

II.- PLAN PARA LA ETAPA PRE-ESCOLAR.

- De las fases del aprendizaje infantil.
- De los atributos de los infantes.
- De las Responsabilidades.
- Del plan y de los programas.
- De las actividades sistemáticas de desarrollo, por temas y edades.
- 246 actividades adicionales de desarrollo.

En el capítulo correspondiente de la Teoría del Conocimiento hemos dicho que el bebé, ya nacido, empezaría a formarse una conciencia de la realidad a través de la percepción **sensorial** de su medio físico, la que sería acomodada y retenida por el cerebro para demostrarse a través de la imitación, muestra clara de su aprendizaje y de su identificación con el medio.

También aclaramos que lo sensorial no se limita a los mecanismos de perceptibilidad de los cinco sentidos tradicionales sino que se extiende a su significancia etimológica (*sensus, sentire*), es decir, involucra a las sensaciones (como la del equilibrio, del peligro, de seguridad cuando está en brazos de la madre, de miedo a la oscuridad, alegría ante la percepción de la luz y sus colores, temor al ruido no escuchado antes), a los sentimientos (como los de vergüenza, del humor), a la significancia (como la importancia de un cumpleaños o de una acción de emergencia). En la forma que él perciba todo este conjunto de acontecimientos, determinará su aprendizaje de lo que es armonía y desarmonía, y, con ello, de su vida futura (*Vaya a cambiar la música de la radio*).

Normalmente (reconociendo la vaguedad del término cuando hablamos de infantes), ellos por instinto, “quieren” **aprender**.

De las fases del aprendizaje infantil.

Al comienzo miran todo, observan, examinan, tratan de palpar, tratan de coger como puedan (se frustran si no lo logran), lo cogido se le llevan a las narices para olerlo (reaccionamos con ‘violencia’ porque creemos que se lo llevarán a la boca), lo inodoro sí que se le llevan a la boca para adquirir información de su sabor; responden a estímulos luminosos y auditivos y –si están saludables y satisfechos- todo esto lo hacen ‘alegremente’... Diría que lloran en la oscuridad, las primeras veces, porque creen que han perdido la capacidad de ‘percibir’ (después lo hacen porque es el truco que logra su aparición).

La segunda fase del aprendizaje infantil corresponde al tiempo en que el niño empieza a gatear y se caracteriza por su ánimo investigador y por sus deseos de interactuar con su medio, y no pierden oportunidad de explorar el vecindario del ambiente en que habitualmente se desenvuelven. Es la época de los gestos y de las imitaciones; son capaces de reconocer (memoria) y de identificar (asociación de ideas).

La tercera fase se caracteriza por su facilidad memorística y por su imaginación (coordinación de ideas ‘sueltas’); gozan sus descubrimientos y demuestran grandes deseos de aprender (“¿por qué esto...?”, “¿por qué no esto otro?”) **Quieren saber.**

En la segunda etapa debemos tener cuidado con los “¿por qué?” y los “porque” porque estas palabras involucran la participación de la razón; ellas marcan el comienzo del paso al conocimiento empírico y –por lo tanto- este tipo de preguntas deben dejarse para la tercera etapa, y teniendo presente que las respuestas deben estar relacionadas con experiencias que ‘conviene’ que perduren en la memoria.

Si estamos de acuerdo con estas ideas, ¿Por qué, entonces, no usamos este conocimiento para determinar la metodología del aprendizaje infantil, el que se resumiría en **satisfacer la curiosidad natural maximizando la exposición a experiencias ‘entretenidas’?**

De los atributos de los infantes.

¿Cuáles son los recursos o atributos que los niños ‘proporcionan’ para que se les cultive física, mental y espiritualmente?:

- **Instinto;** entendiendo por ello la capacidad mental de reacción natural, involuntaria e inconsciente que tiende a asegurar la supervivencia de individuos y especie. No confundir con sugestión o condicionamiento reflejo.
- **Condición innata,** lo ‘nacido’ simultáneamente con la persona; lo genético.
- **Los sentidos,** se les ha explicado en detalle en la “Teoría del Conocimiento”, aquí solo resaltaremos que aunque el conflicto “cerebro - mente” -entre las ideas ‘reduccionistas’ y las ‘causalistas no materiales’- todavía no se ha resuelto, pocos dudan de que hay una relación directa entre la masa neuronal y la capacidad de actividad mental, en lo que se refiere a formación de ideas y a reflexión. Tampoco se duda de que, si las condiciones nutritivas y ambientales son las adecuadas, las neuronas aumentan en cantidad para satisfacer la necesidad de ‘almacenar’ una creciente ‘información sensorial’.

De las Responsabilidades.

Es responsabilidad de los padres, en primer lugar, el estimular en los hijos los sucesivos niveles de exploración. Para optimizar los resultados del aprendizaje, los padres o –a falta de ellos- los cuidadores o facilitadores de niños (¿existirán? -cuidado con los abuelos) deben:

- crear los ambientes –interno o externo- grato, donde el niño disfrute jugando **sus** juegos; donde el intercambio entre facilitador y niño(s) sea ‘espontáneo’ (nadie mejor que la madre –no asociada al ‘consumismo’- para crear esta atmósfera).
- desarrollar –como primera prioridad- sus aptitudes físicas, y -como prioridades secundarias- lo intelectual, moral (conducta disciplinada), artístico y social, conforme a sus particulares grados de percepción sensorial. El no respetar esta prioridad del desarrollo físico es un grave error porque el no hacerlo, contrariamente a lo que se ha

pretendido fomentar, desmedirá –por falta de vitalidad- para siempre las capacidades intelectuales del niño. (*Adiós al negocio de escuelas para superdotados; es el caso típico del tiro por la culata*).

- tratar de cubrir el máximo de cada área antes de pasar al nivel siguiente.
- procurarles juegos concordantes con los comienzos de desarrollo y que sean escogidos por los niños (a lo sumo darles a escoger entre un grupo de ellos).

En el fondo, todo es juego creativo:

- Por un lado, los que nos proporciona la Naturaleza (por ejemplo: piedras, arenas, líquidos, metales, nubes, estrellas, luna, sol, sonidos, olores, sabores, hojas de árboles, flores, jardines botánicos y zoológicos, acuarios públicos, edificios, parques, ferias, playas de lagos, ríos o mar, mercados, templos, cementerios, cerros, otros barrios, escuelas, universidades, etc., etc.) para observar, comparar, en fin... jugar y asombrarse.
- Por otro lado, los que nos proporcionan el mercado o nuestros talleres manuales; hay que procurarles o que fabriquen ellos mismos, por ejemplo, bolitas/canicas (hechas con arcilla obtenida en la montaña o a orillas del río), ábacos; tableros o volúmenes ‘de encaje’; armados secuenciales, como por ejemplo, los hechos de tablas con tres o más vástagos donde calcen grupos de piezas semejantes pero de distinto color para que ellos la ordenen en los vástagos por color o por nombre (triángulos, cuadrados, círculos, etc.) o por tamaño; rompecabezas elementales planos y 3D’s; laberintos elementales; juegos musicales y poéticos (barrer cantando una canción infantil alusiva “Ayudando a la mamá”); por lo demás, estos juegos ‘artísticos’ les desarrolla el lenguaje; y hablando de artístico, pocas cosas los chicos disfrutaban más que hacer teatro disfrazándose e imitando a los familiares, y dibujar... ¡y pintar!; de percepción (usando diferentes sentidos, detectar peso, textura, etc. lo que se puede complementar con que aprendan a cocinar); construir lo que se les ocurra, desde casitas con cajas hasta escaleras para llegar al cielo. (Remitirse al “Manual”)
- contarle historias familiares. Repasar y analizar fotografías (*¿te gusta el tejado de la casa en que naciste?*)
- ser flexible, estimulando la variación de juegos (a los ganadores les gusta jugar a lo que ganan pero pedirán otro juego si se les estimula la aceptación a desafíos que le ayudan a sentirse mejor).
- reducir las reglamentaciones a unas tres o cuatro leyes (Respeto, Aseo...) pero que sean bien entendidas y que sus violaciones tengan castigos graduados.
- ser estricto pero sin perder la calma en los momentos ‘difíciles’.
- saber reconocer los estados de ánimo de los niños y actuar de acuerdo a ellos.
- otorgar premios, pero que no sean una costumbre sino que la excepción para el niño que ha cumplido una tarea que le es ‘naturalmente’ difícil o para motivar el paso a la etapa siguiente. El verdadero premio es la satisfacción personal por haber logrado algo con su propio esfuerzo.
- evitar las comparaciones.
- enseñar, compartir, controlar, descubrir alternativas y corregir los juegos y tareas en que estén empeñados. Después de concluir la actividad debe conversarse con el niño, desde la apreciación global hasta los mínimos detalles; no sólo se desarrolla de esta manera su capacidad de comunicación sino que sus ángulos y niveles de visión.

- En una frase... “Que hagan TODO lo que les pueda desarrollar sus capacidades de concentración, creatividad y –muy necesario en los días de hoy- interés por aprender”.

“Su problema” será ordenar secuencial y armónicamente estas... no, estos juegos y otros que puede encontrar detallados en el Manual del Programa “1-2-3...”. Pero para ello y por sobre todo, hay que tener la paciencia y la inteligencia para –con ellos- hacer de todo un “juego”... *(Y si entendemos bien, que también lo sea sin ellos).*

La educación formal actual hace justo lo contrario de lo que sugerimos, cultiva lo puntual memorístico.

El problema mayor para los padres es que están influenciados por dos tendencias contradictorias extremas: ¿qué es lo fundamental, lo hereditario o lo ambiental? Quienes ‘descansan’ en lo genético tienden a no estimular la educación porque piensan que el desarrollo “ya vendrá, incuestionablemente, en forma ‘natural’” y aceptan con fatalismo las fortalezas y debilidades de los niños, negándose a tratar de encausarlas o corregirlas, escudándose en el (axioma para ellos) “todos somos diferentes”... lo que es verdad... y encontrando similitudes con miembros de la familia (asimilación por similitudes).

Quienes trabajan arduamente en demostrar que el motor del desarrollo se basa en el medio que rodea a los niños, se pasan la vida creando planes y programas ‘alternativos’ respaldados por “los últimos avances científicos”.

Y –por supuesto- hay un tercer grupo que sostiene que hay que “armonizar las dos influencias para maximizar los potenciales...” (a veces, para hacer negocio) Y en esto se nos pasa la vida, creando nuevos problemas con las soluciones para los existentes... A los alcohólicos se les trata con tabaco...

¿La solución? ¡JUGAR! a lo que se quiera, sin exigencias y sin tener metas fijas; aceptando los altos y bajos que se producen como consecuencia del desarrollo físico y mental de TODO ser vivo... claro que somos todos distintos pero todos morimos; la diferencia es **como** decidimos vivir y morir, y eso es la Educación.

DEL PLAN Y DE LOS PROGRAMAS.

En buenas cuentas, lo que padres y facilitadores debemos hacer es ingeniarnos las mejores maneras para aumentar y ‘alimentar’ las neuronas de nuestros niños.

El nombre ‘técnico’ para esta tan importante función es: “**Estimulación de la Lógica**” y sus ‘herramientas’ principales son:

- Un programa de actividades gradual, rotativo y evaluable, en que se puedan apreciar los avances y las preferencias del niño.

- El programa, para lograr una mejor integración de las experiencias, debe incluir ejercicios de:
 - Desarrollo Motriz (complementar con “Educación Física”)
 - Desarrollo de Reflejos; destreza manual y concentración
 - Desarrollo Intelectual (Empírico, para que en la etapa siguiente sea posible el desarrollo –no memorístico- de los Científico y Filosófico)
 - Conteo de concretos: (¿Cuántas bolitas gané?)
 - Comparaciones:
 - Formas.
 - Dimensiones.
 - Medidas.
 - Pesos.
 - Posiciones relativas.
 - Igualdades, Equivalencias y Diferencias.
 - Encontrar lo escondido.
 - Reflejos en el o los espejos.
 - Texturas.
 - Olores
 - Sabores, etc.
 - Series; Secuencias, Relaciones.
 - Clasificaciones; Agrupaciones y “¿Qué no pertenece?”.
 - Predicciones.
 - Búsqueda del error; la ‘crítica’ como fundamento de la Lógica.
 - Creatividad.
 - Comunicación.
 - Desarrollo Moral
 - Desarrollo Artístico: como forma de comunicación excelsa (por ejemplo, la Música es el arte de de combinar sonidos en forma rítmica, melodiosa y armoniosa) y como preparación para enfrentar equilibradamente el conflicto entre la creatividad personal y las reglas sociales. Primero se colorea figuras dadas (incluyendo las figuras geométricas) y después se dibuja copiando o ‘recordando’. Otra razón por la que incluimos al arte, es porque él es un medio mejor que las medidas restrictivas o disciplinarias para ‘tranquilizar’, ‘aquietar’ a los niños, condición básica de aprendizaje.
 - Desarrollo Espiritual.

No olvidemos que se postula que el factor genético no sólo *determina* características físicas, sino que -fundamentalmente- también *controla* procesos fisiológicos, tendencias y patrones de comportamiento, de desarrollo y hasta del tipo de aprendizaje más eficiente. Es importante determinar lo antes posible el tipo de aprendizaje adecuado para programar los incentivos y actividades más propicios al niño.

El paso de lo concreto a lo abstracto debe ser sutilmente progresivo.

Aún lo que nos parezca burdo puede ser de significancia en el aprendizaje infantil; ‘sacar’ un juguete del pasado, de la “tela misteriosa”, reforzará sus conexiones emocionales.

Asegúrese de que el niño está siempre disfrutando. Las reglas de los juegos deben ser elásticas, variables, acomodaticias a los intereses del niño. No se le obligue a acatar rígidamente lo que el padre o madre establece como regla de juego, deje que el niño innove y que se sienta libre... hasta que comprenda, por si solo, que las leyes son inviolables. La ley impuesta será violada, la ley descubierta y comprendida será respetada

DE LAS ACTIVIDADES SISTEMÁTICAS DE DESARROLLO, POR TEMAS Y EDADES.

Cada autor tiene su propio Plan y sus propias contradicciones. Trataré de adaptar y conjugar lo que me parece lo mejor de los mejores, pero soy el primero en reconocer que ningún Plan es ‘universal’ porque, entre otros factores, tiene que ajustarse a las limitaciones culturales y económicas.

Con ‘algo’ de arbitrariedad, en el Plan hemos visualizado seis campos de desarrollo (no quiere decir que sean seis) que, para facilitar su comprensión, los reduciremos a cuatro y uno de ellos, el Intelectual, lo examinaremos bajo dos de sus aspectos; la Lógica y el Lenguaje.

Los campos primordiales son: **Motriz** y **Reflejo** (coordinación ojo-mano), y los secundarios: **Lógico, Lenguaje y Moral...** (*No se preocupen, con el tiempo, lo último pasa a ser lo primero... es la “ley”*).

Estas denominaciones son ‘complicadas’ y las hemos analizado y definido en otras secciones. Por ahora, creo, se comprenderán a través de la descripción de los ejemplos de avances semestrales que se ejecutarán desde los dos años y medio hasta los cinco.

Se listan los logros a las distintas edades, comprendiendo -pero ignorando- todas las complejidades y variaciones que hay con respecto al género, a las influencias en sus medios de comunicación (verbales y mímicos), a la afectividad, al tamaño de la familia, a sus controles de intestinos y vejigas, a sus temores, a sus sentidos de cooperación o egoísmo, a los grados de timidez, a la facilidad para hacer amigos, grados de desnutrición, salud, etc.

- DESARROLLO MOTRIZ.
- DESARROLLO DE REFLEJOS
- DESARROLLO DE LA LÓGICA
- DESARROLLO DEL LENGUAJE
- DESARROLLO MORAL

DESARROLLO MOTRIZ

Relaciona las transformaciones físicas que se van experimentando con la ejecución y control de nuevos movimientos. Es la actividad de mayor influencia en el desarrollo físico y psicológico de los infantes.

3 años:

- Estando parado puede saltar una corta distancia con los pies juntos, sin caerse.
- Puede coordinar dos movimientos simultáneos.
- Usando las dos manos puede arrastrar una carretilla liviana en superficies planas de tierra o con pasto.
- No tiene problemas para subirse y sentarse en un columpio y se deja columpiar.
- Suelen ser cautelosos para –con ayuda- deslizarse en los ‘toboganes’.
- Les gusta jugar al “monito mayor”, imitando todo lo que hace el ‘guía’

3,5 años:

- Puede pedalear un triciclo en una superficie relativamente lisa,
- Se sube a una silla y se sienta.
- Sube pendientes pequeñas y camina y corre con cierta rapidez en lo plano.
- Con los pies juntos salta los dos primeros peldaños de una escalera.
- Se para en la punta de los pies y da algunos pasos.
- Danza grotescamente al ritmo de una música.

4 años:

- Se columpia con confianza.
- Empuja una pelota con el pie; la puede lanzar pero no coger con ambas manos.
- Sube y baja peldaños apoyando un solo pie en cada escalón.
- Salta parado en un trampolín.
- Ejecuta dos acciones musculares simultáneas (caminar llevando un vaso sin derramar el agua).

4,5 años:

- Se auto impulsa en el columpio.
- Da tres o cuatro saltos sucesivos antes de apoyar ambos pies en el suelo.
- Camina a lo largo de una línea visible en la vereda o patio.
- Golpea una pelota de fútbol con ambos pies pero no avanza controlándola.
- Corre en un patio con obstáculos.
- Tiene dificultades para golpear a una pelota en movimiento.

5 años:

- Camina distancias largas (Km.) y hacer comentarios sobre el paisaje.
- Se desliza en un monopatín y –con un poco de ayuda- pedalea en una bicicleta.
- Agarra una pelota en el aire con las dos manos.
- Sube escaleras ‘corriendo’ (evite que intente bajar corriendo).
- Comienza a saltar con la cuerda.

DESARROLLO DE REFLEJOS.

Pertenece al aspecto motriz, específicamente en su importantísima relación con la percepción visual (Coordinación Ojo-Mano)

3 años:

- Trata de asearse y vestirse por si mismo.
- Agrupa y ordena objetos en lugares establecidos (poner la mesa)
- Corta, sin mucha habilidad, papeles con tijeras.
- Con trazos vacilantes dibuja muy simplificado.
- Tiene dificultades en copiar figuras geométricas simples.

3,5 años:

- Construye torres de hasta 10 bloques de altura.
- Corta con tijeras figuras simples dibujadas en papel.
- Coloca la pasta en el cepillo y se lava los dientes (ojo con la cantidad de pasta)
- Amasa y alisa plasticina con una botella o uslero.
- Con una paleta puede golpear –sin darle dirección- una pelota de tenis que esté boteando

4 años:

- Copia series de figuras simples (palotes, puntas de flechas) en papel con líneas.
- Arma rompecabezas sencillos.
- Selecciona, escoge y coge objetos pequeños (mezcla de granos o fréjoles).
- Posiciona o encaja fichas o figuras en tableros.
- Usa apropiadamente la cuchara y el tenedor, le cuesta cortar con el cuchillo.
- Coge un vaso con bebida con una o dos manos.
- Prepara sus propias mezclas de plasticina o masas para moldearlas y hornearlas.
- Hace tarjetas de saludos (incluso para él mismo)

4,5 años:

- Se asea y viste por si mismo, puede tener problemas con el abotonamiento.
- Usa el lápiz para escribir nombres en un papel y pinta con pinceles.
- Le gusta ayudar en las tareas hogareñas.
- Hace figuras tridimensionales con plasticina o masilla.
- Traspasa líquidos de botellas o vasijas a vasos.
- Hacen collares de distintos tipos.

5 años

- Con tijeras corta cartulinas con destreza.
- Escribe nombres de memoria (sin copiar)
- Sus dibujos contienen más detalles y ocupan toda la hoja; pintan hasta los bordes de las figuras.

- Solucionan rompecabezas más complejos (cantidad de piezas y secuencia de formas y colores), hasta tridimensionales pero no alámbricos.
- Resuelven “La Pagoda”.
- Comen apropiadamente en la mesa pero les gusta ser el centro de atención.

DESARROLLO DE LA LÓGICA

Se refiere fundamentalmente al desarrollo de las capacidades de aprendizaje. Esta etapa se caracteriza por los análisis y relaciones entre percepciones sensoriales y está orientada a ‘descubrir’ el principio “Causa- Efecto”.

3 años:

- Compara dos objetos con características destacadas distintas (colores, formas, pesos...).
- Clasifica objetos de la vida diaria (casas, frutas, personas...).
- Comprende instrucciones simples.
- Comentan experiencias del día o del último paseo.
- Inventan situaciones irreales.
- Empiezan a adquirir la noción del dinero

3,5 años:

- Cuentan objetos aunque suelen confundirse con más de cinco.
- Memorizan enseñanzas rutinarias.
- Entienden y memorizan las órdenes de conducta y porque deben practicarlas.
- Les llaman la atención los fenómenos inesperados (tormenta, florecimiento)
- Sus dibujos son personales, incompletos y desproporcionados (*como algún arte actual*).

4 años:

- Empieza a entender la suma y la resta.
- Memoriza números telefónicos y relatar fábulas o cuentos cortos.
- Sus observaciones son más concentradas y sistematizadas.
- Aprende estrategias de los juegos enmendando los errores anteriores.
- Comprende las reglas de los juegos pero impone sus modificaciones ‘convenientes’ para él; le sorprende que –con sus reglas- vuelva a perder.
- Imagina situaciones y paisajes no vividas (*¿mejorar la realidad?*).

4,5 años:

- Empieza a entender que la multiplicación es una suma abreviada y seriada.
- Se adapta a los conceptos sociales de “grande”, “pesado”, “fuerte”...
- Empieza a entender el concepto de tiempo, incluso los cambios estacionales.
- Entienden los conceptos -que les han impuesto- de “bueno” y “malo” y las consecuencias de sus ejecuciones.
- Tienen una explicación para todo... algunas de ‘antología’.

- Muestran interés en las variedades de piedras, vegetales y animales y hasta coleccionan lo que les gusta (tiempo para aprender, experimentalmente, de clasificaciones)
- Sus dibujos son más complejos y con más detalles.

5 años

- Entienden el concepto de división y fracciones a través del partir y repartir.
- Cuentan y reconocen las decenas pero tienen problemas con los números del once al quince... *son lógicos cuando nos dicen “dieciuno”*.
- Se entretienen por tiempos largos con el mismo juego (si les acomoda su estado mental, sino, “no me gusta”; y no les gustará nunca; cuidado).
- Todo les atrae y quieren aprender de todo; les frustra el no poder hacer algo (tiempo de enseñarles el concepto de ayuda) o perder.
- Basándose en sus memorias pueden organizar y planificar eventos futuros.
- Resuelven “La Pagoda” con facilidad.
- Prefieren jugar donde puedan contar: dados, dominó, lotería...

DESARROLLO DEL LENGUAJE.

Tal vez esta sea una de las tareas más difíciles porque no depende tanto de las capacidades del niño sino que de los factores educativos. Cada día se habla peor; las mismas palabras tienen distintos significados en distintos lugares; distintos conceptos son involucrados en una misma palabra; tanto la televisión como la computación y las lecturas ‘infantiles’ han difundido lenguajes abreviados, donde prima lo adjetivo por sobre lo sustantivo... y lo adjetivo es superlativo, pleno de exclamaciones; los políticos y sus prensas hablan o escriben generalidades con las que todos podrían estar de acuerdo; la “educación”, en su cursilería infinita patrocina la enseñanza de lenguajes extranjeros en la edad pre escolar... y no sigo porque ya mucho de ustedes se han quejado de que este trabajo explica demasiado en vez de dar sólo recetas... y no tiene ‘monitos’.

3 años:

- Poseen un vocabulario de unas mil palabras con las que construyen frases ‘cortadas’, a veces, incongruentes.
- Para poder intercomunicarse usan con frecuencia las preguntas “¿Quién?” y “¿Dónde?” y la frase “mira...”
- Empiezan a usar los pronombres en forma constante (problema entre el yo y el mi)
- Quieren conversar de todo aunque sus tiempos de hablar son más extensos que los de escuchar.
- Les gusta teatralizar los poemas, las canciones y las narraciones de cuentos que han aprendido.
- Se acostumbran a que se les lea, especialmente cuando se van a dormir.

3,5 años:

- Quieren ser parte de la lectura que se les lee, interrumpen para preguntar o comentar o mirar las figuras.
- Construyen frases con cuatro o cinco palabras.
- Exageran el uso de tres o cuatro adjetivos y copian un par de interjecciones.
- Entienden y ejecutan instrucciones que contienen tres o cuatro acciones.
- Empiezan a entonar canciones y se esfuerzan por memorizarlas.

4 años:

- Empiezan a entender el sentido de humor simple.
- Sus preguntas preferidas pasan a ser “¿Cómo?”, “¿Qué?”, “¿Cuándo?”
- Sus frases se alargan y usan exageradamente la conjunción “y” para unir incluso distinto temas.
- Empiezan a deletrear palabras simples (mamá, papá) y sus nombres.
- Empiezan a usar los plurales y los tiempos verbales.
- Toman libros y hacen como si los estuviesen leyendo... suelen aprendérselos de memoria.

4,5 años:

- Conversan con otros niños pero suelen monopolizar el hablar... no se escuchan.
- Son capaces de contar entusiasta y detalladamente una nueva experiencia.
- Identifican por lo menos seis colores.
- Les gusta cantar o recitar para ser los centros de atención o imitando lo que están viendo en la televisión.
- Su rango de juegos se amplía notablemente, especialmente con los de tablero y de cartas.
- Identifican algunas letras y hasta sílabas en los libros que se les leen.

5 años

- Sus vocabularios pueden alcanzar a unas cinco mil palabras.
- Les agrada manifestar sus sentimientos con largos y excitados discursos.
- A un recién conocido le contestan de su edad y de su familia.
- Sus maneras de hablar y gesticular son similares a las de los adultos con los que convive aunque suelen copiar a amigos del vecindario o a lo que escuchan en la televisión.
- No distinguen los matices de algunos sustantivos abstractos.
- Les gusta ser el centro de las conversaciones; no aceptan que se hable con o entre sus interlocutores (todos los presentes).
- Piden que se les enseñe a leer y pronto reconocen palabras de dos sílabas.

DESARROLLO MORAL

En este aspecto también lo social predomina por sobre las condiciones naturales del niño; pero es evidente que ellos reaccionan emocional y sentimentalmente a distintas

manifestaciones de relación social o ambiental. Lo que les ocurra o suceda en este período determinará en gran parte las condiciones de sus almas y espíritus.

3 años:

- Tratan de **controlar** sus necesidades de evacuación.
- Les dan ‘rabieta’ cuando pierden el control de una situación.
- Les gusta rodearse de otros niños aunque sean tímidos en su acercamiento (querer pero no atreverse).
- Les es difícil compartir lo que ellos consideran propio, juguetes, espacios...
- Empiezan a aprender a tomar turnos.
- Aceptan responsabilidades de aseo y de orden... siempre que haya ejemplo.

3,5 años:

- Aumenta su nivel de tolerancia con respecto a los demás, sobre todo si tiene hermanos menores.
- Se defiende y busca apoyo a través de llantos y ‘pataletas’.
- Los ‘amigos’ son uno de sus temas favoritos.
- Comprende la **necesidad** de alimentarse y trata de comportarse como los demás comensales.
- Ya controla sus intestinos y vejiga durante la noche.
- Sigue siendo posesivo y quiere todo lo que hay en los estantes de juguetes o de golosinas pero entiende que no los puede tomar sin pagar, así que o pide dinero o lo pone en el carro de mercaderías.
- Les es placentero ir a las playas... a jugar con agua y arena.

4 años:

- Sabe lo que es verdad o mentira pero, por temor, puede que niegue una mentira intencional.
- Hace causa común con amigos apenados o que están llorando.
- Puede reaccionar con violencia en un conflicto con un familiar.
- Se preocupan de la vestimenta, lo que ayuda a que se vistan por si solos.
- Actúan con timidez si asisten a eventos sociales con desconocidos pero pronto se sienten parte del grupo y socializa... ¡compartiendo!
- Demuestran gran afecto a los padres y a los familiares cercanos.

4,5 años:

- Aumenta su comunicación social con desconocidos.
- Conversa mirando a los ojos de su interlocutor.
- Tiende a jugar con niños de su mismo sexo porque tienen actitudes, juegan y se visten en forma similar a él. (*seleccionar por comparación*).
- Las amistades son más estables y hasta toleran pequeñeces para evitar un disgusto con el amigo.
- Aumenta su participación con los demás niños pero los selecciona comparándolos consigo mismo.
- Prevalece su autoestima y siempre habrá una excusa para cuando pierda.

5 años

- Cada vez son más tolerantes, afectuosos y comprensivos.
- **Paulatinamente se desligan de las madres cuando se les pone bajo el cuidado de terceros.**
- Expresan con palabras y actos sus preferencias por determinadas personas.
- Comienza a gustarles el cooperar en tareas de equipo.
- Ayudan en los quehaceres hogareños.
- Si se les explica bien, entienden la futilidad de pelear por insignificancias; (*el problema es ponderar las significancias*).
- Comienzan el período donde todo quieren hacerlo por si mismos, sin medir riesgos.

246 ACTIVIDADES ADICIONALES DE DESARROLLO.

Concluiremos esta parte dando a conocer, a manera de ejemplo y de sugerencia general, una Lista –incompleta y desordenada- de actividades para infantes. Los usuarios traten de **clasificarlas, agruparlas** e incrementarlas de acuerdo con las pautas señaladas y con las cualidades personales de los niños.

El adaptarse a esta pauta les dará a los niños mayor fortaleza y más seguridad en su preparación para pasar ‘exitosamente’ por la vida.

Las manualidades y los ejercicios físicos para desarrollar las destrezas manuales, tanto fina como gruesa; la coordinación psico-motriz, principalmente en lo que se refiere a la armonía ojo-mano; el sentido de equilibrio, y los reflejos, están descritos en el Capítulo 5.

En el “Manual” se podrán encontrar láminas con ejercicios complementarios.

1. Juegos de palabras. (*“Ha llegado un buque cargado con... C”*)
2. Juegos de números. (*contar al revés, saltando en serie...*)
3. Adivinanzas, con o sin rima (*la bolsa misteriosa; el baúl de la abuelita*).
4. Juegos de memoria con cartas o tarjetas o tableros (*de Kim (dar un minuto para visualizar unos diez objetos en el suelo o sobre una mesa, cubrirlos y que diga los que recuerda)*).
5. Juegos de encaje.
6. Juegos de construcciones.
7. Juegos de cocina (*hacer pan, decorar galletas...*)
8. Juegos de escondidas (*personas u objetos*)
9. Juegos de carreras, persecuciones, lanzamientos (*tejos*).
10. Juegos de puntería (*Lanzar pelota a un balde con agua a x metros de distancia*).
11. Juegos de esquivar (*tombo; la chaucha cortada*)
12. Juegos de tablero (tres y cuatro en línea; león y perros, ludo... ver Manual)
13. Contar los automóviles de color azul que se cruzan en el camino a la playa.
14. ¿Quién ve primero un (a)... iglesia?; ¿con cuántos campanarios?

15. ¿Qué altura tiene ese árbol? ¿Hasta dónde le llegas tú? ¿será tan alto como toda la familia, uno sobre el otro?... ¿Quién se pondría de base?, ¿Por qué?... →
16. ¿Cuánto pesará un kilo de esas manzanas?, ¿Cuántas en dos kilos?, ¿y si fuesen rojas?... las verdes tienen la cáscara mas gruesa...
17. ¡Ufff! Alguien está fumando... que olor tan desagradable.
18. Humm... este pescadito fue preparado con ajo.
19. Digamos (con la mamá) una serie de (tres animales) que empiecen con A, con B, etc. Uno cada uno... Yo empiezo, Araña...
20. Estamos pasando por Algarrobo, todavía tenemos que pasar por seis pueblos antes de llegar a Llolleo.
21. Este no es pueblo, es aldea y San Antonio es ciudad.
22. ¿Te has fijado que todos tienen playas?... por eso también son balnearios.
23. Vamos a pasar por el mercado a comprar mariscos, deben estar después de las pescaderías y de las carnicerías... ¿y donde compramos las verduras y las frutas?
24. Mira esas nubes y fíjate para donde sopla el viento, ¿crees que se nublará?
25. Bueno, también está haciendo más calor; voy a hacer desaparecer las nubes
26. ¡Qué hermoso se ve ese rompeolas!... ¿Quieres ir a jugar en las rocas... tal vez podríamos encontrar cangrejos o cochayuyo?
27. Copiar números, letras, dibujos simples.
28. Dibujar trazos en diferentes direcciones, al comienzo en cualquier orden hasta llegar progresivamente a líneas verticales y oblicuas en ambos sentidos en un cuaderno de líneas horizontales.
29. Recortar fotografías de revistas, empezando con grandes y simples.
30. Colorear desde figuras en blanco –abundantes en libritos infantiles- hasta mancalas.
31. Armar rompecabezas, planos de bordes curvos, de cubos, tridimensionales; no importa si en lugar de armarlos sólo juegue con ellos; ya le imitará.
32. Hacer cadenas de pajuelas, botones o lentejuelas unidas por hilo.
33. Armar figuras con rosetas o imanes
34. Hacer castillos con piezas de dominó o con tubos de rollos de papel o cajas.
35. Pintar concreto y abstracto; hacer exposiciones periódicas y premiar sus mejores trabajos.
36. Modelar con plastilina.
37. Tocar algún instrumento musical.
38. Hacer imitaciones y mímicas.
39. Jugar al “luche” o “rayuela”
40. Saltar de una silla y caer imitando a una “estatua”.
41. Juegos de pelota (usando y alternando ambas manos): botearla, lanzarla al aire y recogerla antes de que llegue al suelo, encestar, golpearla con el pie hacia un objeto determinado, lanzarla hacia un blanco fijo, botearla en una raqueta o paleta, etc.
42. Equilibrio: pararse en una pelota, o en dos de tenis; caminar por una viga.
43. Pintar palitos, de distintas longitudes, con distintos colores y agruparlos por tamaño o por color (inventar variedades del juego)
44. Completar dibujos simétricos incompletos.
45. ¿Qué no pertenece?: Casa, Ruca, Puente, Edificio, Departamento.

46. Contarle historias con preguntas de lo que los personajes deberían hacer en algunas situaciones conflictivas.
47. En los paseos, hacer notar la belleza de la naturaleza, demostrar preocupación por el aseo de las calles, etc.
48. “Este niño compró un huevito” (juegos y rimas con las manos)
49. “Soy tal animal” (Imitarlo; alimentos, variedades...)
50. “Sapito Saltarín” (Saltar sobre un cojín) Educación Física
51. “Soy una langosta” (Saltar)
52. “Mariposa, mariposa, vamos a volar” Ed. Física
53. “Juegos de baño” (Rimas de aseo, lluvia...)
54. “Hielo en la tina” (frotarle partes del cuerpo con hielo)
55. “Lávate tu...” (cara; mano izquierda; oreja derecha...)
56. “Flotar, sumergirse, burbujas...”
57. “Hacer un libro con recortes de revistas”
58. “Chiquichi – chiquichá, que ligero corre el tren”
59. “Buenos días... señor sol, señorita flor,”
60. “Vamos a ...”
61. “¿Dónde está... (tal objeto o cosa)?”
62. “Muéstrame... (específicos en dibujos o fotos)
63. “¿Qué está/n haciendo?” (vida real o fotos o TV)
64. “Preguntas incorrectas” (¿Está el perro comiendo pasto?)
65. “A la caza del globo”
66. “Propulsión a globo”
67. “Soy un...” (Trompo cucarro)
68. Saltar la cuerda cantando.
69. “Puedo... ¿puedes tú?” (Aplaudir; contar hasta quince;)
70. “Lanzamiento del cesto” (evolutivo: donde caiga, distancia, dirección, punto)
71. “Exploración” (de la ‘selva’... ¿qué se ‘ve’?; ¿qué se hace?)
72. “Balancearse” (en una barra; apoyando las manos en suelo o silla...)
73. “Estirarse” (alcanzar el cielo raso)
74. “Saltar” (de cuadro en cuadro en las baldosas de la cocina, siguiendo las figuras)
75. “Inventar situaciones” (Navegar; en el aeropuerto...)
76. Contar saltándose números (hasta saltando con el último número dicho)
77. Tocar instrumento musical; real o imaginario... cantando o silbando.
78. “La batidora” (caja ‘musical’ conteniendo objetos pequeños)
79. Adaptaciones de los 10 indiecitos.
80. Cortar siguiendo una línea quebrada la fotografía de un objeto; hacerlo calzar.
81. Siguiendo la misma idea, identificar y juntar trozos correspondientes
82. Cambiar de roles (padre-hijo...)
83. Marionetas
84. Rayuela o Luche
85. Bochas o bolos.
86. Cricket.
87. Simular viajes
88. Vestirse aprendiendo los nombres de las partes del cuerpo y de la prendas.
89. Construir con cajas pequeñas y grandes

90. “Preguntas y Respuestas” (Frases cortas)
91. Cantar cualquier situación y con distintos estilos (san Pedrito, ópera...)
92. Cantar con ‘megáfono’ (botellas sin fondo con tela, rollo de papel, tubos...)
93. “Juegos con los oídos” (Orejas tapadas; tapar y destapar rítmicamente...)
94. Producir sonidos fuertes y suaves.
95. Recortar dibujos de una historieta y repegarlos secuencialmente.
96. Aplaudir y golpear o tocar algo rítmicamente.
97. Cortar 12 cuadraditos de igual tamaño y pintar la porción mayor, resultante de trazar una línea desde un vértice al punto medio del lado opuesto, con tres colores distintos; cuatro de un color, cuatro de otro y cuatro del tercer color. Hacer todas las combinaciones simétricas posibles, empezando por las agrupaciones en un rectángulo de dos por seis cuadraditos (44). Ver Manual.
98. Alimentar pajaritos y animales (observación e imitación)
99. “Con los ojos tapados” (¿Adonde voy?; ¿Dónde está?; 1-2-3 ¡Buuu!)
100. Identificar –gradualmente- objetos con los ojos cerrados.
101. Buscar colores, objetos, etc. en interiores y exteriores.
102. Tocar una campana lanzándole una pelota blanda.
103. Tenderse para hacer movimientos ciclísticos.
104. Dibujar en el suelo con tizas de colores.
105. Colorear el camino a seguir en un laberinto.
106. Completar dibujos (siguiendo puntos o números)
107. “¿Qué crece en una chacra?”... ¿Cómo, cuánto (medir)...?
108. ‘Ordenar’ carretes de hilo por color.
109. Hacer una pelota de fréjoles y lanzarla a cojines de distintos colores.
110. Hacer pelota de algas marinas.
111. “Hacer sellos (con borradores, papas, corchos ...)
112. Identificación de sonidos, nocturnos y diurnos.
113. Abotonar, desabotonar, cierres, cordones.
114. Comparar fotos de pequeño con actuales (que se fije en las manos)
115. Poner caras para distintas emociones.
116. Teatralizar con frutas, verduras, etc.
117. Hacer comentarios acerca de personas en fotografías, conocidas o no.
118. “Historias familiares”
119. Historias de hechos asociados.
120. Teatralizar una historia.
121. Dime... las características del... Verano
122. “¿Qué le gusta o disgusta comer a...?” (Hmmm; Ajjjj)
123. “¿Dónde está?; ¿Dónde vive?”
124. “¿Quién está...?”
125. “¿Qué hicimos ayer?; ¿Qué estamos haciendo?; ¿Qué haremos...?”
126. “¿Qué hice?” (adivinar con los ojos cerrados)
127. “¿De quién son estos...? ¿Dónde están los de...?”
128. “Veo un / una...”; (en el carro; ventana de la casa...)
129. De hielo a agua y vise versa.
130. Pegar y despegar etiquetas.
131. Mover nariz, labios, ojos, lengua, cejas... izquierda... arriba.

132. “Por favor, ¿me ayuda a...?”
133. Identificación cuantitativa de ojos, orejas, dientes...
134. Jugar dominó.
135. Jugar trí-nomino.
136. ¡Y por sobretodo, jugar Tangrama!
137. “Juegos con linterna(s)” (desde efectos de la luz en la cara hasta clave Morse)
138. Pretender leer una carta.
139. Mano y dedos extendidos, hacer todas las agrupaciones de dedos posibles.
140. Comentar sobre el día, la lluvia, el aroma, nubes...
141. “La tela misteriosa” (sacar de ella un juguete del pasado y contar su historia)
142. “Yo / Yo no” (¿Quién está haciendo tal o cual cosa?)
143. “El juguete ‘conversador’” (pide, agradece...)
144. “Que salte tres veces quien tenga un... de color...”
145. “Espejito, espejito, muéstrame...”
146. Rimar números con cosas
147. Hacer rimas con los órganos de los sentidos.
148. “La naranja (u otra fruta o verdura)” identificar sus particularidades ‘sensoriales’.
149. “Algo... dulce, agrio, ácido, amargo...”
150. “Encontrar la mejor forma de guardar en una caja”
151. Jugar a las escondidas.
152. ¿Por qué... los carros tienen ruedas? (Espeular)
153. “Pretender... lavarse los dientes...” (diferencia entre ‘realidad’ y fantasía)
154. Cambiar de ubicación a objetos (¿ordenar, desordenar, se ve mejor?).
155. Hacerse un emparedado a gusto.
156. “Jugar con un reloj” ¿Qué hora es?... → actividad asociada a la hora.
157. Hacer un círculo en la tierra; ubicar cosas o partes del cuerpo adentro o afuera... Otro día, en círculos concéntricos o distintas figuras
158. “¿Qué se puede hacer con...?” (partes del cuerpo, objetos, herramientas...)
159. Inventar ‘herramientas’ para rescatar un objeto (Algo bajo el sofá)
160. Poner un objeto fuera de alcance pero atado.
161. Separar cucharas de tenedores.
162. “¿Dónde está la nuez?” (usar dos, tres o mas vasos opacos)
163. “¿Qué se puede hacer con esa cosa o una ‘cosa’ larga y roja...?”
164. “¿Qué dice ese animal?”
165. ¿Qué hay... a la... izquierda de...?
166. Dibujar las mitades que faltan en dibujos simétricos. (Ver Manual)
167. ¿Cuántos/as... hay en...?
168. Cuento con números.
169. ¿Qué tiene... (número) (objeto)? Ej. ¿Qué tiene dos patas?
170. Los mismos que tengo yo.
171. Porciones de (2 -3 objetos a la vez) y contar... ‘resumidamente’
172. Contar al derecho y al revés.

173. Números favoritos
174. Números inspiradores (de dibujos, rimas,...)
175. Descubramos el número de...
176. Lotería/Bingo
177. Ludo
178. El león y los perros.
179. ¿Cuánto mide, mido... pesa, peso...?
180. Excursión hogareña (¿Cuántos cuartos, puertas, muebles...?)
181. ¿Cuál tiene más...?
182. ¡Mira como cae...!
183. “Siga la pista”
184. Muéstrame dónde hay un cuadrado, triángulo...
185. Construyamos figuras geométricas... se parecen a...
186. ¿Cuántos lados tiene...?
187. Eso tiene forma de... (figura geométrica)
188. Identificar figuras congruentes, iguales, semejantes (Tangrama)
189. ...La figura que más me gusta es... porque...
190. Transformaciones artísticas de la figura favorita.
191. Comparar tamaños
192. Pies y manos.
193. Ilusiones ópticas.
194. Hacer filas, columnas de objetos:... dedos, sillas...
195. Colores y combinaciones preferidas.
196. ¿Qué color sigue?
197. Combinación de formas y colores → ¿Cuál sigue?
198. Contemos puntos de dados, de dominós... piedras, fréjoles, fichas...
199. Sumar objetos de uno en uno.
200. Agrupemos conjuntos de diez unidades.
201. ¡Falta el número...!
202. Los números en el reloj. ¿Qué horas tienen números sucesivos (1:23)?
203. ¿Cuánto tiempo nos demoramos en...?
204. ¿Dónde vivimos/ viven... (las moscas...)?
205. Clasifiquemos... piedras, hojas, insectos... cucharas...
206. Mezclar...
207. Agrupar...
208. ¿Lloverá?
209. ¿Se hundirá, flotará... volará...?
210. ¿Hasta dónde llega...?
211. Completa la frase, el dibujo...
212. ¿Quién llega primero a...?
213. Si (pasa esto), hacemos esto... si... (incendio,...)
214. ¡Esto no puede ser! (incongruencias, absurdos) La luna sería mejor de día
215. ¿Qué falta aquí?
216. ¿Cómo sería mejor?
217. ¡Eso no es verdad!
218. ¡Qué día tan atareado!

- 219. Calcar monedas o medallas
- 220. Dos... y dos... son cuatro... (Ej. 2 gatos + 2 perros= 4animales)
- 221. ¿Qué animales viven juntos; aislados?... ¿Por qué será así?
- 222. ¿Cómo y de que se alimentan las plantas?... ¿y los animales?... ¿y las piedras?
- 223. ¿Dónde viven los pajaritos?; ¿las abejas?; ¿los monos? ¿los pingüinos?
- 224. ¿Quiénes son los mas rápidos?; ¿los mas lentos? ¿Por qué será así?
- 225. ¿Por qué los dientes de los perros son distintos a los de las vacas?
- 226. ¿De qué esta hecho el viento?
- 227. ¿Para que sirven las pestañas... la saliva...etc.?
- 228. ¿Por qué las hojas de los árboles son verdes?... ¿siempre?
- 229. ¿Por qué me llamo como me llamo?
- 230. Me río porque el río subió a la montaña.
- 231. Arte a oscuras.
- 232. Arte con materiales playeros.
- 233. Pinturas en huevos.
- 234. Pintar con gotarios.
- 235. Pintar sobre hojas de árboles.
- 236. Pintar sobre plumas.
- 237. Pintar pelotas de tenis o de pimpón
- 238. Pintar botellas.
- 239. Hacer monumentos con piedras.
- 240. Hacer estatuas con hojas de choclos.
- 241. Tallar piedras volcánicas.
- 242. Pintar con tizas mojadas.
- 243. Hacer joyas con plasticina horneada.
- 244. hacer joyas con cáscaras de frutas cítricas.
- 245. Hacer ornamentos con objetos de la naturaleza.
- 246. Hacer cultivos en el interior de botellas o frascos.

A estas alturas, cinco años, ‘la plantita’ estaría en condiciones de ser trasplantada al lugar más adecuado.