

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Y CULTURA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

UNIDAD 25 A CULIACÁN

***LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS:
UNA ALTERNATIVA PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE
SOCIALIZACIÓN EN EL NIVEL PREESCOLAR***

PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

PRESENTAN:

**GLADYS HAYDEÉ NIEBLAS TORRES
WENDOLLYN DIAZCOUDER SICAIROS**

CULIACÁN ROSALES, SINALOA, JUNIO DE 2005.

INDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

- 1.1 Referencias contextuales
- 1.2 Diagnóstico pedagógico
- 1.3 Delimitación
 - 1.3.1 Teórica
 - 1.3.2 Espacial
- 1.4 Justificación
- 1.5 Objetivos

CAPÍTULO II ORIENTACIÓN TEORICO-METODOLÓGICA

- 2.1 La influencia del juego en el niño de edad preescolar
- 2.2 Tipos de juego
- 2.3 Teorías sobre el juego
- 2.4 Aportaciones teóricas sobre el juego
 - 2.4.1 Teoría de Jean Piaget
 - 2.4.2 Teoría de Vigotsky
 - 2.4.3 Teoría de Jerome Bruner
 - 2.4.4 Teoría de H. E. Erikson
 - 2.4.5 El Juego para Garvey
- 2.5 El juego: una opción para socialización
- 2.6 La socialización y sus procesos
- 2.7 Características del sujeto en edad preescolar
 - 2.7.1 Etapa Preoperacional
- 2.8 Paradigmas pedagógicos
 - 2.8.1 Paradigma clásico
 - 2.8.2 Paradigma psicogenético
- 2.9 Orientación metodológica
 - 2.9.1 Técnicas e instrumentos de investigación
 - 2.9.1.1 Observación no participante y participante
 - 2.9.1.2 Entrevista
 - 2.9.1.3 Diagnóstico inicial
 - 2.9.1.4 Diario de campo
- 2.10 Reflexión crítica sobre el objeto de estudio (Novela escolar)

CAPÍTULO III

AL TERNATIVA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1 Definición de la Alternativa

3.2 Presentación de las estrategias en sus tres momentos.

3.2.1 Estrategia # 1: Mi familia y yo

3.2.2 Estrategia # 2: ¡A interactuar jugando en el preescolar!

3.2.3 Estrategia # 3: Conociendo nuestra comunidad

CAPÍTULO IV

RESULTADO DE LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS

4.1 Cambios específicos que se lograron alcanzar

4.2 Perspectiva de la propuesta

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

APÉNDICES

INTRODUCCION

Dentro de la práctica docente, es de primordial importancia lograr que niños y niñas desarrollen actitudes y aptitudes que les permitan integrarse en un medio social.

El elemento sustancioso en dicho proyecto vienen a ser las actividades lúdicas, por considerarlas como actividades propias para la socialización del niño de nivel preescolar, reconocido por diversos teóricos, pero muchas veces desvalorado por los docentes, siendo ese hecho lo que generó la inquietud de las educadoras involucradas en esta tarea de implementar algunas estrategias lúdicas para favorecer la socialización del niño en nivel preescolar. Para ello se ha retornado atender a través del juego la problemática de dichos procesos de socialización que se viven dentro del aula escolar en el jardín de niños, motivo de este estudio.

Siendo ésta la problemática que se presenta en el aula escolar donde se está laborando actualmente y la cual se presenta de la siguiente manera: los alumnos y alumnas no muestran interés por el juego u otras actividades lúdicas, algunos alumnos se aíslan del grupo mostrando cierto desagrado por convivir con sus compañeros, permanecen callados en diversas actividades donde interviene el juego, se muestran tímidos e inseguros ante compañeros y docente o maestro, no muestran participación por iniciativa propia.

Este trabajo, retorna el juego como un factor determinante en los procesos de socialización en alumnos y alumnas en edad preescolar, analiza los resultados de la puesta en práctica de una propuesta de intervención pedagógica y finalmente presenta actividades lúdicas a desarrollar en el jardín; que le permitan a los alumnos y alumnas interactuar con el medio que los rodea a través del juego.

En el primer capítulo se plantea de manera generalizada la temática: "Las estrategias lúdicas: una alternativa para mejorar los procesos de socialización en nivel preescolar", describiendo el contexto donde se ubican los sujetos estudiados. Este apartado comprende los antecedentes o diagnóstico pedagógico, la justificación, los objetivos, la delimitación: teórica, espacial y las referencias contextuales.

A lo que respecta el capítulo II, se incluyen los referentes teóricos de diversos autores que hablan del juego y de los procesos de socialización en el nivel preescolar; atendiendo principalmente los aportes que presentan Piaget, Vigotsky, Bruner, Delval, Durkheim, entre otros, sobre esta temática.

También se incluye aquí, el aspecto metodológico utilizado como herramienta para desarrollar este proceso de investigación, se registra también la novela escolar, haciendo hincapié en lo relacionado al tema y objeto de estudio, evocando el pasado.

El tercer capítulo, lo ocupa la definición y presentación de la alternativa, en donde se encuentran registradas las actividades de las estrategias didácticas de intervención pedagógica puestas en práctica.

Y por último en el cuarto capítulo se dan a conocer los resultados de la aplicación de las estrategias, evidenciando los cambios específicos que se lograron alcanzar al igual que la perspectiva que se logró visualizar en la puesta en práctica de éstas.

Todo lo antes mencionado se localiza en el interior de este trabajo, tratando de valorar su utilidad al llevarlo a la práctica docente, todo lo que aquí está escrito viene son sugerencias, pues se sabe que las estrategias se pueden cambiar, pero que tú educadora o docente puedes tomarlas en cuenta para variar la tarea de la interacción o socialización de tus alumnos (as) de preescolar.

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Referencias contextuales

El proyecto de intervención pedagógica: "Las Estrategias Lúdicas: Una Alternativa Para Mejorar los Procesos de Socialización en Nivel Preescolar", Se llevará a cabo en el jardín de niños perteneciente al programa de preescolar comunitario del Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE).

El jardín de niños lleva por nombre "Los Huizaches" (temporalmente), con clave: 25KJN1564L, ubicado en la comunidad ejido Los Huizaches, Culiacán, Sinaloa.

Cabe mencionar que durante el análisis que se hizo del contexto del Jardín, se pudo observar la falta de interés de los padres de familia hacia el desarrollo integral de sus hijos e hijas con respecto a las actividades dentro del Preescolar, la problemática que ésta afectando más en nuestra aula es la poca socialización que se da, tanto con los alumnos, como con las padres de familia y comunidad, es por ello, que se ha elegido este tema, para investigar sus causas y plantear estrategias lúdicas que mejore la socialización y con ello propiciar el desarrollo integral de niños y niñas en edad preescolar.

El Jardín de Niños está integrado a la primaria del mismo ejido, cuenta con tres salones, uno es utilizado para dar clases a los niños de primaria, otro se utiliza para dar clases a los alumnos y alumnas preescolares y el otro sirve como bodega. Tiene un terreno de 20 por 40 mts². Distribuido de la siguiente forma: 4 por 6 mts², para el huerto de hortaliza, 6 por 8 mts² para la cancha deportiva que se localiza al lado derecho de la entrada y un área de 6 por 6 mts² para los juegos rústicos localizada al lado izquierdo, con llantas enterradas en el suelo y pintadas de diferentes colores muy llamativos, ahí es donde salen a jugar las alumnas y los alumnos a la hora de recreo. Tiene una cerca perimetral de tela ciclónica.

Los baños se encuentran al lado izquierdo de la entrada a la primaria, son dos, uno para las mujeres y otro para los hombres. Estos baños los usan los niños del preescolar y la primaria. Son baños de concreto muy amplios, pintados de color verde y con tazas o retretos para usar agua potable. A un lado está el lavamanos que es utilizado por todos los alumnos y alumnas.

El salón en el que se dan clases de preescolar es de 5 x 6 metros, construido de concreto, la puerta y los grandes ventanales que tiene, unas por enfrente y otras por atrás del salón son de herrería, pintadas de negro, las ventanas son de las llamadas ventanas de hoja por que se cierran con un pasador (así les llaman la gente de esta comunidad).

En el interior del salón se encuentra un estante o mueble de herrería, enfrente del pizarrón en donde se acomoda el material bibliográfico y didáctico, con el que se trabaja libros, cuentos, lápices, colores, plastilina, resistol, tijeras, clips, etc. El aula está organizada en espacios de trabajo educativo en donde los niños realizan actividades libremente, ejemplo: el espacio de Leo, Escucho y Disfruto; Juego, Construyo y Aprendo; Descubro, me Asombro y Comunico: el espacio de la tiendita, Me Conoces y Te Conozco, entre otros, las paredes están ambientadas con dibujos educativos pintados, y por supuesto no podía faltar el ambiente alfabetizador, conformado por el abecedario, las vocales, los números, el nombre de los días de la semana, los meses del año, entre otras cosas. Al fondo de la entrada del salón y enfrente de ésta se encuentra la silla y mesa de la maestra, que son de madera, en una de las paredes se ubica el pizarrón que queda de frente en donde se sientan los niños. Y el mobiliario (mesas y sillas pequeñas adecuadas para los alumnos preescolares) de los alumnos y alumnas que también es de madera, se encuentra en el centro del aula. En el espacio del aula también se encuentra el garrafón del agua y los utensilios de limpieza personal de los alumnos y alumnas, cepillos dentales, pasta, vasos para el agua y servilletas.

La comunidad de Ejido los Huizaches se encuentra ubicada al Suroeste de la ciudad, a unos 5 Km. de la colonia El Ranchito, rumbo a la costerita, perteneciente al municipio de Culiacán, del Estado de Sinaloa. Esta la componen 170 habitantes, de los cuales 83 son de sexo masculino y 87 de sexo femenino.

En este lugar además del preescolar y la primaria rural atendida por un maestro unitario tiene una telesecundaria, la cual la atienden 4 maestros, el número de alumnos en primer grado es de 20, de segundo grado 15 y en tercer grado 17.

Se cuenta con los servicios públicos necesarios: Agua Potable, Luz Eléctrica y Teléfono Público; 20 familias tienen el servicio de la red de Teléfonos de México. Se carece de transporte público, drenaje, sólo tienen fosas sépticas.

En lo que se refiere a las condiciones de vida, en lo económico se puede decir que es clase trabajadora. La única fuente de trabajo industrial que se encuentra más cercana a la comunidad es la Fábrica de Hilos SINOMEX, que es a donde recurre la gente para pedir empleo. Algunos padres de familia se dedican a la albañilería, otros son carpinteros, jornaleros, agricultores, ganaderos y realizando todo este tipo de labores es como se ganan la vida y logran sacar adelante a su familia.

Solamente se ubica a 3 personas que son profesionistas en Ingeniería Electrónica, que son padres de familia de niños del preescolar.

La construcción de las casas de esta comunidad son de concreto la mayoría y algunas de dos plantas, con cuartos suficientes para toda la familia, aunque también las hay humildes, construidas de lámina o carterá. Y en los grandes patios que tienen los terrenos, las señoras de las casas aprovechan para plantar árboles y algunas plantas que sirven de adorno.

1.2 Antecedentes (Diagnóstico Pedagógico)

El juego es una actividad primordial y esencial en la vida de todo ser humano, algunos autores como Piaget, Vigotsky y otros, estudian el juego desde diferentes ámbitos: Educativos, Psicológicos, Pedagógicos, Sociológicos, etc., ubicándolo como una actividad vital y primordial en el desarrollo de niñas y niños para su vida futura, tanto social, afectiva y cognoscitiva para lograr un óptimo desarrollo y una serie de conocimientos nutridos de aprendizajes significativos. Por ello las instituciones encargadas de la educación, como la Secretaría de Educación Pública, han diseñado y sugerido en sus programas, diversas estrategias didácticas donde se incorpora el juego como una actividad de fuerte importancia dentro y fuera del aula, para el desarrollo integral del educando.

Lamentablemente la realidad es otra, ya que pocas son las educadoras que utilizan el juego como una actividad esencial para propiciar que los alumnos y las alumnas se socialicen, descubran, investiguen, exploren, respeten a sus compañeros, expresen sus sentimientos, ideas, inquietudes, actitudes y comportamiento que adquieren del medio social que les rodea.

El programa de educación preescolar señala que: "El juego es el lugar donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos; es el espacio donde niños o adultos pueden crear y usar toda su personalidad".¹

El juego se puede llevar a cabo en todo tipo de actividades, ya que éste siempre está enfocado en todo lo que hacen y construyen los alumnos y alumnas en el preescolar, pero en realidad esto no se lleva a cabo como debería de ser, porque la preocupación del docente radica fuertemente en el aspecto académico y en los contenidos curriculares, cayendo en muchas ocasiones en la monotonía cotidiana, debido a que se enfoca solamente al aprendizaje de temas, olvidándose que el juego puede utilizarse y servir como una herramienta para lograr dichos

¹ SEP. Programa de Educación Preescolar 1992. México D.F., p. 12

aprendizajes de una manera más motivante e interesante, tanto para maestros como alumnos.

Por ello, se considera que el Programa de Educación Preescolar hace hincapié y utiliza el juego como un recurso valioso permitiéndole a los niños y niñas el interactuar y relacionarse con todo lo que les rodea y que con esto aprenden de él, facilitándole un desarrollo armónico e integral, buscando siempre la integración y socialización, al tener la oportunidad de interactuar con su medio social...

Algunos autores como Piaget, aprueban la idea diciendo que el juego contribuye en mucho al desarrollo de los niños, menciona de la importancia del mismo para lograr de la socialización, agregando que para poder ser sociable, necesita de oportunidades y éstas se dan en contacto con la sociedad que les rodea, siendo ésta la que se establece principalmente en el juego. La teoría Piagetiana explica el porqué es tan necesaria la implementación de esta herramienta, por considerarse de gran interés para los niños, según la edad en la que se encuentran.

En diferentes investigaciones se ha podido observar que los docentes muestran especial preocupación sobre la actividad del juego, ya que en ocasiones esta actividad no se lleva a cabo de manera favorable, debido a la poca integración escolar dentro y fuera de las aulas escolares, en donde se vive el rechazo o la apatía entre los educandos y educadoras.

Al respecto de este tema, otros docentes se han preocupado por elaborar proyectos en donde validan el juego como una estrategia de gran importancia para que se dé un buen proceso de socialización en los alumnos, lo cual seguramente influye en los aprendizajes que estos adquieran. El niño desde sus inicios es un ser sociable desarrolla la necesidad de comunicarse, compartir, ser solidario, tener interacción con su medio social, por lo tanto el docente de nivel preescolar, deberá

utilizar el juego como una actividad importante, porque éste será una herramienta para que niños y niñas aprendan de los otros con interés y libertad.

A partir de este problema práctico se formularon las preguntas de investigación, ¿Cómo influye el medio que rodea a los alumnos y alumnas de preescolar en el desarrollo de la socialización? ¿Cómo impactan las actividades lúdicas en el desarrollo social en los niños y niñas de preescolar? ¿Cuáles son los juegos que más gustan a los niños y niñas de esta edad? ¿Qué estrategias lúdicas utiliza la educadora para propiciar el proceso de socialización?, ¿Qué estrategias lúdicas serán las más apropiadas para favorecer los procesos de socialización en las alumnas y alumnos de preescolar de la comunidad Los Huizaches?

En los registros de observaciones de aula detectamos que el juego como estrategia de aprendizaje y socialización poco es utilizado y cuando se hace no hay un objetivo claro del para qué se juega y en qué favorecerá tal tipo de juego. Ciertamente es que hay alumnos y alumnas que dependen totalmente de la evaluación que hacen los adultos de ellos, de su conducta, por lo tanto necesitan más tiempo que otros para relacionarse con su maestra y con los demás niños, niñas. En ocasiones surge un alumno o alumna temeroso (a), tímido en exceso y, que necesitará al principio mayor apoyo de su maestra para relacionarse con los demás.

En el Programa de Educación Preescolar se sugiere una metodología basada en la realización de proyectos, entendidos éstos como una organización de juegos y actividades que desarrollarán los alumnos y alumnas para relacionarse con el medio que les rodea dentro y fuera del jardín, propiciando así la participación y cooperación activa de los niños y niñas, docentes, padres de familia, lo cual permitirá interactuar con gran facilidad en su medio social. Ante este motivo se abordará el juego como un elemento importante para la socialización de los educandos en edad preescolar.

1.3 Delimitación

1.3.1 Teórica

El término de juego se ha aplicado a numerosas actividades del hombre, realizadas en diferentes situaciones, es por ello, que es casi imposible dar una definición de juego que abarque todos los ámbitos, pero lo que si se puede delimitar es el juego infantil son implicaciones en el desarrollo humano y específico del niño, ya que, éste es el terreno que nos compete como investigadoras de éste proyecto, nuestro sustento teórico serán los aportes de las teorías Vigotskiana, de Jean Piaget y de Bruner.

El objetivo que lleva a realizar este proyecto es centrar nuestra actuación como docentes de nivel preescolar que actualmente se ocupa en este proceso indagatorio, se retoman algunas teorías, siendo el paradigma del constructivismo el que respalda estas acciones.

Dentro de este paradigma epistemológico: Jean Piaget asegura que el niño adquiere conocimientos mediante la construcción de estructuras cognitivas, a través de la interacción con el medio. Otros teóricos que reportan elementos valiosos para este paradigma son Vigotsky y Ausubel, quienes dicen que el aprendizaje significativo y el juego son procesos importantes que hay que favorecer en nivel preescolar. A partir de estas referencias se desprende ahondar en lo que prevalece como característico en este período arribando que es el juego el principal motor de desarrollo (cognitivo, afectivo y social) del niño.

A partir de investigaciones se descubre que estas observaciones son retomadas por varios autores, encontrando como tales, a Piaget, quien señala que mediante el juego, el niño aprende sin darse cuenta que lo está haciendo. Por otra parte Bruner afirma que para el niño y niña la actividad lúdica le proporciona un gran placer. Wallon reconoce que el juego infantil es expansión, permitiendo al niño o niña liberarse de actividades arduas, disfrutándolo en todo momento.

1. 3. 2 Espacial

Por todo lo antes mencionado y ubicando la problemática existente se pretende intervenir en el proceso de socialización utilizando el juego como estrategia con niñas y niños de edad preescolar en el Jardín de niños "los Huizaches" en la comunidad ejido los Huizaches en el municipio de Culiacán, estado de Sinaloa, con la intención de innovar la práctica docente. Teniendo un grupo de 15 niños de entre 3 a 6 años de edad en un grupo de dos etapas.

El presente proyecto de intervención pedagógica se aplicará en el nivel de preescolar contemplando la etapa I (niños de 3 a 4 años) y etapa II (de 5 a 6 años).

1.4 Justificación

Los procesos de socialización en el jardín de niños se considera importantes, ya que, son estos los que posibilitan la intervención en una realidad en la cual participan los docentes y alumnos (as) , por otra parte por que el deber de los docentes no es solamente enseñar contenidos curriculares, sino que también deben de propiciar actividades que favorezcan y puedan lograr una buena socialización en los niños y niñas, tal es el motivo que en los objetivos del programa señala que niñas y niños tendrán que desarrollar "Su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad cultural y nacional" y "Su socialización a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos"², he ahí la importancia de la intervención de las educadoras o educadores y la puesta en marcha de diversas estrategias.

Una de las actividades importantes de las cuales se logra que se desarrolle la socialización del niño, es a través del juego, por lo tanto se considera que las

² Ibíd. P. 9

actividades lúdicas empleadas como estrategias de intervención pedagógica, favorecerán la identidad personal de los alumnos y su visión de pertenencia a un grupo social.

El juego, para el alumno de edad preescolar, cobra significados muy importantes que sirven de base para su socialización en sus distintas dimensiones; física, afectiva, intelectual y social, por lo tanto es cuando se le debe de dar mayor prioridad que los niños establezcan relaciones con otros, porque es a través de esta actividad, como viven diversas situaciones en las cuales aprenden a respetar reglas, a la vez que hacen que los demás respeten sus puntos de vista.

En este sentido se considera que el juego influye de gran manera en el desarrollo de los alumnos de edad preescolar y se considera que su utilidad se dará de acuerdo a las circunstancias en las que se favorezca y por tal motivo será importante reconocer las situaciones y el contexto existente para lograr una buena integración de niños y niñas.

Los beneficios que se pueden lograr con la aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje del niño, se aprecian en diferentes aspectos que integran su personalidad, conformada por las dimensiones intelectual, social, afectiva, emocional y física que en su totalidad, esto es lo que viene a ser la base sobre la cual giran los objetivos del programa de preescolar.

1.5 Objetivos

- Conocer los problemas de socialización que se suscitan en las alumnas y alumnos de edad preescolar
- Investigar diversas explicaciones teóricas que se refieren a los procesos de socialización por los que atraviesan los niños y niñas de edad preescolar.

- Diseñar estrategias lúdicas para favorecer la integración social de alumnos y alumnas de preescolar.
- Evaluar la pertinencia de las estrategias de intervención pedagógica llevadas a la práctica.

CAPÍTULO II

ORIENTACIÓN TEÓRICO-METODOLÓGICA

12.1 La influencia del juego en el niño de edad preescolar

Para el niño o la niña jugar es algo de mucha importancia en su vida, lo realiza de manera natural en su desarrollo. Desde sus primeros años los niños utilizan el juego para su formación en distintos aspectos, a través de él construye, experimenta, expresa sus sentimientos y es a través del juego en donde los infantes desarrollan sus habilidades, utilizando diversos objetos: pelotas, juguetes, piedras, madera etc, mismos que eligen por su propio interés llegando así a la generación y desarrollo de actitudes, aptitudes y habilidades, conocimientos y destrezas logrando a través del juego construir su identidad personal, reconstruyendo la realidad que los rodea. Por tal motivo y desde la perspectiva Vygotskiana: "El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles que son complementarios del propio"³

Jugar para las niñas y niños es una satisfacción placentera de ciertas necesidades, que brotan desde su interior, cuando un niño no lleva a cabo esta actividad, es evidente que su estado de ánimo no está bien, está enfermo o tiene algún problema psicológico que impide el gusto por el juego ya que, en esta edad todo su interés, después de sus necesidades básicas, está dirigido hacia esta actividad.

2.2 Tipos de juego

Piaget clasifica los juegos en diversas variantes, lo cual le permite al niño ya la niña prepararse para actividades posteriores de carácter social.

³ DELVAL, Juan. "El Juego". En: Antología Básica. El juego. SEP-UPN. México o. F., 1994. p. 12-16.

Desde los primeros meses de vida aparece una forma de juego, que Jean Piaget denomina juego de ejercicios, que consiste en realizar actividades que el niño va logrando en otros contextos para conseguir un objetivo y que lo realiza solo por placer, por la etapa en la que se encuentra el niño estas actividades las realiza a través de movimientos del propio cuerpo o con objetos que se encuentran a su alcance; "consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo, pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido".⁴ Este tipo de juego aparece en el periodo sensoriomotor.

Casi al final del periodo sensoriomotor, el niño empieza a realizar actividades en las que utiliza símbolos, representando acciones como si las estuviera realizando pero sin ejecutarlas realmente, a este tipo de juego Piaget lo llama juego simbólico y "se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación".⁵

Se reconoce que el juego simbólico (2-7 años de edad) es característico de la etapa preoperacional, etapa en la que se encuentra el alumno (a) de preescolar.

Otro tipo de juego que define Piaget es el juego de reglas: "de carácter social, se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar"⁶. Este juego es atractivo y estimulante para los alumnos y alumnas de preescolar, aquí se dan situaciones diversas, hay quienes pasan las reglas por alto o bien proponen acuerdos que van acorde con sus intereses. Durante la ejecución de éste tipo de juegos es fácil percibir enojos o desacuerdos por la incapacidad a acatar lo establecido, dado que en éste etapa predomina el egocentrismo y que se determina como una etapa en donde el niño dirige su atención hacia un rasgo o

⁴ DELVAL, Juan. "Los tipos de juego". En: Antología Básica. El Juego. SEP-UPN; México D. F., 1994 p. 26.

⁵ Ibid. P. 18.

⁶ Id. P. 19.

una parte que sobresale, ante es necesario considerar la ejecución de éste tipo de juegos dentro y fuera de clases para que el alumno (a) asimile y entienda que vivimos en un mundo regido por normas y reglas de convivencia que son indispensables para vivir en sociedad.

2.3 Teorías sobre el juego

Cuando un niño juega, está representando diversos tipos de actividades individuales y / o colectivas; para los niños es importante jugar.

El juego a través de diversos autores y épocas se señala como una actividad importante en el desarrollo de la vida del niño y la niña para el futuro y sobre el origen y significado de éste se mencionan cuatro teorías que son: teoría del exceso de energía, teoría de la relajación, teoría de la práctica o del preejercicio, teoría de la recapitulación.

a) Teoría del exceso de energía: "el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven"⁷, el juego de actividad física y el juego de tipo simbólico; propone que los animales y los hombres tienden a ser activos y tienen necesidad de actuar. El juego es el ejercicio artificial de energía que, a falta de su ejercicio natural, llegan a estar tan dispuestas a gastarse; los juegos son la comedia de actividades adultas, el ni se prepara para ellas.

⁷ DELVAL, Juan. "Los tipos de juego". En: Antología Básica El Juego. SEP-UPN; México O. F., I 994, p. 26.

b) Teoría de la relajación: "el juego sirve precisamente para la relajación, los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga y para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que le sirven para relajarse"⁸. Al realizar actividades difíciles el individuo se ve en la necesidad de buscar alternativas que lo relajen y el juego es una de éstas, puesto que éste está presente en toda actividad que se realiza.

c) Teoría de la recapitulación: "el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie, el niño y la niña reproducirá durante su infancia la historia de la especie humana y realizaría en el juego esas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo"⁹. Este tipo de teoría se refleja en los niños y niñas cuando juegan o interactúan con los demás tratando de imitar y dramatizar su vida familiar, social y escolar.

d) Teoría del preejercicio: "consiste en un ejercicio preparatorio o un preejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la vida de adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerla de una manera completa"¹⁰. La finalidad del juego se encuentra entonces, en sí mismo y en la realización de las actividades que produzcan placer.

Los juegos motores y los juegos de actividad física le permiten al niño o niña desarrollarse desde el punto de vista físico y los juegos simbólicos prepararse para actividades posteriores de carácter social.

⁸ Id. P. 19.

⁹ Id. P. 20.

¹⁰ Ibid. P. 19

2.4 Aportaciones teóricas sobre el juego

2.4.1 Teoría de Jean Piaget

Para lograr un mejor entendimiento de los tipos de juegos que se mencionan en este mismo capítulo retornaremos la teoría de Jean Piaget ya que, para éste teórico en el nivel preverbal el juego se presenta bajo una forma relativamente simple, puesto que es esencialmente sensoriomotor. En una primera categoría llamada juegos de experimentación o juegos de funciones generales han agrupado los juegos sensoriales, los juegos motores, los juegos intelectuales, los juegos afectivos y los ejercicios de voluntad. Una segunda categoría, los juegos de funciones especiales, comprenden los juegos de lucha, de caza, de persecución, sociales, familiares y de imitación.

Hay juegos elementales que no requieren ni imaginación simbólica ni reglas y en los cuales se puede mostrar sin arbitrariedad qué tendencias ejercen, Piaget reparte los juegos en dos grandes clases:

Juegos individuales y juegos sociales, en la primera distingue diversas categorías de los juegos de complejidad y la conquista del cuerpo, de las cosas y los juegos; los juegos sociales, comprenden los juegos de imitación simple, juegos de papeles complementarios y juegos combativos, todo el juego es simbólico y se vuelve tarde o temprano en una representación que el niño da a un socio imaginario y todo juego simbólico colectivo es el producto característico de la vida social. Es la existencia de reglas y si se quieren reunir en una categoría especial los juegos infantiles exclusivamente sociales, en cuanto a los juegos individuales hay una línea de demarcación entre los juegos de ejercicio sensorio motores y el juego simbólico.

Los juegos de niños y niñas son repartidos en cinco grupos: funcionales, de ficción o ilusión, receptivos, de construcción y los juegos colectivos.

Los juegos de ejercicio, simbólicos y de reglas se encuentran en tres grandes grupos de estructura que caracterizan los juegos infantiles y dominan la clasificación de detalle, los juegos de construcción constituyen la transición entre los tres y las conductas adaptadas.

Los juegos se reparten en sensorio motores y de pensamiento. Existen juegos de pensamiento que no son simbólicos y que consisten en ejercer algunas funciones simples, ejemplo: combinaciones de palabras, las preguntas por la pregunta, los juegos sensorio motores se clasifican en ejercicio simple, producen una conducta adaptada a un fin imitado y por medio de repetición; los juegos sensorio motores consisten en movimiento por movimiento; con la finalidad que desde el comienzo son una actividad lúdica.

2.4.2 Teoría de Vigotsky

Vigotsky dice que existen muchas actividades que proporcionan al pequeño mayores experiencias de placer que el juego, hay juegos en los que la actividad no es placentera en si misma; la sucesiva maduración de las necesidades es un tema central en esta discusión porque no podemos ignorar el hecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego. El niño en edad preescolar entra en un estado ilusorio e imaginario, en el que aquéllos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego. "La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño y es el transtocamiento a la realidad de los deseos por medio del juego"¹¹

En primer lugar, si se considera que el juego es simbólico, existe el peligro de que sea equiparado como una actividad semejante al álgebra podrían ser considerados como un sistema de signos que generalizan la realidad, sin otorgarle alguna de las características que Vigotsky cree que son específicas del juego: el juego no es exactamente una acción simbólica en el sentido estricto del termino, el

¹¹ Id. P. 19

desarrollo de juegos con reglas comienza al final del periodo preescolar y se extiende a lo largo de la edad escolar.

Siempre que se produzca una situación imaginaria en el juego, habrá reglas, reglas que se desprenden de la misma situación imaginaria; toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria. El jugar en una situación imaginaria resulta totalmente imposible para un niño de menos de tres años, puesto que es una nueva conducta que libera al pequeño de la coacción a que se ve sometido, las cosas mismas dictan al niño al niño lo que éste debe hacer.

Un rasgo especial es la percepción humana, es la llamada percepción de objetos reales, no sólo la percepción de colores y formas, sino también de significado; el pequeño no es capaz de desglosar el significado de un objeto o una palabra de un objeto, sino es a través del hallazgo de un trampolín en otro objeto.

La primera paradoja del juego estriba en que el niño opera con un significado alienado en una situación real, la segunda es que en el juego el pequeño adopta la línea de menor resistencia hace lo que mas le apetece, porque el juego está relacionado con placeres; el niño se enfrenta aun conflicto entre las reglas del juego y aquello que le gustaría hacer si de improviso pudiera actuar espontáneamente.

Un niño subordina a las reglas renunciando a algo que desea, pero aquí la subordinación a una regla y la renuncia a una acción impulsiva inmediata constituyen los medios para alcanzar el máximo placer, respetar las reglas es una fuente de placer, en el niño de edad preescolar, la acción domina en un principio sobre el significado, siendo comprendidos sólo a medias. La acción interna y externa son inseparables; la imaginación, interpretación y voluntad son procesos internos realizados por la acción externa.

2.4.3 Teoría de Jerome Bruner

Bruner menciona en su teoría que las funciones fundamentales del juego infantil son: la primera supone una reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos; el juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria, el juego es un motivo de exploración.

En segundo lugar, la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines; en tercer lugar, el juego no sucede al azar, por casualidad, se desarrolla más bien en función de algo a lo que Bruner llama escenario.

El juego es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta; esta utilización del juego, cuando la fomentamos pensando que esta actividad tendrá un valor terapéutico para el niño, el jugar con otros niños tiene una función terapéutica. El juego es además un medio para poder mejorar la inteligencia según alguno de los usos que de él hacemos.

Una de las primeras y más importantes, es que la lengua materna se domina más rápidamente cuando su adquisición tiene lugar en medio de una actividad lúdica, el tipo de habla, que las madres utilizan para animar al niño a participar en la conversación, se llama técnicamente "habla infantil". El niño no sólo aprende el lenguaje sino que está aprendiendo a utilizarlo como instrumento del pensamiento y de la acción de un modo combinatorio.

Cualquier cosa o actividad que tenga una estructura, o que inhiba la espontaneidad, no sería realmente juego; el verdadero juego necesitaría que no existiera limitación alguna por parte de los adultos, sea autónomo de su influencia. El juego sería algo que proviene del interior del individuo y habría una serie de materiales que darían lugar a sus formas más típicas.

Es necesario recordar que los niños cuando juegan no están solos y que no es mejor que estén solos por mucho que necesiten también algunos periodos de soledad.

2.4.4 Teoría de H. E. Erikson

Según Erikson el juego es indispensable para el género en la edad temprana, es vital que la madre establezca juegos cara a cara lo que permite al niño extender su auto esfera. El niño puede entablar conversación con la observadora, manipular algunos juguetes exploratoriamente, o examinar las posibilidades de los juguetes que se le facilitan, el niño se abstrae en la selección de juguetes, en la colocación de bloques y en el agrupamiento de muñecas, lo cual pronto parece seguir algún tema interactivo y algún sentido firme del estilo hasta que de pronto el niño declare que la construcción esta terminada.

Los procedimientos del juego como el descrito pueden facilitar en un niño la pulsión de recapitular y reinventar su propia experiencia con el fin de averiguar donde podría llevarlo. El lenguaje transmite un número indefinido de matices destructivos y autodestructivos tales como jugar con algo o alguien, o hasta agotarse todas estas y clases de juego connotan los límites que ponen fin a todo juego.

La persona maternal, comprendida visualmente, es tanto el primer medio ambiente, como el primer educador, que permite al niño si todas las demás cosas son iguales alcanzar la capacidad de aprender, está integración visual que permite al pequeño extender lo que ha denominado su auto esfera e incluir en ella el rostro inclinado y la presencia maternal.

En la construcción lúdica del niño, además de pulsiones, fantasías y temas familiares, el maestro y el medio escolar son el sentido más amplio de un encuentro, con lo que puede ser aprendido; los movimientos, sonidos, palabras y

lores que sean característicos de la cultura, la clase y la familia, además de la persona maternalizadora.

Lo que construye o lo que limita a la ritualización lúdica en el hombre es tan difícil de definir como el juego mismo; puede que los fenómenos como la disposición al juego o la juventud o al estar vivo se definan por el hecho mismo de que no puedan definirse totalmente.

2.4.5 El juego para Garvey

Garvey dice que, el juego es analizado desde la perspectiva biológica del hombre y la capacidad que tiene este para crear su cultura; el juego infantil expone que la naturaleza sistemática está regida por reglas. El juego infantil de un modo nuevo, expone su naturaleza sistematizada y regida por reglas que es, a un tiempo, producto y huella de la herencia biológica del hombre y de su capacidad creadora de cultura; el juego produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de si mismo, del mundo físico y social; así como los sistemas de comunicación.

El juego adopta formas cambiantes; los juegos de lucha de los animales y el comportamiento por parte de los niños como una preparación para actividades propias de la edad adulta.

El juego refleja el curso de la evolución desde los homínidos, prehistóricos hasta el presente. El juego tiene las siguientes características: el juego es placentero, divertido, aún cuando no vaya acompañado por signos, el juego no tiene metas o finalidades, sus motivaciones son intrínsecas, el juego es espontáneo y voluntario, el juego implica cierta participación activa por parte del jugador, en tanto que, "el juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de si mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación, es de esperar que

se halle íntimamente relacionado con éstas áreas de desarrollo"¹²

El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego; las relaciones sistemáticas del juego con aquello que no lo es implican algo importante podemos identificar un comportamiento lúdico cuando el actor del mismo puede adoptar un comportamiento no lúdico que difiere del primero.

2.5 El juego: una opción para la socialización

Es a través del juego donde los niños descubren, experimentan, comparten y se comunican al interactuar con su entorno. A medida que los niños y niñas utilizan el juego se socializan, al compartir aprenden a cooperar , respetar reglas de juego que ellos mismos imponen y puntos de vista al relacionarse con otras personas, ante lo cual se puede mencionar que: "El juego es el medio privilegiado a través del cual los niños interactúan sobre el medio que los rodea, descargan su energía, expresan sus deseos, conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo crea y recrea las situaciones que ha vivido".¹³

Es a través de esta interacción lo que les permite jugar, socializarse y establecer lazos de comunicación con las personas que le rodean, a la vez que también logran adquirir aprendizajes significativos desde su entorno, favoreciendo día a día su propio desarrollo y brindándole así oportunidades de relacionarse con los demás, de dialogar sin timidez, de ser él mismo y lo más importante, de crecer como un ser social, que se desarrolla dentro de una sociedad: "El juego es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta"¹⁴.

¹² GARVEY, C. El juego Infantil. Capítulo I... Ed. Morata, S.A. Madrid, España. 1920. p. 9.

¹³ SEP. Bloque de juegos y actividades de los proyectos del jardín de niños. Editorial SEP. México, D.F. 1993 P. 22

¹⁴ BRUNER, J. "Juego Pensamiento y Lenguaje". En Antología Básica. El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. SEP-UPN. México D.F., 1994 P. 82.

Por lo tanto, se puede mencionar que cualquier ser humano se encuentra estrechamente vinculado con la sociedad, está su jeto a ella, en la familia, en las actividades sociales y escolares, al jugar con otros miembros de su propia cultura origina cambios importantes, comportamiento y en sus sentimientos y pensamientos, de esta forma se puede decir que, los niños y las niñas al relacionarse con el juego realizan una actividad importante principalmente en el aula escolar, ya que esto les permite desarrollar habilidades cognitivas, socio afectivas y psicomotrices, posibilitando el desarrollo integral de la persona.

Se puede decir, que los niños y niñas de preescolar presentan mayor gusto e interés en jugar, porque es donde encuentran diversión, por ende el juego es utilizado como una actividad socializante, proporcionando en el aula oportunidades de convivencia y relación con el medio y con ellos mismos.

La representación de la realidad del niño es a través del juego, al ser una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio. El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica, por lo que se considera al juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño y la niña.

2.6 La socialización y sus procesos

La socialización, es un proceso de cambios en los individuos, ésta se da en la escuela, la familia y en la sociedad en la que éstos se desenvuelven, a través de ésta se llegan a adquirir la asimilación de conductas, conocimientos, normas y comportamientos que la misma sociedad les trasmite.

Este proceso se va dando poco a poco, comenzando en la familia para luego extenderse en otro contexto como lo es el jardín de niños, ambos son agentes importantes de socialización, ya que ayudan a los individuos a prepararse e integrarse a la sociedad, lo que lleva a sentirse miembros de ésta.

Así pues, la capacidad para establecer y mantener vínculos sociales es un aspecto del desarrollo humano, y es comprensible, que a lo largo de la evolución se vayan seleccionando conductas que favorezcan el contacto y la cooperación con las personas que los rodean.

Lo anterior se refiere a que nadie puede desarrollar su vida de manera aislada, sino sintiendo apoyo y cooperación de parte de las personas que le rodean. A esto se le llama proceso de socialización, el cual inicia desde el momento de nacer.

El desarrollo social es un proceso de adaptación que permite tener y mantener amistades, encaminar a los demás, a dirigir y difundirse en un ambiente de cooperación, por eso este "proceso se da a través de las instituciones que forman a la sociedad, la familia primero y después la escuela, tiene como función, entre otras, la de garantizar la reproducción de la ideología dominante"¹⁵

Las conductas y hábitos formados por los padres dentro del hogar se verán reflejados primeramente, dentro del jardín de niños, que es el primer grupo social al que ingresa el niño al desligarse de su hogar. Estas conductas y hábitos deben estar cimentados sobre bases sólidas para que el niño sienta seguridad al ingresar a un nuevo grupo social.

En este proceso la acción educativa es fundamentalmente una acción cultural. Mediante ella las generaciones comparten costumbres, tradiciones, concepciones y comportamientos particulares, por tal motivo Durkheim opina que. "La educación es la acción ejercida por las generaciones adultas sobre las que todavía no están maduras para la vida social. Tiene por objeto suscitar y desarrollar en el niño un cierto número de estados físicos, intelectuales y morales

¹⁵ BARABTARLO, Anita Zedansky. "Socialización y Educación". En Antología Básica. Proyectos de Innovación. SEP-UPN. México D.F., 1994 p. 84.

que le exigen lo sociedad política en su conjunto y el medio especial al que esta particularmente destinado"¹⁶.

Ante esto, el proceso formativo del niño no se encuentra circunscrito a la influencia de la institución escolar, por el contrario, el nacimiento del niño marca el proceso formativo desde el núcleo familiar y se prolonga dentro de su comunidad. La escuela desde esta perspectiva, sólo cubre un espacio en la vida infantil.

Desde su nacimiento, los niños interactúan con hábitos, creencias, formas de vida que orientan la formación de sus patrones culturales. La vida social se traduce en la cultura misma de la familia, la comunidad y la escuela al inculcar principios morales, valores, sentimientos en las nuevas generaciones. La comparación entre épocas ofrece enormes lecciones sobre el proceso mismo de formación de los niños.

El desarrollo social del niño se realiza junto al grupo de adultos; en compañía y en interacción con ellos. He aquí la importancia que tiene el comportamiento del adulto en el proceso formativo del niño. La acción se revierte; una educación sólida para el niño refleja una forma de conciencia del adulto respecto a su forma de interacción con el niño.

El desarrollo personal y el desarrollo social se integran permanentemente; los niños aprenden hábitos de alimentación en sus familias, desarrollan gustos y preferencias a determinados platillos, aprenden a manifestarse en un estilo definido en su familia y comunidad; presentan actitudes que permiten identificarlos con sus familiares, con ello se vincula la construcción de las nociones temporal, espacial, imitación y otras más. Su construcción lógica se realiza en esta interacción, se aplica y se conjuga con las actividades diarias integrando

¹⁶ DURKHEIM, Emile. Educación y sociología. Capitulo I. Ed. Colofón. México D. F. 1985, p. 1.

simultáneamente las necesidades de desarrollo y las exigencias educativas.

El niño desde que nace se encuentra inmerso en un núcleo social, donde a medida que va desarrollándose aprende a relacionarse con las demás personas, interactúa con ellas adquiriendo de éstas, nuevas experiencias que le ayudarán a integrarse y adaptarse a su medio social. Además, el niño irá adquiriendo normas, conductas y valores, comprenderá también la forma en que le ayudarán a tener acceso a la vida social.

El niño no nace sociable en el sentido de que espontáneamente tiende siempre a relacionarse con otros. Debe aprender este arte difícil y, solo lo adquiere gracias a las oportunidades de tratar con distintos tipos de individuos, especialmente durante los primeros años de la niñez.

Es necesario insistir que el niño se forma desde edades tempranas y de ningún modo es requisito la aparición del lenguaje para iniciar su etapa formativa. El uso que se haga de los mecanismos sensorios maternos, como instrumentos de asimilación, permitirá secuenciar y profundizar en la formación de los niños.

Por esto se puede decir que, al ingresar al preescolar los niños y niñas se integran a un grupo con una forma de organización diferente a las que conocen y aunque ahí encuentra a niños de su misma edad, al principio le puede resultar difícil integrarse, por eso será necesario que el docente propicie un ambiente de participación que permita a los niños tener confianza y seguridad, de tal manera que realicen sus actividades sin temor a equivocarse o a ser criticados. Deben tener la oportunidad de darse cuenta que cada quien tiene características propias, que los distinguen de los demás, que tienen ideas, opiniones y puntos de vista distintos, pero que es posible mediante el intercambio de opiniones llegar a tomar acuerdos.

2.7 Características del sujeto en edad preescolar

2.7.1 Etapa preoperacional (Piaget)

Para Piaget las relaciones sociales en el proceso constructivo florecen mejor en un tipo particular de contexto social que no sólo fomenta los intereses experimentales de los niños, sino que también tiene un impacto general en todos los aspectos del desarrollo. El contexto social que Piaget defiende se caracteriza por relaciones cooperativas entre los niños, niñas y entre maestros. De hecho, el acatamiento de las coacciones de otras es diametralmente opuesto al contexto social que Piaget considere deseable.

El desarrollo en el niño se manifiesta por una progresión en la expresión de sus necesidades y sentimientos, así como una adquisición de hábitos y actitudes que correspondan a un conjunto de normas de convivencia en su grupo social.

El niño de edad preescolar presenta ciertas características que lo identifican como un niño que se encuentra en la etapa preoperacional y que éstas a su vez se mencionan en el Programa de Educación Preescolar 1992:

- "El niño preescolar es una persona que expresa, a través de distintas formas, una intensa búsqueda personal de satisfacciones corporales e intelectuales.
- A no ser de que se encuentre enfermo, es alegre y manifiesta siempre un profundo interés y curiosidad por saber, indagar, explorar, tanto con el cuerpo como a través de la lengua que habla.
- Toda actividad que el niño realiza implica pensamientos y afectos, siendo particularmente notable su necesidad de desplazamiento físico."¹⁷

¹⁷ Ibid. P. 9.

Durante la etapa preoperacional Piaget nos menciona que: "Hay un incremento del lenguaje y del pensamiento simbólico, predomina el egocentrismo; la centración (atención dirigida hacia un rasgo o una parte que sobresale) más que la descentración (análisis del todo y las partes), caracteriza la percepción y el pensamiento produce imágenes mentales de situaciones y cosas estáticas, más bien que de procesos y transformaciones irreversibles del pensamiento (puede pensar de una manera pero no inversa; por ejemplo contar, decir letras del alfabeto). Los objetos perceptibles semejantes se clasifican como iguales. Las palabras (nombres) se asocian con algunas clases de cosas"¹⁸.

Por eso se puede decir que, los niños preoperacionales presentan pensamientos extraordinarios egocéntricos hacia si mismos y excluyen a todos los demás. Estos niños ven solamente sus propios campos preceptuales no pueden imaginar otro, no pueden pensar acerca de su propio pensamiento; el análisis lógico les es imposible.

El egocentrismo puede ser definido como la dificultad que tiene el niño para situarse en el punto de vista de los demás. Cuando se encuentra con alguna dificultad y la perspectiva de los otros no coincide con la propia, los niños tienden a verlas desde su propio punto de vista, sin darse cuenta que pueden existir otros.

Concientizar al niño de que deje a un lado el egocentrismo es una tarea muy difícil pero no imposible ya que, el predominio del egocentrismo en esta etapa (2 años a 7) es muy característica como por ejemplo: si un niño escucha a otro niño que sus papás lo llevaron al circo, inmediatamente el otro que esta escuchando responde rápidamente que a él sus papás también lo van a llevar; para los niños de esta edad, su mundo es el perfecto, el mejor y no existe nada ni nadie mejor que el entorno que lo rodea.

¹⁸ PIAGET, Jean. "Psicología y semblanza de Jean Piaget". En: revista psicológica. Biblioteca Nacional de Educación, Centro Cultural del SNTE. México D.F., p. 10

Al tener el niño las primeras oportunidades de socialización logra superar una etapa muy característica en la edad preescolar que es el egocentrismo, el cual puede prolongarse hasta los seis y siete años. Al sentir la pertenencia con mayor arraigo a un grupo social el niño poco a poco va perdiendo su carácter egocéntrico, cambiando así la subjetividad por un sentido más objetivo que le permite reconocer a seres semejantes a él con los cuales puede compartir juegos y experiencias.

El docente tiene la ardua labor de día con día tratar de evitar esas situaciones de egocentrismo, es importante conducir al niño para obtener su identidad personal, pero también es muy importante hacerlo reflexionar que se está desarrollando en un medio social donde existen mucho más personas que también tienen gustos, costumbres, etc... y que debe de integrarse para pertenecer a ese entorno social; esta tarea se realizará constantemente dentro del salón de clases como por ejemplo: en la realización de actividades grupales, como el compartir, el jugar (en grupos), el prestarse o intercambiarse materiales.

Será muy importante estar cuando los niños se encuentran en esta etapa ya que, si no se le conduce oportuna y adecuadamente, será un niño que se caracterice por egoísta y por ser un niño no integrado y no podrá lograr una buena socialización dentro de su grupo.

Dentro del quehacer educativo debe lograrse la descentración del niño, que adquiera y desarrolle la capacidad de ver las cosas desde su punto de vista y el de sus compañeros además dejar de considerar al grupo en función suya y situarse entre los demás como sus iguales cooperando ala par con ellos en las distintas actividades, esto se puede lograr a través de métodos basados en la responsabilidad y participación activa de los miembros de grupo.

2.8. Paradigmas pedagógicos:

El juego y el juguete son incorporados al proceso educativo, el cual para encontrar un orden al cual girar la articulación de estos dos elementos lúdicos y educativos se toman en cuenta dos paradigmas los cuales son: paradigma clásico, paradigma psicogenético.

Estos paradigmas son denominados así porque presentan en conjunto una visión psicológica y pedagógica social.

2.8.1 Paradigma clásico

Todo avance teórico, metodológico y técnico deviene de un desenvolvimiento histórico; y en este caso se pretende anular el juego y la educación, encontrando la historicidad de cruzamiento desde la fundación misma de las primeras escuelas para niños pequeños.

Por ello y para entender este paradigma se han buscado clásicos de la educación como Montesory, Froebel, y Decroly, quienes han ejercido una influencia considerable en la educación infantil de preescolar.

Estos autores se caracterizan por una reflexión sobre el valor del juego y lo han cuestionado e incorporado a sus propuestas.

Montesory propuso métodos adecuados para niños anormales atribuye gran importancia al ambiente, acondicionando la casa de los niños con mobiliario a su medida, los materiales son sensoriales y tienen un objetivo específico.

Froebel en su material representa una creación homogénea y original inspirada por una intuición de las necesidades de la infancia. El material se inserta con medios pedagógicos cuyo fin es el desarrollo natural y armonioso de las facultades del niño.

Decroly introduce en la enseñanza un innovador intento de participación del niño traza las grandes. Líneas de un material adaptado a lasa condiciones de esta enseñanza activa, su material es natural todo lo que conforma al cuadro de la vida cotidiana.

2.8.2 Paradigma psicogenético

Hablaremos ahora acerca del juego en el paradigma psicogenetico, comenzaremos analizar en primer lugar qué es una paradigma, es un ejemplo o modelo; y psicogenetico, este se deriva de la psicogenesis que estudia el origen y desarrollo humano. En conclusión el paradigma psicogenetico es un modelo que se encarga de analizar el origen y desarrollo humano; en el juego dentro de la educación.

Piaget menciona que el juego evoluciona de la representación a través de la imitación y formulación de un símbolo. Esto es; que así como el ser humano se va desarrollando, el juego también va evolucionando no es el mismo juego a la edad de 4 años a la edad de 50 años, porque no solo los niños juegan si no el hombre toda su vida juega, realiza actividades diferentes que le sirven para su desarrollo.

El juego es muy importante par el ser humano, C. Kamii y R. Devrie menciona que también lo socio afectivo tiene un papel importante en el desarrollo del niño; en preescolar debemos realizar actividades sociales a través del juego. El niño debe tener una buena relación con todo lo que le rodea, comenzando con el mismo y todo ser humano. Para Piaget el juego es la construcción del conocimiento, y este conocimiento se constituye mediante acciones adaptables que facilita la adaptación del niño aun niño medio externo, el niño construye todo este conocimiento a través del juego.

Los docentes deben de crear un ambiente socio-afectivo, animando al niño a que sea autónomo, a que se relacione y resuelva conflictos entre sus compañeros,

a que sea independiente, curioso, a tener confianza a si mismo, e infinidad de aspectos que se ayudaran para el futuro.

La educación consiste en formar individuos capaces de una, autonomía intelectual y moral que respeten esta autonomía en el prójimo, en virtud precisamente de la regla de reciprocidad que la hace legitima para ellos mismos. Con este pensamiento nos hace analizar que la educación es muy importante y debe adquirirla todo ser humano. J del C Gonzáles menciona que la educación preescolar es determinante en la formación del niño y de su futuro éxito escolar, pero desgraciadamente muchos lugares rurales carecen de este nivel educativo, no existe el apoyo del gobierno, de las autoridades de las comunidades, y lo mas triste tampoco el de los padres de familia, pues existen muchos niños que a la edad de 4 y 5 años comienzan a trabajar, también en las comunidades urbanas, estos niños se les priva del derecho que tienen de una educación digna.

El jardín de niños, es una institución formativa que tiene como objetivo que el niño obtenga un desarrollo intelectual, moral y afectivo, que sea una educación activa con actividades cognoscitivas, desarrollando su inteligencia, con los contenidos simbólicos lógicos y físicos y el método principal es el Juego.

Todas las actividades y conocimiento que se realizan en preescolar se dan a través del juego, así de esta manera este es un medio muy importante dentro de la pedagogía. Varios pedagogos rusos consideran el juego como un medio de educación como son: N K Krupsaia que menciona que a través del juego se educa a los niños, K. F Kapteriov, le dio énfasis al juego en el desarrollo integral del niño en la educación de sus intereses, de sus inclinaciones. Makarenko mencionó, que el juego se utilizara como un medio de la educación moral.

Zhukovskaia es una pedagoga soviética, ella menciona que el juego es un fenómeno multifacético de la vida infantil, que la utilización de este como medio de educación puede resultar exitoso si se tienen en cuenta que es una actividad propia del niño.

El juego sirve como medio para la educación moral, intelectual estética y física de los niños; ya que el niño gran parte de su desarrollo es el juego, pues no existe algún niño que no realice esta actividad, de la cual los adultos, los padres de familia y docentes pueden aprovechar, pues existen investigaciones que demuestran que el juego es un medio de desarrollo y da una capacidad de observación, imitación, ingeniosidad creatividad, imaginación, memoria, lenguaje, hábitos, comunicación, habilidades, etc... que ayudan al niño en la formación de su personalidad. Desgraciadamente existe mucha gente que lo primero que hace es prohibir el juego en los niños. Por ejemplo algunos profesores, padres de familia, las mamás quieren que sus hijos no jueguen porque se ensucian, y piensan que en juego es una pérdida de tiempo no solo para el niño sino también para los adultos, que en todo momento debemos un tiempo para Jugar.

V. Yadeshko y F. A. Sojin menciona que el juego es un recurso educativo y que sirve como desarrollo del niño, que es muy importante los tipos de juegos y juguetes de los niños pues es importante conocer que y como juegan los niños. Para que de esta manera adquieran un conocimiento a través del juego.

Los docentes de preescolar deben conocer muy acerca del juego, saber los tipos de juego y juguetes, conocer su uso de cada uno, pues no solo es dejar a los niños que jueguen sin tener en mente un fin educativo o que les sirva para su desarrollo, como menciona M. Esteva que existen problemas al organizar un juego dentro de los círculos infantiles, debemos mejorar en la dirección y organización de los juegos dentro de la educación preescolar.

A los alumnos deben de guiarse, ya que la finalidad del maestro es de ser un guía, el alumno es el que trabaja, es autónomo. El niño con, sin ya pesar del maestro aprende, a través de sus experiencias vividas por medio del juego.

2.9 Orientación metodológica

El presente proyecto es de carácter cualitativo y alude al método de la investigación-acción, en tanto que mediante este enfoque metodológico es posible abordar un problema de la realidad con la finalidad de darle solución a través de un proceso de reflexión y acción planificadas que influyen en las maneras de ser y de actuar de los implicados en el proceso, es decir, la investigación-acción se compromete con la transformación radical de la realidad y el mejoramiento de las personas implicadas en el proceso de investigación y un principio fundamental de ésta es que: "afirma que el sujeto es su propio objeto de investigación y que, como tal, tiene una vida subjetiva. Así la transformación de la realidad investigada supone una transformación del mismo investigador"¹⁹

El enfoque cualitativo permitirá realizar un análisis descriptivo de la realidad que emerge en el contexto áulico, facilitando la interpretación de lo rescatado.

2.9.1 Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas e instrumentos a utilizarse en este proceso de indagación y que servirán para obtener información sobre la problemática como para el diseño de las estrategias son; la observación en el aula no participante y las entrevistas y para el proceso de intervención se utilizará la observación participante, diagnóstico inicial y diarios de campo, entre otras.

Las técnicas, se refieren a una acción e incluye necesariamente la experiencia previa. Las técnicas se desarrollan continuamente, cambian al paso y en la medida en que avanzan la ciencia y la tecnología. Constituyen una de las

¹⁹ BARABTARLO, Anita y Zedansky. "Investigación-Acción: un Método para la Apropiación de la Realidad". En Antología Básica Proyectos de Innovación. SEP-UPN. México D. F., 1994 p. 93.

partes más adelantadas de la actividad científica, las técnicas que serán implementadas en este proyecto son:

2.9.1.1 Observación no participante y participante

La observación es una técnica esencial para la recopilación de datos e información y sirve para iniciar un proceso de indagación como para continuarla y poder comprobar las hipótesis elaboradas.

La observación no participante consiste en poner atención detenidamente en todo lo que se puede ver y escuchar sobre el problema que se está investigando y así poder registrar todos los datos necesarios para diseñar las estrategias apropiadas para la alternativa de intervención.

La observación participante consiste en analizar y registrar los resultados que se van dando al interior del grupo al momento de llevar a cabo las estrategias de intervención diseñadas para dar solución al problema, el investigador deberá inmiscuirse en las actividades para poder observar mejor y realizar notas sobre cada evento.

2.9.1.2 Entrevista

Es la técnica que se emplea con mayor frecuencia por el investigador. Se le considera como el instrumento complementario para obtener información.

La entrevista requiere de medidas que permitan al investigador realizar con mayor frecuencia éxito su trabajo. Se debe tomar en cuenta las siguientes recomendaciones: identificación del entrevistador frente al grupo o individuo, oportunidad para llevarla a cabo, conocimiento del lugar o personas a quienes se vayan a entrevistar, formular las preguntas y en consecuencia; saber registrar las respuestas, determinar el momento adecuado para finalizar el trabajo del proceso en la entrevista.

2.9.1.3 Diagnóstico inicial

El diagnóstico inicial permite identificar algunas competencias que el sujeto ya tiene desarrolladas y las que le falta por desarrollar con respecto al problema.

El diagnóstico inicial es flexible se puede realizar mediante conversaciones, entrevistas, encuestas u otros medios; de ésta manera se realizará un registro más rico, con información más confiable, que servirá para orientar el proceso de intervención. Se debe de realizar al iniciar la intervención.

2.9.1.4 Diario de campo

El diario de campo es una herramienta donde se registran las observaciones para comprender, interpretar y mejorar la intervención. Es una herramienta indispensable para obtener información sobre el grupo en el que se está investigando; por medio de éste se pueden detectar las dificultades que resulten y los intereses que se expresen sobre el problema.

2.9 Reflexión crítica sobre el objeto de estudio (Novela escolar)

Gladys Haydeé Nieblas Torres

Recordar mis experiencias pasadas me hace sentir de nuevo aquellas alegrías, emociones y en algunas ocasiones tristezas por las que pase en mis diferentes etapas escolares.

Yo provengo de una familia pequeña pero muy unida, integrada por 4 personas: papá, mamá, mi hermana y yo, que soy la mayor de las hijas.

Mi papá es originario del municipio de Mocerito, proveniente de una familia

de hacendados de un pueblo del mismo municipio, pero siendo pequeño su familia se mudo a una comunidad del municipio de Culiacán, Sinaloa. Siendo muy joven empezó a trabajar como operador de maquinaria pesada, así transcurrieron varios años y conoció a mi mamá y se casaron en muy poco tiempo de noviazgo. Mi mamá es originaria de un pueblo que pertenece a Culiacán.

Después de 10 años de casados nació yo y al año mi hermana menor. Aún recuerdo mis primeros años de vida que, junto a mi familia fueron muy felices e inolvidables. Al ser las únicas hijas, mi mamá y mi papá siempre se preocuparon porque no nos faltará nada. En mis vagos recuerdos aún están presentes los juegos que mi hermana y yo realizábamos en casa. Estos fueron momentos muy emotivos y significativos ya que jugábamos a imitar a mamá en la cocina, armábamos casas y jugábamos a las muñecas entre otras cosas. A veces el juego se tomaba un poco aburrido porque nada más éramos mi hermana y yo, pero que le podíamos hacer, si mis padres no nos permitían salir de la casa para jugar con otros niños. Esto porque nuestro hogar estaba un poco alejado del pueblo, pues vivíamos en una casa ubicada en medio de una parcela de siembra.

Al llegar a la edad en la que ingresaría al Preescolar (1987) mis padres decidieron mudarse al pueblo más cercana para que yo iniciara mi etapa en el jardín de niños, cuyo nombre no recuerdo pero si que era atendido por una maestra por parte del Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE).

Siendo el primer grupo social al que ingresaría después de mi hogar me sentía desubicada y desorientada. Situación que hasta ahora comprendo el motivo y lo cual resulta normal al no conocer a las personas con las que empezaría a socializarme. Me daba pena platicar y opinar. Al pasar los días empezaba a sentir que ya pertenecía a un grupo social y que hasta ahora se que esto era necesario debido a la necesidad básica de sentir de que todo ser humano pertenece a algo.

Al empezar a socializarme con el grupo también comencé a adquirir

capacidades que me permitían participar como un miembro de la sociedad, además sentía que empezaba a tener amiguitos (as) a los cuales por lo regular les gustaban practicar los mismos juegos que a mí.

Recuerdo que la maestra nos dejaba trabajar libremente, por lo que yo decidía hacer mis trabajos y tareas en el piso. Unas veces sentada, otras acostada y en ocasiones en las mesas. Los trabajos escolares casi siempre eran de pintar, rellenar o moldear con plastilina algunos dibujos.

En el preescolar no había un área de juegos (palancas, columpios, resbaladillas, etc.) en donde jugar como hoy los hay en los jardines de niños. Nuestros juegos consistían en jugar a las escondidas, con muñecas, entre otras cosas que se nos ocurrían en el momento. La maestra Rosa, no se preocupó nunca por jugar con nosotros, ni a la hora de recreo se interesaba por integrarse a nuestros juegos. Quizás no entendió que el juego puede ser un elemento propiciador de aprendizajes significativos y favorecedor de la socialización.

Al ingresar a la primaria (1988) "Niño Artillero" en la misma comunidad, pase por muchos momentos agradables. Era una escuela que la atendía dos y a veces tres maestros dividiéndose los grados entre los dos o tres.

Durante la etapa de la primaria viví momentos muy bonitos junto con mis compañeros. Ahí los maestros si se preocupaban porque nosotros nos integráramos a los juegos y más aún a los de los más grandes ya que, al ser una escuela en donde se juntaban dos o tres grupos a la vez, éstos aprovechaban de que los más pequeños aprendiéramos de los más grandes y viceversa.

Al estar en cuarto grado, mis experiencias fueron muy significativas, pues fue en esta etapa en donde se nos empezó a impartir las materias de educación física y educación artística. Estas materias me gustaban mucho al igual que todas, pero de éstas hago mención porque aquí siempre salíamos al patio a realizar las

actividades que proponían en estas clases. La mayoría de las veces las actividades las realizábamos en equipos cuando se nos dejaban tareas y así aprovechábamos para salir de casa con ese pretexto.

Recuerdo que a mi mamá casi no le gustaba que me fuera a hacer tareas extraclases con mis amiguitos, pero como esa era la participación de cada uno no tenía otra alternativa nada más que dejarme ir ya veces al terminar las tareas nos dedicábamos a jugar a la peregrina, a la lotería o a los congelados.

Estos juegos me gustaban mucho puesto que ya estaba en la edad en la que ya entendía y respetaba las reglas de los juegos.

También en estas clases practicábamos bailables de diferentes géneros, para luego presentarlos en fechas especiales como: el veinte de noviembre, el diez de mayo o en las clausuras de fin de ciclo escolar.

Ahora que he estudiado sobre la enseñanza que se les debe brindar a los alumnos y al investigar constantemente me doy cuenta que lo que acabo de relatar se relaciona con el sentido de la pertenencia al grupo ya que, es uno de los aspectos del desarrollo social.

La pertenencia al grupo hoy la considero de gran importancia al hablar de integración grupal, formación de equipos y colaboración para el trabajo. Es construida a partir de la relación con los miembros del grupo, mediante la interacción, facilitando al individuo habilidades de cooperar, de practicar normas de convivencia y aceptación grupal que lo llevaran a asentirse parte importante del grupo.

Al egresar de la primaria, mis padres se preocuparon porque les diera continuidad a mis estudios ya que en la comunidad donde vivíamos no había secundaria. Por lo tanto, mis padres pensaron que lo mejor sería mudarnos a vivir

a la Ciudad de Culiacán.

El siguiente paso a mi trayectoria escolar sería el ingresar a la Secundaria "Profa. María de Jesús Jacobo Gastélum", vespertina (antes conocida como CNOP y Jesusita Neda, en el año de 1994). Ahí comencé otra etapa de mi vida en donde todavía recuerdo que aún me sentía niña y un poco desorientada porque eran mis primeros años de vivir en la ciudad. Además de que para poder llegar a la secundaria desde el lugar donde vivo tenía que tomar un camión urbano. Hasta entonces yo acostumbraba ir a la escuela caminando y saludando a la gente que encontraba a mi paso. De pronto, asistir a la secundaria me puso en una situación que me resultaba un poco grande para mí en aquellos tiempos, ya que en ocasiones me entraban los miedos de andar sola aunque yo sabía que lo iba a superar y que lograría socializarme con otras personas.

Durante los primeros días, la escuela secundaria me parecía muy grande al igual que el grupo, donde éramos aproximadamente cuarenta alumnos (as). Casi la matrícula total de la escuela primaria de donde provenía. Al ingresar al tercer grado ya me sentía adaptada a la escuela, a mi nueva vida escolar ya que contaba con amigas que al terminar nuestro turno de clases nos dedicábamos a platicar unos ratos en un parque cercano a la secundaria. Esta etapa me pareció muy bonita, recuerdo que me gustaban todas las materias y ponía mucho empeño en tener buenas calificaciones, en gran parte para recompensar el esfuerzo que mis padres hacían por darme estudios.

También recuerdo que dos días a la semana, tomábamos las clases de educación física y artística. Aspecto que a mí me gustaba mucho ya que de esa manera tenía la oportunidad de conocer a mis compañeros y compañeras del turno matutino.

Al egresar de la secundaria me inscribí en la Preparatoria: "Dr. Salvador Allende" de la Universidad Autónoma de Sinaloa, ubicada en la colonia Rosales. Recuerdo que a esta edad ya empezaba a cuestionarme sobre qué carrera quería

estudiar, y que profesión quería desempeñar en el futuro.

Durante los dos primeros años en la preparatoria me dedique a estudiar para obtener buenas calificaciones. Tuve muchas amistades con las cuales me divertía paseando, conviviendo en festejos que los mismos compañeros y compañeras realizábamos. Ya en el tercer año mi incertidumbre sobre que quería estudiar fue mayor, no sabía qué carrera me gustaría estudiar.

Creo que mis inquietudes vocacionales se empezaron a dilucidar cuando tome conciencia de que me gustaba mucho guiar los juegos de mis primos pequeños. Recuerdo que en ese año yo tenía muchos primos, unos de edad preescolar, otros de primaria y otros con más corta edad. De hecho, disfrutaba mucho interactuar y convivir con ellos en las reuniones familiares. Así me di cuenta que mi profesión adecuada, sería la de ser maestra.

Hacia finales de mis estudios de preparatoria, nos pidieron que eligiéramos un lugar para prestar el servicio social. Yo elegí un jardín de niños: "Luz María López Meza", anexo a la Escuela Normal de Sinaloa. Esto con la intención de descubrir si en verdad esa era mi vocación. Ahí me enfrenté a algo totalmente nuevo para mí. Al estar frente a un grupo no como la educadora pero la mayor parte del tiempo conviviendo y apoyando a los alumnos, al brindarle mi apoyo a la maestra me gané el respeto y el cariño de los alumnos y padres de familia. De esta experiencia obtuve muchos aprendizajes, entre ellos, que el quehacer educativo lo comprende la comunidad entera y en parte lo que significaba ser maestra ante un grupo. También comprendí que en un grupo de preescolares no están exentos los problemas de diverso tipo. Al terminar mi servicio social de la preparatoria en ese jardín de niños no dude en pensar que la carrera de maestra era mi vocación.

Fue después de esto que decidí inscribirme en la Escuela Normal de Sinaloa, pero por circunstancias del tiempo y por falta de información no logré inscribirme. Esto me angustió por que no sabía qué estudiar, ya que lo que a mi me gustaba

no iba a hacer posible, al menos ese año. Pensé en estudiar otra carrera (biología), pero yo sabía que no era de mi total satisfacción, y por fin abandone esa idea.

En esos meses que yo pensaba en estudiar otra carrera me enteré de la labor que el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE) desempeñaba en las comunidades rurales. Este fue mi reencuentro con CONAFE, ya no como alumna sino como una aspirante a docente como la maestra Rosa, que me atendió en preescolar en mi comunidad.

Fui a las oficinas de CONAFE a pedir información y me enteré que primero se tomaba un curso intensivo de dos meses para poder dar clases de preescolar o primaria. Tome ese curso (2000) en el cual me decidí por ser Instructora de Preescolar.

Durante el curso aprendía muchas cosas: cómo planear las clases, cómo organizar, utilizar y dar uso al material, cómo entender las actividades de los niños en esa edad, entre tantas cosas más. Al término del curso fui asignada a una comunidad (Ejido Los Huizachez) para iniciar un ciclo escolar (2000-2001) como Instructora de un preescolar.

Al llegar a la comunidad me sentía ajena a todo lo que miraba a mí alrededor, un lugar tan pequeño y sin ninguna distracción, pero mi objetivo era formar un grupo de niños para darles clases. Empecé trabajando con diez alumnos. Desde el principio supe lo que quería para mis alumnos: enseñarlos a comportarse ya guiarlos en los aprendizajes que fueran adquiriendo ya sentirse en un grupo social totalmente libre para poder participar en situaciones sociales que les servirían para su desarrollo integral.

Mi estancia en la comunidad siempre fue agradable porque desde que llegué ahí supe ganarme el respeto y la confianza de todas las personas quienes siempre

me demostraron un cariño especial por ser la maestra que les brindara educación a sus hijos. Tuve una muy buena comunicación con todos los padres de familia y por supuesto con mis alumnos, con quienes siempre me preocupe por tener una buena relación. En las tardes, impartía talleres de manualidades y de convivencia a las personas que gustaran asistir. Esto fue de gran ayuda para lograr tener una comunicación con la comunidad entera.

Mi relación con los alumnos siempre fue agradable. Todos los días me sentía satisfecha por los logros obtenidos aunque he de decir que en este quehacer educativo me enfrente a niños totalmente diferentes y aunque yo siempre trataba de apoyar a cada uno de ellos, no faltaban los problemas de conducta respecto a la etapa en la que se encontraban (egocentrismo) y que en ocasiones afectaba a todo el grupo.

El juego era un recurso didáctico que me gustaba utilizar para lograr aprendizajes significativos y la interacción en los alumnos, aunque había ocasiones que algunos niños no querían integrarse a los juegos que realizábamos. Todos estos problemas yo los llevaba para darlos a conocer en las reuniones mensuales de tutoría que se nos daban a los Instructores Comunitarios, en las cuales se nos sugerían estrategias para lograr solucionarlos. También durante éstas reuniones teníamos la oportunidad de interactuar y contar las experiencias vividas en la comunidad a nuestros compañeros.

A través de estas interacciones que teníamos cada mes en las reuniones me enteré de la existencia de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), ya que algunos (as) de mis compañeros (as) ya asistían a ésta institución y me contaban de la dinámica que se seguía en las clases que se les daban. Me decían que toda la teoría la relacionaban con la práctica y viceversa. Fue esto lo que más me gustó y por lo cual me interesé en ésta Universidad. Investigué cómo podría inscribirme y estando en el CONAFE me integré aun curso propedéutico en la UPN (en el año 2001), en el cual me pareció muy interesante porque fue ahí donde se nos

explicaron las bases para poder estudiar la carrera de Licenciatura en Educación.

Con el paso del tiempo y al relacionar las lecturas de las materias impartidas en la universidad con la práctica en mi salón de clases, así como también al escuchar las experiencias de mis compañeras (os) fueron muy enriquecedoras para resolver las dudas que casi todos los días me traía del preescolar y qué aún me siguen surgiendo.

Todas estas situaciones han marcado el inicio de mi proyecto, el cual siento que es de gran importancia, ya que las características de los niños de tres a seis años de edad se centran en el juego para propiciar aprendizajes y relaciones sociales en ellos, el juego forma parte de la propia naturaleza del niño (a), es así como nos enteramos de diversas situaciones por las que él atraviesa.

De esto muchas y muchos docentes están de acuerdo conmigo, pero lamentablemente no utilizan el juego cotidianamente en el aula o fuera de ella como elemento propiciador de interacción para lograr que el desarrollo de los alumnos y alumnas sea adecuado de acuerdo a su edad.

Wendollyn Diazcouder Sicairos

Mi vida escolar fue muy placentera, ya que tuve la fortuna de estar cursando en diversas escuelas así como diferentes contextos, me tocó conocer a muchos compañeros con costumbres y gustos completamente diferentes a los míos, al principio cuando llegué al Estado de México a cursar Sexto de primaria me fue un poco difícil el acoplarme a mis compañeros porque hasta mi timbre de voz era diferente al de ellos y todos me observaban porque era la compañera nueva que venía de otro lugar (ósea del Estado de Sinaloa) los primeros días me sentía acosada, me preguntaban que de dónde venía, cómo era de donde venía, cómo era mi escuela allá, etc., un sin fin de preguntas; después me fue muy placentero ya que me sentía el punto de atracción de todos ellos, conforme pasó el tiempo me sentí muy contenta porque sentía que tenía muchos amigos, tanto los de mi

otra escuela como la de la nueva. Recuerdo que mi maestra en esa cuestión fue un punto muy importante para que yo no me sintiera fuera de lugar y no resintiera tanto el cambio.

La maestra organizaba juegos y actividades donde el objetivo principal era que todos nos integráramos y nos conociéramos y nos remarcaba mucho lo importante que era tener amigos y que todos nos quisiéramos mucho; siento que a partir de ese momento mis bases referente a la socialización se reforzaron ya que, el contacto mas directo que tenía con la sociedad era en la escuela, aunque en mi casa también se me dieron esas bases, mi padre siempre nos hacía mucho hincapié en que "a la casa que fueres has lo que vieres", que nosotros deberíamos de tener la capacidad de que en cualquier lugar en donde estemos siempre debíamos de adaptarnos y de comportarnos ya que teníamos esa capacidad; combinando lo aprendido en casa y en la escuela, me fue mucho mas fácil comprender el hecho de que un ser adaptado cuenta con un mejor desarrollo.

Una de las principales razones por la cuales me incliné en esta problemática es por el hecho de que se aplicó el proyecto en una comunidad y asisten al jardín, niños de diversas comunidades y que a pesar de que muchos de ellos son del mismo estado no existe esa integración entre ellos mismos y es un punto que los padres de familia no le toman mucho interés, piensan que los niños solamente asisten a la escuela a aprender ya jugar y no se dan cuenta que en el desarrollo de un niño son muchos los factores los que cuentan tanto los factores del desarrollo físico como los de lo social el niño en la edad de preescolar aprende jugando, si, pero el juego debe de ser orientado o guiado para que el aprendizaje sea realmente significativo; y estar observando al niño en sus juegos, porque a través de éste manifiesta muchas de sus necesidades; es de suma importancia lograr en los niños que sean unos seres integrados ya que todos pertenecemos a una sociedad y debemos de estar integrados y si el niño desde pequeño no es encauzado o guiado hacia esta importancia, esto puede afectar en su desarrollo y futura mente de su vida adulta; es por eso que se eligió esta temática, ya que; era

la problemática mas manifestante dentro del salón de clases la poca integración que se daba en los niños y se que realizando actividades lúdicas el niño aprenderá de mejor manera y obtendrá aprendizajes totalmente significativos que se verán favorecidos en su desarrollo.

CAPÍTULO III

ALTERNATIVA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3. 1 Definición de la alternativa

Con el fin de darle respuesta adecuada a la problemática que se plantea en el primer apartado de este proyecto, se propone poner en práctica la alternativa que tiene como finalidad promover la socialización de alumnos de nivel preescolar del Jardín de Niños de la comunidad Ejido Los Huizaches, a través de actividades lúdicas y que significa la propuesta en conjunto de la dirección a seguir en cada fase de la alternativa y que guarda estrecha relación con los objetivos que se pretenden lograr.

La alternativa que se lleva a la práctica es de intervención pedagógica porque pretende dar solución a un problema de aprendizaje que presentan los alumnos y alumnas de preescolar para lograr la integración social.

La alternativa propuesta se vincula al tratamiento de un contenido escolar que forma parte de las relaciones sociales de la educación preescolar, los cuales señalan que; será muy importante vincular todas las actividades con el juego, ya que, al hacerlo se propiciará una integración social en los alumnos y alumnas.

El enfoque desde el cual se aborda la alternativa se inscribe en la perspectiva constructivista y, por lo cual los alumnos y alumnas son los principales protagonistas de este proceso y en donde la educadora actúa como propiciadora del aprendizaje y de las relaciones sociales.

Las estrategias didácticas diseñadas para intervenir pedagógicamente son planteadas en tres momentos, los cuales abordan aspectos que deben de ser considerados y puestos en práctica para una mejor socialización de los alumnos y alumnas; dichos momentos y contenidos que se pretenden abordar son: la familia, la escuela y la comunidad.

Para el seguimiento y la evaluación se recurre a instrumentos y técnicas propias de la metodología de la investigación acción como son: el diario de campo, la observación participante, la entrevista, entre otras. Esto con la finalidad de poder tener información de la realidad escolar y poder dar seguimiento a la aplicación de las actividades diseñadas.

El elemento clave de este proceso viene a ser el juego y este se ve reflejado en cada una de las estrategias en donde se abordan los distintos tipos de actividades lúdicas tales como: teatro guiñol, dramatizaciones, actividades de interacción, de compartir, grupales y regladas.

3.2. Presentación de las estrategias en sus tres momentos

3.2.1 Estrategia #. 1: Mi familia y yo (FAMILIA)

Objetivo: Lograr que niñas y niños reflexionen que todos los seres humanos pertenecemos aun entorno familiar, el cual, es el primer momento en el que empezamos a socializamos.

Contenido: La acción educativa es fundamentalmente una acción sociocultural, mediante ella los niños comparten costumbres, tradiciones, concepciones y comportamientos particulares.

El proceso formativo del niño no se encuentra circunscrito ala influencia de la institución escolar; por el contrario, el nacimiento del niño marca el proceso formativo desde el núcleo familiar y se prolonga dentro de su comunidad. La escuela desde esta perspectiva, sólo cubre un espacio en la vida infantil.

Desde su nacimiento, los niños interactúan con hábitos, creencias, formas de vida que orientan la fom1ación de sus patrones culturales. La vida social se traduce en la cultura misma de la familia, la comunidad y la escuela al inculcar

principios morales, valores, sentimientos en las nuevas generaciones. La comparación entre sociedades y entre épocas ofrece enormes lecciones sobre el proceso mismo de formación de los niños.

Es indudable que el niño pasa la mayor parte de su vida jugando, es por eso que se realizarán actividades lúdicas para lograr una buena socialización e interacción entre los niños, y las actividades sugeridas para que se logre este aspecto se sugieren las siguientes actividades.

Actividad # 1: Mi hermanito es un monstruo

Tiempo

120 minutos aproximadamente

Materiales: Teatrín, títeres, música, espacio amplio, disfraces, mobiliario, espacio amplio.

Procedimiento: Motivar a los niños por medio de una variación en el saludo matinal, con la canción "te quiero yo", haciéndoles diferentes preguntas, por ejemplo:

- ¿Quiénes viven en su casa? ,
- ¿Quién es su familia? ,
- ¿Quiénes son sus amigos aquí en el grupo? ,
- ¿Les gustaría que realizáramos un cuento?

-Anotar las respuestas que den los alumnos y alumnas en el pizarrón.

-Se leerá el cuento "mi hermanito es un monstruo" para que los alumnos se organicen y hagan la representación. El guión de la obra (mi hermanito es un monstruo).

-Se le dará un personaje a cada niño y se le enseñará el guión para que lo representen con el títere, se sugiere que los niños usen disfraces de acuerdo al personaje.

-La educadora ayudará y apoyará al alumno cuando este realizando la dramatización.

Evaluación

En ésta actividad se evaluará la forma en cómo los alumnos reflexionan sobre la importancia de pertenecer a un entorno familiar y el valor que le den a cada integrante de la familia y se hará de la siguiente manera:

-Por medio de preguntas sobre la obra por ejemplo: ¿Qué les pareció? ¿De qué se trató? , las respuestas se anotarán en una cartulina y se pegaran en un lugar visible del salón, para que no olviden el inicio de la estrategia. También se les pedirá que en una hoja nos representen a través de un dibujo lo que aprendieron del cuento.

Actividad # 2: ¡Hablemos sobre mi familia!

Tiempo: 60 minutos

Materiales: Estambre, hojas blancas, colores y láminas referentes a la familia (dibujo), cartón tela o papel lustre para forrar el portarretrato, pegamento, tijeras, pintura plástica y listón para poner alrededor del portarretrato.

Procedimiento

-Se inicia la sesión diciéndole a los niños que jugaremos a la dinámica de la telaraña, la cual consiste en:

-formar un círculo, un integrante del grupo toma el estambre, enreda el hilo en un dedo y lo tira a otro y así sucesivamente, y al que tenga el estambre se les

hacen las siguientes preguntas: ¿cómo se llama tu mamá? , dime alguna frase que le quieras decir aun integrante de tu familia, ¿con quién te gusta jugar más, con tu papá o tu mamá? , ¿es importante para ti que tu mamá o tu papá jueguen contigo, porqué? , entre otras que pueden surgir en el momento.

-Ya que todos hayan contestado una pregunta se procede a desenredar la telaraña que se armo, empezará a desenredar el que empezó a aventar el estambre y así sucesivamente.

-y para cerrar la dinámica se hace reflexionar a los alumnos sobre la importancia de tener una buena comunicación con su familia.

-luego se les pide a los niños y niñas que en una hoja nos dibujen a todos los integrantes de su familia.

-La educadora estará al pendiente cuando los niños estén dibujando y preguntará a los alumnos sobre lo que están haciendo.

-Ya que el dibujo esté terminado se procederá armar un portarretrato para poner lo que ellos dibujaron.

Evaluación:

En ésta actividad se evaluará la forma en como los niños se apropien de los conocimientos básicos para comprender lo importante que es tener una buena comunicación con su familia, y para rescatar esta información se le pedirá a cada niño que nos interprete su dibujo. La educadora registrará en su diario de campo los comentarios que hagan los niños al momento de estar interpretándolo.

3.2.2 Estrategia # 2: ¡A interactuar jugando en el preescolar! (ESCUELA)

Objetivo: Conseguir que los niños expresen sus costumbres, tradiciones y comportamientos particulares con sus compañeros de grupo, a través de juegos reglados, grupales y de compartir.

Contenido: Los niños adquieren dentro de la familia diferentes hábitos de alimentación, desarrollan gustos y preferencias a determinadas cosas, aprenden manifestarse en un estilo definido en su familia y comunidad.

Es por esto que la escuela va a ser un punto clave para que el niño se socialice con más personas y aprenda de diversas culturas, tradiciones y costumbres que conforman a nuestra sociedad.

A través de la expresión, al momento que el niño expresa sus actitudes socializadoras retornará los puntos más importantes que lo identificarán como persona.

Por medio de una dramatización de un cuento ("ya no eres mi amiga") que trata sobre la amistad y que los mismos alumnos lo llevarán a cabo, se pretende lograr lo arriba mencionado y al mismo tiempo se llevarán a cabo actividades grupales y regladas con la intención de que los niños aprendan a compartir y respetar reglas en los juegos.

Actividad # 1: Mis amigos y amigas de grupo

Tiempo: 60 minutos aproximadamente

Materiales: Disfraces, mobiliario, espacio amplio y pañoletas Procedimiento:

-Para iniciar la estrategia se les dirá a los niños y niñas que jugaremos a la dinámica ¡encontrado a amigos!, para esto se les pide a los niños que se pongan de pie.

-Se les coloca una pañoleta en los ojos y se les indica lo siguiente: Caminarán por todo el espacio del salón, y cuando la maestra diga ¡abrazos!, todos tratarán de encontrarse y se abrazarán.

-Después la maestra dice: encuentren a un compañero y toquen su cara, su pelo, sus brazos y traten de adivinar quién es.

-Se les dirá que ya que adivinen el nombre de su compañero le pedirán que si quiere ser su amigo por siempre.

-Por último se quitarán la pañoleta y descubrirán a su nuevo amigo o amiga y la consigna será que todos tratarán de cumplir lo que se dijo durante la dinámica, respetarán a su nuevo amigo y tratarán de jugar y ayudarse mutuamente todo el tiempo.

-y para reforzar esta actividad se procederá a dramatizar un cuento (ya no eres mi amiga) para que los niños y niñas comprendan el significado de la amistad o por lo menos tomen más en cuenta a todos sus amiguitos.

-Se invitará a los padres de familia para que sean espectadores de la Dramatización-Sketch, los alumnos serán los actores y se disfrazarán de acuerdo al personaje.

Evaluación:

En esta actividad se evaluará la forma de interacción que los niños y niñas establecieron con sus compañeros de grupo y la forma en cómo aceptaron a realizar las actividades y de qué forma lo llevaron a cabo y para hacerlo se les

pedirá a los niños que den un abrazo a sus amigos para determinar si quedó claro lo que es interactuar con los demás, anotar en el diario de campo las observaciones relevantes a esta dramatización.

Actividad # 2: La casa de las letras

Tiempo: 45 minutos

Materiales: revistas, periódicos y plumones rojos o de cualquier otro color.

Procedimiento:

-Se iniciará la actividad jugando la dinámica ¿a quién me parezco? , la cual consiste en: caminar por el espacio del salón y tratar de encontrar a alguien parecido a la persona que anda buscando, puede ser en el color de piel, estatura, pelo, ropa etc.,

-Ya que se hayan encontrado dos o tres personas la maestra forma parejas o tríos ya cada una le entrega una revista o periódico y un plumón rojo; la tarea consiste en que cada pareja tiene que señalar, en un tiempo determinado, la letra que la maestra escribe en el pizarrón. Gana el equipo que encuentre más letras. Posteriormente, se puede aumentar la dificultad agregando mayor número de letras.

Evaluación:

Se evaluará a los niños la aceptación y el respeto de otras personas, a través de la integración de equipos y su forma de trabajar al interior de éstos, para esto se les pedirá que en una hoja en blanco plasmen lo que aprendieron en cada juego, lo pueden hacer por medio de un dibujo. Si es posible no dejes mucho tiempo para pedirles a los niños el dibujo sobre lo que aprendieron en la actividad.

Actividad # 3. Juguemos a "Los insectos chismosos"

Tiempo: 30 minutos

Materiales: objetos del lugar

Procedimiento:

-se comenta con los niños el título del juego y reflexionan juntos, con preguntas como:

¿Cómo se oye cuando se arrastran los gusanos?

¿Has oído como canta un río?

¿Si corriera un gigante como se oirían sus pasos?

-Invita al grupo a arrastrarse por el piso como gusanos y escuchar el sonido que producen.

-Platiquen acerca de los sonidos que producen algunos insectos conocidos e imítenlos.

-Jueguen a convertirse cada uno en insecto, desplazándose y produciendo un sonido.

-se forman parejas y platiquen imitando el sonido de los insectos.

-Busquen algún objeto que al tocarlo, rasparlo, estrujarlo, etc produzca un sonido similar al de un insecto

-se sugiéreles que jueguen con el objeto imaginando a que ahora el es el insecto.

-se comenta acerca de lo que sintieron con el juego.

Evaluación:

En ésta actividad se evaluará la confianza que los niños muestren al momento de realizar las actividades, y el compañerismo que establezcan durante el juego.

Para esto será necesario pedirles a los niños que nos digan significa para ellos la confianza y el compañerismo, la educadora anotará los comentarios en el diario de campo.

Actividad # 4: Juego de ordenes verbales

Tiempo: 30 minutos

Materiales: ninguno Procedimiento:

-la educadora dice a los niños que jugaremos a la dinámica "conduciendo actividades", para esto se siguen las siguientes indicaciones:

-una persona dá ordenes al resto del grupo como "Simón (o el nombre de quién da las ordenes) dice: manos a la cadera" o "Simón dice: levanten su mano derecha". Cuando una orden no ha sido precedida de "Sillón dice" no debe ejecutarse. Los niños van saliendo del juego cuando no cumplen la orden o cuando cambian de posición sin haber recibido la orden.

-se cambia de orden, los participantes harán lo que el conductor diga y no lo que haga.

-Digo agacharse; el conductor se agacha o levanta, diciendo con cada acción "yo digo levantarse". Ocasionalmente el se agacha cuando dice levantarse. Por tanto los jugadores deben hacer lo que el dice y no lo que hace.

-De nuevo se cambia de orden y el conductor dirá:

-Los patos vuelan, el conductor grita; "los patos vuelan, los pájaros vuelan, los caballos vuelan", los alumnos imitarán con sus brazos como si estuvieran volando, cuando se nombra algo que no vuela, los demás deben mantener sus brazos a los lados de su cuerpo ó "la gente camina, los animales caminan, las plantas caminan".

Evaluación:

Se evaluará en esta actividad la posición de los alumnos para ejecutar órdenes en los juegos y el respetar reglas grupales y de juego, para esto será necesario pedirles que: después del juego formen equipos para que al interior de estos inventen un juego reglado y lo ejecuten con el grupo. (La educadora dará pistas para inventar juegos).

3.2.3 Estrategia # 3: Conociendo nuestra comunidad (COMUNIDAD)

Objetivo: Lograr que todos los alumnos interactúen entre si y con los integrantes de la comunidad.

Contenido:

El desarrollo social del niño se realiza junto al grupo de adultos y de niños con los que se encuentra rodeado, ya que interactúa con ellos.

De aquí la importancia que tiene el comportamiento del adulto en el proceso formativo del niño. Los docentes debemos de ser los conductores para que el niño se desarrolle socialmente tanto en su familia, en la escuela y en la comunidad, ya que, sabemos que todos los seres humanos pertenecemos a una sociedad y que debemos estar completamente integrados.

El hecho de que el niño interactúe con el resto de sus compañeros favorecerá a que se desarrolle de mejor forma con los integrantes de su comunidad.

Al momento de realizar actividades de interacción esto le dará pauta al niño de estar y sentirse totalmente integrado en su grupo y en una sociedad.

Y con las actividades que se enlistan a continuación se pretende que los niños socialicen e interactúen a través del juego con la Comunidad.

Actividad # 1: juguemos a conocer nuestra comunidad

Tiempo: 2 horas aproximadamente

Materiales: Plantas u hojas, cartulinas, pegamento, colores, disfraces.

Procedimiento:

-Se presentará a los niños y niñas una caja con dibujos de animales, se les pedirá que tomen uno, ya que lo tengan se les dirá que jugaremos a la dinámica de la granja, la cual consiste en cantar la siguiente canción:

"vengan a ver mi granja que es hermosa, vengan a ver mi granja que es hermosa, donde el perrito (o cualquier otro animal que le haya tocado al alumno), hace así (el sonido del animal que se dijo)".

-Cuando se mencione el nombre de un animal, los niños mirarán quien lo tiene en el dibujo que tomaron y harán el sonido del respectivo animal.

-Después llevaremos a los niños a recorrer la comunidad para que conozcan la variedad de animales y plantas que existen.

-Durante el recorrido los niños recolectarán los diferentes tipos de plantas y preguntarán a los integrantes de la comunidad que tipos de animales existen, con la finalidad de que los alumnos interactúen y se relacionen con las personas que se visiten.

Evaluación

En ésta actividad se evaluará el aspecto de socialización a través, de cómo los niños toman conciencia de lo importante de establecer comunicación con la comunidad y el de conocer el medio que les rodea y su desenvolvimiento al hacerles las preguntas a las personas que se visitaron.

Ya recolectadas las plantas e identificados los animales existentes nos regresaremos al jardín y formaremos equipos y les pediremos que en una cartulina peguen las diversas plantas recolectadas y en otras dibujarán a los animales que identificaron.

Ya terminadas las cartulinas las pegaremos dentro del salón y les pediremos a los padres de familia al momento de que vayan por ellos a la hora de salida, observen los trabajos realizados por sus hijos. Se anotan los comentarios de los padres en el diario de campo.

Actividad # 2. ¡A armar un periódico!

Tiempo: 2 horas aproximadamente

Materiales: Base para el periódico, hojas blancas, colores, lápices, pegamento, gises y plumones.

Procedimiento:

-Se invita a los padres de familia a una sesión de clases, para llevar a cabo esta actividad con ellos y con los alumnos.

-Al interior del grupo se les explica a padres de familia y alumnos cómo y para qué sirve un periódico mural. La educadora explicará las diferentes formas de realizar un periódico, ejemplos: por fechas conmemorativas, por meses, por apartados, etc.

-Se procede a realizar una dinámica con la intención de establecer confianza con las personas y los niños, la cual consiste en: cantar la canción de "la mane".

"el baile de la mane, que lo baile, que lo baile, el baile de la mane, que lo baile quien lo ve una mane en la cinturé, la otra mané en la cabecé... "

-Se sigue cantando la canción y se mencionan las diferentes partes del cuerpo y se colocan las manos en el lugar que se mencione.

-Al terminar de cantar la canción se les dirá a las personas presentes que se armará el periódico del mes de noviembre o diciembre (dependiendo de la fecha de aplicación de la alternativa), abarcando las fechas que se conmemoran en ese mes, para esto antes, se les interrogará a los Padres y Alumnos las fechas importantes y cómo se festejan en su comunidad. Ya hecho esto se procederá a armar el periódico con la información aportada de los integrantes de la asamblea.

Ya elaborado se expondrá para que el resto de los padres lo observen y hagan comentarios.

Evaluación:

En ésta actividad se evaluará la forma de interacción que establezcan los padres de familia o las personas que asistan a la reunión con los alumnos. Se harán una serie de preguntas para rescatar los logros y dificultades que se presentaron durante la elaboración del periódico, las preguntas propuestas son las siguientes y las respuestas se anotan en el cuaderno de observaciones:

- ¿Ya habían hecho un periódico mural?
- ¿Les gusto?
- ¿Qué aprendieron?
- ¿Les gustaría volver a armar un periódico?

CAPÍTULO IV
RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE
ESTRATEGIAS

4.1 Cambios específicos que se lograron alcanzar

Así como lo indica este subtítulo, se darán a conocer las situaciones, resultados y cambios que surgieron de la puesta en práctica de las estrategias que aquí se presentan; mencionando que el contexto en donde sucedieron pertenece a una zona rural atendida por el Consejo Nacional de Fomento Educativo en el Programa de Preescolar Comunitario.

A continuación se mencionan lo que se rescato de cada una de las estrategias después de su aplicación:

Estrategia 1: Mi familia y yo

Actividad 1: Mi hermanito es un monstruo

El día 07 de diciembre de 2004 se aplicó esta estrategia, se tuvo la asistencia de 15 alumnos (as); de acuerdo con el contenido de esta primera estrategia y con el objetivo de la actividad se pudo constatar que si se cumplió, los alumnos y alumnas se dieron cuenta que el entorno familiar es el primer grupo en el que se socializa, mientras dramatizaban el cuento se desarrollo su socialización a partir del juego, pues para ellos el dramatizar es jugar a imitar lo sucedido, al momento de realizar esta actividad se dieron lazos de afectividad, confianza y amistad entre alumno-alumno, maestras -alumnos.

Aunque se tenía planeado que los alumnos dramatizaran ellos mismos y se vistieran de acuerdo al personaje, no fue posible porque los mismos alumnos y alumnas pidieron que mejor se hiciera con guiñoles.

El material que se les proporcionó para realizar esta actividad ayudo mucho a que los alumnos (as) se animaran aún más a dramatizar porque al principio no se animaban porque se mostraban tímidos o les daba pena, los materiales les

parecieron llamativos y así fue como se convencieron de hacerlo. La dramatización se acortó un poco porque el cuento es extenso para que los alumnos se la aprendan todo, pero sí se cumplió el objetivo que se tenía planeado. Las actitudes que se mostraron fueron de alegría, entusiasmo, emoción, sólo un alumno decidió no participar (Isidro), la cual se respetó, no se logró que se integrara a la dramatización, ni aún cuando le decíamos que él eligiera el personaje. En la evaluación nos percatamos que a los alumnos les encanta representar e imitar personajes.

Al observar detenidamente la aplicación de esta estrategia pudimos darnos cuenta de la importancia de retomar y aplicar el juego como un recurso valioso para lograr un desarrollo armónico en el infante de edad preescolar, además de que con éste se permite favorecer el proceso de socialización, pues utilizando el juego como una herramienta importante se logró que los alumnos se integraran y socializarán en esta estrategia de una manera favorecedora y espontánea.

Actividad 2: ¡Hablemos sobre mi familia!

Los resultados y cambios que se obtuvieron de esta actividad fueron muy satisfactorios observamos que los alumnos (as) tienen una buena percepción de quienes integran su familia y que como primer grupo social es importante tener una buena comunicación, cuando se les preguntó a los alumnos qué si con quién tenían más comunicación de los integrantes de su familia, la mayoría contestó que con sus mamás.

Cada alumno (a) dibujó a los integrantes de su familia de una forma completa, algunos hasta incluyeron a sus tíos, primos, etc., y cada quién decoró su cuadro o portarretrato de forma creativa. Se vio que el material con el cual crearon su trabajo fue un aliciente para que lo hicieran con gusto y emoción. El tiempo que se dedicó a esta actividad fue el planeado y suficiente para terminarla.

Se considera que esta actividad gusto mucho, pues el alumno que no quiso participar en la primer actividad (que fue Isidro), en esta puso todo de su parte y logro hacer lo que se le indicaba con un gran entusiasmo.

Estrategia 2: ¡A interactuar jugando en el preescolar!

Actividad I: Mis amigas y amigos de grupo

Tal como lo indica el contenido de esta estrategia, fue lograr que los alumnos (as) aprendieran que el juego de reglas y grupal sirven para expresar sentimientos, actitudes y comportamientos y ésto a su vez ayuda en la socialización con los demás, tal objetivo fue logrado en su totalidad, todos los alumnos aceptaron con gusto a todos sus compañeros sin excluir a nadie y aceptaron que cada quién es muy diferente y que se debe de respetar su forma de ser. En la dramatización que se hizo al final de esta actividad que fue el cuento "ya no eres mi amiga" se logró que los alumnos comprendieran que la amistad es tener muchos amigos y que es bonito contar con alguien que nos quiera aparte de la familia, decía una alumna.

El tiempo que se estimaba para esta actividad no fue el suficiente, se tuvo que extender para el siguiente día porque el juego del inició (buscando amigos) les gusto mucho y lo quisieron repetir varias veces.

En la evaluación logramos percibir que las preferencias y características más fuerte de los niños que se encuentran esta etapa son el jugar y nada más, así que concluimos que toda actividad debe ir encaminada al juego o por lo menos incluir algo de éste en cada actividad.

Actividad 2: La casa de las letras

Iniciar la actividad con un juego fue de gran alegría para los alumnos (as), al

permitir a los niños (as) interactuar dentro del grupo jugando ya la vez aprendiendo resultó importante, cuando se les pidió que trabajaran en equipos fue un poco difícil por la etapa en la que se encuentran (egocentrismo), pero a medida que se les indicaba las reglas del juego aceptaban las sugerencias de sus compañeros (as) y lo hacían muy bien, por último se respetaron los resultados y el grupo quedo satisfecho con esta actividad.

El tiempo estimado en esta actividad fue el necesario para lograr terminarla con satisfacción.

La socialización se dio poco a poco, a los alumnos se les dejo ser, iniciaron entusiasmados, se entregaron por completo a la actividad y al final algunos decían: "yo me parezco a mis compañeros porque tengo el mismo color de piel", por mencionar un ejemplo; y con esto se vio que el objetivo se cumplió satisfactoriamente.

Actividad 3: Juguemos a "los insectos chismosos"

En esta actividad ya se miraba al grupo con más confianza al participar en lo que se les indicaba, el 97% de los alumnos (as) realizaban ya todas las actividades que se les pedían trabajando en equipos, en parejas, en tríos, etc., los más chicos ya se integraban a los juegos de los más grandes y viceversa. Solo el 3% no ponía de su parte para integrarse en las actividades y en los juegos, se encontraban en una actitud negativa de participar.

Al momento de imitar a los insectos los alumnos mostraban confianza al hacerlo y no se mostraban tímidos, se logró que el compañerismo se consolidara más.

Actividad 4: juego de ordenes verbales

En esta actividad se pretendía que los alumnos respetaran las reglas del juego "Sillón dice", al principio se nos dificultó, algunos no querían salirse del juego cuando perdían o no cumplían una orden, pero a medida que el juego iba en aumento los educandos aprendían las reglas y las respetaban.

Al momento de pedirles que inventaran un juego de reglas les pareció difícil, no podían o decían: "maestra no sabemos, no podemos", nosotras los orientábamos y al interior de los equipos se fueron inventando juegos de reglas, por lo que fue necesario dejarlo para el siguiente día, pues el tiempo estimado no alcanzo para un solo día.

La experiencia nos permite comprender que conviene estar preparadas para contrarrestar las dificultades que se presentan en cualquier situación, dándoles el valor real, nos queda claro que no se puede exigir que todo salga de maravilla, sino que hay que reconocer cuando algo es idóneo para realizarlo o en su caso dejarlo de hacer.

Cuando se presentaron los juegos pudimos observar que eran muy buenos, uno de los juegos más interesantes fue el de la lotería de imágenes, que consistió en relacionar imagen con imagen y lo inventaron (según ellos) un equipo de 4 integrantes. Con esto se evaluó la actividad, que consistió en observar si a los niños les había quedado claro que existen juegos de reglas.

Estrategia 3: Conociendo nuestra comunidad

Actividad 1: Juguemos a conocer nuestra comunidad

Durante esta actividad los alumnos se divirtieron mucho, el objetivo principal era lograr que los educandos interactuaran y conocieran mejor su comunidad. Al

recorrer la comunidad los alumnos conocieron las diferentes plantas y animales que ahí existen y al mismo tiempo interactuaron y socializaron, se observó que al momento de hacer las preguntas a las personas a algunos les daba pena, pero al ver que los demás lo hacían, los que no se animaban decidieron que ellos también harían preguntas.

El tiempo que se ocupó en esta actividad fue más de lo planeado, porque el recorrido se extendió por toda la comunidad, ya que, los alumnos así lo pidieron.

Al regresar al salón algunas de sus expresiones fueron: "es bonito salir del jardín y aprender con las demás personas, me gusto mucho salir a conocer y platicar con toda la gente, conocí más plantas de las que hay en mi casa, entre otras."

Pero el cambio que se presentó en un alumno (Lisandro) que es el más serio y tímido del grupo, fue muy bueno, regreso al salón con un gran entusiasmo, diciendo que: "le había gustado mucho que todos sus compañeros fueran a su casa a conocer las plantas y animales que su mamá tiene", creemos que de esta visita surgieron lazos de empatía y afectividad entre los alumnos (as)

Actividad 2: " A armar un periódico"

En esta actividad se invitó a las madres y padres de familia para realizarla, la mayoría de ellas asistieron. Con esto se les permitió la interacción entre padres e hijos (as), entre todos y todas armaron el periódico mural, este espacio de interacción fue fructífero y beneficioso para todos los implicados en dicha tarea, con esto se fortalecieron y estrecharon más los lazos existentes de afecto, comunicación, cariño, respeto, comprensión y atención.

Al iniciar con la actividad todos jugamos una dinámica para romper el hielo, a todos y todas les gusto mucho, las madres de familia dijeron: "que bonito es jugar

aquí con nuestros hijos (as), que bueno que las maestras planearon esta actividad"

Cuando se les pidió que armaran el periódico al principio las madres de familia no sabían como empezar, nos preguntaban y nosotros sólo nos limitamos a indicar que en un periódico mural se incluyen fechas conmemorativas, dibujos, fecha de elaboración y nombre de los integrantes y encargados del periódico. Con estas indicaciones empezaron a armar el periódico y fueron las fechas de febrero las que ocuparon lugar en éste.

El tiempo se extendió a tres horas, pues las dos que se tenían planeadas no fueron suficientes, las madres de familia se esmeraron en la elaboración y pusieron toda su creatividad en juego para que el periódico quedara muy bonito.

Durante la elaboración del periódico las madres de familia comentaban que dedicarles tiempo a sus hijos en el preescolar era algo maravilloso, afirmaron que lo disfrutaron mucho; en tanto sus hijos se sintieron muy importantes al ser acompañados y tomados en cuenta para trabajar en equipo con sus madres.

Se considera que la presencia de la mayoría de las madres de familia que asistieron fue un apoyo exitoso para que todo saliera bien, ningún padre de familia asistió, sólo un niño no fue acompañado por ningún familiar.

Con el término de la aplicación de las estrategias, es importante mencionar que al incluirse en todo momento el uso del juego los participantes mostraron mayor disposición, valiéndonos de éste recurso logramos que los alumnos (as) se integraran muy bien ya la vez que surgiera el respeto, tolerancia, afecto, confianza, responsabilidad, solidaridad, entre otras.

4.2 Perspectiva de la propuesta

Analizando y reflexionando sobre los resultados que se obtuvieron de la

propuesta, como equipo de trabajo coincidimos que la funcionalidad del juego en cada una de las estrategias implementadas y ejecutadas pueden ser aplicadas en cualquier contexto, tratándose de cualquier nivel educativo, sólo que adaptándose a las necesidades y particularidades que se presenten en éstos.

Apoyándonos en el juego para lograr los objetivos planteados se constata que en el proceso de enseñanza-aprendizaje se involucra al alumno (a) en situaciones difíciles pero productivas y que, utilizando el juego se aprovecharon mejor y se obtuvieron mejores resultados.

Utilizar el juego como alternativa de intervención nos ayudo en mucho para obtener al final una buena socialización con los alumnos(as), pues la integración se dio de manera espontánea al ir realizando las estrategias e involucrar el juego en éstas.

En vista de lo vivenciado y obtenido se reconoce que la accesibilidad y éxito de las estrategias propuestas en éste proyecto podrán ser útiles en cualquier momento, es cuestión de adecuarlas según la situación en la que se encuentre.

Con el fin de que éstas puedan ser practicadas y difundidas es recomendable que sean tomadas en cuenta para su aplicación.

CONCLUSIONES

Consideramos que en este proyecto de innovación se perciben innumerables datos que es preciso señalar por la importancia de los mismos. Concluimos que los objetivos planteados en este proyecto son muy importantes, pues con éstos se marca la pauta adonde se quería llegar. Es considerable plantearse como primer punto qué problemas existen en un grupo escolar y de ahí partir para retomar un objeto de estudio, que en el caso fue lograr que los alumnos y alumnas logaran la socialización a través del juego y que mediante las estrategias implementadas se logre favorecer y cumplir con los objetivos de la investigación.

Con las interrogantes planteadas al inicio de éste proyecto se constata que éstas dieron rumbo a seguir una tarea y, que todas tenían como fin el lograr a través de la actividad lúdica los procesos de socialización en la familia, escuela y comunidad en los alumnos y alumnas de nivel preescolar; logrando con esto los objetivos planteados del proyecto. Esto dio lugar a valorar ya analizar los efectos, apreciando que no en todos los implicados (docentes, alumnos, madres y padres de familia) repercutió de la misma manera, pero si se cubrieron las expectativas del proyecto de intervención pedagógica titulado: "Las estrategias lúdicas: una alternativa para mejorar los procesos de socialización en nivel preescolar" en donde se recurrió al juego como elemento propiciador del proceso socializador del preescolar.

Otro elemento indispensable fue llevar a cabo este trabajo acercándonos a perspectivas teóricas de autores renombrados, asimismo lo reportado se sustentó en el aspecto práctico y en el de la investigación con el fin de ubicarlos en el campo científico, de tal forma todo esto viene a ser un trabajo fácil de desglosar y analizar, sólo es cuestión de remitirse a los aportes previamente organizados.

Con la aplicación de las estrategias pudimos percatarnos que el juego en la etapa preoperatorio, (que es la que se encuentra el alumno (a) de preescolar), es muy necesario estimularlo, pues con él, el niño (a) actúa espontáneamente al encontrar placer, esto sirvió para fortalecer la socialización con sus compañeros y promover entre ellos (as) la confianza, respeto, solidaridad, tolerancia, entre otros.

También pudimos percibir que al planear las estrategias es muy importante primero ver como se encuentran nuestros alumnos, cuáles son sus capacidades, gustos, intereses, alcances, limitaciones y necesidades porque al estar enterados por lo que pasa el alumno (a) será más fácil decidir por cuáles estrategias empezar, igualmente es indispensable cuidar lo relativo a los materiales didácticos y bibliográficos a los que se van a recurrir en el momento y tratar de contar con ellos por lo contrario el trabajo que se proponga no resultará.

Estamos concientes de que las variaciones del juego pueden llevar aun sin fin de actividades, sólo es cuestión de darle al juego el valor que merece.

Cuando busque facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje se sugiere que éste sea de lo más placentero; por eso recomendamos la utilidad del juego; no desaproveche la oportunidad de variar las actividades con el acto lúdico, valórelo, aplíquelo y descubrirá su gran valor didáctico.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

DURKHEIM, Emile. Educación y sociología. Editorial Colofón. México. 1985.86 p.

GARVEY, C. El juego infantil. Editorial Morata, S. A. Madrid, 1920. 90 p.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de educación Preescolar. México, D. F. 1992.76 p.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. a. El Juego. Antología. Editorial SEP-UPN. México, 1994.370 p.

_____ b. El niño: desarrollo y proceso de la construcción del conocimiento. Antología. Editorial SEP-UPN. México. 1994. 159 p.

_____ C. Proyectos de innovación. Antología. Editorial SEP-UPN. México. 1994.250 p.

REVISTAS

PIAGET, Jean. "Psicología y semblanza de Jean Piaget". En revista psicológica. Biblioteca Nacional de Educación. México. 70 p.