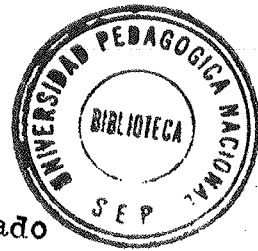




SEC


UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

SECRETARIA DE EDUCACION Y CULTURA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 321



El juego tradicional y organizado
como estrategia
de socialización en el niño preescolar.

ANA BERTHA DURAN.

Guadalupe, Zac., 1996.



SEC



SECRETARIA DE EDUCACION Y CULTURA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 321

El juego tradicional y organizado
como estrategia
de socialización en el niño preescolar.

ANA BERTHA DURAN.

Propuesta Pedagógica presentada para obtener
el título de Licenciado en Educación Preescolar.

Guadalupe, Zac., 1996.



SEP

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

UNIDAD UPN-321

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

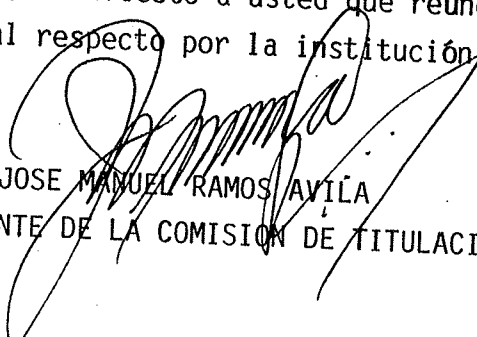
Guadalupe, Zac., 30 de abril de 1996.

PROFRA. ANA BERTHA DURAN
P R E S E N T E .

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis de su trabajo intitulado:

" EL JUEGO TRADICIONAL Y ORGANIZADO COMO ESTRATEGIA DE
SOCIALIZACION EN EL NIÑO PREESCOLAR "

opción PROPUESTA PEDAGOGICA, avalada por el Profr. JUAN HORACIO GARIBAY - VANEGAS, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.


PROFR. JOSE MANUEL RAMOS AVILA
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION

/mdjg.

A MIS HIJOS:

JUAN RODOLFO MARTINEZ DURAN

LUIS FRANCISCO MARTINEZ DURAN

ANA ALEJANDRA MARTINEZ DURAN

A MI ESPOSO

RODOLFO MARTINEZ SANDOVAL

A MI ASESOR

JUAN HORACIO GARIBAY VANEGAS

INDICE

PROLOGO	6
INTRODUCCION	8
Objetivo	11
JUSTIFICACION	14
MARCO TEORICO	
El juego en el niño	17
La socialización en niño	24
Integración del niño y juego de reglas en la socialización	28
De la heteronomía a la autonomía	30
Enunciación del problema	33
MARCO SITUACIONAL	34
METODOLOGIA	38
ESTRATEGIAS	
METODOLOGICO-DIDACTICAS	
Juego tradicional y organizado	45
PRESENTACION DE RESULTADOS	
Especificaciones de la aplicación	74
Aplicación de la propuesta	75
CONCLUSIONES	82
SUGERENCIAS	87
BIBLIOGRAFIA	88
ANEXOS	91

PROLOGO

El juego en la sociedad y en la educación, tiene un lugar y un valor específico, que varía, de acuerdo a la época y a la necesidad de implementarlo como una forma terapéutica, o en éste caso socializadora.

En México el maestro ha estado atento a las necesidades del escolar, al buscar los medios que eleven y mejoren la vida en la escuela. Después de la Revolución Mexicana, las instituciones de la enseñanza formal afrontaron el problema de tener que hacer mas agradable y eficaz la acción educativa, ya que ésta era llamada a formar los cimientos de una nueva estructura de la sociedad.

En esa época, el juego adquiere un papel preponderante al atribuírsele ciertas características y valores, que podrían hacer de la educación, un momento en el cual el niño lograría disfrutar al máximo, al tiempo de interesarse por los conocimientos.

Actualmente mediante el juego, el educador puede introducir los valores sociales de respeto, libertad y democracia básicos para la construcción de una mejor sociedad en el futuro.

Por tanto; el juego además de ser un momento en el que los individuos se relacionan con otros sujetos, inventan, sugieren sus propias reglas y aquellas marcadas por otros las respetan. Es un momento de esparcimiento libre y organizado, que permite al niño socializarse, y darse cuenta de que hay otros que piensan, sienten y tienen los mismos derechos que él.

INTRODUCCION

El Jardín de Niños es considerado en los últimos años, -- como el primer plantel educativo que acoge al niño, con el -- propósito de integrarlo a un grupo social más amplio que el -- de su familia; le propicia problemas que requieren de una so- -- lución, desarrolla su autonomía y lo socializa a través de un -- trabajo grupal, resultado de la cooperación con otros niños -- y con el adulto.

De esta manera, se propician situaciones que permiten y -- exigen del niño su relación con otros, que al igual que él -- tienen su propio punto de vista.

Sin embargo, resulta un problema integrar varios puntos -- de vista e intereses en un interés común que facilite el sur- -- gimiento de un trabajo grupal.

En esa búsqueda de formas que den un consenso, se plan-- -- tean las interrogantes:

- ¿ Es el juego tradicional y organizado una estrategia -- que facilita la socialización en el niño preesco--- -- lar ?

- ¿ Hasta qué punto el niño se integra en los juegos -- y respeta las reglas ?
- ¿ Puede una relación de juego repercutir en un trabajo de planeación dentro del aula ?

Importante es destacar y justificar, que la socialización es indispensable para que el trabajo programado mediante proyectos[‡] se desarrolle, ya que la participación del niño es -- decisiva y la experiencia que surge de la influencia del me-- dio social y natural es diferente en cada uno de ellos.

[‡] Proyecto es el método que a partir de 1992 se implanta en -- la Educación Preescolar, su principio básico que lo funda-- menta es la globalización. Un proyecto consiste en la orga-- nización de juegos y actividades que responden a las nece-- sidades e intereses del desarrollo del niño. Su planeación consta de tres etapas: la primera es la serie de activida-- des libres o sugeridas para detectar un interés común, de-- finir y elegir con un nombre determinado dicho proyecto. -- La segunda es la realización o desarrollo del proyecto, con juegos y actividades de niños y educadora. La tercera es la autoevaluación de resultados, dificultades y vivencias que servirán de base para futuros proyectos.

El fundamento teórico de la propuesta, descansa en uno de los principios esenciales piagetanos, que denota la importancia de la cooperación entre los niños —tal como afirma — Kamii— para el desarrollo intelectual, además de la cooperación del niño con el adulto¹. En este sentido, importante es destacar el hecho de que será el mismo niño quien efectúe su propio aprendizaje y lo estructure.

Ahora bien, el Programa de Educación Preescolar 1992 — presenta el juego " como el lugar donde se experimenta la vida, el punto donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos "², diciendo además, que es el espacio donde niños y adultos pueden crear y usar toda su personalidad.

Este trabajo considera el juego tradicional y organizado, como una estrategia que, a partir de la comunicación social y la indiferenciación de sexos favorezca en el niño la socialización, además de poder permitir una relación maestro-alumno fuera del trabajo en el salón pero que repercute en la labor diaria.

¹ KAMII, Constance. En Torías del Aprendizaje. (Antología) México, SEP/UPN, 1988. p. 361.

² Programa de Educación Preescolar. SEP, México, 1992. p. 12.

Se decide por esta estrategia a fin de disminuir la agresividad de los niños durante el tiempo del recreo y aumentar las relaciones maestro-alumno, alumno-alumno. Sin embargo resulta ser una limitante el momento de aplicación de la propuesta, debido a que es cuando los niños se reúnen en las diferentes áreas del Jardín para jugar sus propios juegos.

La forma en que se trata de conocer el nivel de socialización que hay en el grupo, es a través de dos técnicas: el sociograma y " adivina quién es ". La primera se desprende de la sociometría y permite conocer el tipo de relaciones creadas entre un grupo de individuos y con ello la preferencia hacia algunos con relación al trabajo, la amistad y el esparcimiento. La segunda técnica permite conocer el papel que juega cada individuo dentro de su grupo y que es el mismo niño quien lo denuncia.

Debido a lo anterior, se plantean los objetivos de la siguiente manera:

Objetivo General

Lograr que las relaciones interpersonales que se promueven en el juego durante el recreo, estimulen la cooperación y la participación del alumno, que exige el trabajo por proyectos en el nivel preescolar (tercer grado).

- A) Promover en el niño la confianza, el respeto, la libertad y la democracia como valores indispensables - en el logro de la socialización, a través del juego.
- B) Considerar la importancia de las interacciones individuales para la socialización, tanto en el trabajo individual como en el colectivo.
- C) Estimular el desarrollo intelectual del niño preoperatorio a fin de incitar su paso al estadio de las - operaciones concretas.

Una vez establecidos y formulados los objetivos de la -- propuesta, se hace mención que los juegos desarrollados durante la aplicación de la misma no son característicos de una determinada región de nuestro país. Sabido es por todos nosotros que la multitud de juegos que pasan de una generación a otra son llamados ' juegos tradicionales ' y los llamados a - estimular la coordinación de movimientos, la velocidad y la - flexibilidad entre otros, reciben el nombre de ' juegos organizados '.

Ahora bien, se afirma que " los niños se conocen y se hacen amigos a través de sus juegos, comparten los que ya saben y hasta inventan otros " ³

³ Consejo Nacional de Fomento Educativo. ¿ A qué jugamos ?. México, 1994. p. 10

Hasta aquí se ha hablado en términos generales sobre la estructura de la propuesta, pero falta algo muy importante: definir que tipo de investigación es.

Diré que por las características que presenta es casi -- experimental, debido a que el enfoque es dirigido hacia las -- relaciones durante el juego y el efecto de socialización que tiene. Este se determina bajo la influencia de factores como la asistencia regular a clases y las relaciones interpersonales del grupo.

El grupo experimental se sujeta a un diseño de serie cronológica en la cual se observan los cambios imperados durante la aplicación de la propuesta. Se hicieron dos registros uno inicial y otro final, de ambos la varianza aproximada fué de un 5 %, pero el número no es tan importante como los cambios internos que se tuvieron.

De acuerdo al tipo de evaluación que se hizo es cualitativa e intenta hacer una medición aproximada. El investigador es participante activo durante el proceso de aplicación de la propuesta.

Sea pues, la presente propuesta pedagógica un estímulo -- para que el maestro valore lo que tradicionalmente se ha forjado y haga uso educativo de ello.

JUSTIFICACION

A través del juego el niño representa sentimientos, emociones y gustos; resultado de la relación con el medio ambiente. De ahí que se diga que el juego es un lugar donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos.

De esta forma, el Programa de Educación Preescolar, busca favorecer el desarrollo biopsicosocial y, el juego es el mejor instrumento para lograrlo; ya que la cooperación e interacción del niño con los espacios, los materiales, el tiempo y el docente son indispensables para alcanzar lo que desea.

Resulta complicado lograr que el niño se incorpore en la planeación, organización y evaluación de un proyecto, pues es indispensable que el niño comprenda que no solo él forma parte de su grupo.

En este sentido, el educador está obligado a buscar alternativas que faciliten este trabajo y tal como lo dice el Programa de Educación Preescolar el juego es el mejor instrumento que posee. En él se une la imaginación, el conocimiento social y natural que el niño tiene.

El juego como actividad espontánea, facilita la interacción maestro-alumno y alumno-alumno, además de ser una forma de comunicación, permite integrar al niño a un grupo social mas amplio que el de su familia; intenta dejar a un lado el egocentrismo, adaptándose a una disciplina y a las reglas que el juego le exige.

La falta de apreciación del "yo" y "el otro" puede tener como consecuencia que el juego deje de ser una actividad libre y placentera, las reglas que fueron impuestas por una necesidad externa pueden llevar a acciones calificadas como negativas ("trampas") y eso desata riñas y descontento en las relaciones interpersonales de los niños.

Con el fin de que esas riñas y agresiones dejen de presentarse tanto dentro, como fuera del salón de clases, el educador debe fomentar —entre otros— la práctica de juegos tradicionales y organizados, que no solo permiten al niño jugar sino también relacionarse dentro de un grupo en un ambiente de alegría y respeto, más aún, si se cuenta con la participación del docente como un miembro más.

No se olvide que en los últimos años, los cambios sociales, económicos e ideológicos ponen de manifiesto nuevas formas de juegos, que lejos de socializar al niño, lo vuelven individualista y competitivo pese a los valores sociales y culturales del grupo al cual pertenece.

Tanto padres de familia, docentes y alumnos reconocen -- que los juegos libres y tradicionales poco a poco se ven opacados por los videojuegos y las imitaciones de ciertos personajes televisivos.

De ahí el interés por considerar el juego tradicional y organizado como un medio e instrumento educativo, que permita al niño socializarse, y fomentar en él la solidaridad y la -- cooperación, de tal manera que el trabajo que se realiza en -- el aula --tanto individual como colectivo-- sea ejecutado en un marco de alegría, armonía, respeto y participación.

No olvidemos que la educación y la comunicación están -- estrechamente ligados y que ello contribuye a los cambios de estructura social, político, ideológico y económico de la sociedad. Sin olvidar además que, el juego socializado en el -- niño es un estímulo importante en su desarrollo intelectual, y éste a su vez permitirá el paso del estadio preoperacional al estadio de las operaciones concretas.

MARCO TEORICO

El juego en el niño

Desde el punto de vista de Piaget, el juego es la única posibilidad que tiene el niño para hablar de sí mismo, es una negociación que entabla entre su mundo y el de los demás. El juego a los cinco años, es una capacidad simbólica que implica la representación de algo de la realidad como el niño la quiere ver.

Lo anterior al juego es la imitación, que existe en el niño desde la segunda mitad del primer año de vida, conectándose al desarrollo sensoriomotor. Es decir, el lactante aprende a imitar aún apoyos hereditarios, simplemente aprende por excitación, los gestos de los demás y los movimientos del cuerpo ejecutados espontáneamente; luego será una copia cada vez más fiel de los movimientos que le recuerdan a otros ya conocidos. Finalmente, el niño reproduce movimientos nuevos y más complejos.

Lo mismo ocurre con la imitación de los sonidos que una vez asociados a la acción llegan a estructurar el lenguaje propiamente dicho (palabras-frase elemental, sustantivos,

verbos diferenciados y frases completas). Si no hay lenguaje adquirido en forma definida, la relación interindividual se ve limitada.

" Con la aparición del lenguaje, las conductas resultan profundamente modificadas tanto en su aspecto afectivo como en su aspecto intelectual..."⁴

Reconstruir acciones pasadas y anticipar acciones futuras, de manera verbal, permitirá el intercambio que da inicio a la socialización en las acciones.

Antes del año el juego no es considerado como tal, pero una vez que aparece el lenguaje tiene una significación para el niño y para los demás. En la medida que el niño interactúa con los objetos y ejecuta esquemas, entonces de manera paulatina representa simbólicamente ("como si").

En el transcurso del desarrollo intelectual, el niño pasa de un nivel sensoriomotor a un nivel de pensamiento verbal intuitivo, se pone de manifiesto que el lenguaje enfrenta al niño no solo al universo físico sino también al social y a su mundo de representaciones interiores.

⁴ PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. México, Planeta, 1994. p. 31

Sin embargo —dice Piaget— en los juegos colectivos, -- demuestra que las primeras conductas sociales están a medio -- camino de la socialización.⁵

El niño preescolar sigue inconscientemente centrado en -- sí mismo y, este egoísmo con respecto al grupo social del -- cual forma parte produce y prolonga la indiferenciación entre el yo y la realidad exterior. Esta es representada por los -- demás individuos que son sólo sujetos-personas; de tal mane-- ra que únicamente su punto de vista es válido.

¿ Cual será el punto en el que el niño logra comunicarse verdaderamente con los demás ?, la socialización indudablemen-- te, es el punto en el cual el niño logra comunicarse verdade-- ramente con los demás, ya que facilitará la cooperación y se-- rá a través de la discusión que el niño explique sus deseos. Antes de ello lo que hace es confrontar ideas que muchas de -- las veces se tornan en monólogos colectivos.

Regularmente el niño de cinco años habla para sí mismo -- o en pequeños grupos, cuyo diálogo da la impresión de un en-- tendimiento real; entendimiento desde lo esencial: compara--- ción, juicio, conocimiento real de las cosas (lo cual no o-- curre claramente).

⁵ ibidem. p. 17

El juego no puede situarse en un solo punto, intervienen en él funciones y reglas que muestran una complejidad intelectual.

Sería difícil hacer una categorización de los juegos atendiendo a su funcionalidad o a la forma en que se desarrollan, sin embargo Stern⁶, sin pretender integrar una clasificación completa, reparte los juegos en dos: juegos individuales y juegos sociales.

Los juegos individuales revisten la conquista del cuerpo, de las cosas y los juegos de papeles, que consisten en hacer o dar una combinación de acciones sobre las cosas y las personas, algo que en cierto modo se acerca al juego simbólico mencionado por Piaget. Los juegos sociales por su parte, integran los juegos de imitación simple, los juegos complementarios y los juegos combativos. Juegos en los que se requiere una mayor relación entre los niños y en los cuales las reglas tienen un papel de importancia.

Sin embargo, ¿ hasta qué punto el juego es individual y hasta donde es social ?, será individual cuando sea un juego simbólico y social cuando haya el acato de las reglas. En este sentido, ¿ qué importancia tendrá ejercitar en el niño preoperatorio el juego reglado ?; la importancia radica en el --

⁶ PIAGET, Jean. Formación del símbolo en el niño. México, FCE 1987. p. 151

hecho de que a diferencia del juego simbólico, el juego de reglas implica relaciones sociales o interindividuales. Además las reglas en el juego traen una regularidad impuesta por el grupo, resultado de una organización colectiva.

Por otro lado, Piaget nos dice que hay tres tipos de estructuras que caracterizan a los juegos infantiles: el ejercicio, el símbolo y las reglas.

El ejercicio pone de manifiesto una acción, un conjunto variado de conductas que bien no modifican el estado de adaptación en el niño (simplemente por el placer hacia un fin). Se desarrolla como característica de los estadios II a V[¶], -- cuando aún no hay lenguaje simbólico^{¶¶} (vea ampliación en la pag. sig.) y por tanto es sensoriomotor.

¶ Lo que caracteriza al estadio II, es la formación de los primeros hábitos, mismos que dependen en toda medida de la actividad del sujeto. Básicamente es un esquema sensoriomotor que repetidamente da respuesta a una acción en circunstancias iguales o parecidas. No hay una diferenciación entre el fin y los medios, por lo tanto el hábito no es aún inteligencia. En el estadio III el niño inicia la diferenciación entre el fin y los medios (reacciones circulares) demostrando así la entrada de la inteligencia. En el estadio IV se dan acciones de más completa inteligencia,-----

El juego simbólico, contrariamente al juego de ejercicio, implica la representación en el pensamiento de un objeto ausente. Lo imaginario y lo ficticio se pone en práctica, en el sentido de que para el niño, una caja representa un automóvil y da por ello al juego un toque subjetivo.

No hay distinción entre el juego solitario[#] y el juego simbólico, ya que todo juego simbólico es intrínsecamente individual.

----- hay una finalidad previa, independientemente de los medios, siempre y cuando la situación sea conocida para el niño. En el estadio V se da la búsqueda de nuevos medios que bien pueden ser descubiertos por mera casualidad.

^{##} Cabe aclarar que el lenguaje simbólico es aquel que permite al niño representar una cosa del mundo a través de un "significante diferenciado".

[#] Parten, 1932 lo caracteriza como juego solitario e independiente, diciendo que es cuando el niño juega solo y en forma independiente con juguetes distintos a los utilizados por los niños de su alrededor, y no hace esfuerzo por unirse a ellos. Desarrolla su propia actividad sin que ésta se relacione con lo que otros están haciendo.

Por otra parte, los juegos de reglas, propios de las operaciones concretas, implican relaciones sociales e interindividuales, donde las reglas son impuestas por el grupo y su violación representa una falta.

Apoyar al preoperatorio a que ejercite el juego reglado es apoyarlo para que dé el paso con mayor facilidad a las operaciones concretas y en ello al hecho de aceptar el punto de vista de los demás, puesto de manifiesto en la cooperación dentro de las actividades educativas que desempeña.

El juego de reglas, se constituye durante los 4 a los 7 años, pero se afirma que éste subsiste y se desarrolla durante toda la vida. La característica principal es la socialización, ya que será a través de las reglas —que tienen un carácter obligatorio— como el niño entienda la existencia de más de dos en su mundo.

Por sí mismo el niño se prohíbe acciones, pero será a través del conocimiento previo de otras reglas que logre interiorizarlas.

Piaget define las reglas en dos tipos: reglas transmitidas (denominadas institucionales) y reglas espontáneas (las que surgen momentáneamente). La regla institucional fija una relación de acción entre mayores a menores; mientras que la relación espontánea implica en ella relaciones de me--

nores a mayores y mejor aún, entre iguales.

Por otro lado, el juego de reglas es una suma de estructuras sensoriomotoras, intelectuales y de competencia entre los individuos, ésta última le da un toque especial al juego, pues sin ella las reglas no tienen sentido ni valor. En el juego de reglas se tiene además, la presencia de códigos generacionales o bien que pueden surgir de una manera improvisada.

En resumen, el juego de ejercicio se desarrolla hasta antes de los dos años, luego pasa a ser juego simbólico y encuentra su apogeo hasta los cuatro años. De los cuatro a los siete años se constituye el juego de reglas que firmemente se determina de los siete a los once años, aún cuando se afirma que el juego de reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida.

La socialización en el niño

Bien es cierto que el afecto obstaculiza o estimula en el niño la construcción de la inteligencia, pero no es una condición suficiente como lo dice Piaget, y es que el niño desde el momento en que establece relaciones afectivas con objetos-personas, inicia la formación de estructuras cognitivas.

El afecto es una fuerza interna que empuja al individuo para hacer lo que hace, no importa la edad y es caracterizado en intereses, entusiasmo, pasión.

Así pues, de la regulación de la acción dependerá el éxito o el fracaso en toda actividad que emprenda el sujeto. Con ello no se afirma el hecho de que el afecto preceda al conocimiento o viceversa, ya que el desarrollo del niño se da en constante sucesión y las relaciones que entable con el objeto de conocimiento estarán unidas al tiempo, el espacio y la causalidad.

Sin embargo, al no existir un interés por parte del niño en la serie de actividades que desarrolla, simplemente no habrá un desarrollo intelectual y no por ello se afirma que el afecto sea la causa del desarrollo intelectual.

En el niño preoperacional se da la conservación de conceptos, más no una conservación pura, lo que ocurre firmemente en el período subsecuente.

El niño obedece órdenes y reglas impuestas, en ausencia del adulto estas reglas u órdenes no son obedecidas. La obediencia del niño preoperacional está íntimamente ligada a la imitación, cosa que no ocurre con el niño operatorio, quien obedece por reciprocidad demostrando así autonomía y justicia además de voluntad.

El propósito de estimular, a través del juego de reglas la socialización del niño preoperatorio, es precisamente el iniciar el camino hacia la obediencia recíproca aún en ausencia del adulto. Situación que hará del trabajo individual y colectivo un trabajo de armonía y cooperación.

La socialización en el niño apoya el aprendizaje, impulsa la creatividad y la cooperación, afirma el conocimiento en forma satisfactoria y significativa, a partir de hechos conocidos y desconocidos, favoreciendo así la reflexión.

El Jardín de niños asume un papel importante en la socialización, pues la dependencia familiar a que ha estado sujeto el alumno en su hogar, se convierte en una necesidad de adaptación e integración dentro de un grupo social más amplio que el de su familia, porque es el lugar donde existen niños de su misma edad y adultos que no forman parte de su mundo conocido hasta ese momento.

Primeramente el niño deberá afirmar su yo, un resultado de integración familiar y seguridad en sí mismo. Deberá aceptar normas y conocer limitaciones de su vida en sociedad.

Sin embargo, desobedecer, resulta para el niño preescolar un placer; a través de esa desobediencia u oposición intenta adquirir y afirmar su individualidad, que será la forma en que haga valer sus derechos y exigir su independencia del adulto, quien constantemente lo somete a prohibiciones.

En este sentido, el educador deberá considerarse parte del grupo que atiende, con ello abrir las puertas para la libre actuación y la participación de los alumnos en los juegos y las actividades de su proyecto.

El primer paso para desarrollarse socialmente será descubrir y aceptar que existen otros con deseos e intereses propios. ¿ Cual será la actitud del docente para facilitar la socialización en sus alumnos ?

- Deberá incitar a que el niño tenga autonomía en los juegos y las actividades que realice.
- Deberá lograr que sean los mismos niños quienes establezcan reglas.
- Deberá fomentar en los juegos y en las actividades la ayuda mutua.
- Deberá promover el respeto de la voluntad grupal, no por capricho sino por necesidad.

Pretender integrar un grupo donde el consenso y la comunicación sean parte de una necesidad en el trabajo, reditua a cada niño la satisfacción y una mayor productividad que demuestra la amistad y la cooperación, lejos del egoísmo y la agresión.

En este sentido, la labor del educador será: tener un amplio conocimiento de cada uno de los integrantes de su grupo, a fin de poder fomentar una colaboración plena de todos y

atender las tensiones que manifiesten los niños; así como -- las rivalidades mutuas. Debido a lo anterior, la actitud del docente no será de carácter directivo, el alumno será el protagonista que oriente el trabajo hacia un interés grupal.

Seguridad, confianza en sí mismo y participación colectiva, serán parte de la dinámica en el grupo, donde cada uno y el docente mismo tengan claramente definido el papel que juegan dentro del grupo de que forman parte, y lo que el grupo -- significa para ambos.

Integración del niño y juego de reglas
en la socialización.

Conceptos como integración, socialización y juego (en -- este caso "juego reglado"), son utilizados con frecuencia -- por docentes que tienen a su cargo alumnos de diferentes edades; yo hablaré del niño de cinco años.

Los conceptos antes señalados no tienen el mismo peso -- e importancia para todo educador, a continuación defino ambos en opinión muy personal, ya que en varios apartados de la -- propuesta se manejan.

Integración en un grupo escolar, es la disponibilidad --

que tiene el alumno para trabajar, jugar o dialogar, tanto -- con el compañero de a lado como con el compañero último de la fila.

Veamos por ejemplo ¿ qué hace el niño preescolar cuando decimos que está integrado a su grupo ?. Si verdaderamente -- ha logrado una integración plena como parte de éste, lo mismo le dará sentarse con Juan que con Luisa. Sin embargo, por el característico egocentrismo del niño de cinco años y por la -- falta de aceptación del sexo opuesto , hay una dificultad para admitir a la totalidad de sus compañeros; inicialmente se unirá con los niños que más toleran su actitud y su criterio, al paso del tiempo buscará más afinidades.

La socialización por su parte, es una conjugación de integración, comunicación, respeto y discusión, en donde el niño manifiesta una madurez social, misma que le permite estar tanto con Juan como con Luisa y además lo llevará al inter--- cambio, a compartir, discernir, elegir, proponer, entre otros dentro de acciones que de manera conjunta fomentan la armonía en el trabajo y en los juegos.

Como vimos anteriormente el juego de reglas fomenta en -- el niño la actitud de respeto, comunicación e integración; lo hace partícipe de un juego donde puede ser él quien proponga las reglas o bien quien deba respetarlas como parte del grupo creando así una confianza en sí mismo y en los demás.

Dicho lo anterior, mi interés es impulsar el juego de reglas en el niño preescolar y específicamente hacer uso de los juegos tradicionales y organizados, a fin de que a través de ellos el niño logre integrarse a su grupo y respete las reglas, además de afirmar la tradicionalidad de los juegos. De tal manera que el niño preoperatorio, sea estimulado a pasar al estadio de las operaciones concretas paulatinamente.

De la Heteronomía a la Autonomía

Constance Kamii escribe un artículo⁷, sobre cómo es que Piaget define la autonomía y las implicaciones que tiene en el niño, además de la importancia que tiene en la educación. Subrayo de él lo siguiente, por considerarlo indispensable en el marco teórico de la presente propuesta pedagógica.

Piaget afirma —dice Kamii— que los niños desarrollan su autonomía de forma indisociable en el terreno moral y en el intelectual y que el fin de la educación debe ser su desarrollo.

⁷ KAMII, Constance. La autonomía como objetivo de la educación: implicaciones en la teoría de Piaget. En Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. SEP. México, 1993. p. 17

Que dentro de la labor educativa enseñar por enseñar no es suficiente y si por el contrario se desarrolla la autonomía, se le estará permitiendo al alumno intentar darle respuesta a sus preguntas, experimentando, razonando críticamente, confrontando puntos de vista y lo más valioso, encontrarle un sentido a las actividades.

" Autonomía significa ser gobernado por sí mismo, es lo opuesto a la Heteronomía, que significa ser gobernado por algún otro ".⁸ ¿ Cómo lograr la autonomía ?, no es tarea fácil si se tiene por costumbre acatar la disposición de quien tiene la autoridad. Es preciso fomentar la iniciativa, la variedad de opiniones, la discusión y sobre todo la confianza en sí mismo.

En este sentido, Piaget realiza algunos estudios sobre el juicio moral en el niño. En uno de ellos plantea a niños de entre seis y catorce años de edad una pregunta sobre la idea que tienen de mentir. El niño pequeño acepta la orden de no mentir, luego al preguntarles sobre el hecho de mentir al adulto y a los compañeros de juego. El niño preoperacional acepta mentir a sus compañeros pero no así al adulto; por el contrario los niños mayores dicen que no está permitido mentirle a alguien, incluyendo a sus compañeros, pero que en o--

⁸ ibidem. p. 19

casiones no habrá otra cosa que mentirle al adulto, pero no así a los compañeros.

En la heteronomía hay normas establecidas por los deseos de las personas que ostentan la autoridad. En la autonomía cada individuo decide por sí mismo lo que está bien y lo que está mal, se acepta y se promueve la reciprocidad y en ello la coordinación de puntos de vista diferentes.

Piaget dice: " La autonomía solo aparece con la reciprocidad cuando el respeto mutuo es lo bastante fuerte como para hacer que el individuo sienta dentro el deseo de tratar a los demás como a él le gustaría que lo trataran ".⁹

Entre tanto la mentira para un niño heterónimo es ir -- contra las reglas o las normas y, para el niño autónomo mentir es ir contra la confianza misma y contra la relación humana.

En el ámbito educativo, no se debe reforzar la heteronomía, y si estimular el desarrollo de la autonomía a través de un intercambio de ideas y puntos de vista, tal y como suele suceder en el trabajo por proyectos. No se olvide que la actitud del educador es reducir las recompensas y los castigos y por el contrario, que el alumno construya por sí mismo los valores. Autonomía significa tomar cuenta del punto de vista de los demás y no el propio indistintamente.

⁹ Citado por Kamii. op. cit. p. 21

Enunciación del problema

¿ La práctica de los juegos tradicionales y organizados durante el recreo facilitan la socialización en el niño preescolar de tercer grado ?

Formulación de Hipótesis

Si se practican los juegos tradicionales y organizados - como forma de interacción grupal, entonces se estimula la socialización en el niño preescolar del tercer grado.

Variable independiente - - - - - Práctica de juegos tradicionales y organizados.

Variable dependiente - - - - - Socialización

MARCO SITUACIONAL

El Jardín de Niños " José López Portillo ", está ubicado en la ciudad de Nochistlán, cabecera municipal de Nochistlán de Mejía, Zac., en la calle Antonio Cervantes No. 10. Fue fundado en el año de 1980, actualmente es el único Jardín de organización completa dentro de la zona escolar federal No. 036.

El edificio cuenta con ocho aulas, una para música y movimiento, un aula-cocina, dirección y baños; además cuenta -- con espacios de esparcimiento y juegos como el chapoteadero, los lavaderos, el tanque de arena, la cancha de basketbol, el campo de futbol, el patio y el área de juegos fijos (resbaldillas, pirámide de aros, pasamanos, sube y baja), por su -- extensión es el que tiene más y mejor distribución.

El personal que labora en este Jardín de Niños es: un directivo técnico, siete docentes con grupo, un acompañante de música y dos auxiliares de intendencia. El personal docente -- ha dado muestra del deseo por mejorar profesionalmente, un ejemplo de ello es que tres de las educadoras somos pasantes -- de la Licenciatura en Educación Preescolar, una maestra cursa el quinto semestre de tal Licenciatura y otra más queda en el tercer semestre de la misma.

Durante el ciclo escolar 1995-1996 en el Jardín de Niños se inscribieron alrededor de 165 alumnos con edades entre tres y cinco años, de los cuales son distribuidos en cuatro grupos de tercero, dos de segundo y uno de primero; grupos que se integran respetando las edades de los niños.

Siguiendo la normatividad de la SEC, en el Jardín se tiene la representación de los padres de familia quienes son directamente los encargados de promover las actividades en pro del mejoramiento del edificio y la dotación de materiales didácticos necesarios en el trabajo diario, además de brindar la cooperación y la participación en actividades de beneficio social, ecológico y relacionados con la salud, exigencia de la educación preescolar.

Por su parte, el personal docente siempre atento a las necesidades e intereses de los niños, busca —en caso necesario— el apoyo de personal especializado que se requiera en favor de la atención a los niños, tanto en su desarrollo físico como mental.

El trabajo en el aula se desarrolla atendiendo la propuesta metodológica implementada a partir de 1992 en la educación preescolar de nuestro estado ("proyecto"), en la que cual la globalización es el principio fundamental que la sustenta, y donde se exige del docente una integralidad educativa que respete el aspecto social, afectivo, intelectual y físico del educando en su desarrollo.

La planeación se realiza diariamente con la colaboración tanto del alumno como del educador, las ideas principales se plasman en un friso que se coloca en un lugar determinado, a fin de estar identificando la serie de actividades realizadas y las que faltan por realizarse así como los materiales requeridos.

Son los niños y en ocasiones el educador quien delimita la extensión del proyecto, a fin de lograr dar respuesta a las inquietudes e intereses presentados durante el seguimiento de dicho proyecto.

Es el alumno quien define lo que quiere aprender, el cómo y el con qué, a través de un constante cuestionamiento por parte del educador. Mucho depende de éste, el buen planteamiento de los proyectos y los resultados obtenidos al ser concluidos.

La evaluación se hace de manera cualitativa principalmente. En ella intervienen tanto el docente como los alumnos, quienes definen los alcances y las limitaciones en el trabajo realizado. Al finalizar el año se hace un recuento de manera generalizada, puntualizando las dificultades y los proyectos que mayor interés despertaron en los niños, con el propósito de valorar tanto la participación del educador y los alumnos como la de los padres de familia y la comunidad.

Esta evaluación permite detectar los problemas que requieren de una mayor atención y manejo, sobre todo en las estrategias.

Un mejor conocimiento de los alumnos permite al docente establecer relaciones interpersonales superiores y es a través del llenado de la ficha global individual, la ficha individual inicial y la ficha individual final como el educador se entera de aspectos relevantes que rigen el comportamiento y el desarrollo del niño.

Esta información se acompaña por el llenado del proyecto anual de la educadora y el cuadernillo de observaciones donde se anotan mes a mes los cambios operados en el comportamiento de cada niño y las formas de relación que mantiene con sus compañeros, el docente, otros niños y el adulto, dentro del Jardín.

En términos generales, los lineamientos y el funcionamiento del Jardín de Niños muestra el interés por prestar el servicio educativo que se le asigna. Así mismo los padres de familia se interesan por que sus hijos asistan y reciban la educación preescolar, ya que es un importante escalón que marca el inicio de la educación básica elemental.

METODOLOGIA

El presente trabajo pretende seguir la línea científica y por tal motivo se hace indispensable hablar sobre lo que es una investigación científica y el carácter del método.

La investigación científica no es simplemente una investigación que empieza por problemas, sino que los trata de una manera original.

El método es la manera en que se logra alcanzar los objetivos planteados bajo un orden de actividades previstas. En pocas palabras, el método científico contiene los criterios y procedimientos generales que guiarán el trabajo.

La lógica y la matemática como ciencias racionales, sistemáticas y verificables, no son objetivas y por ello no dan información de la realidad y de los hechos. Manejan ideas que solo existen en la mente humana, por ello, a la lógica y a la matemática no se les dan objetos de estudio sino que ellas -- los construyen.

La ciencia formal utiliza relaciones entre los signos y enuncia lógicamente, por su parte la ciencia informal se re--

fiere a enunciados de sucesos y procesos, para confirmarlos -- requiere de la observación y/o la experiencia.

El conocimiento informal es también considerado como conocimiento empírico y constata la presencia de fenómenos sociales. Contrasta la presencia de relaciones que se establecen a partir de la formulación de la hipótesis.

Construye datos y asigna un valor numérico al objeto --- investigado con el fin de ordenar, analizar e interpretar la información registrada sobre dicho objeto y sus relaciones, -- a través de la observación y el experimento.

La investigación de carácter empírico no es completa, es temporaria y por ello solo confirma o refuta. Lo que no ocurre con la ciencia formal, quien demuestra o prueba, de ahí -- que sea completa y final.

En este sentido lo importante del conocimiento científico no es descubrir hechos, sino explicarlos y comprenderlos, siempre con base a la hipótesis planteada y así poder hacer -- una comparación entre las consecuencias y los datos observados.

Por otra parte, si se descubren elementos en los hechos y conexiones entre ellos diremos que se está haciendo un análisis.

Sin embargo son indispensables las técnicas de verificación, que permitan dar la correspondencia entre los hechos -- observados o los valores medidos. Pero no solo eso, lo importante radica en elaborar datos, organizarlos y confrontarlos a las conclusiones teóricas; de tal manera que el trabajo -- tenga más validez.

En el trabajo social o natural nunca habrá un término, -- la serie de resultados obtenidos durante la investigación -- pueden ser refutados, debido al punto de vista que se tome -- para su análisis, en este caso los resultados pueden ser corregidos o remplazados.

Siendo la inducción un proceso de razonamiento, hace posible la organización de informaciones a partir de una acción concreta, como lo es ver u oír, en una determinada situación. Pero a fin de poder entender el mundo que nos rodea es preciso formular enunciados que a partir de la observación den -- cuenta de un conocimiento.

Es decir, un determinado acontecimiento o estado de cosas sucede en un determinado lugar y momento y, gracias a la utilización de la inducción el observador puede percatarse de ello, pues en base a sus experiencias pasadas puede explicar las futuras.

* El juego tradicional y organizado favorece la sociali-

zación en el niño preescolar', es un enunciado que a través de la observación puede ser confirmado, pues las relaciones originadas entre los miembros del grupo de juego y el respeto de las reglas están presentes; como resultado de la cooperación, la unión, la libertad y la autonomía.

Toda vez que el niño logra lo anteriormente expresado, es parte de un grupo social y a la vez fomenta su iniciativa en toda actividad que se promueve tanto dentro como fuera del salón de clases.

Elegir el método inductivo para el seguimiento de ésta propuesta pedagógica es, el poder proporcionar una explicación de la impresión que causa el juego en la socialización y de como seguir el rumbo científico en el trabajo, así como el poder explicar y a caso predecir con objetividad y fiabilidad.

Por otra parte, la sociometría como método de análisis en la estructura de las relaciones afectivas informales de un grupo social determinado y la prueba sociométrica como técnica de exploración en la estructura interna del grupo, ponen de manifiesto la aceptación y el rechazo entre los miembros de dicho grupo.

El sociograma determina el grado en que los individuos son aceptados dentro del grupo y las relaciones establecidas

entre ellos. Su utilización en la propuesta permite comprender la estructura interna del trabajo tanto dentro como fuera del salón de clases, y así facilitar el conocimiento social de los alumnos, los valores y su actitud, de tal manera que el educador prevee su intervención.

Los pasos a seguir en la elaboración del sociograma son:

- 1.- El educador planteará a cada alumno tres preguntas, mismas que deberá responder con el nombre de tres de sus compañeros preferentes en cada una de ellas. (ver anexo 1).
- 2.- El educador tabulará las respuestas en un cuadro, donde sobre la línea horizontal y la vertical se anote el nombre de los alumnos por orden alfabético. En cada recuadro se asentará el número de elecciones según la pregunta. (ver anexo 2). Con base a los resultados se sacará la matriz sociométrica, dándole un valor a cada una de las preguntas. (ver anexo 3)
- 3.- El educador representará gráficamente en un diagrama conocido como sociograma[¶] los resultados obtenidos.

[¶] El sociograma se forma marcando tres círculos concéntricos que significan zonas de preferencia. En cada zona se coloca a los alumnos de acuerdo a: - - - - -

El sociograma puede tener las características de un test y por lo tanto tiene sus limitaciones:

- 1.- No registra asociaciones reales.
- 2.- Las respuestas son limitadas.
- 3.- Puede ser un error pensar que los sentimientos se pro y contra constituyen la estructura de un grupo social.

Sin embargo por ello el sociograma no puede ser considerado como una técnica poco confiable, toda técnica para medir en la ciencia tiene cierto grado de falibilidad y el sociograma no es la excepción. Por otro lado, la técnica " adivina quién es " apoyará descriptivamente los diferentes roles que juega el alumno dentro del grupo. Y el por qué cada alumno -- elige a sus compañeros según los considera.

Los pasos para seguir la aplicación de la técnica " adivina quién es " son:

-- miembros más elegidos--zona centro, con menos elecciones que los anteriores--zona intermedia, los que obtuvieron en comparación a los anteriores menos elecciones--zona siguiente y en la zona exterior los que obtuvieron el mínimo total de elecciones. Por ser un grupo mixto se representa con un triángulo a las niñas y con un círculo a los niños.
(ver anexo 4)

- 1.- El educador hará diez preguntas a cada alumno, mismas que tendrá que responder con el nombre del compañero que tenga la característica enunciada en cada una de ellas.
(ver anexo 5)
- 2.- El educador tabulará las respuestas en un cuadro de doble entrada. La horizontal tendrá el nombre de cada alumno y la vertical contiene diez roles que corresponden a las diez preguntas del cuestionario. (ver anexo 6)

Mediante esta técnica el maestro se da cuenta de:

- a) la situación del alumno dentro del grupo.
- b) la opinión de los alumnos en contraste a la del docente.
- c) los distintos papeles del alumno en el aula.

Una vez realizadas las pruebas que permitieron conocer más de los alumnos, el siguiente paso es la aplicación de los juegos tradicionales y organizados a fin de permitir y/o facilitar la socialización del niño de tercer grado en el nivel preescolar.

ESTRATEGIAS METODOLOGICO-DIDACTICAS

Juegos tradicionales y organizados

El juego como un permanente movimiento de la infancia, -- reviste un conjunto de principios y razonamientos que bien -- pueden ser un vehículo de cultura y actividad en la escuela.

Deber es del maestro considerarlo como elemento de desarrollo físico en el niño o bien para desarrollar la capacidad creadora, que haga del alumno un individuo sociable, optimista y emprendedor.

De tal manera, lo novedoso del juego, la varianza y el -- esfuerzo físico del mismo crearán en el niño una estimulación acorde a la exigencia del momento en el cual se desarrolle.

Sabido es que el juego no es característico de cierta -- clase social, raza o país. Sin embargo hay una influencia total de las condiciones económicas, sociales y culturales de -- un pueblo en él; tal es el caso de los juegos tradicionales.

Los versos de algunos de ellos revisten las costumbres,

los rituales, el bosquejo de un pueblo, los animales de la -- región y otros. Regularmente son juegos en los que no se ocupa más que su cuerpo y la imaginación.

Por su parte, los juegos organizados tienen un carácter de diversión, por ser parte de un interés, pero también significan la aplicación de un esfuerzo físico, espiritual y emocional.

Comúnmente en ellos se pretende desarrollar la coordinación de movimientos, la velocidad en desplazamiento y reacción, la fuerza, la resistencia y la flexibilidad de las articulaciones y de los músculos; será por ello que resulta divertido para los niños, ya que implican un reto ante sí mismo y ante los demás.

Tanto el juego tradicional como el juego organizado exigen el cumplimiento de reglas que los participantes deben -- respetar. De ahí que la propuesta que se presenta descansa -- en ambos.

Los juegos tradicionales utilizados son: " hoyos ", " la gallina ciega ", " acitrón ", " Doña Blanca ", " el teléfono descompuesto " y " lotería "; juegos que indistintamente se cantan y se juegan en el norte, centro y sur de nuestro país.

Los juegos organizados " culebras ", " pato, pato, acá "

" acordeón ", " al frente - atrás ", " a qué jugamos gigan---
te ", " carretillas ", " regrésame mi pañuelo ", " la vaca ",
" papa caliente ", " ensalada de frutas ", " terremoto " y --
" en donde vive el nuevo vecino " son juegos poco conocidos -
por los niños, implica en ello una mayor atención para reali-
zarlos, sin embargo resultan novedosos.

A continuación se presentan las estrategias utilizadas, el propósito de cada una de ellas, la organización, sus re---
glas básicas y la evaluación de las observaciones en cada uno de los juegos.

1.- Juego " culebras "

JUSTIFICACION.- Lo que el juego de reglas exige de sus -
jugadores es la integración, la cooperación y la participa---
ción. Sin embargo, lo que comúnmente se ve es que siempre son
los mismos niños quienes quieren ser la parte más importante
de dicho juego.

OBJETIVO.- Estimular a los niños que son poco aceptados
en el grupo, para que sean esa parte importante del juego y -
así sentir que son miembros activos del conjunto.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- El grupo se divide en dos hile-

ras quedando frente a frente. El primer niño de cada hilera -- será la "cabeza" y el último será la "cola" de la culebra. -- Todos se toman de la cintura y sin soltarse la cabeza de una de las culebras intentará alcanzar la cola de la culebra contraria. Si se logra atrapar a un jugador "cola", éste pasará a ser parte de la otra culebra. Ambas lo intentan al mismo -- tiempo.

- REGLAS BASICAS.-
- a) Al ser tocada la cola de una culebra, pasa a ser parte de la otra -- culebra.
 - b) La culebra que se separa, pierde el número de jugadores y pasan a la -- culebra contraria.
 - c) No se vale sujetar a los jugadores que se sepaan o que fueron tocados.

FECHA DE APLICACION.- 6 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- Los niños presentaron gran inquietud al inicio del juego, escuchan con atención las indicaciones. Al principio se equivocan y la educadora tiene -- que explicar nuevamente.

Se disfrutó del juego y las reglas se respetaron aunque -- la diferencia de estaturas dificulta los movimientos.

2.- Juego " pato, pato, acá "

JUSTIFICACION.- El juego entre los niños exige unidad, -
respeto y buena organización, a fin de que los resultados - -
sean satisfactorios.

OBJETIVO.- Fomentar en el niño la unión, el respeto y el
orden en el seguimiento de un juego o las actividades mismas.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- Los jugadores se sientan forman
do un círculo. Uno de los jugadores que no tenga lugar, cami-
na fuera del círculo al tiempo que toca la cabeza de sus com-
pañeros y dice "pato, pato,.....", cuando diga "acá" el niño
que fué tocado deberá correr en dirección opuesta a su compa-
ñero, para tratar de ganar el lugar que quedó vacío.

El niño que logre ocupar dicho lugar, lo conservará y --
quien no lo logró inicia el juego diciendo "pato, pato,....."
El juego se realiza cuantas veces quieran los participantes.

- REGLAS BASICAS.-
- a) El que llama al pato deberá correr rápido para ganar el lugar.
 - b) No se debe golpear la cabeza, solo tocarla con los dedos.
 - c) Los que corren, no deben agarrarse de sus compañeros ni tocarlos.

FECHA DE APLICACION.- 7 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- Hubo dificultad para ubicarse en el espacio y la dirección correcta para correr en cada uno de los casos. Preferentemente eran los mismos niños quienes querían ser llamados a correr, pero finalmente esperaban lo que el niño de fuera decidiera.

La motivación del juego no fue igual para todos, debido a la dificultad que tienen los niños gorditos para correr y que a otros definitivamente no les gusta correr.

3.- Juego " acordeón "

JUSTIFICACION.- Los niños de cinco años menosprecian sus posibilidades de acción, debido a que dentro de su familia son los niños pequeños y todo les hacen. No se les da oportunidad de actuar y equivocarse.

OBJETIVO.- Promover en el niño un espíritu de lucha y confianza en sus movimientos e integrarse a un trabajo de equipo.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- El total de los participantes se divide en dos o tres equipos con igual número de jugadores

uno tras otro dentro de su fila, se flexionan al frente y el primer jugador de cada equipo pasa su mano derecha por entre sus piernas que permanecen separadas. Su compañero de atrás le toma la mano con su mano izquierda y la derecha la pasa por entre sus piernas. De ese mismo modo todos se toman las manos y sin soltarse, el último de la fila se sienta en el piso con las piernas abiertas para que su compañero se siente luego, lo mismo harán todos los participantes hasta llegar al primero de la fila.

REGLAS BASICAS.- a) No soltarse de las manos.
b) No jalar a sus compañeros.

FECHA DE APLICACION.- 8 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- La posición que toman en el juego les causa risa, las indicaciones son atendidas. Hay energía y motivación en el juego, pero el grado de dificultad del mismo hace que los niños se desesperen y decaiga el ánimo.

Se requiere un mayor trabajo en lo que a coordinación -- de movimientos se refiere.

4.- Juego " al frente - atrás "

JUSTIFICACION.- Un juego de coordinación motriz gruesa - no es simplemente eso, exige del sujeto precisión y armonía - en sus movimientos y cuando se ejercita en un ambiente de unión y alegría se respeta el lugar que cada uno ocupa.

OBJETIVO.- Respetar el papel de dirigente y participante en el seguimiento de un juego que así lo pide.

MATERIAL.- Gises de colores.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- Deberá pintarse una raya en el piso y sobre ella se colocan los jugadores, cuando se escucha la voz "al frente" todos deberán ir hacia adelante de la raya y si la voz es "atrás" saltarán al contrario. Quien no lo haga pierde y sale del juego.

- REGLAS BASICAS.-
- a) No se debe pisar la línea.
 - b) El salto debe ser justo cuando se escucha la voz.
 - c) El salto es con los pies juntos.
 - d) El que da la orden debe moverse para evitar que lo vean.

FECHA DE APLICACION.- 9 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- Hay mucho entusiasmo durante el juego y quien pierde acepta el señalamiento. Se demuestra seguridad tanto en el dirigente como en los participantes.

Este fué un juego donde los dirigentes fueron los mismos niños y la educadora participa como un miembro más.

5.- Juego " a qué jugamos gigante "

JUSTIFICACION.- Un juego puede o no ser acompañado de un juguete o accesorio, este juego requiere de un " tesoro " que el gigante debe cuidar mucho. Este tesoro podría compararse con la identidad del niño, que muchas de las veces quitamos a los niños para imponer formas que no son acordes a su persona.

OBJETIVO.- Respetar a cada uno de los compañeros y el papel que juegan dentro de su grupo al tiempo de armonizar sus relaciones.

MATERIAL.- Un pañuelo anudado a algo semejante.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- Uno de los participantes será el gigante y el resto serán enanitos. El gigante coloca en el centro de la rueda su tesoro (pañuelo anudado), mismo que

debe vigilar para que no se lo roben. Cuando uno de los enanos logre quitárselo lo pasa a cualquiera de sus compañeros - y evita que el gigante lo recupere. Si el gigante lo atrapa - cuando lo estén lanzando, será gigante el último que lo lanzó.

- REGLAS BASICAS.-
- a) El gigante no puede quitar el tesoro por la fuerza.
 - b) Los enanitos deberán pasarse rápidamente el pañuelo.

FECHA DE APLICACION.- 10 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- No se pone mucha atención a las indicaciones, por lo tanto no hay buena integración durante el juego. Quien es el gigante inicialmente no trata de recuperar su tesoro, se siente burlado y se disgusta por ello, por lo cual se designa otro gigante. Constantemente se recalcan las indicaciones.

Por iniciativa de la educadora algunos de los gigantes - son niños que nunca participan en juegos y actividades y éstos aceptan, pero no por obligación sino porque sienten que es el momento de decir que existen en el grupo. Se implementaron otras reglas en el juego.

6.- Juego " carretillas "

JUSTIFICACION.- Los niños generalmente se unen en los -- juegos con quienes mejor relación llevan, pero no siempre -- esto es lo más viable, hay juegos en los que se requiere buscar sus iguales en talla y peso.

OBJETIVO.- Identificar a la pareja idónea que facilite -- el desarrollo del juego.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- Una vez elegida la pareja, uno de los jugadores deberá colocar sus manos en el piso, su -- compañero que permanece de pie lo tomará por los tobillos y -- lo eleva a la altura de la cintura. De tal manera que pueda -- avanzar al frente. Se marca una línea de salida.

- REGLAS BASICAS.-
- a) No avanzar arrastrando los tobillos.
 - b) El que va sosteniendo los pies no -- deberá dejarlos caer.
 - c) El que va sosteniendo los pies evitará subirlos hasta sus hombros para que su compañero pueda avanzar.

FECHA DE APLICACION.- 13 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- El movimiento siempre pro--

yecta entusiasmo, pero hay un momento en que ese movimiento - debe ser regulado y bien pensado. Los niños no buscaron a - - su pareja según la indicación y eso dificultó el desplazamiento. Los gorditos no tuvieron quien sujetara sus pies y eso -- los hizo sentirse rechazados, fué muy difícil buscar su integración.

7.- Juego " regrésame mi pañuelo "

JUSTIFICACION.- El trabajo de equipo requiere una colaboración igual en todos sus elementos, lo que no ocurre entre - los niños quienes regularmente exigen pero no dan de si mismos.

OBJETIVO.- Estimular el trabajo de equipo, para que cada uno sienta la satisfacción de ser una parte importante e indispensable.

MATERIAL.- Un pañuelo anudado.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- El grupo se divide en dos equipos con igual número de jugadores, cada equipo forma una hilera (una al lado de la otra). Partiendo de una línea como punto de referencia, uno de los jugadores se pone al frente - de cada una de las hileras y a una distancia considerable.

El pañuelo que tiene en la mano debe pasarlo al primer jugador de su equipo, quien lo cacha y se lo regresa para luego sentarse con piernas extendidas y abiertas. Luego se le lanzará el pañuelo al siguiente jugador, hasta terminar con el equipo. Gana quien tiene a todos sus jugadores sentados y el pañuelo en la mano.

- REGLAS BASICAS.-
- a) Cada jugador se debe sentar después de haber regresado el pañuelo.
 - b) El niño que está al frente debe lanzar el pañuelo lo más rápido posible a cada uno de sus compañeros.
 - c) Todos pueden ser capitán del equipo si lo desean.

FECHA DE APLICACION.- 14 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- Se acataron las indicaciones, el grupo mostraba desesperación por pasar rápidamente el pañuelo y lo único que lograron fué tardar mas tiempo en los lanzamientos. Finalmente se dieron cuenta de que lo importante no era lanzar fuerte el pañuelo, sino con mucha precisión.

Para los primeros jugadores no era tan difícil, pero para los últimos si lo era, el esfuerzo de un trabajo de equipo se dió.

8.- Juego " hoyos "

JUSTIFICACION.- Por la precisión que requieren algunos juegos , el niño debe desarrollarla, poco a poco se logra y con ello hay una satisfacción personal.

OBJETIVO.- Impulsar el espíritu de participación en los juegos, así como la colaboración y la atención en el respeto de las reglas.

MATERIAL.- Una pelota, piedras o herramienta.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- En equipos de cinco o seis jugadores, cada uno perfora o simula un hoyo, todos deben quedar en hilera. Se marca una línea de tiro y por sorteo se elige al primer jugador que lanzará la pelota.

Al lanzar la pelota, ésta debe caer en uno de los hoyos y quien sea el dueño del mismo la toma para lanzarla a sus compañeros, intentando tocarlo antes de llegar a la primera base. Los participantes deben llegar a una segunda base sin ser tocados, mientras quien tiene la pelota la lanza hacia arriba.

Una vez que el jugador es tocado por la pelota se inicia el juego y si ninguno es tocado el jugador que trae la pelota

se hace acreedor a un huevo y lanza nuevamente la pelota a los hoyos.

- REGLAS BASICAS.-
- a) Quien logre acumular más huevos, al final del juego recibe un castigo.
 - b) Si por algo cuando se lanza la pelota, ésta se desvía, el jugador que la lanza debe ir por ella.
 - c) El lanzamiento de la pelota hacia arriba debe ser muy alto, para que los jugadores tengan oportunidad de correr.

FECHA DE APLICACION.- 15 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- Este grado presenta un grado de dificultad mayor a los anteriores, de tal manera que no es mucho de su agrado y poco a poco el interés termina.

Logran atender las indicaciones y se ve la disposición por participar en el juego, pero al final cada uno se va por su lado.

9.- Juego " la gallina ciega "

JUSTIFICACION.- Contribuir a través de los juegos fomentar la voluntad, el respeto y la confianza en sí mismo y en los demás. Pero si a ojos abiertos es difícil, a ojos cerrados es más.

OBJETIVO.- Impulsar la confianza en sí mismo pese a cualquier situación, al tiempo de fomentar la confianza en los demás.

MATERIAL.- Una mascada, gises de colores.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- Por sorteo se elige al niño o niña que representará " la gallina ciega ", se le vendan los ojos y previamente se delimita un espacio donde el resto del grupo podrá desplazarse.

La gallina ciega, contará hasta cierto número, mientras tanto los niños cambian de lugar y al terminar de contar deben quedarse inmóviles. La gallina ciega debe alcanzar a uno de los jugadores y cuando lo tenga lo describirá y tratará de decir quién es. El jugador que es atrapado pasa a ser la gallina ciega e inicia el juego nuevamente.

REGLAS BASICAS.- a) Los jugadores se mueven cuando la gallina ciega está vendada y cuenta.

- b) Los jugadores no se deben salir del área marcada.

FECHA DE APLICACION.- 16 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- Hay disposición de parte -- de los participantes, las normas se acatan en su totalidad. - Niños que fueron identificados por la gallina ciega no quisie-- ron representarla, en ese momento se nombra a otro niño.

El hecho de permanecer inmóviles les desespera y por e--- so implementan el movimiento, lo que hace más difícil la ma--- niobra de la gallina ciega. Sin embargo esto hace que el ob--- jetivo del juego se pierda y en ello el desorden se desate.

10.- Juego " acitrón "

JUSTIFICACION.- Este juego requiere de rapidez y preci--- sión en los movimientos, donde tan importante es el compañero de la derecha como el de la izquierda.

OBJETIVO.- Coordinar rítmicamente los movimientos y pre- cisar los efectos.

MATERIAL.- Piedras del tamaño moderado.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- Sentados en el piso y formando un círculo, cada uno de los jugadores tendrá una piedra en su mano derecha. Tiene que pasarla a su compañero de la derecha y recibir la de su compañero de la izquierda, para luego volverla a pasar.

El movimiento de las piedras y las manos se hace siguiendo el verso:

Acitrón de un fandango
zango, zango, sabaré
sabaré que va pasando
con su triqui, triqui, tran.

Durante el canto la piedra pasa de mano en mano siguiendo el ritmo y al finalizar el canto cada uno tiene que tener una piedra en su mano.

FECHA DE APLICACION.- 17 de noviembre de 1995.

- REGLAS BASICAS.-
- a) Nadie debe quedarse sin piedra al terminar de cantar.
 - b) No se deben amontonar las piedras en un solo jugador.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- Hay dificultad para coordinar los movimientos, ninguno quiere soltar su piedra al principio. Tienen que darse nuevamente las indicaciones a fin de

entender el propósito del juego. Al iniciar nuevamente el -- juego todos querían tener su propia piedra, de tal manera que tenían que cambiarla cada vez que empezábamos.

El movimiento pausado dió mejor resultado pero siempre -- hubo alguno que no ponía atención y se equivocaba constante-- mente. Se implementó una regla por los niños: " quien se e--- quivoque, pierde y se sale del juego ".

11.- Juego " Doña Blanca "

JUSTIFICACION.- El reto que conlleva la organización de un juego entre los niños, será una muestra de que poco a po-- co se tiene conciencia de lo que cada uno puede hacer.

OBJETIVO.- Demostrar respeto, orden y confianza en la -- organización del juego.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- Los niños se toman de las manos formando un círculo, al tiempo que se canta y se gira. Un ju-- gador estará en el centro (de preferencia niña) y otro fue-- ra de él (el jicotillo).

Se canta: " Doña Blanca", está cubierta
por pilares de oro y plata
romperemos un pilar

para ver a Doña Blanca.

Quién es ese jicotillo
que anda en pos de Doña Blanca
" yo soy ese jicotillo,
que anda en pos de Doña Blanca "

Romperemos un pilar para
ver a Doña Blanca.

Al terminar de cantar el jicotillo pregunta: ¿ de qué --
están hechos los pilares ?, a lo que los niños responden: de
piedra, oro, plata, cartón, periódico. Momento en el cual el
jicotillo trata de romperlos y entra por Doña Blanca, y si --
la atrapa otros serán los protagonistas del juego.

REGLAS BASICAS.- a) No se debe salir Doña Blanca de la -
rueda.

b) El jicotillo no debe golpear tan - -
fuerte para romper los pilares.

FECHA DE APLICACION.- 21 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- En otra versión del juego -
Doña Blanca sale de la rueda para que la atrape el jicotillo
y eso hace más tardado el juego. Esta versión permite que to-
dos los niños participen y se evitan también los accidentes.

Se respetaron las indicaciones y entre ellos mismos se -
designa a quien tiene el turno para participar.

12.- Juego " la vaca "

JUSTIFICACION.- El juego estimula la función mental, toda vez que para actuar hay que pensar. También a través de ellos los niños amplían su vocabulario y juegan con las palabras.

OBJETIVO.- Estimular la función mental de pensamiento y agilizar su vocabulario.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- Todos los jugadores deben sentarse en el piso formando un círculo. Se escoge a un jugador para que mencione el nombre de una de las partes de la vaca y un verbo. Ambos serán repetidos por cada uno de los jugadores en su turno, por ejemplo: " yo me pico la pata ". El niño que se ría pierde y se le pone un castigo sencillo y fácil de ejecutar.

- REGLAS BASICAS.-
- a) No se puede repetir el nombre de una de las partes o verbo.
 - b) El que pierda hará el castigo inmediatamente.
 - c) El castigo se dirá antes de comenzar el juego.
 - d) El castigo lo realizará todo niño que se ría.

FECHA DE APLICACION.- 22 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- Hubo dificultad para que -- los niños entendieran lo que es un verbo. De tal manera la educadora dijo los primeros y posteriormente ellos los enuncia ron. Lo importante en esto es que el niño pregunta y no se -- queda con las dudas.

13.- Juego " el teléfono descompuesto "

JUSTIFICACION.- Es importante que los niños comprendan -- que de la exactitud de un mensaje depende la respuesta que -- se de al mismo y de lo que puede ocurrir en caso contrario.

OBJETIVO.- Desarrollar la retención, la atención y la -- precisión en lo que hablamos.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- El total de participantes debe sentarse en el piso siguiendo una línea o un círculo. El primer jugador dará un mensaje corto y en secreto a su compañero de a lado, éste a su vez lo transmite a su compañero y así -- hasta llegar al último de los jugadores. Luego se pregunta a cada jugador el mensaje que recibió y el que por primera vez se dijo.

- REGLAS BASICAS.- a) El mensaje no deberá ser escuchado por los demás.
- b) Poner mucha atención al recibir y al transmitir el mensaje.

FECHA DE APLICACION.- 23 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- La mayoría de los participantes conocen el juego, lo que permite que se realice más rápido y todos participan con entusiasmo. Aceptan con facilidad a quien inicia el juego, luego con orden y respeto se propone otro.

Durante la primera ronda hubo algunos niños que parecían estar en las moras al recibir el mensaje. Al cabo de varias veces el propósito se logra y deciden que quien no transmita bien el mensaje salga del juego, propuesta que es aceptada.

14.- Juego " papa caliente "

JUSTIFICACION.- Es necesario que los lazos de unidad entre todos los niños del grupo se vean fortalecidos cada vez más, a fin de poder desarrollar todo tipo de actividades entre ellos.

OBJETIVO.- Promover la armonía y la unión en el grupo.

MATERIAL.- Una pelota de papel.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- De preferencia sentados en el piso, uno de los jugadores lanza la "papa caliente" a cualquier compañero y éste al recibirla tiene que lanzarla a otro de sus compañeros, el lanzamiento se hace mientras se repite el verso:

" esta es la papa caliente,
caliente, caliente,
a la una, a las dos, a las tres,
ahí se detiene ".

Al terminar los versos quien se queda con la papa caliente tendrá que depositar una prenda en el centro del círculo. Cuando hay varias prendas, se ponen castigos a cada dueño de las mismas. Pueden gatear, saltar, cantar, silbar.

REGLAS BASICAS.- a) El que tira la pelota sin ver a ---
quien se la pasa pierde.
b) Si no repiten el verso tambien ---
pierden.

FECHA DE APLICACION.- 24 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- Fue un juego divertido y ---
nadie quería quedarse con la papa, los castigos los acepta---

ron por ser parte del mismo juego. Lo jugaron cuantas veces quisieron.

15.- Juego " ensalada de frutas "

JUSTIFICACION.- Es importante mezclar en todo momento de juego lo que conoce el niño de su medio y la forma correcta de nombrar las cosas, ya que muchas veces se utilizan términos incorrectos.

OBJETIVO.- Estimular la retención y el pensamiento en una unidad de grupo.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- En rueda estarán todos los jugadores y de pie para facilitar los movimientos. A cada jugador se le da el nombre de una fruta. Uno de los participantes se coloca en el centro y dice el nombre de dos o tres frutas con las cuales hará su ensalada.

Los niños que tengan los nombres elegidos deben correr y cambiarse de lugar entre ellos, en ese momento el niño del centro puede ganar un lugar y quien se quede sin lugar preparará otra ensalada de frutas.

REGLAS BASICAS.- a) Buscar los jugadores que no estén tan cerca.

- b) Ningún lugar deberá estar vacío al iniciar el juego.
- c) Después de haber dicho el nombre de las frutas se dirá "ensalada", momento en el cual se hacen los cambios.

FECHA DE APLICACION.- 27 y 28 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- Este juego resultó difícil en la primera vez que se aplicó, pues no lograban recordar el nombre de todas las frutas. Por lo cual se implementó otra actividad, donde cada uno de los niños tuviera la imagen de las frutas en el pecho. De esta forma el juego fue más divertido y acertadamente combinaban las frutas en su ensalada.

El niño de cinco años relaciona mucho lo que habla a las imágenes , de ahí que para aprender a escribir o leer haga la relación imagen-texto, sonido-grafía.

16.- Juego " terremoto "

JUSTIFICACION.- Con el propósito de integrar a todos -- los niños del grupo en un juego y entre ellos considerar sus posibilidades de movimiento, es indispensable relacionarse.

OBJETIVO.- Estimular el sentido de la atención y la disciplina en el juego.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- Se colocan dos filas de niños, una frente a la otra a una distancia considerable. El conductor del juego dirá: a la derecha, a la izquierda, al frente o atrás y los participantes deben moverse en esa dirección. -- Cuando se diga "terremoto", todos deben cambiarse de lugar -- con los niños de la fila contraria.

- REGLAS BASICAS.-
- a) Podrán estar sentados o parados todos los participantes.
 - b) No se deben cambiar de lugar con el de a lado sino con el del frente.
 - c) Ganará la fila que primero tenga a todos sus jugadores acomodados.

FECHA DE APLICACION.- 29 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- Como este juego tiene mucho movimiento, todos participaron muy alegres, incluso se integraron niños de otros grupos. Uno de los niños marcaba la dirección a seguir y todos lo ejecutaban y al momento de cambiarse de lugares se les recomendaba que con mucho cuidado -- para evitar accidentes.

17.- Juego " loteria "

JUSTIFICACION.- Comúnmente este juego se hace con cartas pequeñas y se apuntan las figuras que salen con maiz, piedras chicles, monedas, papel boleado. Sin embargo tambien pueden usar sus extremidades en una tabla gigante.

OBJETIVO.- Integrar equipos con compañeros que regularmente no se reunen, jugar, colaborar y participar activamente dentro de su equipo.

MATERIAL.- Lotería con cartas de .90 X 1.20 mts.

ORGANIZACION DEL JUEGO.- Seis cartas forman la lotería, con doce figuras cada una de ellas. Por tanto los equipos serán de tres integrantes por carta, cada niño debe apuntar cuatro figuras utilizando sus pies y sus manos.

Alguien dará las cartas para luego ir apuntando, los mismos niños deciden quien empieza a apuntar las figuras que van saliendo. La carta que primero completa sus figuras gana .

REGLAS BASICAS.-

- a) Los equipos se integran libremente.
- b) Podrán jugar cuantas veces quieran.
- c) Deben cambiar de equipo cada vez.

FECHA DE APLICACION.- 30 de noviembre de 1995.

OBSERVACIONES Y EVALUACION.- Por lo novedoso del material, el juego resultó todo un éxito, los niños se integraron con facilidad aunque luego no querían cambiar de equipo. Se invitó a la Directora del Jardín para que también participara en el juego y observara la dinámica que se seguía.

Entre más novedoso es el material de los juegos, mejores resultados se tienen.

PRESENTACION DE RESULTADOS

Especificaciones de la aplicación

Determinar la esfera para la aplicación de la propuesta implica hacer el análisis de circunstancias en tiempo y desarrollo, sumado a las condiciones de mi trabajo que dificultan el control en otro grupo fuera del Jardín de niños designado para ello.

Por tal motivo, el grupo experimental es el señalado con la literal " A " de " A ", " B ", " C " y " D " que son los grupos integrados durante el mes de agosto y septiembre del ciclo escolar 1995 - 1996.

Este grupo está a mi cargo y tiene 18 alumnos, de los cuales 9 son hombres y 9 son mujeres, todos con cinco años cumplidos.

Aplicación de la propuesta

La aplicación de la propuesta pedagógica ' El juego tradicional y organizado, como estrategia de socialización en el niño preescolar ', se da durante los meses de septiembre, octubre, noviembre y diciembre de 1995.

Considerándose importantes algunos de los aspectos contenidos en las fichas de identificación personal de los alumnos que pudieran influir en los resultados de la propuesta, - retomo de ellas lo siguiente:

- Aspecto económico de la familia.- Un 44 % de los hogares tiene un ingreso mensual menor a los - - - - - \$ 1 000.00.
- Las familias en promedio están compuestas por cinco -- miembros.
- El nivel de escolaridad de los padres es:
 - a) 5 no terminaron la primaria
 - b) 16 terminaron la primaria
 - c) 4 terminaron la secundaria

- d) 3 terminaron la preparatoria
- e) 8 son profesionistas

Una vez obtenidos los datos de los alumnos del grupo y - después de que se promovieron actividades libres —tanto de - juego como gráfico-plásticas— que permitieron irse ubicando en el grupo durante el mes de septiembre. Tiempo en el que se familiariza con el edificio y el personal que ahí labora.

Durante la primer quincena del mes de octubre se aplica el cuestionario que permite la elaboración gráfica del sociograma y las tablas correspondientes. Ahí nos enteramos de la aceptación y el rechazo en términos generales de cada alumno con relación al resto del grupo. (ver anexos 1, 2, 3 y 4)

Esta primera evidencia nos indicaría que dos de los alumnos tienen mayor aceptación y por el contrario otros dos están rechazados debido a:

- Muestra de agresividad hacia cualquier compañero, como es el caso de Yareli (no. 18), quien presenta - - problemas de conducta debido al retraso de su edad - - mental con relación a su edad cronológica.
- Inseguridad con respecto a sus posibilidades de acción.
- Asistencia irregular.

Si observamos el sociograma (anexo 4) en la zona me---
dia y externa se concentran la totalidad de los alumnos, y si
consideráramos la zona externa y los alumnos no incluidos --
en zona marcada, tendremos que un 66 % de los educandos no --
mantienen buenas relaciones dentro del grupo y de ahí que los
intereses sean muy variados y no se pueda dar el consenso.

Al término de la aplicación y el análisis del sociogra--
ma, se aplica el cuestionario correspondiente a la técnica --
" adivina quién es " (anexo 5), el cual se contestó individual
mente como el anterior. En el se dan ciertas dificultades, --
entre ellas que los niños no saben los nombres de todos sus -
compañeros, regularmente solo saben el de quien se sienta a -
su lado.

Observándose esta situación, el educador sugiere que se
señale al niño que piensa encaja dentro de la descripción de
cada una de las preguntas, para luego él anotar el nombre en
el espacio correspondiente. El alumno reconoce lo que cada u-
no hace dentro de su grupo y lo expresa.

Cada una de las preguntas del cuestionario examina un -
rasgo de la conducta y la actitud del educando, un resultado
del conocimiento del grupo y de su funcionamiento.

Curiosamente hubo alumnos que sobresalen más que otros,
alumnos que se distinguen por sus actitudes de trabajo, ini---

ciativa y buenas relaciones; otros por su parte resaltan por sus característica pereza, timidez, dispersión o agresividad, y hay otros que simplemente no sobresalen frente a sus compañeros.

El tiempo utilizado para cuestionar a los niños se dió fuera de la serie de actividades planeadas en el proyecto y la planeación diaria, es decir, tiempo destinado a tomarse el lonche. De tal manera, los distractores no se hicieron esperar, la cercanía de sus compañeros y la afinidad existente entre ellos hace que el niño de los nombres de quienes mejor conoce independientemente de que corresponda a cada una de las preguntas. Cuando esto se presentaba, nuevamente se repite la pregunta al niño para que la reflexione y de la respuesta acertada.

Las estrategias metodológicas se llevan a cabo en un ambiente de participación y entusiasmo de parte de alumnos y educadora; se tuvo la integración de la mayor parte del grupo (por no asistir la totalidad del grupo diariamente) y alumnos de otros grupos que querían participar, por lo llamativo que resultaba ver a la maestra jugando con los niños.

Después de realizarse cada juego se llenó una ficha de observaciones donde se marcaron conductas y actitudes sobresalientes tanto de niños como de educadora, así mismo las propuestas e iniciativas de los niños durante el juego. Estas --

fichas fueron llenadas por educadoras que eran espectadoras - del juego y cuando no se tuvo apoyo la educadora misma.

Una vez que las estrategias metodológicas se desarrollaron se concentra de las fichas de observaciones lo siguiente:

DIFICULTADES

- Permanece el dominio sobre las cosas y las personas.
- No hay coordinación de movimientos en la mayoría de los niños.
- El niño exige un constante movimiento.
- No se pone la atención debida a las indicaciones.
- Hubo juegos no conocidos para los niños.
- Hay tendencia a jugar hombres con hombres y mujeres con mujeres.
- No hay conservación de espacio y direccionalidad.
- No se tiene mucha capacidad de retención.

LOGROS

- Se da la unidad entre los participantes.
- Hay valoración y respeto de las reglas.
- Hay disposición para aceptar las decisiones en el juego.
- Se da la integración de alumnos poco participativos.
- Se promueve la confianza en sí mismo.
- Hay dinamismo en el juego y en las actividades.
- Cambio de la actitud del educador con respecto al tiempo del recreo.
- Se fomenta la atención en los alumnos.
- Se respeta el seguimiento del juego y el turno de participación.

No terminaría ahí el seguimiento de la propuesta, era necesario saber si hubo cambios o no respecto a los datos obtenidos antes de realizar los juegos. Por segunda vez se aplica el test que muestra otra representación gráfica (ver anexos 7, 8 y 9), misma que nos indica que un 61 % del total de los alumnos se encuentran en zona externa y fuera de zona.

Sin embargo, al interior de los movimientos sucedidos y haciendo una comparación de los dos sociogramas (anexo 10), tenemos que un 11 % se mantuvo en su lugar de aceptación, un 33 % permanece rechazado, un 22 % de los alumnos que eran aceptados pasan a ser rechazados y un 22 % de ser rechazados pasan a ser aceptados, por último, un 11 % de ser rechazados pasan a un rechazo mayor.

Y si bien es cierto los números reflejan datos importantes en un trabajo de investigación, también es cierto que a través de la observación lo verificable es temporal —por estar sujeta a lugares y situaciones diferentes— y en ello su carácter no es cuantitativo.

Retomando el objetivo principal de la propuesta: Lograr que las relaciones interpersonales que se promueven en el juego durante el recreo, estimule la participación y la cooperación del alumno, exigida en el trabajo por proyectos, puedo decir que, es notable esta participación de los alumnos

tanto en la elección de proyecto como en su planeación y realización, sin olvidar la autoevaluación donde notoriamente el niño sin titubeos dice lo que le agradó y lo que no.

Se llega con mayor facilidad al consenso, pues el intercambio de puntos de vista y la toma de decisiones dan pauta a la colaboración de todos, evitándose el hecho de que solo sea uno o dos quienes dirijan el trabajo en el aula.

Los niños llegaron a comprender que la ayuda mutua es -- mejor a decir "no puedo" o "no se", dando lugar a que entre todos se mejore el trabajo cotidiano. Sin embargo el tiempo de aplicación fué insuficiente para obtener resultados relevantes.

Lo importante es dar un seguimiento al trabajo iniciado y no descuidar los logros obtenidos, aún sin estar aplicando una propuesta pedagógica; ya que el respeto en el orden de -- cada una de las actividades planeadas es importante y se refleja en el trabajo cotidiano.

CONCLUSIONES

Si bien es cierto durante el quehacer educativo el docente se enfrenta a una serie de problemas y ello exige la búsqueda de alternativas. Esta respuesta la da la elaboración de una propuesta pedagógica, que de alguna forma implica un trabajo minucioso y metódico, pero que a través de su formulación mejora el trabajo en el aula.

La impresión que causa la elaboración y la aplicación de una propuesta pedagógica en el docente, refleja el espíritu de lucha por mejorar su práctica, atendiendo a una necesidad metodológica y técnica que facilite y estimule el trabajo cotidiano.

El niño por su parte, vive situaciones nuevas que lo llevan a un mejor aprendizaje o bien, aprende a valorar y a utilizar los recursos de una manera organizada.

Durante el desarrollo de esta propuesta se recogieron una serie de sugerencias y estímulos que el mismo personal del Jardín de niños estuvo haciendo conforme se adelantaba el trabajo.

Y entre uno de los comentarios de gran importancia y valor es, que la elaboración de una propuesta pedagógica no debe ser solo un medio para obtener un título, antes bien, y -- sobre todo, para mejorar la práctica docente. La presente propuesta es en lo personal, un estímulo para buscar alternativas de solución a otros problemas, esperando que los resultados puedan ser de utilidad para el educador que enfrente una problemática similar.

Después de hacer estas consideraciones generales paso a enunciar una serie de reflexiones específicas de la propuesta:

Es evidente que hay determinados problemas donde las condiciones socioeconómicas del medio son determinantes para la afirmación de una hipótesis, en este caso cabe mencionar que lo que directamente influye para que se den o no las relaciones entre los alumnos durante el juego y aún fuera de él, -- es el interés de parte de los padres de familia para que sus hijos asistan al plantel.

Se pudo constatar que una asistencia irregular, dificulta el hecho de que los alumnos se relacionen con los demás. -- Ya que si se observan los resultados de los sociogramas en -- comparación al registro de asistencia del grupo, tenemos que, los niños menos aceptados por el total de alumnos, tienen -- una asistencia general que oscila entre un 32 % y un 86 %, --

lo cual comprueba el hecho de que se pierda la secuencia en el seguimiento de los proyectos. Situación que trae como consecuencia la falta de interés al realizarse las actividades de los mismos, por el contrario, quien no falta sabe exactamente lo que se hace y el por qué se hace.

A través de los juegos tradicionales y organizados con la participación del educador, las relaciones alumno-maestro se ven favorecidas ya que tradicionalmente el maestro es siempre quien dictamina lo que hay que hacerse. Ahora en cambio, el educador propone y colabora en un trabajo grupal, escucha y da oportunidad para que los alumnos discutan y lleguen al consenso.

Cuando el niño es tomado en cuenta como miembro del grupo, se afirma que tanto el maestro como el alumno son parte medular de un proceso que conlleva acciones en conjunto y participación activa y directa en ambos.

Se demuestra además que la iniciativa y la democracia en toda actividad individual y de conjunto, son generadoras de unión en libertad. Es decir, dependerá de la libertad el hecho de que la planeación de un proyecto tenga del alumno la participación requerida y que sea él mismo quien proponga, realice y verifique lo planeado en colaboración con el docen-

te y en conciencia de que un trabajo grupal requiere de su --
persona, pero también de los demás.

De tal manera que si en las actividades y en los juegos
no hay respeto de las reglas y del orden, simplemente el tra-
bajo se ve truncado.

Al favorecer las relaciones intergrupales, se favorece --
en los niños el hecho de considerar que no solo es uno el --
punto de vista válido para toda acción, y que es indispensa--
ble la unificación de los intereses.

Por otra parte, no es indispensable sujetarse a números
a fin de confirmar o refutar un trabajo, antes bien es neces^{ar}
rio ir más allá de lo observable.

Con el análisis minucioso se logra dar un acercamiento --
a lo verificable y si el propósito principal de esta propues-
ta era que a través de las relaciones interpersonales durante
los juegos tradicionales y organizados, los alumnos logaran
una mayor participación y colaboración dentro del trabajo --
grupal. Puedo decir que afortunadamente se logró, y esto se --
ve reflejado dentro de la serie de actividades en el aula: --
al decidir entre dos o más temas sugeridos para trabajar un --
proyecto, se obtiene un mas rápido consenso. También cuando --
se realiza un trabajo por equipos los niños deciden con quien
van a reunirse con mayor facilidad.

Además de que los mismos niños condicionan su trabajo y no desisten hasta lograr lo que se propusieron e iniciaron. -- Encuentran mayor sentido a lo que hacen y si le dan una utilidad es mucho mejor.

Mucho debe ser el estímulo de la autonomía y no de la heteronomía y la dependencia, ya que si el niño disminuye la confianza en sí mismo, la posibilidad de darle un valor importante a sus juicios, sus opiniones y sus propuestas será mínima.

En resumen, un trabajo de propuesta pedagógica trae consigo satisfacción personal y profesional, sea en cualquier línea del conocimiento que se desarrolle; este ejemplo puede ser la pauta para futuros trabajos propios y de otros docentes deseosos de rectificar o modificar la labor cotidiana.

SUGERENCIAS

- 1.- Que el docente asuma el papel que le asigna el proceso enseñanza-aprendizaje.
- 2.- Que se de la importancia debida al recreo en el Jardín de niños y a lo que en él se puede desarrollar.
- 3.- Que se involucre el educador en los juegos -- de los niños y así se favorezcan las relaciones intergrupales.
- 4.- Que se estimule la socialización en el niño -- preescolar, básica para el inicio de la educación primaria.

BIBLIOGRAFIA

- ARNAIZ PASCUAL, Pedro, et. al. La dinámica de grupos. Enci--
clopedia práctica de Pedagogía. (tomo 5). Barcelona,
Planeta, 1988. 399 p.
- BUNGE, Mario. La ciencia, su método y su filosofía. México,
Patria, 1989. 99 p.
- CONADE. El texto programado de juegos tradicionales y orga--
nizados I. México, 1992. 190 p.
- CONAFE. ¿ A qué jugamos ?. México, 1994. 111 p.
- DELAHANTY, Guillermo y Perres, José (comp.). Piaget y el
Psicoanálisis. México, Universidad Metropolitana, Unidad
Xochimilco, 1994. 452 p.
- GARCIA RUIZ, Ramón. Juegos infantiles. México, Ediciones En--
cuadernables EL Nacional. 1938. 126 p.
- KAMII, Constance. La autonomía como objetivo de la educación:
implicaciones en la teoría de Piaget. Antología de apo--
yo a la práctica docente del nivel preescolar. México, -
SEP, 1993. 152 p.

- . Redacción e investigación documental I. (Manual)
México, SEP/UPN, 1993. 233 p.
- . Sociedad y trabajo de los sujetos en el proceso - -
enseñanza-aprendizaje. (Antología). México, SEP/UPN, -
1988. 443 p.
- . Técnicas y recursos de investigación I. (Antolo---
gía). México, SEP/UPN, 1987. 242 p.
- . Técnicas y recursos de investigación IV. (Antolo--
gía). México, SEP/UPN, 1987. 323 p.
- . Técnicas y recursos de investigación V. (Antolo---
gía). México, SEP/UPN, 1987. 276 p.
- . Teorías del aprendizaje. (Antología). México, --
SEP/UPN, 1988. 450 p.
- VILLALPANDO, Jose Manuel. Manual de Psicotécnica Pedagógica.
México, Porrúa, 1982. 382 p.

MUSEN, et. al. Desarrollo de la personalidad en el niño. Mé-
xico, Trillas, 1980. 878 p.

PAPALIA, Diane E. El mundo del niño. (tomo II). México, --
McGRAW-HILL, 1987. 529 p.

PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. México, --
FCE, 1987. 401 p.

----- . Psicología del niño. Madrid, Ediciones Morata, --
1984. 158 p.

----- . Seis estudios de Psicología. México, Planeta, --
1994. 227 p.

RUSEL, Bertrand. Los problemas de la filosofía. Barcelona, --
Labor, 1973. 135 p.

S.E.P. Programa de Educación Preescolar. México, 1992, 90 p.

----- . Desarrollo del niño en el nivel preescolar. México,
1992.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Medios para la enseñanza. --
(Antología). México, SEP/UPN, 1986. 321 p.

A N E X O S

Diseño del cuestionario para el sociograma

CONSIGNA.- Te haré tres preguntas, en cada una me dices el nombre de tres compañeros que tú prefieras.

Nombre del alumno _____

Fecha de aplicación _____ Grado y Grupo _____

1.- ¿ Con quién te gustaría sentarte en el salón ?

2.- ¿ A quien elegirías para ir con él de paseo ?

3.- ¿ A quién elegirías para realizar un trabajo en equipo ?

Cuadro de respuestas (primer sociograma)

ALUMNOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
ABRAHAN		1-3	2	1-3	1-3					2		2						
ALFREDO GERARDO	1			1-3	3		2			1-3		2			2			
DANIEL					2	1			1-3	3		1-2						
EDUARDO	3		1		1					1-2	3		3	2	2			
EMMANUEL	2-3	2		2-3						1	1	1-3						
ERNESTO	1		2-3	2-3						1-2	1							
GRACIELA		1-2				1			2	1-3							2-3	
JANNET							1		2		3	3	2	1	1-3	2		
JERALDINE						3				2		2			1-3	1-2	1-3	
JOSE ARON		3	1			2	3		2			2				1-3	1	
JOSE DE JESUS	2		2-3	2	1					1-3		1-3						
JUAN JOSE	1	2	2	1	1				2				3	3	3			
MA. CONCEPCION			2	2				3	3	1				1	3	2		2-3
MA. DEL ROSARIO							1-3	1-2							1-2		2	3
MARIELA							1-3			2-3		2-3				1	1-2	
MAYRA LUCILA			3		3	1	2				2	2	3	1	1			
NELIKA ALEJANDRA		2	1			3			2	1		1			3	2		3
YARELI SARAHI	1		2-3							2-3		2-3	1				1	

Conversión de resultados para la matriz sociométrica

NUM.	NOMBRE	CRITERIOS			VALOR:
		1	2	3	
					CRITERIO 1-3
1.-	ABRAHAN	12	4	2	CRITERIO 2-2
2.-	ALFREDO GERARDO	6	8	3	CRITERIO 3-1
3.-	DANIEL	9	12	4	
4.-	EDUARDO	9	8	4	
5.-	EMMANUEL	12	2	3	
6.-	ERNESTO	6	2	2	
7.-	GRACIELA	12	6	3	
8.-	JANNET	3	4	2	
9.-	JERALDINE	3	12	2	
10.-	JOSE ARON	24	12	7	
11.-	JOSE DE JESUS	6	2	2	
12.-	JUAN JOSE	12	16	6	
13.-	MA. CONCEPCION	0	2	3	
14.-	MA. DEL ROSARIO	12	2	2	
15.-	MARIELA	12	6	5	
16.-	MAYRA LUCILA	9	10	2	
17.-	NELIKA ALEJANDRA	12	2	2	
18.-	YARELI SARAHI	3	2	2	
TOTAL		162	108	56	= 326

Matriz sociométrica

Grado: Tercero

Grupo: " A "

Fecha 11 - 10 - 95

Número total de alumnos 18

Hombres 9

Mujeres 9

Criterios: 1.- 49.69 %
2.- 33.13 %
3.- 17.18 %

Criterio 1 Mujeres 40.18 %
Hombres 59.82 %

Elecciones para sacar el sociograma

NUM.	NOMBRE	FRECUENCIAS			TOTAL
		1	2	3	
1.-	ABRAHAN	4	2	2	8
2.-	ADOLFO GERARDO	2	4	3	9
3.-	DANIEL	2	6	4	12
4.-	EDUARDO	3	4	4	11
5.-	EMMANUEL	4	1	3	8
6.-	ERNESTO	2	1	2	5
7.-	GRACIELA	4	1	3	8
8.-	JANNET	1	2	2	5
9.-	JERALDINE	1	6	2	9
10.-	JOSE ARON	8	6	7	21
11.-	JOSE DE JESUS	2	1	2	5
12.-	JUAN JOSE	4	8	6	18
13.-	MA. CONCEPCION	0	1	3	4
14.-	MA. DEL ROSARIO	4	1	1	6
15.-	MARIELA	4	3	5	12
16.-	MAYRA LUCILA	3	5	2	10
17.-	NELIKA ALEJANDRA	4	1	1	6
18.-	YARELI SARAHI	1	1	2	4

Representación gráfica del sociograma inicial

△ - Niña
○ - Niño

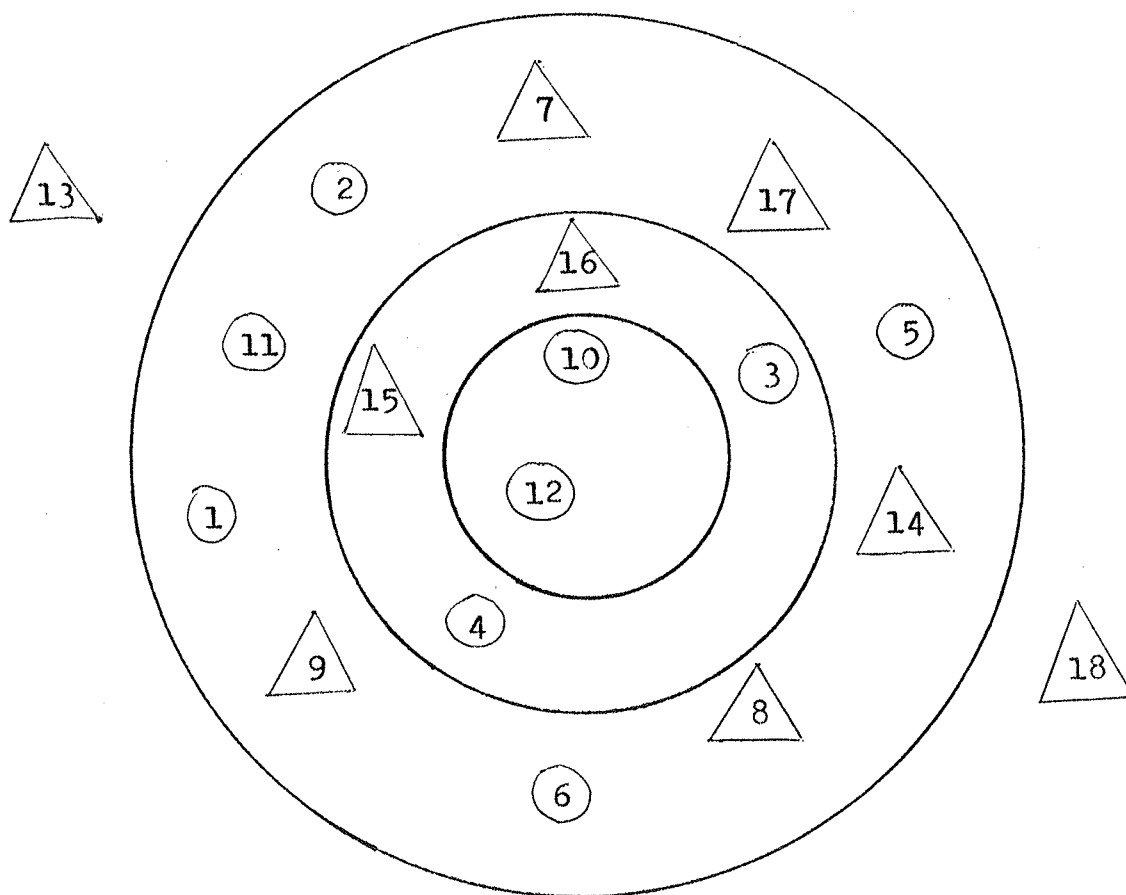
Tabulador

De 0 - 4 - Fuera

De 5 - 9 - Z. externa

De 10 - 14 - Z. media

De 15 - 20 o más - Z. centro



Diseño del cuestionario
para la técnica "adivina quién es"

Nombre del alumno _____

Fecha de llenado _____ Grado y Grupo _____

- 1.- En el salón hay un compañero que siempre trabaja.
Adivina quién es _____
- 2.- En el salón hay un compañero que habla poco y no tiene ---
amigos. Adivina quién es _____
- 3.- En el salón hay un compañero que tiene buenas ideas.
Adivina quién es _____
- 4.- En el salón hay un compañero que siempre molesta a todos.
Adivina quién es _____
- 5.- En el salón hay un compañero que pelea mucho.
Adivina quién es _____
- 6.- En el salón hay un compañero que tiene muchos amigos.
Adivina quién es _____
- 7.- En el salón hay un compañero que lo tiene todo rápidamen-
te. Adivina quién es _____
- 8.- En el salón hay un compañero que nunca quiere hacer algo.
Adivina quién es _____
- 9.- En el salón hay un compañero que es buen director del ---
grupo. Adivina quién es _____
- 10.- En el salón hay un compañero que está siempre alegre y -
se la pasa muy bien. Adivina quién es _____

Resultados de la técnica " adivina quién es "

Grado 3o Grupo " A " Fecha 27 - 10 - 1995

ALUMNOS	ASPECTOS									T O T A L	
	TRABAJO	TIMIDEZ	CREATIVIDAD	DISPERSION	AGRESIVIDAD	SOCIABILIDAD	INICIATIVA	PEREZA	LIDERAZGO		INDEPENDENCIA
ABRAHAN	1	1	1				1		1	4	9
ALFREDO GERARDO	1	5	2			3	1			2	14
DANIEL	2	3							1	1	7
EDUARDO	2		2			1	2				7
EMMANUEL	1	1		4	1		1		1	1	10
ERNESTO										1	1
GRACIELA		1	3			2	1				7
JANNET						1					1
JERALDINE		1	3	1		1	1				7
JOSE ARON	4		3	1		2	2		6	3	21
JOSE DE JESUS	1	2				2	1	2	2		10
JUAN JOSE	1	1	1	2	2	1	4		1	1	14
MA. CONCEPCION	1						1		1		3
MA. DEL ROSARIO			1					1			2
MARIELA		2			1	1		3		1	8
MAYRA LUCILA	3					1				1	5
NELIKA ALEJANDRA											0
YARELI SARAHI				9	12			12			33

Conversión de resultados para la segunda matriz sociométrica

NUM.	NOMBRE	CRITERIOS			VALORES:
		1	2	3	
1.-	ABRAHAN	15	10	4	CRITERIO 1-3
2.-	ADOLFO GERARDO	15	4	2	CRITERIO 2-2
3.-	DANIEL	0	6	2	CRITERIO 3-1
4.-	EDUARDO	6	6	3	
5.-	EMMANUEL	12	6	3	
6.-	ERNESTO	6	6	3	
7.-	GRACIELA	12	6	4	
8.-	JANNET	6	6	2	
9.-	JERALDINE	12	9	2	
10.-	JOSE ARON	18	22	6	
11.-	JOSE DE JESUS	15	6	3	
12.-	JUAN JOSE	9	6	2	
13.-	MA. CONCEPCION	6	6	6	
14.-	MA. DEL ROSARIO	0	6	2	
15.-	MARIELA	9	6	3	
16.-	MAYRA LUCILA	18	2	4	
17.-	NELIKA ALEJANDRA	3	2	2	
18.-	YARELI SARAHI	0	2	1	
		162	117	54 =	333

Matriz sociometrica

Grado y Grupo 3o. " A "

Fecha 14 - 12 - 95

Número total de alumnos 18

Hombres 9

Mujeres 9

Criterios: 1.- 48.48 %

2.- 35.13 %

3.- 16.21 %

Criterio 1 Mujeres 40.74 %

Hombres 59.25 %

Elecciones para sacar el segundo sociograma

NUM.	NOMBRE	FRECUENCIAS			TOTAL
		1	2	3	
1.-	ABRAHAN	5	5	4	14
2.-	ADOLFO GERARDO	5	2	2	9
3.-	DANIEL	0	3	2	5
4.-	EDUARDO	2	3	3	8
5.-	EMMANUEL	4	3	3	10
6.-	ERNESTO	2	3	3	8
7.-	GRACIELA	4	3	4	11
8.-	JANNET	2	3	2	7
9.-	JERALDINE	4	3	2	9
10.-	JOSE ARON	6	11	6	23
11.-	JOSE DE JESUS	5	2	3	10
12.-	JUAN JOSE	3	2	2	7
13.-	MA. CONCEPCION	2	3	6	11
14.-	MA. DEL ROSARIO	0	2	2	4
15.-	MARIELA	3	3	3	9
16.-	MAYRA LUCILA	6	1	4	11
17.-	NELIKA ALEJANDRA	1	1	2	4
18.-	YARELI SARAHI	0	1	1	2

Representación gráfica del segundo sociograma

△ - Niña
○ - Niño

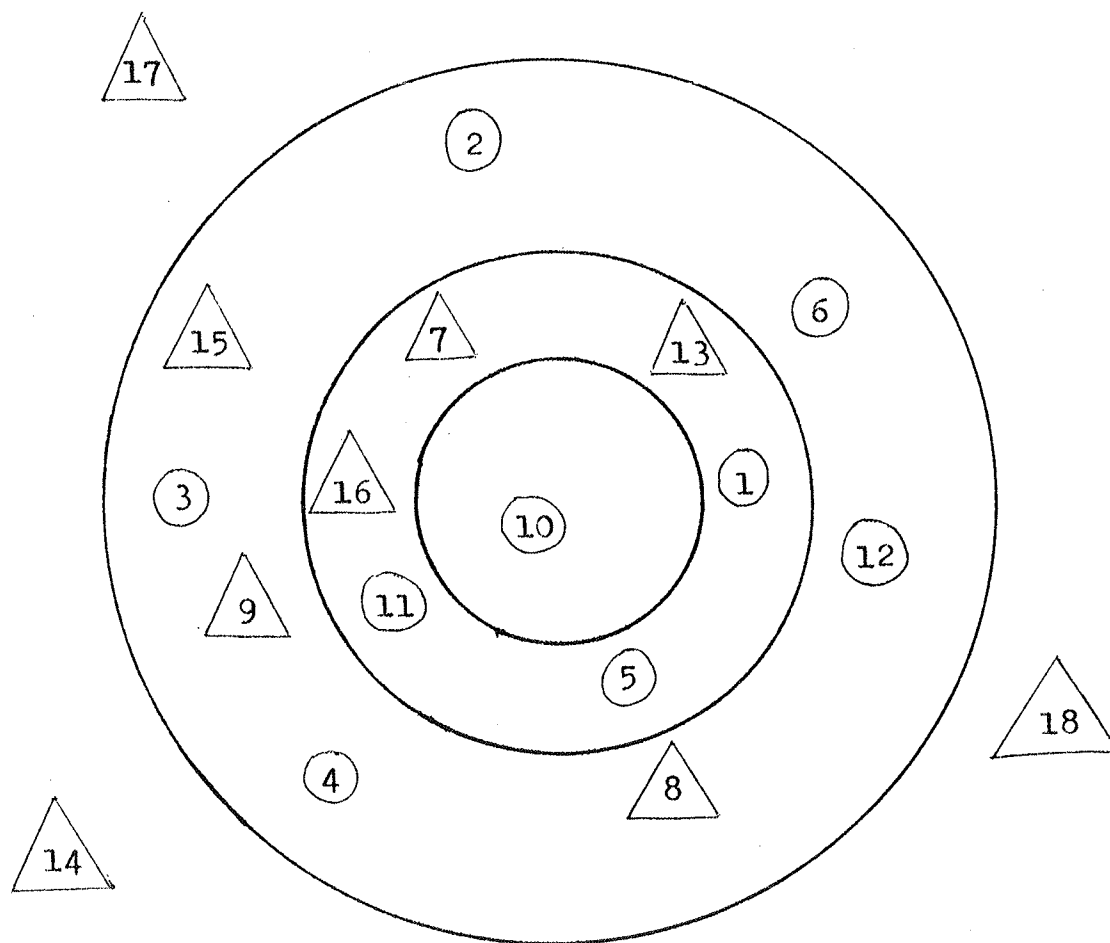
Tabulador

De 0 - 4 - Fuera

De 5 - 9 - Z. externa

De 10 - 14 - Z. media

De 15 - 20 o más - Z. centro



Representación gráfica comparativa de los sociogramas

- # - en su lugar de rechazo
- # - en su lugar de aceptación
- & - de rechazo a mayor aceptación
- \$ - de aceptación a rechazo
- " - de rechazo a mayor rechazo

