

Título:

Enfoques y teorías del aprendizaje en los niños de edad preescolar

Realizado por: Esmeralda Urbina Toledano
Docente de educación preescolar
Febrero 2019

Contenido

TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO DE JEAN PIAGET	3
TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VYGOTSKY.....	5
EL JUEGO EN LOS NIÑOS	7
El papel del juego en el jardín de infantes.....	7
Teorías del juego.....	7
El rol del educador en el juego	8
Se recomienda a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:	9
OTRA INFORMACIÓN	10
Evolución de la concentración en el niño: tiempos máximos según la edad.....	10
Período preescolar	10
Tabla de tiempo de concentración de los niños según su edad	10
Referencias	11

La etapa de cada niño y niña en edad preescolar es de suma importancia ya que como bien sabemos es el primer encuentro con sus pares, es decir, el preescolar es el lugar donde comienzan sus interacciones con la sociedad.

Es por ello, que resulta relevante conocer, leer, investigar y, por qué no, recordar los procesos por los que se encuentran los niños y niñas en esta edad para poder contribuir con actividades que les permitan llevar su desarrollo al máximo. En las siguientes paginas se hace una breve recopilación de autores sobre teorías y enfoques, sobre cómo aprenden los niños en la etapa de educación preescolar, así como algunos aportes que nos pueden servir a la hora de diseñar actividades para los alumnos.

TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO DE JEAN PIAGET

La teoría de Piaget mantiene que los niños pasan a través de etapas específicas conforme su intelecto y capacidad para percibir las relaciones maduras. Estas etapas del desarrollo infantil se producen en un orden fijo en todos los niños. No obstante, la edad puede variar ligeramente de un niño a otro. Jean Piaget (psicólogo y biólogo suizo) hizo numerosos estudios de la infancia en niños, dividiéndola en etapas, que él llamó: Estadios. La Teoría de Piaget supone la división de estas etapas durante el desarrollo cognitivo de un niño, en diferentes edades.

Los estadios de Piaget son un conjunto de hechos relevantes en el proceso de desarrollo humano que ocurren próximos en el tiempo. Por ejemplo, el tipo de lenguaje que utilizan los niños puede ser diferente a una determinada edad (balbuceos, palabras inventadas, hablar en tercera persona refiriéndose a uno mismo), también el tipo de pensamiento (pensamiento egocéntrico en el que todo gira alrededor de lo que el niño ve o cree), o de destrezas físicas (utilizar reflejos, gatear, después caminar, correr, etc.). Todo este desarrollo cognitivo ocurre de forma continua y progresiva en los Estadios de Piaget, en torno a una edad aproximada.

¿En la Teoría de Piaget, cada etapa del desarrollo o estadio ocurre en un momento exacto?

No, no tienen por qué ocurrir en un momento exacto, pero si podríamos decir **que hay periodos sensibles en todas las edades**, en los que es más posible y normal que se puedan desarrollar ciertas habilidades cognitivas. **Es más fácil que se aprenda una determinada destreza a una determinada edad**, por ejemplo, la adquisición del lenguaje, las primeras palabras, serán en torno al primer año, pero el lenguaje no se llegará a formalizar hasta los 7 años aproximadamente, con un vocabulario aún escaso, que irá aumentando en los siguientes años.

Etapas del desarrollo cognitivo del niño según la teoría de Piaget

Piaget propuso cuatro etapas del desarrollo en niños:

1ª- Periodo sensorio-motor (Niños de 0-2 años)

2ª- Periodo pre-operacional (Niños de 2-7 años)

3ª- Periodo concreto (Niños de 7-11 años)

4ª- Periodo formal (Niños y adolescentes de 11-en adelante, aproximadamente hasta los 19 años).

A continuación, se hace referencia a una de las etapas en la cual los niños y niñas la desarrollan o presentan en edades mientras cursan la educación preescolar.

Desarrollo del niño: Etapa Pre-Operacional (Niños de 2-7 años)

Esta es la segunda etapa de la Teoría de Piaget. A partir de los 3 años se produce un hecho importante en la vida de un niño, **la escolarización** (Educación inicial o preescolar). Esto supone un componente social muy importante.

- **El niño empieza a relacionarse con los demás, en especial con sus iguales**, ya que antes de este período, las relaciones eran únicamente con la familia.
- **¿Cómo se comunican los niños de 2 a 7 años?** Aunque entre los 3 y los 7 años se produce un enorme aumento de vocabulario, los niños durante la primera infancia, se rigen por un **“pensamiento egocéntrico”**, esto quiere decir, que el niño piensa de acuerdo a sus **experiencias individuales**, lo que hace que su pensamiento aún sea estático, intuitivo y carente de lógica. Por ello, es frecuente que, hasta los 6 años, puedan cometer errores tanto para interpretar un suceso, como para expresarlo.
- **Hablar en tercera persona** refiriéndose a uno mismo es muy normal en este periodo porque aún no tiene bien definido el concepto del “yo” que lo separa con el resto del mundo.
- **Los niños a esta edad, entre 2 y 7 años, tendrán mucha curiosidad y ganas de conocimiento**, por lo que preguntarán a sus padres el “por qué” a muchas cosas.
- En esta etapa los niños **atribuyen sentimientos o pensamientos humanos a objetos**. Este fenómeno se conoce como *animismo*.

El pensamiento “egocéntrico” según la teoría de Piaget: ¿Por qué los niños en esta etapa del desarrollo no son capaces de ponerse en el lugar de los demás? Este hecho puede relacionarse con **“La Teoría de la Mente”** que se refiere a la capacidad de ponerse en la mente de otra persona, es decir, la capacidad de ponerse en el lugar de otro. Los niños no desarrollan esta habilidad cognitiva hasta los 4 o 5 años. Es por eso, que el niño hasta esa edad, cree que “los demás ven y piensan como lo hace él”. Esta teoría nos ayuda a explicar por qué los niños hasta los 5 años no saben mentir ni hacer uso de la ironía.

Cada una de estas limitaciones del estadio pre-lógico serán superadas después de los 6 años o 7 años en el próximo periodo de desarrollo cognitivo y se irá consolidando hasta los 14 o 15 años.

Durante esta etapa, los niños aprenden también cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta etapa está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella.

También creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, y pueden ver, sentir, escuchar, etc. Un segundo factor importante en esta etapa es la conservación de la cantidad, que es la capacidad para entender que la cantidad no cambia cuando la forma cambia. Es decir, si el agua contenida en un vaso corto y ancho se vierte en un vaso alto y fino, los niños en esta etapa creerán que el vaso más alto contiene más agua debido solamente a su altura.

Esto es debido a que se centran en sólo un aspecto del objeto, por ejemplo, la altura, sin tener en cuenta otros aspectos como la anchura. Otro logro importante de esta etapa la reversibilidad del pensamiento, es decir, poder realizar operaciones o pensamientos de forma inversa. Por ejemplo, son capaces de resolver problemas como: “Si yo tengo un número de canicas en una caja y al añadir 3 obtengo 7 canicas ¿cuántas tenía inicialmente?”

¿Qué podemos hacer para favorecer el desarrollo cognitivo del pequeño en la etapa pre operacional (de 2 a 7 años)?

1. **Ajústate a su desarrollo cognitivo:** Es importante que tengas presente las características de la etapa del niño que trates de adaptarte a su pensamiento.
2. **Pon en práctica el juego simbólico:** A través de esta actividad se desarrollan muchas de sus destrezas de los niños y permiten que se vayan formando una imagen del mundo. A través del

juego se pueden adquirir los roles y situaciones del mundo que nos rodea: Hacer como si comemos o bebemos, hacer como si conducimos, jugar a que somos médicos y ayudamos a otra persona, etc.... Podemos poner en práctica cualquier actividad que ayude al pequeño a ampliar su lenguaje, desarrollar la empatía, y consolidar sus representaciones mentales del mundo que nos rodea.

3. **Potencia la exploración y experimentación:** Que descubra los colores y su clasificación, cuéntale como suceden algunas cosas, llévale a que observe y explícale algunas plantas o animales, transmite curiosidad por aprender.

TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VYGOTSKY

El planteamiento central de Vygotsky es que la actividad mental propiamente humana se caracteriza porque esta *culturalmente mediada*, se *desarrolla socio históricamente* y surge de la *actividad práctica* (Cole, 1990). De acuerdo con Vygotsky, las estructuras cognoscitivas no surgen y se transforman por la sola actividad de un pensador que busca otorgar sentido a su mundo sino por la forma que dan a dicha actividad las herramientas y signos que nos provee la cultura. Estas herramientas y signos, creaciones humanas en el devenir histórico, permiten operar transformaciones en el ambiente físico y social. La actividad práctica que resulta en estas transformaciones y los artefactos creados y utilizados para realizarla constituyen una unidad indivisible, sin la cual no es posible entender el origen y el desarrollo del pensamiento. En otras palabras, las herramientas de que se dispone condicionan el alcance y los límites de nuestra actividad constructiva y, en consecuencia, nuestro pensamiento. A partir de esta línea de análisis, Vygotsky concluye que el conocimiento tiene origen social y sus manifestaciones emergen de condiciones histórico-culturales específicas.

Un postulado central en la teoría de Vygotsky es que el manejo de los artefactos culturales, herramientas y símbolos, se aprende en sociedad. **Este aprendizaje ocurre en el transcurso de interacciones humanas y acciones colaborativas que se sitúan en contextos particulares y se materializan en formas de comunicación. Por medio de las interacciones verbales espontáneas en la crianza nos apropiamos de los conceptos cotidianos. Por medio de las interacciones verbales estructuradas en el contexto escolar nos apropiamos de los conceptos.** En ambos casos, la apropiación de las herramientas culturales ocurre por vía de la comunicación. Es pertinente mencionar que, aunque Vygotsky otorgó prioridad analítica al lenguaje, señaló explícitamente la importancia de otras herramientas psicológicas y de los complejos sistemas que éstas conforman. Entre estos sistemas Vygotsky, incluyó contabilidad, las técnicas mnemónicas, los sistemas de signos algebraicos, las obras de arte, los dibujos mecánicos, los diagramas y mapas, y la escritura (John-Steiner, 1995).

La acción humana, los medios y el contexto de la actividad quedan de esta manera entrelazados en la explicación del conocimiento. En otras palabras, **desde la perspectiva de Vygotsky no podemos explicar la acción humana sin tomar en cuenta los escenarios históricos, culturales e institucionales en que acontece. Del mismo modo, debemos tomar en consideración que estos escenarios son producidos, reproducidos y transformados y re-transformados por la acción humana.**

La escuela, como institución social, cumple la importante función de estructurar experiencias para el desarrollo de capacidades cognitivas de orden superior como clasificar, analizar, sintetizar y aplicar ideas y conceptos.

Para Vygotski, la instrucción formal hace posible que ocurran una serie de transformaciones cognoscitivas en el sujeto. Entre estas transformaciones destacó el desarrollo de la reflexividad y de mecanismos de autorregulación que en el presente asociamos con la metacognición. Propuso que, aunque el aprendizaje no es desarrollo, cuando es apropiadamente organizado, activa una serie de

procesos mentales que no se manifestarían de otra forma. Concluyó que **el proceso enseñanza-aprendizaje es un aspecto necesario y universal en el proceso de desarrollar funciones psicológicas culturalmente organizadas y específicamente humanas** (Vygotsky, 1978, p. 90).

Desde la perspectiva de Vygotsky, la efectividad de la escuela como mediadora en la construcción de formas superiores de pensamiento dependerá de la forma en que quienes construimos la educación manejemos los contextos, las herramientas y las interacciones implicadas en la actividad constructiva. Álvarez y del Río (1994), Moll (1990), Berk y Winsler (1995) y Rogoff (1996) han destacado algunas implicaciones de las ideas de Vygotski para la educación.

1. En primer lugar, una pedagogía desarrollada a partir de la noción de que el conocimiento es una construcción producto de la actividad humana debe tomar en cuenta los *contextos o escenarios culturales e institucionales en los que el desarrollo y la educación tienen lugar*. **La escuela no es meramente el escenario en que la educación y el desarrollo de los sujetos tienen lugar; la escuela es un sistema vivo, un auténtico ecosistema cultural cuyo propio desarrollo está entrelazado con el desarrollo del sujeto**. Por lo tanto, no deben obviarse ni invalidarse los conocimientos, valores, actitudes e intereses que el estudiante trae consigo a la escuela. Por el contrario, el lograr que los educandos expresen y expliquen su realidad cotidiana es vital para lograr la identificación de los elementos que pueden facilitar, limitar o impedir el desarrollo de capacidades de orden superior.

2. En segundo lugar, es necesario considerar los *artefactos culturales y los sistemas simbólicos que median la acción y el pensamiento* y, en consecuencia, la enseñanza-aprendizaje. Tanto las herramientas como los signos y símbolos de que se dispone para realizar las actividades determinan el producto que resultará de ellas. El valor de estas herramientas y símbolos se interpreta en función de su capacidad para actuar sobre el medio ambiente y transformarlo creativamente. Es, por lo tanto, **indispensable que las herramientas y símbolos que utiliza la escuela tengan sentido para la vida cotidiana del alumno y se vinculen directamente a su ecosistema**.

Finalmente, deben considerarse *los procesos socioculturales que modulan los intercambios e interacciones* en la escuela (Álvarez y del Río, 1994). No deben ignorarse las complejas dinámicas histórico-culturales y sociopolíticas que condicionan los intercambios y las interacciones de día a día. Los juicios de atribución y los prejuicios condicionan las actividades en que participamos, las herramientas que utilizamos para realizarlas y los intercambios e interacciones en los que estamos dispuestos a involucrarnos. **No debemos olvidar que el rol que cumple la escuela en la comunicación son los valores de la sociedad en que se inscribe**. Esto, en consecuencia, establece resistencia y límites a las transformaciones que podemos lograr efectivamente. **Un claro ejemplo es el interés pedagógico actual, muy en consonancia con las ideas de Piaget y de Vygotsky, de promover el aprendizaje cooperativo y colaborativo**. Este interés impulsa el desarrollo de estrategias y técnicas que frecuentemente entran en conflicto, por un lado, con las ideas de competencia y autosuficiencia que hemos alimentado en nuestros estudiantes y, por otro lado, con nuestras ideas de que el resultado del aprendizaje debe evaluarse como un producto individual.

En resumen, el enfoque Vygotskiano destaca no sólo la *acción* humana sino las *herramientas* que la hacen posible. Entre estas herramientas se destacan las formas de comunicación, particularmente el habla, la lectura y la escritura. Al menos en lo que concierne a la educación, las ideas expresadas por Vygotsky coinciden con las de Piaget. Aunque con énfasis distintos, ambos reconocieron que el aprendizaje significativo demanda actividad constructiva y colaborativa entre los miembros del colectivo educativo. (Rodríguez Arocho, 1999)

EL JUEGO EN LOS NIÑOS

El papel del juego en el jardín de infantes

Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje. Flinchun (1988) menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar, entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo.

Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos. El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, patea y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio. Una de las razones por las cuales los niños deben jugar es para contribuir a su desarrollo físico.

Sin darse cuenta, ejecutan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan. Con esta actitud el niño reafirma y repite un movimiento sin cansarse hasta que este sea perfecto, sólo por el gusto de realizarlo bien. El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos.

Todo lugar es bueno para jugar y hay juegos para todo lugar. Sin embargo, debe haber un espacio especial, privado y respetado por los adultos, decorado según los intereses e inquietudes del niño. Además, conforme crezca, ese espacio debe ser más vasto, para que logre jugar sin peligro y sin temor alguno, al permitírsele hacer uso de sus movimientos, imaginación, fantasías y materiales.

La escuela también debe ofrecerle al educando la posibilidad de participar en juegos deportivos organizados y de carácter competitivo. Para ello, organizará campeonatos internos, invitará a otras instituciones y aceptará las que se le hagan para que los estudiantes tengan la oportunidad de asistir.

Teorías del juego

El estudio de la naturaleza humana y sus diferentes conductas, a través de muchos años ha involucrado una serie de pensadores, enfocados principalmente a explicar el juego y su influencia en el ser humano. Para Torbert y Schnieder (1986) el juego es “la llave que abre muchas puertas”. Erickson y Piaget manifiestan que el juego es “un agitado proceso de la vida del niño”; y White lo resumió como “una diversión, pero también como un serio negocio. Durante esas horas el niño estructura firmemente su aptitud en las relaciones con el ambiente”. Todos tratan de resumir conductas del juego y el ser humano y viceversa.

Díaz (1993) resume varias de ellas y las agrupa en lo que llama dos vertientes: 1º. ¿Por qué el niño juega?, llamada teoría eficiente o causal y 2º. ¿Para qué juega el niño?, llamada teoría de causa final o teleológica. En la primera se encuentran las teorías del descanso y distracción, energía superflua, el atavismo o recapitulación y la catártica. En las teorías de causa final están: la del preparatorio o la de la práctica del instinto, de la derivación por ficción y la psicoanalítica. Los educadores físicos, maestros y maestras, al iniciar las sesiones de juegos, deben basarse en teorías pedagógicas que les permitan adecuar las actividades y hacer un buen uso de la actividad natural del niño.

Existen diversos autores que elaboran sus propias teorías sobre el juego, las cuáles varían y se fundamentan de acuerdo con las diferentes formas de jugar y con la formación profesional del investigador. Todos han contribuido a una explicación y ejecución del juego infantil como una expresión natural; una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños, sobre todo en la etapa preescolar. En resumen, algunas de las propuestas teóricas son las siguientes:

- **Groos (1896)**, estudió el juego en los animales y posteriormente en los seres humanos; esto le permitió conocer las características innatas en las especies.
- **Claparède (1900)** continúa el estudio de Groos y define la *teoría del pre-ejercicio*: ejercicios de tendencias instintivas que posteriormente encontrarían en la vida adulta, su aplicación concreta en el trabajo, en el deporte o en la vida cotidiana.

El juego es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo. (Zapata, 1990).

- **Wallon**: considera que el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras esta siga siendo espontánea y no reciba sus objetivos de las disciplinas educativas. Por tanto, la escuela debe buscar en el juego infantil un medio y no condicionarlo a finalidades educativas cerradas.
- **María Montessori, (1870-1952)** se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal. Los principios que fundamentan esta teoría en relación con el niño son: Libertad, actividad, vitalidad, individualidad. La escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios.

El método Montessori concibe la educación como una “auto educación”: porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica; no hay intervención directa del educador, en razón de que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo. El método se apoya por medio del material adecuado se inicia la educación de los sentidos. Entre el material didáctico propuesto se encuentran:

- Encastrables: material para ejercitar la educación y comparación de las cosas.
- Material para ejercitar sentido del tacto (texturas y pesos).
- Ejercicios para el sentido aromático.
- Planos encastrables de figuras geométricas y cuerpos geométricos
- Cajas sonoras.

Otros materiales básicos son el barro, la arena, el agua, los cuentos, el papel blanco, el material para colorear y cualquier material artístico.

El rol del educador en el juego

El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos. Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración.

En el juego no competitivo todo está determinado por el grupo o grupos mediante actos comunicativos con todas sus implicaciones pedagógicas como lo son: el tiempo, la hora, el lugar, las medidas del área, hasta la forma de jugarlo. En el juego competitivo, además de los educadores-entrenadores, hay una tercera persona involucrada llamada: juez o árbitro. Este tiene la función de aplicar el reglamento del deporte, pero su tarea más importante consiste en educar al niño dentro del terreno de juego, ya sea explicando una regla o haciendo un llamado de atención ante la conducta presentada.

El educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras. *Para esto Giebenhain (1982) recomienda que se dé el diálogo, lo cual permitiría la asimilación cognoscitiva de vivencias y así llegar a la conciencia.* Por ejemplo, cuando un alumno es golpeado por un contrario, inmediatamente debe haber un pequeño diálogo entre ellos, ya que, si no sucede, la agresión se verá fortalecida y nacerán deseos de venganza, algo que no debe darse, ni siquiera en el deporte. Cuando se habla sobre lo sucedido se contribuye a que estos dos alumnos jueguen limpio. Este autor recomienda que, para reforzar el aprendizaje social, los alumnos deben aprender a resolver sus propios conflictos y a poner sus propias reglas.

El papel del educador será el de definir el marco metodológico en el que han de moverse e intervenir cuando rompen los principios pedagógicos. El intercambiar roles, profesor-alumno, alumno-profesor, brindará al educando una vivencia diferente y aprenderá a ver las cosas desde el punto de vista del profesor. La forma para llevar esta vivencia estará a cargo de la creatividad que tenga el docente. La comunicación, una vez más, es la base para lograr una participación masiva del estudiantado en las lecciones; por ello, hay que alimentarla y posibilitarla organizadamente.

Se recomienda a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

1. Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego.
2. Debe motivar a los alumnos antes y después del juego.
3. Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo. Además, debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar donde todos puedan escuchar. Debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento.
4. Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el profesor.
5. Si no fue lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error.
6. Si hay un marcador, deje que los jugadores lo vean, y al final mencione al ganador.
7. Antes de iniciar un juego debe haber enseñado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos.
8. Cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones del juego.
9. Si el juego ya se está volviendo monótono debe cambiarse o terminarse lo que evitará que los niños se cansen o se aburran.
10. El educador debe involucrarse en el juego, mostrando interés en él.
11. Antes de presentar un juego se debe pensar en que todos los alumnos van a participar, y cuando se está practicando si alguno de ellos no lo está haciendo hay que averiguar por qué no lo hace.
12. Cuando se enseña el juego hay que mostrar también sus dificultades y sus peligros.
13. Para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad.
14. Se debe tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego.
15. Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo. (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001)

OTRA INFORMACIÓN

Evolución de la concentración en el niño: tiempos máximos según la edad

La capacidad para concentrarse no es algo permanezca inalterable. Puede haber diferentes tipos de elementos que hagan que una persona determinada pueda permanecer más o menos tiempo pendiente de una estimulación.

Distracciones fuertes, la existencia o ausencia de motivación, la vinculación emocional con el estímulo en cuestión o el grado de novedad o rutina que supone son elementos a tener en cuenta. Pero al margen de ello, **la capacidad máxima de concentración va variando a lo largo de la vida**, sea por el desarrollo evolutivo o bien por aspectos ambientales o adquiridos.

En lo que respecta al desarrollo, para poder concentrarnos es necesario que nuestro cerebro haya alcanzado un nivel de maduración adecuada. **A lo largo de nuestra infancia el encéfalo sigue creciendo y desarrollándose**, permitiendo poco a poco que las diferentes capacidades cognitivas aparezcan y se expandan. De este modo, poco a poco el tiempo que un niño es capaz de focalizar la atención en algo va a ir variando y creciendo según se vaya desarrollando su cerebro. La capacidad de concentración tiende a aumentar entre tres y cinco minutos por año de edad hasta su estabilización en la edad adulta. **Estos tiempos establecen un intervalo de media, pues cada persona se desarrolla a su ritmo y puede haber sujetos que puedan tener un rendimiento mayor o menor a la hora de concentrarse.**

Período preescolar

El período preescolar va de los 3 a los 6 años. Esta es la etapa de la infancia en la que se gana la capacidad de la Teoría de la Mente, es decir, la habilidad de atribuir intenciones, creencias y motivaciones únicas (que sean distintas de las propias) a los demás. Esta nueva capacidad enriquece mucho las relaciones sociales, aunque también permite que la mentira resulte más útil y eficaz como recurso.

Además, aquí su capacidad para pensar en términos abstractos se desarrolla más, en parte por la mielinización de su cerebro y en parte porque empiezan a tratar habitualmente con comunidades amplias que no son únicamente el padre y la madre.

Por un lado, la mielinización hace que más partes del cerebro estén conectadas entre sí, lo cual permite que se creen conceptos más abstractos a partir de la combinación de ideas de muchos tipos, y por el otro el enriquecimiento del tipo de interacciones a las que el niño o niña se somete hace que sus capacidades cognitivas aprendan a desenvolverse en tareas más complejas.

Tabla de tiempo de concentración de los niños según su edad

Concentración de los niños por edades	
Edad	Promedio de concentración
1 año	3 a 5 minutos
2 años	4 a 10 minutos
3 años	6 a 15 minutos
4 años	8 a 20 minutos
5 años	10 a 25 minutos
6 años	12 a 30 minutos
7 años	14 a 35 minutos
8 años	16 a 40 minutos
9 años	18 a 45 minutos
10 años	20 a 50 minutos

Referencias

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 113-124.

Rodríguez Arocho, W. C. (1999). El legado de Vygotsky y Piaget a la educación. *Revista Iberoamericana de psicología*, 477-489.

Otras

<https://www.quiainfantil.com/1205/la-atencion-y-la-concentracion-de-los-ninos.html>

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-infancia>