



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 153 - ECATEPEC**

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA
PARA DESARROLLAR HABILIDADES
SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
TRES AÑOS.**

PROYECTO DE INTERVENCIÓN
P E D A G Ó G I C A
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN
P R E S E N T A
ERIKA HERNÁNDEZ SÁNCHEZ

A S E S O R A: PROFA. PATRICIA BONILLA CORTEZ

ESTADO DE MÉXICO

OCTUBRE 2008



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

SEIEM

“2008. Año del Padre de la Patria Miguel Hidalgo y Costilla”

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 153 ECATEPEC
JEFATURA DE LA UNIDAD
COMISIÓN DE TITULACIÓN
OFICIO No. 153-CT/340/08

DICTAMEN DE TRABAJO DE TITULACION.

Valle de Anáhuac, Ecatepec de Morelos, Edo. de México, 4 de septiembre de 2008.

C. Erika Hernández Sánchez
PRESENTE.

La Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado:

“El juego como herramienta para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 3 años”

Opción Proyecto de intervención pedagógica, manifiesta a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional el día miércoles 15 de octubre de 2008, a las 15:00 Hrs. en el Auditorio de la Unidad.



ATENTAMENTE
“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”

S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD U.P.N. 153
SAN CRISTOBAL, ECATEPEC
EDO. DE MÉX.

LIC. MARCO ESTEBAN MENDOZA RODRÍGUEZ
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD UPN 153, ECATEPEC

MTRO. BENJAMÍN DE JESÚS JIMÉNEZ OCAMPO
SECRETARIO DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD UPN 153, ECATEPEC

MTRA. ELAINE TURENA PÉREZ BALTAZAR
VOCAL DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD UPN 153, ECATEPEC

LIC. EDUARDO SOTO RUIZ
VOCAL DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD UPN 153, ECATEPEC



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SERVICIOS EDUCATIVOS INTEGRADOS AL ESTADO DE
MÉXICO
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
DEPARTAMENTO DE FORMACION PROFESIONAL
UNIDAD 153 ECATEPEC DE LA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

AV. LEONA VICARIO S/N, COLONIA VALLE DE
ANAHUAC, ECATEPEC DE MORELOS, ESTADO DE
MÉXICO, C.P. 55210
TELÉFONOS 57 88 56 04, 57 88 53 21, 57 88 54 21
CORREO ELECTRÓNICO:
upn153ecatepec@yahoo.com.mx

MI RECONOCIMIENTO Y GRATITUD
CON TODO MI AMOR

AL CREADOR.

Por darme salud, fuerza, entendimiento, valor y todo lo que poseo y aun más, "Mira que te mando que te esfuerces y seas valiente; no temas, ni desmayes, siempre estarás con mígo".

A MIS AMADOS PADRES

Agradezco todo su amor, apoyo y cariño que me brindan por que gracias a ustedes he culminado una de mis tantas metas de mi vida.

A MIS HERMANOS
Y AMIGOS

Por que siempre me han alentado con sus palabras en los momentos más difíciles de mi vida que he desfallecido, ofreciéndome apoyo, cariño y comprensión.

A mis maestros, que me dieron la oportunidad de aprender de su sabiduría y fueron par mí guías en este camino.

Y en especial a mi maestra y asesora, profesora Patricia Bonilla, que siempre me apoyo, motivo y asesoro incondicionalmente.

Y final mente a mi querida Universidad Pedagógica Nacional.



“Cada niño es único, es diferente de los demás, hasta de sus propios hermanos; sin embargo, todos los niños tienen los mismos derechos y necesidades de vivienda, amor, alimentación, salud y seguridad”¹.

¹ Cf. CONAFE, “En guía de Padres del Programa Educación Inicial”, *Secretaría de Educación Pública*, México, 1999, p.5.

TEMARIO

Introducción_____	1
-------------------	---

CAPÍTULO 1

EL JUEGO

1. Historia del juego_____	4
1.1.1 ¿Qué es el juego?_____	10
1.1.2 Valores del juego y propósitos _____	16
1.2 Teorías del desarrollo _____	20
1.3. Socialización _____	22
1.3.1 ¿Cómo se forman las habilidades sociales?_____	25
1.3.2 Juego y Creatividad_____	30
1.4. La Educación Preescolar y su nuevo programa fortalecido en Competencias._____	32

CAPÍTULO 2

QUÉ ES UN NIÑO

2.1 Características del niño(a) Preescolar _____	39
2.1.1 Desarrollo Intelectual_____	40
2.1.2 Desarrollo de la Personalidad _____	47
2.2. La importancia del juego en la Educación Preescolar en el desarrollo de las competencias._____	55

CAPÍTULO 3

APLICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN AL CONTEXTO SOCIO EDUCATIVO REALIZANDO LOS JUEGOS AL GRUPO DE 1°.

3.1 Delimitación de un Universo de trabajo_____	59
3.2 Propuesta de la investigación_____	63
3.3 Estrategias para fortalecer las habilidades sociales dentro del aula	63

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Análisis del grupo_____	69
4.2 Presentación de juegos para potenciar las habilidades sociales ___	71
4.3 Evaluación de la Propuesta Pedagógica _____	79
4.4 Evidencias de la investigación _____	83
Conclusión_____	84
Glosario_____	87
Bibliografía_____	96
Anexo_____	99

INTRODUCCIÓN

La presente temática aborda la importancia de las habilidades de socialización de los niños del primer año grupo "A" quienes cuentan con 3 años de edad, dentro del Jardín de Niños Particular, "Lucerito", ubicado en C. Memeyacacto No. 2, Purificación, Texcoco, Estado de México.

Esta investigación plantea la problemática detectada al principio del ciclo escolar con algunos alumnos del grupo, presentando comportamientos agresivos y egocéntricos, por tal motivo se realizan actividades que favorezcan la adquisición de las habilidades sociales por medio del juego, en especial el simbólico¹.

Se considera que las habilidades sociales constituyen tanto una vía de expresión de las normas morales como una premisa valiosa en la formación de cualidades de la personalidad de los niños.

Esta investigación tiene como objetivo resaltar la importancia de fomentar el desarrollo integral y armónico de los niños de preescolar, considerando que ellos se forman dentro de un grupo social, esto sólo puede darse cuando se modifica la participación y responsabilidad de los adultos hacia la infancia; por estos motivos se considera que en las primeras edades la formación de habilidades sociales adquiere una enorme significación por lo cual es una vía importante para la instauración de las primeras normas morales que la sociedad le plantea al niño.

El presente trabajo ofrece una alternativa para potenciar en los niños de 3 años las habilidades sociales, las cuales son indispensables en el periodo preoperatorio donde según Piaget se desarrolla el pensamiento lógico-matemático, teniendo la capacidad de construir sus ideas en todo lo que le rodea; utilizando el juego simbólico para la construcción de su mundo, así mismo se resalta la importancia

¹ El juego simbólico según la clasificación de Piaget, es de gran importancia en la estructuración de la realidad del niño, ya que éste lo permite representando una serie de situaciones en donde juegan diferentes roles o papeles. (en: Antología básica del juego, México, 2004, p. 26).

que tiene el juego, ¿Cuál es su historia?, los diferentes tipos de juego y sobre todo la importancia que tiene éste dentro del currículo del docente para fortalecer las habilidades sociales en los alumnos y la importancia de la socialización.

En el *segundo capítulo* se dan a conocer las características del niño preescolar retomando al juego para favorecer el desarrollo por competencias, en sus aspectos personal y social, apoyando lo anterior en lo que postula el psicoanalista Erikson.

Así mismo esta investigación se encuentra fundamentada en un proyecto de intervención pedagógica, éste “es un documento que expone una estrategia de trabajo donde recupera la valoración de los resultados de la aplicación de la alternativa, resaltando aquellos aspectos teóricos, metodológicos e instrumentales que permitieron la explicación y el reconocimiento de su limitación y/o superación del problema planteado. En él se señalan las intervenciones del docente en el proceso de construcción de los contenidos escolares con los sujetos y los métodos”².

Esta investigación se realizó utilizando el método de investigación-acción, el cual su objetivo fundamental es mejorar la relación entre teoría y práctica, que ayuda a elevar al máximo el aprendizaje del alumno respecto al objetivo del currículo, desarrollando las capacidades del profesor en situaciones concretas, complejas y humanas. Para este proceso se utilizará instrumentos como análisis de documento: diario de campo, diagnóstico de cada alumno, la observación, entrevista a docentes de otras instituciones, pláticas con los padres de familia; éste desarrollo se muestra en el *tercer capítulo* en donde se da a conocer la estructura de la investigación. El juego como método que desarrolle las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años.

² UPN, Reglamento General para la Titulación Profesional de Licenciatura de la Universidad Pedagógica Nacional, Artículo 13°, Apartado A.

En el *último capítulo* se presenta y analiza los resultados, logros y limitaciones a lo que me enfrenté en la investigación, mostrando evidencias por medio de dibujos de los alumnos, fotografías de algunos juegos y las entrevistas a otros docentes del mismo grado.

En la conformación de este escrito se trata de rescatar autores que enfatizan en la adquisición de las habilidades de socialización en las edades tempranas en los niños, como: SHAPIRO Lawrence, “La inteligencia emocional en los niños”, FELDM M. Philip, “Aprendizaje para no delinquir”, TAPIA, Capa Clara, “Trabajar las habilidades sociales infantiles”, entre otros.

Teniendo como finalidad brindar pautas para desarrollar diferentes capacidades sociales (emocionales en los niños), se formulo una propuesta de intervención pedagógica con la vinculación teórico – práctica, a fin de conocer el cómo autorregular el comportamiento de los pequeños por medio de la socialización utilizando una serie de juegos que ayuden a potenciar sus habilidades sociales, considerando el lema del Programa de la SEP y CONAFE “Educación Inicial”, *los primeros años son la base de la vida* y “un niño con una inteligencia emocional ³ estable puede elevar su capacidad cognoscitiva”, en otras palabras, tener un inteligencia emocional estable puede ser más importante para tener éxito en la vida que tener una inteligencia intelectual elevado, esto es lo que menciona el autor del libro de Inteligencia emocional de los niños, pero mi punto de vista de lo que he observado en mis alumnos, es que cuando se encuentran felices, contentos, ellos estudian con más empeño, el aprendizaje puede ser más significativo, que sí en cambio el pequeño (a) se encuentra preocupado, triste, angustiado o a disgusto por alguna situación, su desempeño no es total; pero para confrontar toda esta serie de situaciones encontré el apoyo en el juego, que más adelante aunaré sobre el tema.

³ La inteligencia emocional, no se basa en el grado de inteligencia de un niño, sino más bien en lo que alguna vez llamamos características de la personalidad o simplemente “Carácter”. (LAWRENCE, E Shapiro, “La inteligencia emocional de los Niños”, Argentina, España, 2001, pp. 30,31)

CAPÍTULO 1

Esta investigación su objetivo se encuentra basado en un proyecto de intervención pedagógica, el cual me permitió aplicar al juego como una herramienta para desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años, transformando el ámbito social hostil del aula escolar a un medio cordial y de respeto para tener un mejor aprendizaje cognoscitivo.

EL JUEGO

Los niños de 3 años, al inicio del ciclo escolar presentan inestabilidad emocional por el despegue familiar, entran a otro mundo desconocido, en el que deben de convivir, compartir y adaptar nuevos aprendizajes cognoscitivos y sociales a un nuevo esquema de vida.

Por lo que planteo características del desarrollo⁴ del niño de 3 años, partiendo del aspecto intelectual para formar su aprendizaje, su personalidad, llevándolo al aspecto del juego en especial el simbólico, introduciendo a un mundo social y fomentando las habilidades sociales que le permiten al alumno un mejor aprendizaje dentro del aula y su vida cotidiana.

1. HISTORIA DEL JUEGO

Desde los primeros autores que se han ocupado del desarrollo del juego infantil; se encuentra Aristóteles, él habla de los juegos y su utilización desde el punto de vista educativo, y desde entonces las opiniones de los distintos autores acerca del valor del juego son muy divididas y diversas .

⁴ El desarrollo hace referencia a aspectos más cualitativos, aunque basados y ligados al crecimiento físico. (Diccionario de las ciencias de la Educación, Santillán, México, 2003, p. 385).

Dentro de la psicología el juego empezó a interesar a los estudiosos del desarrollo infantil desde muy temprano, y desde el siglo XIX se realizaron diversos trabajos sobre los juegos y sobre su utilización didáctica. Pero más adelante el juego perdió importancia como objeto de estudio y las investigaciones casi se abandonaron completamente.

En los 70s, surgió en Europa Occidental, una actitud más positiva hacia el valor del juego espontáneo y el dramático como parte fundamental para el desarrollo social e intelectual en el niño. Pero en esos tiempos no se observaba la importancia del juego en el proceso educativo, a los niños se les veía como personas necesitadas de formación y de doctrinas religiosas, en esos momentos surgió una serie de autores y educadores (Rousseau, Pestalozzi, Froebel y Montessori) que vieron la importancia de la implicación del docente dentro de las actividades del grupo.

Posiblemente una de las razones que explican el abandono de los estudios sobre el juego se deba también a la dificultad para caracterizarlo y definirlo con precisión lo cual ha llevado a algunos autores a sostener, incluso, que debería abandonarse, ese concepto general de juego y describirse como independiente las distintas actividades o los distintos tipos de juego. En consecuencia podemos plantear de esta manera, que el término jugar se le aplica a muchas de las actividades desarrolladas por el hombre en diferentes situaciones y encontrar una definición que sea aceptada en su totalidad parece imposible; a pesar de esto es incuestionable que el niño durante su crecimiento pasa la mayor parte del día jugando.

En algunas ocasiones he escuchado a padres de familia que critican a los profesores por permitir que los niños jueguen de manera lúdica⁵ (aprendizaje por medio del juego potenciando el desarrollo del niño a través de un marco teórico y social), ya que no son conscientes de que el juego es el principal medio de

⁵ Ibid (De lat. *Ludus*, juego) Relativo al juego (Diccionario de las ciencias de la Educación, Santillán, México, 2003, p. 885).

aprendizaje de los infantes; La habilidad del profesor radica en dirigir la actividad lúdica hacia fines productivos, sin sacrificar demasiado la espontaneidad y el disfrute del juego por parte del niño, de esta manera el padre de familia podrá observar la finalidad que tiene éste.

Hace algunos años el juego no se veía como algo que tuviese valor educativo pero en la actualidad se puede decir, que es una actividad complementaria para el crecimiento sano del niño. Es así como educadores investigan el valor del juego, que éste puede ser aún más interesante y divertido si se le aporta un cierto grado de imaginación, estímulo y estructuración por parte del adulto, los niños que juegan más tienen también un lenguaje más expresivo.

De esta manera surgen diversas teorías sobre el juego clasificándolo por diferentes aspectos:

A) Teoría clásica, según Rubin, Fríen y Vandenberg (1983), se pueden clasificar en cuatro grupos.

1. **Teoría del exceso de energía.** El exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros, distingue la actividad física y el juego de tipo simbólico.
2. **Teoría de la relajación.** Los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga, y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que les sirven para relajarse.
3. **Teoría de la práctica o del preejercicio.** El juego permitirá realizar actividades que luego le serán necesarias, se interesa más por los procesos que por los productos de su actividad lo cual le permite ejercitarlos con toda libertad, realiza una experimentación de cosas que luego tendrá que hacer. Los juegos motores, de actividades físicas, le permitirán desarrollarse desde el punto de vista físico, los juegos

simbólicos prepararse para actividades posteriores de carácter social.

4. **Teoría de la recapitulación.** El desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie, el niño 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.

b) Teoría cognoscitiva (Piaget, Vigotski, Bruner)

1. **Juego de ejercicios.** consisten en realizar actividades que el niño ha logrado en otros contextos con fines más adaptivos. Consiste fundamentalmente en movimientos del propio cuerpo o de objetos que tiene a su alrededor (por el puro placer).
2. **Juego simbólico.** Aparece a finales del periodo sensorio motor, en la que da vida a los objetos (símbolos), utiliza su imaginación, creatividad, reproduce lo que observa en su contexto.
3. **Juego de reglas.** son juegos exclusivamente sociales, caracterizados por unas reglas, que definen el juego, inicia a los seis o siete años.

c) Teoría psicoanalítica (Erikson)

En la edad temprana es de vital importancia que la madre establezca juegos cara a cara lo que permite al niño extender su auto – esfera esta es que a través del ojo con una mirada la madre trasmite al pequeño confianza, miedo, amor, etc. La interacción entre madre e hijo facilita el núcleo del yo.

Teoría Sociológica (Heller)

1. **Juego de pura fantasía.** Son para la interiorización social, con el crecimiento de los niños, los juegos no desaparecen, sino que asumen otras formas la satisfacción de la fantasía.
2. **Juego mimético.** La satisfacción de la fantasía se traduce en la asunción de un papel, el teatro en puro arte, el juego produce evolutivamente: un papel claro con la situación imaginaria y las reglas encubiertas, reglas

claras con la situación y el papel imaginario.

3. **Juego regulador.** *El juego colectivo* no es posible realizarlo sólo, debe estar implicado un cierto número de participantes (mínimo 2), pero no puede ser demasiado grande, *Competitivo*; en ellos se puede ganar o perder deben su popularidad precisamente a la competitividad, por su naturaleza, son creadores de público.

Todas estas teorías me llevan a retomar las palabras de Chateau “describiendo el juego como el placer en primera instancia, asegura que el juego es para el niño lo que para el adulto es el trabajo”⁶.

El surgimiento del juego en México si nos remontamos a la historia de nuestro país, veremos que hay elementos que nos permiten suponer la existencia del juego, con diferentes elementos en la época precolombina. Se sabe que en el México prehispánico los juguetes fueron concebidos para llenar las necesidades espirituales de los pueblos indígenas, al depositarse como ofrendas y elementos de ornamentación en sus festividades religiosas.

Abundaban los juguetes realizados con arcilla cocida como: perros, coyotes, monos, armadillos, sonajas con imágenes de pájaros, silbadores con embocadura, flautas, pelotas macizas hechas con un tipo de goma llamada *ulli*. De esta época, los materiales señalan generalmente el origen geográfico de los juguetes con los que jugaban los infantes en esa época. Así encontramos el ixtle, el barro, el hule, la palma o el carrizo, en juguetes como el perro de ruedas que jalaban los infantes mexicas.

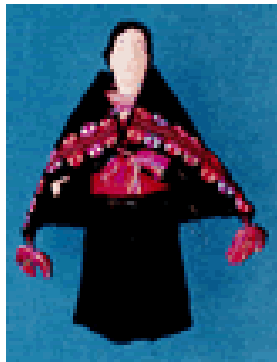


MATERIAL: Barro.
ÉPOCA: Antigua
LUGAR: Celaya
ESTADO: Guanajuato
COLECCIÓN: Papalote
PROCEDENCIA: María Teresa Pomar

⁶ UPN, “Teorías básicas”, en: Antología básica del Juego, México, 2004, p. 11

En Yucatán, se sabe que el juego predilecto de los indígenas era el de los dados fabricados con harina de maíz, con hueso de ciruelas o de capullos de bellotas. En otras zonas indígenas eran comunes los juguetes como los papalotes o cometas, que se fabricaban de grandes tamaños y pintados con colores vivos; de noche se les solía colocar un pequeño farolito y un aditamento que emitía un sonido de murmullo o zumbido. Pero los juegos cambian.

En México, durante la época colonial hubo juegos con juguetes europeos importados y otros de manufactura nacional, en especial los asociados a diversas celebraciones y festividades tradicionales. De España proceden los juegos de azar, figuras de guerreros a caballo; de Francia, los juegos de mesa; de Inglaterra, imitaciones de máquinas de vapor arrastradas por un cordel; de Alemania, muñecas y casas de muñecas a escala. A partir de la independencia, en nuestro país se vuelve común el juego con juguetes bélicos, como cañones, espadas y pistolas.



MUÑECA

1.1.1 ¿QUÉ ES EL JUEGO?

En gran parte el juego es **social** (sociodramático y combinación de actividades), muchas teorías sostienen que el juego aporta **beneficios intelectuales**, favoreciendo al desarrollo cognoscitivo, aumenta la **creatividad y la imaginación** poniendo en prueba las ideas.

Antes de entrar a la escuela, los niños han aprendido muchas cosas que les ayudan a relacionarse con el mundo en el que viven. La mayor parte de esos aprendizajes los adquieren a través del juego. Está entendido como “una actividad importante para el niño, es una tarea en la que se relaciona con otras personas; para que una actividad sea considerada juego debe producir placer, ser espontánea y con la posibilidad de que el niño ponga en práctica lo que ha aprendido de su cuerpo, de las cosas que lo rodean o de las personas con las que convive”⁷, observemos al niño cuando arrastra algo por toda la casa y produce sonidos, los niños juegan solos, lo hacen para sí mismos, pero al entrar a una institución educativa ellos se involucran con otros niños (as) a través de sus juegos y poco a poco éste se convierte en un escenario de socialización. Otro aspecto importante que podemos observar es el cómo el juego enseña al niño a guiar su conducta y la misma situación le va ayudando a establecer comunicación, dialogar, a utilizar su imaginación, a estimular los movimientos de su cuerpo, a comprender su entorno, fortalecer su lazos afectivos con sus seres queridos y utiliza los juguetes como herramientas del juego.

Como podemos observar, realmente no importa si los niños viven en el campo o en la ciudad o de que edades son, tampoco si los niños tienen hermanos o son hijos únicos, ni siquiera importa si tienen juguetes elaborados o muy sencillos, lo que es un hecho es que todos los niños del mundo juegan.

⁷ LOZADA, Calvillo, Héctor Alejandro, “Descubrimiento y aventura”, CONAFE, México, 2002, p.15.

El juego en relación con los objetivos del currículum oficial manejándolo los autores "TAYLOR, EXON Y HOLLEY" dentro de la Antología de la UPN los clasifican en:

Social. La labor del docente es ayudar a cada niño a establecer relaciones afectuosas, con otros niños y adultos, fomenta la responsabilidad, la consideración por los demás, ayuda a construir la confianza en si mismos, la independencia y el autocontrol.

En el aspecto **Intelectual.** Lo importantes es potenciar en cada niño el uso de sus capacidades intelectuales, del lenguaje, la curiosidad natural, y la capacidad de aprender..

Desarrollar la coordinación y las habilidades motoras del cuerpo tanto gruesas como finas, potenciando su desarrollo **físico.**

Sé, como docente, que el juego es una actividad natural de los pequeños, como diría la doctora Margaret Lowefeld " No hay infancia sin juego, ni juego sin infancia"⁸ nadie enseña a los niños (as) qué deben jugar o cómo, pero hace mucho tiempo a esta actividad no le daba gran importancia hasta que un grupo de teóricos como Jean Piaget, Bruner, Vigotski, Erikson, Freinet, Froebel, Decroly, Montessori, etc. Comenzaron a observar que el juego era algo muy importante en el crecimiento y desarrollo infantil.

Al principio algunos científicos pensaban que el juego era una forma de distracción que los niños usaban para pasar el tiempo, para no aburrirse, otros creían que como los niños no tenían nada que hacer, jugar era la única forma en que podían gastar la gran energía que tienen, por otra parte, se llegó a pensar que los niños jugaban para relajarse, pues creían que crecer producía en los pequeños fatiga y estrés, y que sólo el juego podía aliviarlo. Hubo personas que

⁸ ARAGON, Inés, en "El juego, la forma como los niños aprenden", Centro internacional de educación y desarrollo humano, Medellín, 1991, p.21.

incluso decían que los niños jugaban para representar la historia del ser humano, es decir, que en sus juegos los niños hacen cosas que nuestros antepasados también hacían en la prehistoria, como gritar, esconderse, explorar cosas, corretear animales, lanzar objetos y otras cosas así.

En la actualidad se tienen ideas más claras y precisas sobre la utilidad del juego. Algunas de estas ideas se han vuelto teorías que aseguran, que en primer lugar, los niños y las niñas, no juegan siendo la única actividad que pueden hacer, sino porque les gusta mucho hacerlo. Jugar divierte a mis alumnos y les hace pasar momentos agradables, los hace sentirse a gusto, el juego les produce bienestar, aprendizaje, y felicidad.

Es necesario dejar que jueguen los alumnos, por lo que he realizado actividades con ciertos fines de aprendizaje, no olvidando el placer que deben sentir al ejecutarlo o por lo contrario dejaría de ser juego.

Lo antes mencionado me ha llevado a reflexionar sobre otro beneficio del juego, ya que los niños (as) perciben de forma práctica y cotidiana el mundo en el que viven, descubriendo propiedades de los objetos como colores, formas, texturas, sabores, olores, sonidos entre otras características físicas que se pueden percibir a través de los sentidos por medio de los juegos.

Así mismo al observar a los alumnos jugar me he percatado que su aprendizaje es por medio de repetición, practican y nuevamente vuelven a practicar para perfeccionar o dominar ciertos aprendizajes, estableciendo conexiones entre lo que piensan y sus movimientos, es así como conocen el mundo exterior y también comienzan a conocerse ellos mismos, empezando a autodescubrirse.

Es importante mencionar uno de los teóricos que estudiaron el juego del preescolar, L. S. Vigotski el cual considera, al juego como “una unidad fundamental del juego infantil, es el juego simbólico colectivo, o como el teórico le llamaba, el juego protagonizado característico del inicio del niño de 3 años, se trata por lo tanto de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles

adultos y de sus interacciones sociales, en este sentido Vigotsky califica al juego como guía del desarrollo”⁹

Por lo cual es de suma importancia considerar los tipos de juego que se presentan en el preescolar:

- 1) Juego motor
- 2) Juego simbólico
- 3) Juego de reglas

Pero me enfoque al *juego simbólico* de la clasificación de Vygotsky, éste es predominante en los niños (as) de los 2 a 6 años; este tipo de juego pretende que el niño (a) recree situaciones y personajes como si estuvieran presentes en su vida (fantasía).

Los niños (as) fingen, ya sea solitos o en compañía de otros niños, este es un nuevo modo de relacionarse con la realidad, de distorsionarla, de plegarla a sus deseos y recrearla en su imaginación; al jugar el niño domina esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Para los alumnos los animales y monstruos que les fascinan, asustan y al mismo tiempo se conviertan en sumisas criaturas o temerosas criaturas de su propia imaginación, al grado de no querer ir a los sanitarios solitos, es como si ellos se zambulleran en un juego de ficción.

Una de las aportaciones de este tipo de juego, es que descubren que los objetos no sólo sirven para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otra actividades más interesantes.

No es fácil diferenciar cuándo niños y niñas pasan de una etapa a otra en sus

⁹ GARCÍA, Sicilia, en “Psicología evolutiva y educación infantil”, Trillas, México, 1989, p. 216, 217.

juegos. La evolución de los pequeños depende de las situaciones y experiencias de los juegos en que participen.

Para ellos un palo se puede transformar en caballo, avión, coche, etc. Dentro de la institución contamos con unas planchas de concreto, las cuales los alumnos (as) la transforman en un microbús, cobran pasaje, cuentan el número de pasajeros, suben y bajan pasaje, en ocasiones les pido que primero suban los de la vocal a, después las vocales e, i, o u; por figuras geométricas, colores, oficios, etc. Esta es una actividad que les fascina donde todo mi grupo puede participar, aprenden reglas, hábitos de cortesía, etc. En el juego de imaginación o simbólico lo importante no son las cosas, los objetos, sino lo que pueden hacer con ellos. Para mí el juego es sumamente importante que lo realicen mis alumnos porque son las primeras formas en que se van a relacionar con otros niños (as).

El juego en el currículum:

Los fines que persigue la investigación dentro de ésta temática, son establecer los logros que se pueden obtener por medio de un puente entre docente que constantemente esté valorando su trabajo y el alumno de jardín de niños, en el cual se pueda utilizar sus propias experiencias como medio de aprendizaje para lograr los siguientes aspectos:

1. Mentos vivaces al tener la capacidad de interrogar y debatir.
2. Adquirir el conocimiento y las destrezas relevantes para una vida.
3. Emplear de manera eficaz el lenguaje y los números.
4. Formar relaciones sociales respetando los valores de cada persona, manifestando tolerancia ante otros modos de vida, raza y religiones distintos.
5. Comprender el mundo en que viven y la interdependencia de los individuos, grupos y naciones.
6. Apreciar los logros y aspiraciones humanas.

Una de las herramientas que considero de suma importancia para esta investigación es el juego, ya que destaca el desenvolvimiento de actitudes, motivación, perseverancia, concentración, cooperación, reflexión, autonomía, toda una visión de aprendizaje dentro de una formulación concreta del contenido y esas áreas son las que decidirán qué y cómo aprenderá un pequeño.

Por medio de la observación me he percatado que un modo eficaz para utilizar el juego debe de acompañarse de elementos como:

- Compañeros de juego, espacio o áreas lúdicas, materiales, tiempo.
- Pequeños grupos o en ocasiones solos, no olvidando que ellos utilizan su imaginación.
- Experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
- Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas.

El papel que juega la educadora en el preescolar es como un modelo, debe de establecer un clima que favorezca el desarrollo de experiencias de convivencia y aprendizaje entre los alumnos.

Tomando en cuenta lo analizado con anterioridad, considero que el juego es una fuente de aprendizaje, produce placer, interacción, alegría y sobre todo permite al ser humano mejorar su salud e interactuar. Todos estos aspectos favorecen en la adquisición de las habilidades sociales permitiendo al niño expresar sus sentimientos, emociones y reflejan conductas positivas que involuntariamente aprenden de su entorno, según como son tratados cada uno, ellos actuarán.

1.1.2 VALORES Y PROPÓSITOS DEL JUEGO.

El juego promueve el “*desarrollo físico* de las niñas y los niños donde se involucran el movimiento, la estabilidad, el equilibrio de su cuerpo y la manipulación (arrojan y atrapan) de diversos objetos”¹⁰. Las capacidades motrices gruesas y finas se desarrollan rápidamente cuando los niños se hacen más conscientes de su propio cuerpo y empiezan a darse cuenta de que pueden hacer; disfrutan desplazándose y corriendo en cualquier sitio, se atreven a enfrentar nuevos desafíos en los que ponen a prueba sus capacidades y ello les permite ampliar su competencia física, al tiempo que experimentan sentimientos de logro y actitudes de perseverancia. En estos procesos, no sólo ponen en juego las capacidades motrices, sino las cognitivas y afectivas. Sin embargo, no hay que olvidar que existen niñas y niños para quienes las oportunidades de juego y convivencia con sus pares son limitadas en su ambiente familiar, porque pasan una buena parte del tiempo solos, su espacio es reducido, ven televisión o acompañan a sus padres a labores, por tal motivo la escuela es el espacio idóneo y seguro para brindar oportunidades de juego, movimiento y actitud compartida.

El juego proporciona al niño una *sensación de poder* donde son dueños en el ambiente en que se encuentran, ejecutan actividades las cuales son reales y tienen un significado, interactúan con sus pares, adquiere confianza, experimenta la sensación del placer a la que éste le lleva y su iniciativa se fortalecen para involucrarse dentro de las actividades.

El juego *estimula la resolución de problemas*, aprenden a formular juicios, analizar, sintetizar y a resolver problemas por medio del diálogo entre pares.

El juego *fortalece el desarrollo emocional*, el miedo, la ansiedad, la alegría y la esperanza; estos pueden ser recreados en la experiencia del juego, pueden con frecuencia ventilar sus frustraciones y si es posible incluso reducir experiencias desagradables.

¹⁰ SEP, Programa de Educación Preescolar 2004, *Desarrollo físico y salud*, México, 2004, p105.

El juego ofrece una *oportunidad de adquirir conceptos* como la experimentación y la auto actividad, son los mejores medios que tiene un niño para aprender, donde el niño lleva a cabo una actividad y al paso del tiempo la aprenderá de manera adecuada, ejemplo: si se les piden las cosas por favor al principio, posteriormente ellos también las pedirán por favor.

El juego brinda un medio para el desempeño de roles (reproduciendo escenas de lo que observa en su entorno) y estimula la auto expresión a lo que llamaría Piaget la función semiótica¹¹.

El Juego y el trabajo, según J. R. Moyles sirven como un respaldo para reforzar el aprendizaje como producto de un motivador para el trabajo escolar el cual forma la clasificación:

1. **Físico:** Las capacidades motrices gruesas y finas (construcción, destrucción, manipulación, coordinación, exploración y movimientos creativos).
2. **Intelectual:** Lingüístico, científico, simbólico - matemático y creativo (Comunicación, exploración, representación). Todos los conocimientos que Adquieren y aplican.
3. **Social – emocional:** Terapéutico, lingüístico, repetitivo, comprensivo, autoconcepto y lúdico (relajación, regresión, agresión, interacción, comunicación, cooperación, dominio, sensibilidad, estimulación, roles, competición y reglas).

El conocimiento puede definirse como físico, social, lógico-matemático, y representativo, la exploración constituye un paso en el juego el cual es necesario para niños y adultos un excelente medio de aprendizaje.

¹¹ La capacidad que adquiere el niño para no tener que actuar directamente sobre el objeto, sino para hacerlo a través de un elemento que los sustituye, es decir lo representa. GÓMEZ, Palacio Margarita, *El niño y sus primeros años en la escuela*, SEP, México, 1995, p. 38.

La etapa del conocer proporciona esencialmente a los niños pequeños, la confianza necesaria para desear conocer más, según Claxon “indica que el aprendizaje es fundamentalmente un desarrollo, no sólo una acumulación y debe siempre preceder y retornar a lo que es conocido”¹². Entre las necesidades básicas del aprendizaje infantil figura la oportunidad de:

- 1 Practicar, elegir, perseverar, imitar, imaginar, dominar y obtener competencia y confianza.
- 2 Adquirir un nuevo conocimiento, unas destrezas, un pensamiento coherente y lógico y una comprensión.
- 3 Crear, observar, experimentar, moverse, cooperar sentir, pensar, aprender de memoria y recordar.
- 4 Comunicarse, interrogar.
- 5 Conocer y valorarse a sí mismo.

El juego, podría decir que a los niños proporciona un campo extenso de posibilidades, como docente proporcione situaciones de juego tanto libres como dirigidas que fortalezcan las habilidades sociales en mis alumnos, considerando sus necesidades de aprendizaje.

De esta manera me es importante también mencionar sobre la teoría de Norman “el cual liga el conocimiento actual con nuevas experiencias para la adquisición de un nuevo aprendizaje, los cuales denomina a estos procesos acrecentamiento (adquisición de nuevos conocimientos), reestructuración (reorganización del conocimiento existente para acomodar el nuevos conconiéndooos) y sintonización (adaptación de los nuevos conocimientos que

¹² Ibíd. UPN, “Teorías del aprendizaje”, en: Antología básica del Juego, México, 2004, p. 293.

se realizaron por medio del acrecentamiento y la reestructuración)”¹³.

Durante este proceso el alumno lo adquiere por medio de ensayo, un ejemplo: cuando no sabe andar en bicicleta, al principio se cae, golpea, pero con la práctica él aprenderá a manejar su equilibrio pues así mismo es con las habilidades sociales, si a mis alumnos los trato con amor y respeto, ellos llegan al proceso de la sintonización, adaptando automáticamente lo que han aprendido a través del acrecentamiento y reestructuración.

¹³ *Ibíd.* UPN, “Modelo del aprendizaje de Norman”, en: Antología básica del Juego, México, 2004, p. 295

1.2 TEORIAS DEL DESARROLLO

El diseño de este cuadro permitirá ver a grandes rasgos las etapas de desarrollo infantil propuestas por algunos autores.

Cuadro comparativo		
Jean Piaget Teoría Cognoscitiva	Eric Erikson Teoría Psicosocial	Vigotski Teoría Socio- Histórica
<p>Piaget define el desarrollo como la capacidad intelectual es cualitativamente distinta en las diferentes edades, y que el niño necesita de la interacción con el medio para adquirir competencia intelectual.</p> <p>Estadios:</p> <ul style="list-style-type: none"> •0 En el estadio sensoriomotor, desde el nacimiento hasta los 2 años, en el niño se produce la adquisición del control motor y el conocimiento de los objetos físicos que le rodean. •1 En el periodo preoperacional, de los 2 a los 7 años, adquiere habilidades verbales y empieza a elaborar símbolos de los objetos que ya puede nombrar, pero en sus razonamientos ignora el rigor de las operaciones lógicas. •2 Será después, en el estadio operacional concreto, de los 7 a los 12 años, cuando sea capaz de manejar conceptos abstractos como los números y de establecer relaciones, estadio que se caracteriza por un pensamiento lógico; •3 El niño trabajará con eficacia siguiendo las operaciones lógicas, siempre utilizando símbolos referidos a objetos concretos y no abstractos, con los que aún tendrá dificultades. •4 Por último, de los 12 a los 15 años (edades que se pueden adelantar por la influencia de la escolarización), se desarrolla el periodo operacional formal, en el que se opera lógica y sistemáticamente con símbolos abstractos, sin una correlación directa con los objetos del mundo físico. <p>Conceptos básicos:</p> <p>Esquema Estructuración Organización Asimilación (adaptación) Acomodación Equilibrio</p>	<p>Para Erikson el desarrollo como, está en función de los ajustes que hace el individuo en cada etapa.</p> <p>Etapas:</p> <p>Infancia 0 a 12 meses Confianza – desconfianza</p> <p>Niñez 1 – 3 años Autonomía – Vergüenza</p> <p>Niñez 3 a 7 años Iniciativa – Culpa</p> <p>7 a 12 Destreza / Inferioridad</p> <p>12 –13 * 16 –18 Identidad / Confusión</p> <p>11 – 18 * 20 – 22 Intimidad / Aislamiento</p> <p>22 – 30 – 35 Productividad / Inercia</p> <p>35 – 40 Integridad / Desesperación</p> <p>Conceptos básicos:</p> <p>Crisis Virtud</p>	<p>Vigotski define el desarrollo como algo social: es decir va a modificar lo ya aprendido, el individuo siempre va a necesitar a otro individuo para que adquiera aprendizajes.</p> <p>No tiene etapas</p> <p>Conceptos básicos.</p> <p>(ZDP) Zona de desarrollo próximo. Nivel de desarrollo actual.</p> <p>Nivel de desarrollo Potencial y lenguaje</p> <p>ZDP. Para determinar este concepto hay que tener presente 2 aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación que interactúan en el aprendizaje escolar</p>

Considero importante para esta investigación el trabajo con autores como: Jean Piaget un autor clásico, que me cautivo desde los inicios de mi trabajo como docente, en especial cuando menciona sobre el juego simbólico en el periodo preoperatorio, donde el niño tiene la capacidad de construir sus ideas de todo lo que le rodea, al trabajar con mis alumnos me he percatado el como utilizan su imaginación dando vida a una crayola, convirtiéndola en un avión, automóvil, cuchara para dar una papilla, etc. Considero que éste aspecto es importante para el desarrollo de sus áreas cognoscitivas de mis alumnos estimulando principalmente sus habilidades sociales, la creatividad y exploración por nuevos conocimientos.

El autor Eric Erikson me llamó la atención su teoría sobre el estudio de la conducta humana en el aspecto social, "los seres humanos tienen capacidad para crecer durante sus vidas, y que la guía de ese cambio positivo está en el yo, que puede madurar saludablemente si las condiciones ambientales son las apropiadas"¹⁴, en este sentido considero importante que el ámbito cordial en el aula es de suma importancia, para lograr éste proceso me apoye de la herramienta el juego, donde el niño (a) potenciará su autonomía, identidad, habilidades sociales, respetándose así mismo y a los demás.

Por último Vigotsky, éste autor no podría faltar ya que es parte fundamental de el programa de educación preescolar 2004, su teoría se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el que se desarrolla, en el cual el ser humano necesita de su contexto social para su aprendizaje. En el capítulo 4, donde se muestran evidencias de los juegos realizados por los alumnos se puede observar las teorías de estos tres autores; donde el niño (a) trabaja el juego simbólico, potencia su personalidad, aprende a través de su medio ambiente, para adquirir conocimientos interactuando con sus pares, conocen sus derechos, respetan a sus compañeros, así mismo las

¹⁴ Psicología del desarrollo." Enciclopedia Microsoft en carta 2001.

reglas del juego y potencian sus habilidades sociales para un ámbito cordial dentro del aula.

1.3. SOCIALIZACIÓN

Durante la investigación un aspecto importante que no se puede olvidar es que cada uno de los niños (as) es distinto de los otros, cada uno o una tiene la posibilidad de convertirse en una persona diferente como parte del proceso que llamamos socialización, donde el ser humano vive y crece dentro de actividades de un grupo social, interactuando y construyendo su propia personalidad partiendo de situaciones históricas vividas y según en el contexto donde se desarrollen.

Pero para entender más sobre la socialización es importante definirla, se dice que es “el proceso a través del cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que le permiten actuar eficazmente como miembro de un grupo”¹⁵ Pero según mis observaciones por medio de un registro de los alumnos (as) he podido percatarme que las personas que rodean al pequeño pueden actuar como agentes externos como son los padres, posteriormente la familia, amigos y el propio docente.

Uno de los investigadores sobre el tema es Alber Bandura, en su teoría del aprendizaje social, donde nos menciona que los procedimientos que contribuyen al moldeamiento del comportamiento, “es la transmisión de información, las propias experiencias positivas o negativas, los procesos de adquisición y de interiorización”¹⁶, es importante que el infante adquiera determinadas pautas de comportamiento y que las ponga en práctica, lo cual puede ser indispensable que el niño interiorice lo que queremos de él; y se pueda convertir en un agente de control de su propio comportamiento, así pasando de un control externo a un

¹⁵ VEGA, Vega, J. L, en: “Psicología evolutiva y educación infantil; El proceso de socialización”, Santillán, México, 1989, p. 189.

¹⁶ *Ibíd.* p. 192,193

autocontrol. No olvidando que el producto de la socialización, es el comportamiento socializado que el ser humano ha de desarrollar a lo largo de su vida.

Estos son algunos de los procesos que se realizaron dentro de la investigación en el jardín de niños, el potenciar las relaciones interpersonales implicando un proceso en el que intervenga la comunicación, los vínculos afectivos, la disposición a asumir responsabilidades y el ejercicio de los derechos, etc. Factores que influyen en el desarrollo de competencias sociales. De ahí la importancia de la socialización.

En la formación de la identidad implican factores como el auto concepto (idea que se está desarrollando sobre él mismo, en sus características físicas, cualidades y limitaciones) y la autoestima (reconocimiento y valoración de sus propias características y de sus capacidades) sobre todo cuando se les brinda la oportunidad de experimentar, satisfacer alguna tarea que les represente un desafío. Dentro de estos procesos mis alumnos empiezan a entender aspectos que los hacen únicos, a reconocerse a sí mismos, a darse cuenta de las características que los hacen especiales, a distinguir su género, compararse con otros, a explorar y conocer las diferentes formas de trabajo, sobre todo las formas de comportamiento y de relaciones con otros.

La experiencia de socialización dentro de una institución significa para los pequeños iniciar otros rasgos que no se encontraban presentes en su vida familiar; el nuevo papel como alumno, donde participará en nuevos aprendizajes sociales sujeto a formar, organizar reglas interpersonales que demanden nuevas formas de comportamiento, el formar parte de un grupo de pares donde tengan que compartir nuevas experiencias y sobre todo una nueva figura de un adulto (docente) que representará una gran influencia en su comportamiento.

A continuación menciono las competencias que favorecen la socialización en el nivel de preescolar dentro del campo formativo, desarrollo social y personal

que nos marca el programa de educación preescolar 2004.

1. El alumno debe aprender a reconocer sus cualidades y capacidades de él y sus compañeros, de esa manera aprenderá a aceptar a sus compañeros cómo son y comprender que todos tienen los mismos derechos y asumir las responsabilidades que deben adquirir dentro de la institución.
2. Comprenden que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, cultura y creencias que deben ser tratadas con respeto.
3. Aprenden sobre la importancia de la amistad y comprenden el valor que tienen la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo.
4. Interioricen gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto.

Todas estas competencias fortalecen las habilidades sociales dentro del aula, que permitirán establecer una mejor armonía de respeto, amor, confianza, etc. Dentro del grupo y teniendo en consecuencia un mejor aprendizaje en todos los aspectos cognoscitivos del alumno (a).

1.3.1 ¿CÓMO SE FORMAN LAS HABILIDADES SOCIALES?

En el nivel educativo en el que me encuentro he observado en algunos pequeños, ciertas conductas que impiden una relación afectiva entre ellos, manifestando golpes, rasguños y mordeduras; estos aspectos me preocuparon y me llevaron a investigar sobre el fortalecimiento de habilidades sociales, ya que me encuentro comprometida con mi trabajo y sobre todo con mis alumnos; porque el nivel preescolar contribuye a ser uno de los primeros peldaños en el sistema de enseñanza, aspecto en el que recae la misión de formar institucionalmente al niño y de orientarle socialmente de acuerdo con nuestro sistema educativo.

Según Clara Tapia Capa "Las habilidades sociales constituyen un aspecto fundamental en el desarrollo infantil. Que el niño y la niña sean capaces de relacionarse con sus compañeros y compañeras, de expresar sus emociones y experiencias, de iniciarse en el progreso de su independencia y autonomía, tanto en el terreno personal como en el de auto cuidado, son condiciones que facilitan su crecimiento en otras áreas" ¹⁷

¿Qué es una habilidad social?

“ Las Habilidades sociales son el conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas”.

¹⁷ TAPA, Capa clara, “Trabajar las habilidades sociales Infantiles”, Comunicado presentado en el congreso de Madrid, España, 1998, p 25.

¿CÓMO SE PUEDEN ADQUIRIR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ALUMNOS?

Todo lo que hace un sujeto configura sus comportamientos y conductas. En este sentido podemos agrupar los comportamientos y conductas en motrices, verbales, emocionales, cognitivos, etc. Las personas, y por lo tanto los niños y niñas, están emitiendo conductas continuamente, siendo casi todas ellas **aprendidas**, a diferencia de las conductas **reflejas**, que no se aprenden, sino que se producen involuntariamente y que aparecen siempre que un *estímulo* las provoca, como por ejemplo estornudar, cerrar los ojos ante un fuerte destello luminoso, etc.

Otro aspecto sumamente importante es el ambiente de desarrollo de los niños según Clara Tapia Capa este “es el conjunto de circunstancias que rodean a la persona. La familia, su contexto o estrato social, el lugar donde habita y se desarrolla, en medio de determinadas ideas, creencias y valores que configuran una cultura determinada, son los principales factores o variables que configuran el ambiente”¹⁸.

La conducta humana está influida y determinada en gran medida por el ambiente en que se desenvuelve; lo que sucede alrededor de la persona, y fundamentalmente lo que ocurre *antes* y *después* de que realice cualquier conducta, va configurando la manera de comportarse y la forma de ser del individuo. Durante la primera infancia el ambiente más cercano al niño y a la niña lo configuran la familia y la escuela, por lo que ambos se constituyen en los agentes más influyentes y determinantes de su proceso de aprendizaje.

Ninguna persona, ningún niño o niña nace simpático, triste, desobediente, violento, etc., sino que a lo largo de la vida va aprendiendo a ser como es. En este aprendizaje hay dos **variables** implicadas según la Asociación Mundial de Educadores Infantiles de España:

¹⁸ Ibid p 28

I. *La propia conducta*: Lo que la persona hace, dice, piensa, etc.

II. *Las conductas de los demás*: La reacción del entorno ante lo que el individuo hace.

La relación e interacción de ambas variables configuran lo que se conoce como Leyes del Aprendizaje según Clara Tapia Capa en su exposición sobre las habilidades sociales en la infancia. Las más importantes son:

LEYES DEL APRENDIZAJE	
1ª Ley:	♦ Toda conducta que va seguida de una recompensa, tiende a repetirse en el futuro.
2ª Ley:	♦ Cuando una conducta no obtiene ninguna recompensa, tiende a desaparecer, o se extingue.
3ª Ley:	♦ Muchas conductas se aprenden por observación, imitando lo que hacen otras personas.
4ª Ley:	♦ En determinadas condiciones, las conductas que van seguidas de consecuencias desagradables, tienden a desaparecer o extinguirse.

Las habilidades sociales son conductas aprendidas. Un niño o una niña poco habilidoso socialmente no es un niño o una niña enfermo o desequilibrado, sino simplemente una persona a quien el medio no ha proporcionado suficientes experiencias y modelos para aprender dichas conductas.

La actitud que debe de tener el adulto ante los niños es:

a) Ofrecer un modelo adecuado.

Los niños y las niñas necesitan modelos correctos para aprender adecuadamente. El adulto debe, por lo tanto, comportarse habilidosamente y resolver conflictos a través del diálogo, saber conversar, desarrollar conductas asertivas, mostrarse receptivo ante los demás, expresar de manera adecuada sus emociones, defender sus derechos de manera no ofensiva para los demás, etc.

b) Valorar los aspectos positivos.

Frecuentemente se utiliza la recriminación con los niños y las niñas para corregir los excesos o déficit en habilidades sociales, dirigiéndoles mensajes (conductas verbales) como "*¡Es un desobediente, no hay quien haga carrera de él! ; ¡No sabes defenderte, pareces tonto! ; ¡Este niño es malísimo! ; ¡Lo haces todo mal, no tienes remedio!*"; etc. Sin embargo, es sabido que para que el niño y la niña desarrollen unas habilidades sociales y consigan un comportamiento social competente, los adultos deben cambiar esa actitud negativa o recriminatoria por otra más positiva, como:

- 1 Valorar otras conductas alternativas que *todos* los niños y las niñas realizan y que con mucha frecuencia pasan desapercibidas.
- 2 Mantener una actitud positiva ante cualquier logro del niño, por mínimo que parezca.
- 3 Permitir que el niño o la niña realice las conductas, aunque en un principio no lo haga del todo bien.

c) Facilitar el entrenamiento en un pensamiento divergente.

Nuestro entorno cultural genera sobre todo un estilo de pensamiento *unidireccional*, es decir, "existe la tendencia a buscar una única solución a los problemas y situaciones de la vida cotidiana, sin tener en cuenta que en la

mayoría de las ocasiones, las soluciones o alternativas pueden ser diferentes y múltiples”¹⁹. En este sentido, cuando el adulto anima a los niños y a las niñas a elegir la solución que más les convenga entre las distintas posibles, les está entrenando en el ejercicio de un *pensamiento divergente*.

La *escuela* y la *familia* son las instituciones educativas y socializadoras más significativas en los primeros años del desarrollo infantil, por lo que las Habilidades Sociales han de ser tomadas en cuenta como objetivo de su actuación, potenciándolas y ejerciendo *acciones educativas planificadas y coordinadas*, en aras de que el niño y la niña no encuentren *disparidad de criterios* entre el centro educativo y su hogar

Las relaciones sociales de los niños y niñas con el grupo de iguales “son una parte muy importante en el proceso de socialización infantil, ya que van a aprender las normas y reglas sociales en interacción con sus pares. En este sentido, las habilidades sociales constituyen un factor fundamental para conseguir la aceptación de los compañeros y compañeras, y formar parte activa en la dinámica del grupo. Por otra parte, la agresión y la manifestación de un comportamiento social negativo provoca el rechazo del resto de niños y niñas, dificultando al niño o niña con problemas de interacción, la posibilidad de relacionarse con sus iguales”²⁰.

Todos estos comportamientos sociales, tanto positivos como negativos, van configurando el patrón de conducta que va a tener el niño y la niña para relacionarse con su entorno, pues al actuar de una determinada manera, obtiene una respuesta consecuente del mismo que le va a ir enseñando a comportarse así en lo sucesivo. Por esta razón es importante iniciar lo antes posible el entrenamiento en habilidades sociales, ya que éstas no mejoran *espontáneamente* con el paso del tiempo, sino que incluso se pueden deteriorar al

¹⁹ ALVAREZ, Padilla. “Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 – 6 años”, Guía práctica para padres y profesores, Madrid, 1990, p. 17.

²⁰ Crf. CD, Nueva perspectiva de la Educación inicial, Curso Taller, México, 2001.

provocar el rechazo o la indiferencia de los compañeros y los adultos significativos.

1.3.2. JUEGO Y CREATIVIDAD.

Vigotsky, no tenía una idea muy clara acerca de cuál había sido su aportación principal al campo de la psicología y la educación; sus aportaciones van mucho más allá, el papel del desarrollo histórico de la psique, en especial la influencia de los modelos culturales en los procesos de pensamiento de igual o mayor importancia el referente al arte, la imaginación y su importancia por el desarrollo del niño. Por lo tanto, es importante señalar que para vigotsky considera a la actividad creadora como toda realización humana creadora de algo nuevo, ya se trate de reflejos, de algún objeto del mundo exterior, de determinadas construcciones del cerebro, del sentimiento que vive, se manifiesta sólo en el propio ser humano.

Estos impulsos o reacciones del comportamiento humano están estrechamente ligados a la memoria. Este proceso consiste en que el hombre reproduce o repite normas de conducta ya creadas y elaboradas con anterioridad, resucitando de esta manera los vestigios de cosas o situaciones que se han vivido antes. Nuestro sistema nervioso central, a este proceso lo llaman "plasticidad" (la propiedad de una sustancia para adaptarse y conservar las huellas de los cambios que ha experimentado). Es así como nuestro cerebro y nuestras redes nerviosas, poseedores de una inmensa plasticidad, modifican fácilmente su finísima estructura bajo la influencia de diversos cambios que ocurren en nuestro medio, estas experiencias son lo suficientemente fuertes o significativas o incluso éstas se repiten con suficiente frecuencia para llamar nuestra atención.

Si el hombre sólo se limita a repetir las experiencias vividas, qué ocurrirá con un cambio que presente condiciones o situaciones que no se habían manifestado con anterioridad. Vigotsky plantea de esta forma la idea de que el cerebro

posee, además de esta actividad reproductora, otra facultad es la capacidad de combinar y de crear algo nuevo, de reelaborar situaciones valiéndose de elementos adquiridos con anterioridad, en experiencias pasadas y aplicándolos a las nuevas problemáticas, si la actividad del hombre se limita únicamente a repetir su pasado, no podríamos hablar de todo un proceso de evolución humana en el transcurso de la historia.

Vigotsky, señala los aspectos de la imaginación y la fantasía como lo que no se ajusta a la realidad y por lo tanto, la imaginación como base de toda actividad creadora, se manifiesta por igual artística, científica y técnica. Ésta no aparece por generación espontánea de la noche a la mañana, sino que se da de manera paulatina, como los demás procesos y capacidades mentales, más aún esta capacidad creadora no actúa de manera independiente y aislada de todas las demás, sino de manera concertada con aquellas haciendo uso de los demás procesos mentales y combinándose con ellos según las situaciones que se presentan lo van exigiendo.

Es imposible crear algo a partir de nada, no poseemos otra fuente de conocimiento que nuestra experiencia pasada. De este modo, nos indica Vigotsky, la fantasía construye siempre sus creaciones a partir de los materiales tomados del mundo real. A partir de esta idea, Vigotskiy formula cuatro leyes.

1. La actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa con la variedad y riqueza de la experiencia acumulada por el hombre.
2. Relación entre fantasía y realidad, la cual sólo es posible gracias a la experiencia ajena, es decir, a la interacción social. Es precisamente cuando los productos de la fantasía se confrontan de nuevo con la realidad que surge, la creación; es así como cumple su función de permitirnos reproducir en nosotros la experiencia que otras personas han vivido.
3. La forma en la que la imaginación y la realidad entran en combinación es mediante el llamado enlace emocional, el cual se manifiesta de dos

maneras: por una parte, todo sentimiento, toda emoción tiende a manifestarse por medio de ciertas imágenes concordantes con ella, como si la emoción pudiese elegir impresiones, ideas, símbolos congruentes con el estado de ánimo que nos invade en ciertos momentos, a este fenómeno vigotsky lo denomina ley de la doble expresión de los sentimientos.

4. La fantasía y la realidad. Esta se refiere a ciertas imágenes, producto de la fantasía, que cobran realidad al convertirse en lo que Vigotsky llama imágenes cristalizadas. Un ejemplo es como lo que sucede con respecto al juego simbólico infantil, los niños ejercitan su imaginación tomando de su realidad cotidiana todos los elementos de su fantasía, haciendo nuevas y audaces combinaciones, a veces muy creativas pero siempre saben la diferencia entre juego y realidad.

Vigotsky señala que siempre está orientada a buscar una plena adaptación del hombre al ambiente que lo rodea. Si la vida que lleva un hombre no le plantea un quehacer, una tarea en la vida, si su forma de actuar le satisface toda sus necesidades y lo equilibra tanto emocional como intelectualmente, no tendrá base para una actividad creadora, Según Vigotsky, el ser que se encuentre plenamente adaptado al mundo que le rodea, nada podrá desear no experimentará ningún afán y ciertamente, nada podrá crear.

1.4. LA EDUCACIÓN PREESCOLAR Y SU NUEVO PROGRAMA FORTALECIDO EN COMPETENCIAS.

En Septiembre de 2004 comenzó la primera fase de implementación, de un nuevo programa de educación preescolar con dos propósitos centrales:

1. El mejoramiento de la calidad de experiencia formativa de las niñas y los niños durante la educación preescolar, lo cual incluye la precisión de los

propósitos fundamentales de este nivel educativo, la promoción de una mejor atención de la diversidad en el aula y en la escuela, así como el fortalecimiento del papel de la educadora o el educador.

2. La articulación de la educación preescolar con la educación primaria y secundaria.

El logro de estos propósitos exige un conjunto de acciones que van más allá de la promulgación de una nueva propuesta curricular, es uno de los elementos que influyen en la calidad del proceso educativo, más bien depende estos propósitos de múltiples factores como: las competencias, acciones, conocimientos y experiencias de cada docente, así como los materiales, instrumentos e inmobiliarios con que cuente para realizar dichas acciones; otros aspectos que pueden influir son las acciones de las políticas educativas, la participación de la familia y alumnos y el tiempo escolar.

El programa de educación preescolar 2004 establece el carácter obligatorio del nivel educativo de 3 a 5 años de edad. Este programa se encuentra constituido por competencias²¹ (*Conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actividades, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones o contextos diversos*), un avance importante hacia la sistematización de las competencias que se consideran básicas para garantizar la promoción del nivel preescolar al nivel primaria. También contribuye un gran esfuerzo en la actualización de un nivel que, de algún modo, había experimentado un estancamiento en relación de los cambios sociales, culturales y económicos experimentados particularmente en las últimas tres décadas del siglo XX.

El programa tiene un carácter nacional, esta característica se concreta en el establecimiento de las competencias afectivas, sociales y cognoscitivas.

²¹ MORENO, Sánchez Eva, "Cero en conducta", Publicaciones cuatrimestrales de Educación cambio, A.C., México, 2005, p. 25.

La educación preescolar aporta en los niños, un desarrollo integral, la socialización y el desarrollo psicomotriz. La educación preescolar se ha considerado una etapa en la que los niños deben lograr la maduración necesaria para la formación de los aprendizajes formales.

El programa de educación preescolar 2004, se encuentra dividido en campos formativos y competencias:

1. Desarrollo personal y social
2. Lenguaje y comunicación
3. Pensamiento matemático
4. Exploración y conocimiento del mundo
5. Expresión y apreciación artística
6. Desarrollo físico y salud

Por las características de esta investigación me enfoqué al campo formativo de desarrollo personal y social, no olvidando que todos los demás son de suma importancia para un óptimo desarrollo de los pequeños. En el campo de acción donde me desenvuelvo (ámbito de la docencia), observo diferentes problemáticas como los que a continuación cito: mala aplicación de métodos, indisciplina, inadaptación de los alumnos, mala coordinación (gruesa y fina), falta de lateralidad y deficiencia en el fortalecimiento de las habilidades sociales.

Me respaldo de los principios Pedagógicos que establece el programa de preescolar 2004:

Características infantiles y procesos de aprendizaje:

- a) **Las niñas y los niños llegan a la escuela con conocimientos y capacidades que son las bases para seguir aprendiendo.** Los niños tienen conocimientos, creencias y suposiciones sobre el mundo que los rodea, el comportamiento que se ha desarrollado, con diferente grado de avance, competencias que serán esenciales para su desenvolvimiento en la vida escolar.

- b) **La función de la educadora es fomentar y mantener en las niñas y los niños el deseo de conocer, el interés y la motivación por aprender.** El interés se muestra en estados psicológicos particulares, caracterizados por la atención focalizada, prolongada, no forzada y se acompaña de sentimientos de placer y concentración. El interés es situacional, se genera por las características de ciertos estímulos, es su tendencia, dinámica y cambiante. El interés emerge frente a lo novedoso, lo que sorprende, lo complejo, lo que plantea cierto grado de incertidumbre.

- c) **Las niñas y los niños aprenden en interacción con sus pares.** Es el producto de una relación entre los que saben y los niños que no saben. Al respecto se señalan dos nociones: los procesos mentales como producto del intercambio y de la relación con otros y el desarrollo como un proceso interpretativo y colectivo en el cual los niños participan activamente en un mundo social lleno de significados definidos por la cultura en la que se desenvuelven.

- d) **El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños.** Es un impulso natural de las niñas y los niños y tienen manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir complejidad que propician el desarrollo de competencias. El juego desde la actividad individual alcanza altos niveles de concentración, elaboración y verbalización interna. En pares se facilita por la cercanía y la compatibilidad personal, hasta los juegos colectivos que exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados.

En la edad preescolar el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con

otros niños y con los adultos. Los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, ideas y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética. Por lo tanto es importante abrir oportunidades para que éste fluya espontáneamente, en ese equilibrio natural que buscan los niños en sus necesidades del juego físico, intelectual y simbólico.

Características de la diversidad y equidad:

- e) **La escuela debe ofrecer a las niñas y los niños oportunidades formativas de calidad, equivalente, independientemente de sus diferencias socioeconómicas y culturales.** Todos tienen posibilidades de aprender y compartir pautas típicas de desarrollo, pero poseen características individuales. Es importante tomar en cuenta las dimensiones del desarrollo de la infancia y su influencia sobre los procesos cognitivos y lingüísticos, emocionales y de relación social, que permiten superar una visión de la niñez como un sector homogéneo y crear la conciencia de que las formas de existir de la infancia son plurales y sociablemente construidas. El reconocimiento y el respeto a la diversidad cultural constituyen un principio de convivencia, delimitado por la vigencia de los derechos humanos y en especial los que corresponden a los menores. Es necesario formar un ambiente donde ellos puedan compartir, incorporar actividades, alternar propósitos, elementos de su realidad cotidiana y expresar la cultura familiar con sus compañeros.

- f) **La escuela como espacio de socialización y aprendizaje debe propiciar la igualdad de derechos entre los alumnos.** En el proceso de construcción de su identidad, los alumnos aprenden y asumen formas de ser, de sentir y de actuar que son consideradas como femeninas y masculinas en una sociedad. Con frecuencias, los adultos de manera consciente o no a partir de estereotipos y prejuicios que nos han sido transmitidos por generación, estos prejuicios se traducen en actitudes que fomentan en los pequeños comportamientos acorde con nuestras creencias y promueven inequidad y discriminación en la participación, en la expresión de los sentimientos y en la asignación de responsabilidades sociales. La educación preescolar como espacio de socialización y aprendizaje juega un importante papel en la formación de actitudes positivas, de reconocimiento a las capacidades de los alumnos e independientemente de su sexo.

Se sabe por diferentes autores y por experiencia propia, que un niño o niña que no se les fortalece en sus primeras etapas de la vida en el proceso de las habilidades sociales que favorecen las relaciones interpersonales, pueden ser considerados “niños problemas” en futuros niveles escolares. En este momento me es importante mencionar unas palabras que fueron un detonante para reflexionar en dicha problemática, LOS NIÑOS NO SON MALOS “Cuando las personas tienen una buena opinión de sí mismos, procuran comportarse mejor. los hijos no son malos, pero pueden serlo sus acciones. Es una medida positiva en educación ayudar a los niños a tener un buen concepto de ellos mismos. Esto le da fuerza para luchar por mejorar y llegar a ser lo que debe ser y para no defraudar a los demás sobre lo que esperan de ellos”²², el elevar la autoestima por medio del reconocimiento, la afectividad, su proceso emocional será más apto para la adquisición de las habilidades sociales y del aprendizaje en otras

²² En la Comunidad encuentro A.C. Diplomado en Orientación Familiar para Maestros, “Los niños no son malos”, *Periodos Sensitivos*, Modulo 5, México, pp. 9, 10.

diferentes áreas cognoscitivas.

En el apartado de la investigación, del planteamiento de la problemática, se describió que los niños y niñas se encuentran en un periodo egocéntrico y de imitación²³, por tal motivo se debe de fortalecer las habilidades sociales en los niños y las niñas de 3 años, como primer instancia, por medio del ejemplo, tomando en cuenta lo que menciona Shapiro Lawrence “ Cuando nuestros hijos nos observan analizar tranquilamente un problema, resolviendo las cosas por medio de la lógica y ponderando soluciones alternativas, comienzan naturalmente a valorar e imitar este comportamiento”²⁴; por lo tanto cuando los docentes asumen la responsabilidad de desempeñar su papel como modelos de amabilidad, respeto y comprensión, los alumnos lo imitarán recíprocamente.

Este proyecto de intervención pedagógica se baso en la aplicación de diferentes juegos, considerando en especial el juego simbólico²⁵, como un proceso del desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas.

Para esta investigación se toma en consideración los campos formativos de desarrollo personal y social establecidos en el programa de educación preescolar 2004, este campo se refiere a las actitudes relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y las competencias emocionales y sociales. La comprensión y regulación de las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales son proceso estrechamente relacionado, en los cuales las niñas y los niños logran un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social.

²³ Es la reproducción de ciertos fenómenos, como una postura, un gesto o un acto. La imitación se produce en los seres humanos y en los animales. El hombre, la mayoría de las conductas y comportamientos sociales, como la educación, las tradiciones y costumbres, o la moda, se basan en la imitación (CD, Enciclopedia en carta).

²⁴ LAWRENCE, E. Shapiro, “La inteligencia emocional de os niños”, Argentina, S.A., España, 2001, p. 200.

²⁵ Según la clasificación de Piaget se encuentra en el estadio I tipo III, predomina la asimilación a la acción propia o la imitación de personajes exteriores en una combinación lúdica compleja, en (UPN, “Clasificación y evolución de los juegos simbólicos”, Antología del juego, México, p. 46).

CAPÍTULO 2

¿QUÉ ES UN NIÑO (A)?

Dentro de este capítulo daré a conocer una recopilación de características que considero importante para entender el proceso de desarrollo de los alumnos de 3 años tomando en cuenta su aspecto intelectual, su proceso de aprendizaje y sobre todo su personalidad, todos estos factores me favorecerán para potenciar las habilidades sociales en mis educandos .

Antes de iniciar con las características de los niños(as), escribiré lo que significa mis alumnos, pequeños de 3 años, “Siempre digo que tengo maravillosos tesoros, que ríen, cantan, bailan, juegan, me hacen enojar con sus travesuras y muchas veces me hacen reflexionar sobre ellas, son un gran motor que me impulsan a investigar cada vez más con sus preguntas y sobre todo son grandes maestros que me hacen indagar en aspectos tan triviales y me muestran el hermoso significado de cada cosa”, eso es lo que significa un niño.

2.1 CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO (A) PREESCOLAR.

Esta se caracteriza por la apropiación de los elementos psicológicos, sociales y culturales que determinan la personalidad del niño, nombran objetos, comienza el uso de la pregunta ¿por qué? para obtener mayor información de lo que ocurre a su alrededor. En el plano psicomotriz sus manos son capaces de sostener, sin soltar objetos ligeros, utilizan la seriación, clasificación y agrupamientos de objetos que se convierten en sus tesoros, corren sin dificultad, utilizan sillas bancos u otros objetos para alcanzar su objetivo, toman objetos pequeños con sus dedos, caminan en puntas, saltan o mantienen el equilibrio por periodos breves en un solo pie. En cuanto al razonamiento el niño empieza a desarrollar esquemas de pensamiento que funcionan con imágenes, símbolos y conceptos. Los esquemas son una forma de representación mental que las personas construimos con los conocimientos que tenemos de la realidad, posteriormente

esto le permitirá al niño (a) elegir la mejor forma de afrontar un problema y resolverlo.

2.1.1 DESARROLLO INTELECTUAL

Durante el periodo de los 3 años de edad, los niños han iniciado el desarrollo, Helen Bee dice que el desarrollo “es el conjunto de procesos de cambios desde que nace hasta la edad adulta, derivado del sistema nervioso, neuromuscular y el sistema endocrino. Es el florecimiento de sus sentidos desde oler, ver, recrear imágenes, tocar, sentir, jugar, expresar por medio de su cuerpo y su lenguaje, son más independientes de la mamá e indagar el ¿por qué? de las cosas”, todos estos aspectos son parte del desarrollo de un niño no olvidando otros de los factores que influyen en el crecimiento²⁶, como son la nutrición, su medio ambiente, el amor, cuidados y cariños que se les tenga a estos pequeños durante esta edad.

Por lo tanto es de suma importancia hablar sobre el funcionamiento del cerebro como formación del aprendizaje. Se dice que hasta mediados del siglo XX, los científicos creían que el cerebro crecía en un patrón inmodificable, determinado genéticamente. Esto parece seguir siendo ampliamente válido antes del nacimiento. Sin embargo, ahora existe un gran consenso en cuanto a que el cerebro es moldeado por la experiencia, especialmente durante los primeros meses de vida, cuando la corteza todavía está creciendo con celeridad y se organiza. El término técnico de esta maleabilidad o capacidad de modificación, del cerebro del infante es plasticidad. Este moldeamiento se realiza en el curso de la vida cuando las células nerviosas cambian en tamaño y forma para responder a los estímulos del ambiente.

Así el cerebro permite el desarrollo de la inteligencia de las personas, brinda la posibilidad de comprender lo que nos rodea y desarrollar aprendizajes útiles para la vida diaria.

²⁶ El crecimiento son las sucesivas y progresivas etapas que sigue el individuo desde su nacimiento hasta su madurez.

Al principio del nacimiento el desarrollo del cerebro es muy acelerado pero con el paso de los años son más lentas las conexiones pero más especializadas, de esto me pude percatar en mis alumnos ya que día con día ellos me demuestran nuevos conocimientos; es así como las conexiones del cerebro se relacionan con la experiencia que cada pequeño va acumulando, para esto es necesario factores como una buena alimentación, el cuidado, la protección, amor; todos estos elementos en conjunto se convierten en un nuevo chispazo que ayuda a fortalecer la red en la que se van acumulando los aprendizajes.

Pero para hablar más ampliamente sobre el aprendizaje se retomará un enfoque cognitivo, cuyo máximo exponente es Jean Piaget y su teoría Psicogenética, donde establece que una conducta es un intercambio entre el sujeto y el mundo exterior. Para algunos especialistas, no es una corriente, sino una etapa intermedia entre el Conductismo²⁷ y la pedagogía operativa²⁸.

Pero entre las diversas teorías del desarrollo destacan por su notoriedad las de Jean Piaget mencionando que “la inteligencia implica una adaptación biológica y un equilibrio entre el individuo y su medio ambiente. Una serie de operaciones mentales permite este equilibrio. El concepto de inteligencia en Piaget implica unas estructuras físicas, unas reacciones conductuales automáticas y unos principios generales de funcionamiento que el individuo ha heredado como miembro de una especie.”²⁹ La experiencia es la que modula con su interacción los elementos básicos heredados.

²⁷ El enfoque conductista estudia la mecánica básica del aprendizaje. (PAPALIA, Diane, Rally Wendlos Olds, Rurt Duskin Feldma, “Psicología del Desarrollo”, en: Enfoque conductista: mecánica básica del aprendizaje, MC Graw Hill, 8 edición, México, p. 216).

²⁸ Inspirada en el enfoque Constructivista y Psicogenética de Piaget, tiene como propósito la formación de individuos capaces de desarrollar un pensamiento autónomo que pueda producir nuevas ideas y permita avances científicos, culturales y sociales. (PAPALIA, Diane, rally endkosOld, Rurt Duskin Feldma, “Psicología de lo Desarrollo”, en *enfoque conductista: mecánica básica del aprendizaje*, M^a Graw Hill, 8 edición, México, p. 16).

²⁹ *Ibide* p. 217.

Elementos:

- 1 Acomodación: Asimilación Y Equilibrio, aspectos mencionados con anterioridad en el capítulo 1 dentro de la teoría de Jean Piaget.

Englobando lo antes mencionado, el aprendizaje es el producto de los intentos realizados por el hombre para enfrentar y satisfacer sus necesidades. Consiste en cambios que se efectúan en el sistema nervioso a consecuencia del hacer ciertas cosas con las que se obtienen determinados resultados.

Piaget define el desarrollo postulando que la capacidad intelectual, es cualitativamente distinta en las diferentes edades, y que el niño necesita de la interacción con el medio para adquirir **competencia intelectual**. Esta teoría ha tenido una influencia esencial en la psicología de la educación y en la pedagogía. Piaget describe su teoría como los logros del niño para comprender los objetos y el suceso, como también una explicación de esos logros. El niño debe desarrollar conceptos sobre cuatro aspectos íntimamente relacionados con el medio ambiente: **objetos, espacio, tiempo y causalidad**.

Pero algunos investigadores que han dedicado su vida al estudio del aprendizaje como Maria Montessori, Decroly, Celestín Freinte, Jean Piaget, entre otros; consideraban que no todo era tan simple, que influyen factores que deben tomarse en cuenta para el aprendizaje, el desarrollo de la percepción, la interrelación de los distintos sistemas sensoriales, el impacto de los defectos sensoriales en rendimiento escolar, la inteligencia, la influencia del medio, la herencia, y el desarrollo intelectual, social y afectivo de cada individuo.

A continuación se dará una lista de características de maduración del niño de 3 años de edad a 4 años, según Piaget, la cual es sustraída de la guía de Padres del Programa de Educación Inicial:

- 1 El niño maneja un mejor control de esfínteres.
- 2 Repite palabras sugeridas sin dificultad.
- 3 Interacción niño – niño.
- 4 Inicia la pregunta el ¿por qué? de las cosas.
- 5 El niño interactúa con objetos como masa, plastilina, lodo, etc.
- 6 El niño relata experiencias inmediatas y pasadas.
- 7 El niño corre sin tropezarse.
- 8 El niño junta partes de un todo.
- 9 El niño dibuja el cuerpo humano
- 10 El niño distingue por lo menos tres colores.
- 11 El niño identifica objetos pesados y livianos.
- 12 En presencia de los Padres el niño puede jugar sólo.
- 13 El niño se queda tranquilo cuando la mamá no está presente.

En esta lista podemos encontrar características que se supone según Piaget, el niño debe de realizar a los 3 años, pero me atreveré a corregir con respeto al mismo, considero que un pequeño pueda realizar algunas actividades antes mencionadas siempre y cuando reciba *estimulación temprana desde el vientre y de bebé*, para lograrlo se tiene que realizar ejercicios de motricidad gruesa y fina, cantarle para estimulación del lenguaje, estimular su sensopercepción, enseñarles a ser autónomos e independientes, cuidar su estado emocional y físico. Pero nunca olvidando que cada niño y niña tienen su propio ritmo de desarrollo (es el proceso integral que conjunta todos los componentes que he mencionado) y que la cultura y las costumbres de cada familia determinan tiempos diferentes para el desarrollo de cada pequeño.

Después de haber mencionado de manera general lo que pienso al respecto de la lista de características, enfatizaré sobre algunos de los puntos que se mencionan, según mi experiencia como educadora:

- *El niño maneja un mejor control de esfínteres*, pues esto se puede percibir en algunos pequeños, ya que no todos al entrar al Jardín Niños en el periodo de 3 años de edad controlan por completo sus esfínteres, algunos hay que llevarlos al baño, limpiarlos o cuando menos lo pensamos se hacen del baño por estar jugando, otros hasta han llegado con pañal entrenador.
- *Repite palabras sugeridas sin dificultad*. Para que un pequeño pueda manifestar un “adecuado” lenguaje se le tiene que potenciar por medio de canciones, música o conversar, pero en este periodo a algunos pequeños se les dificulta pronunciar palabras en especial con r, t, l o presentan problemas en el habla por la manera inadecuada de hablarles dentro de su entorno familiar, un ejemplo: ponte los papos, que lo más correcto sería ponte los zapatos.
- *Interacción niño – niño*. Este aspecto se logra cuando el pequeño se ha relacionado con otros pequeños, se le han mostrado normas de cordialidad ante la familia y los demás. Se ha mostrado un mundo exterior donde se le permite manipular, jugar y relacionarse con otras personas ajenas a su entorno familiar.
- *El niño relata experiencias inmediatas y pasadas*. Los pequeños dentro de este periodo considero que no tienen bien ubicado algún aspecto espacio-temporal.
- *El niño corre sin tropezarse*. Dentro de este periodo los pequeños en ocasiones suelen correr, saltar y tropezar, no tener un buen equilibrio o tener el pie plano pero este aspecto no es de manera general, lo más adecuado es estimular su motricidad gruesa inferior.
- *El niño junta partes de un todo*. Si al pequeño se le muestra como hacer algún ejercicio o se le deja experimentar y manipular ellos lo pueden lograr.
- *El niño dibuja el cuerpo humano*. Con respecto a este punto lo que he

- *El niño distingue por lo menos tres colores.* Si a un pequeño se le pide las cosas por su nombre o en este caso por su color en todo momento, ellos asimilarán el color y es probable que no sólo tres colores sino más.
- *El niño se queda tranquilo cuando la mamá no está presente.* Si al pequeño se le acostumbra dejar con otras personas, se le da la confianza de que en un cierto tiempo la madre llegará por él y no se le engaña con mentiras, él con el tiempo asimilará que sus padres no lo abandonan y no vivirán con la incertidumbre de que “no me quieren” o “me dejó”; este aspecto es muy frecuente no sólo en los pequeños de 3 años sino en otros periodos, como el de 4 o 5 años, en especial se enfrenta por primera vez algunos pequeños al entrar a una Institución Educativa.

Por lo cual es de suma importancia recordar que el trabajo es con niños de 3 años y el proceso que nos plantea Jean Piaget puede ser notorio dentro de este periodo, donde los niños adquieren nuevos conocimientos. Al principio de un ciclo escolar algunos pequeños presentan un déficit de habilidad social³⁰ al no respetar a sus compañeros, presentando conductas como golpes, intolerancia al quitarles un juguete, una crayola, etc. Al indagar con los Padres de Familia de los pequeños que presentan este tipo de conductas la mayoría son los hijos más pequeños o hijos únicos, de un 80% en el cual los Padres de Familia trabajan y estos a su vez son cuidados por familiares y dentro de su hogar le es permitido todas estas conductas justificándolo que es pequeño, que si ellos casi

³⁰ Ibid Guía práctica para conocer y ayudar al niño con problemas de aprendizaje, p. 83. Estas abarcan conductas que van desde compartir un juguete en edad temprana, hasta conversaciones con el sexo opuesto en la adolescencia.

nunca están con su hijo o hija no sería justo reprenderlos por este tipo de conductas³¹.

Al escuchar este tipo de pláticas de los padres les he realizado la siguiente pregunta: ¿ Usted cómo padre se siente culpable de no estar con su hijo?, la respuesta del 90% ha sido “sí; cuando me voy al trabajo, él o ella está dormido (a), cuando llego lo mismo y los fines de semana le tolero todo, si yo lo castigo me siento culpable o mis familiares me reprenden diciéndome, porque regañas a tu hijo(a) si nunca estás con él o ella, por lo menos estos días no te conviertas en el ogro, mímallo, acarícialo, que sienta que tú eres su padre y lo que hago es comprarle todo lo que desee para que él me quiera más”.

Al finalizar el relato del padre que es de manera individual, se ha tratado de sugerir que en nuestra actualidad las parejas deben de trabajar por ciertas necesidades que cada individuo o pareja presentan, pero es importante que nosotros como educadores tanto padres como docentes tenemos la responsabilidad de brindarle una serie de valores³² que formen plataformas de aprendizajes para futuras circunstancias que se les presentarán en la vida cotidiana a los alumnos, el mimarlos, jugar con ellos y ser tolerante con ellos no es malo, algunos autores como Lawrence E. Shapiro, en su libro; nos menciona que es de suma importancia dentro del entorno familiar y escolar delimiten sus derechos y obligaciones que cada individuo tiene para una mejor relación familiar, escolar y social, por medio del diálogo y llegando a formar una conciencia en los pequeños sobre lo mismo

³¹ Id CD Enciclopedia en carta. Conducta, modo de ser del individuo y conjunto de acciones que lleva a cabo para adaptarse a su entorno.

³² id CD Enciclopedia en carta. El valor, es el objeto o circunstancia del estudio de la axiología. En el sentido vulgar es todo aquello que no nos deja indiferente, que satisface nuestras necesidades o que destaca por su dirigida.

2.1.1 DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD.

La personalidad no es más que el patrón de pensamientos, sentimientos y conductas que presenta una persona y que persiste a lo largo de toda su vida, a través de diferentes situaciones. Hasta hoy, Sigmund Freud, es el más influyente teórico de la personalidad, éste abrió una nueva dirección para estudiar el comportamiento humano.

Según Freud, el fundamento de la conducta humana se ha de buscar en varios instintos inconscientes, llamados también impulsos, y distinguió dos de ellos, los instintos conscientes y los instintos inconscientes., llamados también, instintos de la vida e instintos de la muerte. Los instintos de la vida y los de la muerte forman parte de lo que él llamó ELLO, o ID. Y el yo, o ego.

Los instintos de la vida: En la teoría freudiana de la personalidad, todos los instintos que intervienen en la supervivencia del individuo y de la especie, entre ellos el hambre, la auto preservación y el sexo.

Los instintos de muerte: En la teoría freudiana, es el grupo de instintos que produce agresividad, destrucción y muerte.

El ELLO: Es la serie de impulsos y deseos inconscientes que sin cesar buscan expresión.

El yo, o el ego: Es parte de la personalidad que media entre las exigencias del ambiente (realidad), la conciencia (súper yo) y las necesidades instintivas (ello), en la actualidad se utiliza a menudo como sinónimo del ego.

Rasgos de la personalidad. No son más que las disposiciones persistentes e internas que hacen que el individuo piense, sienta y actúe, de diferentes maneras. Teoría de los rasgos. Los teóricos de los rasgos rechazan la idea sobre la existencia de unos cuantos tipos muy definidos de personalidad. Señalan que la gente difiere en varias características o rasgos, tales como, dependencia,

ansiedad, agresividad y sociabilidad. Todos poseemos estos rasgos pero unos en mayor o menor grado que otros. Los rasgos pueden calificarse en cardinales, centrales y secundarios.

Rasgos cardinales: Son relativamente poco frecuentes, son tan generales que influyen en todos los actos de una persona.

Rasgos Centrales: Son más comunes, y aunque no siempre, a menudo son observables en el comportamiento.

Rasgos secundarios: Son atributos que no constituyen una parte vital de la persona pero que intervienen en ciertas situaciones.

Las cinco grandes categorías de la personalidad Según Freud:

Extraversión: Locuaz, atrevido, activo, bullicioso, vigoroso, positivo, espontáneo, efusivo, enérgico, entusiasta, aventurero, comunicativo, franco, llamativo, ruidoso, dominante, sociable.

Afabilidad: Cálido, amable, cooperativo, desprendido, flexible, justo, cortés, confiado, indulgente, servicial, agradable, afectuoso, tierno, bondadoso, compasivo, considerado, conforme.

Dependencia: Organizado, dependiente, escrupuloso, responsable, trabajador, eficiente, planeador, capaz, deliberado, esmerado, preciso, práctico, concienzudo, serio, ahorrativo, confiable.

Estabilidad emocional: Impasible, no envidioso, relajado, Objetivo, tranquilo, calmado, sereno, bondadoso, estable, satisfecho, seguro, imperturbable, poco exigente, constante, placido, pacífico.

Cultura o inteligencia: Inteligente, perceptivo, curioso, imaginativo, analítico, reflexivo, artístico, perspicaz, sagaz, ingenioso, refinado, creativo, sofisticado, bien informado, intelectual, hábil, versátil, original, profundo, culto³³.

³³ Estas definiciones fueron sustraídas del libro de ESCARAMUZA Raúl, "Estudios Psicológicos avanzados", Ediciones contemporáneas, Madrid, 1992.

Lo antes mencionado sólo es una referencia sobre uno de los principales investigadores de la personalidad del ser humano, a continuación se sustentará más sobre la temática, con uno de los principales seguidores freudianos el Psicoanalista alemán Eric Erikson

Esto significa que acepta las ideas de Freud como básicamente correctas, incluyendo aquellas debatibles como el complejo de Edipo³⁴, así como también las ideas con respecto al Yo de otros freudianos como Heinz Hartmann y por supuesto, Anna Freud.

No obstante, Erikson está bastante más orientado hacia la sociedad y la cultura que cualquier otro freudiano, tal y como cabía esperar de una persona con sus intereses antropológicos. Prácticamente, desplaza en sus teorías a los instintos y al inconsciente. Quizá por esta razón, Erikson es tan popular entre los freudianos y los no-freudianos por igual.

El Principio Epigenético

Erikson es muy conocido por su trabajo sobre la redefinición y expansión de la teoría de los estadios de Freud. Establecía que el desarrollo funciona a partir de un principio epigenético. Postulaba la existencia de ocho fases de desarrollo que se extendían a lo largo de todo el ciclo vital. Nuestros progresos a través de cada estadio están determinados en parte por nuestros éxitos o por los fracasos en los estadios precedentes. Como si fuese el niño un botón de una rosa que esconde sus pétalos (fases), cada uno de éstos se abrirá en un momento concreto, con un cierto orden que ha sido determinado por la naturaleza a través de la genética. Si interferimos con este orden natural de desarrollo extrayendo un pétalo (saltándonos una fase) demasiado pronto o en un momento que no es el que le corresponde, destruimos el desarrollo de la flor al completo (el niño puede

³⁴ Ibid CD Enciclopedia en carta. Para Freud, el complejo de Edipo era una etapa fundamental en el desarrollo psicosexual del niño y estableció que ocurría entre los 2 y los 5 años, cuando los niños experimentan intensos sentimientos de amor, odio, miedo y celos, que desaparecen una vez que el niño se ha identificado con el padre y ha aprendido a reprimir sus instintos sexuales.

presentar un desequilibrio en su desarrollo).

Cada fase comprende ciertas tareas o funciones que son psicosociales por naturaleza. Aunque Erikson les llama crisis por seguir la tradición freudiana, el término es más amplio y menos específico. Por ejemplo, un niño de 3 años debe desarrollar habilidades durante ese periodo de su vida y esta tendencia se aprende a través de complejas interacciones sociales de la escuela y la familia.

Cada fase tiene un tiempo óptimo también. Es inútil empujar demasiado rápido a un niño a la adultez. No es posible bajar el ritmo o intentar proteger a nuestros niños de las demandas de la vida. Existe un tiempo para cada función.

A continuación mostraré un cuadro de los estadios que postula el Psicoanalista Alemán. Erikson³⁵

I (0-1) infante	Confianza Desconfianza	Relación significativa madre Lazo afectivo
II(2-3) bebé	Autonomía vergüenza y duda	Relaciones significativa son los padres
III(3-6) preescolar	Iniciativa culpa	Relación significativa es la familia, establece el juego.

Después de describir de manera general los estadios nos encausaremos en el estadio III según la clasificación de la personalidad de Erikson. Este es el estadio genital - locomotor o la edad del juego.

Desde los 3-4 hasta los 5-6 años, la tarea fundamental es la de aprender la iniciativa sin una culpa exagerada. La iniciativa sugiere una respuesta positiva ante los retos del mundo, asumiendo responsabilidades, aprendiendo nuevas habilidades y sintiéndose útil. Los docentes pueden animar a sus alumnos a que lleven a cabo sus ideas por sí mismos. Debemos alentar la fantasía, la curiosidad y la imaginación. Esta es la época del juego, no para una educación formal. Ahora

³⁵ GARCIA, Silicia J. "Psicología evolutiva y educación infantil", *Comportamiento Prosocial del Preescolar*, Santillán, México, 1989, p. 177.

el niño puede imaginarse, como nunca antes, una situación futura, una que no es la realidad actual. La iniciativa es el intento de hacer real lo irreal.

Erikson es, por supuesto, un freudiano y por tanto incluye la experiencia edípica en este estadio. Desde su punto de vista, la crisis edípica comprende la renuencia que siente el niño al abandonar su cercanía al sexo opuesto. Un padre o docente tiene la responsabilidad, socialmente hablando, de animar al niño a que “crezca”; “¡que ya no eres un niño!”. Pero si este proceso se establece de manera muy dura y extrema, el niño aprende a sentirse culpable con respecto a sus sentimientos.

Demasiada iniciativa y muy poca culpa significa una tendencia mal adaptativa que Erikson llama crueldad. La persona cruel toma la iniciativa. Tiene sus planes, ya sea en materia de escuela, romance o política, o incluso profesión. El único problema es que no toma en cuenta a quién tiene que pisar para lograr su objetivo. Todo es el logro y los sentimientos de culpa son para los débiles. La forma extrema de la crueldad es la sociopatía³⁶. La crueldad es mala para los demás, pero relativamente fácil para la persona cruel. Peor para el sujeto es la malignidad de culpa exagerada, lo cual Erikson llama inhibición. La persona inhibida no probará cosa alguna, ya que *si no hay aventura, nada se pierde* y particularmente, nada de lo que sentirse culpable. Desde el punto de vista sexual, edípico, la persona culposa puede ser impotente o frígida.

Un buen equilibrio llevará al sujeto a la virtud psicosocial de propósito. El sentido del propósito es algo que muchas personas anhelan a lo largo de su vida, aunque la mayoría de ellas no se dan cuenta que, de hecho, ya llevan a cabo sus propósitos a través de su imaginación y su iniciativa. Creo que una palabra más acertada para esta virtud hubiera sido coraje; la capacidad para la acción a pesar de conocer claramente nuestras limitaciones y los fallos anteriores.

³⁶ Ibíd. CD Enciclopedia en carta. Sociopatía, término utilizado en el campo de las ciencias sociológicas para indicar la existencia de alguna anomalía o deficiencias en las relaciones sociales en el interior de un grupo, o entre dos grupos diferentes.

La personalidad es el término con el que se suele designar lo que de único, de singular, tiene un individuo, las características que lo distinguen de los demás. El pensamiento, la emoción y el comportamiento por sí solos no constituyen la personalidad de un individuo; ésta se oculta precisamente tras esos elementos. La personalidad también implica previsibilidad sobre cómo actuará y cómo reaccionará una persona bajo diversas circunstancias.

Como lo menciona el Psicoanalista alemán Eric Erikson dentro de su teoría Psicosocial el ser humano desarrolla su personalidad desde el nacimiento, hasta su muerte, pero nosotros nos evocaremos en especial en el III periodo; anteriormente se mencionó lo que este investigador postula, los niños de 3 años desarrollan su personalidad por medio de la observación, teniendo modelos o patrones de conducta como son la familia, contexto, los educadores, etc. Como ejemplo algunos niños son más atentos, cariñosos, respetuosos o todo lo contrario, estas diferencias pueden influenciar posteriormente en el comportamiento de las personas hacia ellos. Cuando a un pequeño se le marca una cierta característica positiva o negativa esta según algunos investigadores como Freud, Skinner o Erikson señalan puede ser motivo de la personalidad del niño tanto positiva o negativa ya que si se le menciona, eres un niño malo, él lo creerá y si el estímulo es positivo el niño presentará otro tipo de personalidad (positiva).

En el jardín de niños cuando se estimula una acción positiva con un beso, aplauso, abrazo, palabra, estrella, estampa o dulce, el niño está esquematizando que ese tipo de acción es premiada y reconocida ante los demás por lo tanto él la realizará nuevamente para ser de nuevo estimulado, pero en el otro extremo cuando una acción es negativa y se le reprende por dicha acción (este llamado de atención en especial debe ser de manera individual para no provocar burlas de los otros compañeros) el niño analizará que si por lo que hizo no le fue gratificado, entonces no es adecuado realizar nuevamente ese tipo de acción.

Otro aspecto sumamente importante es que existe un aprendizaje de este tipo de conductas que llevarán a formar la personalidad de los pequeños, es que cuando ellos han observado lo antes mencionado, los alumnos se reprenden y se explican que esos comportamientos no son los más adecuados para que la maestra los premie.

Un punto en particular que me ha llamado la atención y viene a reafirmar sobre los modelos de conducta que mis alumnos observan dentro de su contexto, para formar su personalidad, es que los pequeños en ocasiones reflejan las actitudes de quien en ese momento ellos admiran o quienes los rodean, esto es por medio del juego (en el próximo apartado se extenderá sobre la temática del juego en el niño) ellos empiezan a imitar palabras, modismos y muchas veces es sumamente interesante observarlos, porque podemos percatarnos de diversos aspectos de su vida o como ellos la están percibiendo.

Cuando jugamos a “la escuelita”, cambiamos roles, soy una alumna más, me he percatado de cómo mis alumnos me perciben y por medio de eso puedo corregir algunas acciones que no me gustan, ya que ellos en ocasiones lo reflejan por medio de sus juegos; posteriormente volvemos a jugar y observo como me perciben nuevamente, esa es una de las maneras de corregir mi errores como docente, no soy la maestra perfecta, pero siempre trato de dar lo mejor de mí, hacia mis alumnos y quiero que recuerden a una maestra enérgica pero amorosa, a una amiga con quien comparte sus alegrías, tristezas, juegos y donde ambos aprendemos día con día.

Tanto Freud como uno de sus seguidores freudiano el psicoanalista Erikson son dos grandes estudiosos de la conducta humana cada uno por su lado estudio la personalidad pero yo me encuentro en acuerdo cuando mencionan que esta es influenciada por el aspecto cultural, la familia y su contexto en el que se desenvuelven los alumnos, por mi parte lo más importante es que como docente respete cada fase de desarrollo en las habilidades de los niños, considerando

que la etapa de los 3 a los 4 años el niño se encuentra en la edad del juego y que por medio de este medio será la manera de fortalecerle sus habilidades sociales, cuando yo le preguntaba a uno de mis docentes que más puedo hacer con todo mi trabajo (con respecto a la temática), los alumno llegan a casa y con algunos educandos se pierde todo ya que los padres no establecen límites o reglas a sus pequeños. Su respuesta fue: “bríndales plataformas de aprendizaje, en tú clase como docente, nunca podrás cambiar su situación en sus hogares, pero dentro de tú aula, trabaja las habilidades sociales esto te permitirá que en un ambiente de cordialidad el alumno tenga un aprendizaje más significativo”.

En esos momento surgió el como fortalecerlos, teniendo niños contentos al asistir a clases, estimular su creatividad más no coartársela, respetando su individualidad, en la búsqueda surgió el método del juego, ya que los propios freudianos lo sugieren, a continuación hablaré más ampliamente sobre el.

2.2 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.

Las relaciones interpersonales implican procesos en los que intervienen la comunicación, la reciprocidad, los vínculos afectivos, la disposición a asumir responsabilidades y el ejercicio de derechos, factores que influyen en el desarrollo de competencias sociales. La construcción de la identidad personal en los niños y las niñas implica la formación de autoconcepto de sí mismo, de los demás y su autoestima. En este proceso, las niñas y los niños están empezando a entender cosas que los hacen únicos, a reconocerse a sí mismos, a darse cuenta de las características que los hacen especiales, a entender algunos rasgos relacionados con el género que distinguen a mujeres, varones y los que los hacen semejantes; a compararse con otros, a explorar y conocer su propia cultura y la de sus compañeros; a expresar ideas sobre sí mismos y a escuchar las de otros; a identificar diferentes formas de trabajar y jugar en situaciones de interacción con sus pares y con adultos, y también a aprender formas de comportamiento y de relación.

Las competencias que componen este campo formativo se favorecen en los pequeños a partir del conjunto de experiencias que viven y a través de las relaciones afectivas que tienen lugar en el aula y que deseen crear un clima favorable para su desarrollo integral, éstas se propiciarán a través de la planeación por medio de las situaciones didácticas enfocadas a las estrategias que se utilizan en el aula para favorecer el aprendizaje en mis alumnos (juegos didácticos, juegos lingüísticos, visualización de imágenes, diversos sonidos, cantos, baile, rondas infantiles, utilización de diversos materiales con diferentes texturas, tamaños, colores, etc.). El clima educativo que yo propicie dentro de mi aula representará una contribución fundamental para propiciar el bienestar emocional, aspectos fundamentales en la formación de disposiciones para el aprendizaje en los alumnos.

Este campo formativo se organiza en dos aspectos:

Desarrollo personal y social

Competencias.

Identidad personal y autonomía	Relaciones interpersonales.
<ul style="list-style-type: none"> •1 Reconoce sus cualidades y las de sus compañeros. •2 Adquiere conciencia de sus propias necesidades, punto de vista, sentimientos y desarrolla su sensibilidad hacia sus necesidades y la de los otros. •3 Comprende que hay criterios, reglas y convenciones extremas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa. •4 Adquiere gradualmente autonomía. 	<ul style="list-style-type: none"> •5 Acepta a sus compañeros como son y comprende que todos tienen los mismos derechos y también que existen responsabilidades que deben asumir. •6 Comprende que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, culturas y creencias que deben ser tratadas con respeto. •7 Aprende sobre la importancia de la amistad y comprende el valor que tienen la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo. •8 Interioriza gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto.

Este campo formativo para mí fue de gran apoyo para la investigación dado que el desarrollo personal y social de los niños como parte de la educación preescolar es un proceso progresivo de un nuevo contexto donde la relación con sus pares y la docente juegan un papel central en el desarrollo de las habilidades sociales y comunicación para favorecer un aprendizaje cognoscitivo.

Otro campo formativo que fortalece las habilidades sociales es el de *Exploración y conocimiento del mundo*, se basa en el reconocimiento de los niños por el contacto directo con su ambiente natural, familiar y las experiencias vividas en él, han desarrollado capacidades de razonamiento que le permiten entender y explicarse, a su manera las cosas que pasan a su alrededor. Sobre el mundo natural y social.

En los principios pedagógicos dentro de las características infantiles y procesos de aprendizaje en el apartado 4 se muestra una vinculación del juego con las competencias que hay que trabajar con los niños y las niñas *El juego potencia el desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas*; nos menciona que el juego es un impulso natural de las niñas y los niños, en donde se muestran funciones y manifestaciones múltiples, que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas que propicien el desarrollo de competencias, a través del juego puede alcanzar niveles complejos donde las habilidades mentales de los estudiantes se potencien actividades de aprendizaje, utilizando su lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de impulsos, curiosidad, estrategia para la solución de problemas, cooperación y participación grupal.

Por lo tanto, esos primeros años constituyen un periodo de intenso aprendizaje y desarrollo que tiene como base la propia contribución biológica o genética, pero en el cual desempeñan un papel clave las experiencias sociales, es decir, la interacción con otras personas, ya sea adultos o niños. Del tipo de experiencias sociales en las que los niños participen a temprana edad aun quienes, por herencia genética o disfunciones orgánicas adquiridas, tienen severas limitaciones para su desarrollo dependen muchos aprendizajes fundamentales para su vida futura, la percepción de su propia personalidad.

El participar en diversas experiencias sociales entre las que destacan el juego, ya sea en la familia o en otro espacio, los pequeños adquieren conocimientos fundamentales y desarrollan competencias que les permitan actuar cada vez con

mayor autonomía y continuar su propio y acelerado aprendizaje acerca del mundo que les rodea. Las condiciones y la riqueza de las experiencias sociales en las que se involucra cada niño dependen de factores culturales y sociales.

En resumen la educación preescolar puede representar una oportunidad única para desarrollar las capacidades de pensamiento que constituye la base del aprendizaje permanente, de acción creativa y eficaz en diversas situaciones sociales, el cual es importante tener como prioridad el desarrollo cognoscitivo y socio afectivo que propicien el diseño de situaciones didácticas que contribuyan al fortalecimiento de sus competencias.

Pero sobre todo es importante manejar como educadora un aspecto como el que menciona Lawrence E. Shapiro en su libro de la inteligencia emocional “Cuando nuestro hijo (alumnos) nos observan analizar tranquilamente un problema, resolviendo las cosas por medio de la lógica y ponderando soluciones alternas, comienzan naturalmente a valorar e imitar este comportamiento”³⁷, retomando estas frases me he percatado de la importancia que tiene el papel de la educadora “me debo de mostrar con una actitud positiva, respetuosa, como una guía, motivadora del grupo, dado que los alumnos reproducirán las escenas que observen dentro de su actuar cotidiano..

En el siguiente capítulo se mencionará la metodología y estrategias que se llevarán a cabo con el grupo de alumnos de 3 años para fortalecer las habilidades sociales dentro del aula ya que estas serán en un 90% por medio del juego que introducen a los alumnos a la socialización y potenciar sus habilidades sociales.

³⁷ LAWRENCE, E. Shapiro, “La Inteligencia Emocional de los Niños” Argentina, S. A, España, 2001, p. 200

CAPÍTULO 3

APLICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN AL CONTEXTO SOCIO EDUCATIVO REALIZANDO LOS JUEGOS AL GRUPO DE 1°.

Dentro de este capítulo mencionaré la metodología y estrategias que he llevado a cabo para la realización de esta investigación, considerando actividades con mis alumnos, las cuales me han ayudado a favorecer las habilidades sociales dentro de mi grupo; pero antes de pasar a estos puntos, me es importante describir mi universo de trabajo de manera general.

3.1. DELIMITACIÓN DE UN UNIVERSO DE TRABAJO

El Jardín de Niños Particular “Lucerito”, se encuentra ubicado en el poblado de Purificación Tepetitla, una de las 53 comunidades perteneciente al municipio de Texcoco, Estado de México; como dato adicional, el territorio era parte del jardín botánico del Rey Nezahualcotli; el Jardín de niños fue formado hace 5 años, como parte de mi sueño, de formar una escuela innovadora, donde se brinda un aprendizaje significativo a los alumnos, se estimula sus capacidades intelectuales, motrices (finas y gruesas), su creatividad, su lenguaje, la socialización, interactúan con la naturaleza donde aprenden a cuidarla, el Jardín cuenta con un total de matrícula de 19 alumnos, con tres aulas, en dos aulas se imparten clases, una a tercero (9 alumnos), otra a primero (4 alumnos) y segundo (6 alumnos) esta última es multigrado (dos grados a la vez) donde yo soy titular del grupo, se trabaja distintas planeaciones por el número de alumnos. La tercera aula se utiliza para expresión creadora (teatro, baile, cuentos, juegos didácticos); cuenta con su dirección, sala de juntas, patio interior, 3 baños (alumnas, alumnos, docentes), bodega de limpieza y patio exterior con área verde y 2 juegos de jardín, el plantel cuenta con tres docentes, la titular de tercero, yo como titular de 1 y 2 grado y la auxiliar que nos apoya en diversas actividades a ambos grupos; es importante mencionar que la investigación gira alrededor de los alumnos de primer grado niños de tres años de edad.

A continuación, presento una breve descripción de la problemática que me llevó a realizar esta investigación. De acuerdo con Fernando García Córdoba, el problema se define “como una pregunta surgida de una observación más o menos estructurada. Las preguntas que podemos hacer pueden tomar diferentes formas según el objetivo del trabajo, estudio, información, investigación o acción”³⁸. De manera que podemos considerar el problema básicamente como un instrumento de información nueva, al menos para la persona que pregunta acerca de lo observado o de los fenómenos observados.

En el campo educativo en el que me encuentro inmersa he observado algunas problemáticas dentro del aula escolar (Jardín de niños Lucerito), entre ellas, las carencias de las habilidades sociales en los niños(as).

A fin de darme un panorama amplio de la situación, consideré entrevistar³⁹(anexo 11,12,13,14,y15) a 5 docentes del municipio en el cual me encuentro laborando y así detectar si era mió el problema; dicha problemática surgió porque yo consideraba que tenía una deficiencia académica debido a que no contaba con los elementos necesarios para trabajar con alumnos de 3 años de edad (era mi primer año como docente de Jardín de niños) así detectar si yo era la de la problemática, dándome a la tarea de indagar con otros docentes del mismo grado.

Las entrevistas arrojaron la siguiente información:

- Los docentes en el **aspecto de adaptación** coinciden que los alumnos se encuentran en el periodo del egocentrismo donde lloran, patean, al ingresar a la escuela se aíslan, etc.
- **En la problemática** se detectó que los docentes se enfrentan a situaciones donde los alumnos son agresivos, en pocas palabras pocos sociables.
- **Las estrategias** que utilizaban son: juego, canto, baile y teatro.

³⁸ GARCÍA Córdoba, Fernando, “La tesis y el trabajo de tesis”, Spanya, México, 1998, p. 29

³⁹ Entrevistas estructurada con Profesores de Jardines de Niños de la zona de Texcoco como: Jean Piaget, Yimbori, Guadalupe Victoria, Maria Montessori y Pilcalli

A continuación anexo formato de entrevista estructurada

Entrevista a docentes sobre problemas de socialización	
Nombre de la Escuela: _____	
¿Qué problemas de adaptación presentan tus alumnos de 3 años?	
¿A qué problemática te has enfrentados con alumnos de 3 años?	
¿Qué estrategias utilizas para resolver tus problemáticas con tus alumnos de 3 años?	

Las entrevistas arrojaron que una de las problemáticas más importantes a las que se enfrentaban los docentes era la carencia de habilidades sociales de los niños y niñas al no relacionarse entre pares, no integrarse a las actividades, es decir, la falta de socialización en algunos de los niños propicia conductas en ocasiones agresivas, obstaculizando las dinámicas grupales, lo cual es impedimento para una relación armónica dentro del grupo.

Por lo tanto, considero que esta temática se debe de abordar en la primera etapa escolar de los alumnos como nos menciona el programa de educación preescolar 2004, en su campo formativo desarrollo personal y social.

Otros de los instrumentos que sirvieron para detectar la problemática, fueron la observación del trato de los padres hacia sus hijos (as), mis conversaciones con los padres de familia, estos dos aspectos me hicieron contemplar que los pequeños se encontraban en una etapa egocéntrica reafirmado en algunas ocasiones por su contexto familiar.

ANÁLISIS DEL GRUPO Y DETECCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA:

Después de haber analizado las entrevistas con los docentes, lo que yo observe dentro de mi grupo fue la carencia de habilidades sociales en el niño de 3 años y la dificultad que éste manifiesta para su autocontrol dentro de la Institución, por la falta de límites y obligaciones dentro de sus hogares, lo anterior me inquieto hasta llegar al cuestionamiento de la siguiente pregunta: *¿qué juegos pueden ser funcionales para un desarrollo óptimo de las habilidades sociales en los niños de 3 años?*

Este cuestionamiento me lleva a reflexionar sobre el gran compromiso que tengo como docente; el trabajar actividades con los alumnos para potenciar la formación de habilidades sociales dentro de mi salón de clases.

Trabaje el juego, apoyándome del socio-drama (teatro), los juegos tradicionales, la música, el canto y el baile, todos estos en conjunto, para desarrollar las habilidades sociales, pero no sólo ese aspecto se puede desarrollar al utilizar todas esas estrategias, se puede potenciar la sensorio-percepción, motricidad gruesa y fina, equilibrio, autonomía, identidad, lenguaje, razonamiento y emociones, todos estos aspectos se pueden vincular para un mejor aprendizaje óptimo dentro del grupo.

3.2 PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN.

Esta investigación se apoya en el método de investigación-acción, éste es una concepción epistemológica positivista instrumental para dar cuenta de la problemática de los procesos concretos en la escuela, reduciendo su explicación de análisis que sirve de fundamento para el diseño de proyectos macro estructurales.

Ésta se desarrolló dentro del aula, fortaleciendo las habilidades sociales, por medio del “ juego”, procedimiento que me ayudó a mejora mi práctica docente, transformándola mediante la incorporación de elementos teóricos, metodológicos e instrumentales que me permitieron el fortalecimiento de las habilidades sociales en el niño y la niña de 3 años.

3.3 ESTRATEGÍAS PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES DENTRO DEL AULA.

Como propuesta llevo a cabo juegos para potenciar las habilidades sociales en mis alumnos en especial el simbólico, periodo en el que se encuentran mis alumnos, este me ha permitido observar sus representaciones simbólicas de su vida cotidiana como sus problemática emocionales, alegrías, inquietudes, el juego para ellos debe de ser divertido y espontáneo, cuando pierde estas características puede perder el interés en el juego.

Para lograr que mis alumnos adquieran habilidades sociales dentro del grupo utilice diversidad de juegos (tradicional y organizado) un ejemplo son las rondas infantiles, estas les permiten tener una interacción entre ellos.

JUEGOS TRADICIONALES	ASPECTOS QUE DESARROLLAN LOS ALUMNOS	DESCRIPCIÓN DEL CANTO
El patio de mi casa	lenguaje motricidad gruesa equilibrio respeto.	Canción: El patio de mi casa es particular, se riega y se seca como los demás agáchense y vuélvanse a agachar los niños bonitos se vuelven a agachar chocolate, molinillo estirar que la reina va a pasar. Modificada a la socialización: El patio de mi casa es particular, se riega y se seca como los demás, abrácese y vuélvanse a abrazar, los niños bonitos se vuelven a abrazar chocolate molinillo estirar que todos nos vamos a abrazar.
Estatuas de marfil	lenguaje equilibrio motricidad gruesa reglas socialización.	Canción: A las estatuas de marfil una, dos y tres así, el que se mueva bailará con su compañero, yo mejor me quedo así. Modificada a la socialización: A las estatuas de marfil una, dos y tres así, el que se mueva bailará con su compañero, yo mejor me quedo así.
La tía Mónica	lenguaje ubicación espacial respeto socialización motricidad gruesa.	Canción: Yo tengo una tía, la tía Mónica, que cuando va al mercado nos dice hola, la, la, así abraza a su compañero así, así, así. (se le puede tocar diferentes partes del cuerpo en pareja) (anexo3). Es importante mencionar que este juego no se utilizó como estrategia pero me apoyé en él para potenciar la socialización.

Como antes mencioné, estos son algunos de los juegos tradicionales que realizo con mis alumnos, reiterando a los niños las reglas que ayudan a formar habilidades sociales, al principio del ciclo escolar no eran muy aceptadas las normas por algunos alumnos y preferían no integrarse, pero durante el transcurso del ciclo escolar ellos le han encontrado el sentido a integrarse a los juegos tradicionales no todas son de su preferencia y en ocasiones ellos mencionan “me gustaría jugar de preferencia a”.

EL JUEGO TRADICIONAL TIENE SU HISTORIA:

Son aquellos que transitan de época en época sin perder su esencia y aceptación por los pobladores con una finalidad reproductiva.⁴⁰

El tiempo fue, es y será testigo de que la esencia y objetivo de los juegos no ha cambiado, sólo la idiosincrasia de cada sitio, barrio, comunidad, provincia y país es lo que se modifica, en dependencia al desarrollo socioeconómico y cultural, lo que nos lleva analizar una serie de aspectos intrínsecos de carácter educativo, cultural y pedagógico.

Las herramientas o utensilios que algunos niños utilizan para jugar pueden ser los de uso diario (palito, lodo, etc. Todo tipo de objeto donde el niño dará vida) de esa forma el juego tradicional estimula la creatividad, pues las normas que siguen el juego, los materiales y melodías que se utilizan son adaptables al espacio físico y circunstancia de cada momento favoreciendo éste al proceso de la socialización del los jugadores.



Juego tradicional de la Infancia (Madrid) S. XIX; Sección de Bellas Artes de la Biblioteca Nacional de Madrid⁴¹.

⁴⁰ Renson, R. "El retorno de los deportes y juegos tradicionales", Revista de la actividad física y el deporte, No 8, México, 1991.

⁴¹ ABBRUZZESE, M. "Los Diamantes del Arte", Toray: Barcelona. 4. N^o, 1967

EN EL ASPECTO DEL JUEGO ORGANIZADO.

Los niños alcanzan la madurez para jugar al ingresar a la escuela primaria, cuando tienen unos siete años de edad. Pero el aprendizaje que lleva a esta maduración empieza mucho antes, asumiendo un rol al tiempo que se adapta al rol de otro. A través de la socialización del juego organizado, el niño ha alcanzado la capacidad de atenerse a un único rol en la esfera social y a tomar parte de forma constructiva en el juego desde ese único rol, lo cual sustituye al mismo tiempo la base de su individualidad. Por medio del juego organizado el sujeto aprende a ser un sujeto social responsable, el arte de controlar su propia posición o rol en una interacción social. Muy pronto el niño alcanza los primeros fragmentos de conocimientos al respecto, pero se trata de un proceso complicado y lleva su tiempo dominar este arte.⁴²

El juego con reglas inicia entre los cuatro años aproximadamente se reafirma entre los siete y once años de edad, pero no se descarta fuera del jardín de niños, permitiéndonos crear así las reglas y normas de habilidades sociales que se deben de establecer dentro de la Institución. La presencia de las reglas se debe a las relaciones sociales o interindividuales que lleva a cabo el sujeto, esta socialización trae consigo la desaparición del egocentrismo, permitiendo tener un pensamiento de cooperación, aceptar las irregularidades y obligaciones impuestas por el grupo. “El juego con reglas permite el orden, la coherencia, la cooperación y la adaptación del pensamiento a la realidad externa o social. En síntesis, el simbolismo lúdico egocéntrico se transforma en una imitación de lo real, gracias a la socialización”⁴³.

⁴² WWW/ Fragmento sustraído del ensayo: BERG, Lars Erik, “Etapas de desarrollo del juego en la construcción de la identidad infantil”, Universidad de Göterbor, Suecia.

⁴³ CABRERA, Angulo Antonio, “El juego en educación preescolar”, *Desarrollo social y cognoscitivo del niño*, (Tesis Premiada), Universidad Pedagógica Nacional, México, 1995, p. 35

OTROS JUEGOS PARA POTENCIAR LAS HABILIDADES SOCIALES.

Los juegos organizados (posteriormente se presentará su evaluación) que ha continuación menciono algunos de ellos fueron sacados de la “guía práctica para la maestra de jardín de niños”, otros los aprendí en cursos trimestrales de educación inicial y los modifiqué a mis necesidades para fortalecer las habilidades sociales e integrarlos de una manera armónica dentro del mismo.

- 1 La caja de juguetes mágicos: (el juguete preferido de cada niño), para ir eliminando el egocentrismo, desarrollar las habilidades sociales, la intolerancia y el sentirse parte del grupo.
- 2 Juegos como el amigo secreto: (regalar por una semana dibujos u objetos hechos por ellos para su amigo secreto), fortaleciendo el lazo afectivo entre los miembros del grupo.
- 3 El juego cambio de zapatos: entre los miembros del grupo, favoreciendo la interacción entre los integrantes del grupo.
- 4 Juego del actor: teatro “Socio-dramas” para analizar y conocer como es el contexto en el que viven y como lo perciben ellos estableciendo diferentes roles.
- 5 Juego del actor: teatro “Socio-dramas” en el que cada alumno se viste con el oficio o trabajo que le gustaría realizar en un futuro (anexo 9).
- 5 1, 2, 9 calabaza: los alumnos socializarán y aprenderán reglas por medio del juego.
- 6 Conejo Blas: los alumnos reforzarán las reglas de socialización
- 7 La mosquita: en el que los niños interactuaran, conocerán y fortalecerán reglas de conducta fortaleciendo sus habilidades sociales.

Estos juegos han favorecidos en el grupo para marcar reglas, límites y ayudar a regular el comportamiento de los alumnos; fortaleciendo siempre las

actividades con la técnica de refuerzo positivo esta técnica se basa en la primera ley del aprendizaje según Clara Tapia “siempre que una conducta va seguida de consecuencias agradables para quien la realiza, aumenta la probabilidad de que vuelva a repetirse en el futuro”, cada vez que el niño o la niña realice la conducta que se desea que haga habitualmente.

Los refuerzos positivos pueden ser de tres tipos:

1. Materiales: obtener golosinas, juguetes preferidos...
2. Sociales: alabanzas, muestras de cariño, atención, besos, abrazos...
3. Actividades: poder realizar algo que al niño o la niña le guste hacer.

Es así, como los refuerzos positivos me han favorecido para que mis alumnos asimilen más fácilmente las habilidades sociales, en especial los refuerzos sociales los cuales pueden ser un inicio de la socialización e interacción para las habilidades sociales que persigue la investigación.

Dentro de este capítulo he mencionado algunas estrategia de juego que han favorecido el desarrollo de las habilidades sociales en mis alumnos y en el siguiente capítulo muestro los resultados que arroja la investigación y a que conclusión he llegado durante todo el proceso del Proyecto de Intervención Pedagógica.

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo daré a conocer los resultados de la propuesta, desglosando las actividades particulares donde me integro con los alumnos durante la misma, mostrando algunas evidencias realizadas por los alumnos, así mismo los logros y limitaciones a los que me enfrenté en la investigación y finalizando con una conclusión y un glosario de conceptos todos enfocados a la investigación del fortalecimiento de las habilidades sociales de mis alumnos dentro del grupo de primer grado con niños de tres años de edad.

4.1 ANÁLISIS DEL GRUPO.

En este apartado se darán a conocer de manera general las características que se consideran importantes analizar para esta investigación, tomando en cuenta las relaciones entre pares, su autoestima y el trabajo en equipo, con la finalidad de conocer al grupo de investigación.

- a) **Relaciones entre pares.** Como he mencionado con anterioridad, en los capítulos al principio los alumnos mostraban egocentrismo, las relaciones se han podido mejorar por medio de las actividades a través del juego, no olvidando el diálogo que con frecuencia se establece con ellos tratando de exaltar las cualidades de cada uno, resaltando la cordialidad entre ellos y el docente. Otro aspecto es que al jugar un juego tradicional o al realizar una actividad todos participan, se nombra a quienes apoyarán para repartir hojas de trabajo, material, etc. Esas actividades los hacen sentir importantes, útiles, participativos dentro del grupo y esa es parte de la relación entre pares, porque en ocasiones existen acuerdos entre ellos para participar en todas las actividades fuera y dentro del salón, es como

si existiera una democracia donde todos tienen derecho a expresar sus opiniones, a participar, tomar decisiones y si en ocasiones ellos no quieren jugar o realizar cierta actividad se les respeta pero cuando se ven fuera de ella y les llama la atención participar, ellos solos se integran a la actividad. Con esto no estoy diciendo que todos se llevan excelentemente porque no es así, siempre existen los subgrupos, pleitos, enojos entre los pares y preferencias por un compañero(a) en especial, pero en general hay una bonita armonía dentro del grupo donde existe respeto, cordialidad y sobre todo las habilidades sociales.

Otro punto que quisiera compartir es que entre ellos se corrigen y se llaman la atención de manera cordial; un ejemplo: "(alumno) no se arrebatan las cosas, se piden por favor o sino no te lo presto, ¿verdad maestra?".

b) Autoestima. Algunos manifiestan actitudes como mencionando *yo no puedo hacer esto* (iluminar, recortar, colita de ratón, tomar un color correctamente, realizar boleado, exponer frente al grupo, desabrochar el botón del suéter etc.), en esos momentos se les menciona que ellos son pequeños, pero sumamente inteligentes con una enorme capacidad y cuando realizan sus actividades por ellos solos se les da un refuerzo positivo social (felicitación, un abrazo, aplauso, beso, etc.) y este tipo de refuerzos genera en los pequeños confianza, seguridad de que ellos pueden lograr todo lo que se proponen y que la frase "yo no puedo" no existe.

Trabajo en equipo. El realizar estrategias que conlleven la integración del grupo no es fácil al principio, porque cada uno de ellos tienen diferentes preferencias, por su edad no saben perder o acatar reglas o normas, hay que realizar actividades lúdicas como: juegos tradicionales, rondas infantiles, equipos entre pares, etc. que desarrollen el fortalecimiento de la integración del grupo donde ellos perciban las reglas de socialización y propongan formas lúdicas; pero la relación entre pares es muy importante porque permite que alumnos se relacionen

entre ellos de manera armónica, estrechando un clima de respeto, confianza y disciplina, así el trabajo en equipo es más fácil para ellos y sobre todo para mí como docente y porque se logra el propósito de la intervención pedagógica “fortalecer las habilidades sociales”

4.2 PRESENTACIÓN DE JUEGOS QUE PARA POTENCIAR LAS HABILIDADES SOCIALES.

A continuación presentaré los juegos que utilicé para fomentar las habilidades sociales entre mis alumnos, describiendo cada aspecto que se utilizó al realizarlos ya que la mayoría se jugaron varias veces con los alumnos. Dentro de estos cuadros se encuentra la evaluación de cada juego, reiterando que siempre me apoyé del programa de educación preescolar 2004 para fortalecer las competencias de relaciones sociales entre mis alumnos.

AMIGO SECRETO

Propósito: Qué el alumno establezca relaciones de amistad con sus compañeros

Descripción del juego:

- El docente escribirá el nombre de cada alumno en un papel.
- Se les dirá de manera individual quien es su amigo secreto, al que regalarán cada día un obsequio (dibujo u objeto realizado por ellos en compañía de sus Papás).
- Todas las mañanas los alumnos colocarán en una caja los objetos.
- La docente les colocará su nombre de cada uno y los entregará al finalizar la clase.
- El último día se le pedirá a cada alumno que entregue personalmente a su amigo secreto su obsequio.

Competencia:

Aprender sobre la importancia de la amistad y comprende el valor que tienen la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo.

Duración del juego:

Mes de Septiembre

Recursos didácticos:

- dibujos
- colores
- plumas
- papel
- pegamento
- * diamantina
- * acuarela
- * sopa
- * barro, etc.

Evaluación del juego:

septiembre

Esta actividad fue de gran agrado para los alumnos, el mantener en anonimato su amigo secreto, era todo un misterio, sorpresa, alegría y sobre todo el ver sus caritas relucientes al descubrir quien era su amigo secreto se dieron un fuerte abrazo e iniciaron un diálogo entre todos.

Está actividad reafirmo el lazo afectivo entre los alumnos, reconociendo sus cualidades y capacidades de cada uno, de igual manera, se estableció un trabajo colaborativo favorable entre padres de familia, alumnos y docente para realizar está actividad. (anexo 1)

BARCO PIRATA

Propósito: Difundir entre los alumnos la integración del grupo

Descripción del juego:

- Se les pide a los alumnos que se quiten el zapato derecho a fuera del salón.
- La docente toman todos los zapatos y los esconderá en todos los rincones del salón.
- A fuera de la aula la docente mencionan las siguientes instrucciones:
- Los alumnos buscarán todos los zapatos posibles, no importando si es de niño o niña.
- La docente contará una historia de un barco pirata, donde tendrán que buscar el tesoro (zapatos).
- Posteriormente los alumnos entrarán al salón y buscarán los zapatos.
- Se contará el número de zapatos y se dirá quien recolecto más.

Competencia: Se interiorizaran las normas de relación y comportamiento basadas en el respeto

Duración del juego:
dos meses

Recursos didácticos:

- colchonetas o cobijas.
- zapatos
- hojas
- crayolas

Evaluación del juego:

Primera vez (septiembre)

Los alumnos se mostraron confundidos buscaban sólo su propio zapato, aunque encontrarán otros zapatos no los tomaban, algunos realizaron la actividad siguiendo las instrucciones. La actividad no fue muy productiva, debido a que no se estableció una relación con sus pares y la explicación no fue clara, dado que algunos alumnos se pusieron a llorar al no encontrar su propio zapato.

Segunda vez (octubre)

Se mencionaron las instrucciones nuevamente a los alumnos. Yo como docente participé junto con ellos quitándome también mi zapato derecho. Los alumnos entraron al salón y realizaron la actividad siguiendo la acotación (al integrarme con los alumnos, ellos respondieron satisfactoriamente y con gran entusiasmo).

Otro aspecto que se pudo fortalecer fue el enfrentar un desafío y buscar estrategias para obtener el mayor número de zapatos fortaleciendo su autonomía, identidad, respeto y las relaciones sociales entre todos los integrantes del grupo (anexo 2).

1, 2, 3, Calabaza

Propósito: Reforzar lazos afectivos por medio del juego colectivo

Descripción del juego:

- Los alumnos formarán un círculo y se tomarán de las manos.
- Se mencionará que sólo se cuenta hasta el número tres y se dirá calabaza.

En ese momento se quedarán quietos y él primero en moverse bailará

Competencias: El alumno comprenderá que existen **Duración del juego:** criterios y reglas que regulan su conducta en los diferentes tres meses ámbitos en que participa.

Recursos didácticos:

- área verde
- alumnos

Evaluación del juego:

Primera vez (28 de septiembre 2006)

En esta ocasión los alumnos no mostraron interés por el juego, cuando se les decía 1, 2, 3, calabaza caminaban en círculo y se movían para todos lados no respetaron las reglas del juego (lo único que querían es bailar. Algunos no comprenden que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en un diferente ámbito.

Segunda vez (6 de octubre 2006)

Los alumnos siguieron las indicaciones, tres no acataron las reglas establecidas se quedaban quietos para poder bailar. En este momento no existe totalmente la comprensión de las reglas tanto del juego como del respeto hacia sus compañeros, se empujaron y jalaban.

Tercera vez (10 de noviembre 2006)

Los alumnos esta vez sí siguieron las indicaciones al pie de la letra, se quedaban estáticos al 1, 2, 3 calabaza, pero después de unos segundos se movían para poder bailar la pelusa. En este momento los pequeños han adquirido una mayor autonomía interiorizando gradualmente las normas de relación y comportamiento basado en el respeto hacia sus compañeros y de las reglas del juego, fortaleciendo la interacción entre pares y las habilidades sociales dentro del grupo (anexo 6).

MOSQUITA

Objetivo: Propiciar un espacio de convivencia donde interactúen los alumnos y aprendan habilidades sociales.

Descripción del juego:

- Los alumnos formarán un círculo tomados de las manos.
- Uno de ellos estará en el centro del círculo.
- Se cantará la ronda “en el patio de mi casa se paró una mosca, échale rai, pis, pis, échale más, pis, pis, ya se murió, ya revivió”
- Al término de la canción los niños correrán por el patio para no ser alcanzados por la mosquita (niño).
- Reglas generales:
 - El alumno no podrá jalar a sus compañeros.
 - El que atrape será la próxima mosquita.

Competencia:

El alumno comprenderá que todos tienen los mismos derechos y que existen responsabilidades que deben asumir.

Duración del juego:

dos meses

Recursos didácticos:

- área verde
- alumnos

Evaluación del juego:

Primera vez (29 de septiembre 2006)

Esta actividad fue de su agrado, pero algunos alumnos jalaban de su uniforme a sus compañeros, se les pidió que acataran los procedimientos o canceláramos el juego, se les explicó que era importante las reglas y el respeto para sus compañeros.

Segunda vez (5 de octubre 2006)

Los alumnos se mostraron respetuosos con sus compañeros, aprenden sobre la importancia de la amistad y el valor de acatar las reglas del juego para una mejor diversión y un fortalecimiento social.

Tercera vez (9 de octubre 2006)

Esta vez se les pidió a las alumnas que ellas entraran en el centro del círculo y que los alumnos formaran la ronda y les fue más fácil respetar reglas del juego, estableciéndose una mejor integración social entre ellos, reconociendo sus cualidades y capacidades de cada uno (anexo 5,7).

CONEJO BLAS

Objetivo: El docente realizará juegos como aspecto importante de socialización.

Descripción del juego:

- Se pedirá a los alumnos que se pongan en línea.
- Seguirán a la docente en su movimiento.
- Al término de la canción "conejo Blas a dónde vas con esa escopeta que llevas a tras", los alumnos se quedarán estáticos.
- El alumno que se mueva cantará una canción para todos sus compañeros

Competencia: Interiorizar las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto.

Duración del juego:
dos meses

Recursos didácticos:

- alumnos
- área verde

Evaluación del juego:

Primera vez (2 de octubre 2006)

Los alumnos no entendieron las indicaciones dadas, mostraron apatía y poco interés; aunque los motivé, simplemente no respondieron. Considero importante cambiar la forma como me dirijo a los alumnos para que ellos me puedan entender.

Segunda vez (4 de noviembre 2006)

En esta ocasión se les hizo una invitación a jugar en la cual pocos se integraron, sin embargo, al paso de la actividad el resto de los compañeritos se fueron integrando, logrando que aceptarán participar en el juego. Conforme a las reglas establecidas.

LA CAJA DE LOS JUGUETES MÁGICOS

Objetivo: El alumno mejorará el proceso de interacción y fomento de habilidades sociales.

Descripción del juego:

- Se colocará en un rincón del aula la caja decorada.
- La profesora colocará un juguete de su propiedad, se les invitara a los alumnos a introducir cada uno su juguete.
- Se le explicará que los juguetes son de todos y que cada uno puede tomar el juguete que más les guste, sin maltratarlo, ni romperlo por que es de sus compañeros.

Competencia: Interiorizar gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y respeto de si mismos y de los objetos personales del grupo.

Duración del juego: cuatro meses

Recursos didácticos:

- caja grande de cartón decorada.
- el juguete preferido de cada alumno.

Evaluación del juego:

Primer mes (septiembre)

Los algunos alumnos muestran un gran enojo cuando alguno de sus compañeros toman su juguete, mencionan "es mío y no te lo presto", en ese momento se le explica al alumno(a) que esos juguetes son de todos, ejemplo: ("docente" yo no me molesto cuando ustedes toman mi juguete y juego con todos los de ustedes, lo que pueden hacer es decir a sus compañeros me prestas tu juguete y yo te presto el mío, vamos a jugar juntos).

Segundo mes (octubre)

Los alumnos se muestran más tolerantes que en el pasado mes, al prestar su juguete, pero no se han eliminado las riñas por completo, en esos momentos se invita a jugar a todos contando un cuento, jugando a la casita, a la tienda, a la escuelita, etc. De está manera expresarán cómo se sienten y controlarán de manera gradual su conducta impulsiva para no afectar a los demás.

Tercer mes (noviembre)

Los alumnos muestran más tolerancia, son mínimas las riñas dentro del grupo por la cajita mágica, sólo en el caso de una alumna siempre hace hincapié "que por favor le pidan su muñeca, porque si no es así, les arrebatara su muñeca y no la presta a nadie". En esos momentos se le invita a jugar con todos sus compañeros y se les menciona que siempre debe de existir una cordialidad, respeto entre ellos para que no existan esas molestias. En esté instante los alumnos han adquirido conciencia de sus propias necesidades, puntos de vista y sentimientos desarrollando su sensibilidad hacia las necesidades, punto de vista y sentimientos de los demás compañeros.

Cuarto mes (diciembre)

Los alumnos son más tolerantes para prestar sus juguetes a sus compañeros, incluso piden permiso para sacarlos a la hora del receso y se los prestan a sus compañeros del otro grupo. Los alumnos han mostrado la interiorización de las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto para el mejoramiento de las relaciones afectivas. Se sensibilizó a los niños dando el ejemplo "con mis propios juguetes". Durante está actividad se fomentó "préstame tu juguete por favor", fue difícil al principio como ya comente, debido a la etapa de egocentrismo que según Jean Piaget, en la cual el niño actúa de manera individualizada donde quiere todo para sí mismo.

SOCIODRAMA

Objetivo: Los alumnos fomentarán su estimulación creativa, su lenguaje, inteligencia, y la interacción de su propio entorno social.

Descripción del juego:

Los alumnos se disfrazarán del personaje según el juego, expresarán libremente su diálogo.

Competencia:

Los alumnos comprenderán que tienen diferentes necesidades, puntos de vista, cultura y creencias que deben ser tratados con respeto.

Duración del juego:

cuatro meses

Recursos didácticos:

- ropa
- juguetes
- sombreros lentes
- pinturas
- aula
- espejo
- peines
- utensilios, etc.

Evaluación del juego:

Primera vez (septiembre)

Los alumnos se disfrazaron, los maquille, se pusieron sombreros, gorras, etc. Para jugar a la casita, en este juego se pudo observar el trato que tienen sus tutores con ellos, algunos gritan, otros hablan muy amorosos, otros regañan y amenazan. Este comportamiento me hizo reflexionar sobre su proceder de los alumnos durante las clases y que en algunas ocasiones ellos reflejan lo que observan en su entorno social. En este momento se pudo observar si ellos aceptan asumir roles y compartir responsabilidades tanto individualmente como colectivamente para fomentar las habilidades sociales entre pares.

Segunda y tercera vez (octubre)

Esta vez jugamos a la escuela, en esta ocasión me pude percatar que ellos me imitaban y lo que observe no me gusto del todo, me pude percatar que en ocasiones soy muy estricta con ellos y eso me hizo reflexionar sobre un cambio de actitud, ser más amorosa, cariñosa con ellos. En otra ocasión que se realizó la actividad durante el mismo mes pude percatar un cambio de su trato del docente (alumno) hacia sus educandos y eso me agradó más; ya que esto refleja lo que ellos perciben de mí como titular del grupo. Pero también pude percibir que ellos toman la iniciativa, deciden y expresan sus sentimientos e inquietudes, estos aspectos fortalecen las relaciones de socialización dentro del grupo.

Tercera vez (noviembre)

Otro juego fue la tiendita, en esta ocasión se les pidió a los alumnos artículos para vender, algunos llevaron latas de comestibles, verduras, frutos, galletas, refresquitos, dulces, etc. Esta actividad fortaleció en un proceso matemático para dar a conocer los números del 1 al 10 fue sumamente divertido tanto los que vendían como los que compraban, al término de la actividad algunos de sus artículos se comieron compartidos entre todos, ellos expresaron gran satisfacción de sus logros, fortalecieron sus conocimientos y relaciones afectivas e interacción entre ellos.

Cuarta vez (diciembre)

Esta ocasión los alumnos realizaron un socio drama sobre los oficios y trabajos, en esta actividad los alumnos se disfrazaron según el oficio que escogieron por medio de un dibujo, el versé con diferentes utensilios que corresponden a cada trabajo, hace sumamente divertida la actividad, los alumnos disfrutaban observándose, manipulando los objetos y forman historias, reconociendo cuando es necesario un esfuerzo mayor para lograr lo que se proponen, respetándose así mismo y a los demás, fortaleciendo sus habilidades sociales, expresando sus sentimientos, actitudes, opiniones o derechos como individuos que tienen dentro de una sociedad (anexo 4,8).

4.3 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Otro aspecto importante de abordar son los logros y limitaciones a los que me enfrenté dentro de esta investigación que a continuación se expondrá.

Los autores como Vigotsky, Jean Piaget, entre otros; fortalecieron esta investigación para que se pudieran potenciar en mis alumnos las habilidades sociales, algunos de mis alumnos se les dificultó más que a otros desarrollarlas, pero los alumnos se muestran seguros, independientes, amorosos, capaces de interactuar y reflexionar en su propio comportamiento y reconocer cuando una conducta (agresiva) puede dañar a sus compañeros o a ellos.

Los comentarios por parte de los padres de familia confirmaron los logros sobre las habilidades sociales que presentan sus hijos dentro de su contexto familiar como ejemplo: “mamá no me grites, me puedes pedir las cosas por favor y yo lo realizaré con mucho gusto, gracias”, etc. Este es sólo un ejemplo que los padres de familia me han comentado, sobre todo de algunos pequeñitos que no mostraban respeto por los objetos de sus compañeros o cordialidad hacia los demás y evidenciaban egocentrismo, falta de límites, que en ocasiones provocaban que los etiquetaran a los pequeños con apelativos no muy agradables para ellos.

Después de haber realizado la investigación uno de los aspectos que más me hizo reflexionar fue la recapitulación que planteo sobre la problemática en el capítulo 3; esto me llevo a analizar el qué se podía hacer ante dicha situación, el observar su agresividad, el cómo se lastimaban y mi enojo, desesperación e impotencia como docente, me llevó a cuestionarme sobre si era mi verdadera vocación, ser titular de un grupo, todo esto pasó, cuando yo cursaba el tercer semestre de la Licenciatura, y la frase de la Profesora Lupita siempre la recordaba “a un ingeniero se le puede caer la casa, un abogado puede perder un juicio, pero un docente puede marcar con sus errores la vida de

un niño y no echando a perder se aprende”; esas palabras retumbaban en mis oídos y cada vez que me sentía agobiada tomaba el libro de Shapiro y buscaba un consejo.

Puedo mencionar que las habilidades sociales contribuyeron dentro de mi grupo al mejoramiento del aprendizaje cognitivo, porque es importante respetar que cada individuo tiene diferentes necesidades, puntos de vista, cultura y creencias.

Para llegar a fortalecer los logros ya mencionados, fue de suma importancia apoyarme de lo que menciona el PEP 04, retomando los siguientes puntos emanados de los principios pedagógicos:

1. Respetarse y relacionarse entre pares.
2. Respetar las reglas establecidas en el juego organizado.
3. Realizar diferentes estrategias de juegos propuestos por los alumnos y el docente.

Aprendí que por medio del juego, el niño se muestra como un ser creativo y social desde los aspectos cotidianos sin ningún prejuicio frente al aprendizaje y la innovación, desde sus propios conocimientos, sin necesidad de las herramientas sofisticadas que los niños usan actualmente. Lo que pretendo no es aislar la tecnología de los niños, más bien, que se fortalezcan los demás procesos que se han perdido, como la interacción social que garantizaban los juegos anteriores, el fortalecimiento de las habilidades sociales y la constante integración, la participación en grupo, la exploración de situaciones creadas por ellos mismos, rescatando la esencia misma del juego: el individuo social.

Algunas de las limitaciones a las que me enfrenté fueron las conductas agresivas, falta de respeto entre los alumnos, el no interactuar entre pares; esto provocaba un caos en el grupo, en especial cuando alguno de mis alumnos me menciona “por qué me pides que no pegue cuando... él o ella si pega, me quitan mis cosas, etc.?”

Estas palabras me hicieron reflexionar y analizar sobre cuáles serían las estrategias que podría utilizar para eliminar ese tipo de conductas que afectaba el orden, la armonía del grupo y sobre todo no dejaban que se obtuviera un mejor aprendizaje cognoscitivo e interacción dentro del mismo,

Otro aspecto fue no contar con las estrategias adecuadas para abordar dicha problemática, las cuales me di a la tarea de indagar y por tal motivo surgió esta investigación.

Otra situación fue mostrar al alumno el fortalecimiento de las habilidades sociales por medio de todas las actividades que con anterioridad se mencionaron, que en algunas ocasiones como titular, no era tan clara en la explicación sobre el procedimiento de los juegos y tenía que involucrarme en la actividad para que ellos asimilaran las instrucciones (tratando de seguirme en la representación del juego).

Considero que uno de los más difíciles retos fue que en su hogar si les permitían hacer todo lo que ellos querían, pero dentro de la Institución querían repetir los mismos patrones de conducta, pues de las respuesta que más frecuentemente mencionaban es: *“si mi papá y mi mamá me dejan hacer lo que yo quiera porque tú no”*. Esto me llevó a dialogar con algunos padres muy frecuentemente, que me expresaban su angustia por no saber como actuar ante la conducta de sus hijos (as). Para mí fue desesperante no lograr en todos mis alumnos el mismo resultado, esto me llevó a comentárselo a el profesor que me impartía valores en educación preescolar y él me dijo *“dentro de su hogar no puedes hacer nada, no puedes imponer como deben de educar a sus hijos, lo que te corresponde como educadora es brindarles plataformas de aprendizaje en el que los alumnos aprenderán a discernir lo que es correcto e incorrecto para su propio bienestar en este periodo y futuras etapas de su vida”*; consideré estas palabras, y busqué alternativas por medio del juego como el despunte para realizar esta investigación.

El trabajo no fue fácil, porque no todos los alumnos mostraban al principio disponibilidad al realizar los juegos, me enfrentaba con pequeños sumamente egocéntricos, mimados y reforzados por su entorno familiar y con algunos padres inconcientes que por más que hablara con ellos no me apoyaban, al contrario les decían: “si te pegan, tú pegas, porque si sé que te pegaron yo te pego doble, prefiero que me llame la profesora para darme las quejas a que me diga que eres un tonto y dejas que te peguen”.

Cuando observé ese tipo de comportamiento, realice una junta general con padres de familia y les expongo una serie de ejemplos de los cuales a continuación mencionare solamente uno, “en una ocasión uno de mis alumnos mordió a su compañera en el párpado, porque ella tomó un cubo de su torre, les expuse las consecuencia que podía provocar ese tipo de agresión. El grave problema que es para uno como educadora, el comportamiento de los padres de la alumna agredida y del alumno agresor y que todos se pusieran en un momento en el lugar de la alumna agredida y de su familia, ellos que sentirían si su hijo (a) fuera el agredido y que la agresividad lleva a más agresividad. Este es sólo uno de los casos que me llevó a realizar esta investigación de intervención pedagógica.

4.4 EVIDENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN.

Por medio del dibujo se pudo plasmar de manera gráfica los resultados obtenidos de mis alumnos, proyectando sus emociones, conocimientos, que les transmiten los juegos de socialización, que promueven las relaciones y el fortalecimiento de las habilidades sociales dentro del grupo (anexo 10).

Estos dibujos los cuales incluyo en el anexo fueron realizados durante la penúltima semana de finales del ciclo escolar 2006- 2007, muestran una mejor estructura de cómo observan su contexto y de una mayor madurez en todos sus aspectos cognoscitivos e interacción entre pares, a continuación se describirá cada uno de los dibujos y en que juego se realizo. Recordando que en un inicio ellos entran con la edad de 3 años encontrándose en la etapa del rayado, pasando a la etapa del renacuajo manteniendo una mejor estructura de sus dibujos.

Estos productos de trabajo de los alumnos es el logro de esta investigación, ya que manifiestan sus ideas con menor dificultad, estos dibujos plasman la interacción de emociones entre los pares, no olvidando que un niño(a) con un alto nivel cognoscitivo se debe de trabajar el aspecto social, en el que se encuentre querido, autónomo, independiente y se reconozcan sus logros por demás..

Otros de los medios para mostrar las evidencias de los resultados son fotografías de mis alumnos jugando los diferentes juegos antes mencionados.

CONCLUSIONES

Para mi esta investigación fue y es un gran reto ya que cada día se tienen que fortalecer las habilidades sociales en mis alumnos, cambiar la experiencia de involucrarme no sólo impartiendo una clase, sino compartiendo sus experiencias, emociones, triunfos, tristezas, me han fortalecido como docente he mejorado mi trabajo, cuento con más elementos para resolver algunas problemáticas que se presentan en el trabajo cotidiano; no ha sido fácil y dentro de mi búsqueda el mejor elemento que encontré fue el juego. Al principio juegos tradicionales que me proveía de recursos para integrar mi grupo, mostrar reglas de conducta, interactuar con ellos, socializar, estrechar un lazo afectivo, abrazarlos, sentir el enorme compromiso con ellos y que no le podía fallar cuando en sus miradas, me proporcionaban su confianza.

Aprendí que cuando el trabajo se combina con práctica y sustentos teóricos se puede ser mejor, en esos momentos no contaba con los elementos teóricos de tantos estudiosos que se han dedicado a investigar sobre el mundo maravilloso del los niños. Por medio del juego encontré la herramienta idónea para trabajar las habilidades sociales con mis alumnos, como nos menciona los principios pedagógicos del PEP94 “El juego propicia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños” y “La escuela es un espacio de socialización y aprendizaje, en la cual debe de propiciar la igualdad de derechos entre los niños y las niñas”. No olvidando que los niños(as) de 3 años manifiestan una mayor dificultad para integrarse y adaptación a un mundo nuevo fuera de su entorno familiar.

Por lo consiguiente es de suma importancia el tiempo que se les dedica para que aprendan a expresar sus emociones, necesidades y deseos, no olvidando su contexto cultural, tradiciones y práctica familiar, para poder introducirlos a otro mundo afectivo y social con agentes externos a su entorno familiar (la escuela), en esos momentos lo más importante es generarles un ambiente que les propicie confianza y seguridad que les ofrezca un espacio de relación y convivencia. El

brindarles una seguridad emocional propiciará condiciones para que exploren, investiguen, indaguen, se cuestionen, para un mejor aprendizaje cognoscitivo y sobre todo el manejo de las habilidades sociales dentro de la Institución. Es así como el docente se constituye en el mediador entre el alumno y el objeto de conocimiento(alumno); en esta investigación se pretendió el mejoramiento de mi práctica como docente y el fortalecimiento de las habilidades sociales de mis alumnos, estos dos aspectos son un proceso continuo, evolutivo para desarrollar una enseñanza particular, aunque se muestre los mismos conocimientos a los alumnos, cada ser humano es individual y tiene distintas características y necesidades.

Es importante considerar lo que nos proporciona el juego como herramienta de fortalecimiento de habilidades sociales en los niños; es organizador de una experiencia heterogénea⁴⁴, especialmente el juego simbólico donde el niño utiliza su imaginación y creatividad para plasmar sus experiencias de la vida diaria y transformándola hacia sus deseos.

Con los juegos que describo con anterioridad se busca potenciar las habilidades y destrezas necesarias para un mejor aprovechamiento en la vida escolar y brindar mayor posibilidades de “socialización”, como Vigotski menciona de todos los beneficios que el juego conlleva: la comunicación, la expresión, la toma de decisiones en situaciones reales, el enfrentar el fracaso y los sentimientos que este trae, además de los aprendizajes que quedan; todo lo anterior puede ser fortalecido desde la amplia gama de posibilidades de un juego, que cada vez más está supeditado a espacios cerrados y dependientes de lo electrónico. Es así, donde el juego brinda al individuo descubrir y redescubrir en su interior a partir de lo lúdico, constituyendo éste en una herramienta importante para potenciar al individuo dentro de una Institución educativa y fuera de ella.

El juego desarrolla al ser humano desde todo punto de vista, motriz, psicológica y socialmente, entre otras dimensiones, más aún, muchas veces, detenemos sus

⁴⁴ **Heterogénea**, Adjetivo compuesto de diversas partes naturales. (Diccionario de la Lengua española y nombres propios, Océano, México, p- 401).

acciones limitando sus espacios y su proceder, no permitiéndoles expresar sus emociones e interacción con sus pares.

Para concluir quiero mencionar unas palabras del filósofo Platón “Con la buena educación es el hombre una criatura mansa y divina; pero sin ella es el más feroz de los animales. La educación y la enseñanza mejoran a los buenos y hace buenos a los malos”⁴⁵, muchas veces se confunde la instrucción con la educación, esto es para mí un gravísimo error. Hay hombres instruidos que son mal educados; y otros con poca instrucción pero cautivan por su buena educación. La educación es más importante que la instrucción, porque ella se dirige principalmente al corazón; y la segunda a la inteligencia. Nada es imposible para el hombre, ya que el que cree poder, es el que puede; por lo tanto es importante esforzarse por ser una persona instruida y educada. Para lo primero necesitare estudios y aplicación; para lo segundo, atención y habilidades sociales.

⁴⁵ PLATON, en “Hermosas palabras y pensamiento”, Editores Mexicanos Unidos S.A., México, 2002, p.19.

GLOSARIO

Axiología:

(Del griego *axios*, o que es valioso o estimable), teoría del valor. Intenta establecer la esencia y naturaleza del valor y los juicios del valor. Las propiedades o características que suelen atribuirse a los valores son: *Objetividad*. Son objetivos en el sentido de que podemos descubrirlos como descubrimos verdades científicas, *Irrealidad*. Los valores no se demuestran se descubren o investigan, *Intemporalidad*. Los valores no están sujetos a pérdidas o ganancias en función del tiempo. *Inespacialidad*, los valores no ocupan espacio, *Absolutismo*. No depende del sujeto que los capta, ni del espacio, ni del tiempo, *Polaridad*. Se presenta necesariamente como positivo o negativo, *Jerarquía*. No todos valen igual, unos valen más que otros, *incompatibilidad*. No se pueden dar simultáneamente todos. (Diccionario de las Ciencias de la Educación, p 165).

Celeridad:

Rapidez y velocidad. (CD Enciclopedia en carta).

Complejo de Edipo:

El niño que queda 'fijado' en esta etapa (la etapa fálica) del desarrollo libidinal, o en cualquiera de las otras etapas señaladas por Freud (oral, anal o latente), puede experimentar problemas en su vida adulta debido a la falta de gratificación o a la sobre gratificación de sus necesidades. De hecho, Freud indicó que el complejo de Edipo, como resumen de las tendencias libidinales socialmente inaceptables de la primera infancia, constituye el complejo nuclear de las neurosis, y que la tarea terapéutica del psicoanálisis consiste en elaborar la fijación edípica — el amor a la madre y el odio al padre--, de manera que el sujeto pueda encontrar sustitutos socialmente aceptables de su madre y así reconciliarse con su padre. Freud consideraba que esta misma estructura de relaciones, pero invertida (el amor al padre y el odio a la madre), constituía el complejo de Edipo femenino, denominado por el psicoanalista suizo Carl G. Jung

‘complejo de Electra’. (CD Enciclopedia en carta)

Conducta:

Es la respuesta a una motivación en la que están involucrados componentes psicológicos, fisiológicos y de motricidad. La conducta de un individuo, considerada en un espacio y tiempo determinados, se denomina ‘comportamiento’. La conducta ha sido objeto de estudio de la psicología desde sus inicios. John B. Watson, representante de la psicología de la conducta o conductismo, postulaba que la psicología, en lugar de basarse en la introspección, debía limitar su estudio a la observación del individuo en una situación determinada. La escuela conductista clásica adopta la palabra **conducta** para autodenominarse, enfatizando el carácter de observable y medible de los comportamientos externos y centrados en éstos el objeto de la psicología. (Diccionario de las Ciencias de la Educación, p 302).

Crecimiento:

Se ocupa de la altura (talla), peso y edad (tiempo), relacionándose entre sí en la denominada curva ponderal, así como de la evolución psicofisiológica o de desarrollo sus etapas: infancia, prepubertad, pubertad, adolescencia, edad madura y senectud (Diccionario de las Ciencias de la Educación, p 335).

Desarrollo:

Suele entenderse la evolución progresiva de las estructuras de un organismo. En el hombre, los cambios se constituyen el desarrollo se organizan secuencialmente en periodos, fases o estadios, descritos por la psicología evolutiva desde el punto de vista filogenético, la especie humana es la que posee un mayor período relativo de desarrollo, lo que origina una gran plasticidad y capacidad adaptativa. Por otro lado, los periodos críticos para el desarrollo presentes en todas las especies, tienen unos efectos menos irreversibles en el hombre, siendo éste capaz de compensar o reestructurar, mediante su actividad personal, experiencias carenciales de la infancia. Es así como el desarrollo es considerado un proceso de construcción y no como algo dado. Otra característica diferencial de la especie humana es la gran incidencia de los factores afectivos, especialmente en los

primeros años, en el desarrollo psíquico e incluso en el crecimiento físico. (Diccionario de las Ciencias de la Educación. Santillán, México, 2003, p 385).

Enfoque conductista:

Se interesa por la manera como cambia el comportamiento en respuesta a la experiencia. De hecho la maduración es esencial para este proceso; ciertas capacidades neurológicas, sensoriales y motrices deben desarrollarse antes de que se presenten formas específicas de aprendizaje (PAPALIA, Diane, Sally Wendkos Olds, Rurt Duskin Feldman, "Psicología del Desarrollo", en *Enfoque conductista: mecánica básica del aprendizaje*, MC Graw Hill, 8 ediciones, México, p 216).

Filogenético:

Relativo a la filogenia; desarrollo y evolución general de una especie, a diferencia de la ontogenia que desarrolla de manera particular los individuos. (CD Enciclopedia en carta).

Fisiológico:

Relativo a la fisiología. Parte de la biología que estudia los órganos y sus funciones (CD Enciclopedia en carta).

Géneros literarios:

Son los distintos grupos o categorías en que podemos clasificar las obras literarias atendiendo a su contenido. La retórica clásica los ha clasificados en tres grupos importantes: Lírico, Épico y Dramático

Género Lírico: Expresa sentimientos y pensamientos, en este predomina la subjetividad del escritor. Suele escribirse en versos pero también existen en prosa.

Género Épico: Relata sucesos reales o imaginarios que le han ocurrido al poeta o a otra persona. Es de carácter sumamente objetivo. Su forma de expresión fue siempre el verso.

Género Dramático: Es el tipo de género que se usa en el teatro, en el que por medio del diálogo y algunos personajes, el autor plantea conflictos diversos. Puede estar escrito en verso o en prosa. Su finalidad esencial es la representación ante el público.

Habilidades sociales:

Son una deficiencias en este aspecto corresponden al tipo de dificultades susceptibles de solucionarse con la aplicación de programas formales de manejo conductual. Algunos son conocidos como *trastornos de la personalidad*.

Agresión: Las conductas agresivas en menores de edad, en particular la agresión física, casi siempre despierta la atención de los adultos. Sus manifestaciones abarcan todo un conjunto de acciones negativas: golpes, empujar, peleas, morder, rasguñar, arrebatarse las cosas a otros, gritar o cualquier acto que viole los derechos de los demás. Esta asociada a la incapacidad del niño para alcanzar sus objetivos sin perjudicar a quienes le rodean. (Guía práctica para conocer y ayudar al niño con problemas de aprendizaje, p. 83).

Imitación:

Se produce en los seres humanos y en los animales. En el hombre, la mayoría de las conductas y comportamientos sociales, como la educación, las tradiciones y costumbres, o la moda, se basan en la imitación. (CD, Enciclopedia en Carta)

Inteligencia emocional:

Ciertos estudios están descubriendo ahora que estas capacidades sociales y emocionales pueden ser aun más fundamentales para el éxito en la vida que la capacidad intelectual, en otras palabras el niño con una capacidad emocional estable puede elevar su capacidad intelectual. (LAWRENCE, E. Shapiro, "La Inteligencia Emocional de los Niños", Argentina, España, 2001, pp. 30, 31)

Juego simbólico:

En el cual el niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean. (UPN, "Los tipos de juego", en: Antología básica del Juego, México, 2004 p. 26).

Otras definiciones sobre el juego:

Erika y Hugo Dobler que en su libro Juegos Menores, lo definen como: la secuencia de acciones animadas y alegres que parten de una idea determinada de juegos o tareas capaces de desarrollar la fuerza física y espiritual de forma amena y estimulante.

Fisiológicamente también lo definen como: La actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía. Sin embargo cuando un niño se encuentra enfermo, no pierde el interés por el juego y él mismo sigue jugando, dada por (H. Spencer)

La Real Academia Española lo define como: La acción de jugar, pasatiempo o diversión, su definición es algo no definida, ya que es una actividad principalmente bajo su aspecto ocio.

Concepto psicológico. Es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. (Guy Jacquir)

Arnolf Russell define el juego dentro de lo psicológico como: una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella; sino por si mismas.

Concepto sociológico: Se puede definir el juego como actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de cierto límite establecido de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptados. (J. Huizinga).

Facultad de Cultura Física de Granma y de la especialidad de Recreación lo definen como: El conjunto de relación-acción, actividades espontáneas y desinteresadas que se establecen en el juego y que generan placer a través de reglas libremente escogidas, las cuales cumplir dentro de ciertos espacios y tiempo con una finalidad socializad

Actividad lúdica que permite desarrollar en el individuo, una serie de potenciales sico-motoras que están presentes en él, desde el momento de su nacimiento hasta su muerte y que durante el transcurso de su vida, se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando el desarrollo integral del hombre. (funlibre).

Motricidad:

Propiedad de determinados centros nerviosos para provocar una contracción en músculo o grupo de músculos. Capacidad de mover o producir movimiento. (Diccionario de las Ciencias de la Educación, p 980).

Rondas Infantiles:

Son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. En su mayoría han sido originarias de España y se han extendido por Latinoamérica. Normalmente, cuando hay niños que juegan a rondas hay bullicio y algarabía y bulle la alegría del grupo con ingenuidad e inocencia.

La ronda es un Juego musicalizado que se hace generalmente formando un círculo entre los participantes, es considerado como la base lúdica de cada cultura, pues su contenido manifiesta un mensaje social que cuenta, narra, afirma creencias, ideas o visiones sobre su situación o acontecimiento. Cabe anotar que la ronda comprende la expresión corporal y desencadena en actividades de participación colectiva.

Su esquema original es un círculo con o sin desplazamientos con musicalidad básica de acuerdo a los ritmos característicos de la región. Es llamativa, bella, armónica en su contexto, espontánea en la realización o aplicación. Considerada como un elemento típico de aplicación infantil debido a su utilización pedagógica, especialmente durante los primeros años de vida escolar del niño, presenta características específicas frente a otras actividades catalogadas como de adultos, tales como la danza, el teatro y el canto, de las cuales toma elementos esenciales para su estructuración.

Las rondas infantiles, tienen la particularidad, de ser cantadas formando un círculo, de allí su nombre propio “ronda”. Tienen como beneficio, fomentar en el niño la unión con sus pares, ya que para participar en ella, deben todos, a través de las manos, formar “la ronda. Las rondas infantiles, se utilizan en los centros educativos, justamente para fomentar la integración de los niños

Las características que presenta y que se observan, de manera análoga en la ronda, son:

Anónimo: Aunque existe el creador individual, prevalece como manifestación de la comunidad.

No Institucional: No pertenece a ningún plan particular de los sectores oficial y privado, sino que se desarrolla y aprende de una manera no formal, especialmente por tradición oral.

Antiguo: significa que tiene permanencia en el tiempo e, igualmente, una adaptación y prácticas continuadas; muchos provienen de épocas remotas.

Funcional: Implica el hecho de dar respuesta a una necesidad, normalmente aplicadas a las diferentes etapas del procesos cognitivo.

Pre-lógico: se produce por motivaciones espontáneas, intuitivas, simples, surgidas al vaivén de los sentimientos, o las emociones. Esta pre-logicidad permite, por contraste (como ocurre en las sociedades primitivas), que los niños edifiquen con su propia imaginación, un mundo autónomo que adquiere vida sólo en ellos y por ellos.

La estructura de la ronda.

El Canto: Se expresa a través de tonadas muy elementales que se hacen a coro o individualmente, con base en unos textos inmodificables, o que representan unos cambios menores que además son conocidos por todos.

La Pantomima: Es la parte teatral que va implícita en ella; se observa en la representación o imitación de personajes, animales, seres u objetos con creación de lugares y situaciones, que le dan un sentido escénico aunque no presentan diálogo.

La Danza: Son aquellos movimientos y actitudes corporales (individuales o por parejas o grupos, o de integración total) que exigen un ordenamiento basado en el ritmo que es llevado por las voces, palmoteos o golpes dados con otras partes del cuerpo o elementos externos, de forma sincronizada, y que conlleve a la conformación de figuras como ruedas, círculos, filas, manos o brazos entrelazados, calles, puentes, cadenas etc., con expresión de sentido coreográfico.

El Recitado: se representa especialmente en algunas rondas que empiezan con " juego de palabras" como trabalenguas y/o retahílas de intención numerativa, destinadas a fijar algunos puestos o turnos o a designar a alguien que inicie la actuación.

El Diálogo: se presenta en algunas rondas donde es necesario, por su contenido tener un coloquio entre dos personas o grupos, sin necesidad de alterar el tono de voz; en muchas ocasiones son el complemento de la pantomima: mientras algunas personas mantienen un dialogo figurativo, otros lo representan.

El Juego: Algunas rondas requieren de ciertas actitudes corporales, destrezas o combinación de movimientos, que son hechos sin asociación con el canto ni con el ritmo, pero que llevan a cumplir su argumento. Estos juegos de ronda son, en muchos casos, el resultado de la combinación de algunos juegos y rondas.

Toda ronda contiene, por lo menos, tres de los elementos anteriores, siendo los más comunes el canto, el recitado, la pantomima y el juego de ronda (Juegos rondas y juguetería. Colección tiempo libre No. 5, Funlibre).

Pedagogía Operativa:

El cambio fundamental que propone consiste en centrar el eje de la educación en el alumno y no en el profesor, como se ha venido haciendo implícitamente. Pretende modificar la enseñanza actual, porque, según dice, habitual a los

escolares a una obediencia intelectual, por ello propone como alternativa que a la educación se cimenté en una concepción Constructivista del pensamiento. (Déficit de habilidades Sociales” en: *Guía práctica para conocer y ayudar al niño con problemas de aprendizaje*, Vol. I, México, 2001, p 13).

Periodo del egocentrismo:

Según la clasificación de Piaget “Este es durante el cual los demás se perciben girando alrededor del yo” (FELDM, M. Philip, “Comportamiento criminal: un análisis psicológico”, *Aprendizaje para no delinquir*, Fondo de Cultura Económica, 1989, México, p. 54).

Plasticidad:

Capacidad para modificar o moldear el cerebro a través de la experiencia inicial. (CD Enciclopedia en carta).

Sociopatía:

Estudio sistemático de las interacciones patológicas entre un individuo o grupo de individuos y su medio social. Se ocupa tanto de las perturbaciones de las relaciones sociales como de la patología del individuo provocada por la interacción con la sociedad. (CD Enciclopedia en carta).

Valor:

Es todo aquello a lo cual se aspira por considerar lo deseable, ya se trate de objetos concretos o de ideales abstractos que motivan y orientan el quehacer humano en una cierta dirección; Se pueden agrupar en diversas categorías, dependiendo del ámbito al que corresponden y de los fines que impulsan al hombre a perseguirlos. (GARCIA, Treviño Gerardo, “Educación de Valores”, Trillas, México, 2000, p 12)

BIBLIOGRAFÍA

ÁLVAREZ Balandra, Arturo Cristóbal, "Método de la Investigación Educativa", UPN, México, 2001.

ANGUIANO, M. "Artesanía ritual tradicional", FONART/FONAPAS, México, 1982.

CABRERA, Angulo Antonio, "El juego en educación preescolar", *Desarrollo social y cognoscitivo del niño*, (Tesis Premiada), Universidad Pedagógica Nacional, México, 1995.

DELVAN, "El juego", En el *Desarrollo Humano*, Antología Básica UPN, México.

Diccionario de la Lengua española y nombres propios, Océano, México.

En la Comunidad Encuentro A. C, Diplomado en Orientación Familiar para Maestros, "Periodos Sensitivos", *Lo niños no son malos*, Modulo 5, México.

ELLIOTT, John, "El cambio educativo desde la educación-acción", Ediciones Morta, S. L, Madrid, 1920.

FELDM, M. Philip, "Comportamiento criminal: una análisis psicológico", *Aprendizaje para no delinquir*, Fondo de Cultura Económica, 1989, México.

GARCIA Cordova, Fernando, "La tesis y el trabajo de tesis", Spanya S. A de C. V, México, 1998.

GARCÍA, González Enrique, Vigotski "la construcción histórica de la psique", Trillas, México, 2000.

GARCIA, Silicia J. "Psicología evolutiva y educación infantil", *Comportamiento*

Prosocial del Preescolar, Santillán, México, 1989

GOMEZ, Palacios Margarita, “El niño y sus primeros años en la escuela”, Subsecretaría de Educación Básica y Norma, México, 1995.

GOMEZ, Neftalí, “La Familia”, *Fascículo Educación para la Vida*, México, INEA – SEP, 1999.

LAWRENCE, E. Shapiro, “La Inteligencia Emocional de los Niños” Argentina, S. A, España, 2001.

MORENO, Sánchez Eva, “Cero en conducta”, Publicaciones cuatrimestrales de Educación Cambio, A.C., México, 2005.

PLATON, en “Hermosas palabras y pensamiento”, Editores Mexicanos Unidos S.A., México, 2002.

Renson, R. “El retorno de los deportes y juegos tradicionales”, *Revista de la actividad física y el deporte*, No 8, México, 1991.

TAPIA, Capa Clara, “Trabajar las habilidades sociales infantiles”, Comunicado presentado en el Congreso de Madrid, España, 1998.

SEP, Programa de Educación Preescolar 2004, México. 2004.

SEP – CONAFE, “Los hábitos en el preescolar”, *Cuaderno de la Nueva Perspectiva de la Educación Inicial en las Inteligencias múltiples en el niño*, México, 2001.

UPN, “Reglamento general para la titulación profesional de la Licenciatura de la UPN”, Antología básica Hacia la Innovación, Artículo 13°, Apartad A, México, 2004.

UPN, “Los tipos de juego”, en: Antología básica del Juego, México, 2004.

FUENTES ELECTRÓNICAS

[http://www//antonia100565\[arroba\]yahoo.es](http://www//antonia100565[arroba]yahoo.es)

Diccionario
CD Enciclopedia en Carta.

Estudios de Banduras
<http://www//edu.cnc.una.Py/docs/cnc/grupos/bandura.html>

Fragmento sustraído del ensayo: BERG, Lars Erik, “Etapas de desarrollo del juego en la construcción de la identidad infantil”, Universidad de Göterbor, Suecia
[http://www//larserik/identidad infantil.html](http://www//larserik/identidad%20infantil.html)

Rondad y Juegos
[http://www//funlibre/rondas y juego.html](http://www//funlibre/rondas%20y%20juego.html)



En este dibujo uno de los alumnos me describe.

Anexos

Dibujos del juego amigo secreto

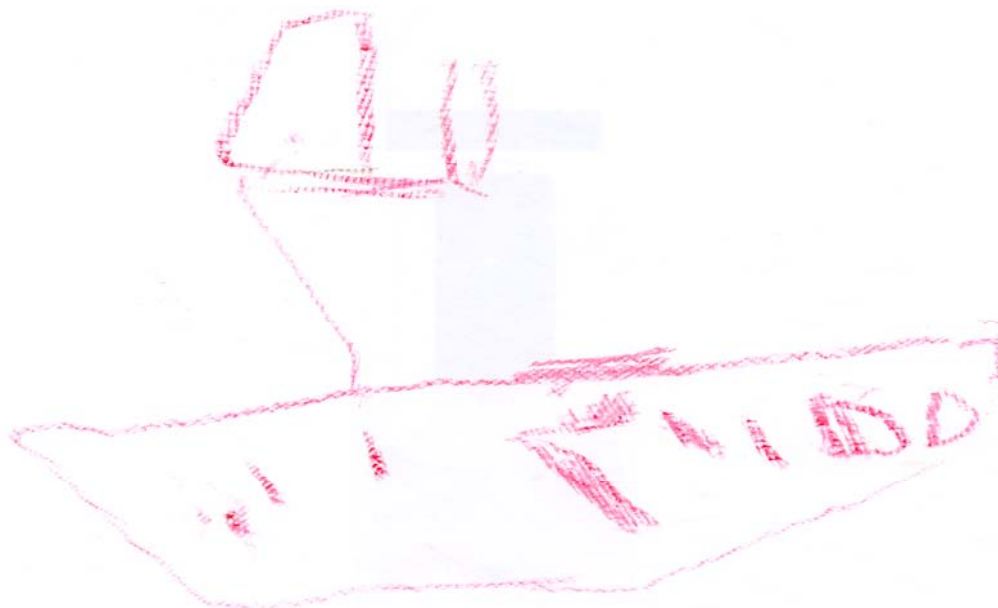


Dibujó de Miguel Ángel Romero Velázquez; él cuenta con 3 años 11 meses. Él describe una globo con confeti y pétalos de una flor que llevaba el globo en su contorno.



Dibujó de Joaquina Montserrat Báez Hernández; ella cuenta con 4 años 6 meses. Ella describe el dibujo de una flor y el listón que lo adornaba. (Anexo 1)

Dibujo del cambio de zapatos



Dibujó de Néstor Alexander Velázquez Esquivel; él cuenta con 3 años 10 meses. El dibujo muestran diferentes tipos de zapatos, el barco, imaginándose la historia que se le contó al principio del juego.



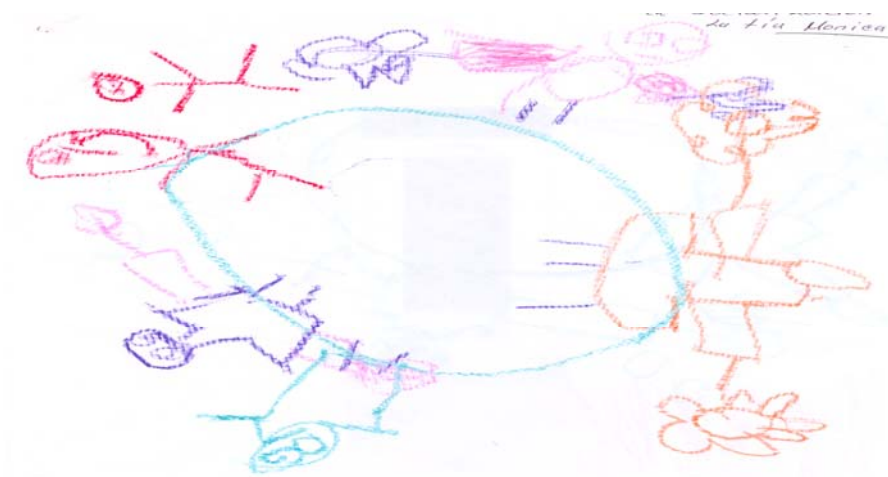
Dibujó de Juan Carlos Castro Sánchez; él cuenta con 4 años 2 meses. El dibujo muestra a él buscando su zapato dentro del barco.

(Anexo 2)

Dibujo del juego la tía Mónica



Dibujó de Itzel Victoria Zarco Mendoza; ella cuenta con 3 años 11 meses. El dibujo muestra a ella bailando el juego de la tía Mónica.

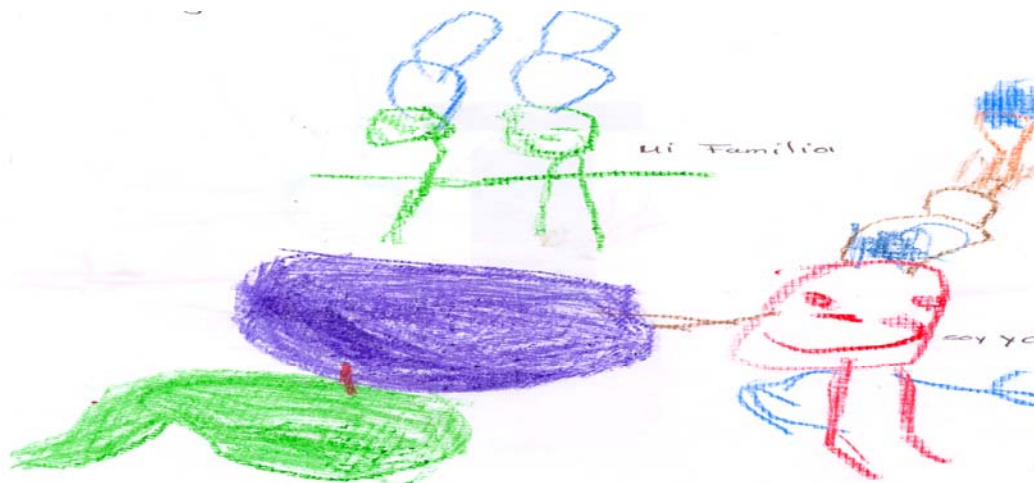


Dibujó de Denise Sánchez Hernández; ella cuenta con 4 años 3 meses. El dibujo

muestra a ella bailando el juego de la tía Mónica.

(Anexo 3)

Dibujo del juego del actor (socio drama)



Dibujó de Fernando Velázquez Esquivel; él cuenta con 4 años 2 meses. El dibujo muestra sus sentimientos, su alegría, el gusto y el disfrute por la forma en que se vistieron, especialmente hacen hincapié en los sombreros, la forma en que se observaban él y las familias que formó.



Dibujó de Sara Tesalonica Rupit Trejo; ella cuenta con 4 años 5 meses, el dibujos

muestra las dos familias que formaron dentro del grupo y los del sombrero son sus compañeros que representaron a los papás e hijos.

(Anexo 4)

Dibujo del juego la mosquita



Dibujó de Dira Leilani Altamirano Millán; ella cuenta con 4 años 3 meses. El dibujo muestra corriendo a sus compañeras para que no las agarraren sus compañeros en el jardín de la Institución.



Juego de la Mosquita

Tessy



Dibujo de Sara Tesalonica Rupit Trejo; ella cuenta con 4 años 5 meses. El dibujo

muestra a todo el grupo agarrados de las manos para jugar el juego tradicional. Una aclaración Tessy es como le gusta que le digan mas no por su nombre. (Anexo 5)

1 2 3, Calabaza

Esta actividad fortalece los lazos afectivos entre pares, desarrolla la motricidad gruesa y el equilibrio.



Foto No. 1. En esta fotografía se puede apreciar como los alumnos siguen con sus movimientos a la docente y al conteo de 1,2,3 calabaza ellos tratan de quedarse estáticos (Anexo 6).

Mosquita

Esta actividad fortalece las habilidades sociales e interactúan entre pares.



Foto No. 2. En esta fotografía se puede apreciar a los alumnos jugar a la mosquita donde formando un círculo y dentro de éste, él alumno que atrapará a los demás participantes (Anexo 7)

Socio drama

Los alumnos expresarán su creatividad, lenguaje e interactuarán entre pares, fortaleciendo el lazo afectivo.



Fotografía No. 3. En éstas, se puede observar que los alumnos formaron dos familias, se disfrazaron con ropa y utensilios que algunos padres de familia entregan al inicio del ciclo escolar (ropa de mamá y papá). (Anexo 8)



Fotografía No. 4. Se puede apreciar a una alumna vestida de enfermera y con sus utensilios.



Fotografía No. 5. Se puede observar a un alumno vestido de bombero.



Fotografía No. 6. Como se puede observa a una alumna vestida de panadera realizando el pan, con diferentes utensilios propios del oficio.



Fotografía No. 7. Se puede observar a un alumno vestido de astronauta con todo lo necesario para viajar.



Fotografía No. 8, se puede observa a una alumna vestida de chef con diferentes artículos que se utilizan para cocinar (Anexo 9).



Fotografía No. 9. Se puede observar a dos alumnos jugando a la mamá y al hijo dándole de comer a su compañero como si fuera su bebé (esta foto fue tomada sin que se dieran cuenta los alumnos).



Fotografía No. 10. En la cual se puede observar a dos alumnos trabajando en un dibujo sobre las actividades que realizaron (juegos de dramatización “un niño con sombrero”). (Anexo 10).

Entrevista a docentes sobre problemas de socialización	
Nombre de la Escuela: <u>Pilcalli</u>	
¿Qué problemas de adaptación presentan tus alumnos de 3 años?	Bueno en algunas pueden ser positiva o negativa.
¿A qué problemática te has enfrentados con alumnos de 3 años?	a berrinches, golpeas a sus compañeros y a mí, tiran el material, no interactúan y algo egocéntricos.
¿Qué estrategias utilizas para resolver tus problemáticas con tus alumnos de 3 años?	Lo más importante es jugar con ellos, a compañeros de cuentos, teatro, etc.

(Anexo 11)

Entrevista a docentes sobre problemas de socialización	
Nombre de la Escuela: <u>Maria Montessori</u>	
¿Qué problemas de adaptación presentan tus alumnos de 3 años?	En algunos positivos y con toda la disponibilidad a realizar las actividades, otros con miedo, agresividad y temor a integrarse con sus pares.
¿A qué problemática te has enfrentado con alumnos de 3 años?	Pegan, muerden, no prestan sus juguetes, no se integran en los juegos, son pocos sociables, hacen berrinches, en ocasiones no quieren trabajar.
¿Qué estrategias utilizas para resolver tus problemáticas con tus alumnos de 3 años?	El juego para socializar el canto, la música y la danza.

(Anexo 12)

Entrevista a docentes sobre problemas de socialización	
Nombre de la Escuela: <u>Jean Piaget</u>	
¿Qué problemas de adaptación presentan tus alumnos de 3 años?	Se da con dificultad, la integración no es fácil, los pequeños son egocéntricos, la mayoría son hijos únicos y es propio de la edad.
¿A qué problemática te has enfrentado con alumnos de 3 años?	A grandes problemas. Cuando pegan, muerden o se pelean por no prestar los juguetes, no se integran en los juegos, digamos poco sociables.
¿Qué estrategias utilizas para resolver tus problemáticas con tus alumnos de 3 años?	Principalmente utilizo los juegos, cuentos, baile, teatro (socio drama) (titeres)

(Anexo 13)

Entrevista a docentes sobre problemas de socialización	
Nombre de la Escuela: <u>Guadalupe Victoria</u>	
¿Qué problemas de adaptación presentan tus alumnos de 3 años?	El cambio de contexto Familiar a la escuela provoca en algunos pequeños se muestren poco sociables.
¿A qué problemática te has enfrentado con alumnos de 3 años?	A berrinchen, muerden, son egocéntricos, pegan no les gusta interacción en los juegos.
¿Qué estrategias utilizas para resolver tus problemáticas con tus alumnos de 3 años?	Para Socializar: juegos cantos Música, Teatro guiñol, baile de Salón (danza, chaetacha)

(Anexo 14)

Entrevista a docentes sobre problemas de socialización	
Nombre de la Escuela: <u>Jimbari</u>	
Tel: _____	
¿Qué problemas de adaptación presentan tus alumnos de 3 años?	Esto es sólo en algunos alumnos que no se dan de manera positiva en las primeras semanas en lo que me enfrento es al llanto, golpes a mi y a los compañeritos, rasguñan, muerden
¿A qué problemática te has enfrentados con alumnos de 3 años?	No se integran entre pares, los primeros días lloran golpean y los padres por que piensan que pagan no toleran ningún rasguño en sus hijos, yo se que ese es mi trabajo, pero en ocasiones es inevitable.
¿Qué estrategias utilizas para resolver tus problemáticas con tus alumnos de 3 años?	- Lo más importante son los juegos rondas, juguetes, sociodramas, canciones, bailar, ejercitarlo para integrarlos afectivamente y todo acompañado con música).

Problemas con algunos padres que quieren que nada les haga

(Anexo 15)