

# El viaje de Inés

escrito por Noemí Aguilar Martínez | mayo 25, 2023



## 13) El viaje de Inés

**Cuento infantil**

**Noemí Aguilar Martínez**

Ideas para hacer grafismos, graficofonía y cromofonía

Retomado de una creación colectiva con niños de 3er grado de preescolar durante un recreo escolar en 2015

**Dibujos de: Isabella Valentina Menes Mendoza**



*La feliz Tortuga Inés, de raza gigante y con ochenta años de haber venido al mundo en una tranquila playa mexicana, hacía mucho que vivía en la montaña. Su cabaña estaba rodeada de árboles habitados por cientos de animales, pájaros en sus nidos y mariposas revoloteando entre las flores.*

Un alegre día, la Tortuga Inés decidió ir a visitar a su abuela de más de doscientos años, a quien no veía desde hace mucho. Así que se puso una diadema de mil colores. En cada una de sus cuatro patas, delicados y cómodos zapatos rojos de choclo, con moños al frente. Terminó con un pequeño morral que colgó en su cuello.

Se perfumó, pintó sus pestañas y delineó sus labios con rojo bilé. Antes de salir, se colocó los lentes y en su morral guardó un dibujo enmarcado con la imagen de las dos y que, con esmero y paciencia, ella misma había pintado.

Inés, la hacendosa tortuga gigante salió de su casa, pero antes tendió la cama, guardó la ropa, lavó los platos, aseó la casa, limpió los vidrios, barrió los cuartos, cerró ventanas y puertas. También se hizo un ligero itacate para el

viaje.

Al fin, salió y cerró la puerta para emprender su travesía. Miró al cielo. Al darse cuenta de que ya era tarde, decidió posponer su salida para el día siguiente, apenas comenzara el alba, a fin de hacer esa larga andanza lo más descansada que pudiera. El placer de viajar le emocionaba.

Por la mañana, en cuanto apareció en el horizonte la luz del sol, la joven tortuga, muy bien acicalada, inició su marcha.

A unos cuantos pasos se encontró con el Señor Elefante que rengueaba de una pata.

—Buenos días, Señora Inés.

—¿Me puede hablar más fuerte? que soy bastante sorda -respondió la Tortuga.

—¿A dónde va usted, mi querida amiga Tortuga? —preguntó el Elefante a gritos.

—A visitar a mi amada Abuela que vive en el mar. Ella ha cumplido más de doscientos años.

—Cuánto me gustaría acompañarla a conocer a su vieja abuela con tan digna edad y sabiduría. Además, hace tanto que no veo el mar. Extraño el agua salada, las aves acuáticas de esas cálidas tierras y la frescura del viento bajo las palmeras, pero con esta patita que no puede caminar...

—No se quede con el deseo Señor Elefante. Suba a mi enorme caparazón que yo lo llevo. Será un gusto hacer un servicio a un vecino.

El paquidermo aceptó la propuesta y con nada que preparar para la aventura subió sobre la Tortuga. A dos pasitos apareció el gran Oso café buscando un tronco para rascarse. Le llamó tanto la atención ver a nuestros personajes que de inmediato lanzó su pregunta:

—Mi querido amigo Elefante, ¿A dónde se dirige usted sobre nuestra amiga la Tortuga?

—Al mar, a ver a su abuela de casi trescientos años. —Exageró un poco. —Ella me ha invitado, ¿gusta usted unirse al viaje de la Tortuga? Aguanta mucho... y

es muy sorda —agregó el paquidermo.

—No se diga más —y sin perder tiempo precioso, el Oso subió sobre el Elefante que iba encima de la dura concha del colosal reptil.

Tres pasos adelante, el Perro quedó admirado, cuando una enorme sombra lo cubrió y descubrió de qué se trataba.

—¡Guauuuuuuu! —se escuchó el ladrido—¿A dónde se dirigen todos ustedes?

—Nos vamos hasta el océano a ver a la gran Abuela Tortuga de cuatrocientos años de edad. Esto no se lo puede usted perder amigo Perro. ¡Suba ya! que no queremos llegar tarde.

Con diestra agilidad y sin compasión alguna, el Perro brincó sobre la Tortuga, reptil prehistórico, luego sobre la trompa del Elefante, que lo lanzó al lomo del Oso. Iban llegando a la casa contigua cuando una Gata blanca que tomaba su siesta sobre el techo de ésta, abrió los ojos al ver a un animal sobre otro y sin preguntar siquiera, de un solo salto quedó muy bien colocada sobre el Perro.

—Lo he escuchado todo. Conoceré a una tortuga de quinientos años —dijo la Gata.

Un Perico verdi-rosa que iba en vuelo vio el maravilloso cuadro y fue a posarse sobre la cabeza de la minina, quién no intentó comérselo pues ambos escucharon cuando el Perro explicó hacia dónde se dirigían todos ellos. La edad de la abuela ya había llegado a seiscientos.

Una negri-amarilla Abeja también escuchó el relato y se dijo a sí misma:

—Este viaje no puedo perderlo. Mira que conocer a una ancestral tortuga de ochocientos años no es para menos. Además de hacer el viaje sin pagar pasaje y sin cansarme.

A solo un paso más de la Tortuga Inés, la Abeja se dio cuenta de que había una deliciosa flor roja en el pasto. Me la llevaré para el polen del desayuno, pensó el insecto.

—Zzzzzzzz. ¡Alto! —le zumbó la Abeja al Perico. Ahí hay un rico aperitivo para mí.

—¡Alto! —repitió parlotando el Perico al Gato.

—Miauuuuu. ¡Detente! —maulló el Gato al Perro.

—Guau guau. ¡Paren! —ladró el Perro al Oso.

—Grrrrrr. ¡Ni un paso más! —gruñó el Oso al Elefante.

—Eeeeen, eeeeeeffff, ¡Suspendan ya! —Barritó el Elefante a la Tortuga.

En cuanto ésta escuchó se detuvo y vio la colorada flor que de un bocado comió. En verdad estaba rica. Luego, al levantar la cabeza se dio cuenta de la inmensa fila de animales que llevaba sobre sí. Suave y lentamente dio la vuelta y regresó hacia su cabaña diciendo:

—En verdad estoy cansada. Mañana saldré más temprano. —Y en voz muy, pero muy bajita agregó, —y yo sola. La soledad es el tiempo que me reservo para estar conmigo misma.

Los animales, bajaron uno a uno, regresando cada cual a su lugar.

*Como un carrusel en marcha,  
la historia no toma pausa;  
hasta que Inés, la tortuga  
vea a su abuela, al fin en casa.*

*(Incluimos este cuento y las ilustraciones en el PDF adjunto)*

## **ACTIVIDAD**

### **INICIO**

Invita a los niños a escuchar la historia. Pide que cierren los ojos. Pueden recostarse en tapetes o en su mesa y hacer unas respiraciones previas que les ayuden a concentrarse. Puedes ponerles música de sonidos del mar y la

naturaleza para el tiempo de la relajación y la respiración previa a la lectura. Lee a las niñas y niños el cuento “El viaje de Inés”.

Pregúntales cómo imaginaron a los animalitos de la historia. Invita al grupo a expresar esta historia de diferentes maneras creativas en papel, la consigna es hacerlo con grafismos, letras y dibujos.

## DESARROLLO

- Graficofonía semidirigida. Te recomendamos unos 3 minutos.

Busca música rítmica para que la grafiquen. Te sugerimos *El Huapango* del compositor mexicano José Pablo Moncayo. Es importante observar a tu grupo en su desempeño, esta debe ser una actividad breve para no cansarlos y hacerla en realidad divertida y de aprendizaje.


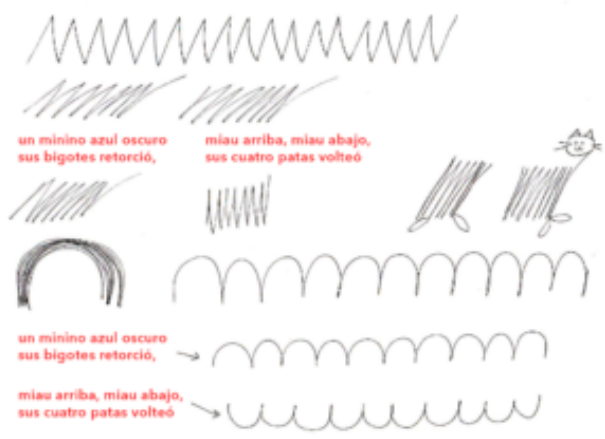
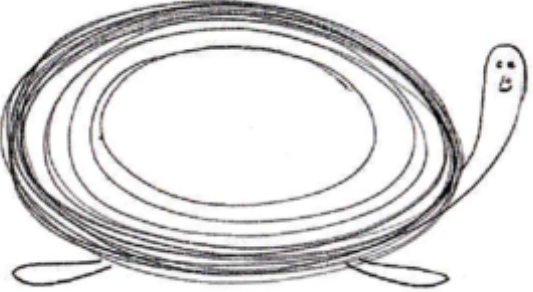
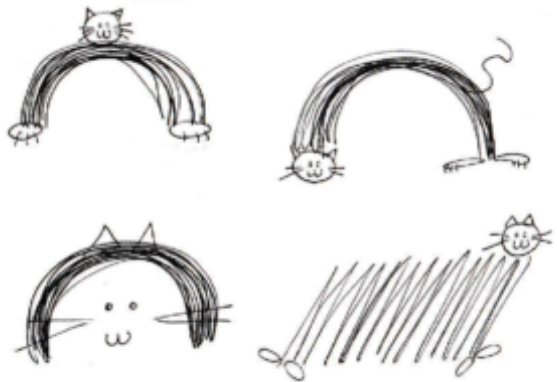
- Primero pide a las y los niños que por unos segundos, con el color o crayón en la mano imaginen cómo grafican varios movimientos en el aire: puntos, rayas, taches, círculos.
- Luego pasen al papel. Pueden usar hojas grandes de papel estraza o bond para que sus trazos sean amplios. Otra idea es hacerlo con gises en un piso que luego puedan limpiar.
- Las líneas son muchas: puntos, guiones, línea continua, quebrada, ondulada y las que se te ocurran.
- Grafismos dirigidos y grafismos similetras. Duración aproximada 8 min.

Pide a las y los pequeños que digan las siguientes dos rimas mientras grafican con lápiz, color o crayón. Te sugiero estos grafismos.

***La tortuga legendaria  
a la mar viaja veloz;  
mira muy bien en su concha  
lleva en la espalda una o.***

***Un minino azul oscuro  
sus bigotes retorció.  
Miau arriba, miau abajo;  
sus cuatro patas volteó.***



<p><i>Realizar los movimientos circulares</i></p> 	<p><i>Realizar los movimientos de medio círculo ida y vuelta</i></p>  <p>un minino azul oscuro sus bigotes retorció,      miau arriba, miau abajo, sus cuatro patas volteó</p> <p>un minino azul oscuro sus bigotes retorció,      →</p> <p>miau arriba, miau abajo, sus cuatro patas volteó      →</p>
<p><i>Al final de la rima y el grafismo se le ponen sus pies y cabeza</i></p> 	<p><i>Al final de decir la rima y realizar el grafismo dibujar la cabeza, bigotes y cola del gato</i></p> 

Es importante no poner a hacer planas de grafismos. Solo los que el niño y niña quiera, con dos es suficiente.

## **CIERRE**

- Cromofonía
- Pon música de fondo suave, con motivos de mar. Te sugerimos Música Celta.
- Pídeles que dibujen a los personajes del cuento. Recuerden entre todos quiénes se iban subiendo a la tortuga Inés. Puedes preguntarles primero. Si no recuerdan, ve al párrafo y lee donde ellos redescubran

quién seguía.

- Pídeles que coloreen su dibujo y le pongan su nombre (los más pequeños usarán grafismos).
- Pide que inventen su propio grafismo y rima de este cuento o de uno de los personajes. (Observa, estimula y disfruta sus movimientos en el papel y cómo lo acompañan con frases relacionadas a lo que escucharon).

Al término de la lectura puedes usar el **PDF** para mostrarles nuestra imagen a color del cuento.

## **SUGERENCIAS PARA JUGAR**

- Inventa tus propias rimas y secuencias de grafismos.
- Haz con tus estudiantes muchas más rimas y grafismos, libres, semidirigidos y dirigidos.
- Busca nuevas canciones infantiles de calidad musical y literaria a los niños. Permite que escuchen primero lo que la canción cuenta. Dale tiempo para hacer sus dibujos.

Otra variación que te sugerimos para el cierre de la actividad es dar a las niñas y niños los personajes para que ellos recorten y peguen, uno sobre otro, en su cuaderno.

## **APRENDIZAJES CON QUE SE RELACIONA**

Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.

Organizador curricular 1. Competencia motriz

Organizador curricular 2. Creatividad en la acción motriz.



## NOTA CULTURAL DE LA AUTORA

La escritura tiene dos aspectos: uno psicomotriz y otro cognitivo; así como una moneda tiene águila y sol, no se puede prescindir de alguno de ellos si de escritura se trata. Para una didáctica lúdica de la escritura podemos realizar actividades de música y movimiento en relación al aspecto psicomotriz (vid. Condemarin, 2001; Cassany, 2003) a través de grafismos, graficofonía y cromofonía.

La graficofonía consiste en realizar puntos, guiones, rayas y líneas de todos tipos: continuas, discontinuas, verticales, horizontales, cursivas, cónicas, quebradas y más, a la par de la música que estemos escuchando. Un tiempo adecuado para grafismos es no mayor a cinco minutos para no aburrir a los niños y niñas. Acompañado de otras actividades puede aumentar el tiempo. La diversidad hace la referencia.

Si hacemos un dibujo de lo que nos inspira o imaginamos a partir de una melodía, con letra o sin letra, será cromofonía. Aquí podemos llegar a usar unos 8 minutos.

Un grafismo en preescolar lo podemos comprender como un trazo o una línea previa a una simil-letra o una letra, antecedente de la escritura formal de un abecedario. Hay que motivar a los niños y niñas a escribir usando sus propios grafismos. Un grafismo va desde un garabato hasta la invención y representación gráfica de sus propias letras.

Con estas actividades, dirigidas, semidirigidas o libres, no hay trazos o dibujos correctos o incorrectos. Pequeños o grandes. No se califica el producto puesto que lo importante es sentir la música y comunicar nuestras ideas, experimentar el movimiento que podemos hacer con nuestra mano derecha, izquierda o ambas, así como pensar e imaginar.

La graficofonía y la cromofonía son muy valiosas para plasmar el pensamiento a través de grafismos, líneas o dibujos, sentir los sonidos con todo el cuerpo y divertirse. Son una entrada lúdica y apropiada a la escritura acorde con la edad e intereses de niñas y niños preescolares. ♦

## Referencias

Condemarín, M., Galdames, V., Medina, A. (2001). *Taller de lenguaje. Módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito*. Madrid: CEPE —Ciencias de la Educación Preescolar y Especial.

Cassany, D., Luna, M., Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua*. Barcelona: Graó.

## Contenido del PDF AJUNTO

Hoja 1 y 2: Cuento

Hoja 3 y 4: Imágenes:

Propuesta de trazos circulares para la tortuga

Trazos para completar la tortuga al final de la rima

Propuesta de trazos circulares para la tortuga

Trazos para completar la tortuga al final de la rima

Imágenes de los personajes para recortar y pegar en su cuaderno

Hoja 5. Ilustración del cuento.

*(enlace de descarga en los íconos de arriba a la derecha)*

---

# Lo que jugaba, lo que pensaba, lo que sucedía

escrito por Israel Sánchez Romero | mayo 25, 2023



## *Lo que jugaba, lo que pensaba, lo que sucedía*

*Crónica de una infancia y una revelación*

**Israel Sánchez Romero**

*docente de la ENMJN*



*¿Y a esto le llamaron la Generación **NiEntiendo**?*

*Es el año del 2018, una época que, desde algunos puntos de vista, puede resultar bizarra o dos-caras. Los ricos se hacen más ricos y los pobres más pobres, la tecnología es la palabra dominante en las pláticas universitarias, en los cafés de Coyoacán y en cualquier otro sitio popular, caminas entre la gente y es muy común observar que las personas cambian frecuentemente sus teléfonos celulares, laptops, tablets... como sí la compra-venta de estos aparatos fuera una especie de medalla al mérito.*



No ha pasado mucho tiempo, apenas treinta años, de que comenzó esta vorágine, esta competencia por las tecnologías en la vida cotidiana. Recuerdo graciosamente mis primeros acercamientos a ellas, era el año 1989, yo era un niño de una clase media —aún existía la clase media— que tuvo la oportunidad de disfrutar el famoso *Nintendo*, un juego de video que constaba de dos controles, cada uno con un botón en forma de cruz simulando una palanca y dos botones circulares separados con un juego o *cartucho* —como se le solía llamar entre mis amigos— realmente

sensacional. ¡Cómo olvidar los brincos que daba cada vez que deseaba que Mario brincara en el video juego! Y también esos movimientos voluntarios de lado a lado como si mis manos guiaran al personaje como títere!... Bueno, creo que no sólo me sucedía a mí, tenía amigos que incluso le echaban porras le echaban al aparato; así como se lee. Todo eso era parte de mi vida y de las vidas de millones de niños y de jóvenes que habitaban entonces este mundo, un tiempo al que, mucho después, un señor le pondría nombre y apellido. ¿Y quién hubiera pensado que esto sería recordado como un ‘cambio de época’?

Como la mayoría de los niños, yo sólo pensaba en divertirme y en transcurrir feliz la mayor parte del tiempo. Pero no sé qué tanto hayan cambiado las cosas hasta hoy, pues ahora hay personas que buscarían explicaciones a lo que entonces me pasaba. ❌

Es curioso, aquel niño jamás hubiera podido imaginar, ni mucho menos observar lo que sucedía en su cabeza mientras presionaba un botón con las dos posibles

combinaciones de “A” o “B”; ese niño no tenía ni la más remota idea de la existencia de las cosas que ocurrían en su cabeza, a las que les llamaban *procesos* —y menos aún— que eran *mentales*, que en su cerebro existían *cosas* llamadas neuronas, y que éstas eran las dominatrices de la vida, del pensamiento y, por lo tanto, del vivir. Ni tenía la menor idea de que, cada vez que movía una mano, algo llamado *corteza cerebral motora primaria* era la principal responsable de controlar sus movimientos, y que ésta se localiza en una parte de su cabeza —que él pensaba que era hueca— justo por delante de la *corteza somatosensorial primaria*, y que es ahí donde se encontraba la zona encargada de mover sus dedos, brazos y cuello...



¡Él solamente quería jugar! Sus extremidades realizaban algunos movimientos, giraban, rotaban, se doblaban; para él todo eso era algo cotidiano que consistía en algo como mover el cuerpo para que el avatar del pequeño *Mario Bros* brincara o caminara; no era consciente de que las neuronas de diferentes partes de la *corteza motora primaria* se conectaban con los músculos de sus manos, brazos, cuello... y, para acabarla, si me hubieran dicho entonces que la parte izquierda de mi cerebro generaba que se moviera mi mano derecha, no me lo habría creído para nada.

Por otro lado, el juego era muy divertido, un código binario ‘A o B’ en una imagen bidimensional con 2 Bits de memoria, donde lo que debía hacer principalmente



era no dejarme matar por los malos y recorrer el camino por completo lineal. Para no perder contaba con algunas herramientas: brincar sobre ellos, o bien, aplastarlos o escupirles fuego, por lo que tenía que *seleccionar* “apretar”. Pero, ¿quién iba a pensar que el apretar un botón para aplastar un icono digital requería de tantos *procesos* de mi loca cabeza?



¿Cómo imaginar que existían unas cositas llamadas subáreas de *la corteza extraestriada* que envían la información a la *corteza temporal inferior*, que es donde al parecer se reconoce las cosas que veo, o sea la percepción de los objetos, y ésta, a su vez, envía información al *lóbulo parietal* que está implicado en la percepción espacial y que, a través de esas conexiones, recibe información visual?... Mucho menos sabía que mi *corteza motora primaria* activa neuronas en áreas concretas de la *corteza motora primaria* y que esto es lo que provoca el movimiento de partes concretas del cuerpo. Por lo tanto, para apretar el botón ‘A’ necesitaba que todo esto sucediera en mi cabeza; pero no era lo único, sino que otras partes también estaban implicadas, algunas de ellas eran, por ejemplo, la *corteza motora*, que procede de la *corteza frontal de asociación*.



De hecho, el *área motora suplementaria* y la *corteza premotora* son esenciales para el movimiento, ambas regiones reciben información sensorial de los *lóbulos parietal* y *temporal*. El *área motora suplementaria* y la *corteza premotora*

participan en la planificación del movimiento, esto quiere decir algo así como saber hacia dónde moverme antes de siquiera hacerlo, y ejecutar dichos planes mediante sus conexiones con la *corteza motora primaria*; ellas reciben información de las áreas de asociación de la *corteza parietal* y *la temporal*, la *corteza visual* de asociación desemboca en la *corteza temporal inferior*, que es la que interviene en la percepción y el reconocimiento de objetos concretos. Además, el lóbulo parietal está involucrado en la organización de los movimientos guiados visualmente, y el *lóbulo frontal* adquiere una importancia especial en el control de la locomoción como es el caso de los movimientos de los brazos y manos, esto tiene gran importancia, debido a que la locomoción intencional requiere saber dónde se está, y los movimientos intencionales de brazos y manos requieren saber en qué parte del espacio se localizan los objetos, y todo esto era lo que implicaba que apretara el botón para que Mario pudiera brincar sobre un honguito.



Como te puedes dar cuenta, en esta época no era nada fácil ser niño. Mi papá decía que mi niñera era la tele y el *Nintendo* mi madre; esto lo decía porque pasaba horas y horas sentado frente ambas cosas. Mi dedo pulgar derecho hasta tenía lesiones de estar tanto tiempo apretando botones.

Por otro lado, yo qué iba a saber que, dentro de un cuarto de siglo, eso que para mí era una simple diversión, los “científicos” comenzarían a estudiarlo, y a considerarlo parte del contexto cultural, contemplándolo como una actividad compleja y de una gran relevancia social. Qué iba yo a saber que, mientras jugaba a matar hongos y atrapar monedas con Mario, me encontraba en una realidad simulada, en la que los elementos visuales se encontraban dentro de una narrativa, no tan abstracta como el juego de roles, pero quizá un poco más vinculada con el contexto socio-antropológico significativo; imaginar que lo relevante desde el punto de vista educativo era descubrir esta realidad con los mismos esfuerzos significativos que los juegos *reales*, y esto lo hacía a la par, y al instante lo relacionaba con los juegos que ya conocía y que me eran familiares, sirviéndome como extensiones sociales, que daban ya un nuevo significado a las estructuras sociales.

Yo no tenía ni la menor idea, y como niño que era, ¿para qué me serviría saber esto? y como adulto que soy ¿para qué me sirve saberlo?... Parecía que, de una manera poco formal, me iba entrometiendo al mundo de la informática y de los ordenadores, situándome en el sentido de un espacio multimodal, mediante la incorporación de experiencias para solucionar problemas y de reflexiones sobre las complejidades de mundos no pensados, además de las relaciones sociales, tan parecidas a lo que era el mundo moderno.



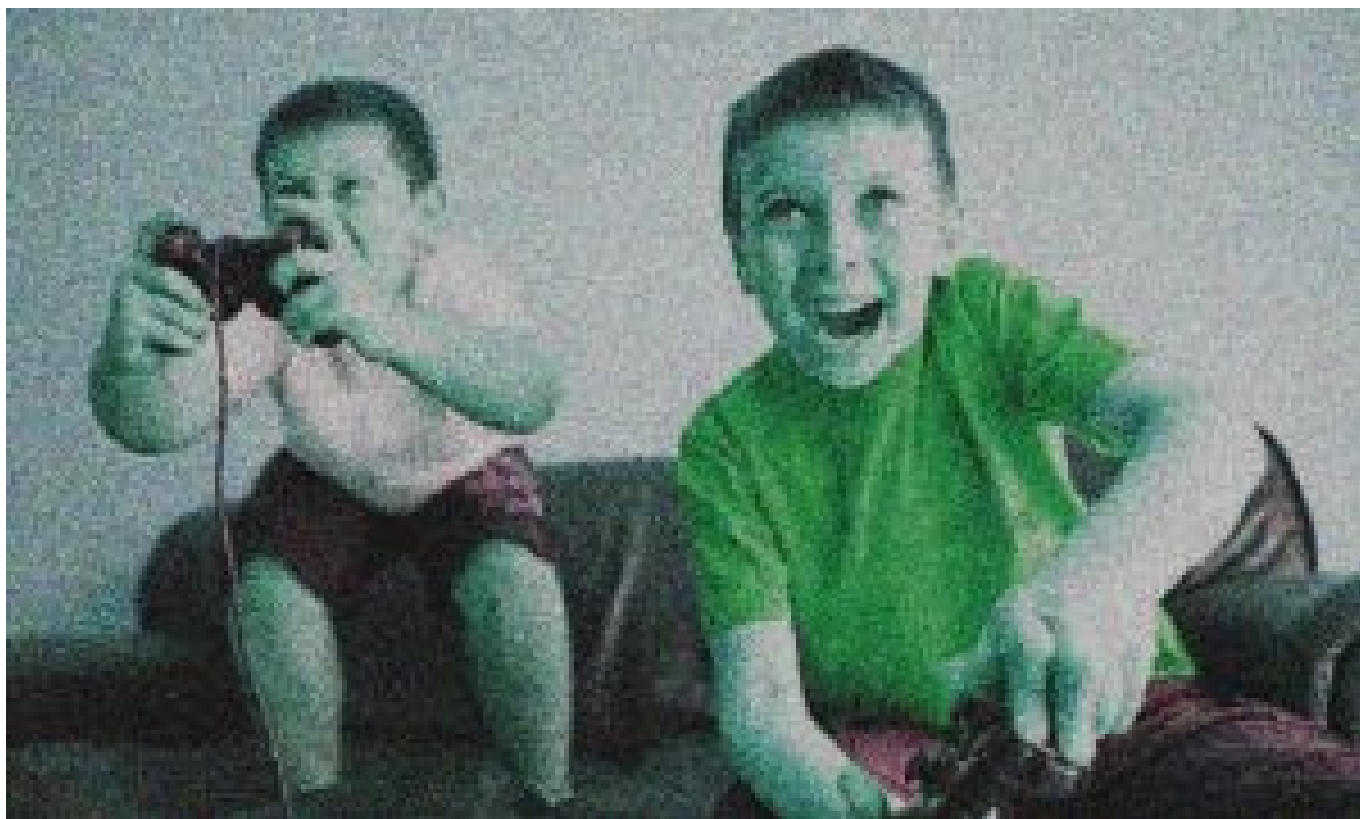
Ahora me dicen que, cuando yo peleaba por salvar a mi *avatar*, podía reflexionar sobre los contenidos que se materializaban en conductas y valores y que estos, podían ser aplicados a situaciones concretas de mi vida cotidiana, estimando consecuencias de mis propias acciones y el efecto sobre los demás en un contexto determinado, siendo un factor dinamizador de conducta pensamiento, tomando en cuenta que los *procesos cognitivos* dependen de la interacción con la otra gente o con otros dispositivos culturales.



Ahora resulta que lo que estaba jugando funciona como un dispositivo cultural, amplificador del modo icónico de la representación dinámica del espacio, algo que apoya la destreza en coordinación tanto visual como motora, favorece aspectos tridimensionales y simulaciones de la realidad. De haber sabido esto cuando mi

mamá me regañaba por pasar tanto tiempo pegado a mi *consola*, de seguro hasta me habría comprado más y mejores *cartuchos*.

Al parecer, un videojuego me obligaba a leer números y textos —y algunos en distintos idiomas, que por supuesto no comprendía—; era necesario planear y establecer estrategias para lograr avanzar en el juego, si no, mi pobre Mario moría, ese ser virtual que posiblemente me ayudara a resolver problemas y a saber emplear mi memoria aplicada para la resolución de tareas.



Estoy segurísimo de que, si me hubiera enterado de todo esto antes, me habría dado miedo. Pues yo simplemente lo hacía por diversión, o quizá por abandono; pero nunca imaginé todo lo que implicaba. Era acaso como estudiar, pero sin saber mientras tanto que en verdad algo aprendía, o tal vez era como soñar, pero estando despierto y teniendo la capacidad de participar en el sueño; no sé. Lo que sí me queda claro es que jugar era sensacional. Qué más habría yo deseado que haber jugado con mi mamá o con mi papá, eso de seguro no se me habría olvidado, así todo habría tenido más *sentido*, aunque tampoco sabía qué era '*sentido*', aunque sí lo *sentía*. ♦

## Fuentes Documentales

Carlson, N. (2007). Fisiología de la conducta. México: Pearson Addison Wesley.

López, R. (2003). Especificidad del área de Broca en la comprensión de oraciones. Revista de logopedia, foniatría y audiología, Vol. 23, No. 3

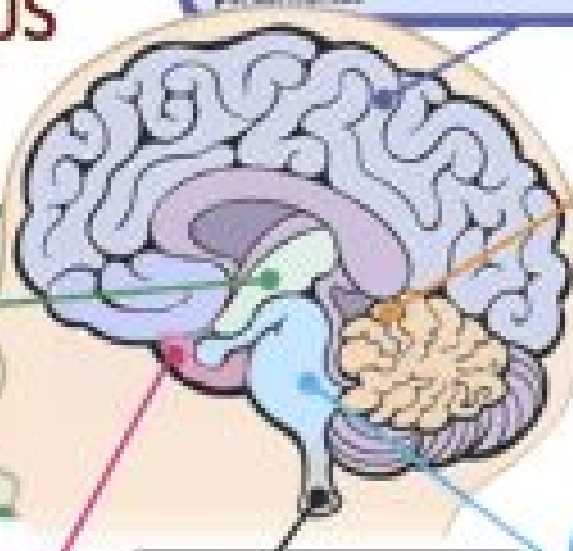
Rodríguez, M. & Novalbos, J. (2009). Estilos de vida asociados al sobre peso y obesidad en adultos españoles. Revista Nutrición Hospitalaria.

Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. Revista Comunicar, 34, XVII.

**VOCES** *saber* +



# PARTES DEL SISTEMA NERVIOSO CENTRAL Y SUS FUNCIONES



**Corteza cerebral:** cubre la superficie cerebral. Rige las funciones superiores, de las que somos conscientes.

- percepción sensorial - los 5 sentidos
- movimiento voluntario
- lenguaje
- emociones
- pensamientos

**Cerebelo:** Centro de coordinación. Integra la información que recibe de los 5 sentidos y la cerebral. Hace que el movimiento sea fluido y coordinado.

**Tálamo y núcleos grises:** Estación intermedia entre corteza y tronco cerebral. Control del movimiento y del tono.

**Hipotálamo:** Control de supervivencia: ingesta, temperatura, defensa, sexual.

**Tronco encefálico:** Controla las funciones vitales, latido cardíaco y respiración. El ritmo sueña / vigilia. Núcleos nerviosos de los sentidos, los movimientos de la cabeza y del cuello.

**Hipocampo y sistema límbico:** Sede principal de la memoria y el aprendizaje. Forma parte del sistema límbico, el principal rector de las emociones

**Médula espinal:** Comunica el cerebro y los nervios periféricos

- conduce las sensaciones al cerebro
- lleva los impulsos del movimiento voluntario e involuntario

## ¿Qué ocurre en el cerebro de los niños mientras juegan?



### **Endorfinas:**

Promueve el estado de bienestar,  
reduce el dolor  
y mejora el sistema inmunitario

### **Acetilcolina:**

Mejora la concentración,  
forma recuerdos  
y mejora la atención  
y el pensamiento lógico

### **Serotonina:**

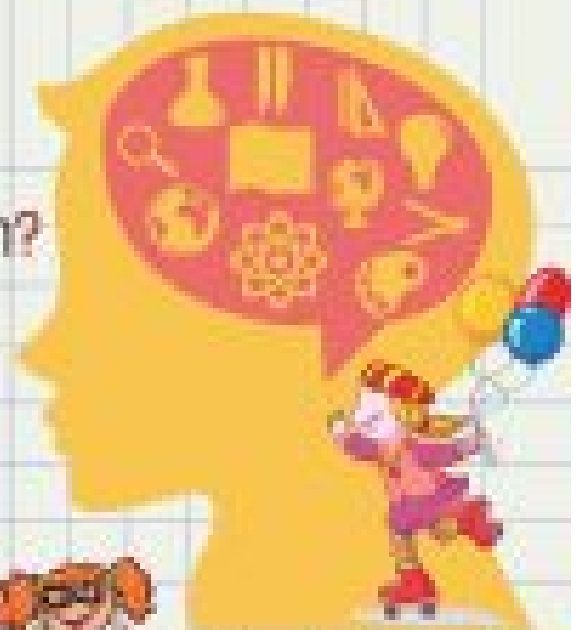
Mejora el estado de ánimo  
y regula la digestión  
y la temperatura corporal

### **Dopamina:**

Potencia el proceso de aprendizaje  
y la imaginación



# ¿Qué pasa en el cerebro de los niños mientras juegan?



- ### ¿POR QUÉ JUGAR?
- ⇒ Es una actividad natural de divertirse y crear experiencias.
  - ⇒ Es un camino para imaginar, transformar y crear.
  - ⇒ A través del juego se desarrollan habilidades libremente.
  - ⇒ Establece reglas que les permiten ser jugadores y definidores.
  - ⇒ Libera a los niños de la presión de la vida diaria.



- ### ¿POR QUÉ ENSEÑAR A TRAVÉS DEL JUEGO?
- ⇒ Mejora la memoria y el aprendizaje.
  - ⇒ El cerebro descansa.
  - ⇒ Enseña a iniciar, conservar y mantener el aprendizaje de manera espontánea.
  - ⇒ Libera de posibilidades negativas, sociales, afectivas y comunicativas.

