

UNIDAD 08-A

***"EL JUEGO COMO ALTERNATIVA PARA FAVORECER LA
SOCIALIZACIÓN DEL GRUPO DE PRIMER GRADO DE
LA ESCUELA PRIMERO DE MAYO"***

PROPUESTA DE INNOVACIÓN DE ACCIÓN DOCENTE
QUE PRESENTA:

AMALIA PÉREZ BANDA

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

DEDICATORIA

A la vida misma por permitirme enfrentar este proceso de cambio, no sólo en lo profesional, sino también en mi vida personal.

A la inocencia de mis dos pequeños hijos que dan todo sin pedir nada a cambio, cuando conjugan una lágrima por una sonrisa cuando su madre les roba su tiempo y promete reponérselos con creces.

A la incertidumbre y paciencia de mi esposo que aun sin entender lo que hago recibo su comprensión y apoyo.

A quienes me brindaron su apoyo: mi familia, maestros y amigos.

ÍNDICE

Página

INTRODUCCIÓN	7
---------------------------	---

I PROBLEMATIZACIÓN

A. Problemática significativa	9
B. Diagnóstico pedagógico de la problemática	11
1. El contexto escolar	11
2. Dimensión práctica	13
3. Fundamentación teórica	14
a. Socialización	14
b. Proceso de socialización	17
c. Consideraciones generales del juego	27
d. Teorías psicológicas del juego	31
e. El juego como factor de desarrollo	33
f. El juego como factor de aprendizaje	36
g. El juego como factor de socialización	38
C. Conceptualización del problema	39
D. Esquema de análisis pedagógico de la práctica	41
E. Planteamiento del problema y propósitos	42

II RESPUESTA AL PROBLEMA

A. Paradigma crítico-dialéctico	44
B. Idea innovadora	44
C. Proyecto de acción docente	48
D. Elementos de la alternativa	51
E. Plan de trabajo y estrategia general de trabajo	54
F. Cronograma	67

III LOS RESULTADOS	
A. Aplicación de las estrategias	68
B. Evaluación de la estrategia general de trabajo	98
C. Interpretación de la evaluación general de las estrategias	102
D. La sistematización de la evaluación de la aplicación de la alternativa	104
1. El método de sistematización de la práctica	106
2. Mi propio método de sistematización	109
E. Esquema de conceptualización de categorías	111
F. Resultados de las categorías	111
IV PROPUESTA DE INNOVACIÓN	116
CONCLUSIONES	120
BIBLIOGRAFÍA.....	124
ANEXOS	126

INTRODUCCIÓN

El juego constituye la forma básica de la actividad del niño, pues en esta edad es lo más importante de su existencia. A través del juego el niño interioriza lo que ocurre en su medio circundante, vive y revive, crea y recrea sus experiencias y le ayuda a comprender lo que ve, lo que oye, imprimiéndole al juego un valor afectivo y un poder creador que lo prepara para su vida personal y social.

El fin primordial de este trabajo es el señalar la importancia que el juego infantil representa para el desarrollo integral del educando y en forma particular conocer lo significativo que puede ser si se utiliza como herramienta en el proceso de socialización, ya que es una de las actividades preferidas de los niños, es el medio más común y espontáneo del cual se vale para enfrentarse a la vida.

Para realizar este proyecto fue necesario primeramente reconocer las diferentes problemáticas que se presentan cotidianamente en nuestra práctica docente. Posteriormente fue jerarquizar cuál era la que afectaba más. Para buscar una alternativa adecuada para resolverla, mediante estrategias de trabajo. Apoyándome en una fundamentación teórica a lo largo de la realización del proyecto de investigación. Tomando en cuenta que éste se dio dentro del paradigma crítico-dialéctico donde la relación del sujeto y el objeto de conocimiento debe ser de carácter participativo y de colaboración. Siendo éste un proyecto de acción docente ya que como profesores estamos involucrados en el problema. Uno mismo es el que mejor conoce y sabe de los recursos, posibilidades y delimitaciones con las que cuenta las cuales vivimos en la práctica cotidiana.

Todo esto con el propósito de transformar mi práctica docente teniendo la seguridad que al logro de este propósito los beneficiados directamente serán

mis alumnos ya que esto es sólo el punto de partida.

Este proyecto se divide en cuatro capítulos en los que se van desarrollando los pasos que se llevan para buscar soluciones a la problemática enfrentada.

En el capítulo I se presenta la problemática significativa. Se plantean antecedentes, situaciones vividas y características del grupo de primero "uno" de la Escuela "Primero de Mayo". Así como también se presenta la teoría, todo esto a través del diagnóstico pedagógico. Se hace un análisis pedagógico de la problemática a través de un esquema y finalmente en este capítulo culmina con el planteamiento del problema y sus propósitos.

El capítulo II aborda la respuesta a la problemática, manejando el paradigma crítico-dialéctico, se analiza y propone la idea innovadora sustentando en proyecto de acción docente. Los elementos de la alternativa, el plan de trabajo y la estrategia general de trabajo con su cronograma de aplicación.

El capítulo III se enfoca a los resultados obtenidos en la aplicación de las estrategias mediante la evaluación de la misma. Con interpretaciones preliminares y una general. Se enfrenta una sistematización de la evaluación, aplicación y alternativa basándose en el método de sistematización de Mercedes Gagneten. Mi propio método de sistematización, el esquema de conceptualización de categorías y la conceptualización de las mismas.

En el capítulo IV se presenta la propuesta para utilizar el juego como alternativa para la socialización de un grupo.

Finalizando con las conclusiones obtenidas en este proceso de investigación.

I. PROBLEMATIZACIÓN

A. Problemática significativa

En la escuela "Primero de Mayo" No 2534 del Sistema Estatal, presto mi servicio como docente frente a grupo.

Mi trabajo se realiza por lo general dentro del aula, la escuela cuenta con un prestigio académico desde años atrás ya que ésta tiene una antigüedad de más de 60 años. Muchos padres de familia basan el prestigio en la disciplina, por lo tanto algunos maestros que laboramos en el mencionado plantel, nos enfocamos bastante a tener grupos disciplinados y a que destaquen nuestros alumnos en los eventos culturales, deportivos y académicos.

Debido a la ubicación de la escuela recibimos a niños de diferentes partes de la ciudad, que los padres llevan algunos por comodidad de que les queda cerca del centro de trabajo, otros porque los cuidan los abuelitos que viven cerca del plantel, otros simplemente por tradición, porque ahí estuvieron ellos mismos o sus hermanos y buscan el prestigio de la institución, algunos recomendados por el departamento de educación ya que la escuela cuenta con equipo de apoyo de USAER donde apoyan niños con necesidades especiales de aprendizaje.

Todo lo anterior genera una gran problemática en la escuela dentro de las aulas, ya que los grupos que atendemos son demasiado heterogéneos en extremo en muchos aspectos, tanto en edades, cultural, social, económico y académico.

El maestro basándose en su experiencia docente no da mucha importancia a la socialización del grupo y deja de lado aspectos tan importantes en el

desarrollo del niño como lo es el juego, éste lo utiliza pocas veces o nunca, por lo general sólo al principio del ciclo escolar utiliza dinámicas de integración grupal.

A través de mi experiencia adquirida como docente frente a grupo (11 años). Por medio del diario de campo, la observación diaria de mis alumnos. He percibido que mi grupo no se encuentra integrado, no hay una socialización adecuada.

El alumno al convivir dentro del aula con sus compañeros se pueden observar distintas actitudes entre ellos, muestran poca cooperación y respeto, no es común que se presten sus materiales, ni muchos menos que se ayuden entre sí a realizar las tareas escolares; sino todo lo contrario, critican a sus compañeros en las diferentes actividades, les gusta sobresalir solos.

También he advertido que los niños por lo general, se relacionan con sus compañeros solamente cuando juegan, aun dentro del aula, por lo tanto se debe propiciar el juego no sólo a la hora de descanso, sino todo el tiempo que sea posible mientras esté en la escuela.

El desarrollo social consiste en que todo el comportamiento infantil implique interacción con los demás compañeros, le sea útil para convertirse en un ser social ya adaptado a la sociedad en que se desenvuelve. Entonces esto es base para exponer que el niño tiene en el juego, un elemento de primordial importancia para su desarrollo emocional.

En la actualidad algunos profesores conocen teóricamente la importancia del juego en la vida del educando. Lo importante radicaría en que se lleven a la práctica dichas teorías. El juego, la mayoría de las veces, se usa como recreación solamente, y no como auxiliar didáctico o como proceso de socialización.

B. Diagnóstico pedagógico de la problemática

Marcos Daniel Árias nos define como diagnóstico pedagógico.¹ "El hecho de analizar una problemática desde el mayor número de dimensiones posibles y con una actitud inquisitiva. Relacionar y reflexionar la información que nos lleve a incrementar su comprensión y hacernos un juicio claro sobre ella".

Por lo tanto para estudiar la problemática se realizó un diagnóstico. Éste es la herramienta con la que me valí para conocer la realidad, se trata de seguir todo un proceso de investigación para analizar el origen, desarrollo y perspectiva de los conflictos, dificultades o contrariedades importantes que se presentan en la práctica docente, examina también el problema en diferentes dimensiones por eso se llama pedagógico, para comprender de manera integral su complejidad tomando en cuenta que el maestro también está involucrado en la práctica debe ser examinado.

Enseguida presento el estudio realizado a las dimensiones del diagnóstico pedagógico de la problemática.

1. El contexto escolar

Aquí es necesario conocer el entorno en el que está inmersa la problemática a través de un proceso sistemático.

La Escuela "Primero de Mayo" fue fundada en la década de los años treinta. Su ubicación es en la calle Independencia y Mina en el centro de la ciudad.

¹ ÁRIAS, Ochoa Marcos Daniel. El diagnóstico Pedagógico. En: Antología Básica. Valoración de la práctica docente. 1994. p. 42-43.

Esta institución pertenece a la zona XIX del Subsistema Estatal laborando en el turno matutino.

El personal que labora en la escuela queda conformado de la siguiente manera:

- * Un directivo
- * 11 maestras frente a grupo
- * 4 maestros especiales (Educación Física, música, dibujo e ingles).
- * 2 maestras de apoyo
- * 1 trabajador manual.

En cuanto a la preparación académica del personal la mayoría rebasa la normal básica. 7 maestros cuentan con la Licenciatura de la U.P.N., otros 7 están en el proceso de término, 5 cuentan con Normal Superior, un pasante de maestría. Los maestros especiales tienen su licenciatura en su especialidad.

Las relaciones del personal docente de la escuela son adecuadas para trabajar ya que se desarrollan dentro de un ambiente de compañerismo y respeto. Cuando surge alguna dificultad la directora del plantel media y soluciona la mayoría de las veces el problema. Contamos con su apoyo para poner en práctica nuevas ideas, al igual que la mayoría del personal docente y manual. Respecto a los padres de familia se puede considerar que existen buenas relaciones de comunicación entre los profesores, ellos y la directora.

Con base a las entrevistas, encuestas y opiniones de los padres de familia. La mayoría de la población económicamente activa se dedica principalmente a las actividades terciarias, es decir, son empleados de establecimientos comerciales, de dependencias de gobierno y maquiladora. Encontrando excepciones con pequeños empresarios que son dueños de la fuente de trabajo.

El nivel socioeconómico que se presenta en la escuela es muy variado encontrando familias con un nivel económico bajo hasta el nivel medio alto.

En relación al aspecto ideológico cultural de las familias también es muy variado. Se puede observar que sus costumbres, usos y tradiciones han ido perdiendo su valor, pues el ritmo de vida con el crecimiento de la población es muy acelerado, además la inseguridad en que se vive actualmente influye determinadamente en su forma de vivir tendiendo al aislamiento y la poca convivencia.

Mi grupo es de 1o. 1 asisten regularmente 25 alumnos de los cuales 14 son hombres y 11 mujeres. Con edades de los 6 años hasta los 9. Asisten 3 niños de una fundación llamada "Amigos" (recoge niños de la calle) y una niña de la casa hogar (de la Sagrada Familia). 4 niños reciben atención especial por parte del grupo de USAER.

Es un grupo muy inquieto que les gusta trabajar, son los que dicen lo que sienten, lo que piensan. Así como también manifiestan si es de su agrado o de su desagrado. Les gusta sobresalir solos, ser los mejores. No les gusta compartir sus útiles y materiales.

La mayoría cursó preescolar pero en diferentes jardines, por vivir en diferentes colonias. Por lo tanto se conocen sólo aquí en la escuela, siendo ésta la única parte donde conviven.

2. Dimensión práctica

Se involucran las interacciones sociales que se dan al interior del aula relacionándolas con la práctica docente. Es aquí donde se disipan las dudas o síntomas que permiten percibir más claramente los hechos.

Mi experiencia como alumna es que me enseñaron con métodos tradicionales, donde la disciplina y la memorización eran de gran importancia. Considero que esto ha traído como consecuencia una fuerte resistencia inconsciente al cambio que los nuevos requerimientos educativos demandan.

Tomando conciencia de las irregularidades de mi práctica docente que involuntariamente recurro a enseñar como me enseñaron. Trato de planear actividades que sean agradables, que despierten el interés del niño propias a su nivel y tratando de favorecer la socialización pero como se mencionó antes caigo en errores involuntarios como: Darles poca libertad para interactuar por temor a que se rompa el orden, prohibiendo el juego para no perder tiempo y terminar los contenidos.

Al llevar el diario de campo en mis observaciones traté de enfocarme más a las reacciones de los niños, sus manifestaciones. Esto me llevó a reflexionar con más conciencia sobre la realidad.

3. Fundamentación teórica

Es donde el docente se aboca a estudiar, analizar, para no caer en un diagnóstico equivocado o improvisado, sólo por su sentido común, es necesario recurrir a documentar sus referentes básicos para interpretaciones teóricas que se acerquen a controlar la problemática en la relación teoría-práctica.

El hombre a diferencia del animal por su capacidad de razonamiento, durante el transcurso de la vida siempre encuentra experiencias nuevas, las cuales lo incitan a una constante superación. Es un ser cambiante y un agente de cambio, es creador de su propia historia produciendo y reproduciendo socialmente su experiencia.

a. Socialización

El hombre crea un conjunto de relaciones sociales. Por tanto, "el hombre es un ser sociable y socializado, es decir, existen en su personalidad componentes que le permiten la participación con sus congéneres; y socializado ya que sobre él influyen todos los procesos sociales de la convivencia humana".²

La educación es abierta, influye en los cambios sociales y es influida por ellos. Por lo tanto, se busca la formación integral del individuo, y que él mismo se convierta en agente de su propio desenvolvimiento, aportándole los elementos básicos para enriquecer los aprendizajes previamente adquiridos en el ambiente del cual proviene y las actividades positivas para consigo mismo y con los demás; de ahí el carácter formativo, a través de la reflexión.

Es importante destacar que el niño al emprender cualquier actividad debe saber lo que quiere, desear hacerlo y buscar los medios para hacerlo, para poner en marcha potencialidades. Con la educación que se le brinde, se propone formar al niño de tal manera que le permitan adaptarse a los cambios constantes de la sociedad; esto es, encaminar a la educación a que el alumno aprecie su libertad, responsabilizándose con ella, en un ambiente de respeto donde debe haber consideración especial hacia ellos mismos reconociendo sus cualidades, mérito o valor. Buscando a través una cooperación grupal ya que para ellos es significativo descubrir que el trabajo realizado es bueno o excelente lo será también para cada uno de los integrantes del grupo. Todo esto con una responsabilidad como miembro de un grupo donde el niño a su vez actúa con autonomía que es la capacidad de cada niño para actuar de acuerdo a su conciencia, su forma de pensar y su voluntad. Asumiendo que la conciencia se forma con la relación de los demás y la manera de sentir del

² FISHER, Joseph. Sociología. Editor Hender. Barcelona 1966. p. 22.

niño es el resultado de lo que construye y descubre con el diálogo y la interacción. La autonomía personal tiene carácter social, pretendiendo formar un ser humano que comparta sin egoísmos sus conocimientos y experiencias que tenga sentimientos morales firmes, para que pueda comprender a las personas que conviven con él y los hechos que le vaya deparando la vida, es decir, saber afrontar situaciones nuevas. Los niños nacen en el seno de una familia; los pequeños van a la escuela; las familias se trasladan a otro barrio; los adolescentes empiezan a salir con otros amigos o amigas, la gente se casa y forma un hogar; los amigos o parientes se enferman y mueren; etc. Una parte importante de la socialización consiste en adaptarse a los cambios que se van presentando.

Craig, dice: "La socialización es un proceso de toda la vida, en virtud del cual el individuo adquiere creencias, actitudes, costumbres, valores, roles y expectativas propias de una cultura o grupo social".³

Para Fisher "Socialización es el proceso de influjo mutuo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas".⁴ Esto es, el ser humano desde que nace es una persona social, porque su familia forma parte de la sociedad; por lo tanto está sujeto a cambios continuos pues la sociedad cambia constantemente.

El ser humano a través de su desarrollo necesita adaptarse al proceso de cambios que su vida tiene, dicho proceso permite a los individuos transmitir su cultura, conocimiento, hábitos, actitudes, etc., a otras generaciones para que las modifiquen de acuerdo a sus necesidades. De esta manera el

³ CRAIG, Grace. Desarrollo psicológico. p. 148.

⁴ FISHER, Joseph. Op. Cit. p. 36-37.

comportamiento que implique interacción con otras personas, será positivo y útil para convertirse en un ser social adaptado a la sociedad en que se desenvuelve.

b. Proceso de socialización

"Los niños tienen la posibilidad de desarrollar sus sentimientos a través del juego. En éste también aprenden quiénes son, conocen los papeles de la gente que los rodea, y se familiarizan con la cultura y las costumbres de la sociedad".⁵

Lo anterior se observa, cuando por medio del juego el niño va adquiriendo nuevos patrones de socialización que en ocasiones no da a conocer por temor de ser señalado por los demás; es decir, con el juego el alumno se deshinibe y muestra su sentir y pensar tomando en cuenta sus aciertos y limitaciones.

Se puede ver entonces que, la función de la socialización es la de desarrollar las habilidades que el individuo posee para infundirle el "plan de vida" de la sociedad en la que se está desarrollando y, especialmente enseñarle las funciones sociales que deben desempeñar los individuos que la componen.

Así pues, en la Educación Primaria, no se pretende la formación de segmentos para la construcción de comportamientos que animen al niño a expresarse de manera parcial, al contrario pretende propiciar su curiosidad dentro y fuera del aula, procurando que éste se desenvuelva en un ambiente ameno y seguro para que desarrolle su personalidad. La personalidad debe

⁵ DANOF, Judith. Iniciación con los niños. p. 111.

desarrollarse integralmente de una manera armónica, en donde todas las partes que la componen se relacionen unas con otras, para la mejor adaptación de éstas dentro del contexto social en que se viva.

De acuerdo al desarrollo del niño éste transita por algunas etapas o fases, que sin ser estáticas ninguna de ellas en términos de tiempo calculando le van permitiendo transformaciones en los órdenes físico, psíquico, emotivo, intelectual y de socialización se da paralelamente con la capacidad de desplazamiento del niño por su interés en el juego, evidente y paulatinamente con mejores oportunidades de participación.

Por ello es muy importante hacer que el infante vaya adquiriendo cierto criterio y responsabilidad de las actitudes y acciones que él ha de tener con sus semejantes y, con su propia persona.

El aprendizaje se realiza en estrecha conexión con el desarrollo y depende de él. Gran parte del conocimiento lo adquiere de las relaciones o convivencias que se tienen con las demás personas, operando en él transformaciones acerca de lo que pasa en el mundo que lo rodea, logrando la comprensión de ello. Este proceso más o menos complejo es visto tanto en el niño como en el adulto, pero no es uniforme ni igual en uno y en otro; el adulto percibe la realidad tal como es, se adentra y trata de solucionar problemas que ve y siente de su propiedad. En cambio el niño tiene una noción más general de lo que le rodea, no se adentra en su entorno y da una noción de lo que ve y de lo que siente. Por tanto necesita de diversas experiencias, fundamentalmente se basa en ellas. Es importante comprender y respetar la secuencia natural del aprendizaje y el crecimiento de los niños.

El desarrollo de los niños incluye los aspectos físico, emocional, social e intelectual.

Ejemplos: en el salón de clases el juego se constituye no sólo como característica que atiende al interés lúdico natural, el docente puede aprovechar para lograr relaciones que el niño irá estructurando. En tanto el tipo de juego requiere de la aplicación sensorial (sentir, oler, tocar, mover) y la necesidad de expresión, que es fundamental para el aprendizaje.

- Emocionalmente, puede sentir el agua correr en sus manos como una sensación sedante y agradable.
- Socialmente, puede compartir con otros niños el agua y los materiales.
- Intelectualmente, puede observar ciertas cosas como: la corriente del agua, la capacidad de cada recipiente, los objetos que se hunden o flotan y el peso de un recipiente comparándolo con el de uno vacío.

Este tipo de actividades da mayor oportunidad de que los alumnos además de aprender compartan sus experiencias; pues en los niños que se observaron durante algún tiempo, manifestaron mayor interés e interacción en actividades que requiriendo de manipulación y comentarios de lo que realizaron con los compañeros del equipo y el grupo, todo ello logrado con el juego.

Piaget en su teoría psicológica del desarrollo del niño dice: "la integración del niño en sociedad, inicialmente se da en familia".⁶

"Al nacer el niño es incapaz de valerse por sí solo, necesita de la ayuda de los adultos para sobrevivir. Posee, sin embargo, una serie de conductas que le permiten relacionarse con el medio. Esas conductas se denominan reflejos del recién nacido (succión, defecación, estornudo, etc.)".⁷

⁶ PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. Desarrollo del niño. p. 57-58.

⁷ DELVAL, Juan. Creecer y pensar. p. 74-75.

Al momento de nacer, el niño empieza a actuar sobre el mundo que lo rodea, durante la etapa sensoriomotora. El niño gracias a la repetición de acciones, introduciendo modificaciones en ellas, produce nuevas conductas. Aquí la repetición es primordial.

Cuando el lenguaje empieza a aparecer, la relación que el niño tiene con el mundo que lo rodea cambia; éste abre una perspectiva a su desarrollo.

"Las relaciones dependen a su vez de las relaciones con la persona y, las relaciones sociales se constituyen al mismo tiempo que se desarrolla la inteligencia y se constituye su universo físico".⁸

El tener a un adulto a su lado, le sirve al niño para sentirse seguro, además de tener una importancia enorme para las relaciones sociales posteriores, así como para su desarrollo intelectual.

Aparecen diversas manifestaciones de capacidad de simbolización, la imitación de modelos que no estaban presentes como: el juego simbólico, el dibujo, las imágenes mentales y el lenguaje.

En el desarrollo de los niños el juego desempeña un papel central, puesto que esta actividad permite la adquisición del conocimiento de una manera agradable y divertida.

La etapa preoperatoria está caracterizada por la adquisición del lenguaje y su inserción de la acción.

A esta etapa se le denomina también del pensamiento "intuitivo", porque

⁸ Idem.

el niño afirma las cosas sin tener pruebas y sin poder justificarse. A su pensamiento le hace falta la lógica de clases y de relaciones, que adquirirá posteriormente durante el periodo de las operaciones concretas.

El egocentrismo domina su pensamiento, éste se manifiesta en el lenguaje que no está destinado a la comunicación, más bien es apoyo para la acción propia.

Otra característica de esta etapa es que el niño no entiende un proceso en su conjunto. Piaget señala "a esta edad los niños no hacen ni un razonamiento inductivo, ni un razonamiento deductivo, sino lo que denominó transducción, que es el paso de lo singular a lo singular sin la generalización".⁹ Esto se puede ejemplificar cuando el niño expresa lo siguiente: "papá está poniendo agua caliente, se prepara un café".

Lo anterior quiere decir que el niño realiza dicha afirmación con implicación, sin que realmente exista relación inmediata; es decir, él ha observado que cuando su mamá calienta agua, o va a bañarse, o lavará algo; con esto el niño realiza aseveraciones sin tener claro lo que se realizará.

Lo expuesto, significa que el niño, realiza la transducción cuando "razona de preconcepto a preconcepto", considerado esto por Piaget, como algo "prelógico".

Dicha "transducción desaparece entre los 6 y 7 años, cuando el niño ha alcanzado a formular conclusiones acertadas, o bien, cuando realiza un razonamiento justificado y aceptado.

⁹ DELVAL, Juan. Crece y piensa. p. 128.

Hacia los 7 u 8 años se realizan cambios en el pensamiento del niño de acuerdo a la naturaleza del desarrollo, en este sentido se producen algunas funciones y cualidades que al conjugarse con la acumulación de experiencias y los niveles de socialización que proporcione el medio escolar, específicamente el juego, le permitirán un adecuado manejo de la situación concreta para jugar y para utilizar objetos que asumen factores del mismo.

Para el niño lo importante es relacionar el conocimiento con material manipulable, no con simples palabras o dibujos, pues ellos mismos van encontrando formas y maneras de alcanzar las metas fijadas, con ayuda de sus demás compañeros.

El niño empieza a darse cuenta de que él no es el único ser que vive en su entorno, que deben respetarse los derechos de los demás; se da cuenta que tiene una interacción más frecuente con otras personas diferentes a su familia.

El desarrollo de la inteligencia está ligado en el niño, al desarrollo de su personalidad total. Para hablar de su personalidad no podemos ignorar sus condiciones de existencia. Ellas varían con la edad. Con la edad varían las relaciones del niño en su medio; de edad a edad, el medio del niño se vuelve diferente.

Wallon menciona el desarrollo social del niño en su teoría de la siguiente manera: "el medio es complementario del ser humano. Éste se adapta a un cierto medio según sus necesidades y maneras de satisfacerlas que se encuentran a su disposición".¹⁰

¹⁰ WALLON, Henry. Estudios sobre Psicología Genética de la personalidad. 1965. p. 47-63.

Es necesario partir de las relaciones que ligan al individuo con su medio.

En el presente existen diversas teorías que subrayan la importancia atribuida a la condición de la concepción, embarazo y nacimiento como factores variables importantes en las explicaciones del desarrollo psicológico del niño. Esto es, la condición escolar representa facilidades y obstáculos en los que se manifiestan las hipótesis de un desarrollo normal.

Él comienza a recibir todo de su madre, recibe de ella alimentación, atención, pero de hecho tiene ya un sistema nervioso capaz de reaccionar según el nivel de las estructuras ya realizadas. Así pues, nosotros tenemos ya esta dualidad del niño y de sus condiciones de existencia todavía todas reunidas en su madre.

Cuando el niño nace, adquiere la autonomía respiratoria, pero queda bajo la influencia estrecha de su madre y sólo ella satisface sus necesidades.

Así pues, los primeros gestos, que son útiles para el niño; son gestos dirigidos a las personas, gestos de presión. Los únicos actos útiles que el niño puede hacer son a través de sus gritos, actitudes, de gestaciones para llamar a su madre y pedirle ayuda.

A los tres meses, el niño ya se dirige a las personas que lo rodean, no solamente en relación con las materiales que necesita, sino a través de sonrisas y signos de alegría, que son ya un lazo afectivo.

A partir de los seis meses, se desarrolla el estado afectivo o emotivo en el que el niño vive sus relaciones humanas pues es bien sabido que a su corta edad, los niños son capaces de influir a partir del conocimiento de sus acciones (gritar, llorar y agredir). Para conseguir lo que quieren.

Es muy común encontrarse con este tipo de situaciones, aún en los niños de edad escolar, los cuales siguen empleando dichos patrones de conducta que al parecer les da resultado.

La escuela puede representar una continuidad o en su caso una ruptura con los esquemas del pensamiento y los modelos de comportamiento que ha representado para el niño su ambiente vital, por lo tanto es la propia escuela la que puede sugerir nuevas demandas a nuevas posibilidades del niño en desarrollo. Específicamente a través del juego se irá desincorporando el carácter simbólico hasta acceder paulatinamente al carácter de lo real. Este ambiente es para el niño un ambiente social.

El niño está ligado primeramente a su madre. Pero muy pronto este horizonte social se extiende. Llega el momento en que las personas que le rodean son distinguidas por él en su ambiente.

Después de que el niño aprende a caminar y hablar, el desarrollo social pasa por etapas rápidas. Aprende, que en toda acción hay no solamente un polo, el suyo, sino que tienen dos polos. El de aquel que ejecuta la acción y el polo de quien es objeto de la acción.¹¹

Así se puede observar que el niño de primer grado, tiene ya conocimiento de que si se realiza una acción, ésta tendrá una reacción.

En el periodo de los tres a los cinco años, la percepción del niño no es solamente de aquellas personas de las que reciben cuidados, se vuelve más sensible a lo que se ha llamado estructura familiar; en consecuencia se encuentra encajado en un conjunto, quien delimita su personalidad. Comienza

¹¹ WALLON, Henry. Sociedad y trabajo de los sujetos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

entonces a formularse la pregunta de su yo, en relación al yo de los otros, se toma al mismo tiempo sensible a las relaciones que pueden existir en el interior de su familia.

Aparecen también en este período, los celos; causa de su ansiedad frecuente en esta etapa de la vida afectiva. Dichos celos se dan tanto hacia sus compañeros de grupo, como hacia la maestra que los atiende, pues no permite que una persona ajena indique lo que hay que hacer si "su" maestra está presente en la escuela, o bien muestran cierto recelo hacia los familiares o personas que ellos no conocen y se le acercan a ella.

Los niños quieren ser el único centro de atención tanto de sus padres como de sus maestros.

A la edad 6 a 7 años, no es solamente función del grupo familiar. El grupo más importante, aparte de la familia, es el grupo escolar en donde se inicia un trato más profundo con sus semejantes.

El paso del hogar a la escuela significa la separación progresiva del medio familiar como primer grupo de pertinencia y de interacciones socioafectivas; en él ha encontrado la satisfacción de sus necesidades emocionales, físicas, cognoscitivas, confianza y seguridad, etc.

"Para muchos este desprendimiento suele ser muy doloroso y difícil, en términos de la incorporación a un grupo de pertinencia mayor, que implica la separación de la madre, el contacto con otros niños y adultos, el manejo de otras reglas, el moverse en un espacio desconocido, etc".¹²

¹² PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. 1981. p. 76.

Tan doloroso es, que todavía en la escuela suelen llamar mamá, tía o abuelita a su maestra, pues no han logrado desprenderse del núcleo familiar.

Desafortunadamente en la escuela se da poca importancia al conocimiento de las características biopsicosociales de los niños de esta edad; ya que tanto para los padres de familia como para los maestros es más importante que el niño aprenda a leer y a escribir, no dándole una real importancia al aspecto social, que influye en gran medida para que el niño desarrolle íntegramente su personalidad.

Por lo citado en los anteriores párrafos es que se considera de suma importancia el tratar de resolver la problemática suscitada en el grupo de primer grado en particular. Dado que las características propias de cada alumno hacían más difícil la resolución del mismo, que es el de lograr que con la socialización el niño realmente pueda desarrollar su personalidad íntegramente dentro de un ambiente de respeto, cooperación y responsabilidad en cualquier medio en que se desenvuelva posteriormente.

Por lo general se observa que cuando el niño comienza su educación primaria, coartan todas sus inquietudes y dinamismo que traen del jardín del niños; es decir no hay un seguimiento de un nivel a otro. Todo esto le produce una gran confusión, haciendo más difícil su adaptación al nuevo medio en el que convivirá.

Por lo tanto es muy importante que en la escuela se cree una atmósfera grata, en la que el niño se sienta en confianza, para que pueda ser un sujeto activo, respetuoso, cooperador y responsable; satisfaciendo sus necesidades a la vez que aprende de las demás personas que lo rodean.

c. Consideraciones generales del juego

La evolución de los individuos continúa representando algunos niveles complejos de explicación, sin embargo el motivo de esta exposición teórica pretende enfatizar el carácter y significado que el juego puede contribuir a dichas explicaciones.

- Es un comportamiento de carácter simbólico de origen y desarrollo social.
- Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica.
- El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma como el niño comprende el mundo.
- Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que da sentido al mismo.
- El juego es una conducta intrínsecamente motivada.
- El juego es una forma natural de intercambio de ideas y experiencias.
- El adulto tiene un papel importante dentro del juego si actúa lúdica y positivamente dentro del marco psicológico que éste es.
- Los juguetes apoyan y orientan el juego pero no lo determinan.

Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende, sobre todo, a conocer y comprender el mundo social que lo rodea.

El juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y su estructura diferencial.

La capacidad lúdica, como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, esto es, no sólo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene. La escuela debe ser un lugar que proporcione al niño buenas experiencias en general y más concretamente que le posibilite la indagación y construcción de su propio pensamiento y el dominio sobre la acción. Un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del sujeto, sin él se producen procesos que ejerciten sus capacidades.

El niño construye sus conocimientos sociales y psicológicos en medio de interacciones y discusiones con sus compañeros, con sus padres y en definitiva con su entorno. No hay comportamiento social, ni de ningún otro tipo, sin comunicación social.

A grandes rasgos se puede afirmar que el juego infantil se manifiesta en la niñez de tres formas: como juego ejercicio, como juego simbólico y como juego reglado.

Los juegos de ejercicios: El nacimiento del juego surge por el placer funcional que se logra una vez adquiridas las habilidades que permiten superar una dificultad determinada.

En la etapa escolar, el juego ejercicio se puede realizar por medio de la técnica didáctica que se ha denominado formas jugadas. La característica principal de dichas formas consiste en que el niño desarrolla esencialmente el

placer motor: correr, saltar, lanzar, patear, arrojar, trepar, saltar y girar, arrastrarse y gatear etc.

Los juegos de ejercicio tienden hacia tres alternativas: quizá se integren con la imaginación representativa y se transformen hacia el juego simbólico; o se socialicen y entonces se orienten hacia los juegos reglados, y la tercera posibilidad es que se deriven hacia la inteligencia práctica, permitan adaptaciones reales y se excluyan de los dominios del juego.

Los juegos simbólicos se distinguen por el uso de símbolos propios del niño y el hacer "como si", cuentan con toda una evolución interna que se inicia con la ficción más sencilla o esquema simbólico, donde el niño hace como si durmiera, como si lavara, como si comiera. Tales acciones, permiten desarrollar la capacidad de evocar estas conductas fuera de su objetivo habitual y con la utilización o no de objetos; hasta la representación más compleja de escenas en donde ya puede jugar en grupo.

Una etapa superior se inicia aproximadamente entre los 4 y 7 años y los juegos simbólicos anteriores empiezan a desaparecer para ser remplazados a su vez por otros juegos simbólicos, pero que bien se podrían caracterizar, como lo hacen ciertos autores, como juegos de imitación.

El niño, al ir tomando conciencia de lo real, conduce a que el símbolo vaya perdiendo su característica deformante de la realidad, para convertirse, poco a poco, en una simple representación de la realidad o copia imitativa.

Los juegos reglados. Desde los 7 años, la conducta infantil se modifica radicalmente y se vuelve social. En el niño se inicia la formación del pensamiento lógico concreto, puede realizar un contacto con los objetos,

operaciones; esto le permite desarrollar un sistema cognoscitivo con el que puede organizar y operar sobre la realidad.

Entre los 6 y 7 años los grupos son más durables y aparecen "los juegos sociales" que se estructuran sobre dos elementos nuevos: las reglas de juego y la cooperación con división de trabajo. Se inicia de forma simple en los juegos colectivos más elementales.

Jean Chateau dice: "El niño ama la regla; en ella encuentra el instrumento más seguro de su afirmación; por medio de ella manifiesta la permanencia de su ser, su voluntad, su autonomía".¹³

Las reglas espontáneas proceden de la socialización producto directo de los juegos ejercicio o de los juegos simbólicos.

Concluyendo Piaget dice: "En resumen los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados. Los juegos de reglas pueden ser nacidos de las costumbres adultas caídas en desuso (de orden mágico-religioso, etc.) o bien los juegos de ejercicio sensorio-motor que se vuelven colectivos, o en fin, de juegos simbólicos que se han vuelto igualmente colectivos pero se despojan totalmente o en parte de su contenido imaginativo, es decir, de su simbolismo mismo".¹⁴

¹³ CHATEAU, Jean. Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires. Ed. Kapelusa, 1988. p. 73.

¹⁴ PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. México. Fondo de Cultura Económica. 1977. p. 196-197.

d. Teorías psicológicas del juego

Es difícil definir con precisión que es el juego desde el punto de vista psicológico. Ya que éste es una actividad muy global en la cual el niño se relaciona mucho personalmente desde el punto de vista afectivo, cognitivo, interactivo o psicosocial.

Ya en el siglo XIX y principios del siglo XX el juego fue considerado como una forma de gastar la energía sobrante, como una actividad superflua que se produce a causa del sobrealimento y la sobreabundancia de capacidades motoras del ser humano.

Séller, lo vio como una explosión de alegría, placer y lo relacionó con las capacidades estéticas y artísticas.

K. Gras (1901) realizó el primer estudio psicológico sobre la naturaleza del juego. El juego sería una preparación puntual para actividades concretas que exigen al ser adulto.¹⁵

- Las teorías psicoafectivas del juego: La importancia cultural del psicoanálisis ha sido tan grande que no es conveniente marginar su punto de vista sobre el juego ya que se han desarrollado teorías clínicas de valor terapéutico. Winnicott sostiene: "que el origen psicológico de la capacidad de jugar hay que buscarlo en forma particular de relacionarse afectivamente el niño con su madre o persona que lo cuida de forma prolongada".¹⁶ A través del juego, los objetos y las personas se estructuran en una representación interior como lúdicas y no lúdicas. Las lúdicas le proporcionan confianza y seguridad y las no lúdicas desconfianza y prevención.

¹⁵ ORTEGA, Rosario. Jugar y aprender. Diada Editora, S. L. Sevilla 1997. p. 10.

¹⁶ *Ibidem*. p. 11.

- Las teorías funcionalistas y naturalistas del juego: Nos maneja la importancia de las actividades lúdicas para el aprendizaje de habilidades de supervivencia y de mantenimiento de hábitos relacionales básicos. El juego proporciona el marco para que se constituyan los patrones básicos de comportamiento de los individuos inmaduros y lo capacitan para la lucha y la búsqueda del alimento. Hay investigaciones que relacionan el juego con la conducta exploratoria e indagadora y la curiosidad natural para la manipulación de objetos (Smith y Dutton, 1979. Eibl-Eibes Feldt, 1976.)
- Las teorías cognitivas del juego: Piaget¹⁷ "Nos explica la relación del juego con las distintas formas de comprensión del mundo que el niño tiene en donde la acción lúdica supone una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión lógica con que los niños creen que deben regirse los intercambios y los procesos interactivos entre los jugadores". Vygotski nos dice: "que el sentido social de la acción (que comienza a ser orientada desde el exterior en un sentido concreto) lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos". Tomando como base la teoría Vygotskiana , elaborada posteriormente por Elkonin, y actualizada por Bruner se puede decir que el juego es un comportamiento básicamente social que tiene su origen en la acción espontánea pero orientada culturalmente. Es de carácter simbólico y reglado. Los juegos evolucionan con el desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños porque su naturaleza y significado involucra la personalidad completa del niño y su forma de entender el mundo que lo rodea.

¹⁷ Op. Cit. ORTEGA, Rosario. p. 15.

e. El juego como factor de desarrollo

El juego está relacionado con todo proceso evolutivo del niño es instrumento de afirmación de sí mismo, ya que representa función, estímulo y formación del desarrollo infantil porque le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, además que proporciona la adaptación social.

Antes de señalar las características de los estadios desarrollo y la respectiva etapa del juego que le corresponde, es bueno señalar lo que la teoría psicogenética entiende por estadio:

- Los distintos estadios se van conformando por el orden sucesivo de las adquisiciones, y lo esencial es que el orden de las adquisiciones es constante. Las edades que se presentan estos logros son aproximadas, y aunque no se presentan al mismo tiempo en todos los niños, no tienen importancia siempre y cuando no se rebase el límite normal.
- Tienen un carácter integrativo. De esta forma los logros de los estadios anteriores enriquecen las nuevas estructuras. Así el juego funcional o de ejercicio se integra al juego simbólico y éste a las estructuras del juego reglado. Cada estadio se distingue por una estructura de conjunto explicable en base en un modelo lógico, ejemplo: para la inteligencia concreta el modelo lógico es el agrupamiento.
- En cada uno se puede hablar de un período de preparación y otro de acabado en el primero se van dando las estructuras y en el segundo se consolidan. Para la etapa escolar que nos interesa, el periodo pre-operatorio que es el de las actividades preparatorias, al periodo de acabamiento corresponde al de las operaciones concretas.

El carácter integrativo de los estadios para llegar a la inteligencia formal implica

Integrar y pasar por la inteligencia concreta y la sensorio-motora.

El comportamiento senso-motor de la primera infancia constituye la base de la formación del conocimiento. Paralelamente con el desarrollo de las funciones cognitivas, se desarrolla la vida afectiva. Tanto al afecto como la cognición son indispensables en el sujeto, lo afectivo motivacional suministra la energía del comportamiento y lo cognitivo proporciona la estructura. Propiamente dicho, ya que únicamente consolida el funcionamiento del montaje hereditario. Sin embargo, en la etapa sensomotora las actividades se continúan en los juegos. Por lo que se puede observar la temprana presencia del juego como factor de desarrollo evolutivo.

"La teoría psicogenética considera al juego como condición y expresión del desarrollo infantil, cada etapa evolutiva está indisolublemente ligada a cierto tipo de juego".¹⁸

A continuación se presenta un cuadro en el que se desarrolla la teoría de J. Piaget y H. Wallon, comparativamente y se correlaciona la clasificación de los juegos de acuerdo con la teoría Piagetana. (Tomado del libro "Aprender Jugando en la escuela primaria" de Zapata A. Oscar p. 56).

¹⁸ ZAPATA, A. Oscar. "Aprender jugando en la escuela primaria". p. 55.

EDADES	J. PIAGET	H. WALLON	JUEGOS	
Nacimiento		Vida intrauterina		
Mes 1 Mes 2 Mes 3	Periodo de los reflejos. Primeras tendencias y primeras emociones (0-3 meses aproximadamente).	1o. estadio impulsivo (0-6 meses aproximadamente).	Juego Ejercicio	
Mes 4 Mes 5 Mes 6 Mes 7 Mes 8 Mes 9 Mes 10	Periodo de los primeros hábitos motores y primeras percepciones organizadas (3-6 meses y 8-10 meses aproximadamente).	2o. estadio emocional (10, 12 meses aproximadamente).		
Mes 11 Primer año				
Mes 13 Mes 14 Mes 15 Mes 16 Mes 17 Mes 18 Mes 19 Mes 20 Mes 21 Mes 22 Mes 23	Periodo del lactante, periodo de la inteligencia sensorio-motriz o práctica (8-10 meses a 1.5-2 años aproximadamente).	3o. estadio sensorio-motor (1 año a 3 años aproximadamente).		
Segundo año Tercer año				Juego simbólico
Cuarto año Quinto año Sexto año Séptimo año	Periodo de la inteligencia intuitiva o periodo preoperatorio (2-7 años aproximadamente).	Estadio de las personalidades intercambiables (transición entre 3o. y 4o. estadio). 4o. estadio personalista. (3-6 años aproximadamente).		
Octavo año Noveno año Décimo año	Periodo de las operaciones concretas (7-11, 12 años aproximadamente).	5o. estadio de la edad escolar (6-12, 12 años aproximadamente).		
Onceavo año Doceavo año	Periodo de las operaciones intelectuales formales (11-12 años en adelante).	6o. pubertad adolescencia (11-12 años en adelante).		
Adolescencia				Deportes

f. El juego como factor de aprendizaje

La teoría psicogenética concibe el aprendizaje, como una función del desarrollo y considera que la acción es el motor del conocimiento, el niño conoce por medio de la actividad que las abstractas elaboraciones intelectuales son acciones interiorizadas. El conocimiento aún en sus formas más elementales, como pueden ser los primeros actos motores o senso-motores del niño se presentan de dos maneras: los aspectos figurativos y operativos del conocimiento.

El aspecto figurativo se refiere a las cogniciones que desde el punto de vista del individuo, aparecen como copias, son los datos que presentan los sentidos de la realidad exterior. Existen cuatro formas características: la percepción, la imagen mental, la imitación y la memoria.

El aspecto operativo tipos de conocimiento que actúan sobre el objeto en forma material u operativa. Es el conocimiento que "transforma y opera, es un proceso que se apoya en el aspecto de la acción que transforma determinados datos de la realidad para asimilarlos a las estructuras disponibles.

Todo conocimiento empírico o concreto de la realidad, requiere un esquema de asimilación acorde al nivel de desarrollo del sujeto. Desde el sensorio-motriz hasta los desarrollados como los lógicos formales.

Estos dos aspectos también se diferencian porque el aspecto operativo está centrado sobre la asimilación y el figurativo opera con la acomodación.

Un principio de la Psicología Genética es que "...todo acto intelectual (o motriz) se construye progresivamente a partir de reacciones anteriores más primitivas cada operación tiene su historia. A lo largo de la génesis del

pensamiento infantil puede observarse cómo las operaciones se diferencian poco a poco, a partir de esquemas de acción elementales para formar sistemas cada vez más complejos y más móviles, capaces de captar finalmente el universo entero".¹⁹

Las formas más comunes de trabajo en el aula tienden a los aspectos figurativos del conocimiento y que lo esencial pasaría por los aspectos operativos, cada vez que enfrentamos a los niños con problemas de conocimiento, que se pueden realizar por medio del juego. Al trabajar para resolverlo y manipular mental o físicamente la problemática, se produce en el niño el desarrollo del pensamiento; este tipo de actividades le permite formar nuevas operaciones y aprender nociones nuevas.

Uno de los esquemas esenciales de asimilación que el niño aplica constantemente durante toda su vida es el juego. Comienza por los objetos a los esquemas sensoriomotrices, por el juego ejercicio; más adelante asimila deformadamente el mundo que lo rodea, a través del juego simbólico y poco a poco va asimilando los fenómenos concretos mediante nociones y operaciones más ricas, por los juegos de construcción y reglados, hasta acceder al pensamiento formal abstracto.

El aula es el lugar privilegiado donde se aprende a respetar las reglas y se adquieren hábitos que más tarde serán necesarios para la vida social. Debe despertarse el gusto por la vida en común desde el momento que los niños se incorporan a la escuela, lugar donde se propiciarán todas aquellas situaciones en las que sea posible trabajar el hábito de actuar y pensar en común.

¹⁹ AEBLI, Hans. Una didáctica fundada en la Psicología de Jean Piaget. Buenos Aires. Ed. Kapelusz, 1958. p. 102.

g. El juego como factor de socialización

Es el juego uno de los recursos más valiosos para el desenvolvimiento de las tendencias gregarias al encauzar el valor de la cooperación. Los niños que no juegan serán los hombres tristes del mañana, incapaces de relacionarse y convivir armónicamente con sus congéneres. El niño a través del juego incorpora roles, normas, pautas de conducta, etc., del ámbito social y familiar específico al que pertenece.

El lenguaje es el medio del que más se vale para que se dé esta formación. El juego por lo tanto favorece el proceso de socialización al generar en el grupo entre otras actitudes: sentimientos de solidaridad y de cooperación. Gradualmente el niño logra construir sus normas propiamente dichas; la vida social en el grupo infantil es fundamental para su formación y desarrollo integral.

En los niños mayores, el juego colectivo representa la necesidad de comunicación verbal en relación con la idea que se está interpretando, si sus ideas son confusas, al expresarlo verbalmente se aclaran y precisan, lo que le va a permitir generalizarlas.

El niño a través del juego refleja las vivencias de los personajes que representa; sus preocupaciones, alegrías, tristezas, inquietudes, etc., lo que permite consolidar de alguna manera las actitudes del niño hacia lo bueno y lo malo, dando forma a sus estimaciones y juicios de orden moral.

El juego se convierte así en una forma específica que permite el lenguaje y los sentimientos reflejan la realidad mediante su transformación activa, esto significa que al aprender a jugar, el niño entra en posesión de un medio muy eficaz para conocer a través de su propia actividad transformadora, el fenómeno de la vida compleja, atractiva e incomprensibles para su edad, pero que le permitirá la adaptación a la misma.

El juego como se puede apreciar, es un apoyo muy valioso, no sólo por el interés y entusiasmo con el que el niño lo practica, sino también porque ofrece grandes oportunidades de desarrollo integral (físico, intelectual, social y emocional).

Apoyándose en ésta afirmación, se puede concluir, que el niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias hacia la experimentación, sus instintos sociales, etc. por ello el juego es una palanca tan potente para el aprendizaje como para la socialización.

C. Conceptualización del problema

"Juego actividad del niño, del joven, del adulto o del animal desarrollada libremente, dejando lugar al azar y a la improvisación, y que proporciona placer y diversión".²⁰

"Es parte de la vida humana, física y mental, y ha de tener un lugar importante en el desarrollo humano, sigue una trama de tipo fantástico, y corresponde a una necesidad psicológica de carácter hedónico".²¹

"Juegos educativos. El juego por sí mismo tiene un gran valor educativo, hay numerosos juegos y juguetes que pueden ser aprovechados sin perder carácter lúdico".²²

Los juguetes son mejor aprovechados cuando los niños ponen en ellos más de su propia actividad. Su uso puede contribuir a la adquisición de conocimientos, desarrollo de las capacidades sensomotrices y de socialización

^{20,22} ENCICLOPEDIA: Ciencias de la educación. Psicología y Pedagogía. Gran diccionario de las ciencias de la educación. Editores Euro México. p. 355.

²¹ ORTEGA, Rosario. Serie práctica, jugar y aprender una estrategia de intervención educativa. p. 15.

mediante la intervención con los demás compañeros.

Sin perder de vista el propósito que es utilizar los juegos como alternativa en el proceso de socialización de los niños y a su vez propiciar el desarrollo integral ya que el juego es parte de la naturaleza del hombre.

"Piaget: ha explicado la relación del juego con las distintas formas de comprensión del mundo que el niño tiene. Así hoy sabemos que la acción lúdica supone una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas. Así que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas".²³

El trabajo en el aula es monótono y cansado para el alumno cuando no cuenta con una actividad en la cual él pueda construir, interactuar, detener sus ideas, es aquí donde el maestro debe crear ese ambiente propiciando juegos para que los niños se sientan dentro de un ambiente agradable de respeto, cooperación y responsabilidad.

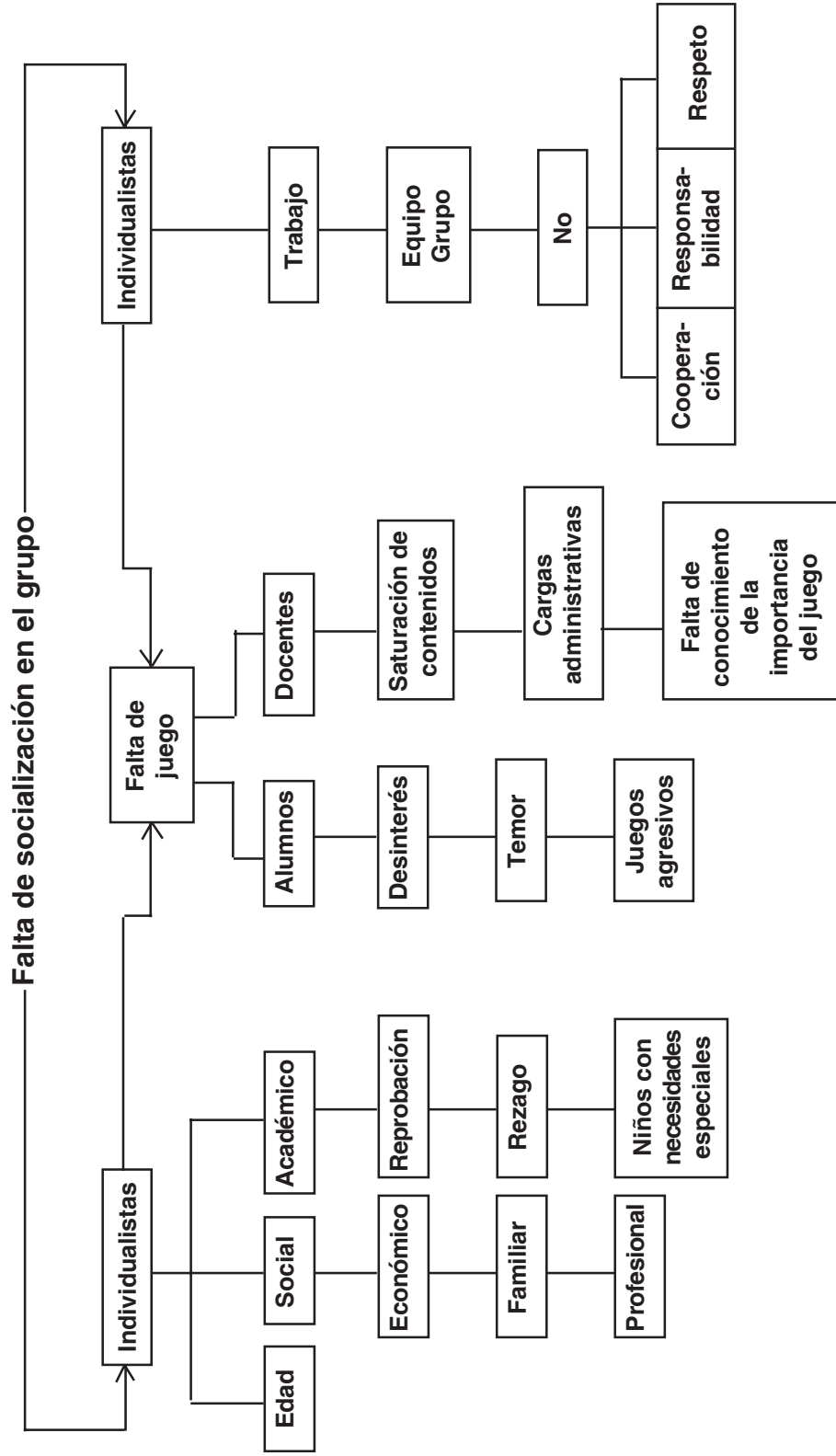
Al jugar los niños descubren o reafirman sus ideas. Por esta razón, para la creación de estrategias de trabajo de la presente idea innovadora se planearon actividades en las cuales el niño tenga la oportunidad de socializarse a través del juego.

Tiene un enfoque constructivista porque es el propio alumno quien ha de construir su proceso de socialización mediante el juego.

Ya que esto contará con los materiales adecuados para que la socialización sea significativa. Además el maestro jugará el rol de interactuar con los alumnos asumiendo la postura de igual para propiciar la confianza requerida.

²³ Idem.

D. Esquema de análisis pedagógico de la problemática



E. Planteamiento del problema y propósitos

Algunos autores, como J. Delval, Cross, Vygotsky, Spinoza y J. Piaget. Coinciden que el juego es necesario para la evolución sana del niño, ya que por medio de éste, el niño accede hacia las conceptualizaciones de nuevos objetos.

El juego debe considerarse como una estrategia que podemos usar los docentes al impartir clases enlazando éste con todas las áreas no sólo utilizar el juego como recreación y medio de convivencia social. Utilizándolo dentro del aula el niño trabajará con gusto, al sentirse aceptado tiende a desarrollar actitudes que le permiten hacer crecer su círculo de amistades y asimilar de manera fácil y comprensible el conocimiento y consecuentemente mostrará en el aula y fuera de ella conductas adecuadas de respeto, cooperación y responsabilidad. Para el niño el juego representará mayor valor en su formación.

Para lograr el planteamiento del problema llevé a cabo observaciones de mi práctica docente diaria, auxiliándome del diario de campo y fue donde pude constatar que existen una diversidad de problemas que enfrento como docente y la imposibilidad de abordarlas en conjunto me vi en la tarea de escoger la que a mi criterio afectaba más mi práctica.

El deseo de elaborar este trabajo fue con el propósito de presentar una problemática a tratar, siendo ésta la siguiente:

"Cómo favorecer la socialización del grupo de primer grado de la escuela "Primero de Mayo" mediante la alternativa del juego."

Esto con el fin de conocer el proceso de socialización de los niños respetando sus intereses, así como también el lograr que vayan construyendo

su proceso de socialización mediante el juego. Que se sientan relajados y vean a la escuela como una estancia divertida, que despierte alegría e impulse su actividad creadora.

Propósitos

Se pretende:

- * Que los niños de primer grado a través del juego desarrollen el proceso de socialización.
- * Dentro del proceso de socialización los niños rescaten actitudes de respeto, cooperación y responsabilidad.
- * Sustentar metodológicamente una propuesta que propicie mediante el juego, una adecuada socialización del niño en el grupo escolar.
- * Mostrar la importancia que tiene el que los docentes utilicen más el juego dentro de las actividades escolares.
- * Presentar posibles soluciones que sirvan de ayuda a otros docentes respecto a la socialización grupal.

El juego tiene una influencia muy significativa en el desarrollo integral del niño: en su lenguaje, al expresarse verbal y corporalmente; en su atención y memoria, al concentrarse y recordar sucesos, situaciones y detalles; en su interacción social, al relacionarse y compartir con otros niños; en lo emocional, al expresar sus intereses y descargar sus emociones.

II. RESPUESTA AL PROBLEMA

A. Paradigma crítico-dialéctico

El planteamiento del problema ¿cómo favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el juego en grupo de primer año?, inició con la caracterización del Paradigma de Investigación Crítico-Dialéctico ya que dentro de sus argumentos establece en su concepto de la realidad que debe existir una constante transformación, una visión del mundo más dinámica, creadora y reflexiva. Esto no sucederá si el alumno no comprende su entorno.

Es necesario mencionar también que la relación que debe existir entre el sujeto y el objeto de conocimiento debe ser de carácter participativo y de colaboración. Un cambio tanto del individuo como de su entorno.

El problema para el investigador se ubica en cómo mediar entre la transformación constante del objeto de estudio y la concepción del mundo que constantemente evoluciona.

B. Idea innovadora

Conceptualización de innovación

"Es un proceso que se construye a partir de las iniciativas y sabiduría docente de los profesores en su misma docencia".²⁴

La innovación no surge en forma espontánea, es el resultado de un

²⁴ CHARLES, Delorme. "Las corrientes de innovación". Antología Complementaria. Hacia la innovación. SEP. UPN. 1994. p. 37.

proceso de investigación en el grupo frente a una problemática. Con el fin de dar una solución o minimizar el problema latente en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la aplicación de ideas nuevas acordes a las necesidades y nivel del grupo, que dan como resultado la transformación de la práctica docente propia.

Torsten Husén, nos dice; "El cambio innovador y creador debe ser introducido por una acción voluntaria".²⁵

Los maestros tenemos la posibilidad de transformar la práctica docente por medio de ideas innovadoras. Manteniendo como docentes una actitud crítica de las dificultades que se presentan en la práctica docente. Asimilar la importancia de una mejor preparación y sobre todo actualización para poseer y enriquecer una formación teórica metodológica para favorecer la construcción de ideas innovadoras que superen la rutina.

"La persona innovadora se hace no nace"²⁶ nos dice Rafael Oropeza Monterrubio. Al contar con una preparación adecuada sustentada en una teoría metodológica podemos tener confianza en nosotros mismos y una actitud abierta para el desempeño individual y colectivo en toda actividad de innovación.

Idea innovadora

"LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO DENTRO DEL AULA PARA FAVORECER UNA MAYOR SOCIALIZACIÓN DE LOS ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA".

²⁵ TORSTEN, Husén. "Las estrategias de la innovación en materia de educación". Antología Básica. Hacia la innovación. SEP. UPN. p. 51.

²⁶ OROPEZA, Monterrubio Rafael. "Los obstáculos al pensamiento creativo". La educación. En: Creatividad e innovación empresarial. Edit. Pansiam. México. Antología Básica. UPN. Hacia la innovación. p. 53.

Características

El juego como factor principal para favorecer la socialización del niño dentro del aula.

Carácter participativo tanto de alumnos y maestros conscientes de una necesidad de desempeñarse en un lugar con ambiente agradable.

Implementación de dinámicas y juegos con objetivos claros y precisos.

Sustento metodológico

Esta idea innovadora es producto de la reflexión que he hecho en torno a la problemática que me preocupa.

Tomando como base el constructivismo el cual no debe entenderse como una teoría más del desarrollo o del aprendizaje, que se presenta como una alternativa a las demás, ni mucho menos la teoría que supera a las otras. Pues su finalidad es configurar un esquema de conjunto orientado a analizar, explicar y comprender la educación que recibe el niño; Para hacerlo se nutre de varias teorías las cuales son: la teoría psicogenética del desarrollo intelectual de J. Piaget, la teoría del procesamiento humano de la información, la asimilación (dentro de la teoría del aprendizaje significativo) de D. P. Ausubel y la teoría socio cultural del desarrollo y del aprendizaje de Vigotsky.

La educación constructivista plantea ante todo la actividad del niño, ya que pretende captar el interés del mismo. Para esto es necesario que se lleven a cabo dentro del salón muchas actividades distintas simultáneamente.

La concepción constructivista se organiza en torno a las siguientes ideas:

- El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje.
- El alumno construye el conocimiento por sí mismo y nadie puede sustituirle en esa tarea.
- El alumno relaciona la información nueva con los conocimientos previos, lo cual es esencial para la construcción del conocimiento.
- Los conocimientos adquiridos en un área se ven potenciados cuando se establecen relaciones con otras áreas.
- El alumno da un significado a las informaciones que recibe.
- La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que ya están elaborados previamente; es decir, los contenidos son resultado de un proceso de construcción nivel social.
- Se necesita un apoyo (profesor, compañeros, padres, etc.) para establecer el andamiaje que ayude a construir el conocimiento.
- El profesor debe ser un orientador que guía el aprendizaje del alumno, intentando al mismo tiempo que la construcción del alumno se aproxime a lo que se considera como conocimiento verdadero.

La educación escolar como práctica social y socializadora, es una concepción que insiste en la naturaleza social de la educación y al mismo tiempo ejerce una función socializadora de los alumnos. La educación es una práctica social. En este marco se desarrollan procesos de socialización y de construcción de la identidad personal. El proceso de desarrollo personal, mediante el cual el individuo se llega a constituir como persona, similar a los

demás pero al mismo tiempo diferente, es inseparable del proceso de socialización.

La relación adulto niño opera mediante una autonomía y cooperación, entendiendo por autonomía cuando el adulto responde al respeto del niño dándole la posibilidad de regular su conducta voluntariamente, elaborando por lo menos en parte, sus propias reglas, valores y lineamientos de acción.

Por cooperación hay que entender como una relación social entre individuos iguales. Obviamente los niños y adultos no son iguales, sin embargo se puede hablar de cierta igualdad psicológica cuando el adulto respeta al niño como una persona con derecho a ejercer su voluntad.

El maestro debe ser un compañero y un guía que expresa respeto para los niños y práctica la cooperación.

C. Proyecto de acción docente

Después del análisis de los diversos proyectos pedagógicos, he llegado a la conclusión que éste se caracteriza como un Proyecto de Acción Docente pues surge de la práctica de nuestras aulas y está pensado para ofrecer una alternativa de solución para un problema de esta práctica precisamente.

Es un proyecto de acción docente, además porque no existe un modelo preestablecido que se pueda copiar, sino que se requiere de creatividad. Son los mismos maestros y alumnos quienes lo van construyendo con sus aportaciones en una constante renovación de nuestro quehacer cotidiano, propiciando actitudes de socialización e interacción entre los alumnos sin importar posibles diferencias tanto económicas, familiares, sociales o niños

con necesidades educativas especiales, fomentando el respeto hacia la diversidad.

Siendo la intervención un proyecto que coloca al docente como mediador entre el contenido escolar y el proceso de aprendizaje de los alumnos queda descartada la posibilidad de ubicar aquí un proyecto que no se centra en esta dimensión.

Por lo tanto el presente no es un proyecto de intervención pedagógica puesto que no se refiere a contenidos escolares sino a un proceso de socialización.

Tampoco se trata de un proyecto de gestión escolar que no pretende una transformación del orden institucional y las prácticas institucionales.

Espero llevar a cabo acciones que contribuyan a mejorar mi propia labor docente en conjunto con mis alumnos y compañeros de trabajo a fin de favorecer una escuela para todos, donde los procesos educativos sean procesos de socialización que nos permitan a los maestros realizar mejor nuestra labor.

Conceptualización

El proyecto de acción docente se entiende como una herramienta teórica práctica en desarrollo que utilizamos los profesores alumnos para:

- Conocer y comprender un problema significativo de la práctica docente propia.
- Proponer una alternativa docente de cambio pedagógico.
- Exponer la estrategia de acción mediante la cual se desarrollará la alternativa.

- Presentar la forma de someter la alternativa a un proceso crítico de evaluación para su constitución, modificación, para su constatación y perfeccionamiento.
- Favorecer el desarrollo profesional de los profesores participantes.

Este proyecto es pedagógico porque nos ofrece un tratamiento educativo y no sólo institucional y es de acción, ya que surge de la práctica propia y es pensado para ella misma. Además ofrece una alternativa al problema significativo para alumnos, profesores y comunidad escolar, que se centra en la dimensión pedagógica que se lleva a cabo en la práctica docente propia.

Un requisito importante en el proyecto de acción docente es que el profesor esté involucrado en el problema; es él quien conoce mejor y sabe de los recursos y posibilidades con las que cuenta ya que las está viviendo en su misma práctica.

El proyecto de acción docente con pretensiones de innovación, se inicia, promueve y desarrolla por los profesores en su práctica docente.

Ellos promueven la participación del colectivo con el fin de que analicen, dialoguen, propongan la alternativa y se comprometan a llevarla a cabo en su comunidad escolar.

Este proyecto se construye mediante una investigación teórico práctica, preferentemente de nivel micro, con una propuesta alternativa cuya aplicación se desarrollará en corto tiempo, para llegar a innovaciones más de tipo cualitativo que cuantitativo, no tiene pretensiones de generalización, ni de grandes transformaciones educativas y sociales. El criterio de innovación de la práctica docente propia, consiste en modificar la práctica, se trata de superar lo diagnosticado.

No hay esquemas preestablecidos para elaborar el proyecto, responde a

un problema específico donde el docente lo construye de manera congruente, con sus referentes y saberes propios donde la creatividad e imaginación pedagógica y sociológica del docente serán muy importantes.

Germán Montalvo. "Lo espiritual en lo cotidiano, es la creatividad, venimos de una concepción que da vida y por lo tanto, la creatividad nos acompañará siempre".²⁷

El proyecto de acción docente en el colectivo escolar nos permite pasar del conocimiento por sentido común al conocimiento profesional sobre nuestro quehacer docente, su desarrollo favorece la profundización y enriquecimiento más integral de nuestro saber docente mediante un proceso de construcción permanente que articula e integra coherentemente para llevarnos a niveles superiores de comprensión y transformación de la práctica docente propia.

D. Elementos de la alternativa

Mi problemática se centra en la falta de socialización en el aula, la cual se pretende solucionar mediante la alternativa del juego. Ya que decidí romper los paradigmas de disciplinas rígidas, de llevar al alumno a un individualismo para sobresalir, etc. Convirtiendo el aula en un espacio agradable donde se pueda disfrutar de un ambiente de respeto, cooperación y responsabilidad para lograr un mejor aprendizaje a través de una socialización adecuada a mi grupo.

Se plantea un proyecto de innovación dentro de la práctica docente, el cual se apoya en el enfoque situacional ya que dentro de éste se puede ampliar,

²⁷ ARIAS, Marco Daniel. El proyecto pedagógico de acción docente. Antología Básica UPN. Hacia la innovación. México, 1985. p. 67.

enriquecer y elaborar una experiencia propia ya que se adquiere un sentido dinámico apoyándose en diferentes pedagogías como la experiencia, la institucional, la centrada en el análisis. Ya que a través de un enfoque teórico se va a crear un modelo educativo a partir de las experiencias prácticas.

Por lo tanto se utiliza en el proyecto de innovación ya que del cual voy a ser tanto actor, como observador es el modelo centrado en el análisis ya que éste "se funda en lo imprevisible y lo no dominable".²⁸ Existe una regulación entre la práctica y la teoría. Se da un análisis clínico, sociológico y autoanálisis. Tomando en cuenta que también permite utilizar la experiencia propia de nuestra formación.

Hoy en día se requiere de la profesionalización del docente la cual se apoya por medio de la investigación-acción para desarrollar las potencialidades creativas de los docentes para compartirlos con sus alumnos. Promoviendo un cambio de la práctica docente ya que investiga en la docencia y para la docencia. Abarcando el campo "socio, psico, pedagógico" para comprender nuestra realidad.

El proyecto se apoya de una metodología participativa para la formación de grupos: desde la horizontalidad y la participación plena, las cuales facilitan la explicación y complementación de las experiencias de los sujetos como igualdad entre los individuos que participan en el proceso educativo. Nos permite intercambiar opiniones donde se da una transformación en los participantes.

La didáctica crítica es una propuesta en construcción que no trata de

²⁸ GILES, Ferry. "Aprender, reprobarse, comprender". Antología Básica UPN. Proyectos de innovación. p. 49.

cambiar una modalidad técnica por otra, plantea analizar críticamente la práctica docente, la dinámica de la institución, los roles de sus miembros y el significado ideológico que subyace en todo ello.

Concibe al profesor como un promotor de aprendizaje y no como un intermediario entre el alumno y el conocimiento, se concibe el acto de enseñar y aprender, como: "el acto de adquirir, indagar, investigar, entendiendo la unidad enseñanza-aprendizaje en espiral, a partir de un clima de interacción donde los implicados descubren, redescubren, aprenden y enseñan".²⁹

La nueva didáctica crítica implica un cambio de actitud tanto de los profesores como de los alumnos, para el desarrollo de una conciencia crítica.

Respecto al aprendizaje grupal éste se traduce en enseñanza e investigación, donde la investigación se traduce en enseñanza y aprendizaje.

Dentro de la investigación-acción el proceso de aprendizaje partirá de las experiencias y necesidades sentidas por los sujetos que participan en el mismo. Estas experiencias constituyen el punto de partida para la producción del conocimiento.

Muchos contenidos exigen fomentar actitudes, hábitos de comportamiento y habilidades que sólo se logran después de experiencias dadas que dependen de procesos de aprendizaje que desarrollan y de las condiciones en que éstas ocurren.

²⁹ BARABTARLO, Anita y Zedansky. "A manera de prólogo, introducción, socialización y educación y aprendizaje grupal e investigación-acción". Antología Básica. Proyectos de investigación. p. 85.

Los contenidos del currículo se caracterizan como un proceso social y pedagógico.

Como profesores debemos estar interesados en buscar un proceso de calidad en nuestras escuelas definiendo como calidad según Jhon Wilson: "La calidad de la enseñanza "excelencia de la función". Cada objeto, institución o individuo tienen una función especial que desempeñar. Una buena enseñanza está en función de su soporte cultural".³⁰

En el transcurso de la investigación dentro del proceso se realizó todo lo necesario como entrevistas, diario de campo, encuestas, observaciones y toda la bibliografía necesaria que se enfoque al juego en la socialización del niño.

La alternativa de acción docente se debe a que el proyecto se refiere a los procesos que se dan dentro del aula.

E. Plan de trabajo y estrategia general de trabajo

El plan de trabajo constituye una caracterización general sobre las estrategias didácticas que se han diseñado con el fin de favorecer el propósito general del presente proyecto de acción docente sobre:

¿Cómo favorecer la socialización de los niños de primer grado "1" de la escuela "Primero de Mayo", mediante la alternativa del juego?

Todas las estrategias están basadas en que los niños adquieran diferentes actitudes de respeto, cooperación y responsabilidad.

³⁰ SACRISTÁN, Gimeno y A. I. Pérez. "Qué son los contenidos de la enseñanza". Antología Básica UPN. Proyectos de innovación. p. 113.

Teniendo las siguientes metas concretas:

- Lograr que el niño utilice el juego como forma de socialización.
- Lograr que el niño dentro de su proceso de socialización éste le sea agradable.
- Favorecer un ambiente de trabajo en el cual el niño desarrolle las actitudes de respeto, cooperación y responsabilidad a través del juego.
- Que el niño utilice el juego dentro del aula para que trabaje en medio de un ambiente agradable.

Generalmente los niños de mi grupo trabajan en equipo e individualmente, pero para la aplicación de las actividades el mobiliario se cambiará de acuerdo a las actividades, en círculo o simplemente en el patio escolar: así mismo se les proporcionarán los elementos necesarios para que interactúen entre sí.

El juego será el punto de partida de todas las actividades, el maestro y sus alumnos tienen un papel activo; mientras el maestro guía, confronta, cuestiona, ayuda, el alumno interactúa con sus compañeros, manipula y reflexiona.

Con todo lo anterior se busca que el niño se sienta en un ambiente agradable, el niño pueda expresarse, moverse, reírse, comentar y tocar, en fin que aprenda a socializarse.

Las actividades han sido creadas tomando en consideración el desarrollo del niño, para él es indispensable manipular objetos, interactuar con el grupo de manera natural haciendo que la socialización le resulte significativa.

La evolución se llevará a cabo en el desarrollo del proyecto ya que permite

observar los avances o retrocesos que se vayan dando.

Todas las observaciones serán plasmadas en el diario de campo y se registrarán en escalas estimativas.

Estrategia general de trabajo

Se presentan una serie de estrategias encaminadas a lograr que los alumnos avancen en su proceso de socialización. Estas estrategias surgieron en base al desarrollo del proyecto de investigación, así como a las necesidades del grupo de uno de la escuela "Primero de Mayo". Y a las socio económicas culturales de éstos.

Estrategia No. 1

"Sensibilización"

Propósito: Sensibilizar a los padres de familia de la importancia del juego en el desarrollo del niño dentro del aula y fuera de ella con el fin de lograr una socialización adecuada.

Desarrollo:

- Se citará a los padres de familia al aula, tomando en cuenta una hora adecuada para una mayor asistencia.
- Esta reunión empezará mediante una dinámica "para romper el hielo".
- Se va a organizar otra dinámica "¿Qué tanto conoces de tu hijo?"
- Se les hablará a los padres de familia de la importancia del juego en el desarrollo del niño.
- Se les invita a participar para formar un taller para retomar juegos tradicionales y recreativos.

Recursos: Invitaciones, gafetes, marcadores, hojas de máquina, lápices.

Evaluación: Opinión de los padres de familia de la reunión.

Espacio: Aula escolar.

Tiempo: 1 hora y media.

Dinámica 1 "Para romper el hielo"

- A cada padre de familia se le entregará un gafete con alguna figura.
- Después se les pedirá que se integren en equipo dependiendo la figura que les tocó en el gafete.
- Se les pedirá que platique 5 minutos de lo que gusten.
- Luego un integrante del equipo nos presentará a sus compañeros y nos comentará de qué platicaron.

Dinámica 2 "¿Qué tanto conoces de tu hijo?"

- En una hoja de máquina se les pedirá que marquen el contorno de su mano derecha con la izquierda, o viceversa si son zurdos.
- Posteriormente se les indicará que su mano derecha o izquierda se les dará tiempo suficiente.
- Se les pedirá que reflexionen sobre las siguientes preguntas que les darán por escrito.
 - ¿Conoces realmente la palma de tu mano?
 - ¿Qué opinas sobre la frase "Conozco a mi hijo(a) como la palma de mi mano"?
 - ¿Considera importante el juego dentro del desarrollo de sus hijos?
 - ¿Por qué?
- Se les dará el tiempo suficiente para que reflexionen en equipo.
- Después de socializar las preguntas se les comentarán puntos importantes del juego dentro del desarrollo del niño.

Funcionamiento del Taller

- Invitación para participar en el taller.
- Comprometerse al trabajo, lo que implica la formación del taller.
- Cada padre de familia enviará por escrito 1 ó 2 juegos que sepa, investigue o que le gusten.
- Al recibir los juegos se analizarán por la maestra, se calendarizarán y posteriormente se enviarán a casa para que el niño en compañía de la familia, vecinos, parientes, etc., jueguen.
- Se explicará a los padres de familia que alternamente se llevarán otros juegos dentro del aula.

Estrategia No. 2

"Jugar con el globo"

Propósito: Promover en el niño a través de los movimientos que realice, el tomar en cuenta la presencia de los demás aprendiendo a compartir el espacio y a cooperar.

Desarrollo:

- Se organiza al grupo para salir a la cancha.
- Se formarán dos hileras de niños y niñas intercalados.
- Se marca una meta a una distancia considerable de los niños.
- El niño lanza un globo a su compañero y su compañero hace lo mismo, hasta llegar a la meta y luego se regresa.

Recursos: Globos de colores, gises.

Evaluación: Se llevará mediante la observación que será registrada en escala estimativa, y hará registro en el diario de campo.

Espacio: Cancha escolar.

Tiempo: 1 hora, 30 minutos.

Criterios: El compartimiento de un espacio, la cooperación con su compañero.

Estrategia No. 3

"Los espejos"

Propósito: Que el niño logre relacionarse afectivamente con sus compañeros.

Desarrollo:

- Se le organizan a los niños en pareja procurando que no queden junto a su amiguito(a).
- Se les explica que vamos a jugar a los espejos, que consiste en que imitaremos los movimientos de nuestro compañero de enfrente, indicando que cada vez que se cambie de movimientos, deberán decir una frase afectiva: "te estimo", "me caes bien", etc.
- Se dan ejemplos de movimientos: levantar un pie, los brazos, taparse los oídos, mover la cabeza, etc.

Recursos: Alumnos.

Evaluación: Mediante observaciones que se registrarán en un cuadro.

Tiempo: 1 hora, 30 minutos.

Lugar: Salón de clases.

Criterios: Que se puedan relacionar los niños para afianzar lazos afectivos.

Estrategia No. 4

"Formación de grupos"

Propósito: Promover en el niño, a través de los movimientos que realice, el tomar en cuenta la presencia de los demás aprendiendo a compartir el espacio y a cooperar.

Desarrollo:

- Se organiza al grupo para salir a la cancha.
- Se les pedirá a los niños que se dispersen por toda la cancha, pero cerrando los ojos. Al quedar dispersos se dará la orden de que formen grupos de: (se indicarán distintos números).

Recursos: Alumnos.

Evaluación: El alumno confrontará sus actitudes con los demás compañeros. Se registrará en cuadro mediante la escala estimativa.

Espacio: Cancha escolar.

Tiempo: 1 hora.

Criterios: La cooperación entre compañeros.

Estrategia No. 5

"Visitar al vecino"

Propósito: Promover el respeto entre compañeros al saludarse.

Desarrollo: Se formarán equipos de 6 integrantes, dos de los equipos deben ir a visitar al vecino saludando a cada uno de los compañeros de una

manera acordada; darle la mano, tocar un pie, la espalda, etc. Luego lo harán los otros equipos y así sucesivamente.

Recursos: Alumnos.

Evaluación: Mediante la observación que se registrará en un cuadro con escala estimativa.

Espacio: Aula escolar.

Tiempo: 1 hora.

Criterio: El respeto al saludarse.

Estrategia No. 6

"Secreto peligroso"

Propósito: Promover en los alumnos el sentido de responsabilidad.

Desarrollo: Se forma al grupo en dos filas, un equipo va jugando de la siguiente forma; uno de los compañeros se coloca entre las dos filas a cierta distancia, el niño capitán del equipo corre hacia él y le dice al oído el nombre de un jugador del otro grupo, y vuelve enseguida a su lugar. Entonces el que se está alejando dice en voz alta, señalando a todo el grupo contrario; "usted, venga aquí", uno del grupo debe avanzar hacia él y si coincide con el que fue nombrado, es atrapado y pasa ser prisionero del otro equipo.

Recursos: Alumnos.

Evaluación: Mediante la observación en una escala estimativa y registro en el diario de campo.

Espacio: Cancha escolar.

Tiempo: 1 hora, 30 minutos.

Criterios: La responsabilidad de guardar el secreto.

Estrategia No. 7

"Otros no lo ven igual"

Propósito: Se pretende que el niño perciba que no todos ven las cosas de la misma manera.

Desarrollo: Se les pide a los niños que se pongan en diferentes posiciones, ya sea parados, acostados o sentados dentro y fuera del salón de clases. Después se pide a cada uno de los alumnos que digan a sus compañeros qué es lo que pueden observar desde el lugar y posición que tienen, únicamente pueden mover sus ojos, más no la cabeza o el cuerpo. Luego se les pregunta ¿qué puedes ver desde ahí?. ¿Quiénes están lejos o cerca de ti?, etc., y todas aquellas preguntas que surjan de ellos mismos.

Recursos: Son todos los que se encuentren en torno al lugar en que esté el niño.

Evaluación: Será continua, tomando en cuenta la participación y actitud que el alumno mantuvo durante el desarrollo del juego.

Espacio: Cancha escolar.

Tiempo: 1 hora.

Criterios: Respetar que no todos somos iguales.

Estrategia No. 8

"¿Quién falta?"

Propósito: Propiciar tomar en cuenta a los demás.

Desarrollo: Un niño sale del aula, otro se esconde en alguna parte del salón o sale también sin que se de cuenta el otro compañero. Los que se quedan en el salón se cambian de lugar y, el que salió primero del salón regresa y trata de adivinar en un minuto quién es la persona que falta.

Recursos: Aquí sólo se empleará el material humano que integra el grupo; así como los muebles o materiales que pudieran servir para que algunos alumnos se escondan.

Evaluación: Se tomará en consideración sus actitudes, su percepción, identificación y la relación socio-afectiva que se manifieste entre los alumnos.

Espacio: Aula escolar.

Tiempo: 1 hora, 30 minutos.

Criterios: Tomar conciencia de quienes conviven con nosotros mismos.

Estrategia No. 9

"El maratón"

Propósito: Se pretende que el niño reconozca que el trabajo realizado en conjunto, generalmente da mejores resultados que el hacerlo solo.

Desarrollo: Se divide al grupo en equipos al azar, se les entrega una

lista de los objetos que deberán encontrar lo más pronto posible. El equipo ganador será el que entregue todo primero.

Material: Hojas de árbol (diferentes), piedras de diferentes tamaños, un animalito (cualquiera), una crayola de color morado, elaborar un recado para su mamá, un reloj, un carrito, un calcetín rojo y una pareja de niños (niño y niña).

Evaluación: Comprender la organización y colaboración que cada equipo lleve; es decir, identificar al líder y a aquellos que sólo sirven de "mandaderos", de aquellos que únicamente ven lo que hacen los demás.

Espacio: Cancha escolar y aula.

Tiempo: 1 hora, 30 minutos.

Criterios: Reconocer que el trabajo en equipo da mejores resultados.

Estrategia No. 10

"Todo el grupo baila"

Propósito: Hacer sentir a cada niño, que forma parte de un grupo y una sociedad.

Desarrollo: Se les pone música de la que les agrada a ellos, se eligen a dos personas para que inicien un pequeño baile y, al oír una palmada los bailarines deben elegir a otros dos para que ahora sean cuatro; se irá haciendo así sucesivamente, hasta que el grupo esté completo bailando. Se prohíbe rechazar la invitación a bailar.

Material: Una grabadora y el cassette, además del material humano del grupo.

Evaluación: Se tomará en cuenta el desarrollo que cada uno de los alumnos manifieste durante la actividad, sus actitudes y disposición será algo importante.

Espacio: Aula escolar.

Tiempo: 1 hora.

Criterios: Reconocer que forma parte de un grupo y una sociedad.

Estrategia No. 11

"Me llamo y me gusta"

Propósito: A través de la convivencia, ejercitar en el niño el sentido de atención hacia las demás personas.

Desarrollo: Se forma un círculo, un niño pasa al centro y, dice su nombre completo y lo que más le gusta hacer, esto se hará sólo con mímica. Todos los demás repetirán su nombre y la acción. Van pasando sucesivamente cada uno de los integrantes del grupo, hasta que pasen todos. Esto se puede hacer también con lo que no les gusta.

Recursos: La participación y presencia de los alumnos.

Evaluación: El desenvolvimiento e imaginación que empleen los niños para comunicar a sus compañeros el mensaje.

Espacio: Aula escolar.

Tiempo: 1 hora.

Criterios: Reconocer la personalidad del grupo, conocerme más y aceptarme como soy.

Estrategia No. 12

"Uno perdido, uno encontrado"

Propósito: Ejercitar la imaginación del alumno para desarrollar su creatividad para relacionarse afectivamente con sus compañeros.

Desarrollo: Se les vendan los ojos a dos de los jugadores y, se colocan enfrente de ellos a cuatro o cinco compañeros, a los cuales tendrán que tocar para tratar de adivinar de quiénes se trata. Si sus respuestas son correctas, le cede el lugar a otro compañero, si no es así, tendrá que seguir tratando hasta que lo adivine.

Recursos: Una mascada o paliacate, entusiasmo y participación activa de los alumnos.

Evaluación: La participación del alumno y su actitud ante sus compañeros al momento de palparlos para adivinar de quién se trata.

Espacio: Aula escolar.

Tiempo: 1 hora.

Criterios: Respeto hacia los demás.

F. Cronograma

	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
1. Sensibilización	*	*	*	*	*	
2. Jugar con el globo		*				
3. Los espejos		*				
4. Formación de grupos			*			
5. Visitar al vecino			*			
6. Secreto peligroso			*			
7. Otros no lo ven igual				*		
8. ¿Quién falta?				*		
9. El maratón				*		
10. Todo el grupo baila					*	
11. Me llamo y me gusta					*	
12. Uno perdido, uno encontrado					*	

III. RESULTADOS

A. Aplicación de las estrategias

En este apartado se presentan las interpretaciones de la aplicación de las estrategias, como: las guías de observación resultados preliminares de la evaluación aplicada.

Estrategia No. 1

"Sensibilización"

PROPÓSITO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Sensibilizar a los padres de familia de la importancia del juego en el desarrollo del niño dentro del aula y fuera de ella con el fin de lograr una socialización adecuada.	* Asistencia * Interés * Participación * Motivación	* Observación * Encuesta	* Lista de cotejo, asistencia, interés, participación. * Cuestionario * Guía de observación

Guía de observación

Estrategia No. 1

"Sensibilización"

Fecha: 01 marzo 2002

Lugar: Aula escolar

Hora: 8:00 a.m.

Participantes: Padres de familia, maestra.

Propósito: Sensibilizar a los padres de familia de la importancia del juego en el desarrollo del niño dentro del aula y fuera de ella con el fin de lograr una socialización adecuada.

Indicadores: Asistencia, interés, participación.

Para convocar a esta reunión se les mandó una encuesta previa para escoger el horario más adecuado para asistir a la presente, quedando los resultados de la siguiente manera:

8:00 a.m.	11 padres de familia
12:30 p.m.	5 padres de familia
4:00 p.m.	3 padres de familia
cualquier hora	2 padres de familia
no mandaron la encuesta	4 padres de familia
	<hr/>
	25 alumnos en total.

Al grupo de 1o. "1" de la Escuela "Primero de Mayo" asisten 25 alumnos regularmente, a las reuniones que se cita generalmente a los padres de familia es para entregar boletas de las cuales asisten generalmente un promedio de 18 a 22 padres.

La invitación se mandó el día 27 de febrero para que tuvieran la oportunidad de organizarse los padres que tenían incertidumbre de para qué era la reunión ya que no se entregarían boletas y por la manera diferente de convocar a la reunión.

Asistieron 18 padres de familia a la reunión, un detalle que me llamó la atención es que ninguno preguntó a qué hora iría a terminar la reunión, o que

comentaran que tenían prisa. Les llamó la atención que les pusiera un gaffet, preguntando que para qué si yo ya los conocía. Les expliqué que sí, precisamente yo ya los conocía pero que ahora me interesaba que entre ellos se conocieran más. Y empezamos a trabajar con la primera actividad, se sentaron en equipos conforme a la figura de su gaffet, posteriormente tendrían algunos minutos para platicar de lo que quisieran pero teniendo la consigna que después nos presentarían a sus compañeros y nos platicarían a los demás de su conversación. Participaron todos mostrando interés.

Posteriormente se hizo la otra actividad de dibujar la palma de su mano, llegando a la conclusión entre todos de que efectivamente no conocemos a nuestros hijos, sus intereses, etc. De ahí pasamos a analizar la importancia del juego dentro del desarrollo del niño donde se mostraron muy motivados por el tema y la mayoría expreso su punto de vista coincidente de que era importante retomar el juego dentro de la educación de nuestros hijos dentro y fuera del aula.

Se les invitó a formar el taller de rescate de juegos tradicionales a lo cual todos estuvieron de acuerdo.

A todos los padres de familia que asistieron se les hizo interesante la reunión y les gustaría que se siguieran haciendo reuniones de este tipo. También consideran que por medio del juego los niños pueden adquirir actitudes de respeto, cooperación y responsabilidad.

Respecto a que si consideran que sus hijos están integrados al grupo respondieron la mayoría que sí, justificando con los avances de aprendizaje que han observado.

Interpretación de la estrategia

Estrategia No. 1

"Sensibilización"

Se convocó a los padres de familia a una reunión el día 01 de Marzo del 2002 a las 8:00 a.m. Previamente se les había enviado una encuesta para elegir la hora que les pareciera más adecuada. Al grupo de 1o. "1" de la Escuela "Primero de Mayo" No. 2534 del Sistema Estatal, turno matutino. Asisten regularmente 25 alumnos de los cuales 11 son mujeres y 14 son hombres, a los 25 niños se les entregó la encuesta arrojando los siguiente resultados:

Hora de preferencia para asistir a la reunión

8:00 a.m.	11 padres de familia
12:30 p.m.	5 padres de familia
4:00 p.m.	3 padres de familia
cualquier hora	2 padres de familia
No mandaron respuesta	4 padres de familia.

La invitación para la reunión se mandó dos días antes (27 de febrero del 2002). Para que los padres de familia tuvieran oportunidad de organizarse para asistir. Algunas madres de familia se acercaron para preguntarme de qué se iba a tratar la reunión, que si era muy importante, etc. Ya que no era tiempo de entregar boletas. Causó expectativa la invitación que fue diferente para convocar a una reunión.

De los 25 padres de familia asistieron 18 un 72% que es el porcentaje que regularmente asiste.

Para iniciar la reunión se dieron 5 minutos de tolerancia, se les pidió a los

padres que escogieran un gafete para que pusieran su nombre, me interrogaron que si para qué, les comenté que era para llevar a cabo unas actividades que nos permitiría conocernos más.

Posteriormente, llevamos a cabo las actividades programadas, con éxito.

Por medio del gafete se sentaron en equipos, incluyéndome en uno, les dije que tenían 5 minutos para platicar de lo que ellos quisieran y que posteriormente nos presentarían a sus compañeros y nos platicarían de lo que platicaron. Todos los padres participaron con entusiasmo.

La siguiente actividad fue la de la palma de la mano, donde también participaron todos los padres. Llegando a la conclusión de que efectivamente no conocíamos a nuestro hijos, también como pensábamos, aprovechando la participación y el entusiasmo presentado se abordó el tema de la importancia del juego en el desarrollo del niño, la cual se les dio por escrito y una explicación de la información, finalizando ésta con preguntas y participación de los padres de familia, donde llegaron a la conclusión que es muy importante el juego en los niños y que muchas veces por las diferentes actividades que realizamos descuidamos esta parte tan importante en el desarrollo de los niños y que sustituimos éstos casi siempre con la televisión o juegos electrónicos como el nintendo, etc.

En el cuestionario que se les aplicó todos respondieron que les gustaría a asistir a más reuniones de este tipo. También consideran que el juego será una herramienta para que los niños adquieran actitudes de respeto, cooperación y responsabilidad dentro y fuera del aula.

Consideran que sus hijos sí están bien integrados en el grupo justificando sus respuestas como por ejemplo, que a sus hijos les gusta asistir a la escuela, que se expresan bien de sus compañeros, que están aprendiendo bien.

Considero que uno de los puntos más importantes de esta reunión fue la línea de comunicación que se abrió entre los padres de familia conmigo, ya que hubo expresiones: maestra, pensaba que usted era más seria. Los padres de familia se acercan un poco más y me expresan problemas de sus hijos e inclusive familiares.

Se les hizo la invitación para participar en el Taller de rescate de juegos tradicionales. Se les explicó en qué consistía y se les dio los formatos correspondientes. Todos estuvieron de acuerdo en participar en ese momento.

Posteriormente cuando los padres de familia tuvieron que mandar los juegos por escrito para calendarizarlos y los aplicaran en casa para el mes de abril y mayo. Enviando la información a los 25 padres de familia. Sólo respondieron 12.

Respecto a las experiencias adquiridas con los niños en la aplicación de los juegos, 4 padres de familia enviaron su respuesta correspondientes al mes de abril, donde se rescató sólo que los niños se entusiasmaban bastante en los juegos y los disfrutaban.

Del mes de mayo ningún padre de familia envió sus respuestas.

Considero que el taller fracasó por falta de experiencia de mi parte y también por las fechas donde hay suspensiones de clases y se pierde secuencia.

Interpretación de la encuesta para la asistencia a la reunión de sensibilización

De los 25 padres de familia del grupo de 1o. "1" de la Escuela "Primero

de Mayo". La preferencia para asistir a la reunión a las 8:00 de la mañana fueron 11 o sea un 44%, para asistir a las 12:30 p.m. 5 padres de familia eligieron esa hora. Un 20% para asistir a la 4:00 de la tarde 3 padres de familia dieron preferencia a esa hora un 12%, a cualquier hora 2 padres de familia eligieron esa opción un 8% y 4 padres de familia no enviaron respuesta o sea un 16%.

Interpretación de las respuestas de la dinámica "La palma de la mano"

De los 18 padres de familia asistentes a la reunión en esta dinámica respondieron que realmente no conocen la palma de su mano. Respecto a la pregunta ¿qué opinas sobre la frase "conozco a mi hijo(a) como la palma de mi mano? La mayoría de los padres coincidieron que a veces no conocemos a nuestros hijos como creemos.

En la pregunta ¿considera importante el juego en el desarrollo del niño? Todos consideraron que era muy importante, ya que les ayudaba a un mejor aprendizaje, adaptarse a la sociedad, que es básico en cualquier niño.

Introducción de la lista de cotejo sobre el "Taller de rescate de juegos tradicionales"

De los 25 padres de familia ya que se les invitó en general a participar en el taller 12 padres de familia enviaron el juego tradicional por escrito que es un 48%.

Respecto a las experiencias adquiridas en el mes de abril 4 padres de familia lo enviaron siendo un 16%.

De las experiencias adquiridas en el mes de mayo ningún padre de familia envió respuesta.

Interpretación de la lista de cotejo de asistencia, intereses y participación en la reunión de sensibilización

De 25 padres de familia asistieron a la reunión 18 o sea un 72%.

De los 18 padres de familia que asistieron 3 no mostraron interés por diferentes causa (una madre de familia llevaba a su bebé y tuvo que salir a cambiarlo. La otra madre de familia que no puso interés fue por la causa que tiene a otra niña en 6o. grado y ésta fue a interrumpirla 2 veces y la tercera se trataba de una monja que asiste a las reuniones en representación de una niña que está en la casa hogar).

O bien un 16.6% no puso interés en las actividades en general.

Los 18 padres de familia participaron en todas las actividades un 100%.

Estrategia No. 2

"Jugar con el globo"

PROPÓSITO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Promover en el niño a través de los movimientos que realice, el tomar en cuenta la presencia de los demás aprendiendo a compartir el espacio y a cooperar.	* Comportamiento del espacio * Cooperación * Entusiasmo	* Observación	* Guía de observación * Escala estimativa

Guía de observación

Fecha:

8 de febrero del 2002

Lugar: Cancha escolar
Hora: 9:00 a.m.
Participantes: Alumnos, maestra.

Propósito: Promover en el niño a través de los movimientos que realice tomar en cuenta la presencia de los demás aprendiendo a compartir espacios y cooperación.

Indicadores:

- * Compartimiento del espacio.
- * Cooperación
- * Entusiasmo

Los niños sintieron incertidumbre cuando salimos a la cancha escolar, les pedí que se formaran como si fuéramos al saludo de la bandera.

Ya en la cancha los formé intercalando niñas con niños, les expliqué que jugaríamos, empezaron a preguntar de qué se trataba, unos gritando y otros jalándome la blusa. Les pedí que nos sentáramos en el suelo para explicarles, cuando al fin se sentaron y guardaron silencio les pregunté: ¿a qué juegan? A las muñecas, a los carritos, a la comidita etc. Les hice otra pregunta: ¿con quién juegan? Algunos respondieron: solitos, con algún compañero, con mis primos, mis amigos de por mi casa. Les formulé otra pregunta: ¿cómo juegan? Pos así muy fácil nos ponemos de acuerdo, etc. Qué les parece si aquí también nos ponemos de acuerdo para jugar. Sí, hay que poner reglas, expresó un niño. ¿Cómo cuáles Ismael?

Guardar silencio, Stephanie obedecer. Me parece muy bien, les expliqué en qué consistía el juego.

La mayoría de los niños participó con entusiasmo, compartieron sus espacios sin necesidad de empujarse o agredirse con malas palabras. Aunque no quedaron con sus amiguitos colaboraron con sus compañeros para ganar.

Interpretación de la estrategia No. 2 "Jugar con el globo"

En la aplicación de esta estrategia sentí que los niños necesitaban más espacios para convivir con sus compañeros, que aun sin embargo que pasaban toda la mañana juntos con diferentes actividades aparte de las del aula como educación física, música, dibujo, inglés o el mismo recreo había niños que ni siquiera se hablaban y no por estar peleados simplemente porque no se juntaban, al quedar los niños intercalados en la fila para llevar a cabo el juego les permitió comunicarse más e inclusive echarse porras unos a otros. Otro punto importante es que los niños no pidieron premios o que se le iba a dar a los que ganaran, jugaron por el gusto de jugar con bastante entusiasmo, ya que una de las preguntas más frecuentes fue si saldríamos a jugar más.

Interpretación de la escala estimativa

Al iniciar la actividad se les llamó la atención a 5 niños ya que empezaron a empujar a sus compañeros, sin embargo al continuar la actividad colaboraron más sus compañeros.

6 niños hubo ocasiones que al estar interesados en el juego hubo momentos que empujaban a sus compañeros o se salían de su lugar.

Los 14 niños restantes no empujaron y conservaron su lugar.

Respecto a que si colaboraron con su compañero sólo 3 niños no colaboraron con su compañero, 7 niños casi siempre colaboraron, y los 15 niños restantes a lo largo de todo el juego colaboraron con sus compañeros.

Comparte el espacio

El 20% batalló para compartir el espacio.

El 24% casi siempre compartió el espacio.

El 56% siempre compartió el espacio sin ningún problema.

Coopera con su compañero

El 12% no cooperó con sus compañeros.

El 28% casi siempre cooperó con sus compañeros.

El 60% a lo largo de todo el juego cooperó con sus compañeros.

Estrategia No. 3

"Los espejos"

PROPÓSITO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Que el niño logre relacionarse afectivamente.	* Se relaciona con sus compañeros * Utiliza frases afectivas	* Observación	* Guía de observación * Escala estimativa

Guía de observación

Fecha: 15 de Febrero del 2002.

Lugar: Salón de clases.

Hora: 9:00 a.m.

Participantes: Alumnos, maestra.

Propósito: Que el niño logre relacionarse afectivamente.

Indicadores: Se relaciona con sus compañeros, utiliza frases afectivas.

Los niños estuvieron un poco inquietos antes de comenzar el juego. Les pedí que me ayudaran a acomodar las bancas para empezar nuestro nuevo juego, algunos niños preguntaron que cómo se llamaba, les contesté que "Los espejos". Unos dijeron por qué no jugamos mejor a las escondidas o la trae. Les comenté que si querían después podíamos inventar o jugar a otra cosa. Cuando estuvieron las bancas acomodadas los formé en 4 filas quedando intercalados niñas con niños. Les pregunté que si conocían los espejos todos contestaron que sí, le pedí a varios niños que nos explicaran para qué servían los espejos, todos respondieron que para vernos, proseguí con el cuestionamiento ¿qué sucede cuando nos miramos en un espejo? Claudia respondió rápidamente: pues nos reflejamos, ¿pero cómo? cuestiono Utiel. Muy fácil dijo Julia nos vemos nosotros en el espejo. Les expliqué en que consistía el juego, se trataba de que uno iba a ser el espejo y el compañero de enfrente se iba a reflejar en él. Que había reglas que eran que sólo se podían decir saludos y que no se valía hacer señas de majaderías. Algunos niños pusieron poses graciosas e inventaron frases para saludos como levantar la mano izquierda y decir joy, joy. Levantar algún pie y decir guy, guy. Mover las pompas y decir hola, hola. En este juego los niños se divirtieron mucho casi todo el grupo sólo tres niños no se relacionaron con sus compañeros e inclusive hubo momentos que decidieron sentarse, pero lo gracioso de los saludos les motivaba para incorporarse. Estos mismos niños no utilizaron frases afectivas, sólo utilizaban frases convencionales de saludo como hola, cómo estás.

Interpretación de la estrategia

En la aplicación de este juego el grupo se desordenó bastante y tuve que llamarles la atención para lograr escuchar a sus compañeros. Con esta actividad los niños se divirtieron mucho y disfrutaron la actividad el 88% del grupo logró relacionarse con sus compañeros y así mismo utilizó frases afectivas.

Interpretación de la lista de cotejo

Juego: "Los espejos"

Respecto a que si se relaciona con los compañeros un 88% de los alumnos logró relacionarse y un 12% no logró relacionarse con sus compañeros.

En la utilización de frases afectivas el 80% utilizó frases afectivas adecuadas. Y un 20% no utilizó frases afectivas adecuadas.

Estrategia No. 4

"Formación de grupos"

PROPÓSITO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Promover en el niño a través de los movimientos que realice, el tomar en cuenta la presencia de los demás aprendiendo a compartir el espacio y cooperar.	* Compartir el espacio * Cooperar con los demás * Platican sobre el juego.	* Observación	* Guía de observación * Escala estimativa

Guía de observación

Fecha: 7 de marzo del 2002.

Lugar: Cancha escolar.

Participantes: Alumnos, maestra.

Propósito: Promover en el niño a través de los movimientos que realice, el tomar en cuenta la presencia de los demás aprendiendo a compartir el espacio y cooperar.

Indicadores:

- * Comparten el espacio.
- * Cooperan con los demás.
- * Platican sobre el juego.

Juego: "Formación de grupos"

Después de terminar de poner la fecha, invité a los niños a salir a la cancha. Empezaron a gritar y a querer salir corriendo, los devolví y les recordé que teníamos que hacer las cosas con un orden. Porque a lo mejor no jugábamos bien. Al fin después de llamarles varias veces la atención pasamos a la cancha. Les expliqué de qué se trataba el juego, que era desplazarse por la cancha con los ojos cerrados y cuando yo indicara tenían que formar equipos con el número de integrantes que yo dijera.

Participaron con mucho interés. En la mayoría se pudo observar que compartían el espacio al tratar de no empujarse, también la mayoría mostró cooperación, al gritarle algún compañero que corriera que les faltaba uno, o que se acercaran a otro equipo.

Se observó que platicaban muy poco sobre el juego o con quién les gustaría formar el otro equipo.

Interpretación de la estrategia

Juego: "Formación de grupos"

En esta actividad se logró el propósito ya que los niños tuvieron cuidado de no empujarse y respetar cuando un equipo ya estaba formado, no interferir y salir corriendo a buscar otro lugar.

Mostraron cooperación al formar equipos sin importar con cuál compañero fuera lo importante era formar el equipo. También ayudaban a los niños que no encontraban equipo.

Interpretación de la escala estimativa

Juego: "Formación de grupos"

De los 25 alumnos 22 compartieron el espacio siempre sin ningún problema, o sea un 88% de los alumnos. Un 12% casi siempre compartió el espacio.

Respecto a que si cooperó con los demás. Un 76% siempre cooperó con los demás. Un 16% casi siempre cooperó con los demás. Finalmente un 8% sólo cooperó, a veces.

Sobre si platican del juego el 60% de los alumnos platicó sobre el juego casi siempre. El 40% sólo platicó sobre el juego a veces.

Estrategia No 5

"Visitar al vecino"

PROPÓSITO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Promover el respeto entre compañeros al saludarse.	* Utiliza frases adecuadas de saludo.	* Observación	* Guía de observación * Escala estimativa

Guía de observación

Fecha:

8 de marzo del 2002.

Lugar: Aula escolar.
Hora: 9:00 a.m.
Participantes: Alumnos, maestra.

Indicadores: Utilización de frases adecuadas de saludo.

Juego: "Visitar al vecino"

Les indiqué a los alumnos que guardaríamos todo el material que teníamos en las bancas porque jugaríamos a visitar al vecino y los vecinos deberían tener limpio el lugar para recibir a los vecinos.

Nos pusimos de acuerdo que primero saludaríamos y que no se valía decir groserías o malas palabras, y que íbamos a elegir por turnos quiénes pasarían a saludar.

La mayoría de los niños utilizó frases convencionales de saludo como: hola, buenos días, buenas tardes, etc. Sólo dos niños se quedaron callados y no saludaron y a un niño le ganó la risa y no pudo saludar.

Los niños propusieron seguir jugando a visitar al vecino pero con diferentes facetas como por ejemplo: enojado, contento, para invitar a una fiesta.

Interpretación de la estrategia

Juego: "Visitar al vecino"

El propósito de esta estrategia considero que sí se cumplió ya que los niños en ningún momento se agredieron o dijeron palabras que no fueran adecuadas. Los días posteriores comentaban: maestra espéreme tantito voy a saludar a mi vecino y visitaban niños que antes ni les hablaban.

Interpretación de la escala estimativa

Juego: "Visitar al vecino"

De los 25 alumnos 16 o sea un 64% siempre utilizó frases adecuadas de saludo siempre. Un 24% utilizaron las frases adecuadas de saludo casi siempre. 3 niños que es un 12% sólo utilizó las frases adecuadas de saludo a veces.

Estrategia No. 6

"Secreto peligroso"

PROPÓSITO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Promover en los alumnos el sentido de la responsabilidad.	* Muestra responsabilidad para guardar un secreto	* Observación	* Guía de observación * Lista de cotejo.

Indicadores:

* Muestra responsabilidad para guardar un secreto.

Guía de observación

Fecha: 15 de marzo del 2002.

Lugar: Cancha escolar.

Hora: 9:00 a.m.

Participantes: Alumnos, maestra.

Propósito: Promover en los alumnos el sentido de la responsabilidad.

Indicadores:

* Muestra responsabilidad para guardar el secreto.

Les indiqué a los niños que saldríamos a jugar a la cancha, Diana Laura gritó ¡a jugar a jugar que padre! Les recordé que teníamos que salir ordenadamente y guardando silencio ya que otros grupos estaban en clase. Ya en la cancha los formé en dos filas reborujados niños y niñas. Les expliqué en qué consistía el juego, cada fila nombraba un capitán de equipo empezaron a gritar todos que ellos querían ser. Les pedí que guardaran silencio, que hasta que terminara de explicar se escogerían los capitanes. Primero le tocaría a una fila participar, un niño pasaría en medio y el capitán le diría el nombre de algún niño y el capitán gritaría señalando en la fila un niño y dice: usted venga aquí. Y si coincide el nombre del niño éste pasa a ser prisionero.

El juego se prolongó bastante tiempo para dar oportunidad de que todos fueran capitán al menos alguna vez.

Tomaban muy seriamente la responsabilidad de guardar el secreto para que el niño(a) designado no fuera a perder. Sólo un niño de todo el grupo descubrió a su compañero.

Interpretación de la estrategia

Juego: "Secreto peligroso"

La mayoría del grupo supo la responsabilidad de guardar un secreto para no descubrir a su compañero.

Los niños comentaban después del juego que era importante saber guardar un secreto porque si no sabías guardar un secreto nadie confiaría en ti. Por lo tanto considero que el propósito de esta estrategia sí se logró ya que se despertó el sentido de la responsabilidad en ellos.

Interpretación de la lista de cotejo

Juego: "Secreto peligroso"

De los 25 alumnos al participar en el juego "Secreto peligroso" un 96% logró guardar el secreto. El 4% no logró el objetivo de guardar el secreto.

Estrategia No. 7

"Otros no lo ven igual"

PROPÓSITO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Se pretende que el niño perciba que no todos ven las cosas de la misma manera.	* Participa con interés * Da sus puntos de vista.	* Observación	* Guía de observación * Escala estimativa.

Guía de observación

Fecha: 12 de abril del 2002.

Lugar: Cancha escolar.

Hora: 9:00 a.m.

Participantes: Alumnos, maestra.

Propósito: Se pretende que el niño perciba que no todos ven las cosas de la misma manera.

Indicadores:

- * Participó con interés.
- * Da sus puntos de vista.

Juego: "Otros no lo ven igual"

Esta estrategia estaba inicialmente planeada para llevarse a cabo en la cancha escolar. Pero considerando que la cancha está muy amplia y los niños se podrían desplazar un poco más y sería más difícil para los niños observar a sus compañeros decidí hacerla en el salón de clases.

Les indiqué que recogieran todos los libros, cuadernos de su banca, que ésta debería quedar limpia.

Para que se quedaran quietos y en diferentes posiciones les dije que jugaríamos a momias de sal. Al indicarles momias de sal 1,2,3, se quedaron quietos y sin moverse el niño que iba perdiendo pasaba al frente y se le cuestionaba ¿cómo veía a sus compañeros? ¿quién estaba lejos y cerca? ¿en qué posición estaba tal compañero?, etc.

La mayoría de los niños participó con interés y daban sus puntos de vista, como es muy difícil permanecer en esta posición, cómo le hace para aguantar estar parado en un pie, etc.

Interpretación de la estrategia

Juego: "Otros no lo ven igual"

Por medio de la aplicación de este juego se logró el propósito con los niños ya que se dieron cuenta que unos percibimos las cosas de una manera y otros de otra forma.

Que para lo que alguien le parece algo difícil a lo mejor para otros es fácil.

La actitud fue beneficiosa para todos los participantes; Se dieron cuenta de que todos somos diferentes y aunque estemos en un mismo lugar vemos las cosas de manera diferente.

Interpretación de la escala estimativa

Juego: "Otros no lo ven igual"

De los 25 alumnos 17 o sea un 68% siempre participó con interés. Un 24% (6 alumnos) casi siempre participaron con interés. Y un 4% (1 alumno) sólo a veces mostró interés en participar.

Respecto a que si dieron sus puntos de vista, 21 niños un 84% siempre dieron su punto de vista. Un 12% (3 alumnos) casi siempre dieron su punto de vista. Y 4% (1 alumno) sólo a veces dio su punto de vista.

Estrategia No. 8

"¿Quién falta?"

PROPÓSITO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Propiciar tomar en cuenta a los demás.	* Percibe quién falta * Mostró actitud de respeto	* Observación	* Guía de observación * Escala estimativa.

Guía de observación

Fecha: 19 de abril de 2002.
Lugar: Aula escolar.
Hora: 9:00 a.m.
Participantes: Alumnos, maestra.

Propósito: Propiciar tomar en cuenta a los demás.

Indicadores:

- * Percibe quién falta.
- * Mostró actitud de respeto.

Juego: "¿Quién falta?"

En esta ocasión se retomó parte del juego de la estrategia anterior. (Momias de sal). Se les pidió a los niños que limpiaran su lugar y les indiqué que volveríamos a jugar a momias de sal. El niño que iba perdiendo salía del salón y se les indicaba que tenían que cambiar rápidamente de lugar y de posición. Un niño se escondería. Y se volvía a decir a la 1, 2, 3, todos momias de sal. El niño que salió vuelve al salón y tiene que descubrir quién falta.

El juego se alargó bastante para que todos participaran varias veces. La mayoría logró percibir quién faltaba y mostraron actitudes de respeto todo el tiempo.

Interpretación de la estrategia

Juego: "¿Quién falta?"

En esta estrategia se logró el propósito perseguido ya que la mayoría de

los niños logró percibir quién faltaba y tomaron en cuenta la existencia de los demás. Ya que debido al avance de la aplicación de las estrategias ya todos los niños se hablan y conviven más y sobre todo mostraron actitudes de respeto. No se agredieron como tampoco utilizaron frases inadecuadas.

Interpretación de la escala estimativa

Juego: "¿Quién falta?"

De los 25 alumnos, 21 o es decir un 84% siempre percibió quién faltaba. 4 alumnos un 16% casi siempre percibió quién faltaba.

Mostraron actitud de respeto 23 alumnos un 92% siempre. Un 8% 2 alumnos casi siempre mostraron actitudes de respeto.

Estrategia No. 10

"Todo el grupo baila"

PROPÓSITO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Hacer sentir a cada niño, que forma parte de un grupo y una sociedad.	* Participó con interés. * Mostró respeto.	* Observación	* Guía de observación * Escala estimativa

Guía de observación

Fecha: 3 de mayo de 2002.
Lugar: Aula escolar.
Hora: 9:00 a.m.
Participantes: Alumnos, maestra.

Propósito: Hacer sentir a cada niño, que forma parte de un grupo y una sociedad.

Indicadores:

- * Participó con interés.
- * Mostró respeto.

Juego: "Todo el grupo baila"

Al llegar al aula los niños empezaron a preguntarme que para qué llevaba la grabadora. Les contesté que porque íbamos a jugar a bailar.

Después de que termino la clase de dibujo empezaron a preguntar de nuevo cómo íbamos a jugar. Les pedí que en orden acomodáramos las bancas en rueda y que nos sentáramos donde quisiéramos. Puse la música y les pedí a Stephanie y Julia que pasaran en medio y que cuando yo aplaudiera iban a sacar a bailar a otros dos compañeros. La regla es que no se vale decir que no.

No hubo ningún problema los 23 niños que asistieron este día se pusieron a bailar, participaron con interés y mostraron respeto hacia sus compañeros en todo momento.

Interpretación de la estrategia

Juego: "Todo el grupo baila"

En la aplicación de esta estrategia se cumplió con el objetivo de hacer sentir a cada niño parte del grupo ya que bailaron todos juntos y cuando un

compañero o compañera los sacaba a bailar no presentaban ningún problema y no expresaban frases desagradables. Fue un momento de bastante convivencia el cual los niños alargaron pidiendo que se repitiera el juego varias veces.

Interpretación de la escala estimativa

Juego: "Todo el grupo baila"

De los 23 alumnos que asistieron este día, participaron siempre con interés los 23 el 100%. 19 alumnos un 82% siempre mostró respeto hacia sus compañeros. 4 alumnos un 17% casi siempre mostraron respeto hacia sus compañeros.

Estrategia No. 11

"Me llamo y me gusta"

PROPÓSITO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
A través de la convivencia, ejercitar en el niño el sentido de atención hacia las demás personas.	* Pone atención a sus compañeros * Utiliza la imaginación.	* Observación	* Guía de observación * Escala estimativa.

Guía de observación

Fecha: 17 de mayo de 2002.
Lugar: Aula escolar.
Hora: 9:00 a.m.
Participantes: Alumnos, maestra.

Propósito: A través de la convivencia, ejercitar en el niño el sentido de atención hacia las demás personas.

Indicadores:

- * Pone atención a sus compañeros.
- * Utiliza la imaginación.

Juego: "Me llamo y me gusta"

Les indiqué a los niños que guardarán todo lo que tenían sobre su banca, se emocionaron porque íbamos a jugar. Les pedí que guardarán silencio para explicarles el juego. Les entregué una tarjeta con un número del 1 al 7 para formar 7 equipos de 3 integrantes ya que ese día sólo asistieron 21 niños. Los equipos se formaron de acuerdo al número que les tocó en la tarjeta. Dicha tarjeta por el otro lado estaba dividida en dos: en una parte escribirían lo que más les gusta hacer y en la otra lo que no les gusta. Les pusieron el nombre en la parte de enfrente. Yo escogía una al azar y el niño o niña pasaba al centro a hacer con mímica lo que más les gusta y lo que no les gusta. Y su equipo tenía que adivinarlo. La mayoría de los niños pusieron atención a sus compañeros para tratar de adivinar lo que más les gustaba y lo que no. La mayoría también utilizó la imaginación para utilizar diferentes mímicas para darse a entender.

Interpretación de la estrategia

Juego: "Me llamo y me gusta"

En la aplicación de esta estrategia sí se logró el propósito marcado, ya que a pesar de que la aplicación del juego estuvo muy divertida, la mayoría de

los niños logró mantener la atención para con sus compañeros. Y utilizaron bastante su imaginación para darse a entender ante sus compañeros.

Interpretación de la escala estimativa

"Me llamo y me gusta"

Este día asistieron 21 alumnos, de ellos 16 un 76% siempre puso atención a sus compañeros. 5 alumnos un 23% casi siempre mantuvo la atención para sus compañeros.

En la utilización de su imaginación, 14 alumnos un 66% sí la utilizó siempre. 6 alumnos un 28% casi siempre utilizó la imaginación. 1 alumno un 4.7% sólo a veces utilizó la imaginación.

Estrategia No. 12

"Uno perdido, uno encontrado"

PROPÓSITO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Ejercitar la imaginación del alumno para desarrollar la creatividad.	* Participa con interés * Mostró actitudes positivas.	* Observación	* Guía de observación * Escala estimativa.

Guía de observación

Fecha: 24 de mayo de 2002.
Lugar: Aula escolar.
Hora: 9:00 a.m.
Participantes: Alumnos, maestra.

Propósito: Ejercitar la imaginación del alumno para desarrollar su creatividad.

Indicadores:

- * Participa con interés.
- * Muestra actitudes positivas.

Juego: "Uno perdido, uno encontrado"

Les pedí a los niños recoger el material de las bancas porque las íbamos a acomodar en forma de rueda. Esta vez lo hicieron rápidamente y sin tanto desorden.

Les expliqué el juego y que en este juego no se podía hablar nada absolutamente.

Le pedí a Diana Angélica que pasara al centro, le vendamos los ojos y acomodé 3 niños frente a ella, la acerqué y empezó a tocarlos con sus manos adivinó quiénes eran dos niños y con uno se equivocó. Así prosiguió el juego estaban tan interesados que todos pasaron al menos una vez a adivinar quiénes eran sus compañeros. La mayoría de los niños mostraron actitudes positivas en ningún momento ofendieron algún compañero o hicieron algún tocamiento indebido.

Interpretación de la estrategia

Juego: "Uno perdido, uno encontrado"

En la aplicación de esta estrategia se logró el propósito planeado para ella ya que los niños utilizaron su imaginación para descubrir quiénes eran sus compañeros y siempre mostraron actitudes positivas como de respeto,

cooperación hacia sus compañeros.

Interpretación de la escala estimativa

Juego: "Uno perdido, uno encontrado"

Este día asistieron 24 alumnos y los 24 un 100% participaron siempre con interés. Respecto así que mostraron actitudes positivas 21 alumnos un 87% mostró casi siempre actitudes positivas.

Estrategia No. 9

"El maratón"

PROPÓSITO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Se pretende que el niño reconozca que el trabajo realizado en conjunto, generalmente da mejores resultados.	* Participa con interés * Colabora con el equipo.	* Observación	* Guía de observación * Escala estimativa.

Guía de observación

Fecha: 26 de abril de 2002.

Lugar: Patio y aula.

Hora: 9:00 a.m.

Participantes: Alumnos, maestra.

Indicadores:

* Participa con interés.

* Colabora con el equipo.

Les indiqué a los niños que íbamos a jugar al "maratón" se emocionaron y empezaron a gritar y desordenarse. Cuando logré callarlos y que me pusieran atención les pregunté si sabían cómo se jugaba, la mayoría respondió que no. Carlos Manuel dijo que eran unas tarjetas y se debían contestar. Les dije que efectivamente que así se jugaba más o menos un maratón pero que éste era diferente que se trataba de buscar pistas y resolver problemas por equipo, otra vez empezaron a gritar y querer empezar a formar equipos. Les indiqué que primero me atendieran y luego jugaríamos, preparé unos gafetes con distintas figuritas para formar 5 equipos de 5 integrantes. El día de hoy faltó Kathia y un equipo sería de 4 integrantes. Los niños tenían gran interés de participar y no les importó quienes fueran sus compañeros de equipo nadie hizo comentarios desagradables.

Al entregarles las hojas de las indicaciones del maratón se volvió hacer desorden y empezaron a saltarse puntos. Volví a intervenir para ordenarlos. Les leí las indicaciones de manera general y entendieron ya lo que tenían que hacer. La mayoría colaboró con su equipo para ganar, resolviendo el problema de Matemáticas entre todos los miembros del equipo, escogieron a un integrante del equipo para que pasara a recoger a la dirección la bolsita de dulces, etc.

Al final de la actividad se dividieron el material escolar y los dulces sin ningún problema.

Interpretación de la estrategia

Juego: "El maratón"

A pesar del desorden que se generó en la aplicación de esta estrategia se logró el propósito planeado ya que los niños colaboraron con su equipo

para lograr un fin.

Al concluir los 5 equipos las pistas del maratón, comentaron que fue sencillo porque se ayudaron entre todos y que les gustó mucho jugar al maratón.

Interpretación de la escala estimativa

Juego: "El maratón"

Respecto a que si participaron con interés; de 24 niños 19 o un 79% siempre participó con interés. 5 niños un 20% participó casi siempre con interés. Sí colaboró con su equipo 16 niños un 66% siempre mostraron colaboración con su equipo. Y 8 niños un 33% casi siempre colaboró con su equipo.

B. Evaluación de la estrategia general de trabajo

La evaluación supone una forma específica de conocer y relacionarse con la realidad, en este caso la educativa, para tratar de favorecer cambios optimizadores en ella, se trata, sobre todo de una praxis transformadora que, para incidir en profundidad, precisa activar los resortes culturales, sociales y políticos más relevantes del contexto en el que actúa.

Dentro del sistema educativo de nuestro país se han dado cambios importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje y con ello obviamente en la evaluación, donde ya no nada más es importante medir el conocimiento que adquirió el alumno, ahora es preciso valorar el proceso de aprendizaje, al maestro y los cambios de conducta de los alumnos.

La evaluación de conductas en el alumnado es difícil porque se requiere un cambio en el maestro ya que esto implica un mayor trabajo, donde se utilizan

técnicas habituales como la observación, listas de cotejo y estimativas etc. Las cuales deben registrarse e interpretarse.

Esta alternativa se evaluará a partir de la teoría de evaluación de Wheeler y Antonia Casanova. Encontrando un punto coincidente entre ellos respecto a la evaluación; ésta constituye un elemento imprescindible para todo proyecto o programa que se desarrolle del cual buscamos mejorar la realidad que se está interviniendo.

Wheeler³¹ expone que la "evaluación" implica emitir un juicio con respecto a ciertos criterios. "Valoración será el término que se designe al proceso de investigar el nivel determinado de un grupo". En este sentido para tener éxito en el desarrollo de un proyecto o programa se deben valorar los cambios a nivel individual o grupal, los objetivos de la escuela, experiencias de aprendizaje, contenido, organización y las metodologías. Por lo tanto la conducta es más difícil de evaluar que el conocimiento; si tomamos la conducta como resultado esperado de la educación en este sentido Wheeler³² nos dice que la "evaluación ha de ser continua, coherente y comprensiva":

Continua ya que constituye una parte integral de la enseñanza en clase. Si al adelantar un paso hacia la meta se hace una valoración. Ésta puede servir para modificar o volver a valorar la meta; Así como tomar decisiones sobre el siguiente paso a dar.

Coherente por la posibilidad de que los objetivos del currículo o del proyecto presentan un tipo de jerarquía, en cuanto que pueden disponerse por

³¹ WHEELER. "La evaluación". Antología Básica. Aplicación de la alternativa de innovación. SEP. UPN. México, 2000. p. 36.

³² *Ibidem.* p. 37.

orden de importancia. Esa misma jerarquía debe estar presente en los diversos aspectos de la evaluación.

Comprensiva ya que la valoración es tan necesaria para la conducta inicial como para los resultados finales, puesto que sin ella es imposible saber si se ha operado algún cambio en la conducta. Todos los objetivos escolares deben ser valorados de alguna manera.

El éxito de la evaluación no se debe precisa y exclusivamente por el bien o mal rendimiento de los alumnos, no sólo procede del trabajo de los niños, es consecuencia de la adecuada o inadecuada organización pedagógica y de la coordinación del centro escolar.

Por otra parte Antonia Casanova³³ declara que se debe evaluar el conjunto de componentes que integran el proyecto ya que condicionan sus procesos y resultados.

Si es importante evaluar los procesos de aprendizaje, tanto o más es evaluar los procesos de enseñanza. En la que la actividad del maestro debe ser objeto de evaluación. Por ello esta alternativa también contempla la evaluación de ellos.

La evaluación formativa pretende mejorar los procesos, resulta imprescindible detectar, durante el camino, los elementos positivos y negativos que van apareciendo para afianzarlos o corregirlos respectivamente.

El mayor y el primer interés del proceso de evaluación radica en el propio

³³ CASANOVA, Antonia. "Evaluación de las unidades didácticas". Antología Básica. Aplicación de la alternativa de innovación. SEP. UPN. México, 2000. p. 63.

profesor, como profesional le ayudará a mejorar sus enfoques y su práctica en el aula. Por lo tanto yo también busco la transformación de mi práctica teniendo como medio la evaluación. Tomando en cuenta que el cuantificar no es evaluar ya que la evaluación debe reflejar lo que tienen que decir todos y cada uno de los sectores implicados e interesados en el proyecto. Por tal sentido la medición es una herramienta de la evaluación.

La evaluación debe ser ante todo útil y práctica, para lograrlo es necesario adecuarse a cada situación concreta sin empañarse en aplicar modelos pre-establecidos o recetas aprendidas, lo preciso es tener apertura a todas las posibilidades, ya que cada situación evaluativa es distinta y puede requerir distintos procedimientos.

Para evaluar el juego en el proceso de socialización es necesario:

1. Evaluación diagnóstica; conocer los conocimientos que el niño posee. Nos permite adecuar las estrategias didácticas.
2. Evaluación grupal; propicia el trabajo por equipo, la comunicación, la interacción, socialización, respeto, cooperación y responsabilidad, etc. Aspectos que se pueden evaluar.
3. Auto evaluación; al término de una actividad, primeramente será grupal, luego en equipos y finalmente individual. Donde él mismo reflexionará en sus aciertos, errores, dedicación y entusiasmo entre otras.

Para realizarla se requiere de la observación como técnica primaria y para asentar los datos se requieren los siguientes instrumentos:

1. Lista de cotejo; registro de las observaciones con rasgos determinados a evaluar por el docente.
2. La guía de observación con los indicadores necesarios para dar un seguimiento.

3. Escala estimativa; el maestro considera aspectos que debe evaluar, tomando en consideración los propósitos de la actividad. En ella se dan juicios como: bien, regular, deficiente, etc.

Por lo tanto este procedimiento de evaluación se sirve de la observación como técnica básica.

C. Interpretación de la evaluación general de las estrategias

A continuación se dan a conocer los resultados obtenidos de las actividades realizadas en el grupo de primer grado "1" de la Escuela "Primero de Mayo" No. 2534.

Respecto a la actividad planeada con los padres de familia El Taller: Rescate de juegos tradicionales. Fracasó los padres que asistieron a la reunión sólo dijeron que si pero a la hora de aplicarlo y de mandar resultados fueron pocos los que enviaron los juegos y menos los resultados. Tal vez fue la falta de tiempo, la poca experiencia en hacer reportes, que no se logró una sensibilización adecuada respecto a la importancia del juego dentro del desarrollo de los niños.

Al poner en marcha las actividades correspondientes a los primeros días, los niños se mostraron inquietos e indisciplinados al estar fuera del salón de clases, esto sucede porque muchas ocasiones, solamente se acostumbra a los niños a trabajar dentro del salón de clases, dejando de lado la oportunidad de aplicar actividades en los patios de la escuela o en sus alrededores; siendo estas experiencias adquiridas, ricas e importantes en el aprendizaje de nuevos conocimientos; para que a la vez que aprenden de todo aquello que ven y les rodea, se diviertan.

Conforme fueron en avance las situaciones de aprendizaje, éstas se

tornaron con características de más cooperación, participación y de más y mejores relaciones por parte de todo el grupo; los mismos niños, se interesan en proponer juegos que fueron muy útiles para conocer el potencial tan enorme que todos tenemos para adaptarnos a los demás.

Cada una de estas situaciones, contribuyó a que el grupo se relacionara efectivamente; pues en la mayoría de los juegos se requería formar pequeños equipos para llevarlos a cabo, pero en ningún momento se fomentó la formación de los mismos grupitos, sino que se logró que siempre rotaran todos en todos los equipos, para darles las mismas oportunidades de relacionarse con sus compañeros.

Las situaciones de socialización que permitían a los niños libertad de movimientos, les resultaron más motivantes y participaron así con mayor entusiasmo.

Algo que sorprendió grandemente, fue la enorme responsabilidad que los niños tienen para acatar las reglas de los juegos y poner en tela de juicio aquellos que no las cumplan.

El proceso de socialización avanzó positivamente, ya que los niños se empezaron a relacionar más efectivamente, a respetarse y cooperar entre ellos mismos para trabajar con una mayor responsabilidad.

El niño desde antes de nacer tiene necesidad de movimiento y éste ayuda al desarrollo biológico y mental. Por lo tanto en la enseñanza deben integrarse el grupo y el aprendizaje, ya que la integración le proporciona placer y lo motiva para lograr nuevos aprendizajes.

A pesar de que el juego es un recurso didáctico en la escuela primaria y está al alcance de todos los maestros, en ocasiones no lo aplicamos; quizá la

ansiedad de los mismos y los criterios tradicionales de la enseñanza han hecho que el maestro le preste poca importancia al juego. Que brinda los recursos necesarios para un aprendizaje integral.

Durante las primeras actividades que se llevaron a cabo, tuve que intervenir más en la organización del grupo. Pero tan pronto que los niños se sintieron en confianza y libertad, se empezaron a organizar y a expresar en forma espontánea.

Por otra parte, los alumnos al comprender que las actividades están acordes a sus intereses, necesidades y experiencias, se preocupan por tener más atención a lo que se está realizando.

Cabe señalar que la participación de los adultos en sus actividades es muy significativa en el desarrollo íntegro del educando, ya que son la primera fuente de socialización en la vida del mismo.

No se debe olvidar que el juego influye en el desarrollo físico, en la buena salud, es recreativo, sirve para el desenvolvimiento social, fomenta el espíritu de cooperación, ayuda al desarrollo intelectual, influye en la conducta: siempre y cuando se aplique oportunamente.

D. La sistematización de la evaluación de la aplicación de la alternativa

Al transcurrir el trabajo cotidiano en el aula se van presentando situaciones que a veces favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero en otras no lo favorece, por lo tanto el docente busca alternativas para superar los obstáculos. Al igual percibe que se tiene que innovar en el trabajo que realiza frente al grupo. Porque a pesar que se investigue el grupo tiene sus propias características.

A partir de que el docente se da cuenta de la situación adversa que se presenta y se propicie a corregirlo. Empieza a realizar una sistematización entendiéndola como "un proceso permanente y acumulativo de creación de conocimientos, a partir de experiencias de intervención en una realidad social".³⁴

Se realiza un proceso que parte de la práctica donde surgen distintas situaciones, que permiten descubrir que no se tiene un avance en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo que buscar la capacidad de detalla aquello que lo afecta. Para sacarlo adelante.

La sistematización tiene los siguientes momentos: El primero es una unificación de criterios en caso que se haga en un equipo de personas que estén de acuerdo que están frente a un verdadero problema, al igual cuando es una sola persona, es decir tener bien definida la problemática.

El segundo momento consiste en tener definidos los objetivos que se piensa alcanzar, el fin para que se hace la investigación, prever los posibles resultados.

El tercer momento, es la narración de lo vivido, es decir contrastar el diagnóstico pedagógico, los saberes y las experiencias previas, así como la práctica real y concreta.

El cuarto momento, es analizar e interpretar lo sucedido en la realidad, es decir, descomponerla en partes para poder establecer las causas y consecuencias. Para conseguirlo se debe comparar diversas teorías que se refieran al respecto, que autoricen a encontrar las soluciones dándose nuevas

³⁴ MORGAN, María de la Luz. Búsqueda teórica y epistemológica desde la práctica de la sistematización. UPN. Antología Básica. Innovación. México, 1995. p. 23.

alternativas que permitan generar nuevos conocimientos.

En el quinto momento se dan a conocer los nuevos conocimientos, generalmente a través de un documento escrito.

En la sistematización existe una relación entre práctica-teoría-práctica, donde el docente juega un papel fundamental porque sabe y actúa sobre la relación práctica-teoría, y él es quien construye su propia realidad y genera un único conocimiento, por ser de manera personal.

Es un proceso que merece emplear todo el empeño, de no tomarse como una actividad a la ligera, siendo lo más objetivo posible, crítico y reflexivo.

Además debe ser tomado en cuenta que la sistematización es un proceso que nunca tiene un fin, porque se supera la dificultad, pero se reconoce que existen otras que también merecen atención iniciando nuevamente el proceso; además que se puede tener en otro grupo y presentar una situación adversa similar y es posible que las alternativas no funcionen y se desarrolla de nuevo el proceso, porque el conocimiento del profesor ha evolucionado.

Una parte importante de la sistematización es el análisis que se hace durante el proceso.

Se presenta enseguida el método de sistematización de Mercedes Gagnetten, el cual también me sirvió de apoyo para conformar mi propio método de sistematización.

1. El método de sistematización de la práctica

El método de sistematización de la práctica da la oportunidad al maestro

de llenar la práctica del educador a una perspectiva liberadora. El proceso es entendido como los pasos a seguir mediante los cuales la práctica desarrolla la teoría, tomando como marco general el método dialéctico.

La transformación se lleva a cabo mediante el seguimiento del trabajo, dividido en siete fases:

1. Reconstrucción. Relato descriptivo de lo actuado, sentido y pensado al aplicar las actividades.
2. Análisis. Separación de los datos obtenidos en la interpretación de cada actividad a fin de llegar a comprender el todo a través de la comprensión de sus partes.
3. Interpretación. Es la síntesis obtenida del análisis por la reunión de sus partes (unificar).
4. Conceptualización. Es la unificación de las diversas interpretaciones a un todo, así como también es la reconstrucción teórica de los elementos percibidos, tematizados e interpretación de las fases anteriores.
5. Generalización. Es extraer lo universal de lo particular, extraer la esencia ya que permite la formulación de aproximaciones teóricas incorporables a las ya existentes, se logra mediante la confrontación de las conceptualizaciones realizadas.
6. Conclusiones. Es el establecimiento de una relación objetiva global de todas las fases anteriores. Incluye también la evaluación e implica remirar los objetivos planteados en relación con los logros alcanzados.
7. Propuestas. Son las sugerencias que se hacen una vez concluido el trabajo de las fases anteriores. En ellas se dan alternativas para la solución de la problemática enfrentada en la práctica real.

El Método de sistematización de la práctica (Mercedes Gagneten)

FASES							
	RECONSTRUCCIÓN DE LA REALIDAD	ANÁLISIS	INTERPRETACIÓN	CONCEPTUALIZACIÓN	GENERALIZACIÓN	CONCLUSIONES	PROPUESTAS
¿Qué es?	Recordar o revivir los acontecimientos de la aplicación de la alternativa.	Procedimiento de reconstrucción de la estrategia aplicada. Aislar los elementos para ser vistos bajo una nueva perspectiva.	Dar sentido a la evaluación de la alternativa. Mediando la utilización de lo subjetivo y objetivo.	Unir las diferentes interpretaciones surgidas de la interpretación de la alternativa. Es la reconstrucción teórica.	Resultado de diferentes conceptualizaciones previas realizadas en un mismo espacio y tiempo.	Establecer una relación objetiva (de la alternativa aplicada) de la cual surjan o se complementen.	Son soluciones alternativas que se pueden poner en práctica.
¿Para qué?	Para ver de manera objetiva los acontecimientos.	Para comprender el todo a través de sus elementos. Analizar los supuestos básicos.	Para dar objetividad a la evaluación de la alternativa.	Para confrontar las conceptualizaciones logradas con la alternativa aplicada.	Para formular aproximaciones teóricas incorporables a las ya existentes, que al surgir de la alternativa permite en la aplicación de nuevas alternativas no partir de cero.		
¿Por qué?	Se necesita conocer para ser consciente de los momentos vividos.	Nos permite una reflexión metodológica de la práctica.	Se tiene que investigar la acción entre la temática surgida de la alternativa y la teoría construida. Con sus hallazgos positivos y negativos.	Establecer una relación entre la temática surgida de la alternativa y la teoría construida.	No individualizar una situación o un problema en diferentes espacios durante un tiempo determinado.		
¿Cómo?	leyendo los reportes, las evaluaciones, interpretaciones e instrumentos.	Descomponer el todo en sus partes significativas en unidades de análisis.	A través de la sistematización de la alternativa para integrar el saber que sirva.	Guiarse por una lógica determinada en sí la dialéctica.	Primer paso: identificar las constantes conceptuales dadas en el proceso de la alternativa. Confrontar con otras experiencias.		

2. Mi propio método de sistematización

Hablar de descubrir el conocimiento no significa descubrir algo nuevo para todos, sino para uno mismo basado en su práctica, el MSP me permitió llegar hacer de la aplicación de mis estrategias una reconstrucción de los hechos, un recuento de las actividades y actitudes que favorecieron o entorpecieron el propósito de la estrategia. Se hizo un análisis en el cual me di a la tarea de separar los datos más sobresalientes o coincidentes apoyándome no sólo en mi memoria, también en las interpretaciones de la evaluación. Con el fin de llegar a comprender el todo a través de la comprensión de las partes.

Para la interpretación después de la síntesis y el análisis correspondientes me di a la tarea de elaborar una unificación más detallada y precisa para poder pasar a la parte más pesada del proceso, llegar a la conceptualización donde la unificación de todas las interpretaciones para integrarlo a un todo, apoyándome no sólo en mi propio criterio sin perder la reconstrucción teórica para llegar finalmente a la abstracción superadora de las fases anteriores.

Para poder llegar a las conclusiones fue necesario relacionar objetivamente todas las fases del MSP, incluyendo la evaluación en el recuento de los propósitos planteados en relación con los logros alcanzados y finalmente llegar al punto de proponer, y el hecho de sugerir en base a mi experiencia apoyándome en el resultado de todo proceso de investigación, dando a conocer las alternativas con las cuales logré innovar mi práctica docente.

Se retomarán las siete fases que propone Mercedes Gagneten. Empezando por hacer una reconstrucción de la realidad donde voy a recordar o revivir los acontecimientos de la aplicación de las actividades o estrategias de la alternativa. Para ver de una manera objetiva los conocimientos y conocer más a fondo los momentos vividos. Dándome la tarea de leer los reportes de evaluaciones, interpretaciones e instrumentos.

Posteriormente se hará un análisis aislando los elementos, los cuales se observarán bajo una nueva perspectiva. Para comprender el todo a través de sus elementos, permitiéndome así una reflexión metodológica de la práctica al descomponer el todo en sus partes significativas en unidades de análisis.

Mediante la interpretación daré sentido a la evaluación de la alternativa mediando lo subjetivo y objetivo. Para buscar una mayor objetividad de la misma. Investigando la acción entre la temática surgida de la alternativa y la teoría construida con sus hallazgos positivos y negativos.

Por medio de la conceptualización voy a unir las diferentes interpretaciones para elaborar una reconstrucción teórica y así confrontar las conceptualizaciones logradas con la alternativa aplicada. Estableciendo una relación entre la temática surgida de la alternativa y la teoría construida guiándome por el método dialéctico.

El resultado de diferentes conceptualizaciones previas realizadas en un mismo espacio y tiempo me llevará a la generalización. Para formular aproximaciones teóricas incorporables a las ya existentes. Que al surgir de la alternativa permiten en la aplicación de otras nuevas no partir de cero.

Para llegar a las conclusiones estableceré relaciones objetivas de la alternativa aplicada de la cual surjan o se complementen.

Para finalizar con una propuesta que brinde soluciones alternativas que se puedan poner en práctica.

E. Esquema de conceptualización de categorías



F. Resultados de las categorías

1. La socialización a través del juego

El juego es una herramienta para la socialización del niño dentro y fuera del aula. También le permite al docente abrir un vínculo de comunicación diferente con los alumnos, ya que su relación se hace más afectiva, le permite

conocer desde otra perspectiva a sus alumnos y observar los reflejos de las relaciones familiares y del entorno donde el niño se desarrolla. Dando al docente la oportunidad de apoyar más a los niños tanto en el plano de la socialización y el aprendizaje. Este tipo de actividades permite una transformación de la práctica docente haciéndola más divertida y sobre todo provechosa para los alumnos.

En el salón de clases mediante la interacción y el juego se da una convivencia privilegiada porque es donde se aprende a respetar las reglas y se adquieren los hábitos de cooperación y responsabilidad que más tarde serán necesarios para la vida social.

Debe de despertarse el gusto por el juego en común desde el momento que los niños se incorporan en la escuela, lugar donde se proporcionarán todas aquellas situaciones en las que sea posible trabajar el hábito de actuar y pensar en común.

La teoría psico-genética considera al juego como la expresión y la condición para el desarrollo del niño.

Oscar A. Zapata en su libro *Aprender jugando en la escuela primaria* cita lo siguiente:

*El juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad como lo investigó H. Wallon y es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia como lo demostró J. Piaget. Es también un equilibrador de la afectividad y permite al niño su socialización y la incorporación de su identidad social.*³⁵

³⁵ ZAPATA, A. Oscar. "Aprender jugando en la escuela primaria". p. 11.

2. Interés de los niños del gusto por jugar (punto de partida)

Cuando el niño siente interés por lo que está haciendo va a encontrar un significado y va a ser trascendente para él. Cuando muestra desinterés hace las cosas por hacerlas y en consecuencia se le dificultan más las cosas.

El interés en el ser humano es fundamental ya que toda actividad que se realiza tiene un fin.

Es una motivación intrínseca que provoca el placer a una persona al realizar una actividad. Como lo expresa Rosario Ortega:

"Los Juegos surgen espontáneamente al interés del niño".³⁶

Ya que la mayoría de los niños pasan por etapas o fases que sin ser estáticas ninguna de ellas en términos de tiempo calculado le van permitiendo cambios en los órdenes físico, psíquico, emotivo, intelectual y de socialización. La capacidad de desplazamiento en su interés por el juego es evidente y paulatinamente con mejores oportunidades de participación.

3. Respeto a las diversas opiniones de los demás en la convivencia cotidiana

Los niños al convivir entre sí sin presiones de los adultos se dan relaciones de respeto. Donde descubren diversas opiniones que se van mezclando en el convivir cotidiano y las van aceptando tal y cual se presentan.

Según lo expresa Piaget:

³⁶ ORTEGA, Rosario. "Jugar y aprender". Edit. Díada. 3ra. Edición. p. 181.

Las reglas espontáneas proceden de la socialización, producto directo de los juegos. Que son regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados. Las cuales se respetan." "Las características del juego social de los niños es la puntual obediencia a la ley; Las reglas se han establecido y hay que cumplirlas. Una falta es sancionada inmediatamente por todos los jugadores.³⁷

4. Cooperación, ayuda mutua entre los niños para resolver diferentes problemas

La cooperación se da en la interacción social dentro del aula ya que se labora de manera conjunta, prestándose ayuda mutua de una forma organizada teniendo un fin y objetivos del grupo. Para los niños es gratificante descubrir que si el trabajo que se realizó es bueno o excelente lo será también para cada uno de los integrantes del grupo.

Oscar A. Zapata afirma: Entre los 6 y 7 años los grupos son más durables y aparecen los juegos sociales. Es en el grupo de niños de su misma edad, donde el egocentrismo infantil es derrotado de manera más contundente y en donde aparecerá la cooperación. La afirmación de los sentimientos de fraternidad y amistad".³⁸

5. Responsabilidad (autonomía) de los niños para actuar de acuerdo a su conciencia

El reconocimiento que tiene cada niño para actuar de acuerdo con su conciencia, su forma de pensar y su voluntad. Por lo tanto el niño disfruta la facultad de dirigirse por sí mismo de acuerdo como considera él que debe ser. Es responsable de sus actos.

³⁷ Op. Cit. ZAPATA, A. Oscar. p. 29, 31.

³⁸ Ibídem. p. 27.

Jean Chateau citado por Oscar A. Zapata en su libro "Aprender jugando en la escuela primaria". Nos dice: "El niño ama la regla; en ella encuentra el instrumento más seguro de su afirmación; Por medio de ella manifiesta la permanencia de su ser, su voluntad, su autonomía".³⁹

La autonomía supone reconocer la capacidad que tiene cada niño para acatar de acuerdo a su conciencia, su forma de pensar y su voluntad. Asumiendo que la conciencia no es algo puramente individual y aislado de la realidad. La conciencia se forma en la relación con los demás y la manera de sentir del niño es el resultado de lo que él construye y descubre con en el diálogo y la interacción. La autonomía personal tiene carácter social.

³⁹ *Ibíd.* p. 28.

IV. PROPUESTA DE INNOVACIÓN

Por medio del proceso de investigación que he llevado a cabo me es posible elaborar una propuesta de innovación. Ya que esta parte de la labor cotidiana donde se desempeña el trabajo diario, pero el cual se debe fundamentar con teoría para aplicarlo en el aula, lo que permite ver la estrecha relación que existe entre la práctica-teoría-práctica.

Primeramente fue necesario detectar un problema, lo cual se realizó a través de un diagnóstico pedagógico; continuando con una fundamentación que permitió entender las características y necesidades de los escolares, el papel que juegan los profesores en el proceso de formación de los niños, las familias de los mismos, dando origen al apartado de los sujetos de estudio, pero de manera simultánea fue conveniente adquirir información sobre el objeto de estudio, en este caso la utilización del juego como alternativa para la socialización.

Todo ello permitió la elaboración de estrategias con la finalidad de atacar el problema; Después de que se aplicaron se analizaron los resultados de estas para posteriormente sustentar los resultados por medio de una conceptualización.

Finalmente, después de realizar la sistematización me permite llegar a la siguiente propuesta para innovar la práctica docente.

- * Abrir una comunicación con los padres de familia para sensibilizarlos de la importancia del juego dentro del aula como agente de socialización y

aprendizaje. Utilizando éste en las reuniones que se realicen con ellos y así corroboren los beneficios que pueden tener sus hijos por medio de su propia experiencia.

- * Formar una ludoteca en la escuela invitando a los padres de familia en la formación de la misma. Esto con el fin de que por medio de un taller en conjunto con los padres de familia, el maestro y alumnos se elaboren juguetes y una guía con diferentes juegos. Y elaborar un rol para que los padres de familia atiendan en alguna ocasión la ludoteca y darles la oportunidad de una convivencia diferente con sus hijos.

- * Invitar al docente a utilizar el juego dentro del aula con el fin de socializar a su grupo tomando en cuenta las siguientes sugerencias:
 - a. Que los juegos estén adecuados a la edad o al grado de los niños ya que esto facilita su ejecución.

 - b. Que el tiempo destinado al juego sea acorde a la reacción física y emotiva de los alumnos.

 - e. Despertar el interés inmediato en el juego. Si se observa que el entusiasmo por el juego decae deberá suspenderse o cambiarse por otro juego con el objeto de que los niños queden con deseos de volver a jugar.

 - d. Preparar el material con anterioridad si se requiere para evitar improvisaciones.

- * En la aplicación de los juegos el docente deberá tener las siguientes actitudes:

- a. Tratar de no irritarse, tener voluntad, así los niños se desenvolverán en un ambiente de confianza. Y ellos mostrarán disposición y deseo de jugar sin presiones. El docente debe convertirse en un compañero para que los niños lo vean como un igual y actúen entonces de manera natural y espontánea.
- b. Mantener vivo el interés de los niños en el juego. Ya que si no se mantiene éstos actuarán sólo por obedecer y se perderá la esencia del juego que es el placer del niño.
- c. Tratar de obtener actitudes positivas de respeto, cooperación, responsabilidad, armonía etc. Todo lo que contribuya a la formación integral del niño.
- d. No ser autoritarios, ya que al serlo se estará perdiendo la posibilidad de que el juego sea eso, juego.
- e. Propiciar el juego limpio para sentar las bases en la formación de ciudadanos respetuosos y responsables.
- f. Fomentar el espíritu de grupo ya que estas actitudes permitirán al niño una mayor integración al grupo en el cual se desenvuelven ya sea la familia, el grupo y en su futuro trabajo.
- g. Crear una atmósfera agradable para los juegos abriendo espacios adecuados para realizarlos.
- h. Aceptar sugerencias para modificar o proponer juegos nuevos.

Éstos son los puntos esenciales de mi propuesta, y los que considero pueden ser generales; No obstante este proyecto me permitió conocer cómo orientar asuntos particulares a los sujetos participantes del proyecto, por ejemplo a los padres de familia, a los niños, a compañeros maestros y personales.

CONCLUSIONES

El proceso de investigación ha concluido, en este tiempo se han seguido determinados pasos, y en éste se da a conocer lo sucedido durante el citado proceso.

No fue sencillo determinar un problema, ya que cotidianamente se presentan distintos problemas, por lo cual se tuvo que jerarquizar y escoger el que se consideraba que estaba afectando más la práctica docente.

Para lograrlo se tuvo que asumir una actitud diferente a la que se estaba acostumbrado, ya que se asumió la tarea de investigador con una gran responsabilidad ya que también formaba parte de la misma.

Se buscó información para abrir una visión más amplia y acceder a nuevas corrientes psicológicas y pedagógicas, actuando por medio de la investigación-acción ya que ésta parte precisamente de la práctica misma, donde se reflexionó ampliamente sobre el trabajo que se desempeña diariamente. Surgiendo así la necesidad de buscar y proponer alternativas.

Las características tan específicas que presenta el centro escolar me llamó la atención en particular la falta de socialización no solamente de mi grupo sino en la escuela en general ante la indiferencia de los demás docentes y padres de familia. Se pensó que era conveniente fomentar ésta primeramente en mi grupo.

Una vez que se tuvo cuál era el problema se elaboró un apartado con referencia a la utilización del juego como alternativa para la socialización del

grupo. Exigiendo la revisión de diversos documentos para la conformación.

Posteriormente se ubicó la investigación dentro de la praxis creadora, en el paradigma crítico-dialéctico, en el modelo centrado en el análisis con un enfoque situacional; debido a que el educador es el responsable de un grupo que atiende y que muestra característica que lo diferencian de cualquier otro, que tiene sus propias necesidades que se deben satisfacer.

Para poder proponer cambios que favorezcan al desempeño de los niños. La mejor manera de iniciar es modificando mis propias estructuras. Dándome la oportunidad de protagonizar nuevas formas de enseñanza.

La investigación se ubicó dentro de un tipo de proyecto siendo éste el de acción docente, porque los protagonistas de la problemática son el docente, el alumno y la comunidad escolar.

Al tener claros los objetivos que se buscaba alcanzar se elaboró una alternativa proponiendo 12 estrategias de trabajo con el fin de utilizar el juego como alternativa para favorecer la socialización.

Al reflexionar sobre el trabajo que se ha hecho a lo largo del proceso queda muy claro que el docente juega un papel muy importante en la propuesta de innovación.

Fue muy significativo haber realizado las estrategias de trabajo tratando de apegarme lo más posible a la idea original, ya que existen factores internos y externos que perturban u obstaculizan el desarrollo de las mismas.

El lograr que los niños avanzaran en el proceso de socialización abre un abanico de nuevas oportunidades para seguir trabajando en este aspecto. Sobre todo con una nueva expectativa como docente al vivir la experiencia de

la transformación no solamente de mi práctica docente, ya que como persona, ser humano descubrí que es más placentero trabajar en un ambiente agradable donde se dan relaciones de respeto, cooperación y se tiene responsabilidad. Ahora me corresponde hacer extensivo este proceso a los padres de familia y a los docentes. Ya que algunos tienen la idea o no le dan importancia al juego, incluso sugieren prohibirlo ya que argumentan que les resta tiempo para pensar o para hacer tareas mecánicas.

El juego es una preparación para la vida y debe considerarse como herramienta valiosa de socialización dentro y fuera del aula.

Tomando en cuenta que vivimos en una comunidad que está regida por reglas, vemos en el juego un gran auxiliar para que el niño aprenda a socializarse ya que dentro del juego también tiene que acatar reglas, interpretar instrucciones, respetar las ideas de los demás, propiciando actitudes de respeto, cooperación y responsabilidad dentro y fuera del aula escolar.

El juego infantil es una forma de expresión, elemento de socialización, herramienta de conocimiento que ajusta y equilibra la afectividad. Resulta un medio esencial de organización que desarrolla y afirma la personalidad.

El niño a través del juego, incorpora los roles, normas, pautas de conducta, etc., de su estructura social y medio familiar al que pertenece.

Y así favorece su proceso de socialización dándose en el grupo sentimientos de solidaridad y de integración cooperativa.

La vida social en el grupo de niños se fundamenta para su desarrollo y su formación integral.

Para Freud, por medio del juego el niño conforma su futura personalidad y a la vez es el mejor elemento de equilibrio psíquico.

Por último no se debe olvidar que el juego influye en el desarrollo integral del niño aplicándolo oportunamente con un fin determinado.

También considero que la obligatoriedad que constituyó desarrollar el proyecto me forzó a innovar aspectos de mi práctica profesional a los cuales prefería ignorarlos por ejemplo la evaluación, la sistematización y el trabajo fundamentado en las teorías.

BIBLIOGRAFÍA

ÁRIAS, Ochoa Marcos Daniel. El diagnóstico pedagógico. En: Antología Básica. Valoración de la práctica docente. 1994. p. 42 y 43.

ÁRIAS, Ochoa Marcos Daniel. El proyecto pedagógico de acción docente. Antología Básica. Hacia una innovación. UPN. Plan 1994. p. 63-84.

ARROYO, Garrido Saturnino (1993). "La teoría del aprendizaje significativo". En: Teoría y práctica de la escuela actual. Siglo XXI. España Editores. p. 47-67.

BARABTARLO, Anita y Zedansky. "A manera de prólogo, introducción, socialización, educación y aprendizaje grupal e investigación-acción. Antología Básica. Proyecto de innovación. UPN. 1994. p. 85.

CASANOVA, Antonia. "Evaluación de las unidades didácticas". Antología Básica. Aplicación de la alternativa de innovación. UPN. 1994. p. 63.

CHARLES, Delorme. "Las corrientes pedagógicas". Antología Complementaria. Hacia la innovación. UPN. 1994. p. 37.

CRAIG, Grace. Desarrollo psicológico. Cuarta Edición. Edit. Prentice-Hall. Hispanoamericana, S.A. 1988. p. 148.

DANOFF, Judith; Bicky, Bribarty; Barr, Elinor "Indicación con los niños". Primera Edición. Edit. Trillas. México. 1982. p. 111.

- FICHTER, Joseph. Sociología. Edit. Herder. Barcelona 1966. p. 36 y 37.
- GILES, Ferry. "Aprender, reprobarse, comprender". Antología Básica. Proyecto de innovación. UPN. 1994. p. 49.
- MORGAN, María de la Luz. "Búsqueda teórica y epistemológica desde la práctica de la sistematización". Antología Básica. Innovación. UPN. 1994. p. 23.
- NÁGERA, Humberto. Educación y desarrollo emocional del niño. Segunda Edición. México 1979. p. 73.
- NEWMAN, B; Newman, P. Desarrollo del niño. Primera Edición. Edit. Limusa. México 1985. p. 324-325.
- OROPEZA, Monterrubio Rafael. "Los obstáculos al pensamiento creativo. La educación. En: Creatividad e innovación empresarial. Antología Básica. Hacia la innovación. UPN. 1994. p. 53.
- ORTEGA, Rosario. "Serie práctica" Jugar y aprender. Una estrategia de intervención educativa.
- SACRISTÁN, Gimeno y A. J. Pérez. "Qué son los contenidos de la enseñanza". Antología Básica. Proyecto de innovación. UPN. 1994. p. 113.
- SCHEMELKES, Sylvia. Fundamentos teóricos de la investigación participativa. CREFAL, (Minero). México, 1984. p. 17.
- TORSTEN, Husén. "Las estrategias de innovación en materia de educación". Antología Básica. Hacia la innovación. UPN. 1994. p. 51.

Unidad de servicios técnicos. El juego como recurso didáctico. p. 6-21.

USTEP. Unidad de Servicios Técnicos Básica de Educación Primaria. El juego como recurso didáctico. p. 3.

VELASCO, Fernández Hugo Mauricio. La nueva escuela. Primera Edición. Edit. B. Costa Amic. México, 1973. p. 125.

WHELEER. "La evaluación". Antología Básica. Aplicación de la alternativa de innovación. UPN. 1994. p. 36.

ZAPATA, A. Oscar. Aprender jugando en la escuela primaria. Didáctica de la Psicología Genética. p. 11-31.

ANEXOS

ANEXO 1

LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL PADRE	ENVIARON EL JUEGO	EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS EN EL MES DE ABRIL	EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS EN EL MES DE MAYO
Melodía Villalba	Sí	Sí	
Patricia Solís	Sí		
Manuela Tarango	Sí		
Lucero Domínguez	Sí		
Angélica Enríquez	Sí		
Sujei Moreno	Sí	Sí	
Silvia Lerma			
Andrés Ortiz			
Gloria Muñoz			
María Renova	Sí	Sí	
César Serrano			
Graciela Guajardo			
Rosa Irma Torres			
Isabel Veleta	Sí		
Rubén Acosta			
Refugio Ortiz	Sí		
Verónica Chávez	Sí	Sí	
Blanca Luján	Sí		
María E. Chávez			
Guadalupe Muñoz	Sí		
Irma Adame			
Nicolasa Taxis			
Hilda Luján P.			
Lucia Pedroza			
Patricia Vargas			

ANEXO 2

LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL PADRE	ASISTENCIA	INTERÉS	PARTICIPACIÓN
Melodía Villalba	Sí	Sí	Sí
Patricia Solís	Sí	Sí	Sí
Manuela Tarango	Sí	Sí	Sí
Lucero Domínguez	Sí	Sí	Sí
Angélica Enríquez	Sí	Sí	Sí
Sujei Moreno	Sí	Sí	Sí
Silvia Lerma			
Andrés Ortiz			
Gloria Muñoz	Sí	Sí	Sí
María Renova	Sí	Sí	Sí
César Serrano	Sí	Sí	Sí
Graciela Guajardo	Sí	Sí	Sí
Rosa Irma Torres	Sí	No	Sí
Isabel Veleta			
Rubén Acosta			
Refugio Ortiz			
Verónica Chávez	Sí	Sí	Sí
Blanca Luján	Sí	Sí	Sí
María E. Chávez	Sí	Sí	Sí
Guadalupe Muñoz	Sí	Sí	Sí
Irma Adame	Sí	No	Sí
Nicolasa Taxis			
Hilda Luján P.	Sí	Sí	Sí
Lucia Pedroza			
Patricia Vargas	Sí	No	Sí

ANEXO 3

JUGAR CON GLOBOS

Escala estimativa

- (1) A veces
- (2) Casi siempre
- (3) Siempre

NOMBRE	COMPARTE EL ESPACIO	COOPERA CON SU COMPAÑERO
Salvador	2	1
Daniel	2	2
Ernesto Eduardo	3	3
Joseph Carlos	1	2
Carlos G. Gaona	3	3
Carlos Feliz	1	2
Yonathan Yair	3	3
Eduardo	1	2
Carlos Mario	1	1
Jesús Ricardo	3	3
Carlos Manuel	3	3
Ricardo Ismael	3	3
Ricardo Uriel	3	3
Carlos G. Veleta	1	1
Norma Jacqueline	3	3
Julia Irene	3	3
Stephanie	3	3
Diana Angélica	2	2
Gloria Carolina	2	3
Claudia Andrea	3	3
Diana Laura	3	3
Lucero Elizabeth	2	2
Lesli Dallana	3	3
Kathia Marcela	2	2
Yaelhi	3	3

ANEXO 4

LOS ESPEJOS

Lista de cotejo

Sí
No

NOMBRE	SE RELACIONA CON LOS COMPAÑEROS	UTILIZA FRASES AFECTIVAS
Salvador	Sí	Sí
Daniel	Sí	Sí
Ernesto Eduardo	Sí	Sí
Joseph Carlos	Sí	No
Carlos G. Gaona	Sí	Sí
Carlos Feliz	Sí	Sí
Yonathan Yair	Sí	Sí
Eduardo	Sí	Sí
Carlos Mario	No	No
Jesús Ricardo	Sí	Sí
Carlos Manuel	Sí	Sí
Ricardo Ismael	Sí	Sí
Ricardo Uriel	Sí	Sí
Carlos G. Veleta	No	No
Norma Jacqueline	Sí	Sí
Julia Irene	Sí	Sí
Stephanie	Sí	Sí
Diana Angélica	Sí	No
Gloria Carolina	Sí	Sí
Claudia Andrea	Sí	Sí
Diana Laura	Sí	Sí
Lucero Elizabeth	No	No
Lesli Dallana	Sí	Sí
Kathia Marcela	Sí	Sí
Yaelhi	Sí	Sí

ANEXO 5

FORMACIÓN DE GRUPOS

Escala estimativa

- (1) A veces
- (2) Casi siempre
- (3) Siempre

NOMBRE	COMPARTIÓ EL ESPACIO	COOPERÓ CON LOS DEMÁS	PLATICA SOBRE EL JUEGO
Salvador	3	3	1
Daniel	3	3	1
Ernesto Eduardo	3	3	2
Joseph Carlos	3	2	1
Carlos G. Gaona	3	3	1
Carlos Feliz	3	3	2
Yonathan Yair	3	3	1
Eduardo	3	2	2
Carlos Mario	2	1	1
Jesús Ricardo	3	2	1
Carlos Manuel	3	3	2
Ricardo Ismael	3	2	1
Ricardo Uriel	3	3	2
Carlos G. Veleta	2	1	2
Norma Jacqueline	3	3	2
Julia Irene	3	3	2
Stephanie	3	3	2
Diana Angélica	3	3	1
Gloria Carolina	3	3	2
Claudia Andrea	3	3	2
Diana Laura	3	3	1
Lucero Elizabeth	3	3	2
Lesli Dallana	3	3	2
Kathia Marcela	3	3	2
Yaelhi	3	3	2

ANEXO 6

VISITAR AL VECINO

Escala estimativa

- (1) A veces
- (2) Casi siempre
- (3) Siempre

NOMBRE	UTILIZA FRASES ADECUADAS DE SALUDO
Salvador	2
Daniel	3
Ernesto Eduardo	3
Joseph Carlos	1
Carlos G. Gaona	2
Carlos Feliz	2
Yonathan Yair	3
Eduardo	3
Carlos Mario	1
Jesús Ricardo	2
Carlos Manuel	3
Ricardo Ismael	1
Ricardo Uriel	3
Carlos G. Veleta	2
Norma Jacqueline	3
Julia Irene	3
Stephanie	3
Diana Angélica	2
Gloria Carolina	3
Claudia Andrea	3
Diana Laura	3
Lucero Elizabeth	3
Lesli Dallana	3
Kathia Marcela	3
Yaelhi	3

ANEXO 7
SECRETO PELIGROSO

Lista de cotejo

Sí
No

NOMBRE	MOSTRÓ RESPONSABILIDAD PARA GUARDAR EL SECRETO
Salvador	Sí
Daniel	Sí
Ernesto Eduardo	Sí
Joseph Carlos	No
Carlos G. Gaona	Sí
Carlos Feliz	Sí
Yonathan Yair	Sí
Eduardo	Sí
Carlos Mario	Sí
Jesús Ricardo	Sí
Carlos Manuel	Sí
Ricardo Ismael	Sí
Ricardo Uriel	Sí
Carlos G. Veleta	Sí
Norma Jacqueline	Sí
Julia Irene	Sí
Stephanie	Sí
Diana Angélica	Sí
Gloria Carolina	Sí
Claudia Andrea	Sí
Diana Laura	Sí
Lucero Elizabeth	Sí
Lesli Dallana	Sí
Kathia Marcela	Sí
Yaelhi	Sí

ANEXO 8

OTROS NO LO VEN IGUAL

Escala estimativa

- (1) A veces
- (2) Casi siempre
- (3) Siempre

NOMBRE	PARTICIPÓ CON INTERÉS	DIO SUS PUNTOS DE VISTA
Salvador	2	1
Daniel	3	3
Ernesto Eduardo	3	3
Joseph Carlos	3	2
Carlos G. Gaona	2	3
Carlos Feliz	2	3
Yonathan Yair	3	3
Eduardo	3	3
Carlos Mario	1	3
Jesús Ricardo	2	2
Carlos Manuel	3	3
Ricardo Ismael	3	3
Ricardo Uriel	3	3
Carlos G. Veleta	2	3
Norma Jacqueline	3	3
Julia Irene	3	3
Stephanie	3	3
Diana Angélica	2	3
Gloria Carolina	3	3
Claudia Andrea	3	3
Diana Laura	3	2
Lucero Elizabeth	2	3
Lesli Dallana	3	3
Kathia Marcela	3	3
Yaelhi	3	3

ANEXO 9

¿QUIÉN FALTA?

Escala estimativa

- (1) A veces
- (2) Casi siempre
- (3) Siempre

NOMBRE	PERCIBIÓ QUIÉN FALTA	MOSTRÓ ACTITUD DE RESPETO
Salvador	3	3
Daniel	3	3
Ernesto Eduardo	3	3
Joseph Carlos	3	3
Carlos G. Gaona	3	3
Carlos Feliz	3	3
Yonathan Yair	2	3
Eduardo	3	3
Carlos Mario	2	2
Jesús Ricardo	2	2
Carlos Manuel	3	3
Ricardo Ismael	3	3
Ricardo Uriel	3	3
Carlos G. Veleta	2	3
Norma Jacqueline	3	3
Julia Irene	3	3
Stephanie	3	3
Diana Angélica	3	3
Gloria Carolina	3	3
Claudia Andrea	3	3
Diana Laura	3	3
Lucero Elizabeth	3	3
Lesli Dallana	3	3
Kathia Marcela	3	3
Yaelhi	3	3

ANEXO 10

MARATÓN

Escala estimativa

- (1) A veces
- (2) Casi siempre
- (3) Siempre

NOMBRE	PARTICIPA CON INTERÉS	COLABORO CON EL EQUIPO
Salvador	3	2
Daniel	3	3
Ernesto Eduardo	3	3
Joseph Carlos	3	2
Carlos G. Gaona	3	3
Carlos Feliz	3	2
Yonathan Yair	3	3
Eduardo	3	3
Carlos Mario	3	2
Jesús Ricardo	3	2
Carlos Manuel	3	3
Ricardo Ismael	3	3
Ricardo Uriel	2	3
Carlos G. Veleta	2	2
Norma Jacqueline	3	3
Julia Irene	3	3
Stephanie	3	3
Diana Angélica	2	2
Gloria Carolina	2	2
Claudia Andrea	3	3
Diana Laura	3	3
Lucero Elizabeth	2	2
Lesli Dallana	3	3
Kathia Marcela		
Yaelhi	3	3

ANEXO 11

TODO EL GRUPO BAILA

Escala estimativa

- (1) A veces
- (2) Casi siempre
- (3) Siempre

NOMBRE	PARTICIPA CON INTERÉS	MOSTRÓ RESPETO
Salvador		
Daniel	3	3
Ernesto Eduardo	3	3
Joseph Carlos	3	3
Carlos G. Gaona	3	3
Carlos Feliz	3	2
Yonathan Yair	3	3
Eduardo	3	3
Carlos Mario		
Jesús Ricardo	3	3
Carlos Manuel	3	3
Ricardo Ismael	3	3
Ricardo Uriel	3	2
Carlos G. Veleta	3	2
Norma Jacqueline	3	3
Julia Irene	3	3
Stephanie	3	3
Diana Angélica	3	3
Gloria Carolina	3	3
Claudia Andrea	3	3
Diana Laura	3	2
Lucero Elizabeth	3	3
Lesli Dallana	3	3
Kathia Marcela	3	3
Yaelhi	3	3

ANEXO 12

ME LLAMO Y ME GUSTA

Escala estimativa

- (1) A veces
- (2) Casi siempre
- (3) Siempre

NOMBRE	PARTICIPA CON INTERÉS	MOSTRÓ RESPETO
Salvador		
Daniel	3	3
Ernesto Eduardo	3	3
Joseph Carlos	2	2
Carlos G. Gaona	3	3
Carlos Feliz	2	2
Yonathan Yair	3	3
Eduardo	3	1
Carlos Mario		
Jesús Ricardo	3	2
Carlos Manuel	3	3
Ricardo Ismael	2	2
Ricardo Uriel	3	3
Carlos G. Veleta	2	3
Norma Jacqueline	3	3
Julia Irene	3	3
Stephanie	3	3
Diana Angélica	3	2
Gloria Carolina	2	2
Claudia Andrea	3	3
Diana Laura	3	3
Lucero Elizabeth	2	3
Lesli Dallana	3	3
Kathia Marcela		
Yaelhi	3	3

ANEXO 13

UNO PERDIDO, UNO ENCONTRADO

Escala estimativa

- (1) A veces
- (2) Casi siempre
- (3) Siempre

NOMBRE	PARTICIPA CON INTERÉS	MOSTRÓ RESPETO
Salvador		
Daniel	3	3
Ernesto Eduardo	3	3
Joseph Carlos	3	2
Carlos G. Gaona	3	3
Carlos Feliz	3	3
Yonathan Yair	3	3
Eduardo	3	3
Carlos Mario	3	2
Jesús Ricardo	3	3
Carlos Manuel	3	3
Ricardo Ismael	3	3
Ricardo Uriel	3	3
Carlos G. Veleta	3	3
Norma Jacqueline	3	3
Julia Irene	3	3
Stephanie	3	3
Diana Angélica	3	3
Gloria Carolina	3	3
Claudia Andrea	3	2
Diana Laura	3	3
Lucero Elizabeth	3	3
Lesli Dallana	3	3
Kathia Marcela	3	3
Yaelhi	3	3

SISTEMATIZACIÓN

ACTIVIDADES	UNIDAD DE ANÁLISIS	CATEGORÍAS	DEBILIDADES/FORTALEZAS
<p>El juego como alternativa para favorecer la socialización de los alumnos de primer grado de la escuela "Primero de Mayo"</p> <p>Idea innovadora La utilización del juego dentro del aula para favorecer una mayor socialización de los alumnos de primer grado de primaria.</p>	<p>1. Sensibilización</p> <p>2. Jugar con el globo</p> <p>3. Los espejos</p> <p>4. Formación de grupos</p> <p>5. Visitar al vecino</p> <p>6. Secreto peligroso</p> <p>7. Otros no lo ven igual</p> <p>8. ¿Quién falta?</p> <p>9. El maratón</p> <p>10. Todo el grupo baila</p> <p>11. Me llamo y me gusta</p> <p>12. Uno perdido, otro encontrado</p>	<p>* Responsabilidad (autonomía) de los niños para actuar de acuerdo a sus necesidades.</p> <p>* Interés de los niños por el gusto de jugar (punto de partida).</p> <p>* Respeto a las diversas opiniones de los demás en la convivencia cotidiana.</p> <p>* Cooperación, ayuda mutua de los niños para resolver problemas.</p>	<p>- Disponibilidad innata de los niños para jugar.</p> <p>- La imaginación de los niños para inventar juegos.</p> <p>- Contar con un parque frente a la escuela.</p> <p>- La poca participación e interés de los padres de familia.</p> <p>- La indiferencia de los demás docentes y molestia del ruido o distracciones.</p> <p>- El tabú utilizado por los padres y docentes: en la primaria ya no se juega, se va a trabajar.</p>
<p>- A pesar de que la actividad no funcionó, su propósito de que los padres se involucraran en este proceso se abrió una comunicación más abierta.</p> <p>- Los niños jugaban por el gusto de jugar.</p> <p>- Una de las preguntas frecuentes era si saldríamos a jugar más.</p> <p>- Sentí la necesidad de crear espacios.</p> <p>- Algunos niños pusieron poses graciosas e inventaron frases para saludarse sin ofender ni faltar al respeto.</p> <p>- Se divirtieron mucho y frecuentemente utilizan las frases.</p> <p>- La mayoría les hablan a sus compañeros que quedaban fuera de un equipo para integrarlos rápidamente.</p> <p>- Compartieron su espacio al no empujarse ni gritarse.</p> <p>- De manera respetuosa saludaban a sus vecinos (compañero).</p> <p>- Dias después decían "-maestra espérennos tantito vamos a saludar al vecino.</p> <p>- Tomaban muy seriamente la responsabilidad de guardar el secreto.</p> <p>- Los niños comentaron después del juego que era importante saber guardar un secreto porque perderían y ya nadie les contaría nada.</p> <p>- A pesar de que tenían que permanecer en posiciones incómodas llegaron al final.</p> <p>- Descubrieron que no necesariamente todos teníamos que ver de igual forma las cosas.</p> <p>- No se agredieron, como tampoco utilizaron frases desagradables.</p> <p>- Debido al avance de las actitudes los niños ya se relacionaban más e identificaron fácilmente quién faltaba.</p> <p>- No les importó quiénes fueran sus compañeros de equipo.</p> <p>- No hicieron comentarios desagradables.</p> <p>- Todos los niños aceptaron bailar.</p> <p>- Al final bailaron todos juntos.</p> <p>- El juego se repitió varias veces.</p> <p>- Fue un momento de bastante convivencia.</p> <p>- Usaron bastante la imaginación para utilizar diferentes mímicas para darse a entender.</p> <p>- Los niños pusieron bastante atención para tratar de adivinar lo que más les gusta y lo que no.</p> <p>- Pasaron al menos una vez a adivinar quiénes eran sus compañeros.</p> <p>- Mostraron actitudes positivas, en ningún momento ofendieron a algún compañero o hicieron algún tocamiento indebido.</p>			