdicos en la sala dependerá de cada caso en particular. En líneas generales podemos decir, que la distribución puede realizarse de una manera centralizada o descentralizada. En el primer caso, el material se encuentra en dos o tres núcleos (la estantería, la mesa, etc.), pero el acceso de los niños al material se dificulta, ya que en multitud de ocasiones se producirán aglomeraciones; en el segundo caso se sitúa el material al alcance de la mano de los niños cuando lo necesita. Se subdividen los objetos repetidos y se distribuyen en zonas distintas de la sala.

Cada área de actividades, trabajo tendrá los materiales necesarios llevar a cabo y, si tienen que compartir material se sitúa en las zonas cercanas.

### **1. Conservación**

El establecer con el grupo normas sobre la conservación de los objetos lúdicos, constituye un elemento educativo a tener en cuenta. Para ello podemos tener presente las siguientes sugerencias:

- a) No sacar todos los materiales a la vez. Progresivamente el educador irá sacándolos y posibilitará su exploración, fijando normas para su cuidado.
- b) Consignas o dibujos pueden apoyar las normas de conservación del material.

- c) Periódicamente revisaremos juntos el material.
- d) El material deteriorado se retira. Es importante que el grupo sea consciente del nivel de deterioro del material, ya que a partir de este conocimiento podrá poner medidas para que esto disminuya.

## **10. LOS OBJETOS LÚDICOS Y LA EDAD DEL NIÑO**

Se ha hablado mucho respecto a la selección de los objetos lúdicos de acuerdo con la edad, bien sea la cronológica o del desarrollo. Sin embargo, las investigaciones demuestran que esto solo tiene importancia como guía general

El desarrollo del juego, y consecuentemente del juguete, es proceso gradual, siendo su denominador común, la continuidad. Es decir, cada fase del juego es consecuencia de la etapa que le precedió, y en la actual, hacia su final, se van a dar las premisas de la fase posterior. En este sentido, en una misma etapa hay cuestiones referentes al estado actual, a lo que ya fue, y a lo que está por suceder: determinar entonces que un objeto lúdico es propio y particular de una sola edad, puede conducir a graves errores en la educación del niño, en el desenvolvimiento de sus juegos, y en la selección de los mismos. un

Tampoco, por supuesto, puede irse al extremo de no tomar en consideración la edad para la elección de los juguetes, pues en alguna medida cada edad tiene sus correspondientes particularidades y propiedades que le son características. En general es más importante que el juguete se adapte al nivel mental y al desarrollo de la vida en sociedad del niño, que el restringirlo a una edad cronológica.

No obstante, la edad cronológica si tiene importancia en la consideración de la estructura del juguete. En los niños más pequeños, el buen juguete no tiene que reproducir exactamente el objeto en cuestión, sino reflejar en términos generales su función. Sin embargo, el niño al final de la etapa infantil se interesa mucho más por los detalles, y son menos tolerantes con las toscas distorsiones de la realidad en los materiales que se les proporcionan para sus juegos.

En síntesis, de acuerdo con el aumento progresivo de edad el objeto lúdico ha de reflejar de forma más exacta la realidad, para posibilitar un mejor desenvolvimiento del juego infantil.

La edad es también un determinante importante en cuanto a las posibilidades de que el juguete permita la libre iniciativa y creatividad del niño. Es un grave error seleccionar aquellos objetos lúdicos que no permiten la variación y el despliegue de acciones creativas.

Un último aspecto a tener en cuenta es su tamaño. En las primeras edades los niños prefieren los juguetes grandes, de ahí que, por ejemplo las pelotas que se utilizan con estos sean más voluminosas que las usadas con los grupos mayores, lo cual está relacionado con sus posibilidades motrices e intelectuales.

A los niños mas grandes le interesan pequeños automóviles, zoológicos miniaturas, soldaditos, que apenas atraen la atención en las primeras edades.

## **11. EL SEXO Y LOS OBJETOS LÚDICOS**

Las investigaciones han comprobado que existe más similitud que diferencias entre ambos sexos en cuanto a la elección de los juguetes. Esto entra en contradicción con algunos axiomas existentes históricamente en esta problemática del juego infantil: que los varones gustan más del juego activo y organizado, que las niñas prefieren los de carácter pasivo, de naturaleza generalmente sedentaria, y que estas diferencias son más notables alrededor de los 8-10 años de edad.

Si bien es cierto que existen diferencias morfológicas entre los niños y las niñas, estos se relacionan mucho con el tipo de interrelación que sea habitual en el juego, y con los patrones culturales en determinada comunidad educativa.

Cuando los niños y las niñas tienen iguales oportunidades de acceso a los diferentes juegos y juguetes, y no existen a su alrededor criterios y acciones de los adultos, prohibiendo o permitiendo uno u otro tipo de juegos, se observa que ambos seleccionan generalmente los mismos juguetes en las edades más tempranas, y que solo a partir de la edad escolar, básicamente por la acción educativa y social es que comienzan a observarse mayores diferencias.

La experiencia de las instituciones de nivel inicial, respecto a los juegos de roles comprueba que en juegos tan típicamente denominados como femeninos, como es el de la familia o «las casitas», cuando no existe una reprobación social, tanto los niños como las niñas participan de estos juegos, asumiendo sus roles respectivos, y manipulando indistintamente muñecas, utensilios de la cocina, juguetes y elementos de juego que reflejan las diversas acciones hogareñas: limpiar, planchar, lavar, entre otras. Esto no causa, por supuesto, problemas en la identificación sexual.

De igual manera, en un juego habitualmente considerado de «varones», como el de las construcciones, las niñas también asumen roles de albañiles o choferes, al igual que los niños. Es obvio que la elección de los diversos juguetes estará entonces más relacionada con los propios intereses que determinada por los sexos.

Los problemas de identificación sexual no están dados porque el niño o la niña utilicen un tipo específico de juguetes, esto es un efecto, y no una causa de estos problemas.

No obstante, los niños suelen ser más activos y dinámicos que las niñas, y hay investigaciones que señalan la existencia de diferencias caracterológicas, que se consolidan hacia mediados de la edad preescolar, y que como consecuencia de ello sus juegos pueden ser más movidos y menos sedentarios que los de las niñas; esta verdad evidente no tiene que ver nada con un origen sexual, sino con patrones de educación y socialización.

De esta manera, aunque niños y niñas jueguen a lo mismo, y usen los mismos objetos o juguetes, el juego de los primeros siempre será de una mayor intensidad corporal y dinamismo. Lo importante entonces no es definir juguetes para niños y niñas, sino su relación con la esfera y las particularidades físicas y motoras.

## **12.COMO USAR LOS JUGUETES EN EL HOGAR**

Los padres deben conocer, no solamente juegos y actividades, sino también como usar los juguetes en el hogar. En este sentido, pueden adaptarse las anteriores recomendaciones, a las cuales podemos añadir las siguientes:

Los hijos deben elegir libremente sus juguetes, por lo que los padres no deben imponerles sus propios gustos. Solo es aconsejable realizar alguna intervención cuando el niño selecciona un juguete no adecuado para su edad y desarrollo.

Los padres deben dejar jugar a sus hijos con sus juguetes. No es infrecuente que se le compre al hijo un juguete, y luego sea el padre o madre el que juegue con el objeto. Por otra parte, el juguete que se le compra al niño es para su uso voluntario y no para tenerlo en exhibición. En más de una ocasión hemos conocido de casos en que la niña, por ejemplo, tiene una colección de muñecas con las que nunca ha jugado, pues los padres no le permiten su uso, porque «las rompen», o «ha costado mucho dinero».

Los padres han de saber que el juguete más costoso no es siempre el mejor, y han de preguntar a los educadores respecto a cuales adquirir para sus hijos. También en ocasiones se ve a padres que compran un juguete que les parece «lindo», y que luego el hijo no disfruta y dejan pasar por alto otro que realmente es fundamental para su desarrollo.

Los padres deben saber que el juguete no enseña a jugar, y que deben participar junto a ellos en una actividad conjunta plena de afectividad, paciencia y comprensión.

Los padres han de evitar en sus hijos la formación de una actitud consumista hacia los juguetes, y que no todo en la vida se puede tener.

A su vez han de enseñar a sus hijos a compartir sus juguetes con otros niños, y posibilitar el contacto grupal de los mismos.

Padre y madre han de jugar indistintamente con sus hijos varones y mujeres, y en ocasiones harán de esto un evento que agrupe a toda su familia.

Al igual que con los educadores, muchas otras recomendaciones pudieran darse a los padres para el mejor uso de los juguetes con sus hijos, estos pocos consejos son solo un alerta inicial de los que han de tomar en cuenta en la educación de sus hijos.

El juguete expresa su importancia como elemento desarrollador de la formación y educación de los niños, y destacan sus enormes potencialidades para la estimulación de todas sus inteligencias.

Jugar es la primera y esencial actividad de los niños. Por eso su concepción deberá estar expresamente pensada para ellos y cumplir una serie de normas de seguridad que no se fijan de manera aleatoria ni gratuita, sino tras un largo estudio por parte de los expertos.

Desde el juguete de lata hasta nuestros días, la evolución de la seguridad en los objetos lúdicos ha sido constante e incluso, en algunos aspectos, espectacular. El uso de nuevos materiales o diseños especiales, entre otras medidas, están enfocados a lograr que el juego del niño sea, ante todo, un juego seguro.

Muchos países han dictado leyes y decretos sobre la seguridad de los juguetes donde se detalla los riesgos particulares a evitar en la fabricación de los mismos y de los materiales que los componen, considerando las razones de uso y la edad de los niños a los que van destinados

Por ejemplo en España se dividen los riesgos en cinco grandes grupos: propiedades físicas y mecánicas, propiedades químicas, propiedades eléctricas, higiene y radiactividad. Una mirada sobre estos nos permitirá profundizar en los puntos más importantes de la seguridad de los juguetes.

En el aspecto relacionado con las propiedades físicas y mecánicas, se exige la comprobación de la resistencia mecánica de los juguetes y de cada una de sus partes, para evitar que la rotura o deformación de los mismos pueda causar heridas. Hace hincapié también en los riesgos derivados de los bordes y puntas accesibles de los juguetes. Dentro de este apartado las normas son especialmente exigentes en lo que a los niños menores de 36 meses se refiere.

Con respecto a la inflamabilidad se recogen las condiciones que al respecto deben cumplir los juguetes y los materiales de composición. Así, en caso de contacto con el fuego la llama ha de apagarse cuando se retire el juguete del foco, y, en caso de arder, ha de hacerlo lentamente y con poca velocidad de propagación de la llama.

Para evitar el riesgo de inflamabilidad no se permite el uso de celuloide, ni de materiales de superficie filosa que presenten un efecto relámpago al aproximarlo a la llama. Por otra parte, los juguetes no deben contener gases, sustancias ni líquidos inflamables o susceptibles de serlos en contacto con otros elementos.

En el apartado de las propiedades químicas, la normativa específica: «los juguetes serán diseñados y fabricados de forma que su ingestión, inhalación, contacto con la piel, las mucosas o los ojos no presenten riesgos para la salud o peligro de heridas».

Se establecen, limitaciones en el uso del plomo, antimonio, arsénico, bario, cadmio, cromo, mercurio y selenio.

En cuanto a la higiene y la radioactividad, deben ser concebidos con condiciones de higiene y limpieza a fin de evitar riesgos de infección, enfermedad y contagio. No podrán contener elementos o sustancias radioactivas en proporción perjudiciales para la salud.

Pero tenemos que tener siempre presente que la seguridad de un juguete no depende exclusivamente de su concepción, diseño y fabricación, sino de la correcta elección de los mismos en función de la edad y capacidad intelectual de los niños o niñas.

### **13. ALGUNAS DEFINICIONES DE JUEGO**

Dice Winnicott:

Es en el juego y solo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad , y solo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo.

Dice Nachmanovicht:

El juego no puede definirse, porque en el juego todas las definiciones resbalan, bailan, se combinan, se hacen pedazos y se recombinan. El juego es una actitud, un espíritu, una forma de hacer las cosas.

Dicen Grillo-Rodrigo:

Cuando trabajamos en nuestra mejor forma nos acercamos al juego. Jugamos, nos sentimos bien y mostramos muchos síntomas de la adicción, solo que se trata de una adicción que da vida en lugar de quitarla.

### **BUCEO BIBLIOGRÁFICO PARA SEGUIR APRENDIENDO**

A.M.E.I. Juegos y juguetes. Proyecto el Alba.

Gardner H: Las Inteligencias múltiples Ed. Vergara

Nachmanovitch Stephen Free Play Ed. Planeta

O.M.E.P. Dense Garon Una ludoteca para ti.

Winnicott.D. Realidad y Juego. Ed. Gedisa