



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN, 099 DF PONIENTE**



**TESINA**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LAS  
RELACIONES INTERPERSONALES EN EL NIÑO DE  
PREESCOLAR II DEL CENTRO COMUNITARIO  
“AMPLIACIÓN TEPEXIMILPA”**

**PRESENTA**

**TERESA PALACIOS NERI**

**MÉXICO, DF**

**DICIEMBRE 2014**



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN, 099 DF PONIENTE**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LAS  
RELACIONES INTERPERSONALES EN EL NIÑO DE  
PREESCOLAR II DEL CENTRO COMUNITARIO  
“AMPLIACIÓN TEPEXIMILPA”**

**TESINA**

**OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**PRESENTA**

**TERESA PALACIOS NERI**

**MÉXICO, DF**

**DICIEMBRE DE 2014**

## DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACION

México, D. F., 4 de diciembre de 2014

**C. TERESA PALACIOS NERI**  
**PRESENTE**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN EL NIÑO DE PREESCOLAR II DEL CENTRO COMUNITARIO "AMPLIACIÓN TEPEXIMILPA"**

Modalidad T E S I N A, opción ensayo, a propuesta del Asesor, Profr. Oscar Morales Caporal, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

**A T E N T A M E N T E**

S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA  
NACIONAL  
UNIDAD 099  
D. F. PONIENTE

**MTRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN**  
**PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES**  
**PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099, D. F. PTE.**

GGQC/arr

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	PÁG
METODOLOGÍA	
CAPITULO 1.- CONTEXTUALIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE UNA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.	
1.1 Justificación del tema	
1.2 Contexto ambiental .....	8
a) Ambiente comunitario .....	8
b) Ambiente escolar .....	12
1.3 Diagnostico situacional.....	19
1.4 Definición de la problemática .....	20
CAPITULO 2.- EL ENTRAMADO TEÓRICO DE LA PROBLEMÁTICA.	
1. El juego	
1.2 Tipos de juego.....	25
1.3 Concepción del juguete .....	31
1.4 El juego como función esencial .....	33
1.5 Beneficios, objetivos y características del juego .....	35
1.6 Teorías clásicas sobre el juego.....	37
a) Teoría del exceso de energía según Herbert Spencer.....	38
b) Teoría de la relajación de Lazarus .....	38
c) Teoría de la práctica o el pre ejercicio según Karl Groos.....	38
d) Teoría de la recapitulación de Stanley Hall .....	38
2. Desarrollo de lo social a través del juego.....	39
2.1 El juego en la teoría de Vygotsky .....	41
2.2 El juego en la infancia .....	41
2.3 Características del niño de 4 a 5 años .....	42
2.4 El juego en la escuela .....	49

3. Reforma Integral de Educación Básica (RIEB) .....	50
3.1 Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora; Educación Básica Preescolar .....	51
3.2 Descripción de los campos formativos del Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora; Educación Básica preescolar .....	53
3.3 Desarrollo Personal y Social .....	55
3.4 La visión del juego a través del Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora; Educación Básica Preescolar .....	57
<b>CAPITULO 3.- DESCRPCIÓN Y RESULTADOS DE MI PRÁCTICA PROFECIONAL.</b>	
3. Descripción de la práctica docente	
3.1 La problemática	
3.2 Estrategias .....	60
3.3 Instrumentos de evaluación.....	64
3.4 Planeación de situaciones didácticas.....	65
3.5 Resultados obtenidos de las situaciones didácticas desarrolladas .....	76
3.6 Resultados generales obtenidos .....	78

## CONCLUSIÓN

## BIBLIOGRAFÍA

## INTRODUCCIÓN

Dentro del marco educativo el juego es considerado como un medio de interacción que permite a las niñas y niños tener un mejor desenvolvimiento dentro del contexto familiar, escolar y social en el que se encuentra a esa etapa.

Con base a lo antes mencionado el ser humano es por naturaleza un sujeto social que vive y se desarrolla en un proceso de aprendizaje, el cual propicia su encuentro con diversas personas que no son parte de su contexto familiar y a través de ellos aprende a interactuar de diferente manera.

Para los docentes el juego es concebido como una estrategia que permite el aprendizaje de una manera divertida y diferente, la cual busca entre otros aspectos que los niños/as sean capaces de solucionar conflictos.

El Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora; Educación Básica Preescolar plantea que *“En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y adultos”*<sup>1</sup>

El docente al construir una cultura de juego desde el aula permite que cada niño y niña conciban a ésta como una herramienta motivadora, al considerarse un elemento básico para el equilibrio emocional del niño/a dentro de su desarrollo físico y aprendizaje, ya que a través de dicha actividad lúdica construyen una serie de vivencias y practican de una forma singular los roles sociales que tendrán que desarrollar como adultos.

Con base a lo antes mencionado el juego no sólo es un pasatiempo más bien es considerado como un medio de aprendizaje, que permite a los niños/as relacionarse con el mundo que los rodea y sobre todo interactuar con otros seres humanos.

---

<sup>1</sup>Programa de estudios 2011. Guía para la educadora; Educación Básica Preescolar. SEP, México, 2011 pág. 21.

El enfoque de este trabajo de investigación denominado “El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales en el niño preescolar”. Precisamente está enfocado a la interacción social del niño/a con los demás actores de su contexto escolar, familiar y social desarrollado a través del juego.

La elección de este tema derivó de una problemática escolar detectada en el aula debido a la falta de comunicación y convivencia; dicho trabajo está dividido en tres capítulos caracterizados de la siguiente manera.

Capítulo 1. Contextualización e identificación de una situación problemática escolar.

Este primer apartado, hace mención a las condiciones generales y particulares de la institución educativa, la relación que existe entre la misma y su comunidad, así como los principales sitios de interés que apoyan y dan sustento a la práctica cotidiana.

Capítulo 2. Entramado teórico de la problemática.

En este segundo bloque se encuentra toda la parte teórica que da sustento a la problemática a desarrollar, dicho capítulo aborda una serie de conceptos, en el cuál se citan algunos autores que han investigado el tema, así como la incorporación de cuadros que complementan la información descrita en este apartado.

Capítulo 3. Descripción y resultados de mi práctica profesional.

Dentro de este último capítulo se localiza todo lo referente a la práctica docente, dicho apartado está conformado por 10 planeaciones didácticas que refuerzan la parte teórica del tema a desarrollar y con ello se pretende el fortalecimiento de las relaciones interpersonales a través del juego en el aula.

## METODOLOGÍA

*“La Investigación – Acción en la enseñanza es una estrategia que contribuye al desarrollo de la práctica pedagógica de los docentes y facilita innovaciones educativas. Implica un primer momento de identificación y análisis de un problema que, mediante determinadas estrategias de cambio, se busca resolver o mejorar”<sup>2</sup>.*

Con base a lo citado anteriormente la investigación acción permite hacer una reflexión y un análisis sobre la práctica docente, y de esta manera detectar las debilidades que se llegan a tener al estar frente a un grupo de alumnos.

El desarrollo de esta tesina es concebida como una investigación acción debido a que se basa en un modelo de espiral y dicho punto enfocado dentro de este trabajo de titulación concuerda con los pasos para realizar esta tesina.

La tesina al igual que la investigación acción, parte de una problemática existente, donde se recaba información previa que de sustento a dicha dificultad.

Como siguiente paso se realiza un diagnóstico el cual permite crear un análisis más detallado de la problemática a estructurar.

Después se plantea el diseño de una propuesta de cambio y mejoramiento, este punto hace referencia al diseño de estrategias planteadas en el último capítulo.

La aplicación de dicha propuesta de cambio implica que el docente cree una nueva forma de actuar, mejorando así su práctica docente, para no caer en lo cotidiano.

Para finalizar este método, se debe crear un proceso de evaluación; el cual permita al docente darse cuenta de los puntos débiles de la práctica con el fin de volver a crear y mejorar su actuar docente.

---

<sup>2</sup> ELLIOT, J. El Cambio Educativo desde la Investigación Acción. Ediciones Morata (4ªEd).Madrid 2005.



Es por ello que los agentes determinantes para mejorar la interacción social del niño/a son tres.

- Familia: la cual se considera como la primera unidad social donde el niño se desarrolla y donde tienen lugar las primeras experiencias sociales.
- Escuela: constituye uno de los entornos más relevantes debido a que el niño va a aprender y desarrollar conductas de relación interpersonal al conocer diversas personas que no tienen nada que ver con su contexto familiar.
- Sociedad: tiene una contribución importante puesto que el éxito personal de cada individuo radica en la habilidad de desenvolverse con diferentes personas.

Cabe señalar que estas tres instituciones al estar estrechamente ligadas forjarán en el niño una autoestima elevada y sobre todo le brindarán mayor confianza y seguridad.

## **CAPITULO 1: CONTEXTUALIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE UNA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA ESCOLAR.**

### **1.1 Justificación del tema.**

Los primeros años de vida ejercen una influencia muy importante en el desenvolvimiento personal y social de todos los niños y niñas, a través de este proceso desarrollan su identidad la cual se ve favorecida con la adquisición de capacidades fundamentales que le permitan convivir e interactuar sanamente con los demás y en un futuro integrarse a la vida social de una manera participativa y democrática.

Dentro de las relaciones interpersonales los aspectos de mayor relevancia son la comunicación y el lenguaje, a través de estas herramientas se logra un intercambio de ideas, experiencias, y sobre todo valores que permitan conocer mejor a los demás. La comunicación y el lenguaje dentro de la sociedad en la cual se desenvuelve el ser humano juega un papel de suma importancia el cual va perdiendo sentido a medida que las nuevas tecnologías avanzan, un ejemplo claro de ello es la integración de dichas herramientas en cualquier ámbito social las cuales como consecuencia impiden una interacción cara a cara con las demás personas y de esta forma se va perdiendo el interés por escuchar a nuestro receptor.

Debido a la falta de comunicación entre receptor y emisor el clima educativo debe representar una contribución esencial para propiciar el lenguaje, aspecto fundamental en la construcción del aprendizaje de los alumnos. Dentro de este marco educativo el docente necesita conocer cómo se producen los procesos de socialización de los niños/as a edad temprana los cuales le permitan incidir en él/ella de una forma correcta y lograr una mayor optimización.

Es por ello que los niños y niñas llegan al jardín con aprendizajes sociales influidos por las características particulares de su familia y del lugar que ocupan en ella.

La experiencia de socialización en la educación preescolar significa para los pequeños iniciarse en la formación de dos rasgos constitutivos de identidad, que no estaban presentes en su vida familiar ya sea como alumnos en el que sean partícipes de su aprendizaje y como miembros de un grupo en el cual puedan compartir experiencias de su vida a través de una serie de actividades lúdicas.

La relación interpersonal sustentada en el Plan de estudios 2011 señala que *“El clima educativo representa una contribución esencial para propiciar el bienestar emocional, aspecto fundamental en la formación de disposiciones para el aprendizaje de los alumnos.”*<sup>3</sup> Dentro de este aspecto el juego desempeña un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización y control, creación de estrategias para la solución de conflictos así como de algunas disposiciones de cooperación, empatía, respeto a la diversidad y participación en grupo.

Estas habilidades ayudan a convertirse a los niños/as en buenos compañeros además incrementa en ellos la oportunidad de comprometerse con éxito en la vida cotidiana.

El juego se manifiesta como una forma de interacción social que refleja y facilita la creciente habilidad del niño para comprometerse con sus iguales en acciones cooperativas. Dentro de los juegos más representativos en la socialización encontramos los sociodramáticos ya que van dirigidos al juego de roles

Desde el punto de vista social: el juego, al tener reglas, normas que cumplir y respetar para poder jugar, contribuye a una viva forma de actuar socialmente; contempla el respeto hacia el otro, el cumplimiento de determinadas normas sociales, el sacrificio del éxito personal por el éxito del grupo, la responsabilidad, disciplina, etc. El juego evoca y pone en acción, en un reducido ámbito de espacio y tiempo, un sin número de situaciones sociales que es conveniente afrontar.

---

<sup>3</sup>Programa de estudios 2011. Guía para la educadora; Educación Básica Preescolar, SEP, México, 2011 pág. 76.

Ello reclama el conocimiento de los principios y técnicas fundamentales de la acción social.

La edad adecuada para la socialización del niño comienza entre los 4 y 5 años se caracteriza por la ampliación de los participantes en los grupos de juego las interacciones se hacen cada vez más numerosas cuya concepción es considerada como la etapa del “juego asociativo”. Los deseos de los compañeros comienzan a tenerse en cuenta son capaces de una colaboración en la que cada uno pueda desempeñar un papel en el juego identificándose con un personaje, más sin embargo ésta se fortalece entre los 6 y 7 años ya que a esa edad se empieza a dar una auténtica colaboración con verdaderas interacciones sociales en sus juegos espontáneos en la cual aparecen reglas y normas de grupo.

La Ley Orgánica de Educación (LOE) reconoce que la finalidad de la etapa infantil es contribuir al desarrollo integral de los alumnos/as, es decir atendiendo los distintos aspectos de su desarrollo; físico, intelectual, afectivo y social.

Es por ello que jugar ayuda a los niños y niñas a crecer, desarrollarse, conocerse contribuye a ser mejor persona porque optimiza el proceso de socialización cuya finalidad es que una persona bien socializada es aquella que forma parte de su sociedad y es un miembro activo de ella.

“La escuela prepara para la vida” a través del juego....

(HENRI VAN DE VELDE)

## 1.2 Contexto ambiental.

### a) Ambiente comunitario

Tlalpan es una de las 16 delegaciones del Distrito Federal Mexicano que cuenta con poco más de 607 545 habitantes y “Se encuentra ubicada a 23 kilómetros partiendo del Zócalo capitalino al suroeste del Distrito Federal, colinda al Norte con la Delegación Coyoacán; al Sur con el Estado de Morelos (Municipio de Huitzilac) y el Estado de México (Municipio de Santiago Tianguistenco); al Oriente con las Delegaciones de Xochimilco y Milpa Alta; al Poniente, con la Delegación Magdalena Contreras y el Estado de México (Municipio de Xalatlaco)”<sup>4</sup>.



Croquis tomado de la página <http://www.latinweb.com.mx>.

<sup>4</sup> Tania Zamora C. Crónica de sus delegaciones. Secretaría de Educación pág. 243, Ciudad de México.

El legado histórico de los tlalpeños es muy enriquecedor y todo aquel que se anima a visitarlo puede encontrar varias opciones para conocer sitios de interés histórico y cultural. A continuación se hace un listado de los principales lugares de recreación en Tlalpan.

### **Deportivos.**

Deportivo Rodolfo Sánchez Taboada - Cuenta con zonas recreativas infantiles, canchas de fútbol soccer y rápido, así como una enorme alberca que cuenta con instructores capacitados, un registro civil, una gran biblioteca y un jardín de niños.

Deportivo Vivanco - Cuenta con una alberca semi-olímpica techada en la cual dan clases de natación a niños y adultos además de contar con canchas de fútbol, basquetbol y un gimnasio al aire libre.

Centro de Formación y Desarrollo Deportivo (Ceforma), Cuenta con una alberca semi-olímpica, gimnasio y canchas de futbol al aire libre.

### **Espacios Ambientales y recreativos.**

La Ciclo pista de la ciudad de México en Tlalpan - Ofrece un recorrido por bosques, cultivos y zonas de pastoreo; se encuentra alejada de la contaminación y el tránsito.

El Centro de Educación Ambiental Ecoguardas - Es un parque didáctico, donde a través de actividades al aire libre y visitas guiadas, se enseña la convivencia con el ambiente. Cuenta con miradores, aula audiovisual y campamentos.

En Tlalpan se ubica uno de los más grandes pulmones de la Cd. de México conocido como el Ajusco.

### **Parques nacionales.**

- Bosque de Tlalpan también conocido como Parque Nacional del Pedregal. Es ideal para realizar actividades deportivas al aire libre cuenta con áreas de juegos infantiles, zonas de descanso, zoológico, cabañas y viveros.
- Parque Ecológico de la Ciudad de México.
- Las Ruinas del Pedregal.

## **Zonas ecoturística.**

- Parque Ecoarqueológico - Da testimonio del primer asentamiento humano estable y con una organización social desarrollada.
- Cueva del Muerto.
- El Arenal - Es una duna de arena formada por la ceniza del volcán Xitle, a pesar de su clima desértico tiene la característica de ser una tierra muy fértil. Su arena es permeable (no se pega). En estudios realizados se encontró que es terapéutica, ya que en niños con problemas de pie plano el caminar sobre ella le permite la formación del arco.
- Llano de la Viuda.

## **Jardines y parques.**

- Parque Loreto y Peña Pobre – Se considera una reserva ecológica protegida por sus manantiales de agua potable. Cuenta con áreas verdes, restaurantes, panadería artesanal entre otros. Ideal para pasar el día en familia ya que cuenta con un centro de actividades recreativas.
- Parque Ecológico Fuentes Brotantes - Este parque cuenta con un manantial natural, lago con patos y tortugas, áreas verdes y áreas de juegos infantiles, rodeado por la unidad habitacional Fuentes Brotantes.
- Parque de diversiones SixFlags México - Antes conocido como Reino Aventura, es el parque temático más grande de México y el único SixFlags en Latinoamérica.
- Parque Ejidal San Nicolás Totolapan - Es un desarrollo ecoturístico. Cuenta con diversas rutas para practicar el ciclismo y ciclismo de montaña; un lago de pesca, una granja de trucha arcoíris, una granja didáctica con caballos tipo poni, cabras, borregos, vacas, un burro, gallinas y patos, entre otros, en una zona de este parque también se encuentra un venadario con unos ejemplares de la especie denominada cola blanca, esparcidos dentro de su hábitat natural. Dentro del parque se encuentra también una zona para acampar y otra de cabañas, que cuentan con vigilancia las 24 horas del día.

Los visitantes pueden disfrutar de paseos a caballo y conocer los viveros, donde se producen hortalizas orgánicas, libres de fertilizantes y regados con agua de los manantiales, así como los árboles que sirven para la reforestación del bosque de coníferas y clima templado.

### **Museos.**

- Museo de Historia de Tlalpan. A este museo se le conoce como La Casona y se encuentra ubicado dentro de la plaza de la constitución fue el primer lugar en tener una llamada telefónica de larga distancia.

### **Actividades diversas.**

- Las actividades de fin de semana que se pueden encontrar en la plaza delegacional son: Show de payasos, programa de radio en vivo, talleres de pintura, clases de danzón, mambo y chachachá, encuentros culturales, ferias interactivas, feria del libro, cuenta cuentos, alebrijes y conciertos entre muchas actividades más.

De esta singular manera se puede argumentar que Tlalpan se caracteriza por ser un lugar de convivencia en todos los sentidos ya que impulsa el desarrollo de sus colonias y habitantes tomando en cuenta su opinión, cabe destacar que en la medida de lo posible el personal delegacional trata de llevar a todos los barrios y colonias talleres y jornadas de salud sin algún costo monetario.



## b) Ambiente Escolar.

### Ubicación geográfica



Croquis tomado de la página <http://www.latinweb.com.mx>

El Centro Comunitario Ampliación Tepeximilpa está situado en el 3er andador de Ixcatecos Mnz 22 Lt 1 C.P. 14427 en la Colonia Ampliación Tepeximilpa entre Av. de las Torres y Karayas pertenecientes a la delegación de Tlalpan en la Ciudad de México.

Este lugar se caracteriza porque del lado izquierdo esta una cancha de básquet-bol, del lado derecho hay un barco de madera, frente al inmueble está el paradero de combis de la ruta 75 en dirección al Estadio Azteca y junto al inmueble se encuentra una lechería.

### **Descripción del edificio escolar.**

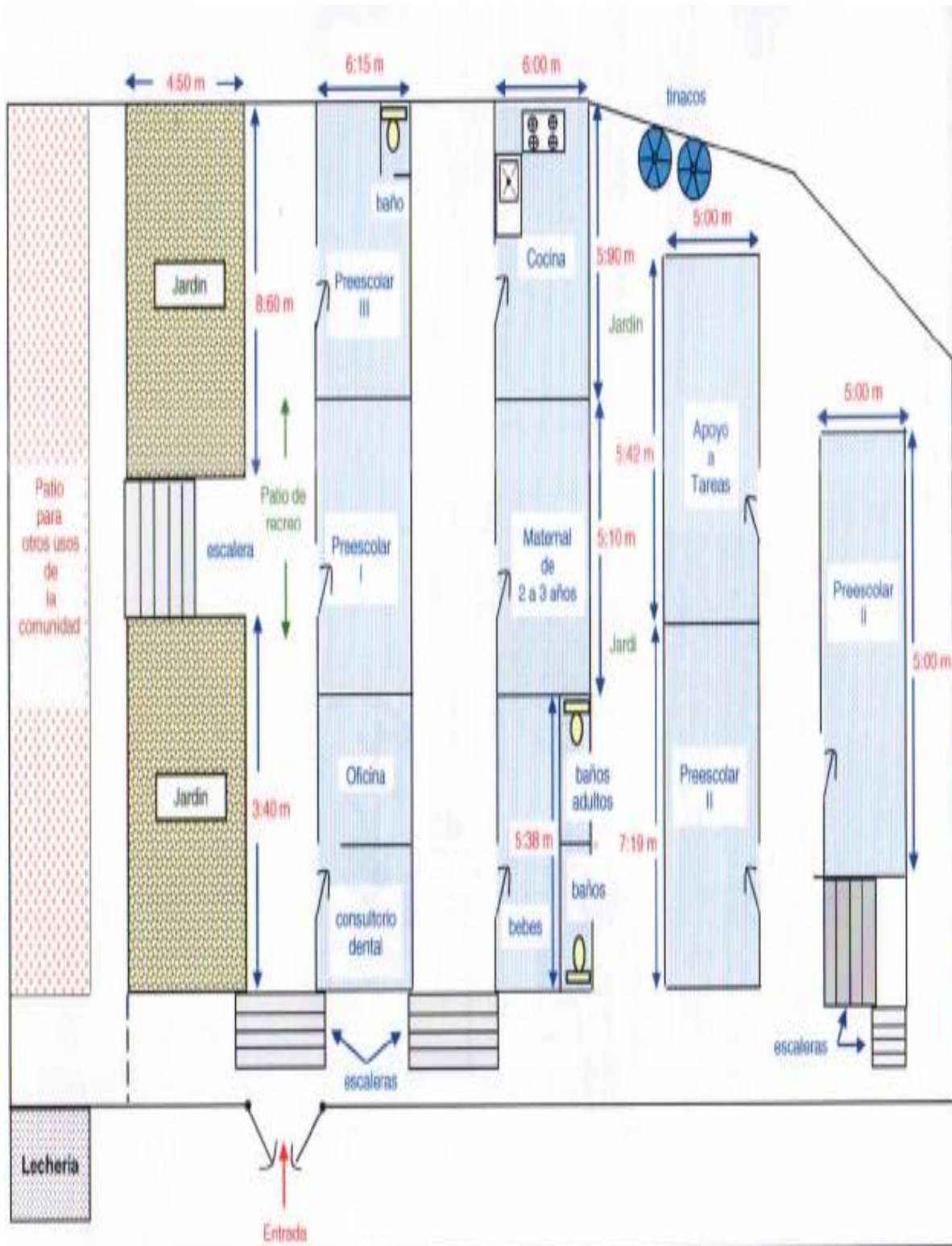
Se trata de una edificación en un nivel, el cual está separado en cinco módulos para estancia infantil, tiene aproximadamente 10 años de antigüedad, este terreno es propiedad de la delegación y cuenta con una superficie de 647.00 metros cuadrados de los cuales 311.59 metros cuadrados están construidos a base de cimentación de mampostería y muros de carga enmarcados con castillos, dadas y trabes de concreto armado.

Dentro del inmueble se cuenta con: 7 salones, 2 pasillos, 1 patio para recreo, 3 sanitarios, 1 cocina, 1 oficina, 1 consultorio dental y 4 jardines, cabe señalar que la superficie de cada salón varía debido a que algunas salas son más grandes que otras, el material didáctico empleado dentro del inmueble corresponde a la edad y grado de los alumnos.

El centro comunitario cuenta con: 1 grupo de preescolar III, 2 grupos de preescolar II, 1 grupo de preescolar I, 1 grupo de lactantes, 1 grupo de maternal y 1 grupo de apoyo a tareas niños/as de 1º a 6º año de primaria, cabe decir que en dicha institución laboran 7 docentes, 2 médicos; uno general y un odontólogo, así como una psicóloga y un director.

Cada grupo cuenta con un máximo de 15 alumnos entre niños/as excepto el de lactantes que tiene 10 niñas/os y el de apoyo a tareas que tiene 30 niños/as este grupo se atiende en 2 horarios el primero es de 8:00 am a 1:50 pm y el segundo grupo es de 12:30 pm a 6:00 pm, son niños y niñas a quien se les lleva y recoge de la primaria.

Dentro del inmueble escolar se trabaja con 115 niños y niñas no sólo de la colonia ya que también provienen de otros lugares aledaños, y en su mayoría son niños/as de padres y madres solteras de escasos recursos que no cuentan con una vivienda propia.



Plano 1 – Centro Comunitario Ampliación Tepeximilpa.

### Personal docente.

El personal docente que labora en el Centro Comunitario Ampliación Tepeximilpa se capacita constantemente para brindar un servicio de calidad; lleva una relación de respeto y apoyo mutuo entre todo el personal que lo integra, además se distingue por estar comprometido con su labor.

Nombre	Edad	Estudios	Cargo	Años de servicio
Lugarda Neri Contreras	52	Secundaria	Directora Cocinera	22 años
Faustino de la O Gómez	30	Universidad	Médico general	3 años
Rodrigo Sánchez	34	Universidad	Odontólogo	3 años
Nelly Lozada Cruz	28	Lic. Psicología	Psicóloga	3 años
Maribel Palacios Neri	31	Preparatoria	Docente preescolar III	11 años
Alejandrina Mena Coyote	38	Preparatoria	Docente Preescolar II	16 años
Gabriela Palacios Neri	26	Pasante de Educación Preescolar	Docente preescolar II	6 años
Teresa palacios Neri	28	Pasante de Educación Preescolar	Docente Preescolar I	5 años
Montserrat Fabiola Jácome Oropeza	25	Pasante de Educación Preescolar	Docente Maternal	3 años
Nancy Rodríguez Domínguez	38	Primaria	Lactantes	4 años
Cinthia Ramírez	23	Preparatoria	Apoyo a tareas	4 años

## **Cultura institucional.**

El Centro Comunitario Ampliación Tepeximilpa durante el ciclo escolar tiene contempladas diversas actividades, tradiciones y costumbres las cuales caracterizan el trabajo colaborativo que existe hacia los niños, el equipo de trabajo y su comunidad.

### **Tradición:**

- Día de Reyes - En esta fecha se tiene contemplado repartir juguetes a todos los niños que asisten a este centro escolar.
- Día de la primavera - Para esta fecha los niños y niñas hacen una serie de carteles los cuales quedan plasmados por toda la colonia y están vinculados al cuidado del medio ambiente. Esta fecha es de vital importancia ya que los padres de familia junto con el personal docente y la comunidad realizan una jornada de limpieza por toda la colonia.
- El día 31 de octubre - Se coloca la ofrenda con motivo del “Día de muertos” en colaboración con los niños/as y el 1 de noviembre los pequeños asisten disfrazados, se realiza un recorrido por toda la colonia para que los vecinos aledaños al centro escolar les otorguen algunos dulces.

Este mismo día por la tarde se hace una fiesta de disfraces con los padres de familia y sus hijos en donde se realizan una serie de juegos con la intención de que los niños conozcan el significado de esta tradición.

Por su parte la comunidad realiza una mega ofrenda en la cual los vecinos aportan guisados típicos de diferentes estados.

- El día 22 de diciembre - Se hace la tradicional posada con los padres de familia en donde se rompen piñatas, se realizan algunos cantos y se comparten algunos bocadillos.

El centro escolar por su parte coopera con las posadas de la colonia ya sea con ponche o aguinaldos.

### **Costumbres:**

- Todos los días lunes se caracterizan por ceremonias cívicas.
- Se realiza el periódico mural acorde a fechas importantes de cada mes.
- En el mes de Diciembre los niños y niñas que están inscritos en esta dependencia realizan una visita a la escuela “El sagrado corazón“ donde son partícipes en actividades recreativas con motivo de la navidad
- Durante el mes de Mayo se acostumbra realizar un festival con motivo del Día de las Madres en donde los niños, realizan bailables, recitan poemas, se hacen concursos y al final del evento se comparte una pequeña comida a toda la comunidad escolar.
- En el mes de julio se tiene contemplado una actividad con motivo de la clausura y salida del 3ro. de preescolar, en la cual se organiza una misa a la que asiste el párroco de la colonia, dicha misa es oficiada en la cancha de basquetbol que se encuentra afuera de la escuela para que todas aquellas personas que deseen ser partícipes puedan acudir.
- Después los niños bailan el tradicional vals y al término de este se realiza un convivio para los pequeños.

La colonia Ampliación Tepeximilpa se considera como una zona tranquila gran parte de sus pobladores se dedican al comercio, casi no se ven problemas de pandillerismo, drogadicción o alcoholismo ya que los vecinos trabajan conjuntamente con las autoridades delegacionales para llevar a las colonias populares aledañas actividades culturales, que permitan una convivencia agradable entre vecinos y las cuales brinden a los jóvenes espacios sanos y recreativos.

Dentro del manejo de relaciones interpersonales el rol que juega el centro escolar es fundamental, debido a la relación establecida con los integrantes de su comunidad dentro y fuera del plantel, dicha relación es de estrecha colaboración y sobre todo de constante comunicación, la labor de esta institución es brindar atención y cuidado a niños/as de familias desfavorecidas gestionando con el apoyo de la comunidad programas de atención que favorezcan a todos sus habitantes.

Cabe recalcar que el trabajo colaborativo entre los docentes, padres de familia y comunidad se da a través del préstamo de las aulas para el desarrollo de talleres como son zapatería, repostería, bordado, taekwondo, zumba, baile, corte y confección entre otras, de los cuales la delegación de Tlalpan pone toda la materia prima y en algunas ocasiones compra los productos que se derivan de los talleres.

Se considera que este tipo de actividades son benéficas ya que los niños/as aprenden diferentes oficios y además son integrados a los diversos talleres que se imparten dentro de la institución.

### 1.3 Diagnóstico situacional.

#### FODA

Fortalezas	Oportunidades.	Debilidades	Amenazas
1. Buen clima de trabajo entre todo el personal.	1. Vinculación de la escuela con su entorno.	1. Actitudes negativas del personal.	1. La falta de tiempo y de actividades externas hacen que las planeaciones no den un buen resultado.
2. Infraestructura adecuada.	2. Proyección de la escuela mediante actividades extra escolares.	2. Falta de estrategias.	2. Que no implementen las herramientas adecuadas como diario de trabajo, material didáctico y planeaciones que permitan el desarrollo integral de los niños/as
3. Compromiso del personal con la institución.	3. Incorporar a los padres de familia en diversas actividades.	3. Algunos alumnos con indisciplina.	3. La falta de oportunidad de las diferentes escuelas hacen que muchos niños/as deserten.
4. Formación y actualización continua del personal.	4. Vinculación de diversas instancias para dar apoyo a los diversos temas de la comunidad y la escuela.	4. Impuntualidad e inasistencia del personal y alumnos.	4. Situación económica tanto internas como externas hacen que existan problemas
5. Liderazgo por parte de los directivos.	5. Proporcionar el material adecuado en la realización de actividades.	5. Docentes que no tiene control del grupo.	



			<p>en el rendimiento académico de los alumnos.</p> <p>5. Los mecanismos que se ocupan no son los óptimos para el desarrollo de las situaciones que se emplean.</p>
--	--	--	--

#### **1.4 Definición de la problemática.**

Los primeros años de mi práctica docente frente a un grupo de niños/as no fue cosa sencilla debido a que en un momento comencé trabajando con alumnos de primaria cuyas edades oscilaban entre los 7 y 12 años de edad, una etapa difícil dentro de su desarrollo, pues se considera que es cuando más necesitan el apoyo de todos los que intervienen dentro de su educación.

Una gran problemática institucional era la falta de comunicación existente entre compañeros, lo que ocasionaba la poca integración de los mismos, durante las actividades realizadas en el aula cuyo ambiente se tornaba pesado, hostigoso y de poco interés lo que traía como consecuencia un rendimiento bajo dentro de los niños/as en relación a su aprendizaje.

Por otro lado los padres de familia no se involucraban del todo bien en las actividades escolares de sus hijos, así que los directivos de dicha institución al notar la falta de comunicación de su personal realizaron diversos cambios de manera interna, para empezar a ganar la simpatía de la comunidad, comenzando por la unión y el respeto como equipo de trabajo buscando alternativas que pudieran corregir todos los problemas de comunicación y colaboración que en su momento se tenían, de esta forma el equipo de trabajo logró unificarse para brindar un servicio de calidad en materia de educación a los niños/as que asisten a la institución dando

como resultado una mejor convivencia y comunicación entre todo el equipo de trabajo que integra esta institución.

Entre la serie de estrategias implementadas para atraer la atención de los padres de familia encontramos el programa de la SEP “Escuela para padres” el cual dio grandiosos resultados debido a que dicho programa abordaba temas de interés ligados a la educación de los niños/as, después vino uno de desarrollo humano y con éste se tuvo más integración de la comunidad escolar de esta manera poco a poco los padres y madres de familia van tomando en cuenta la responsabilidad que tienen con sus hijos y la escuela.

Una vez implementadas las estrategias con los padres de familia y personal docente se optó por incluir de igual forma a los alumnos, al principio costó un poco de trabajo debido a que se mostraban apáticos a la hora de trabajar en grupos.

Dentro de las medidas a tomar para mejorar la convivencia de los niñas/os del Centro Comunitario Ampliación Tepeximilpa se consideró lo siguiente: sentarlos juntos, trabajar en equipos proporcionando un solo material, marcar reglas que permitieran una mayor interacción de ellos mismos hacía los demás compañeros de grupo, poco a poco se fueron manifestando resultados, lo que llevó a la plena conclusión de uno de los aspectos más importantes y relevantes en el manejo de las relaciones interpersonales llamado comunicación, porque a través de la interacción social y el lenguaje se logra el intercambio de ideas, experiencias y valores los cuales ayudan a conocer mejor a la persona.

Gran parte de las necesidades del ser humano se satisfacen a través de comunicación e interacción social con otras personas, estas interacciones, dependen mayormente de su capacidad y habilidad para comunicarse de manera efectiva brindando a la persona mayor seguridad y confianza.

Con base a lo anterior nuestra condición de ser social nos hace sujetos de las relaciones interpersonales y de la comunicación desde el momento mismo del nacimiento. Un individuo competente en el desempeño de sus relaciones

interpersonales, es aquel que cuenta con recursos factibles, que le permiten utilizar y manejar de manera acertada y efectiva sus habilidades comunicativas, en relación de los diferentes contextos sociales en los que se desenvuelve.

El Programa de Estudios. Guía para la educadora 2011, plantea diversos propósitos en materia de educación preescolar, por ello, con base a la problemática abordada “El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales” se puede dar cita al siguiente párrafo.

*“Los niños y las niñas durante su educación preescolar deben aprender a regular sus emociones, a trabajar en colaborativo, resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición por aprender.”<sup>5</sup>*

Por ello el establecimiento de las relaciones interpersonales debe fortalecer la regulación de emociones en los pequeños y fomentar la adopción de conductas sociales en las que el juego desempeñe un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización y control. Así mismo las relaciones interpersonales deben implicar procesos en los que el docente propicie 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 y ayuden a la creación de ambientes de aprendizajes motivacionales para el niño.

---

<sup>5</sup> Programa de estudios 2011. Guía para la educación preescolar; Educación Básica Preescolar, SEP. México 2011 pág. 20

## CAPÍTULO 2: ENTRAMADO TEÓRICO DE LA PROBLEMÁTICA.

### 1.- El juego.

Dentro de múltiples contextos *“El juego es definido como una actividad de recreación y habitualmente se asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del ser humano. Los primeros antecedentes históricos sobre el juego datan de unos 3000 a.C. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica”*<sup>6</sup>. Por consiguiente el juego se manifiesta como una forma de interacción social que refleja y facilita la creciente habilidad del niño para comprometerse con sus iguales este proceso, conocido como socialización, utiliza muchas de las energías de los niños durante los años de la educación preescolar y primaria.

Con base en esto podemos decir que la función primordial del juego consiste en ejercitar capacidades necesarias para la vida adulta, pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad: por consiguiente el juego se convierte en el primer acto creativo del ser humano. Mediante el juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad, la cual suele presentarse a través de la manipulación de objetos y de este singular modo permite el desarrollo de tres funciones básicas de la maduración psíquica; asimilación, comprensión y adaptación de la realidad externa.

---

<sup>6</sup>[http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Concepto\\_de\\_juego](http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Concepto_de_juego). El día 14 de agosto del 2014

Por medio del juego, los niños empiezan a comprender cómo funcionan algunas cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubren que existen reglas, las cuales deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos.

Es jugando donde el niño descubre al amigo, aprende a relacionarse con los demás, ejercita sus habilidades, capacidades y se aventura a asumir pequeños riesgos que lo ayudan a crecer y conocer lo que tiene a su alrededor.

Con base a esto el período de transición por las diferentes instancias educativas permite al niño/a desarrollar habilidades y destrezas tales como la cooperación, el respeto y la tolerancia; al adquirir este tipo de habilidades el niño puede compartir y brindar ayuda a los demás integrantes de su entorno familiar o escolar, esto se logra a través de la comunicación puesto que es considerada como un factor benéfico que permite al niño/a relacionarse con otras personas de una manera adecuada.

A través de este proceso de comunicación los niños fortalecen la habilidad de resolver problemas sociales y logran controlar comportamientos impulsivos y agresivos de su personalidad los cuales le permitirán tener un mejor manejo de su espacio y relación social.

*“La Declaración Universal de los Derechos de la infancia reconoce el juego como un derecho fundamental, porque sin lugar a dudas, jugar posibilita situaciones óptimas para el desarrollo que influyen directamente en el sano crecimiento de los niños”<sup>7</sup>.*

Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje para Erikson el juego es considerado como una inofensiva "pérdida de tiempo" propia de la infancia. Al compartir experiencias lúdicas se crean fuertes lazos entre adultos y niños, que van favoreciendo el desarrollo afectivo y emocional.

Con base a lo anterior, el juego supone un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas que el niño puede expresar con la ayuda de sus pares a través de la motivación propia.

---

<sup>7</sup> <http://Unesdoc.unesco.org>. El día 5 de noviembre 2013.

## 1.2 Tipos de juegos.

Existen diversas maneras que se emplean para la clasificación de los juegos cuyo propósito es recoger algunos de los aspectos más esenciales que se producen en la actividad lúdica, es importante considerar si el juego se realiza en solitario o se trata de un juego social con otros o si en el juego se utilizan objetos o juguetes que pueden ser manipulados de una manera segura.

A continuación se describen aquellos juegos que se emplean de manera constante dentro de las instancias educativas tanto familiares como escolares.

Tipo de juego	Descripción
Juegos tradicionales.	Los juegos tradicionales tienen la particularidad de que sus inicios están vinculados con la historia y la cultura del pueblo de origen, por lo que el material que se utilice para desarrollarlos es específico de la región donde se practica.
Juegos populares.	Los juegos populares no están institucionalizados, más bien su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. Las reglas varían según los países o regiones donde se practique y muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego.
Juegos de mesa.	Esta clase de juegos requiere la utilización de un tablero donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores. Aunque muchos de estos juegos involucran al azar en el desarrollo, existen otros que implican estrategia y lógica para alcanzar el éxito. Ejemplo de éstos son el ajedrez y el Monopoly, etc.
Juegos de rol.	Se refiere a aquellos juegos en donde los participantes interpretan un determinado papel, de acuerdo a los personajes del juego. Durante el transcurso de la acción los jugadores deberán representar los diálogos o acciones llevadas a cabo por su personaje, sin la necesidad de un guion específico.

Juegos de ejercicio.	Son juegos basados en el movimiento y en el desarrollo de las capacidades físicas, en los que gracias a la acción y a la repetición se van dominando habilidades de manipulación y control del propio cuerpo.
Juegos simbólicos.	En este juego se representan, imaginan y reproducen situaciones de la vida cotidiana, imitando y representando lo que ven y sienten, para comprender y asimilar su entorno y en especial las relaciones entre las personas.
Juegos de reglas.	Tiende a ser de carácter social, se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar esto pone de manifiesto la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, lo que obliga al participante a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane. Es por ello que mediante este tipo de juego se establezca una coordinación de los puntos de vista, lo cual es importante para el desarrollo social y para la superación del “egocentrismo.”
Juegos de construcción.	El juego propone la combinación de una serie de elementos para conseguir formas diferentes, que reunidas se convierten en un todo. Juntando, añadiendo, montando o desmontando se estimula la experimentación y se descubre la capacidad de crear, imaginar soluciones y superar retos.

Tabla 1. Clasificación de juego elaborado por Teresa Palacios Neri

La siguiente tabla hace mención de algunos autores que categorizan el juego de diversas maneras.

Autores	Clasificación de juegos.
<p>Para Roberts, Sitton Smith y Kendon los juegos se pueden clasificar en</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juegos de destreza física, en donde se realizan actividades motoras.</li> <li>2. Juegos de estrategia: implican tomar decisiones y actuar de determinada manera al evaluar la situación para evaluar el juego.</li> <li>3. Juegos de azar, en los cuales la suerte desempeña un papel destacado, esperando que esta le sea favorable.</li> </ol>
<p>Juan Carlos Cutrera manifiesta que los juegos pueden ser</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gimnásticos o fisiológicos.</li> <li>2. De habilidad.</li> <li>3. De ejercitación de la voluntad.</li> <li>4. Ejercitación sensorial.</li> <li>5. Representación o mímica.</li> <li>6. Intelectuales o de ingenio.</li> <li>7. De chasco o humor.</li> <li>8. De atención y reacción.</li> <li>9. De iniciación expresiva artística.</li> </ol>
<p>El libro <i>creatividad y desarrollo de la personalidad a través del juego de Fabián Mariotti</i> expone una clasificación de los juegos de manera exhaustiva</p>	<p>El juego, según quienes son sus <i>protagonistas</i>, puede ser:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Individual.</li> <li>2. Juego dialógico.</li> <li>3. Grupal, el cual debe ser coordinado por un mediador para su desarrollo ordenado y menos conflictivo.</li> </ol> <p>Por el <i>enfoque</i> que se da al juego este puede ser:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Espontáneo.</li> </ol>



	<p>2. Semiestructurado: el cual contiene muy pocas normas a seguir, bien conocidas y aceptadas por los jugadores.</p> <p>3. Estructurado: se caracteriza por tener normas rígidas que se deben cumplir.</p> <p>Por su <i>contenido</i>, podemos clasificarlo en:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juegos de mesa.</li> <li>2. Juegos de ingenio.</li> <li>3. Juegos de mímica y dramatización.</li> <li>4. Juegos de disfraces y máscaras.</li> <li>5. Juegos de muñecos, títeres y marionetas.</li> <li>6. Juegos deportivos.</li> <li>7. Juegos de contenido estético, que se subdividen en: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Plásticos.</li> <li>b) Musicales.</li> <li>c) Literarios.</li> </ol> </li> </ol> <p>Por su enfoque <i>kinestésico</i>, tenemos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juegos estáticos.</li> <li>2. Juegos dinámicos</li> </ol> <p>Por sus <i>efectos</i>. Los beneficios esperados de la acción de jugar pueden apreciarse por avances como:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollo psicomotor.</li> <li>2. Habilidad de expresión, ampliación del vocabulario.</li> <li>3. Acción socializante.</li> <li>4. Desarrollo del ingenio y la fantasía.</li> </ol>
--	--

	<p>Por su <i>utilización</i> intencionada, tenemos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juegos de aprestamiento.</li> <li>2. Juegos terapéuticos.</li> <li>3. Juegos educativos.</li> </ol> <p>Por la <i>infraestructura básica</i> que requieren distinguimos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juegos de salón.</li> <li>2. Juegos al aire libre.</li> <li>3. Juegos en ludotecas o mediotecas fijas o móviles.</li> </ol> <p>Por los elementos que el juego requiere, podemos observar:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ausencia de elementos auxiliares.</li> <li>2. Elementos estándar.</li> <li>3. Elementos creativos contruidos por los propios protagonistas, en especial con restos de materiales de desecho.</li> </ol> <p>Según los <i>destinatarios</i>, la oferta de juegos tendrá en cuenta:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Las diferentes etapas de la infancia.</li> <li>2. La adolescencia.</li> <li>3. La juventud.</li> <li>4. La adultez.</li> <li>5. La tercera edad.</li> </ol> <p>Por su <i>origen o procedencia</i> se practican:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juegos de raigambre tradicional (insertos de la cultura).</li> <li>2. Juegos vigentes (que siempre se juegan, que</li> </ol>
--	---

	<p>están de moda o que retornan, sin ser tradicionales).</p> <p>3. Juegos inventados.</p> <p>Dentro de las categorías enumeradas, no se citan los <i>juegos de exclusión</i>, ya que desde el punto de vista pedagógico es importante no dejar a nadie fuera de la posibilidad de jugar, es decir, que todos tengan la oportunidad de superarse y ninguna persona debe sentirse discriminada por poseer menos habilidades y destrezas.</p>
<p>Desde el punto de vista ordenativo, se pueden considerar otras clasificaciones.</p>	<p>Según el grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Solos: se juegan consigo mismo.</li> <li>b) En grupo: juegan dos o más.</li> <li>c) En familia: existe un interés común en el seno familiar.</li> </ul> <p>Según el espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Espacios limitados juegos con movimientos en instituciones, circunscritos al espacio determinado.</li> <li>b) Al aire libre. Espacios grandes, larga duración.</li> <li>c) En el aula: poco espacio, mucha creatividad.</li> <li>d) En los camiones; excursiones, paseos, visitas guiadas, etc.</li> <li>e) Grandes espacios: en campamentos.</li> </ul> <p>Según la actividad predominante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Dinámicos: muchos movimientos.</li> <li>b) Tranquilos: exigen un mínimo o ningún</li> </ul>

	<p>desplazamiento.</p> <p>c) Espontáneos: brotan de la iniciativa grupal o individual.</p> <p>d) Organizados: necesitan sujetarse a reglas y en ocasiones requieren de la presencia y orientación del mediador recreativo.</p>
--	--

De este modo se puede considerar que el juego es realmente socializante y abre la posibilidad de competir con uno mismo en vez de hacerlo con otros, lo que conlleva a rescatar la fuerza interior que lleva a la superación y a la satisfacción sin necesidad de buscar las condiciones de confrontación.

### **1.3 Concepción del juguete.**

*“Los juguetes, son creaciones artesanales o industriales, especialmente diseñadas y producidas por los adultos para estimular y acompañar el juego”<sup>8</sup>.* Entonces podemos considerar “juguete”, en un sentido amplio de la palabra, a todo elemento con el cual el niño juega. Jugando el niño se construye como sujeto, en este proceso, los juguetes adquieren una gran importancia, ya que cada juguete trae consigo una determinada propuesta de juego y con ella crea diferentes tipos de relaciones ya sea de manera individual o colectiva y de este modo también favorece el comportamiento, desarrolla aptitudes y transmite valores. Pero no es el juguete lo que determina el juego, sino que el niño con su creatividad lo inventa.

La función del juguete es acompañar, estimular o proponer un determinado juego. Ciertos juguetes son portadores de mensajes acerca del mundo y la sociedad en un momento histórico-social determinado, evocan distintos imaginarios, pero la información que transmiten no es solo estética, sino también sensorial, según el material con que está confeccionado el juguete provoca sensaciones táctiles, auditivas, visuales, y gustativas.

---

<sup>8</sup> Díaz Vega, José Luis, El juego y el juguete en el desarrollo del niño. Trillas, México 1997 pág. 26

La idea de la construcción de juguetes artesanales es importante, ya que da vuelo a la creatividad de los niños y las personas en general, porqué a través de ellos se puede estimular y levantar el telón de las actividades simbólicas, de la vida representativa, la representación simbólica que nace junto con la evolución del pensamiento.

Los juguetes son los mediadores de los aprendizajes, que ingresan en la vida cotidiana de los niños y transmiten pautas sociales y culturales, su imaginación se mantiene activa y creadora, brindando a los objetos valores y transformando las cosas en seres ideales. En este sentido se puede afirmar que la fantasía es un elemento básico del proceso lúdico, desde una etapa más temprana el niño es capaz de crear un mundo imaginario utilizando como juguetes diversos objetos construidos por él, cuyos materiales encuentra en su pequeño mundo.

En conclusión podemos hacer hincapié en que el juego infantil es la principal actividad del niño antes de acceder a la escuela, ya que lo practica sin necesidad de que el adulto lo anime a ello. Es sabido que el niño se realiza durante el juego, al vivirlo expresa sus emociones y sentimientos las cuales comunica a través del lenguaje.

#### **1.4 El juego como función esencial.**

La acción de juego en el niño tiende a reflejarse desde edades tempranas ya que el niño va haciendo a modo de juego aquellas experiencias que le permiten ir conociendo su cuerpo, los objetos del mundo exterior, vive jugando y aprende a vivir jugando. Este es un periodo clave que se puede fijar de los 0 a los 14 años de edad aproximadamente.

Es por ello que jugar no es mera distracción o un simple modo de diversión, algunos expertos en materia de educación conciben el juego como una función elemental, un niño que no juega lo suficiente acaba por enfermarse debido a que retiene su energía a falta de distractores.

Esta falta de juegos en el período infantil puede ocasionar enfermedades que se reflejan en la vida emocional y sentimental, aquellos niños y niñas que la padecen tienden a reaccionar con agresividad, depresión, falta de concentración, sensación de agotamiento, y perturbaciones del sueño.

Si bien es cierto que el ser humano juega durante toda su vida, también es cierto que hay periodos en los que el juego es absolutamente imprescindible para madurar y mantener la salud mental.

Principales funciones del juego en la vida infantil	
Educativa	El juego estimula el desarrollo intelectual del niño, permitiéndole hacer juicio sobre su conocimiento propio al solucionar problemas, de esta manera aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo. Así mismo desarrolla su creatividad, imaginación e inteligencia. Ante la curiosidad de descubrirse a sí mismo y a su entorno.
Física	El niño desarrolla habilidades motrices y aprende a controlar su cuerpo. El juego provoca un desahogo de energía física, a la vez que le enseña a coordinar sus movimientos e intenciones para lograr los resultados deseados en el juego.
Emocional	El juego resulta un escape aceptable y natural en el niño para expresar emociones que muchas veces con palabras no puede expresar. Al usar su imaginación el niño puede pretender ser otra cosa a lo que es en realidad. A través de este aspecto, fomenta su personalidad e individualidad, ayudándole a adquirir confianza y un sentido de independencia. Se le permite tomar sus propias decisiones y reglas.
Social	A través del juego el niño se va haciendo consciente de su entorno cultural y de un ambiente que había sido durante sus primeros años ajenos a él.

Tabla 2. Principales funciones del juego infantil elaborado por Teresa Palacios Neri

### 1.5 Beneficios, objetivos y características del juego.

Construir una cultura del juego desde el aula es abrir una gran puerta a la vida, es capacitar para interactuar y brindar un elemento que incidirá en el trabajo futuro.

Los beneficios del juego son múltiples. A través del juego los niños pueden conocer su cuerpo, las cualidades de las cosas, el medio ambiente, sonidos, olores, texturas y esto se ve reflejado ya que tienden a mejorar su capacidad creativa.

Aspecto	Beneficios del juego
Fortalece la autoestima	El juego le va permitiendo al niño y niña conocerse mejor, ver sus fortalezas y debilidades, para poder contribuir en la construcción de su autoestima.
Mejora condiciones corporales y disciplina	Al practicar un juego o deporte los niños aprenden disciplina, trabajo en equipo, colaboración, reglas y valores que son importantes para el desarrollo de la personalidad.
Desarrolla habilidades cognitivas y motrices	Los juegos contribuyen en la mejora de capacidades cognitivas, las cuales le permitan al niño y niña estimular su pensamiento abstracto, enseñándoles cómo resolver problemas, imaginar situaciones y soluciones. Por otra parte, los videojuegos son muy útiles para estimular la motricidad fina de los niños, porque suelen exigirle mucha precisión con dedos o brazos, sin contar con que permiten al niño adquirir habilidad viso espacial, es decir, conocer de distancia o profundidad.



Permite detectar trastornos	A través del juego, los psicólogos pueden identificar si un niño tiene dificultades físicas o psíquicas, si tiene problemas de lenguaje, trastornos de desarrollo, autismo o problemas de conducta, todo dependiendo del tipo de juego que realiza y de su participación en él.
Vincula a la familia	<p>El juego entre padre e hijo es fundamental porque es el ejercicio mediante el cual ambos se conocen. Cuando un papá se sienta a jugar y se pone a su mismo nivel establece vínculos, cercanía y eso facilita muchísimas cosas.</p> <p>Establecer rutinas y reglas es importante para que el niño adquiera disciplina y vaya obteniendo límites en su comportamiento. Pero los adultos deben entender que el tiempo de juego también debe ser sagrado.</p>

Tabla 3. Beneficios del juego elaborado por Teresa Palacios Neri

Dentro del mundo del juego los objetivos son puntos distantes hacia los cuales debemos dirigirnos permanentemente. Al orientar y organizar toda la tarea educativa por mencionar algunos describiremos que el juego:

- a) Prepara a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.
- b) Contribuye en el desarrollo intelectual, emocional-afectivo, así como la adopción social de los escolares.
- c) Contribuye al desarrollo pleno de sus coordinaciones motrices.
- d) Incrementa la confianza y seguridad en él mismo, a fin de integrarse con mayor facilidad en el medio en el que se desenvuelve.

Dentro de las características podemos señalar que el juego es concebido como:

1. Libre.
2. Favorece el proceso socializador.
3. Cumple una función de desiguales, integradora y rehabilitadora.
4. En el juego el material no es indispensable.
5. Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
6. Se realiza en cualquier ambiente.
7. Ayuda a la educación en niños.
8. Constituye un mundo aparte.

### **1.6 Teorías clásicas sobre el juego.**

Existen diversas teorías sobre el juego, las cuáles varían y se fundamentan de acuerdo con las diferentes formas de jugar y con la formación profesional del investigador. Todos los teóricos conocidos han contribuido a una explicación y ejecución del juego infantil como una expresión natural, una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños sobre todo en la etapa preescolar.

Corría la segunda mitad del siglo XIX cuando aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego, cabe resaltar que estas primeras explicaciones sobre el origen y significado del juego tienden a subrayar algunos de los aspectos que lo caracterizan dichas teorías son las siguientes.

- a) Teoría del exceso de energía.
- b) Teoría de la relajación.
- c) Teoría de la práctica o del preejercicio.
- d) Teoría de la recapitulación.

A continuación se describen las principales características de cada teoría.

**a) Teoría del exceso de energía:**

Dicha teoría fue planteada en primer término por el poeta y escritor Alemán Friedrich Schiller, tiempo después fue el psicólogo y filósofo inglés Herbert Spencer quien reformuló dicha teoría y en ella quedó asentado que los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, pero no todos gastan la misma proporción cabe destacar que dentro del juego esta teoría se enfoca en primer término a las actividades de origen motórico.

**b) Teoría de la relajación:**

En ella se sostiene precisamente que el juego sirve para la relajación según el filósofo Alemán del siglo XIX, Lazarus sostuvo que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que le sirven para relajarse.

**c) Teoría de la práctica o pre ejercicio:**

El escritor Alemán Karl Groos sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento, en el cual el juego consistirá en un ejercicio preoperatorio o en un preejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa.

**d) Teoría de la recapitulación:**

Fue definida por el psicólogo Stanley Hall, según la cual el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie, por esto, el niño reproducirá durante su infancia la historia de la especie humana y realizará en el juego esas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo. Dentro de su teoría se enmarcan 5 etapas y sus características son las siguientes:

- a) Etapa animal. Los niños trepan o se columpian.
- b) Etapa salvaje. Realizarían actividades parecidas a la caza, o al escondite, que sería parecido a la búsqueda de la presa.
- c) Etapa nómada. Se interesarían por los animales.
- d) Etapa de la agricultura patriarcal, jugarían a las muñecas o a cavar en la arena.
- e) Etapa tribal. Se ocuparían de juegos en equipo.

## **2. Desarrollo de lo social a través del juego.**

Johan Huizinga señala que, en la medida en que los juegos van adquiriendo mayor relevancia dentro del desarrollo del infante ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño o la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual conocida como el egocentrismo, más adelante la actividad del niño/a se intensifica y empieza a formar pequeños grupos, esto conlleva a que las interacciones de sus participantes se vuelvan más numerosas, a esta etapa se le conoce como “juego asociativo” en dicha etapa los deseos de los demás compañeros empiezan a tenerse en cuenta, son capaces de una colaboración en la que cada uno puede desempeñar un papel en el juego. En último lugar tenemos la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo, la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes, esta etapa se empieza a manifestar entre los 6 y 7 años porque en él se establecen verdaderas normas y reglas para poder jugar.

Existen también ciertas situaciones de juego que permiten formas de participación, unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

Por ello el juego al ser una actividad primordial en la niñez, está profundamente inmiscuido en el proceso de sociabilización, ya que el ambiente social es una influencia importante en los juegos de los niños. Estos aprenden actitudes y habilidades requeridas para la actividad lúdica, ya sea a través de sus padres, hermanos o de otros niños con los que tiene contacto.

No se puede negar que lo que el individuo aprende de los otros, es mucho más de lo que construye por sí mismo. Por ello es importante resaltar la importancia de la cooperación a través de la interacción, como concepto importante, por otra parte, la socialización del niño es reforzada por medio del juego sociodramático en el cual las reglas son establecidas por los jugadores en el transcurso de la actividad lúdica.

*“De modo que el juego, al tener reglas, normas que respetar para poder jugar, contribuye a una forma de actuar socialmente; contempla el respeto hacia el otro, el cumplimiento de determinadas normas sociales, el sacrificio del éxito personal por el éxito del grupo, ya que a través del juego se evoca y pone en acción, en un reducido ámbito de espacio y tiempo, un sin número de situaciones sociales que es conveniente afrontar. Ello reclama el conocimiento de los principios y técnicas fundamentales de la acción social”.*<sup>9</sup>

En la adolescencia los jóvenes empiezan a introducirse en una serie de roles propios de la vida adulta y social del grupo al que pertenecen, así los procesos de socialización se relacionan con la división del trabajo, con la diversidad profesional y con los intereses culturales y personales entre otros.

---

<sup>9</sup>Mariotti, Fabián. Juegos y recreación; juegos en acción. Ed trillas, México, 2010. Pág.15.

Es por ello que como educador/a se debe conocer cómo se producen los procesos de socialización de los niños y niñas durante la edad infantil, el cual permita incidir en él, y además de conocer y aplicar todos los recursos posibles para propiciar su optimización, ya que la escuela junto con la familia forman los primeros agentes de socialización del infante.

## **2.1 El juego en la Teoría de Vygotsky.**

Según Vygotsky, *“El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”*<sup>10</sup>. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que emanan del ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vygotsky *“Establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio”*<sup>11</sup>. Este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma objetos y los convierte en otros que tienen para él un distinto significado.

## **2.2 El juego en la infancia.**

Como bien se sabe la infancia, se inicia con el nacimiento y culmina alrededor de los 12 años, el crecimiento conlleva un proceso evolutivo de características marcadas y determinantes, esto es, en cuanto al avance psico-físico, motor y social del niño.

Existe un compromiso social frente a la infancia, en primer lugar, porque los niños deben asistir a la escuela, y además, porque dentro de su repertorio de actividades

---

<sup>10</sup>Bodrova, Elena. Leong J Deborah. Herramientas de la mente; el aprendizaje de la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. Biblioteca para la actualización del docente, PEARSON Prentice hall Pág.125.

<sup>11</sup>Bodrova, Elena. Leong. J Deborah, Herramientas de la mente; el aprendizaje de la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. Biblioteca para la actualización del docente, PEARSON Prentice hall Pág.129

es indispensable el juego, la recreación y el movimiento, estos tres aspectos son de vital importancia ya que a través de ellos el niño empieza a socializar y su vocabulario se vuelve más fluido. Por esta cuestión es indispensable que padres y educadores tengan en cuenta los aspectos afectivos y estimulantes para acompañar e incentivar el desarrollo del niño en un marco de libertad, que repercutirá en él o en ella, a través de una mejor seguridad y confianza, en la cual adoptará un aprendizaje realmente significativo, permitiendo el acompañamiento de todos los que integran su contexto.

*“La importancia del juego en el desarrollo de las niñas y niños es considerada una pieza clave para muchas de nuestras habilidades, desde las de tipo cognitivo hasta las de tipo social y comunicativo. Los primeros juegos son intercambios entre personas, a veces muy sencillos pero fortalecen los vínculos afectivos y sientan una primera base para la comunicación. Más adelante empiezan a representar situaciones cotidianas y nos ayudan a desarrollar nuestro lenguaje a través de símbolos, al mismo tiempo que nos ayudan a adquirir valores y formas de interacción. Dentro del desarrollo social el juego cubre en gran medida todas nuestras expectativas ya que es un medio que facilita la integración y colaboración de otros dentro de un mismo contexto”<sup>12</sup>.*

### **2.3 Características del niño de 4 a 5 Años.**

Partiendo del siguiente rango de edad y haciendo referencia a las etapas de desarrollo de Piaget estos niños/as pertenecen al periodo conocido como operaciones concretas.

A través de este período el niño o la niña presentan un comportamiento egocéntrico y distinguen lo que los rodea mediante una generalización de las características más sobresalientes, al llegar a los 7 años de edad son capaces de pensar las cosas, clasificarlas y relacionarlas, comienza la noción de número y se concretiza el verdadero juego social en el cual se establecen las reglas del mismo juego.

---

<sup>12</sup> Díaz Vega, José Luis. El juego y el juguete en el desarrollo del niño. Trillas, México, 1997. pág. 38

A continuación se enlistan las principales características con las que los niños deben contar a esa edad, durante los primeros 4 años el menor debe tener un peso aproximado de 15.5 kg, así como una talla de por lo menos 100 cm, su perímetro encefálico debe estar entre los 51 cm y debe contar con todas las vacunas prescritas en las edades anteriores.

Conductas motoras: presenta mayor equilibrio y coordinación.

- Lanza una pelota por encima de un objeto.
- Alcanza un objeto que está por encima de él.
- Tiene mayor fuerza, resistencia y coordinación.
- Utiliza bloque para construir casas, estaciones o granjas.
- Da de 7 a 8 saltos sucesivos sobre el mismo lugar con las piernas ligeramente flexionadas.
- Flexiona el tronco en ángulo recto y mantiene esta posición, teniendo los ojos abiertos, pies juntos y manos en la espalda.
- Permanece con mayor equilibrio en una sola pierna.
- Se lava la cara, manos y se cepilla los dientes.
- Se viste y desviste solo.
- Perfecciona la posición erguida.
- Utiliza indistintamente ambas manos hasta esta edad, aunque tiene una preferencia manual establecida.
- Se amarra las agüetas de los zapatos con facilidad.
- En el dibujo no usa ángulos y no respeta contornos; traza una cruz y una línea oblicua.



- Realiza cortes con un buen manejo de tijeras.
- Usa el lápiz con presión correcta y manejo torpe.
- Selecciona objetos pequeños con movimientos de pinza.
- Logra tocarse la punta de la nariz con los ojos cerrados.
- Describe círculos con el dedo índice, teniendo los brazos extendidos hacia los lados.
- Señala todas las partes de su cuerpo y nombra la mayoría.

Destrezas.

Dibuja burdamente la figura humana con más detalles, como cuello y tronco a demás realiza aposición y oposición con ambas manos en forma secuencial.

Sensopercepción:

- Realiza pintura dactilar, respetando límites y colorea libremente.
- Dobla y desdobra papel; arma rompecabezas de 4 piezas horizontales y de 2 a 3 verticales.
- Memoriza hasta 4 ilustraciones.
- Imita trazos horizontales, verticales y circulares formando figuras.
- Diferenciá actividades de la noche y día.
- Agrupa figuras geométricas por colores, sin variables.
- Coloca objetos con relación a otros, hasta de cinco tamaños.
- Identifica y compara líneas cortas y largas.
- Cuenta por lo menos tres objetos y los designa correctamente por su nombre.
- Maneja los conceptos cerca, lejos, dentro, fuera, entre, junto, con relación a él y a otros.
- Reproduce estructuras rítmicas de 3 golpes con igual intensidad.

- Memoriza 3 números en orden, 3 palabras, 3 fonemas, 2 órdenes de rutina, 3 instrumentos musicales.
- Narra hasta 3 situaciones con secuencia lógica y recuerda oraciones de 12 a 13 sílabas.
- Discrimina 3 onomatopeyas.
- Repite pequeñas canciones y versos.
- Discrimina 50 palabras.

Lenguaje.

### **Nivel fonológico.**

- Usa las reglas fonológicas del lenguaje adulto.
- Cuenta con una producción personal del sistema fonético.
- Perfecciona los fonemas ll, f, s-z.
- Utiliza sílabas complejas.
- Maneja correctamente el 60% de las consonantes, excepto r, rr, x y sinfonos.
- Su fonología y articulación son totalmente comprensibles.
- Continúa omitiendo los sonidos mediales, sobre todo t, d, o.
- Presenta praxis orofaciales como: realizar con mayor velocidad, coordinación y distancia succión, deglución, masticación en forma voluntaria; inflar las mejillas, mostrar los dientes y masticar correctamente; succiona líquidos, semisólidos y algunos sólidos con medio popote.

### **Nivel semántico.**

- Aumenta su comprensión de vocabulario, frases y relatos.
- Comprende órdenes de tres o cuatro acciones sin objeto presente.
- Comprende preguntas referidas al compartimiento.

- Realiza preguntas frecuentes.
- Asocia figuras y situaciones más frecuentes.
- Ordena historias de 3 episodios.
- Dice cuántos años tiene.
- Contesta preguntas en forma clara.
- Describe objetos presentes.
- Puede sostener largas y complicadas conversaciones.
- Expresa hechos pasados y futuros.
- Utiliza cuantificadores a nivel concreto más, menos, todo, nada, ninguno, igual, lo mismo.
- Define una palabra sencilla por la acción.
- Sabe algunas rimas.
- Se encuentra en la época del ¿Por qué?, ¿Dónde?, ¿Cómo?, ¿Qué es esto?
- Informa sobre hechos pasados.
- Identifica y emplea vocabulario relacionado con juguetes.

**Nivel sintáctico.**

- Incluye más elementos a su lenguaje, siendo creativo.
- Estructura oraciones completas de 5 a 8 palabras, caracterizadas por su complejidad y carácter más definido; aunque se encuentran algunas fallas articulatorias.
- Usa artículos, sustantivos, adjetivos, adverbios, pronombres, verbos, es decir toda la estructura gramatical.

- Maneja los adjetivos que implican semejanzas, como igual y diferente.
- Utiliza y comprende formas activas del lenguaje: tanto, más, menos.
- Utiliza el pronombre “nosotros.”

**Nivel de interiorización.**

- Se encuentra en la etapa preconceptual, pensamiento prelógico- intuitivo.
- Adquiere significados, tiene creatividad en los juegos y es imitativo.
- Utiliza argumentos más complejos.
- Establece relación asociativa con juguetes.
- Hace escenas y representaciones de la vida diaria con los juguetes, es decir, que tiene integración y relación.
- Inicia la etapa de enumeraciones estéticas.
- Establece en el juego relaciones asociativas entre algunos objetos, sin que la tengan.
- Tiene la capacidad de elegir varios objetos en los que finalmente trabaja en sucesivas representaciones.
- Empieza a adquirir personalidad a través de la conciencia que adquiere del yo.
- Opera dentro de un sistema de reglas.
- Tiene noción temporal referida a hechos concretos.
- Lo que aprende y entiende lo interioriza y así va formando su propio lenguaje.
- Tiene mayor iniciativa e interiorización.

- Cuenta con un juego simbólico representativo de una manera más especializada y específica, que la de 2 o 3 años.

### **Nivel pragmático.**

- Utiliza la función reguladora, instrumental, interactiva, personal, heurística, imaginativa, informativa y matemática.
- Empieza el papel funcional del lenguaje en la comunicación.
- Sigue utilizando la asimilación y acomodación para crear su estilo en el lenguaje.
- Hace mejor uso de las reglas en el discurso.
- Toma el lenguaje como una herramienta funcional para usarlo en diferentes contextos.
- Modifica el lenguaje, de acuerdo con el ambiente.
- Toma roles de las personas conocidas durante el juego.

### **Desarrollo conceptual.**

- Asocia figuras a situaciones más complejas.
- Forma colecciones y clasifica objetos en diferentes categorías.
- Realiza clasificaciones, amontonando los objetos que tienen mayor parecido.
- Forma series de objetos; arregla y desordena.
- Maneja las relaciones asimétricas: largo-corto.
- Posee el concepto de los cuantificadores: más, menos, todos, ninguno.

Aspecto psicosocial.

- Inicia juegos en grupo y colabora con otros niños.
- Realiza independientemente actividades cotidianas sin supervisión: lavarse la cara, manos, dientes etc.
- Hace amigos especialmente del mismo sexo.
- Diferencia entre yo, mío, tuyo.

## 2.4 El juego en la escuela.

El juego es considerado como una situación ideal para aprender, una pieza clave esencial del desarrollo intelectual. *"Construir una cultura de juego desde el aula es abrir una gran puerta a la vida; es capacitar para interactuar y brindar un elemento que incidirá en el trabajo futuro, porque la creatividad debe formar parte de lo cotidiano, recordemos que la función de la escuela se efectúa siempre en el seno de una vida social"*<sup>13</sup>. Donde educando y educador realizan su encuentro dentro de un contexto social, fuera del cual resulta impensable toda relación entre personas.

La función educativa es además, una forma de comunicación, la cual postula una situación social ya que los niños y niñas suelen interactuar de manera directa o indirecta con sus pares. Investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego.

Dicho aspecto es un instrumento trascendente de aprendizaje para la vida y por ello un herramienta para la educación, por medio del cual el niño puede obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo el cual requiere de una intervención didáctica consciente y reflexiva, dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a.

---

<sup>13</sup> <http://Juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com>. El día 28 de febrero 2014.

- *“Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.*
- *Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.*
- *Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente”<sup>14</sup>.*

Con el juego adecuado, el estímulo globalizador proporcionara también la buena salud y el equilibrio, recordemos los problemas que acarrea el sedentarismo y la obesidad infantil, que muchas veces se corrige con la práctica de algunos juegos.

### **3. Reforma Integral de Educación Básica (RIEB).**

*“La Reforma Integral de Educación Básica se centra en atender los retos que enfrenta el país de cara al nuevo siglo, mediante la formación de ciudadanos íntegros y capaces de desarrollar todo su potencial teniendo como resultado una mayor eficiencia”<sup>15</sup>.*

La Reforma Integral de Educación Básica (RIEB) es una política pública orientada a elevar la calidad educativa, cuyo objetivo favorece la articulación en el diseño y desarrollo del currículo para la formación de los alumnos de preescolar, primaria y secundaria.

*“Es importante señalar que la RIEB no se concibe como una reforma radical, pues algunos de sus rasgos ya estaban presentes desde la reforma curricular que le precedió”,<sup>16</sup>* sin embargo, el enfoque de educación por competencias sí resultó novedoso.

---

<sup>14</sup>El juego; guía del estudiante. Universidad Pedagógica Nacional. pág.38.

<sup>15</sup><http://reformaintegral.sep.gob.mx>. El día 6 de marzo del 2014.

<sup>16</sup> Programa de estudios 2011. Guía para la educadora. Educación Básica, Preescolar. SEP, México, 2011 Pág.11

En lo que se refiere a las nuevas exigencias para los docentes, dos áreas han resultado particularmente desafiantes: la planificación del trabajo educativo y la evaluación de los aprendizajes. Frente a las prácticas preexistentes, la RIEB exige al docente una mayor participación en el diseño de situaciones didácticas que permitan el logro de los aprendizajes esperados contemplados en el currículum, alineados a las competencias planteadas en el perfil de egreso de la educación básica y a los estándares curriculares definidos para cada etapa del sistema educativo.

Para finalizar se puede argumentar que la RIEB y, en particular el Plan de estudios 2011, representa un avance significativo cuyo propósito es contar con escuelas mejor preparadas para atender las necesidades específicas de aprendizaje de cada estudiante. En este sentido, se trata de una propuesta que busca de todo un compromiso mayor, que transparente la responsabilidad y los niveles de desempeño en el sistema educativo dentro de una dimensión social. Y para ello es indispensable fortalecer los procesos de evaluación, transparencia y rendición de cuentas que indiquen los avances y las oportunidades de mejora para contar con una educación cada vez de mayor calidad.

### **3.1 Programa de estudios 2011. Guía para la Educadora; Educación Básica Preescolar.**

*“El Programa de estudios 2011. Guía para la Educadora surge a través de la articulación de la educación básica y preescolar al encontrar ciertas similitudes, las cuales quedaron asentadas dentro de la Reforma Integral de Educación Básica y dieron como resultado dicho programa”<sup>17</sup>.*

De esta forma el Programa de estudios 2011 es considerado de carácter abierto debido a que se centra en los procesos de aprendizaje de los niños/as al atender sus necesidades específicas, dichos aprendizajes deben generar en los niños/as nuevos retos los cuales le permitan relacionarse en un marco de pluralidad y democracia.

---

<sup>17</sup> Programa de estudios 2011. Guía para la educadora. Educación Básica, Preescolar ,SEP, México,2011 pág.7



Las características del programa son las siguientes:

- Es considerado de carácter abierto.
- Establece no solo propósitos fundamentales, como se mencionaba antes en el Programa de Educación Preescolar 2004, más bien ahora son globales en términos de educación preescolar.
- Los propósitos educativos se especifican en términos de competencias que los alumnos deben desarrollar.
- Este programa se compone de 6 campos formativos organizados en 14 aspectos, 41 competencias y aprendizajes esperados que el niño/a deben lograr.
- Dentro del Plan de estudios 2011, se destaca el papel relevante que tiene la intervención docente para lograr que los tipos de actividades en que participan los niños y niñas constituyan experiencias educativas.

Por otra parte el Programa de Educación Preescolar 2011 contiene los siguientes apartados:

1. Características del Programa.
2. Propósitos de la educación preescolar en el marco de la educación básica.
3. Estándares curriculares para la educación preescolar, definidos para lenguaje, matemáticas y ciencias.
4. Bases para el trabajo pedagógico.
5. Campos formativos y aprendizajes esperados en cuanto a.
  - a) Lenguaje y comunicación.
  - b) Pensamiento matemático
  - c) Exploración y conocimiento del mundo.

- d) Desarrollo físico y salud.
- e) Desarrollo personal y social.
- f) Expresión y apreciación artística.

Cabe resaltar que su contenido no deja de ser de suma importancia, debido a que la función de la educación preescolar consiste en promover el desarrollo y fortalecimiento de las competencias a través de aprendizajes esperados.

### **3.2 Descripción de los campos formativos del Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora; Educación Básica, Preescolar.**

Antes de hablar de las características de cada campo formativo dejemos definido qué es una competencia y un campo formativo:

Competencia: Es el conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos.

Campo formativo: se relaciona a todo aquel proceso de desarrollo y aprendizaje.

#### **1. Lenguaje y comunicación:**

Se define como una actividad comunicativa, y reflexiva. Que en preescolar se usa para establecer y mantener relaciones interpersonales, la cual permitan al niño o niña expresar sentimientos y deseos.

Con el lenguaje también se participa en la construcción del conocimiento y en la representación del mundo que les rodea, a través de este campo formativo se organiza el pensamiento, se desarrolla la creatividad y la imaginación.

#### **2. Pensamiento matemático:**

Este campo formativo está presente en los niños desde edades muy tempranas. Debido al proceso de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar

con su entorno, en el que desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales, las cuales permiten al niño avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas.

La conexión entre las actividades matemáticas espontáneas e informales de los niños y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento, es un punto de partida en la intervención educativa de este campo formativo.

### 3. Exploración y conocimiento del mundo.

Este campo formativo está dedicado fundamentalmente a favorecer en los niños y niñas el desarrollo de capacidades y actitudes que caracterizan al pensamiento reflexivo, mediante experiencias que permitan al niño/a aprender sobre el mundo natural y social.

Los aprendizajes que se buscan favorecer contribuyen a la formación y al ejercicio de valores para la convivencia, el respeto a las culturas y el trabajo en colaboración.

### 4. Expresión y apreciación artística.

Este campo formativo está orientado en potenciar en los niños y niñas la sensibilidad, iniciativa, curiosidad, espontaneidad, imaginación, el gusto estético y la creatividad mediante experiencias que propicien la expresión personal a través de distintos lenguajes: así como el desarrollo de las capacidades necesarias para la interpretación y apreciación de producciones artísticas.

Cabe destacar que la expresión artística tiene sus raíces en la necesidad de comunicar sentimientos y pensamientos, que son traducidos a través de la música, imagen, palabra o lenguaje corporal, entre otros medios.

### 5. Desarrollo físico y salud.

Dentro del desarrollo físico se involucran diversos factores como el movimiento, la locomoción, estabilidad, equilibrio y manipulación que son consideradas capacidades motrices esenciales en la vida del niño, dicha capacidad motriz

se desarrolla rápidamente cuando los niños se hacen más conscientes de su propio cuerpo y empiezan a darse cuenta de lo que pueden hacer.

6. Desarrollo personal y social. Se hablará en otro apartado.

### **3.3 Desarrollo personal y social.**

Este campo formativo se refiere a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales que el niño va adquiriendo a lo largo de su desarrollo, las cuales le permitirán un mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad en la cual estará inmerso.

*“La comprensión y regulación de las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales son procesos estrechamente relacionados, en los cuales las niñas y niños logran un dominio gradual cabe destacar que en estos procesos, el lenguaje juega un papel importante, pues la progresión de sus dominios por parte de los niños le permite representar mentalmente, expresar y dar nombre a lo que perciben, sienten y captan de los demás, así como lo que los otros esperan de ellos<sup>18</sup>”.*

Durante la etapa preescolar el niño ha logrado un amplio e intenso repertorio emocional que le permite identificar en los demás y en ellos mismos diferentes estados emocionales como ira, vergüenza, tristeza, felicidad, temor entre otros más. En los cuales paulatinamente van desarrollando la capacidad emocional para funcionar de manera independiente o autónoma en la integración de sus pensamientos, reacciones y sentimientos.

Las emociones, la conducta y el aprendizaje son procesos individuales, los cuales se ven influidos por el contexto familiar, escolar y social en el que se desenvuelven los infantes; durante estos procesos aprenden formas diferentes de relacionarse con

---

<sup>18</sup> Programa de estudios 2011. Guía para la educadora. Educación Básica, Preescolar. SEP, México, 2011  
pág. 75

los demás porque desarrollan nociones sobre lo que implica ser parte de un grupo, y aprenden formas de participación y colaboración al compartir experiencias.

El establecimiento de relaciones interpersonales fomenta en los niños y niñas la adopción de conductas prosociales en las que el juego desempeña un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización, control, interés, estrategias para la resolución de conflictos, cooperación, empatía y participación en grupo

Además de lo antes ya mencionado con respecto a las relaciones interpersonales estos implican procesos, en los que interviene la comunicación, reciprocidad, la integración de vínculos afectivos, la disposición a asumir responsabilidades y el ejercicio de derechos, factores que influyen en el desarrollo de competencias sociales.

El desarrollo de dichas competencias dentro de este campo formativo depende fundamentalmente de dos factores los cuales son:

- El papel que juega la educadora
- El clima que favorece el desarrollo de experiencias de convivencia y aprendizaje entre ella y los niños.

Cabe resaltar que en dichos procesos dentro del desarrollo infantil un componente esencial, es la participación de los padres de familia, ya que al involucrarse en la educación de sus hijos estos se motivan y son capaces de crear aprendizajes realmente significativos los cuales al tener lugar dentro del aula propician un clima favorable para su desarrollo integral.

Con base a lo antes mencionado un ambiente de aprendizaje se genera mediante una modernización de la práctica docente la cual debe consistir en la utilización de instrumentos didácticos, con el fin de propiciar en el niño/a el desarrollo de competencias cognitivas, que faciliten y estimulen la creación de entornos diferentes para el aprendizaje.

### **3.4 La visión del juego a través del Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora.**

En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños/as y adultos.

Cabe señalar que para el programa de estudios 2011. Guía para la educadora *“El juego es considerado una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de su necesidad de movimiento, al adquirir formas complejas que propicien el desarrollo de competencias<sup>19</sup>”*. Las cuales están inmersas dentro de los campos formativos y se orientan con base a los aprendizajes esperados de los menores.

A través del juego las niñas y los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también 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.

Cabe resaltar que durante las actividades recreativas de los preescolares un factor clave para la mejora de su desarrollo físico, social y emocional. Es la integración de papá y mamá dentro de dichas actividades ya que al interactuar en este tipo de dinámicas se favorece la comunicación entre ambos.

Por consiguiente el juego durante la infancia es considerado un instrumento trascendente de aprendizaje en el cual es necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva. Dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a.

---

<sup>19</sup> Plan de estudios 2011. Guía para la educadora. Educación Básica. Preescolar. SEP, México, 2011. Pág. 21

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.
- Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
- Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas.
- Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia.
- Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente.

## **CAPÍTULO 3: DESCRIPCIÓN Y RESULTADOS DE MI PRÁCTICA PROFESIONAL.**

### **3. Descripción de la práctica docente.**

Durante la observación diaria realizada a un grupo de niños/as de preescolar II, se hizo notoria una problemática derivada por la falta de comunicación y convivencia entre los alumnos/as dichas situaciones debían de ser atendidas a la brevedad posible debido a que estas circunstancias impedían el bienestar y la participación de los niños/as dentro de las actividades escolares.

#### **3.1 La problemática.**

La problemática detectada en el aula escolar a causa de la falta de comunicación derivó en diversas situaciones, una de ellas plenamente identificada y en la cual concordaba la mayoría de los niños/as, la mala convivencia existente entre unos y otros, cabe destacar que esta serie de acontecimientos ocasionó en el grupo problemas de integración a la hora de trabajar en equipos.

Los expertos en materia educativa señalan que durante el desarrollo físico del individuo, el apoyo de papá y mamá es indispensable debido al proceso escolar que comienzan a experimentar a edades tempranas; dichas necesidades son consideradas de vital importancia para el desarrollo personal que cada uno enfrentará a lo largo de su vida, ejemplo de ello es el manejo de relaciones interpersonales el cual permite al niño/a integrarse de manera individual y colectiva ante la sociedad.

Con base a esto, se pretende crear en los niños/as una cultura de trabajo colaborativo a edad temprana donde papá, mamá y docente sean partícipes de los cambios que van adquiriendo en el transcurso de su etapa escolar, con el propósito de brindar a él o ella mayor seguridad y confianza dentro de su contexto familiar, escolar y social.



### 3.2 Estrategias.

Con base en la información antes planteada se comenzó por desarrollar una serie de estrategias que permitieran fomentar en el niños/a una manera diferente de interactuar unos con otros, dentro de dichas estrategias se buscó establecer reglas que conllevaran a la creación de un ambiente escolar sano el cuál brinde la oportunidad del pleno desarrollo de sus habilidades y destrezas.

- 1) Como primer paso se elaboró un pequeño diagnóstico el cual ayudó a determinar ciertas características del grupo que posteriormente reflejarían las principales causas de la problemática a desarrollar.

<b>Diagnóstico</b>
El grupo de preescolar II está integrado por 8 niños y 7 niñas cuyas edades oscilan entre los 3 años 7 meses y 4 años 7 meses de edad, un 80% de estos niños/as pasan más de 5 horas dentro del contexto escolar, viven en condiciones de marginación y pertenecen a familias disfuncionales.

La información recabada en el diagnóstico se obtuvo de la observación diaria por parte del docente, en alguna situación, fuera de lo común en la que se ve afectado un alumno dentro del aula. Una vez detectada la anomalía el diagnóstico sirve para actuar sobre las posibles dificultades que presenten los niños/as.

Con base a esto el diagnóstico dentro de la pedagogía permite al docente desarrollar estrategias adecuadas a cada caso, con el fin de obtener una mejor solución para el desarrollo del niño/a dentro de su contexto escolar.

- 2) Como segundo punto se prosiguió a elaborar y aplicar una serie de cuestionarios tanto a padres de familia, alumnos y docentes, con el fin de detectar alguna similitud en sus respuestas, dichos resultados ayudaron al desarrollo de planeaciones que permitieran la integración y colaboración de cada uno de los alumnos dentro de las actividades programadas.

Ejemplo del cuestionario aplicado a los padres de familia.

Centro Comunitario Ampliación Tepeximilpa	
Cuestionario 1	Lugar de aplicación: Fecha:
Nombre del padre o tutor:	
Nombre del alumno:	
<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cómo es la relación con tu hijo?</li><li>• ¿Usted sabe cuántos amigos y amigas tiene su hijo?</li><li>• ¿Su hijo se integra fácilmente en actividades de juego con otros niños?</li><li>• ¿De qué manera soluciona los conflictos con sus hijos?</li><li>• ¿Cuándo su hijo tiene algún problema con sus compañeros de clase usted que hace para que se sienta bien?</li></ul>	

Ejemplo del cuestionario aplicado a los niños/as del grupo Preescolar II del Centro Comunitario Ampliación Tepeximilpa

Centro Comunitario Ampliación Tepeximilpa	
Fecha:	Lugar de aplicación:
Nombre del alumno:	
<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué es para ti la amistad?</li><li>• ¿Es importante tener amigos y amigas? ¿Por qué?</li><li>• ¿Cuántos amigos y amigas tienes?</li><li>• Cuando estas con tus amigas y amigos, ¿Qué cosas suelen hacer?</li><li>• ¿Le gusta a tu familia que tengas amistades? ¿Por qué?</li><li>• ¿Qué pasaría si no tuvieras amigos y amigas?</li></ul>	

Ejemplo del cuestionario aplicado al personal docentes que laboran en el Centro Comunitario Ampliación Tepeximilpa

Centro Comunitario Ampliación Tepeximilpa	
Fecha:	Cargo que desempeña:
Nombre completo:	Grado que atiende:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿En tu planeación manejas actividades que vayan acorde con la resolución de conflictos?</li> <li>• ¿Cuándo se genera una problemática en tu aula cómo la resuelves?</li> <li>• Desde el punto de vista didáctico y educativo qué tipo de cambios harías para manejar los conflictos dentro de tu plantel educativo.</li> </ul>	

Una vez realizados los cuestionarios, se prosiguió a procesar la información recabada en cada uno de ellos, obteniendo los siguientes resultados.

Padres de familia	<p>Un 20% de los padres y madres de familia admitieron que no destinan tiempo suficiente para sus hijos debido a sus actividades diarias.</p> <p>El otro 40% mencionaron que sus hijos no conviven con otros niños.</p> <p>Y el resto aseguro estar en constante comunicación con sus hijos ya que tratan de destinar un poco de tiempo a la convivencia familiar.</p>
Alumnos	<p>Un 30% de los niños/as respondió que le cuesta relacionarse con otros compañeros debido a que los molestan.</p> <p>Un 20% menciona que en casa sólo juegan con primos o hermanos.</p>

	<p>El otro 20% manifestó sólo interactuar con algún compañero cercano a su familia.</p> <p>Y el resto asegura que en casa mamá y papá están contentos porque tienen amiguitos e inclusive tratan de crear algún tipo de relación afectiva con la familia de sus amigos.</p>
Maestros	<p>Un 50% de los docentes no sabe cómo adecuar su planeación ante alguna problemática detectada en el aula.</p> <p>El otro 50% tiene una ligera idea de lo que debe hacer pero nunca lo han puesto en práctica.</p>

Con la información recabada se prosiguió a estructurar 10 planeaciones didácticas encaminadas a la problemática planteada desde un principio “El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales en el niño preescolar”.

*“Puesto que el establecimiento de relaciones interpersonales fortalece la regulación de emociones en los niños y niñas de igual modo fomenta la adopción de conductas prosociales en las que el juego desempeña un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización, control, interés, estrategias para la solución de conflictos, cooperación, empatía y participación del grupo”<sup>20</sup>*

<sup>20</sup> Programa de estudios 2011. Guía para la educadora. Educación Básica, Preescolar. SEP, México, 2011 pág. 75

### **3.3 Instrumentos de evaluación.**

Dentro del Programa de estudios 2011. Guía para la Educadora; Educación Básica. Preescolar. La evaluación es considerada un componente esencial del proceso de enseñanza que parte de la definición misma de los objetivos y concluye con la determinación del grado de eficiencia del proceso educativo, su carácter de continuidad permite la constante comprobación de los resultados en cuanto a la adquisición de aprendizajes.

Es por ello que dentro de este trabajo de investigación la evaluación es un componente esencial, puesto que permite hacer una reflexión sobre el trabajo docente así como, tomar decisiones informadas que permitan mejorar la calidad de los servicios que se ofrecen dentro de las instituciones educativas.

Los instrumentos de evaluación utilizados para las situaciones didácticas dentro de esta tesina son los siguientes.

- Portafolio de evidencias. Consiste en la recolección de productos desarrollados por el alumno, el cual debe hacerse de manera periódica para mostrar los avances de cada uno.
- Rúbricas. Consisten en una serie de criterios y estándares ligados a los objetivos.
- Guías de observación. Este instrumento es considerado de manera informal puesto que el maestro-alumno son observados al mismo tiempo.
- Listas de cotejo. Este instrumento permite identificar comportamientos con respecto a actitudes, habilidades y destrezas.
- Registro descriptivo. En él se registra un aprendizaje del niño, un logro o una dificultad.
- Registro anecdótico. Dentro de este se describen comportamientos importantes de los alumnos.
- Diario de campo. En él se registran sucesos importantes del niño.

**Título del proyecto: “El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales en el niño preescolar”**

**Planeación de situaciones didácticas**

**Tema: Acuerdos dentro del salón**

**Responsable. Teresa Palacios Neri**

**Sesión: 1**

Competencia	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.
Campo formativo	Desarrollo personal y social.
Aspecto	Identidad personal.
Aprendizajes esperados	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se involucra y compromete con actividades individuales y colectivas que son acordadas en el grupo, o que el mismo propone.</li> <li>2. Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia.</li> <li>3. Toma iniciativa, decide y expresa las razones para hacerlo.</li> </ol>
Secuencia didáctica	<p><b>Apertura:</b> Se hablará sobre la importancia de establecer reglas de convivencia. (10 minutos) Se cuestionara si en su casa hay reglas y conversar sobre ellas. (10 minutos) Se dejara de tarea a los papás que platiquen con sus hijos sobre las reglas que existen en casa.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Los niños elaborarán dibujos de apoyo para que comenten con el grupo sobre lo que sus papás les dijeron. (15 minutos) Con la información recabada Invitar a los niños/as a crear reglas para el trabajo y la convivencia en el salón. (10 minutos) Posteriormente con las aportaciones hechas por los niños/as se realizará un cartel con dibujos hechos por ellos en donde quede plasmado cada punto mencionado por cada uno. (15 minutos) Se hablará sobre la importancia de cumplir con las reglas y las consecuencias que se pueden tener cuando no se cumplen, para que encuentren el sentido de llevarlas a cabo. (10 minutos)</p> <p><b>Final:</b> Posteriormente se platicará sobre algunos incidentes que ocurren en el patio a la hora del recreo, comentar si les gustaría que se realizara un cartel de reglas para el juego durante el recreo. (15 minutos) Después de las actividades programadas se visitarán a otros grupos para darlas a conocer. La información del ¿por qué? creímos que era bueno hacer estas reglas, en qué nos van a beneficiar, etc. (15 minutos) Para finalizar con la serie de actividades programadas se conversará sobre lo que ellos consideran que está permitido hacer en casa, en lugares públicos como la calle, el cine, restaurantes, etc. Y posteriormente platicarán sobre lo que no está permitido realizar en estos lugares, explicando la razones del ¿por qué sí? o ¿por qué no? (15 minutos)</p>
Recurso	Plumones, cartulinas, papel bond, revistas, pegamento, tijeras, diurex, plástico, crayolas y hojas blancas.
Evaluación	Portafolio de evidencias.

Título del proyecto: “El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales en el niño preescolar”

Planeación de situaciones didácticas

Tema: ¿Qué sucede si agredo a mis compañeros?

Responsable. Teresa Palacios Neri

Sesión: 2

Competencia	Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.
Campo formativo	Desarrollo personal y social.
Aspecto	Identidad personal.
Aprendizajes esperados	<ol style="list-style-type: none"> <li>Habla sobre cómo se siente en situaciones en las cuales es escuchado o no, acepta o no; considera la opinión de otros y se esfuerza por convivir en armonía.</li> <li>Apoya a quien percibe que lo necesita.</li> <li>Habla de cómo es él o ella, de lo que le gusta y/o disgusta de su casa, de su ambiente familiar y de lo que vive en la escuela.</li> </ol>
Secuencia didáctica	<p><b>Apertura:</b> Se mostrará a los niños/as una serie de imágenes que indiquen los diferentes estados de ánimo. (10 minutos) Se les preguntará ¿Por qué creen que las personas de las imágenes tienen esa expresión? (10 minutos) Posteriormente se les repartirán espejos a cada niño/a y se les pedirá que “pongan cara de enojo” y “felicidad” de esta forma ellos a través del espejo observarán su rostro detenidamente; poniendo especial cuidado en los gestos y muecas que realicen. (15 minutos) Utilizando la técnica de gis con leche se pedirá a cada niño que en ¼ de cartulina se dibujen tal y como se observaron, enojados y felices mostrarán sus dibujos al grupo y algunos comentarán en que situaciones suelen estar felices y en cuales están enojados. (15 minutos)</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se cuestionará a los niños/as la siguiente pregunta ¿Qué pasa si golpean a un compañero o le dicen malas palabras? (10 minutos) La información recabada por los niños/as se registrará en el pizarrón, y posteriormente se leerá ante el grupo lo que ellos comentaron. (10 minutos) Entre todos elegirán por lo menos 8 puntos los cuales sean considerados de mayor importancia. (5 minutos) La maestra escribirá en ½ cartulina dichos puntos, distribuirá en equipos las mitades de cartulina y los niños representarán con dibujos lo escrito en cada mitad. Se les proporcionarán diversos materiales para que ellos decoren sus láminas. (15 minutos) Una vez terminadas las láminas se reunirán y se le dará mención a cada una. (10 minutos)</p> <p><b>Final:</b> Con las láminas se elaborará un cuento en secuencia, ellos decidirán cuál debe ir primero y cuál irá después, entre todos escogerán un título, finalmente se presentará ante el grupo el producto y la educadora le dará lectura. (15 minutos)</p>
Recurso	Imágenes de los estados de ánimo grandes, espejos, gises de colores, leche 1litro, cartulina, pizarrón, plumones, crayolas, aguja, hilo, plástico, duirex, pintura y estampitas.
Evaluación	Portafolio de evidencias.

**Título del proyecto: “El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales en el niño preescolar”**

**Planeación de situaciones didácticas**

**Tema: Enviemos tarjetas de amistad.**

**Responsable. Teresa Palacios Neri**

**Sesión: 3**

Competencia	Acepta a sus compañeros y compañeras como son, y comprende que todos tienen responsabilidades y los mismos derechos los ejercen en su vida cotidiana y manifiestan sus ideas cuando percibe que no son respetados.
Campo formativo	Desarrollo personal y social.
Aspecto	Relaciones interpersonales
Aprendizajes esperados	<p>1. Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad, y tolerancia que permiten una mejor convivencia.</p> <p>2. Identifica que las niñas y los niños pueden realizar diversos tipos de actividades y que es importante la colaboración de todos en una tarea compartida, como construir un puente con bloques, explorar un libro, realizar un experimento, ordenar y limpiar el salón, jugar canicas o fútbol.</p>
Secuencia didáctica	<p><b>Apertura:</b>          Para el desarrollo de esta actividad los niños se sentarán en parejas y con la técnica de plasmado en yeso, elaborarán un cuadro decorativo, preguntando a su compañero ¿Cuál es su color preferido? Posteriormente se pintará de ese color.          Mientras realizan la pintura Intercambiarán ideas entre ellos. (15 minutos)          Se preguntará a los niños/as si alguien sabe ¿Qué es un buzón?, ¿para qué sirve?, y en pequeños grupos establecerán la respuesta a estos conceptos. (15 minutos)          Utilizando una caja grande, se pedirá la opinión de los niños/as para decorarla y convertirla en buzón. (15 minutos)          Se cuestionará a los niños/as si saben ¿Qué significa la amistad?, una vez obtenidas sus respuestas la educadora deberá registrar en un papel bond o en el pizarrón lo antes mencionado por cada uno. (10 minutos)</p> <p><b>Desarrollo:</b>          Proporcionando a cada alumno ¼ de cartulina se pedirá que copien en ella alguna de las frases escritas en el pizarrón. (10 minutos)          Al término de la frase decorarán la tarjeta a su gusto y creatividad utilizando el material que deseen. (20 minutos)          Con hojas de colores se elaborará un sobre, en él se escribirán las siguientes palabras De: y Para: la maestra explicará a los niños la finalidad de estas 2 frases. (10 minutos)          Los niños pedirán a su pareja que escriba su nombre en una hoja, el cual copiarán en el sobre (en caso de que los niños no sepan escribir su nombre la maestra deberá ayudar) (15 minutos)          Se usaran diferentes recortes de papel fantasía para elaborar el timbre postal. (10 minutos)</p> <p><b>Final:</b>          Al término de la actividad deberán meter en el sobre su tarjeta y depositarla en el buzón. (10 minutos)          Se preguntará a los niños ¿quién quiere dramatizar el trabajo del cartero? El tendrá que vestirse y usar materiales de trabajo representando la actividad que desempeñe. (15 minutos)          Al finalizar la actividad se darán todos un fuerte abrazo y la maestra mencionará lo importante que es la amistad en nuestra vida. (10 minutos)</p>
Recurso	Yeso, pintura, pinceles, godetes, caja, tijeras, plástico, papel fantasía, diurex, papel bond, cartulina, lápices, hojas de colores, pizarrón y Sobres.
Evaluación	Lista de cotejo.



Título del proyecto: “El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales en el niño preescolar”

Planeación de situaciones didácticas

Tema: Juegos tradicionales

Responsable. Teresa Palacios Neri

Sesión: 4

Competencia	Establece relaciones entre el presente y el pasado de su familia y comunidad a través de objetos, situaciones cotidianas y prácticas culturales. Distingue y explica las características de la cultura propia y de otras culturas.
Campo formativo	Exploración y conocimiento del mundo.
Aspecto	Cultura y vida social
Aprendizajes esperados	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Representa, mediante el juego, la dramatización o el dibujo, diferentes hechos de su historia personal, familiar y comunitaria.</li> <li>2. Imagina su futuro y expresa, con distintos medios, sus ideas sobre lo que les gustaría ser y hacer como integrante de la sociedad.</li> </ol>
Secuencia didáctica	<p><b>Apertura:</b> La maestra mostrará algunos juguetes tradicionales como el trompo, yoyo, perinola, etc. y cuestionará a los niños si ¿alguien sabe cómo se llaman estos juguetes? ¿Quién creen que haya jugado con ellos? (15 minutos) Se Invitará a los niños a elaborar un cuestionario sobre los juegos y juguetes de sus abuelos. Se escribirán en el pizarrón de 3 a 4 preguntas como por ejemplo ¿A qué jugaban? ¿Qué juguetes tenían? ¿Con quién jugaban? ¿En dónde jugaban? Entre otras, deberán aplicar con sus abuelos la entrevista. (15 minutos)</p> <p><b>Desarrollo:</b> Deberán socializar la información que obtuvieron y organizarla de modo que puedan hablar sobre lo que sus abuelos les contaron. (10 minutos) Los niños/as deberán dibujar utilizando la técnica de papel, los juguetes con los que jugaban sus abuelos. (10 minutos) Posteriormente con los dibujos se elaborarán gráficas. (10 minutos) Una vez realizadas las gráficas se contabilizarán los resultados y se determinará cuál juguete era más usado por sus abuelos cuando eran niños. (5 minutos) Se conversará acerca de las diferencias que hay entre los juguetes que usaban sus abuelos de niños y los que hay en la actualidad. (10 minutos) Posteriormente los niños/as decorarán a su creatividad un bote pequeño, para elaborar un balero. (15 minutos)</p> <p><b>Final:</b> Se concluirá la actividad realizando una exposición de los juguetes y tesoros que tuvieron los abuelos de los niños. (15 minutos)</p>
Recurso	Hojas blancas, crayolas, juguetes como yoyo, balero, perinola, trompo etc. Bote mediano, cordón, palitos de madera pegamento y material diverso para adornar.
Evaluación	Guía de observación sobre la situación didáctica. “Juegos tradicionales”

**Título del proyecto: “El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales en el niño preescolar”**

**Planeación de situaciones didácticas**

**Tema: Aprendamos a respetarnos**

**Responsable. Teresa Palacios Neri**

**Sesión: 5**

Competencia	Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad.
Campo formativo	Exploración y conocimiento del mundo
Aspecto	Cultura y vida social.
Aprendizajes esperados	1. Reconoce que pertenece a grupos sociales de familia, escuela, amigos y comunidad.
Secuencia didáctica	<p><b>Apertura:</b>                      Se comenzará la sesión de trabajo contando a los niños/as la historia de Luis, un niño del estado de Oaxaca que llegó a un campamento en Sinaloa y al integrarse a la escuela, era víctima de bromas, burlas y discriminación por vestir de manera muy humilde y hablar en su lengua materna, por parte de sus compañeros del grupo; tampoco querían incluirlo en sus equipos de trabajo ni en los juegos. Si realizaban una tarea grupal, casi no le hacían caso, ni tomaban en cuenta sus opiniones. Esto hacía sentir muy mal a Luis, quien ya no quería ir a la escuela pero no se atrevía a contarles a sus papás el por qué.                      Después de contar la historia de Luis, se preguntará a los niños/as lo siguiente:                      ¿Alguna vez les ha sucedido algo parecido a lo que vivió Luis?                      ¿Cómo se sentirían ustedes si estuvieran en el lugar de Luis?                      ¿Qué harían ustedes?                      ¿Qué les dirían a los niños del grupo?                      ¿Dejarían de ir a la escuela?                      ¿Les comentarían a sus padres?                      En el pizarrón se escribirán las ideas que sugieren los niños respecto a qué harían ellos en el caso de vivir algo parecido a lo que le pasó a Luis. (15 minutos)</p> <p><b>Desarrollo:</b>                      Se conformarán equipos de trabajo con niños/as de diverso lugares de origen (si los hubiese) o que provengan de otra comunidad o colonia cercana. (10 minutos)                      Cada equipo contará con un círculo grande dividido en cuatro partes iguales, cada una referida a: Lengua, vestimenta, juegos y costumbres.                      Enseguida se proporcionarán algunos lápices de colores. (10 minutos)                      Se pedirá que comenten en el interior del equipo lo siguiente:                      ¿Qué juegos acostumbran jugar con sus hermanos y amigos en la comunidad de donde provienen?                      ¿Qué nuevos juegos han aprendido a partir de que han estado en diferentes comunidades?                      ¿Sus padres y abuelos hablan alguna lengua en particular?, ¿cuál es?, ¿algunos de ustedes la hablan?, ¿pueden compartir algunas palabras, por ejemplo: amigo, hermano, abuelo, u otras que sean de su interés.                      ¿Cómo se visten las personas que viven en su comunidad de origen? ¿Qué usan las mujeres y qué los hombres? ¿De qué manera celebran en su comunidad las fiestas tradicionales y cuáles son? ¿Son distintas a las que celebran en la comunidad en la que actualmente viven?                      ¿Qué otras actividades realizan las personas dentro de su comunidad?                      Se plantearán las preguntas a los equipos de manera constante y se escucharán con atención las aportaciones de cada uno. Será muy importante que se procure la participación de los niños/as en la actividad. (15 minutos)                      Conforme los equipos van comentando sus respuestas los compañeros irán registrando con dibujos o de la manera en que les sea posible, las aportaciones que cada uno está haciendo en el apartado que corresponda del círculo. (10 minutos)                      Una vez que hayan abordado los diferentes cuestionamientos y registrado sus respuestas en el círculo.                      Cada equipo compartirá a sus compañeros los registros que llevan a cabo en el círculo. (10 minutos)                      Al final cuando todos los equipos hayan comentado, se hará un cierre grupal en el cual se retomarán las aportaciones de cada equipo y se preguntará a los niños:</p>

	<p>¿Cómo se sintieron durante la actividad?          ¿Qué aprendieron de sus compañeros que no sabían?          ¿Se dieron cuenta que hay cosas que comparten con sus compañeros a pesar de provenir de distintas comunidades? (15 minutos)</p> <p><b>Final:</b>          Antes de finalizar se hará un hincapié a los niños/as de que el hecho de provenir de distintas comunidades y ser de manera diferente en algunos aspectos, aportan al grupo experiencias enriquecedoras con las que todos pueden aprender mucho.          Se les mencionará que en ocasiones las personas experimentan diferentes estados de ánimo a partir del trato que reciben de los demás, y los hacen sentir muy felices o muy tristes o enojados, dependiendo de cómo son tratados o se refieren a ellos, a veces por la condición física de alguna discapacidad, la forma de vestir o de hablar, si tiene un acento particular, por lo que es muy importante aprender a respetar a los demás tal y como son.          Por último se les pedirá que peguen en el salón de clases los círculos que elaborarán.          (10 minutos)</p>
Recurso	Colores de madera, marcadores, círculos grandes cortados en cartulina blanca y dividida en cuatro partes.
Evaluación	Portafolio de evidencias.

**Título del proyecto: “El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales”**

**Planeación de situaciones didácticas**

**Tema: Una fiesta de navidad en el asilo**

**Responsable. Teresa Palacios Neri**

**Sesión: 6**

Competencia:	Establece relaciones entre el presente y el pasado de su familia y comunidad a partir de objetos, situaciones cotidianas y prácticas culturales.
Campo formativo	Exploración y conocimiento del mundo
Aspecto	Cultura y vida social
Aprendizajes esperados	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comparte anécdotas de su historia personal a partir de lo que cuentan sus familiares y, de ser posible, con apoyo de fotografías y diarios personales y familiares.</li> <li>2. Comparte lo que sabe acerca de sus costumbres familiares y las de su comunidad.</li> </ol>
Secuencia didáctica.	<p><b>Apertura:</b> Se preguntará y dialogará con los niños acerca de la navidad, a fin de identificar que conocen al respecto. (10 minutos) Posteriormente se cuestionará sobre ¿Qué cosas han observado que ocurren en la comunidad últimamente, por qué en las tiendas hay muchos adornos?, ¿Qué es la navidad?, ¿Cómo se visten en esa temporada?, ¿Qué tipo de adornos y decorados se utilizan?, ¿En qué lugares se colocan?, ¿Qué hace la gente?, etcétera. (15 minutos) Se registrarán simultáneamente en una hoja de papel bond las opiniones de los niños/as durante el diálogo. (10 minutos)</p> <p><b>Desarrollo:</b> Los niños/as deberán investigar qué hace su familia en la noche o cena de navidad (podrá traer fotografías o cualquier otro tipo de apoyo gráfico). Dentro del salón de clases socializarán lo investigado, donde cada niño/a expondrá a sus compañeros la información. (15 minutos) Con la información recabada por los niños se hará un registro en una lámina con el fin de comparar datos. (10 minutos) Se tomarán acuerdos y se organizarán pequeños equipos para decorar el aula con motivo de la navidad. (15 minutos) Se cuestionará a los niños si consideran que todas las personas de la comunidad pasan la navidad de la misma manera. (10 minutos)</p> <p><b>Final:</b> Se propondrá a los niños/as organizar una fiesta navideña para las personas de un asilo. (5 minutos) Los niños/as deberán realizar los preparativos que surjan de acuerdo con las propuestas mencionadas por ellos mismos y se emitirán otras sugerencias, de ser necesarias. (15 minutos) Se llevará a cabo la fiesta navideña.</p>
Recursos	Papel bond, fotografías, dibujos y plumones.
Evaluación	Registro descriptivo.

**Título del proyecto: “El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales en el niño preescolar”**

**Planeación de situaciones didácticas**

**Tema: ¿Cómo es mi amigo?**

**Responsable. Teresa Palacios Neri**

**Sesión: 7**

Competencia	Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación, y la empatía
Campo formativo	Desarrollo personal y social.
Aspecto	Relaciones interpersonales
Aprendizajes esperados	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Habla sobre experiencias que pueden compartirse, y propician la escucha, el intercambio y la identificación entre pares.</li> <li>2. Habla sobre las características individuales y de grupo –físico, de género, lingüístico y étnico– que identifican a las personas y a sus culturas.</li> <li>3. Identifica que los seres humanos son distintos y que la participación de todos es importante para la vida en sociedad.</li> </ol>
Secuencia didáctica	<p><b>Apertura:</b> Al inicio de la actividad se presentará un video titulado “Hugo, un amigo con Asperger” (15 minutos) Posteriormente se preguntará a los niños/as sobre el video observado anteriormente, y cada uno responderá a la siguiente pregunta ¿Por qué Hugo tenía dificultad para hacer amigos?, (porque era diferente físicamente), luego se cuestionará a todos los alumnos en general si todos en el salón somos iguales, qué nos hace diferentes, todos podemos ser amigos aunque seamos diferentes ¿Por qué? (15 minutos) Cada niño seleccionará a un compañero para trabajar en parejas. ( 5 minutos)</p> <p><b>Desarrollo:</b> Cada uno dibujará la silueta de su compañero, recostándose sobre la hoja bond que se les repartirá. (10 minutos) Luego en ella dibujarán su cara, y lo que hace que su compañero sea especial, dibujarán las características positivas de sus compañeros. (15 minutos)</p> <p><b>Final:</b> Al finalizar la actividad los niños/as explicarán la silueta de su compañero, en donde mencionarán las cualidades de él, el resto del grupo podrá participar aumentando cualidades de su compañero que no se hayan mencionado. (15 minutos).</p>
Recursos	Hojas bond, plumones, crayolas.
Evaluación	Registro anecdótico.

**Título del proyecto: “El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales en el niño preescolar”**

**Planeación de situaciones didácticas**

**Tema: ¿Por qué son importantes los amigos?**

**Responsable. Teresa Palacios Neri**

**Sesión: 8**

Competencia	Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral
Campo formativo	Lenguaje y comunicación
Aspecto	Lenguaje oral
Aprendizajes esperados	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Expone información sobre un tópico, organizando cada vez mejor sus ideas y utilizando apoyos gráficos u objetos de su entorno.</li> <li>2. Intercambia opiniones y explica por qué está de acuerdo o no con lo que otros opinan sobre un tema.</li> </ol>
Secuencia didáctica	<p><b>Apertura:</b>                      Previamente se encargará a los niños que con ayuda de sus papás investiguen ¿Por qué son importantes los amigos?                      Se dará a cada niño/a una mitad de cartulina con la pregunta planteada, en la cual harán sus registros para exponerlos frente a sus compañeros. (15 minutos)</p> <p><b>Desarrollo:</b>                      Posteriormente se pedirá a los niños que muestren su tarea y expliquen la respuesta que le dieron a la pregunta. (15 minutos)                      Para no perder su atención conforme vayan pasando se harán preguntas como por ejemplo ¿Alguien más investigó lo mismo?, con el fin de comparar respuestas y opiniones de cada uno de ellos. (15 minutos)                      Al terminar las exposiciones los niños/as se trasladarán al salón de música en el cual se proyectará el video Pocoyo y “el valor de la amistad”, antes de comenzar se les dirá que observen el video con atención para ver si coinciden sus investigaciones con lo que se menciona en el salón de clases. (10 minutos)</p> <p><b>Final:</b>                      Para finalizar la actividad los niños/as regresarán al salón de clases, y conversarán sobre las actividades realizadas durante el día. (15 minutos)</p>
Recurso	Investigación de cada niño, video de Pocoyo “el valor de la amistad”
Evaluación	Diario de campo.

**Título del proyecto: “El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales”**

**Planeación de situaciones didácticas**

**Tema: Lo que mis manos pueden expresar**

**Responsable. Teresa Palacios Neri**

**Sesión: 9**

Competencia	Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en compañía del canto y de la música.
Campo formativo	Expresión y apreciación artística
Aspecto	Expresión corporal y apreciación de la danza
Aprendizajes esperados	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Descubre y crea nuevas formas de expresión por medio de su cuerpo.</li> <li>2. Expresa corporalmente las emociones que el canto y la música le despiertan.</li> </ol>
Secuencia didáctica	<p><b>Apertura:</b> Al comienzo de la actividad se pedirá a los niños/as que se acuesten en el piso, mientras escuchan música suave que propicie un clima de tranquilidad. (15 minutos) Se pedirá que cada uno comience a mover los brazos y las manos, al escuchar la música. (10 minutos) Posteriormente se les solicitará que se estiren hasta encontrar la mano de algún compañero, cuestionar a los pequeños sobre ¿qué pueden hacer con sus manos? (10 minutos) Se pedirá que se sienten con su respectiva pareja uniendo su espalda con la de su compañero y se les preguntará ¿en que pueden transformar sus manos y brazos? (10 minutos)</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se colocará una sábana blanca como si fuera un telón, de tal manera que los alumnos puedan estar parados atrás y que sólo sus manos y sus brazos se asomen, en el cual tratarán de hacer diversos movimientos. (15 minutos) Por cuartetos y con distinta música se pedirá que improvisen diversos movimientos, empleando manos y brazos. (10 minutos) Al término de la melodía se invitará a que cada uno decore sus manos con pintura o algún cosmético. (10 minutos) Los pequeños representarán con sus manos decoradas una melodía, (10 minutos) Al término de la melodía platicarán de forma breve la sensación que tuvieron al utilizar solamente sus brazos y manos. (10 minutos) La maestra proporcionará a cada niño un pedazo de cartón en el cual deberá marcar su mano derecha, decorarla y cortarla haciendo que cada dedo sea un personaje animado. (15 minutos) Después deberá pegar un palito de madera a cada mano para elaborar un títere de varilla. (5 minutos) Posteriormente se inventará una fábula la cual se narrará al grupo utilizando los títeres creados por los niños/as. (15 minutos)</p> <p><b>Final:</b> La actividad concluirá preguntando a los pequeños ¿Qué les pareció el trabajo realizado?, ¿Les gustó o no les gustó? (15 minutos)</p>
Recurso	Grabadora, Cd de música, sábana, cartón, palitos de madera, tijeras, resistol, diversos materiales para adornar
Evaluación	Portafolio de evidencias.

**Título del proyecto: “El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales en el niño preescolar”**

**Planeación de situaciones didácticas**

**Tema: Honesto o deshonesto**

**Responsable. Teresa Palacios Neri**

**Sesión: 10**

Competencia	Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y la comunidad.
Campo formativo	Exploración y conocimiento del mundo
Aspecto	Cultura y vida social
Aprendizajes esperados	1. Conversa sobre las tareas-responsabilidades que le toca cumplir en casa y en la escuela, y por qué es importante su participación en ellas.
Secuencia didáctica	<p><b>Inicio:</b> Se iniciará la actividad con la lectura del cuento “El pastorcito mentiroso” (15 minutos)</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se platicará acerca de los valores que como seres humanos se tienen. (10 minutos) Al término se hará una reflexión acerca del ¿Por qué es importante que existan los valores? (10 minutos) De acuerdo a la lectura del cuento se dará un énfasis especial al valor de la honestidad recalcando que este valor permite la existencia de una mejor convivencia entre las personas. (10 minutos) Posteriormente los niños/as harán un círculo de comunicación en el cual se hablará de los antivalores y lo que estos provocan en un grupo. (10 minutos) Para finalizar se cuestionará a los alumnos si es difícil ser honesto con los demás y por qué. (10 minutos)</p> <p><b>Final:</b> Se hará con los niños/as un listado de valores que deseen que siempre estén presentes en el salón de clases y se pegará en un lugar visible.</p>
Recurso	Cuento “El pastorcito mentiroso”, papel bond y plumones
Evaluación	Listas de cotejo.



### **3.5 Resultados obtenidos de las situaciones didácticas desarrolladas.**

Sesión 1. Acuerdos dentro del salón.

Los niños/as manifestaron interés a la actividad programada, su participación durante el desarrollo de la misma fue de manera continua y en un ambiente de colaboración. Con ello se logró una mayor interacción de los niños/as dentro del aula.

Sesión 2. ¿Qué sucede si agredo a mis compañeros?

Dentro de esta actividad los niños/as mostraron un interés peculiar, debido a que algunas veces se han sentido agredidos por los demás, dicha actividad ayudó a que cada uno de ellos reflexionara sobre lo que sienten sus compañeros/as cuando son tratados de manera inadecuada.

Sesión 3. Enviemos tarjetas de amistad.

Dentro de esta actividad los niños/as mostraron apoyo mutuo a sus compañeros, así como mayor participación e interés sobre lo que piensan y opinan sus compañeros de ellos mismos.

Sesión 4. Juegos tradicionales.

La participación de los padres de familia dentro de esta actividad aportó a los niños/as confianza, cabe destacar que los alumnos mostraron respeto e indagaron a sus compañeros lo expuesto para saber más acerca del tema.

Sesión 5. Aprendamos a respetarnos.

La actividad costó trabajo a los niños realizarla debido a que la mayor parte de los alumnos en algún momento se han sentido agredidos, cabe resaltar que durante el desarrollo de la misma los niños/as lograron comprender la importancia del por qué no es bueno discriminar a sus compañeros.

Sesión 6. Una fiesta de navidad en el asilo.

Este tipo de actividad permitió que los niños/as tuvieran una verdadera interacción social con personas ajenas a su entorno familiar, dentro de la misma los alumnos mostraron interés y respeto a lo que los adultos mayores les enseñaron.

Sesión 7 y 8. Referente al tema de la amistad.

Se obtuvo una mayor convivencia debido a la participación que hubo de los niños/as tanto de manera colectiva como individual, cabe señalar que dentro de la misma se respetaron reglas en dichas actividades los niños/as tuvieron la oportunidad de conocerse mejor entre compañeros.

Sesión 9. Lo que mis manos pueden expresar.

Esta actividad gustó mucho debido a que en ella los niños/as aprendieron que su cuerpo puede expresar mediante diversas formas lo que ellos quieren decir y no precisamente a través del lenguaje logramos entender lo que los demás nos quieren decir.

Sesión 10. Honesto o deshonesto.

La incorporación de valores dentro de la práctica docente ayuda a crear en los niños/as un ambiente más sano de colaboración y respeto.

### **3.6 Resultados generales obtenidos.**

Dentro de lo general se puede mencionar que el grupo Preescolar II del Centro Comunitario Ampliación Tepeximilpa a mi cargo, ha notado un gran avance dentro del aula escolar derivado de las actividades programadas en este trabajo de investigación con las cuales se logró que los niños/as.

- Trabajarán en colaborativo.
- Respetarán reglas y turnos para hablar.
- Los niños/as participaron en toda clase de juegos que involucran a otros niños/as.
- Integraron en sus juegos a diferentes compañeros que no precisamente fueron sus amigos de recreo.
- Lograron expresar sentimientos y emociones con facilidad.
- Los padres de familia tuvieron mayor participación dentro de las actividades de sus hijos y ponen más empeño en tareas escolares.
- La comunidad puso su granito de arena al buscar talleres y obras de teatro gratuitas para los niños, dichas obras de teatro van orientados a diferentes temas de interés educativo ejemplo de ello es el famoso bullying, así como talleres de desarrollo humano para niños/as y adultos, etc.
- El personal docente, comenzó a actualizarse en diversos temas relacionados con la educación.

Los resultados obtenidos a mi punto de vista fueron muy satisfactorios por lo logrado en cada una de las actividades, al principio no fue algo sencillo pero en el transcurso de la aplicación de situaciones didácticas programadas en el último capítulo la actitud de los niños/as fue cambiando a tal grado de poder interactuar en un ambiente armónico y saludable.

## **CONCLUSIÓN.**

La comunicación es considerada hoy en día para el ser humano un factor clave al facilitar la interacción del mismo con diversas personas fuera de su contexto escolar y familiar, es por ello que desde pequeños, dentro de las aulas escolares se debe fomentar la sana convivencia; a través de este trabajo se proponen situaciones didácticas encaminadas al juego, el cual es considerado dentro de los planes y programas de educación como un vínculo de suma importancia entre niños/as puesto que facilita su pronta integración de manera óptima con los demás, recordemos que el establecimiento de relaciones interpersonales juega un papel fundamental dentro de nuestra cultura social ya que es la base principal de toda actividad humana.

Con base a lo anterior se concibe al ser humano un sujeto social que vive y se desarrolla en un proceso de aprendizaje, el cual ocurre inmediatamente después del nacimiento al desenvolverse principalmente dentro de un núcleo familiar que le permite desarrollar las primeras experiencias sociales.

En segundo término la escuela, constituye, uno de los entornos más relevantes después de casa al considerarse como un agente más de socialización donde el niño va a aprender y desarrollar conductas de forma individual y colectiva, dentro de este aspecto se espera que aprendan normas y reglas sociales generadas por la interacción con sus iguales cabe destacar que estos factores le permitirán el sano desarrollo de sus habilidades y destrezas favoreciendo su lenguaje de una manera más fluida.

El rol primordial del juego dentro de las relaciones interpersonales, representa una oportunidad para que las niñas/os asuman papeles distintos y participen por igual en todas las actividades; con el fin de conocer la forma de ser y pensar de los demás ayudando a entender lo que cada uno vive y lo que siente, al promover en el aula la igualdad de oportunidades se favorece la aceptación de unos y otros.

## BIBLIOGRAFÍA

1. BODRAVA Elena, J.Leong Devora; Herramientas de la mente, el aprendizaje de la infancia desde la perspectiva de Vygotsky, Biblioteca para la Actualización del Docente, PEARSON Prentice hall
2. BRAVO Martín Carlos, Navarro Guzmán José I: Psicología del desarrollo para docentes. Ed, Pirámide, Madrid
3. DIAZ Vega, José Luis, El juguete y el juego en el desarrollo del niño, trillas, México, 1997.
4. Grupo de Educación Popular con Mujeres, AC; Contra la violencia eduquemos para la paz, por ti por mí y por todo el mundo, Programa de educación y género, México D.F mayo 2003
5. HERNANDEZ, Rojas. Gerardo. Paradigmas en psicología de la educación. Ed, Paidós, México, 1998
6. MALDONADO, Antonio. Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. España, Editorial del hombre 1987
7. MARIOTTI, Fabián. Diario de juegos, Ed trillas, México, 2010.
8. MARIOTTI, Fabián. Juegos y recreaciones; juegos en acción. México: Trillas, 2010.
9. OSTERRIETH, P: en psicología infantil. “La socialización por los iguales”. Madrid, Morata 1980. Pág. 129-134
10. Programa de estudios 2011. Guía para la educadora. Educación Básica. Preescolar. SEP, MEXICO, 2011.
11. YA L. Kolomisky; Psicología de las relaciones interpersonales en una colectividad infantil. Ed, roca 1984.

Citas de internet.

- 1- <http://www.latinweb.com.mx>.
- 2- <http://Unesdoc.unesco.org.com.mx>.
- 3- <http://Juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com>.
- 4- [http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Concepto\\_de\\_juego](http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Concepto_de_juego)
- 5- <http://reformaintegral.sep.gob.mx>.