



SECRETARIA
DE EDUCACION
PUBLICA Y CULTURA

SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA Y CULTURA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 25-B



“SOCIALIZACION EN PREESCOLAR MEDIANTE EL JUEGO INTERACTIVO”

TESIS

**PRESENTADA PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIATURA EN INTERVENCION EDUCATIVA**

**DIANE GUADALUPE CAÑEDO ALARCÓN
CHERYL LEYRA CASTILLO PÁEZ**

MAZATLAN SINALOA. ABRIL DE 2011.

INDICE

INTRODUCCION.....	1
JUSTIFICACION.....	4
OBJETIVOS.....	5
METODOLOGIA.....	6
CAPITULO I. LA EDUCACION PREESCOLAR.....	12
1.1 ¿Qué es la educación preescolar?.....	12
1.2 La reforma de la educación preescolar.....	13
1.3 El currículo en preescolar.....	15
1.4 Organización del programa de preescolar.....	16
1.4.1 Los campos formativos.....	16
1.4.2 Relación entre propósitos y campos formativos.....	16
1.5 Desarrollo de los campos formativos.....	17
1.5.1 Desarrollo personal y social.....	17
1.5.2 Lenguaje y comunicación.....	18
1.5.3 Pensamiento matemático.....	19
1.5.4 Exploración y conocimiento del mundo.....	19
1.5.5 Expresión y apreciación artística.....	20
1.5.6 Desarrollo físico y salud.....	21
1.6 Enfoques del programa de educación preescolar (PEP) 2004.....	21
CAPITULO II. EL VALOR DE LA SOCIALIZACION.....	23
2.1 La importancia de la socialización.....	24
2.2 Socialización en el aula.....	25
2.2.1 Integración.....	26
2.2.2 Interacción.....	26
2.2.3 Dialogo.....	27

2.2.4 La convivencia.....	27
2.2.5 Relaciones sociales.....	28
CAPITULO III. LOS NIÑOS Y SU DESARROLLO DE SOCIALIZACION EN PREESCOLAR.....	29
3.1 Interacción pedagógica.....	29
3.2 La importancia de la socialización.....	29
3.2.1 Fundamentación del programa (P.E.P).....	30
3.2.2 Organización del trabajo por proyectos.....	31
3.2.3 Bloques de juegos y actividades.....	32
3.2.4 Características del niño preescolar.....	33
3.2.5 Aspectos del desarrollo del educando.....	35
3.3 Necesidades e intereses en el niño preescolar.....	35
3.4 Teorías que subyacen el estudio del desarrollo del niño.....	36
3.5 La sociabilidad del educando.....	37
3.6 El proyecto y sus interacciones.....	38
3.6.1 Interacciones sociales.....	38
CAPITULO IV. REFERENTES TEORICOS Y CONCEPTUALES DEL JUEGO.....	42
4.1 El juego como metodología.....	42
4.2 Definiciones del juego.....	44
4.3 El juego y la socialización.....	47
4.4 Evolución ontogenética del juego.....	48
4.5 Clasificación del juego según Juan Delval.....	53
4.5.1 El juego de ejercicio.....	54
4.5.2 Juego simbólico.....	54
4.5.3 El juego de reglas.....	56
4.6 Tipos de juego.....	58

4.7 Relaciones entre los tipos de juego.....	61
4.8 Juego y libertad. El juego en Bally.....	62
4.9 Acción y significado del juego.....	65
4.10 Teorías del juego	71
CONCLUSIONES.....	74
BIBLIOGRAFIA.....	79
ANEXOS.....	82
ANEXOS 1. Galería de Fotos.....	82
ANEXOS 2. Entrevistas.....	87

INTRODUCCIÒN

Este documento es una tesis realizada con el fin de obtener el grado de Licenciadas en Intervención Educativa, realizado por compañeras de estudio las cuales compartimos el aula y el interés por este tema, por lo que conformamos un equipo de dos alumnas, nos dimos a la tarea de hacer el trabajo de investigación documental de lo que consideramos un tema de gran importancia como es la socialización en preescolar mediante el juego interactivo.

La decisión de desarrollar este tema fue porque nos dimos cuenta que existen muchas educadoras que prefieren utilizar la educación bancaria y no la educación estimulada a través del juego, ya que muchas de las veces las instituciones educativas privadas se basan en sus necesidades burocráticas y no en la de los niños en edades preescolares por ello es necesario hacer propuestas con el énfasis en la utilización de la educación lúdica.

Uno de los objetivos centrales de la educación preescolar, es lograr la socialización del niño, tratando de que se comunique con sus compañeros y maestros, debido a que es fundamental para el desarrollo del menor en el transcurso de su vida futura.

Este trabajo está pensado en los primeros años de educación, donde es una etapa inicial que se fortalece mediante diversas actividades el desarrollo emocional, físico y social del preescolar, contribuyendo a formar seres independientes, seguros de sí mismos, activos, reflexivos y capaces de vivir en sociedad.

Cuando hablamos de socialización nos referimos a todas las relaciones en la vida de las personas, su familia, el medio que les rodea y, por supuesto el medio escolar que favorecerá y propiciará la formación integral del educando. La socialización se inicia desde el momento en que el pequeño entra en contacto con otras personas, requiriendo de un ambiente que le brinde seguridad y estabilidad emocional.

Sabemos que para que el niño crezca sano en todos sus aspectos y su desarrollo sea completo, debe tener una buena educación desde el seno familiar, la cual nos apoya en nuestra labor docente para orientar las acciones de los niños de manera positiva permitiéndoles conocer sus capacidades, hábitos y sus relaciones tanto afectivas como sociales.

Por tal motivo, se ha elegido como objeto de estudio la socialización del niño en preescolar a través del juego, pretendiendo dar respuestas a varias interrogantes que forman parte del conocimiento.

La enseñanza preescolar es la primera educación institucionalizada que reciben la mayoría de los niños mexicanos; reconociendo que algunos de ellos tienen la necesidad y la posibilidad, desde los escasos meses de vida, de ingresar a las guarderías o estancias infantiles por ser hijos de madres trabajadoras derechohabientes.

Considerando estos elementos tan importantes para un buen desarrollo bio-social, del educando, he observado que en el grupo se manifiestan diferentes comportamientos como; actitudes individualistas, no permitiendo la participación de otros niños en la elaboración de diferentes actividades, en el desarrollo de las mismas, así como también la actuación separada del grupo, sin realizar intercambios de experiencias, mostrando ciertos desajustes al medio escolar, a las relaciones con sus padres, compañeros y con la educadora.

Consideramos que esta problemática surge porque son niños que no han asistido a ninguna otra institución escolar, son en su totalidad de nuevo ingreso, no han tenido la oportunidad de interactuar con otros de su misma edad en un ambiente escolarizado o con personas adultas ajenas a su medio familiar, presentando una falsa total de socialización.

Para el niño preescolar es importantísimo iniciar un proceso de acercamiento a nuevas experiencias sociales que lo lleven a una incorporación paulatina de las relaciones personales.

Como todos sabemos los seres humanos, por necesidad propiciamos las relaciones interpersonales, pero el niño al separarse de su ambiente familiar e incorporarse a una institución escolar, llega con miedos que para el, en ese momento, son desconocidos porque en su mundo solo existía su contexto familiar. Reflejando en su rostro una soledad infinita, un dolor enorme y un gran temor al ver que su madre o padre se alejan poco a poco de la escuela. Como maestras consideramos que en estos momentos para lograr la integración del niño a educación preescolar lo más importante es el proceso de socialización.

En el primer capítulo, el cual se titula que es la educación preescolar en el cual hablaremos sobre los fundamentos de la educación en preescolar, así como las características del programa de educación preescolar y de su organización.

En el capítulo dos se explica la importancia de la socialización, como se manifiesta dentro del aula, algunos elementos que la integran y definiciones muy relacionadas con el tema.

En el capítulo tres mencionamos que el desarrollo social y las relaciones con otros hacen posible la asimilación de la cultura y contribuyen al desarrollo afectivo, intelectual y físico del niño.

También nos habla de la importancia de la metodología por proyectos así como de la necesidad de tomar en cuenta diferentes bloques de juegos y actividades para el reforzamiento de la diversas actividades que se realicen, favoreciendo en forma global los aspectos de la dimensiones del desarrollo del niño en la edad preescolar.

Se menciona también la importancia de los padres de familia y la función del docente para el logro de los objetivos deseados, ya que el papel de ambos es muy importante y de gran trascendencia.

Explicamos la importancia de tomar en cuenta las aportaciones de Piaget, Vigotsky y Ausubel de los cuales sus teorías están centradas en el desarrollo cognoscitivo en donde el desarrollo es un proceso y de ellas se pueden obtener explicaciones sobre cómo se aprende.

En el cuarto capítulo se hace mención a los referentes conceptuales con relación al juego, abordamos definiciones, aplicamos teorías de juego y como el niño(a) se desenvuelve en su contexto a través del juego así como también la finalidad de la adquisición de un aprendizaje permanente.

La experiencia de este trabajo de intervención nos permitió ver un ángulo mas amplio de cómo es importante que el niño (a) interactúe y aprenda a través de estrategias o actividades didácticas innovadoras, para que se motive y muestre interés por aprender, conocer e investigar lo que se sucede en su entorno; es por ello que como interventoras educativas nos damos a la tarea de seguir preparándonos profesionalmente para dar una solución a las problemáticas que existe dentro de la educación inicial dentro de nuestro país.

Finalmente incluimos algunas conclusiones a las que llegamos después de haber realizado este trabajo, así como la bibliografía consultada que nos permitió conocer las diferentes fuentes. En la sección de los anexos del trabajo como evidencia del mismo exponemos documentos tales como fotografías, entrevistas, cuadros, esquemas, etc.

Para cerrar este primer apartado de la Introducción incluimos a continuación los siguientes incisos: A. Justificación, B. Objetivos que nos planteamos, C. Metodología y D. Contexto escolar que aplicamos la estrategia de intervención.

A.JUSTIFICACIÓN.

La socialización por medio del juego produce grandes beneficios en desarrollo cognitivo y social del niño, ya que les permite a ellos una mejor integración en el medio en el que se desarrollan, por ello cabe mencionar que los primeros años de vida de niño(a) son fundamentales para su futuro desarrollo. Este trabajo de investigación proporciona un análisis socioeducativo de los beneficios que se obtienen al momento de aplicar estrategias de intervención las cuales beneficiaran a los niños en la edad preescolar.

Cabe mencionar que la educación preescolar sin duda alguna es una etapa de las más importantes en el desarrollo de un niño (a), ya que el preescolar es uno de los principales agentes socializadores del niño porque empieza a socializar con diferentes personas que las que se encuentran en su hogar, el juego se utiliza como una estrategia de aprendizaje y socialización en la edad preescolar, por medio de él los niños aprenden, experimenta, exploran, socializan e interactúan con educadores, compañeros, padres etc.

Por ello, nos dimos cuenta que la educadora se basaba más en los libros teóricos que en actividades por medio del juego cabe mencionar que un niño (a) en edad preescolar le llama más la atención aprender a base del juego, que por medio del método bancario o metódico.

Lo que observamos dentro de las diferentes aulas de preescolar que se encuentran dentro de la comunidad que realizamos nuestro trabajo de investigación, así como las misma educadora en preescolar que se encuentra frente al grupo coincidimos la importancia que tienen el juego en el desarrollo cognitivo y socioeducativo en el niño, las educadoras nos plantearon que: “las instituciones privadas no les permiten planear de acuerdo a las necesidades de los niños sino a los objetivos que la misma instituciones les exige por ello les dan mayor prioridad a la educación bancaria que a la educación lúdica”.

Nuestra investigación servirá principalmente para los términos socioeducativo, ya que nuestro fin es tomar conciencia de la necesidad de que la educadora realice su trabajo por medio del juego.

B.OBJETIVOS

Revisar el tema de la socialización documentalmente con una perspectiva teórica y metodológica, como parte esencial en el desarrollo de la personalidad del niño, que respete sus intereses y necesidades dentro del proceso cognitivo en que se encuentre.

Reflexionar sobre la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica que favorece el aprendizaje en el aula de preescolar.

Exponer las inquietudes y necesidades que nos manifestaron las maestras de preescolar ante la problemática de no poder realizar libremente los enfoques constructivista en las que apliquen estrategias del juego y así poder detectar las causas que originan problemas y dificultades que se presenten dentro del aula conforme a las necesidades de los niños.

C.METODOLOGIA.

Este trabajo de tesis lo hicimos con actividades que nos permitieron abordar los objetivos planteados con una perspectiva metodológica que contuvo 3 etapas:

1. Una revisión bibliográfica y documental tanto en bibliotecas virtuales y tradicionales no virtuales sobre el tema y los trabajos sobre estado del arte,
2. Una revisión de campo. En este trabajo de investigación la metodología aplicada en campo se realizó en la comunidad John F. Kennedy la cual referimos a continuación de los siguientes apartados.
3. Un análisis reflexivo sobre la socialización y las formas como se aborda en las aulas de preescolar.

1. Revisión bibliográfica.

Para la revisión bibliográfica para el desarrollo de esta investigación nos apoyamos en material bibliográfico en el cual sustentara la base de datos obtenidos durante nuestra investigación de campo nos basamos en libros, bibliografías, enciclopedias y páginas de internet, dicha información nos permitió construir el marco teórico donde se mencionan los referentes teóricos utilizados para el desarrollo de este proyecto de investigación.

2. Revisión de campo.

Una revisión de campo sobre la importancia de la socialización en preescolar mediante el juego, nos dimos a la tarea de indagar dentro de las aulas de dicha comunidad ya que una de nuestras compañeras de esta investigación se encuentra laborando dentro de una aula de preescolar y se empezaron hacer trabajo de observación en las cuatro diferentes aulas de preescolar observando a las educadoras y la importancia que se le da al juego como el principal agente socializador en la edad preescolar.

3. Análisis reflexivo.

Se aplicaron diversas técnicas para la obtención de datos, una de las principales para este trabajo fueron las entrevistas realizadas a las educadoras de esta comunidad y la observación dentro de las aulas.

Diseñamos una estrategia de intervención educativa en la cual incluye la socialización en preescolar mediante el juego interactivo, empezamos por la observación del trabajo de la educadoras y de la comunidad en la que el niño(a) se desarrolla, la cuál nos permitió elaborar el planteamiento del problema.

Posteriormente realizamos actividades en las cuales incluían la realización de juegos educativos que estimularan la socialización en los niños de edad preescolar las cuales las aplicamos a lo largo de nuestra investigación. Para finalizar analizamos los resultados obtenidos para así poder determinar el logro de los objetivos planteados.

D. Contexto escolar. (Aspecto socio-culturales y geográficos)

Con el objetivo de conocer el medio el medio sociocultural de los educandos del jardín de niños en el cual realizamos práctica de campo nos dimos a la tarea de buscar información sobre los aspectos socioculturales y geográficos

La influencia del medio en el individuo es un factor determinante en su desarrollo bio-social, facilitando u obstruyendo su desenvolvimiento en las diferentes fases de su vida.

El niño preescolar trae consigo al integrarse al jardín parte de la influencia donde fue su desarrollo temprano, no es lo mismo un niño que vive en zonas de alto desarrollo urbano que uno que carece hasta de los servicios más elementales.

Es por eso que consideramos necesarios estos aspectos como punto de partida para la investigación a desarrollar. Para la elaboración de la tesina se inicio haciendo una pequeña investigación acerca de la contextualización de la comunidad en la cual describimos a continuación.

a. Ubicación.

Esta tesis basada en el trabajo de campo que se desarrollo en el jardín de niños John F. Kennedy ubicado en la calle Felipe Ángeles #300, Fracc. San Carlos.

b..Un poco de historia.

Los terrenos comprendidos en lo que hoy es la Colonia San Carlos, en tiempo pasado no eran conocidos como tales sino que eran prioridad de una prestigiada familia, quienes contaban con bastas extensiones de terrenos.

En el año de 1935 se solicito al gobierno del estado la donación de tierras por carecer de ellas para cubrir sus necesidades, de un espacio para vivienda digna.

El efecto resolutive se confirma en el fallo dictado en la fecha 16 de julio de 1936.Siendo esto una gran oportunidad para todas aquellas personas que no tenían donde construir un hogar.

Las características de este asentamiento, tenían el 70% de paredes de ladrillos, techo de concreto y piso de cemento, el 30% restante eran sus paredes de bloque, sus techos de lámina y sus pisos de tierra.

Actualmente esta institución está ubicada en una comunidad urbanizada totalmente que cuenta con todos los servicios, ya que se encuentra rodeado de un nivel de casas de clase media.

c. Influencias culturales.

La participación en Fiestas de carnaval, desfiles conmemorativos kermeses. Entre las costumbres que se destacan en esta localidad está la de la quema de judas, en los días de semana santa.

Consiste en la fabricación de un mono, comúnmente personaje que esté de moda, es de aserrín y cohetes. El muñeco es paseado por las calles, para posteriormente ser colgado e incinerado en el lugar de mayor arraigo popular.

d. Nivel socio-económico y fuentes de trabajo

El nivel de vida de esta localidad es medio. Los empleos más comunes son, la albañilería, empleados de fábricas y otros empleos.

El 90% de las personas trabajan tanto hombre como mujeres, les ayuda mucho el vivir en la ciudad para poder tener trabajo estable.

e. Índice de escolaridad de los padres de familia.

Su índice de preparación es hasta Licenciatura 40%, preparatoria 50%, secundaria 50%, primaria 70%, incompleta 6% y el 4% analfabetas. Todos estos datos fueron proporcionados por Caritina Villela, asistente del programa ISEA.

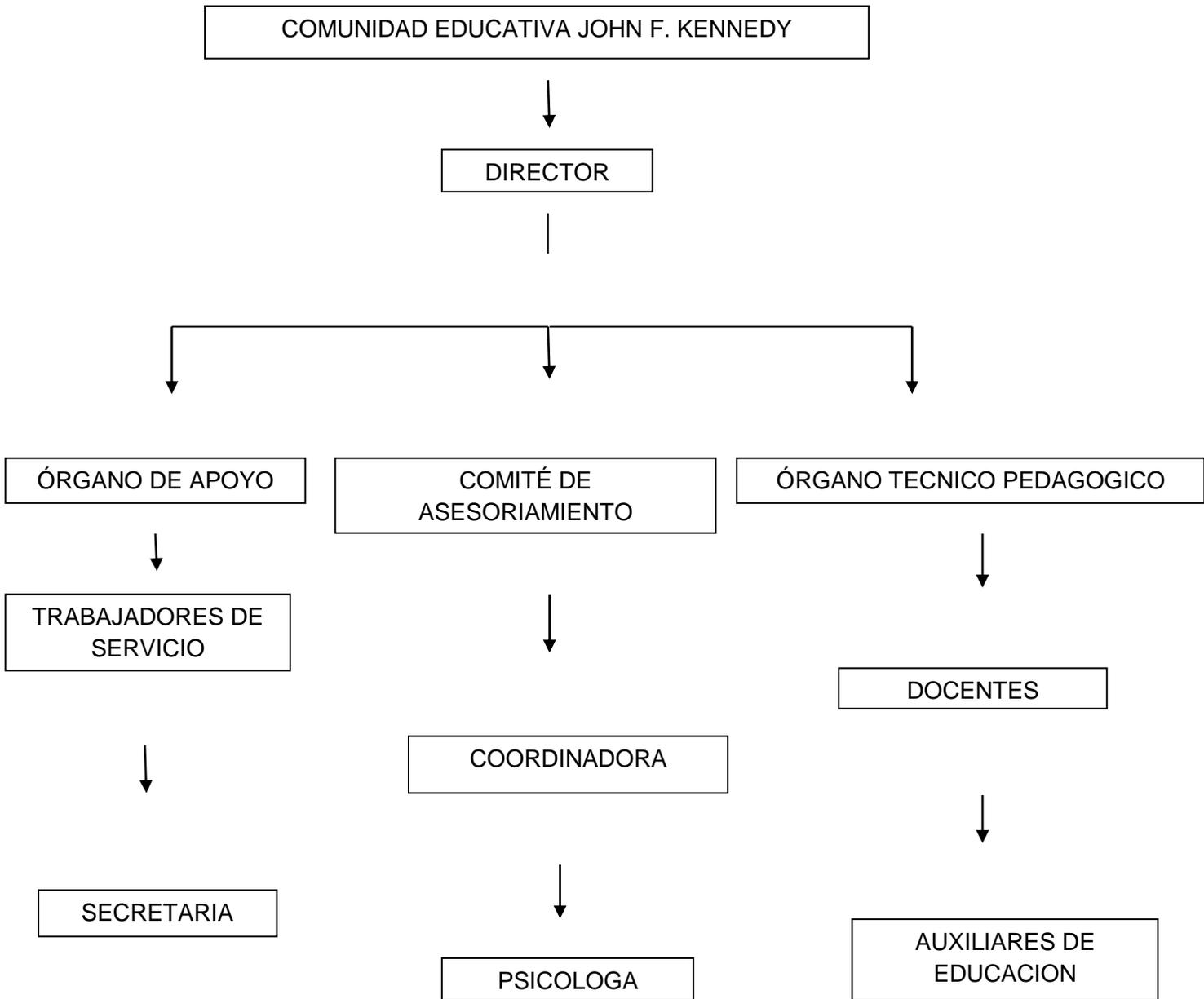
En lo que refiere al colegio debido al aumento de población escolar fue necesaria la construcción de dos aulas didácticas más, para brindar una mejor educación y sobre todo de calidad.

Las relaciones entre el personal docente son buenas, existe compañerismo y disposición para llevar a cabo las actividades de proyección a la Localidad y las escolares principalmente.

f) Organigrama de la institución.

El jardín de niños John F. Kennedy está integrada por un personal que lo atiende de acuerdo al siguiente organigrama:

1 Director de preescolar	1 Maestro de computación.
1 Coordinadora educativa	1 Maestro de ingles.
1 Psicóloga	1 Maestro de educación física.
4 Educadoras	1 maestro de educación artística.
4 Auxiliares	2 Personal de intendencia.



CAPITULO I

LA EDUCACION PREESCOLAR

Este capítulo contiene una revisión bibliográfica basada en el programa de educación preescolar (PEP 2004) que contiene 6 incisos: A) ¿Qué es la educación preescolar? B) La reforma de la educación preescolar C) El currículo en preescolar D) Organización del programa escolar E) Desarrollo de los campos formativos F) Enfoques del programa de educación preescolar (PEP 2004).

1.1 ¿Qué es la educación preescolar?

La educación es un derecho fundamental garantizado por la constitución política de nuestro país. El artículo 3ero constitucional establece que la educación que imparte el estado “tendera desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentara en el, a la vez, el amor a la patria y la consciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia “.1

La educación preescolar es importante para el desenvolvimiento personal y social. Se desarrolla su identidad personal, adquieren capacidades fundamentales y aprenden las maneras básicas para integrar a la vida social y así desarrollar su potencialidad de aprendizaje.

De acuerdo con la Secretaria de Educación Pública (SEP) está escrito en el PEP 2004, desea que el niño de preescolar adquiera experiencias que desarrollen sus procesos de aprendizaje y desarrolle un sentido positivo de autonomía y de iniciativa de sí mismo; aprendiendo a controlar sus emociones y su disposición de aprender y lograr su realización de actividades individuales y de colaboración.

La educación preescolar tiene la perspectiva para saber lo que los niños saben y sobre lo que pueden aprender siempre y cuando se involucren en experiencias

¹ Secretaria de Educación Pública. Programa de educación preescolar 2004 pag.16

educativas, así como retos y capacidades de acción en diversas situaciones. Además que sean capaces de asumir roles distintos en un juego, saber trabajar en compañía y resolver conflictos a través de dialogo; también reconocer, respetar las reglas de convivencia en el mundo donde se desenvuelvan.

El jardín de niños es un espacio propicio para que los niños convivan con sus pares y con adultos y participen en eventos comunicativos más ricos y variados que los del ámbito familiar e igualmente propician una serie de aprendizajes relativos a la convivencia social.

En la educación preescolar se adquiere también confianza para expresar y así mejorar su capacidad de escuchar, ampliar su vocabulario y así enriquecer su lenguaje oral para comunicarse en varias situaciones en la que se le vayan presentando; como también comprender algunas funciones del lenguaje escrito y reconocer que hay culturas de distintos rasgos culturales (lenguaje, tradición, formas de ser y de actuar) y compartan experiencias en su vida familiar (valores, responsabilidades, etc.).

La educación preescolar tiene el propósito mediante el diseño de situaciones didácticas a través de campos formativos y de competencias el niño potencialice su aprendizaje, que están escritos en el programa de Educación Preescolar²

1.2 La reforma de la educación preescolar.

La reforma de la educación preescolar, realizada en 2004 se sustenta en la necesidad de tomar en cuenta los aportes recientes de la investigación sobre el desarrollo y aprendizajes infantiles, de modo que en la escuela los niños pequeños tengan oportunidades para continuar desarrollando las capacidades que ya poseen (de pensamiento, lenguaje, relaciones interpersonales, entre otras).

^{2 2} Secretaria de Educación Pública. Programa de educación preescolar 2004.

La reforma curricular de la educación preescolar tiene como finalidad contribuir a la transformación y al mejoramiento de las prácticas pedagógicas y de las concepciones que las sustentan (creencias sobre como son y aprenden los niños pequeños y cuál es la función de la educación preescolar), de modo que los pequeños desarrollen las competencias cognitivas y socio afectivas que son la base para el aprendizaje permanente.

El propósito central de la reforma curricular de este nivel educativo ha sido la transformación y el mejoramiento de las prácticas pedagógicas, orientándolas a favorecer en los niños el desarrollo de competencias; ello implica cambios en las concepciones que por mucho tiempo han predominado acerca de los niños pequeños, sus procesos de desarrollo y aprendizaje y, en consecuencia, acerca de lo que corresponde a la escuela hacer para favorecer aprendizajes.

La reforma está en marcha y existen avances importantes; sin embargo, los ritmos y niveles de comprensión, apropiación y aplicación del Programa varían entre modalidades, entidades, zona escolares y aun entre planteles, debido a la diversidad de condiciones en que se desarrollan el proceso de implementación.

La educación preescolar es fundamental en los procesos de desarrollo y aprendizaje de los niños pequeños y la escuela debe ofrecer a todos oportunidades formativas de calidad, independientemente de sus diferencias socioeconómicas y culturales; esto a partir del reconocimiento de las capacidades y potencialidades que poseen desde edades muy temprana. Por esta razón, no basta con que los niños pequeños asistan a la escuela, se requiere que esta asegure el desarrollo de sus capacidades de pensamiento, que constituyen la base del aprendizaje permanente y de la acción creativa y eficaz en diversas situaciones sociales.

Con la obligatoriedad del preescolar se puso en marcha y se está impulsando una reforma pedagógica de este nivel educativo, al fin de que los niños vivan una experiencia formativa para desarrollar sus competencias intelectuales y socio afectivas.

La transformación de las prácticas educativas tradicionales es el principal objetivo de la reforma y, en relación con ello, las docentes de educación preescolar se

encuentran en un proceso de formación que implica cambios en sus concepciones y formas de trabajo. Los esfuerzos por dar cumplimiento al mandato de ley que hace obligatorio el preescolar ha tenido implicaciones no solo en el incremento de la matrícula y la operación del servicio en general, sino en el trabajo pedagógico de los docentes de educación preescolar. Además, aun se ve afectado el derecho de muchos niños y niñas para acceder a la educación básica de calidad desde edades tempranas.

Las tendencias actuales en acciones de desarrollo humano plantean que la educación a edades tempranas representa una excelente oportunidad para sentar las bases de una sólida formación de los individuos, y eficientemente ejecutada resulta social y económicamente muy rentable, sobre todo si se orienta a las poblaciones de desventaja, ya que esto previene rezagos educativos. Los costos sociales y económicos que representa el revertir los rezagos educativos son muy altos.

1.3 El currículo en preescolar

Empezaremos por definir lo que es un currículo; en términos generales, se entiende por currículo el conjunto de contenidos, ordenados en función de una particular concepción de enseñanza, que incluye orientaciones o sugerencias didácticas y criterios de evaluación, con la finalidad de promover el desarrollo y el aprendizaje de los alumnos.” Por ello, el currículo debe ser congruente con los procesos de desarrollo y de aprendizaje de los niños y los adolescentes, pertinente a las necesidades educativas de los alumnos, relevante a las demandas y necesidades sociales”.³

La principal finalidad que tiene el currículo en preescolar es que dicha educación favorezca la experiencia educativa y sea de mayor calidad para los niños(as), optando por una programa que establezca objetivos fundamentales tomando en cuenta la diversidad cultural, regional, cuyas características permitan la aplicación flexible según las circunstancias de las regiones y las localidades del país.

³ Plan de estudio 2009 educación básica primaria; 33

El propósito del programa de educación preescolar tiene como fundamento la formación integral, así como el jardín de niños debe garantizar a los pequeños la participación de las diversas experiencias educativas que les permitan desarrollar las competencias sociales y cognitivas.

Por lo tanto el programa de preescolar esta centrado en competencias; “una competencia es un conjunto de capacidades que in incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizajes y que se manifiestan en su desempeños y situaciones y contextos diversos”⁴

1.4 Organización del programa de preescolar

1.4.1 Los campos formativos

El programa esta constituido por campos formativos los cuales están documentados en el mapa curricular de la educación básica, lo cual se define para dar cumplimiento al perfil de egresado de la educación básica y así se relacione entre si, es decir, a partir de la reforma integral de la educación básica, se articula las asignaturas de los currículos de preescolar, primaria y secundaria.

Estos tres programas están basados por los cuatros campos formativos de la educación básica: lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y comprensión del mundo natural y social, y desarrollo personal y para la convivencia; se vincula entre si, y las asignaturas por la naturaleza de los enfoques, propósitos y contenidos que promueven a lo largo de la educación básica (ver cuadro1)

1.4.2 La relación entre propósito y campos formativos

^{4 4} Secretaria de Educación Pública. Programa de educación preescolar 2004

Los propósitos fundamentales son las competencias que se esperan que los niños logren a lo largo de su educación preescolar.

Los procesos de desarrollo y aprendizaje participan en experiencias educativas, así como los niños pone en juego un conjunto de capacidades de distintos orden (social, afectivo, cognitivo, lenguaje, físico y motriz) que se esfuerzan entre sí.

En general el aprendizaje de los niños se extiende en distintos campos de desarrollo humano, sin embargo según el tipo de actividades en la que el niño participe, el aprendizaje puede enfocarse de manera particular o algún campo formativo que cubra las necesidades del niño y se adapte a cada actividad realizada.

1.5 Desarrollo de los campos formativos

El programa de preescolar esta organizado por campos formativos. Cada campo formativo tiene como finalidad que se logren las competencias propuestas a lo largo del siglo escolar así como los alumnos lo logren en el transcurso de su educación preescolar. Por ello los campos formativos son agrupados en 6 aspectos: 1. Desarrollo personal y social. 2. Lenguaje y comunicación. 3. Pensamiento matemático. 4. Exploración y conocimiento del mundo. 5. Expresión y apreciación artísticas. 6. Desarrollo físico y salud.

Con la finalidad de ser explicitas la condiciones que favorecen el logre de los propósitos fundamentales, el programa incluye una serie de principios pedagógicos, así como los criterios que han de tomarse en cuenta para la planificación, el desarrollo y la elaboración del trabajo educativo. A continuación se dará una breve descripción de los diferentes campos formativos.

1.5.1 Desarrollo personal y social

Se refiere a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de identidad personal y de las competencias emocionales y sociales. La

compresión y regulación de las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales son los procesos estrechamente relacionados, en los cuales las niñas y los niños logran un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social.

- **Competencias:** Se organizan en dos campos identidad personal y autonomía y relaciones interpersonales. Mencionaremos 2 características de cada aspecto que compone el campo formativo.
- **Identidad personal y autonomía:** Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeros y compañeras. Adquiere consciencia de su propias necesidades, punto de vista y sentimientos, y desarrollan su sensibilidad asía las necesidades, punto de vistas y sentimientos de otros. etc.
- **Relaciones interpersonales:** Acepta a sus compañeros y compañeras como son y comprenden que todos tienen los mismos derechos, y también persisten responsabilidades que deben asumir. Comprende que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, culturas y creencias que deben ser tratadas con respecto.etc.

1.5.2 Lenguaje y comunicación

El lenguaje es una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva. Es, al mismo tiempo la herramienta fundamental para integrarse a su cultura y acceder al conocimiento de otras culturas, para interactuar en sociedad y, en el más amplio sentido, para aprender. El lenguaje se usa para establecer y mantener relaciones interpersonales, para expresar sentimientos y deseos, para manifestar, intercambiar, confrontar, defender y proponer ideas y opiniones y valorar las de otros.

- **Competencias:** Se organizan en dos campos, lenguaje oral y lenguaje escrito. Mencionaremos 2 características de cada aspecto que compone el campo formativo

- **Lenguaje oral:** Comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje oral. Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.
- **Lenguaje escrito:** Conoce diversos portadores de texto identifica par que sirve. Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura. Etc.

1.5.3 Pensamiento matemático

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

- **Competencias:** Se organizan en dos campos, número y forma, espacio y medida. Mencionaremos 2 características de cada aspecto que compone el campo formativo.
- **Números:** Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo. Plantea y resuelve problemas de situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.etc.
- **Forma, espacio y medida:** Reconoce y nombra características de objetos, figuras y cuerpos geométricos. Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación especial.etc.

1.5.4 Exploración y conocimiento del mundo

Favorecer el desarrollo de las capacidades y actitudes que caracterizan al pensamiento reflexión, mediante experiencias que le permitan aprender sobre el mundo

natural y social. Reconocimiento de los niños, por el contacto directo del ambiente natural y familiar

- **Competencias:** Se organizan en dos campos, mundo natural, cultura y vida social. Mencionaremos 2 características de cada aspecto que compone el campo formativo.
- **Mundo natural:** Observa seres vivos y elementos de la naturaleza y lo que ocurre en fenómenos naturales. Formula preguntas expresa su curiosidad y su interés por saber más acerca de los seres vivos y el mundo natural. etc.
- **Cultura y vida social:** 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 algunas características de la cultura propia y otras culturas.etc.

1.5.5 Expresión y apreciación artística

Orientado a potenciar en las niñas y niños la sensibilidad, la iniciativa, la curiosidad, la espontaneidad, la 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.

- **Competencias:** Se organizan en dos campos, expresión y apreciación musical, expresión corporal y apreciación de la danza, expresión y apreciación plástica y expresión dramática y apreciación teatral. Mencionaremos 2 características de cada aspecto que compone el campo formativo
- **Expresión y apreciación musical:** Interpreta canciones, la crea y las acompaña con instrumentos musicales convencionales o hechos por él. etc.

- **Expresión corporal y apreciación de la danza:** Se expresa por medio del cuerpo en diferentes situaciones con acompañamiento del canto y de la música. etc.
- **Expresión y apreciación plástica:** Comunica y expresa creativamente ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados. etc.
- **Expresión dramática y apreciación teatral:** Representa personajes y situaciones reales o imaginarias mediante el juego y la expresión dramática. etc.

1.5.6 Desarrollo físico y salud

El desarrollo físico de las niñas y de los niños están involucrados el movimiento y la locomoción, la estabilidad y el equilibrio, la manipulación, la proyección y la recepción como capacidades motrices.

- **Competencias:** Se organiza en dos campos, coordinación, fuerza y equilibrio y promoción de la salud. Mencionaremos 2 características de cada aspecto que compone el campo formativo.
- **Coordinación, fuerza y equilibrio:** Mantiene el equilibrio y control del movimiento que implica fuerzas, resistencias, flexibilidad he impulso, en juegos y actividades de ejercicios físicos. etc.
- **Promoción de la salud:** Práctica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella etc.

1.6 Enfoques del Programa de educación Preescolar (PEP) 2004

Los enfoques que sugiere el programa de educación preescolar, contienen información valiosa sobre la situación actual de la educación preescolar en México. La educación preescolar que se brinda a las niñas y niños mexicanos, como los demás niveles educativos, ha transitado por una serie de cambios curriculares; hoy la SEP cuenta con una diversidad metodológica, proyectos, rincones, talleres y unidades didácticas y con seis campos formativos y con competencias a desarrollar en la educación preescolar obligatoria.

MAPA CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

CAMPOS FORMATIVOS PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA	PREESCOLAR			PRIMARIA						SECUNDARIA		
	1°	2°	3°	1°	2°	3°	4°	5°	6°	1°	2°	3°
Lenguaje y comunicación	Lenguaje y comunicación			Español						Español I, II y III		
		Asignatura Estatal: lengua adicional		Asignatura Estatal: lengua adicional						Lenguas extranjeras I, II y III		
Pensamiento matemático	Pensamiento matemático			Matemáticas						Matemáticas I, II y III		
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Exploración y conocimiento del mundo			Exploración de la Naturaleza y la Sociedad*	Ciencias Naturales*				Ciencias I (énfasis en Biología)	Ciencias II (énfasis en Física)	Ciencias III (énfasis en Química)	
	Desarrollo físico y salud				Estudio de la Entidad donde Vivo*	Geografía*		Tecnología I, II y III				
						Historia*	Historia I y II		Geografía de México y del Mundo			
							Asignatura Estatal					
Desarrollo personal y para la convivencia	Desarrollo personal y social			Formación Cívica y Ética**						Formación Cívica y Ética I y II		
				Educación Física**						Orientación y Tutoría I, II y III		
				Educación Artística**						Educación Física I, II y III		
	Expresión y apreciación artística									Artes: Música, Danza, Teatro, o Artes Visuales		

* Incluyen contenidos del campo de la tecnología. ** Se establecen vínculos formativos con Ciencias Naturales, Geografía e Historia.

CAPITULO II

EL VALOR DE LA SOCIALIZACION

A este capítulo le hemos llamado el valor de la socialización, porque dentro de la educación le damos a la socialización un lugar importante. Para iniciar es necesario mencionar los diferentes enfoques que hay respecto a la socialización; el enfoque psicoanalítico, el conductista, el sociológico, el desarrollo del juicio moral, el socio cognitivo, además de los enfoques analíticos-reflexivos (también llamados cognitivos-evolutivos), los afectivos y el aprendizaje para la acción y la convivencia.

En este trabajo consideramos los enfoques analíticos-reflexivos, por su importancia para el desarrollo integral del niño, algunos autores las manejan como dimensiones del ser humano, las cuales podemos impartir de manera integrada en cada competencia, las dimensiones son las siguientes.

En la dimensión cognitiva: la reflexión, el análisis, la creatividad, el juicio crítico.

En la dimensión afectivo social: la comunicación de los sentimientos y emociones; es decir, que expresen lo que sienten, lo que prefieren, lo que les gusta y disgusta, lo que los hace felices, etc.

Y en la dimensión activa: la práctica y la experiencia de vivencias de experiencias significativas que los lleven a la realización de sus ideas y sentimientos, y a la convivencia armónica con sus semejantes y el mundo que les rodea ".⁵

"Todos aquellos factores o criterios que participan en la toma de decisiones; tienen relación con lo que se considera más importante en la vida.... Son procesos que

⁵ SILVIA Castilla, Laura Delfina, Margarita Taddei y Ruth Arriaga Velasco. Viviendo con nuestro con nuestros valores. P. 48.

entran en el juego durante el análisis e interpretación de la realidad personal, social y física”.⁶

Por lo tanto, la socialización tiene un valor importante en el proceso educativo, en el aprendizaje, y la adaptación, los niños al relacionarse, al interactuar, comunicarse y convivir, van creciendo en conocimiento y afectividad, que son rasgos necesarios en la vida de un ser humano para vivir en sociedad, además que van adquiriendo y jerarquizando sus comportamientos, los cuales a futuro le facilitaran tener un buen desempeño, que les permitirá obtener beneficios propios y también para los demás.

Por lo anterior, es importante lograr que se lleve a cabo la socialización entre los escolares, lo cual explicamos a continuación:

2.1 La importancia de la socialización

La socialización es fundamental para desarrollar el desarrollo integral en los niño, se requiere que adquieran conocimientos y sean capaces de relacionarse con los demás, para su plena adaptación a la sociedad, en la cual están inmersos; Wallon hizo mayor hincapié en los aspectos afectivos y sociales del desarrollo, dice que “el ambiente social se superpone al ambiente natural y se convierte en un medio necesario de acción sobre el”,⁷ es decir, que el entorno donde se desenvuelve la persona, ejerce influencia sobre ella, en su forma de pensar y actuar.

La socialización es un proceso que transforma al individuo biológico, en un individuo social por medio de la transmisión del aprendizaje que se da a través de las institución, que forman a la sociedad, la familia primero y después la escuela, lo cual facilita la adquisición de actitudes, creencias y conductas, por los intercambios sociales, H. Wallon recalca “la importancia de los intercambios sociales para el niño en la edad

⁶ GARZA y PATIÑO. Citado en: Viviendo con nuestros valores. P.22.

⁷ WALLON, HENRY. La vida mental. P.108.

escolar primaria y los beneficios que le reporta...”,⁸ el hombre aprende frente a sus semejantes, en interacción y comunicación con ellos, ayudándole a desarrollar su conocimiento con el intercambio de ideas, pues se va enriqueciendo de las aportaciones de los otros, así como, su forma de actuar por la influencia que ejerce sobre el ámbito donde se desarrolla, por lo consiguiente, “ la socialización consiste, sobre todo, en la adopción de actitudes y valores adecuados. Comienza en la familia, donde el niño encuentra la primera representación de la cultura, pero continúa durante toda su vida.”⁹ Es por todo esto, que es fundamental que el niño aprenda a relacionarse, adquiriendo actitudes positivas, que le ayuden a crear criterios propios para su beneficio y el de los demás, contribuyendo a la formación de una mejor sociedad.

2.2 Socialización en el aula

La socialización se da en el aula mediante la interacción, el diálogo, la convivencia entre el alumno y el docente, creando un ambiente propicio de participación para el proceso enseñanza aprendizaje y desarrollo social de los alumnos; es una manera de transmitir y construir conocimientos a través de las relaciones personales, es un medio que facilita expresar, intercambiar ideas y la formación de su propio criterio.

Por lo anterior, hacemos referencia a que el ser humano está formado de materia, pensamientos y sentimientos, por lo cual su formación debe ser tanto en lo cognitivo como lo afectivo, Wallon dice “el niño que siente va camino al niño que piensa”,¹⁰ el infante, es un ser que está abierto a recibir; el afecto, las actitudes positivas que se le den, son los criterios que el se forma de lo que debe ser y su

⁸ DE AJURIAGUERRA, J. “Estadios del desarrollo según H. Wallon”, en: UPN. El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. P. 29.

⁹ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Derechos y valores para la niñez mexicana. P. 82.

¹⁰ DE AJURIAGUERRA, J. “El desarrollo infantil según la psicología genética”, en UPN. El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. P.27.

pensamiento en el futuro, por lo cual, la educación debe darse “no solo en sentido cognoscitivo, sino además en lo social, dando por normas, valores y emociones...”, ¹¹si se le enseña y aprende a compartir, ayudar, a ser sensible ante los sufrimientos de los demás, a expresar sus ideas y realizarlas, es lo que llevara a cabo; tomando en cuenta, que el ser humano es un ser social por naturaleza, que aprende en su practica con el contacto de los demás, se deben aprovechar las situaciones de la vida cotidiana en el aula, al fin de identificar las diferentes circunstancias que propicien la reflexión y el dialogo, en las diferentes competencias o campos formativos.

Considerando lo antes mencionado para tener mas claridad sobre lo que se ha estado tratando, es necesario definir a continuación lo que es la integración, la interacción, el dialogo, la convivencia y las relaciones sociales que forman parte de la socialización y ayudan a que esta se lleve a cabo con los alumnos dentro y fuera del grupo.

2.2.1 Integración

La integración es la acción o afecto de integrar, es decir, son las personas que componen un grupo formando parte en el, de manera activa, trabajando conjuntamente, participando y colaborando para el beneficio del mismo. Dentro de un grupo es necesaria, sin ella se presentan divisiones, por lo cual se dificultan las actividades y las relaciones entre los alumnos provocando conflictos, la integración es una parte importante de la socialización.

2.2.2 Interacción

Es una acción reciproca con el propósito de influirse positivamente, en este caso es la relación que tienen el profesor ante el grupo de alumnos y los alumnos entre si, “psicólogos y pedagogos han considerado la interacción profesor alumno como la mas decisiva para el logro de los objetivos, tanto de los que se refieren al aprendizaje de

¹¹ BARABTARLO, ANITA y ZEDANSKY. “A manera de prologo, introducción, socialización y educación y aprendizaje grupal e investigación-acción”, en: UPN. Proyecto de innovación P.87.

contenidos como los que conciernen al desarrollo cognitivo y social”,¹² la interacción facilita el proceso enseñanza aprendizaje, por medio de ella intercambian ideas, conocimientos, que le dan libertad al alumno para comunicarse con sus compañeros y con el profesor, por estar compartiendo su propio punto de vista y al mismo tiempo aprendiendo de los demás. La interacción al llevarse a cabo crea un ambiente de confianza, que facilita la socialización y armoniza las relaciones de los alumnos en el aula, además de reflejarse en un aprovechamiento positivo y producirse una retroalimentación.

2.2.3 Dialogo

Con el dialogo se realiza un intercambio de opiniones, permite una comunicación directa sobre un tema, se realiza de forma informal para que se expresen libremente las ideas, se utiliza en la dinámica de grupo.

Para llevarlo a cabo, “el educador necesita centrarse en el niño, aceptando las limitaciones de su propia posición. Muestra el camino, después deja saltar al alumno ante el, marcha, explora, interviene para hacerle evitar el paso en falso o a la caída; le guía, porque el conoce el final de la etapa, pero le da la oportunidad elegir el itinerario”

13

Ayuda a que los alumnos se sientan en libertad se comunicarse y no se limiten, pues unas de las dificultades que se presenten en el aula es la falta de participación de algunos niños por temor a equivocarse, a las burlas, etc.; es necesaria la confianza para el dialogo verdadero, que completa y media la reflexión.

2.2.4 La convivencia

¹² COLL, CESAR. “Estructura grupal, interacción entre los alumnos y aprendizaje escolar”, en UPN. Análisis de la práctica docente propia. P.89.

¹³ POSTIC, MARCEL. “¿Transacción o contrato pedagógico?”, en UPN. Grupos en la escuela. P. 30.

La convivencia ayuda a que no surjan conflictos dentro del grupo, facilita el desarrollo social, ya que se adquieren conocimientos y hábitos basados en el respeto hacia los demás, se desarrollan actitudes de tolerancia, comprensión, responsabilidad, colaboración, solidaridad que faciliten su vida en sociedad.

Es una parte importante en la vida de un grupo, ayuda a estar en armonía, a tener un mejor conocimiento de sus miembros, ya que se establece una comunicación personalizada, con libertad, en la cual se pueden exteriorizar puntos de vista.

2.2.5 Relaciones sociales

Para el ser humano es fundamental relacionarse para satisfacer sus necesidades y las de los otros, “las relaciones sociales vienen a ser las formas y constelaciones que a lo largo del proceso activo permanecen como notas relativamente persistentes”.¹⁴

Es decir, son las que existen por la virtud de la coincidencia de ciertas maneras de pensar y de sentir, se producen entre individuos que se sienten vinculados a la realización de una tarea común, que a todos importa, interesa o entusiasma y por lo regular estas continúan.

Intervienen como regulador de la conducta, no es sentido constrictivo, sino a través de la multiplicación de las posibilidades de actuar o de interactuar.

¹⁴ GOMEZJARA, FRANCISCO A. Sociología. P. 324.

CAPITULO III

LOS NIÑOS Y SU DESARROLLO DE SOCIALIZACION EN PREESCOLAR.

3.1 Interacción pedagógica

Desde la primera etapa de análisis de la interacción pedagógica estudiada, (educadora-niño) se puede distinguir que sus formas y contenidos explícitos-directamente observables-subyacen otros de carácter implícitos.

En su conjunto los elementos implícitos de la interacción pedagógica constituyen el proceso de socialización que tiene lugar durante la educación preescolar.

Se entiende la socialización como:

“proceso que transforma al individuo biológico en individuo social por medio de la transmisión y el aprendizaje de la cultura de su sociedad. Con la socialización el individuo adquiere las capacidades que le permiten participar como un miembro efectivo de los grupos y de la sociedad global. Las principales agencias de la socialización son: la familia, la escuela, el grupo de compañeros, el trabajo, los medios de comunicación de masas y las iglesias. El efecto o la función de la socialización para el individuo es la formación de su personalidad por medio de la cultura”.¹⁵

En el proceso de socialización intervienen dos grandes factores; primero los que se refieren a la acción institucional dirigida a los niños y, segundo los que se refieren a la participación y el aprendizaje de los propios niños.

3.2 La importancia de la socialización

Podemos pensar que el desarrollo social y la relaciones con otros hacen posible la asimilación de la cultura y contribuyen poderosamente al desarrollo intelectual, pero a

¹⁵ SANTANILLA. Diccionario de las ciencias de la educación. P. 1208.

su vez este es el que hace el mantenimiento de las relaciones sociales en un marco que desborda, completamente las relaciones inmediatas.

Así pues, la capacidad de establecer y mantener vínculos sociales en un aspecto muy importante del desarrollo humano, y es comprensible que a lo largo de la evolución se haya seleccionado conductas que favorezcan el desarrollo, el contacto y la cooperación con otros seres humanos.

Vigotsky piensa que el desarrollo individual y los procesos sociales están ligados íntimamente y se desarrollan en conjunto. Para el desarrollo no es simplemente una lente acumulación de cambios unitarios sino “un proceso dialéctico complejo caracterizado por la periodicidad, la irregularidad en el desarrollo de las distintas funciones, las transformaciones cualitativas, la interrelación de factores internos y externos”.¹⁶

3.2.1 Fundamentación del programa (P.E.P.)

No podemos dejar de mencionar la importancia de sustentos en los planes y programas estos están regidos por fundamentos de J. Piaget, Wallon y Freud, sus principios teóricos se basan en la afectividad y socialización del niño como un principio de conocimientos más complejos.

Es importante tomar en cuenta el programa de preescolar ya que este toma en consideración las condiciones del trabajo del nivel y esta pensado para que el docente pueda llevarlo a su práctica. Sin embargo no cumpliría con los propósitos de la educación preescolar si no se sitúa al niño como centro del proceso educativo.

Los planes y programas pueden ser modificados según el criterio del educador, tomando en cuenta las características del medio socio-cultural y ambiente del lugar.

¹⁶ SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA. El niño y sus primeros años en la escuela. P. 66.

“El jardín de niños, primer nivel del sistema educativo nacional, se da el inicio escolar de una vida social inspirada en los valores de identidad nacional, democracia, justicia e independencia, y los cambios que se pretenden para una educación moderna han de realizarse considerando estos valores”.¹⁷

3.2.2 Organización del trabajo por proyectos

Entre los principios que fundamentan el P.E.P. el de globalización es uno de los más importantes y constituyen la base de la práctica docente.

Desde la perspectiva psicológica, la técnica de la globalización se apoya en un carácter específicamente infantil que CLAPAREDE llamo sincretismo y DECROLY LLAMO precisamente globalización.

Llegándose a la conclusión de que el niño:

“no aprecia los objetos en sus partes componentes, en sus detalles, en sus variados y diversos aspectos. Es decir, el niño no percibe las cosas a través de una función u operación de análisis- que se considera superior y llena de complejidades- sino a través de una visión sintética de conjunto, que le da precisamente la idea global de las cosas.”¹⁸

El desarrollo de un proyecto comprende diferentes etapas vistas desde una visión integrada quedarían de la siguiente manera: La primera abarca una serie de actividades libres o sugerencias durante las cuales nos damos cuenta los docentes de los intereses de los niños surgiendo así entre docente y alumno el proyecto que mas tarde se define el nombre determinado para luego dar inicio a la planeación general.

La segunda etapa es la realización o el desarrollo del proyecto conformada por los distintos juegos y actividades que se proponen a lo largo del mismo la duración de esta etapa es impredecible ya que cada proyecto tiene una duración y complejidad

¹⁷ SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA. Programa de educación preescolar. P.6.

¹⁸ BALLESTEROS EMILIA ELÍAS. La globalización y sus fundamentos, en U.P.N. Metodología didáctica y práctica docente en el jardín de niños. P.90.

diferente dado esto por las posibilidades y limitaciones de los niños lo cual tiene que ver con su edad desarrollo región donde vive etc.

La tercera etapa consiste fundamentalmente en el auto evaluación de los resultados del proyecto realizado así como de las facultades y vivencias que les servirán para futuros proyecto.

El proyecto en preescolar tiene las siguientes características:

“Es coherente con el principio de globalización ya que toma en consideración las características del pensamiento del niño y no exclusivamente las actividades. Reconoce y promueve el juego y la creatividad como expresiones del niño que lo lleva a adquirir conocimientos y habilidades. Se fundamenta en la experiencia de los niños es decir toma en cuenta sus intereses con relación a su cultura y a su medio natural. Favorece el trabajo compartido para un fin común ya que hay actividades que se realizan en equipo o forma grupal. Propicia la organización coherente de juegos y actividades de acuerdo con la planeación realización y evaluación de los mismos”.¹⁹

3.2.3 Bloques de juegos y actividades

En este aspecto es pertinente mencionar que el niño se desarrolla como totalidad y que se aproxima a la realidad con una visión global de la misma.

Desde la perspectiva del trabajo por proyectos los juegos y actividades se realizan con un criterio globalizado es decir en forma integrada y significativa para la realización del proyecto en sus distintos momentos.

Es importante mencionar que los bloques de juegos y actividades son una organización que nos permite integrar en la práctica el desarrollo de los niños.

Los bloques de juegos y actividades que se proponen son los siguientes:

-Bloque de juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística.

¹⁹ SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyecto en el jardín de niño. P. 29.

- Bloque de juegos y actividades de psicomotricidad.
- Bloque de juegos y actividades de relación con la naturaleza.
- Bloque de juegos y actividades relacionadas con el lenguaje

3.2.4 Características del niño preescolar.

El niño preescolar es un ser en desarrollo que presenta características físicas, psicológicas y sociales propias su personalidad se encuentra en proceso de construcción posee una historia individual y social producto de las relaciones que se establecen con su familia y demás personal de la comunidad en que vive.

Por lo que el niño:

Es un ser único

Tienes formas de aprender a expresarse

Piensa y siente de forma particular

Gusta de conocer y descubrir el mundo que lo rodea

Es un ser biopsicosocial

Por lo que consideramos importante mencionar que el juego es el eje central del desarrollo de un niño, y es una actividad propia de los animales y seres humanos: para los primeros representa el desarrollo de los instintos y su adaptación al mundo circundante; en tanto que en los humanos adquiere un papel básico en su desarrollo social, físico e intelectual.

“En el niño, la importancia del juego radica en el hecho de que a través de el reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye unas de sus actividades primordiales. Ocupar largos periodos en el

juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior”.²⁰

El juego en la etapa preescolar no es solo un entretenimiento, sino también una forma de expresión mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establecen con otras personas, con su entorno, espacio temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración del pensamiento.

El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que comparten, los hacen aprender a tomar acuerdos e interrelacionarse al grupo, a compartir sentimientos e ideas, es decir formar el sentido social.

3.2.5 Aspectos del desarrollo del educando

El juego es el medio por el cual el niño tienen un acercamiento a su realidad, es representación y comunicación; representación de su mundo exterior que el niño se da a si mismo representación de su mundo interior que proyecta en los temas de su juego; es comunicación porque, aunque hay juegos en solitario, hay otros que permiten establecer relación con el otro, sea este otro adulto u otro niño.

“El educador debe recordar que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo, lo cual afortunadamente también lleva al desarrollo en las cuatro dimensiones: afectiva, social, intelectual y física”.²¹

²⁰ IBÍD. P.22.

²¹ IBID. Pág. 23.

A través del juego se aprende a acordar acciones, a interrelacionarse, a formar un sentido colectivo y elevar la autoconciencia del niño, la capacidad de seguir al grupo, de compartir sentimientos, ideas; es decir formar el sentido social.

“Se puede definir a la dimensión como la extensión comprendida por un aspecto de desarrollo, en la cual se explicitan los aspectos de la personalidad del sujeto”.²²

- **Dimensión afectiva:** Esta se refiere a las formas de afecto que se dan entre el niño, sus padres, hermanos y familiares con quienes establece sus primeras formas de relación.
- **Dimensión social:** Esta dimensión se refiere a la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura del grupo al que pertenece, a través de las interrelaciones con los distintos integrantes del mismo, que permiten al individuo convertirse en un miembro activo del grupo.
- **Dimensión intelectual:** La construcción de conocimientos en el niño, se da a través de las actividades que realiza con los objetos, ya sean concretos, afectivos y sociales, que constituyen sus medios natural y social, permitiéndole todo esto descubrir cualidades y propiedades físicas de los objetos que posteriormente representara con símbolos, siendo el lenguaje, el juego y el dibujo sus herramientas para expresa la adquisición de nociones y conceptos.
- **Dimensión física:** A través del movimiento de su cuerpo el niño adquiere nuevas experiencias que le permite n tener un mayor dominio y control sobre si mismo, descubriendo sus posibilidades de desplazamiento para posteriormente ir integrando su esquema corporal, también estructura la orientación espacial al utilizar su cuerpo como punto de referencia y relacionar los objetos con el mismo.

²² IBID. Pág. 11

3.3 Necesidades e intereses en el niño preescolar

Nuestra inquietud de conocer y dar una posible solución a la problemática que presentan los niños de educación preescolar, acerca de la socialización nos lleva a elaborar una estrategia general de acción docente, en la cual sugerimos algunas actividades para propiciar la socialización y aprendizaje del niño tomando en cuenta la importante función del juego así como las etapas y orientaciones generales del proyecto.

Dicha estrategia se lleva a cabo seleccionando actividades mismas que se organizan de tal forma que los niños la desarrollen en forma grupal o en equipo.

A través del análisis y de la categorización pude agrupar cada uno de los contenidos escolares manejados en base a lo mas significativo, por lo que fue posible establecer una categorización de conceptos, donde seleccionamos lo mas relevante para esta investigación.

3.4 Teorías que subyacen el estudio del desarrollo del niño

Para la realización de la estrategia de trabajo y hacer planteamiento validos y perdurables nos basamos en fundamentación sólidas y probadas científicamente por los teóricos Piaget, Vigotsky y Ausubel, de los cuales cabe mencionar que sus teorías están centradas en el desarrollo cognoscitivo, el desarrollo es un proceso y de ellas se pueden obtener explicaciones sobre como se aprende.

La teoría de Piaget nos habla sobre el concepto de desarrollo y de estructuras, analiza cada una de la estructuras e insiste sobre el papel activo y la transformación del objeto del conocimiento a través de esa acción transformadora.

Vigotsky también insiste en las nociones de desarrollo y la importancia que tiene la actividad constructiva del niño, también nos menciona de la importancia del lenguaje mismo que lo proveen la cultura y la sociedad. Vigotsky es el único que concibe al hombre como un ente de procesos sociales y culturales.

Para Vigotsky los procesos de desarrollo no son autónomos de los procesos educacionales: ambos están vinculados desde el primer día de vida del niño, en tanto que este es participe de un contexto socio-cultural y existen los otros (los padres, los compañeros, la escuela, etc.) quienes interactúan con el para transmitirle la cultura, los productos culturales y son coparticipes de su aculturación.

Ausubel insiste sobre la importancia de que el aprendizaje sea significativo, tanto en el aspecto intelectual como en el afectivo.

3.5 La sociabilidad del educando

La investigación que a continuación mencionaremos es sobre la importancia de las diferentes actividades que se realizan en el jardín de niños para propiciar la socialización del niño en preescolar, tomando en cuenta en la mayoría de ella la estrategia del juego por que como tal lo menciona F. Froebel “el juego es la condición fundamental en la vida del niño preescolar; mejor dicho es su *modus vivendi*”.²³

Para ello daremos unos pequeños bosquejo acerca del antecedente del problema con la finalidad de tener claro el objeto de estudio y así poder analizar la información y resaltar a los sujetos que intervienen en el problema.

Cuando hablamos de socialización, nos referimos a todas las relaciones en la vida de las personas; ya que la socialización es el proceso que transforma al individuo biológico en individuo social por medio de la transmisión y el aprendizaje de la cultura de la sociedad.

Con la socialización el individuo adquiere las capacidades que le permiten participar como un miembro efectivo de los grupos y la sociedad global.

Para realizar este reporte nos apoyamos en el programa de educación preescolar, entre sus principios considera el respeto a las necesidades e intereses de

²³ FROEBEL. El niño como persona citado por Hortensia Cuellar .PAG. 84

los niños, así como su capacidad de expresión y juego favoreciendo su proceso socialización.

Con su propuesta en el trabajo por proyectos; consistiendo esta en una organización de juegos y actividades propios de edad preescolar que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema o a la realización de una actividad concreta.

Características del aula

El ámbito que se tomara en cuenta será principalmente el aula, pues es ahí donde se da y se estará trabajando el problema de la socialización.

Consultando diferentes textos será una forma de obtener información del tema a investigar de esta manera quedara sustentada en base firme. Es importante mencionar que algunos de los teóricos que se han consultado en este caso es Vigotsky quien señala que no se puede desvincular lenguaje y pensamiento, "...entendía que la vida del hombre no sería posible si este hombre hubiera de valerse solo del cerebro y las manos, sin los instrumentos que son un producto social".²⁴

Para tener una visión más clara del problema y de quienes lo manifestaran nos propusimos realizar una actividad en la cual tendríamos mayor atención en el objeto de estudio.

3.6 El proyecto y sus interacciones

En el jardín de niños la evaluación es entendida como "un proceso de carácter cualitativo que pretende obtener una visión integral de la práctica educativa".²⁵

3.6.1 Interacciones sociales

²⁴ VIGOTSKY, L. S. Pensamiento y lenguaje. Pág. 9.

²⁵ SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA. Programa de educación preescolar. Pág. 74.

Las interacciones sociales son las formas o modelos de relación que establece el niño con los demás a través del trabajo en equipo o grupal, propiciando esto que el niño tenga mayor apertura hacia el otro.

“Para Vigotsky la interacción social permite desarrollar las estructuras cognitivas que dejan al niño actuar sobre e interpretar individualmente los fenómenos naturales. Por eso para Vigotsky la comprensión del mundo físico esta fuertemente influida por categorías sociales que se interiorizan de un cierto contexto social y cultura. Para el como para Bruner el conocimiento y el pensamiento humano son básicamente culturales y así la mayor parte del aprendizaje es una actividad comunitaria en compartir cultura con categorización”.²⁶

“La categorización nos encamina con paso firme hacia el hallazgo de teorías e interpretaciones teóricas sólidas y bien fundamentadas en la investigación”.²⁷

El trabajo colectivo

En el jardín de niños el trabajo colectivo favorece que el niño conviva con otros niños, que se abra, que aprenda a compartir y a recibir, a respetar el trabajo de los demás, que proyecte con naturalidad lo que es, sin temores sabiéndose miembro del grupo al que pertenece.

A propósito de trabajo colectivo dice Cousinet: “Entregados los niños a hacer lo que les parezca, se forman grupos homogéneos en los que las aptitudes intelectuales son iguales o semejantes. Ponen en común sus adquisiciones pasadas con la ayuda de las cuales harán otras nuevas; se ayudan precisamente en la medida que necesiten ser ayudados: se corrigen, piden auxilio al maestro para que les aclare puntos sobre los cuales ya han tomado acuerdo los niños con anterioridad”²⁸

²⁶ CANDELA, MARIA ANTONIA, “Como se aprende y se puede enseñar ciencias naturales” Cero en conducta, Educación y cambio. Pág. 13.

²⁷ MARTINEZ MIGUELES MIGUEL. Categorización y análisis de contenidos, en U. P. N. Contexto y valorización de la práctica docente. Pág. 53

²⁸ SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. Pág. 12.

Vigotsky señala:

“Lo que el niño pueda hacer hoy con la ayuda de los adultos lo podrá hacer mañana por si solo. El área de desarrollo próximo nos permite, pues determinar los futuros pasos del niño y la dinámica de su desarrollo y examinar no solo lo que ya ha producido el desarrollo, sino lo que producirá en el proceso de maduración”.²⁹

Para lo anteriormente mencionado se llevo a la practica un plan de trabajo donde se establecieron las responsabilidades del padre de familia, en participar en diversas actividades con tiempos establecidos y llegando con ellos a común acuerdo, haciendo conciencia principalmente de la importancia y beneficios de estas actividades para el niño y para lo que realmente queremos lograr, teniendo siempre muy en claro nuestro objetivo.

“Organizar correctamente la vida y la actividad de los niños significa educarlos correctamente. La afectividad del proceso de educación puede lograrse en forma de juego y de interacciones lúdicas precisamente aquí no aprende a vivir si no aprende su vida propia”.³⁰

Los bloques de juegos y actividades que se abordaron en la realización de las diferentes actividades fueron: Bloque de juegos y actividades de sensibilización y expresión artística, de psicomotricidad, de relación con la naturaleza, de matemáticas y de lenguaje.

Las áreas que más se utilizaron fueron las de expresión grafica y plástica, de la naturaleza y de biblioteca.

Vinculación padres de familia-docente

No podemos dejar de mencionar que para cualquier actividad del plantel educativo en especial en lo que respecta al proceso del desarrollo del niño, es fundamental la comunicación entre padres de familia y docente.

²⁹ SECRETRIA DE EDUCACION PÚBLICA. Una practica con sentido social. Pág. 29.

³⁰ YADESHKO Y F. A. SOJÍN. El juego en el círculo infantil en U. P. N. El juego. Pág. 212.

Padres de familia

El papel de los padres de familia es muy importante y de gran trascendencia. Son la autoridad inmediata del pequeño, el apoyo en su desarrollo familiar y escolar y en todos los aspectos. Por esto el jardín de niños mantiene un estrecho vínculo con ellos mediante entrevistas, conferencias, reuniones, actividades educativas, culturales, deportivas y materiales, que enriquecen desde luego el trabajo grupal. Los padres responden positivamente, porque saben que de esto depende el bien de su hijo.

Los padres de familia son un apoyo muy importante en el proceso de todo lo que concierne al proceso de enseñanza- aprendizaje; sin su apoyo constante no sería posible la realización de un sin número de actividades como, demostraciones funcionales, encuentros padres e hijos, campamentos didácticos, etc.

“Es muy importante mantener permanentemente el vínculo entre el jardín de niños y el hogar, propiciando que los padres participen activamente como portadores de vivencias significativas para los niños”³¹

Docente en este punto mencionamos una cita sobre la función orientadora del docente “La intervención del docente se caracteriza por su función orientadora sugerente y en especial por permitir al máximo la experiencia de los niños”³²

La función del docente es promotor y coordinador de la participación de los padres de familia en las reuniones que se celebran en la institución sean de convivencia, de apoyo o de información en el proceso de aprendizaje.

Es guía y orientador de todo el proceso educativo, esto implica una gran responsabilidad y preparación constante, actualizada, debe estar alerta en cada una de las situaciones que se presentan en los niños, buscar las mejores estrategias o alternativas de solución con los padres y apoyar todo el tiempo las actividades con su espíritu socializador.

³¹ SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA. Apoyos metodológicos. Libro 2 Pág. 123.

³² IBID. Pág. 30.

CAPITULO IV

REFERENTES TEORICOS Y CONCEPTUALES DEL JUEGO

4.1 El juego como metodología

El proceso de actividades cognitivas preescolares es intrascendente como instrumento aislado, a menos que se acompañe de la interpretación metodológica correspondiente que haga posible su aplicación. Así como hemos recurrido a las reflexiones educativas del psicólogo Jean Piaget para analizar los elementos del programa, ahora hacemos lo mismo entorno a los métodos pedagógicos.

Al respecto, Jean Piaget se inclina por “los métodos activos que dejan lugar esencial espontanea del niño y del adolescente, y que exigen que cualquier verdad por adquirir sea reinventada y no simplemente transmitida”. No obstante lo anterior, esta cita podría ser la letra muerta, si el educador no se compromete con la gran responsabilidad social que debe tener en cuanto a la formación de espíritus libres y creativos, desde el punto de vista intelectual y moral.

Aceptado este compromiso, los métodos didácticos deberán considerarla actividad, la espontaneidad en los trabajos de construcción y experimentación desarrollados en forma personal y colectiva.

En este contexto intelectual moral y tomando en cuenta las características generales de la edad preoperatoria (entre los dos y los seis o siete años de edad aproximadamente) el método pedagógico que se sugiere para aplicar el programa respectivo es el juego, por las siguientes razones:

Es la actividad más auténtica de la infancia.

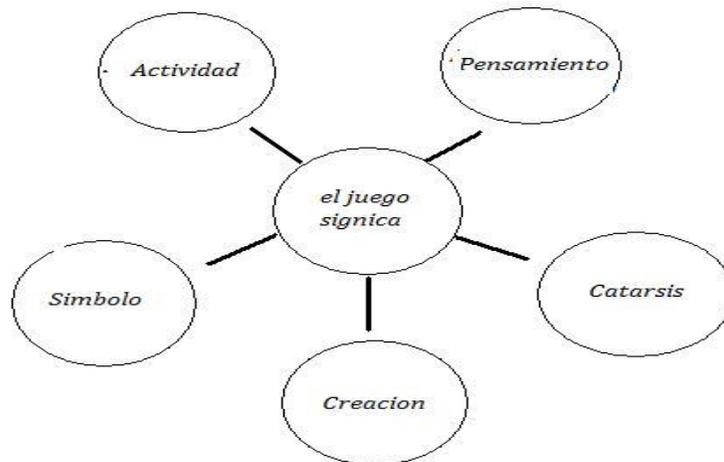
Contribuye a la construcción del pensamiento

A través del símbolo lúdico, el niño logra representar la realidad.

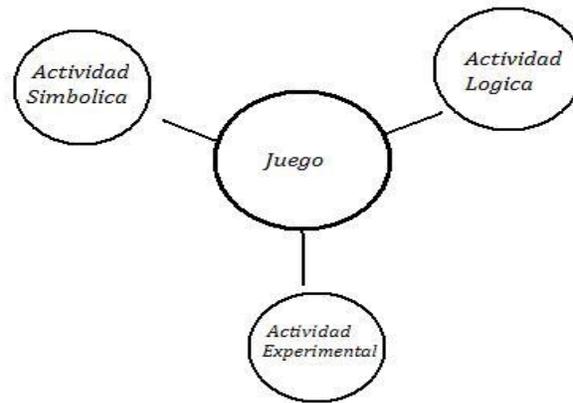
Es una manifestación de creatividad por excelencia.

Es un atenuante de los efectos dolorosos de la vida del sujeto.

Porque el juego es el eje del desarrollo cognoscitivo; al ser método, vamos a observar las relaciones que se tejen con las demás funciones psicológicas que, a la postre, producen el desarrollo global de la inteligencia preoperatoria. Estos aspectos psicológicos son: la función simbólica (integrada por la imitación, la imagen mental, el dibujo, el lenguaje y el mismo juego) el pensamiento lógico-espacial y el pensamiento causal experimental.



La Actividad Ludica es Polifacetica



El Juego Integra Al Pensamiento

4.2 Definiciones de juego

El diccionario Webster lo define como: ejercicio o serie de acciones con el objeto de divertirse y entretenerse.

Joseph Lee: actividad instintiva orientada hacia un ideal en el niño es creación (aumento de la vida), en el adulto es creación (renovación de la vida).

John Dewey: “actividad realizada inconscientemente, cuyos resultados la trascienden”.³³

Diccionario de la educación: “Actividad placentera, realizada por si misma, sin referencias a un propósito ulterior o satisfactorias futuras”³⁴

³³ DEWEY, JOHN. ¿Cómo pensamos? Pág. 123

Froebel, Montessori y Decroly: principio fundamental de la educación.

Lagrange: actividad natural y espontánea para la cual todo individuo, es impedido cuando le agrada la necesidad instintiva de movimiento.

A partir de estos conceptos, llega el momento de aproximarnos a una definición de lo que llamamos juego libre o tal vez “juego”. Es aquí, en donde el ser humano, tienen la posibilidad de actuar, sentir y pensar, de ser libre y crear.

Pensamos en un tiempo y un espacio destinado a jugar, en donde las reglas y la organización son establecidas por los mismos niños que juegan. El fin es el juego mismo, no se persigue ningún producto, sino el placer en el proceso. Este proceso demanda un gran compromiso afectivo y corporal y una cantidad considerable de energía.

Algunos puntos esenciales del juego:

El juego se articula libremente, es decir, que no es dirigido desde afuera.

La realidad en que se desarrolla dicho proceso, es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados.

Su canalización es de destino incierto, en el sentido que no prevé pasos en su desarrollo ni en su desenlace. Justamente la característica de incierto es la que mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver alternativas.

Es improductivo, en el sentido que no produce bienes ni servicios; no es útil, en el sentido común que se le da al término. Finalmente, su interés fundamental no es arribar a la consecución de un producto final.

Es reglamentado, en el sentido de que su transcurso se va estableciendo convenciones o reglas “in situ” en forma deliberada y rigurosamente aceptada.

³⁴ SANTILLANA. Diccionario de las ciencias de la Educación. Pág. 824

Produce placer, es decir, que la actividad en sí, promueve la forma permanente un desafío hacia la diversión.

Nuestra pregunta es: ¿Se respetan estas características en los momentos de juego en el jardín de niños? ¿Existen un espacio y un tiempo para el placer de jugar, la diversión, lo inesperado, lo sorprendente?

Por momentos, pensamos que este “permiso” cada vez es menor. Los niños pasan de una actividad a otra; de la clase de música a una técnica plástica; de la merienda al “juego- trabajo”, previo “cortas escalas” en el patio o parque.

¿Y el juego, ese que describíamos anteriormente?, pareciera quedar relegado a los días de lluvia, en que no se puede salir al patio, o al día en que la maestra tiene que completar el registro, arreglar carpetas, etcétera.

Pareciera no tener importancia ni el valor en sí mismo.

La revalorización del juego libre en el Jardín de niños, se debe empezar por un cambio de actitud de parte de nosotros docentes. Este cambio implica pensar que jugar no es “perder el tiempo”, sino es acercarse a los niños, valorando lo que ellos pueden, saben y desean hacer de acuerdo a sus intereses.

Implica también correr “del centro del aula” y darles (darnos) permiso para que el juego, la libertad y la creatividad se expresen naturalmente.

El desorden se puede volver a ordenar, después de haber jugado; esto también forma parte de un aprendizaje. El aula pudo transformarse en un campo de juego, en donde los elementos cobraron otros significados; las mesas pudieron ser trenes o caballos; las sillas formar un colectivo. Etc., pero el aula, puede luego, junto con los niños y docentes, volver el orden habitual, una vez que han vuelto al plano de la realidad. Trabajamos en este sentido también hábitos de orden y cooperación, que forman parte de los objetivos curriculares.

4.3 El juego y la socialización

Es bien sabido, y ya lo hemos afirmado antes, que el juego es el lugar privilegiado para el desarrollo de las relaciones sociales. La captación de la realidad del ambiente psicológico presenta en los adultos una adecuada estratificación. Así, en ellos es posible separar con nitidez lo fáctico de lo deseado.

Por ello encontraremos tanto niveles de pensamiento más realistas, muchas veces impuestos por lo inalcanzable, como niveles de menor realismo, en algunos de los cuales se mueven sueños e ilusiones. Reiteremos que, si bien existe gran influencia y permeabilidad entre tales niveles, al mismo tiempo los límites entre ellos son bastante precisos, salvo en ciertas situaciones de mayor tensión. Por el contrario el ambiente psicológico infantil ha sido caracterizado porque "la diferenciación de los diversos grados de realidad es mucho menos marcada, y (...) las transiciones entre los niveles de realidad y de irrealidad se verifican mucho más fácilmente" (Lewin, 1955).

El niño parte de una indiferenciación entre dichos niveles de realidad y de irrealidad, y le resulta difícil discernir entre imágenes eidéticas y percepciones, así como entre causalidad "mágica" y "animista". En esta primera etapa "nombre y cosa, acto y palabra mágica, no aparecen aún claramente separados" (ibíd.). De esa manera se confunden deseo y realidad en un sistema de codificación muy distinto del nuestro, pero que persiste en los adolescentes y en aquellos adultos inmaduros para quienes todavía las ideologías resultan absolutas y sustituyen a los hechos. Será bueno aclarar que semejante confusión de niveles no es tan marcada en las conductas infantiles en general, sino particularmente en la situación de juego, que es aquella en la cual la sociedad infantil adquiere su mayor significación. Por ello tal situación puede ser considerada como la forma natural de interacción entre niños. Por lo mismo los grupos infantiles prácticamente nunca son fijos sino que por el contrario se caracterizan por lo cambiante de sus límites.

Como se verá en el capítulo siguiente, el liderazgo es un rasgo infaltable en los grupos de edad escolar. En un grupo de juego ese liderazgo se revela por la constante intervención en la actividad, la decisiva influencia en la elección del tipo de juego y en el arbitraje para la aplicación de las reglas. El líder lúdico en ocasiones es tiránico y, como dice Chateau (1973), "siente por una especie de intuición psicológica, la atmósfera del grupo y obra en consecuencia. Es diplomático al mismo tiempo que un jefe. Raramente usa la violencia para hacerse obedecer".

4.4 Evolución ontogenética del juego

Winnicott resumió el desarrollo ontogenético del juego haciéndolo andar desde los fenómenos transicionales hasta el juego compartido, precursor, a su vez, de las experiencias culturales.

De tener en cuenta los aportes de Piaget, nos remontaríamos a conductas más primitivas como las reacciones circulares del segundo momento del período sensorio motor. Pero aquí nos vamos a ceñir a la detallada exposición de Chateau que muestra una línea evolutiva que puede sintetizarse de la siguiente manera: de uno a tres años, juegos funcionales, hedonísticos y de destrucción; de uno a siete años, figurativos; de dos a siete, juegos de regla arbitraria; de seis a nueve, juegos de arrebató y de proeza; de ocho a trece años, de competición; y a todo lo largo de la etapa evolutiva propiamente dicha -de uno a trece años- juegos de construcción.

En los juegos que responden a tendencias primitivas se pueden descubrir secuencias genéticas que ejemplificaremos con la serie: marcha, carrera, persecución, "mancha", "vigilantes y ladrones", "palmadita", y, por fin, las diversas competiciones aportadas por el modelo social. En continuidad con esta línea de reflexión, dice el autor que estamos siguiendo: *"se pueden, para cada edad, establecer familias de juegos que resultan de la intervención nueva de una tendencia que aparece en formas lúdicas anteriores"* (ibíd.).

Otro importante signo evolutivo es la progresiva prolongación de las secuencias de juego. Al respecto hay que tener presente lo demostrado por la clínica: a cualquier edad pueden aparecer duraciones breves en los niños inestables, y prolongadas en los deficientes.

Como hemos visto antes, una vez que se supera la etapa de los juegos funcionales, la preferencia por los de construcción se convierte en una constante, especialmente cuando se usan los materiales menos específicos, que permiten una más fácil proyección de fantasías.

Como en otros aspectos del proceso de desarrollo, las primeras etapas del jugar están señaladas por una relativa indiferenciación. A esto se refiere Winnicott cuando juzga que entonces el niño y el objeto se hallan fusionados, y que la visión que el primero tiene de este último, es puramente subjetiva. Ese es también el momento en que la madre interviene como realizadora de lo que el bebé desea. Dicha intervención hace que la percepción del objeto gane en realismo, aunque sobre un fondo de "omnipotencia" y de "control mágico" de las cosas.

Las reacciones circulares, repetidas -según parece- por el placer que provee su misma ejecución, son conductas tan simples que es difícil distinguir en ellas los procesos de acomodación de los de asimilación. De todas maneras se constituyen en punto de partida para una línea evolutiva bien descrita e interpretada por Piaget. En este largo camino genético va siendo posible aquella discriminación, y ya desde el cuarto mes el observador puede definir las diferencias entre juego asimilativo y "esfuerzos" adaptativos, entre actividad placentera y alegre, y tarea seria y concentrada. Por cierto que estos juegos, observados en los límites del primer cuatrimestre, no son reglados y corresponden estrictamente a la categoría de los funcionales. Consisten en una forma de experimentación de las posibilidades brindadas tanto por el cuerpo como por el medio.

A medida que nos adentramos en el segundo semestre, el bebé traslada su interés desde los fines de su actividad a los medios empleados para su logro: aparece la "ritualización" (ejecución "desinteresada" de actos que conducen habitualmente a comportamientos "utilitarios", como los prolegómenos del dormir o del comer); el juego va respondiendo más a la necesidad de autoafirmación que a los impulsos internos; y, por fin, aparece la benevolencia con los pares (según informa Bühler, desde los ocho meses hay intentos de consolar a un compañero que llora).

Durante el segundo año se ritualizan rápidamente las nuevas adaptaciones, y, sobre todo, el juego recibe la poderosa influencia estructurante de la simbolización, de manera que los rituales alcanzan la dimensión del "como si". *"El niño puede volver a poner en acción el esquema a manera de juego, tratando a los estímulos inadecuados como si fueran adecuados"* (Flavell, 1968).

A partir del segundo año de vida se abre un riquísimo periodo en que el individuo reproduce, rápidamente, la adquisición de los logros básicos del proceso de hominización. Esta es la etapa en que también en el juego se supera la condición animal: se constituye el "campo de juego intermedio" de Winnicott, campo potencial entre madre e hijo, en el cual se fusionan la omnipotencia de lo intrapsíquico con el dominio de lo real.

Así mismo éste es el momento en que a raíz de la frecuencia e importancia de la imitación, el juego adquiere una cierta normatización, la que a su vez es tributaria de las características de los primeros juegos constructivos: entre los dos y cuatro años los cubos despiertan un enorme interés. Los primeros juegos de imitación toman como modelos a los miembros del grupo familiar, y luego, lentamente, a otras personas del medio social inmediato, llegando, durante el transcurso de la etapa preescolar a sujetos más alejados y a ciertos personajes de ficción, animales, y hasta objetos materiales.

Entre los tres y los cinco años el pequeño comienza a jugar con otros niños, empezando por grupos de sólo dos miembros. En el mismo lapso se introduce en los

juegos colectivos un aspecto competitivo, que no parece obligar todavía a la existencia de reglas fijas. Así ha podido decir Chateau (1973), refiriéndose a los juegos de proeza que *"Por regla general cada uno salta al acaso y lanza al acaso. Y ¡cada uno está seguro de que lo ha hecho mejor que el otro!"*. La desorganización relativa de tales actividades va siendo sustituida por reglas progresivamente estables, a medida que en aquellas participan niños más grandes, o que las opiniones de los adultos inciden más en su desarrollo.

Al culminar la etapa preescolar son muy frecuentes tanto los juegos de regla arbitraria como los de construcción y los de imitación.

El niño de entre seis y diez años se integra en grupos lúdicos cada vez más numerosos, pero todavía le cuesta adquirir la noción de sociedad organizada, de allí las dificultades para su participación en juegos de competencia en equipo, sólo posibles, como en la etapa anterior, si son motivados y supervisados por adultos o por niños más grandes.

Si bien se ha observado la emergencia de conductores lúdicos a fines del período preescolar, el liderazgo llega a ser un hecho indudable recién desde los siete u ocho años. Pero en ese momento alcanza una estabilidad tal que bien podría decirse que luego de esa edad no existe grupo de juego sin dicho elemento organizador.

En la etapa escolar, gracias a las crecientes complejidad y movilidad de los grupos de juego, se posibilita la aparición de varios líderes, hasta uno por cada tipo de actividad u organización. Cuando sucede tal cosa, tanto los líderes como el grupo flexibilizan su funcionamiento, de manera de evitar conflictos, y si las acciones correspondientes a más de un liderazgo se superponen y resultan coetáneas, se establece un sistema jerárquico, que también evita choques intragrupales.

Tal como se vio Chateau intentó establecer el perfil del líder del grupo escolar. De los rasgos que nos comunica hemos tomado aquellos que creemos más

característicos: generalmente se trata de un niño algo más grande que los demás del grupo, con mayor capacidad de iniciativa, más adecuado sentido del orden y de la organización, carácter dominador, gusto por el mando, y notable sentido de justicia.

La etapa escolar muestra una diversificación muy grande de los tipos de juego, y un marcado enriquecimiento de cada uno de ellos. Junto a las nuevas posibilidades de imitación, y a los muchos más complejos juegos de construcción, se comprueban densas tramas de interacción social, complicados y largos juegos dramáticos, así como los primeros "tradicionales". Entre los que se complejifican más explícitamente están los de proeza -que alcanzan su máxima expresión en los varones-, y los de imitación social, que predominan entre las mujeres, según ya vimos.

Cuando el grupo de juego se integra con niños de diversas edades, pueden distinguirse en él, un centro y una periferia psicosociales: en el primero se ubican el o los líderes y los niños más grandes, y en la segunda, los más pequeños, aceptados sobre todo cuando lo importante es hacer número y contar con seguidores sumisos o espectadores fascinados. La benevolencia con los más pequeños, que resulta tan común entre los siete y los diez años, se atenúa marcadamente en la pre pubertad. En esta etapa se excluye de muchas actividades a los menores, y cuando no es así, la benevolencia resulta de un mecanismo señalado por Chateau, y que podríamos definir como una combinación de empatía y orgullo. Este último resulta explicable dado que ayudar a los más chicos es también ponerse por encima de ellos.

En la jerarquizada sociedad de los pre púberes se constata un rasgo distintivo, específicamente humano: la existencia de tradiciones, es decir, de sistemas normativos, más o menos complejos, no improvisados por un miembro, ni creados convencionalmente por el grupo, sino preexistentes, ya provengan del mundo de los adultos, o de los anteriores grupos de pre púberes.

Por fin la pre adolescencia es el período en que aparece una modalidad especial de agrupación, que podríamos denominar "no natural", es decir, no dependiente de los

padres y su ambiente, el barrio, el club, la parroquia. "Artificialmente" se unen varios niños que parecen compensar la falta de mutua elección a través de la imposición de un sistema de reglas, gestos, lenguaje, jerarquización, y hasta actitudes ideológicas. La facilidad para aceptar esta forma organizativa nos explica la existencia del "scoutismo", que no es sino la institucionalización por los adultos, de esta compleja pauta o tendencia.

4.5 Clasificación del juego según Juan Delval

El investigador Juan Delval dice que en el desarrollo de los individuos el juego desempeña un papel central y los organismos jóvenes dedican una gran cantidad de tiempo a esa actividad.

Frecuentemente se ha definido el juego como la actividad que tiene el fin en sí misma, oponiéndola así a otras actividades que tienen como objeto exterior, como conseguir algo, resolver un problema.

El juego parecen muchas especies animales y cuanto más ascendemos en la escala biológica observamos que los individuos jóvenes dedican más tiempo a esa actividad. Por ello debemos suponer que tiene una función adaptativa importante.

En los primates se han observado abundantes manifestaciones de juego que, al parecer, le sirve para ensayar fragmentos de actividades que realizaran de adultos relativas, por ejemplo a la casa.

“Según Bruner el juego está ligado a la etapa de inmadurez y permite resistir la frustración de no ser capaz de obtener un resultado lo cual es importante cuando se aprende.”³⁵ Es decir que al convertirse la propia actividad en un fin en sí mismo el joven no necesita alcanzar el fin externo y satisface con la propia acción; pero además ese ejercicio le va a servir de preparación y de entrenamiento para la actividad posterior.

³⁵ Bruner, citado en: crecer y pensar. La construcción del conocimiento en la escuela pág. 292

En el hombre el juego aparece desde muy temprano, desde las primeras etapas del periodo sensorio-motor. Como todas las demás conductas nos surge de golpe progresivamente sino y bien precedido por comportamientos que resulta difícil decir si son propiamente el juego o no. Después experimenta una larga evolución que va dando lugar a distintos tipos de juego y que se prolongan hasta la edad adulta.

A continuación anotamos la clasificación según Juan Delval Los tipos principales de juego que son: 1.El juego de ejercicio que caracteriza el periodo sensorio-motor, 2.el juego simbólico que tiene un apogeo durante la etapa preoperatoria y 3.el juego de reglas que comienza hacia los seis o siete años y que se prolonga hasta el comienzo de la adolescencia.

4.5.1 El juego de ejercicio.

En los primeros meses de vida se observa que el niño comienza a realizar una acción que puede tener un objetivo como por ejemplo mover la cabeza para mirar algo. En algunos casos podemos observar que el niño parece mover la cabeza no para mirar sino por el puro placer de mover y a veces la acción va acompañada de una sonrisa. Esta puede considerarse como una forma inicial de juego. A lo largo del periodo sensorio-motor observamos frecuentemente que el niño realiza una acción con un objetivo, por ejemplo, patatea para quitarse una manta que tiene encima, observa sus pies y continua haciendo el mismo ejercicio no ya para lograr el objetivo de quitarse la manta, que ya ha conseguido, sino por el placer de continuar el ejercicio.

Hacia el final del periodo sensorio-motor el niño empieza hacer como si estuviera realizando una acción pero haciéndolo únicamente por el placer que ello le proporciona. Por ejemplo, la vez una tela que se parece a su almohada la coge con la mano y se acuesta sobre ella con los ojos abiertos y riendo, pero cada poco tiempo cierra los ojos como para indicar que duerme. Hacia el año y medio un niño dice “abon” (jabón) mientras se frota las manos como si se las estuviera lavando. Pero esto es ya el comienzo del siguiente tipo de juego.

4.5.2 Juego simbólico.

Los juegos sensorio-motores se prolongan a partir del segundo año en el juego simbólico que supone ya una forma de representación. En él el niño utiliza símbolos que están formados mediante la imitación. Por ejemplo, una niña que había estado viendo unas campanas se coloca al lado de la mesa de su padre haciendo un ruido enorme y cuando este le dice que está trabajando y que le molesta, ella contesta “no me hables, soy una iglesia”. Hay aquí una utilización de la imitación diferida y una actividad lúdica.

Según Piaget el juego y sobre todo el juego simbólico, permite transformar lo real por asimilación a las necesidades del yo, y desde este punto de vista desempeñan un papel fundamental porque proporciona al niño un medio de expresión propia y le permite además resolver mediante el conflicto que se plantea en el mundo de los adultos.

En efecto, el niño vive en un mundo en el que está sometido a reglas muy rígidas por parte de los adultos. Casi todas las actividades se le imponen desde fuera sin que comprenda porque es así y porque no podría ser de otra manera. Los ritmos de su vida están determinados por los adultos sin que sus deseos se tengan en cuenta: se le despierta y se le acuesta, se le da de comer y se le baña, se determina cuales son las horas y la forma de hacer cada cosa, solo le queda someterse.

El juego simbólico, sin embargo, le permite al niño dar la vuelta a esta situación, hacerse dueño de su destino y someterle a sus deseos. El niño puede adoptar los papeles de las personas que le controlan, pueden jugar a los papas y a las mamas, puede la medico y puede jugar a todas las actividades que realizan los mayores, puede ir en un avión, conducir un barco o ser un guerrero o un jefe indio y no hay límites para las proezas que pueda realizar. Solo con otros niños, construye un mundo a la medida de sus necesidades, en el que no intervienen las presiones de los adultos. Frecuentemente los conflictos que se plantean en su vida cotidiana se pueden resolver también mediante el juego: el niño que no quiere tomar una medicina se la puede dar a

una muñeca que la toma con gusto o juega con una muñeca que no tiene que tomar ninguna medicina.

Por todo esto el juego simbólico tienen el Piaget esencial en el desarrollo del niño durante una etapa que transcurre entre los dos y los seis-siete años en la que las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad son todavía muy reducidas. El juego simbólico es un juego individual pero que se puede jugar entre varios niños. Los símbolos que el niño utiliza pueden estar contruidos por el cobrar su significado dentro de la situación y la relación con los fácilmente compartidos con otros niños. Un mismo objeto puede variar su significado al cambiar el juego y así una botella puede presentar un muñeco y convertirse más tarde en un cohete.

4.5.3 El juego de reglas.

A partir de los seis –siete años el niño empieza un tipo de juego que es puramente social, al que se denomina juego de reglas que se a desempeñar un importante papel en la socialización del niño. Son juegos como las canicas, policías y ladrones, "tula", el escondite la semana o el avión, etc. Los juegos de reglas se caracterizan precisamente por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar, de tal manera que se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia. Los jugadores cooperan entre sí para la realización del juego y todos deben atenerse a las reglas, pero también compiten para obtener el mejor resultado. Pero no solo hay que hacerlo lo mejor posible sino impedir que el otro gane. Esto, supone una coordinación de los puntos de vista y hace necesario ponerse en el punto de vista del otro, algo muy importante para el desarrollo social contrario a una tendencia del pensamiento infantil a la que se denomina "egocentrismo".

Inicialmente los niños juegan por su cuenta, sin considerar las acciones de los demás, pero poco a poco no solo organizan sus acciones para alcanzar la meta sino que tiene en cuenta las de los otros y tratan de impedir las o de dificultarlas ateniéndose a las normas.

Piaget estudio el juego de reglas en la relación con la génesis de las normas morales pues la moral es también un sistema de reglas que los individuos respetan. La utilidad de estudiar las reglas del juego para entender la moral es que son normas establecidas por los propios niños y no por los adultos. Piaget se intereso por el respeto a las normas, la posibilidad de introducir normas nuevas ,el carácter convencional o no de las normas ,la posibilidad de introducir normas nuevas ,el carácter convencional o no de las normas ,si siempre se ha jugado de la misma manera, etc. y el estudio el tema a través de juegos tales como las canicas.

En este juego y examinando la práctica de las reglas se descubre la existencia de cuatro etapas. En la primera de ellas el niño juega con las bolas libremente y es una etapa motora e individual, se le dan al niño bolas y el niño las utiliza para lanzarlas, chuparlas, empujarlas.

La segunda etapa se caracteriza por la aparición de las reglas y empieza entre los dos y los cinco años. El niño recibe las reglas del exterior, es decir, le son transmitidas por alguien pero juega individualmente, aunque juegue con otros, pues no trata de ganar ni de coordinar sus puntos de vista con los de los otros, y por ello puede decirse que no es todavía una actividad social. Frecuentemente todos o no son capaces de ponerse de acuerdo sobre quien fue el ganador porque todavía lo importante para el niño es el ejercicio, el ejercicio que proporciona placer a cada uno de los que lo realiza.

La tercera etapa de cooperación, que comienza hacia los siete-ocho años supone ya el jugar con los otros, tratar de ganar y al mismo tiempo respetar el cumplimiento de las reglas. La cuarta etapa de codificación de las reglas que comienza hacia los once-doce años ,se caracteriza porque el niño es perfectamente consciente del empleo de las reglas y antes de ponerse a jugar los jugadores establecen cuales son las reglas que utilizarán y de qué forma.

Junto a estas etapas relativas a la práctica de las reglas también estudio Piaget la conciencia de la regla que tienen los niños y aquí distinguió tres etapas. En la primera

de ellas las reglas no se consideran como obligatorias sino que simplemente se acatan como un ejemplo, es una manera de jugar.

En la segunda etapa la regla se considera como sagrada e intangible, los niños consideran normalmente que las reglas son de –origen adulto y entonces no se puede modificar. En la tercera etapa la regla se considera como debida al mutuo consentimiento y por ello debe respetarse porque es una manifestación del respeto a los demás, pero la regla al mismo tiempo y por ello mismo se puede modificar por mutuo consentimiento, si los jugadores se ponen de acuerdo pueden jugar de otra manera.

4.6 Tipos de juego

De la misma manera que no se puede hablar de conductas infantiles en general, sino de las que corresponden a cada etapa del desarrollo, tampoco pueden englobarse todos los juegos del niño en una sola categoría. Por el contrario, hay tal diversidad de ellos que se hace difícil su clasificación.

Un primer intento de sistematización de las distintas variedades de actividades lúdicas podría ser el propuesto por Wolff, quien partiendo del criterio de Buytendijk en el sentido de que siempre se juega con algo, distinguió los juegos que se valen de objetos reales de aquellos otros que lo hacen con objetos imaginarios. Sobre el particular diremos que no hay que sobrevalorar el realismo de tales objetos, pues jamás alcanzan el significado que podemos atribuirle los adultos. En este sentido es bueno recordar que dado el franco predominio de la asimilación en esta actividad infantil, una ramita de árbol es equiparable a un juguete sofisticado, al que en ocasiones puede sustituir sin desventaja alguna.

Wolff nos informa también que los materiales de construcción son los predilectos de los niños en la etapa preescolar. Sin embargo los primeros juegos no emplean ninguna forma de material, y son simplemente ejercicios de las diversas funciones corporales. Son los que Ch. Bühler denominó "juegos funcionales", y en los que

Chateau encontró que se daba "algo fijo y estereotipado". Se trata de juegos primarios, que, en esencia, difieren poco de los que se observan en diversas especies animales.

Algo más adelante surgen los denominados "juegos hedonísticos", basados tan sólo en la obtención de placer sensorial o motriz. No es nada fácil diferenciar este tipo de juego del inmediatamente anterior. En realidad este tipo de juego no desaparece nunca sino que pasa a integrarse con los otros como uno de sus componentes básicos. En este orden de ideas cabe recordar que la obtención de placer no ligado a ningún fin fisiológico "utilitario", es un esquema matriz desde el que luego se diferenciarán juego y sexualidad, como dos formas de desarrollo de una misma raíz ontogenética.

A su vez ambas actividades se integrarán a otras funciones para expresar, a lo largo de los años, el goce que produce la gratificación de necesidades en niveles superiores de organización del ser.

Todavía fuera de la categoría de los juegos reglados van apareciendo más tarde los juegos "de desorden", con sus variantes "de destrucción" y "de arrebató". También es posible observar la primera de tales variantes en ciertas especies animales, si bien en éstas se da con una modalidad más pura, mientras que en el homo sapiens adquiere nuevos significados, como el desquite por frustraciones sufridas, y, sobre todo, el de constituir un primitivo modo de autoafirmación.

La otra variedad de juegos "de desorden", la que recién quedó designada como juego "de arrebató", ha sido pragmáticamente delimitada por Chateau (1973): "Empujar lo más posible, gritar lo más que se pueda, arreglárselas para caer y arrastrar a todo un grupo en la caída, con grandes carcajadas, son juegos de arrebató. Agreguémosle los juegos solitarios como (...) girar sobre sí mismo lo más rápidamente posible hasta la caída final". Al juego funcional se le ha hecho un agregado hedonístico que se realiza sobre nuevos niveles de control motriz y de interacción social. En este último sentido

puede decirse que estos juegos, todavía bastante individualistas, significan ya un contacto con el otro y el correspondiente intento de controlar la situación.

Inmediatamente aparecen los "de construcción", regidos al principio por la exploración de la propia motricidad, y luego -gracias a ella- puestos al servicio de la necesidad de orden y exploración del medio exterior. Superpuestos a los anteriores pueden observarse los "de regla arbitraria", progresivamente infiltrados en los "de imitación", hasta desembocar ambos en los "de desarrollo dramático".

Antes de seguir con esta breve reseña de los tipos de juego que vamos pudiendo observar en la infancia es necesario recordar que desde mediados del segundo año de vida aparece el juego simbólico, cuya descripción y significado lo expusimos en el capítulo dedicado al desarrollo cognitivo, al que remitimos para obviar tantas repeticiones.

Progresiva e insensiblemente los juegos van organizándose de acuerdo a ciertas reglas, que en un principio son extremadamente simples. Ante todo aparecen los recién mencionados "de imitación" (jugar al papá y a la mamá, a la maestra, a ser determinados animales, personajes, y hasta objetos). Tales actividades imitativas se desarrollan hasta culminar en los juegos "grupales" y los "dramáticos".

La forma más compleja de actividad lúdica es la que se rige por reglas estables. Dichas reglas se van imponiendo progresivamente sobre la impulsividad infantil, la cual es responsable de que, por lo menos en un comienzo, los jugadores necesiten la intervención de los adultos o de niños más grandes para el sostenimiento del cuerpo normativo. Poco a poco esta presencia será sustituida por la imitación, y luego por la identificación, con lo que las reglas terminan siendo asumidas por cada uno de los participantes, y por el grupo. En este sentido aquella impulsividad, aunque cada vez más controlada, es la que nos ayudará a entender el carácter oscilante de las reglas, y la mediocridad de los resultados en un grupo de niños menores.

Esta aparición y ulterior afianzamiento de las reglas implica un nivel superior de autoafirmación, y manifiesta con claridad el proceso de socialización. A través de este desarrollo surgen en plena etapa escolar los juegos que se han denominado "sociales", y que desembocarán en los "de grupo organizado" y en los "tradicionales". Estos dos últimos tipos de juego favorecen la integración del niño en equipos deportivos, y éstos, a su vez, al permitir combinar solidaridad y competitividad -no destructiva-, enriquecen la vida social, por lo que merecen el calificativo de psicosocialmente.

Al hablar de juegos sociales en la etapa preadolescente, estamos incluyendo también los "dramáticos" y los de "regla arbitraria" que expusimos algo antes. Los dramáticos se complejifican, pero van disminuyendo en su frecuencia como precio de la creciente vergüenza frente a los pares. Los de regla arbitraria se exageran, manifestándose un claro predominio de los juegos de proeza motriz en los varones, y los de imitación colectiva en las mujeres, los que, en ambos casos, se encuentran confundidos con actitudes poco conscientes de seducción mutua.

4.7 Relaciones entre los tipos de juego.

Los tipos de juego que hemos venido describiendo mantienen relaciones estrechas entre sí y a medida que se avanza en el desarrollo los juegos más simples quedan incorporados dentro de los más complejos y se integran en ellos.

De esta manera el niño a los cuatro o cinco años continúa realizando juegos de ejercicios e incluso los integra dentro de los juegos simbólicos y realiza grandes carreras montado sobre un palo que representa un caballo. El juego de ejercicio se incorpora al juego de reglas a través de los deportes colectivos y el fútbol, por ejemplo, es un típico juego de reglas (aunque en este caso las reglas sean de los adultos y no de los niños) al mismo tiempo que un juego de ejercicio. El juego simbólico se prolonga en los adultos en las representaciones teatrales y en el otro tipo de actividades semejantes.

Hay además otro tipo de juegos las construcciones, esos juegos de habilidad y de creación en los que se reconstruye el mundo con unos pocos elementos y en que las reglas son precisamente reproducir el mundo hacer coches aviones, grúas, barcos, edificios, personas etc. Es un tipo de juego que participa algo del juego simbólico, en cuanto que es una representación deformada e imaginativa de la realidad , pero que trata de adaptarse a ella y que desde este punto de vista tiene también una gran utilidad pues permite al chico descubrir las propiedades de los objetos.

La importancia educativa del juego es enorme y puede que un niño que no juega es un niño enfermo .A través del juego el niño puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella y el juego no debe despreciarse como una actividad superflua ni establecer una oposición entre el trabajo serio escolar y el juego, sino todo lo contrario. Puesto que el juego desempeña un papel tan necesario en el desarrollo, la educación debe aprovecharlo y sacar de él el máximo partido .El niño debe sentir que en la escuela está jugando y a través de ese juego podrá aprender una gran cantidad de cosas. No podemos relegar el juego a los momentos extraescolares o al patio de recreo sino que tenemos que incorporar el juego en el aula.

4.8 Juego y libertad. El juego en Bally

En esta ampliación teórica ha ejercido singular influencia la obra del investigador suizo Gustav Bally, "El juego como Expresión de Libertad", en la cual lo lúdico sigue vinculado a lo pulsional, pero en un sentido completamente distinto: el juego sólo es posible cuando la presión pulsional se ha relajado. Semejante relajación se obtiene gracias a la seguridad que los padres de diversas especies animales le brindan a sus crías, así como los padres y la organización social le ofrecen al hombre.

"Es esta seguridad" dice el autor mencionado, "la que proporciona el margen en el que tiene su sede la libertad" (Bally, 1945). Aclaremos que Bally, al igual que Fromm, habla de instinto para referirse tanto a las pulsiones como a las conductas instintivas

troqueladas. Nosotros emplearemos el término pulsión allí donde sea necesario, con el fin de dar a la exposición claridad y continuidad con lo que venimos estudiando.

La interpretación de Bally parte de las consideraciones que le merecieron las conductas de juego en los animales, para luego delimitar el juego específicamente humano.

En etología se considera que el animal y el medio integran un campo cerrado, en el que las necesidades del primero y los aportes del segundo resultan interdependientes. Cuando este campo está tenso por una necesidad imperiosa y/o una oferta inmediata, el animal despliega conductas motoras instintivas fijas para el logro de la meta de satisfacción. En este sentido, la realidad del campo no es percibida en cuanto tal, no es objetivada, sino que es reconocida con referencia exclusiva a aquellos rasgos que conducen a la meta del instinto.

El animal no se conoce a sí mismo fuera de esta totalidad, y tanto el campo como los objetos que hay en él no son reconocidos en cuanto separados de un yo. De manera que no hay autoconciencia, y tanto la percepción del campo como la acción sobre él resultan empobrecidas: sólo se destacan aquellas características destinadas a satisfacer el instinto.

En cambio, cuando el campo está relajado gracias al logro de una meta instintiva, la presión pulsional ya no es imperiosa, y el esquema motor que fue utilizado para llegar a la meta puede adquirir un nuevo significado, convirtiéndose en un fin en sí mismo; ya no se realizan determinados movimientos para obtener un "botín" deseado, sino que se desea un "botín" para ejercitar aquella acción convertida en placentera. El acto mismo es ahora el fin, y ya no es la meta instintiva la que determina la totalidad del campo de lo perceptible.

En el caso del animal adulto, el campo se encuentra siempre tenso. No existe un intervalo de relajación pulsional suficiente para percibir el mundo como tal, con todas

sus posibilidades. El animal vive en un solo ambiente. Pero durante su etapa juvenil puede tener un cierto nivel de opción, que está estrechamente vinculado con el grado de dependencia respecto de sus progenitores.

Durante el período infantil, cuando sienten hambre, los pichones abren el pico y gritan, y frente al peligro los cachorros de león se refugian junto a su madre. Éstas son las conductas troqueladas por el instinto de hambre o de peligro en la infancia animal. En cambio tales comportamientos difieren notablemente en los animales adultos: ante similares estimulaciones la reacción será la de picotear el suelo en un caso, y atacar o huir en el otro.

Las dos grandes modalidades conductuales descritas son características de las etapas infantil y adulta del desarrollo. Pero, entre ambas, se reconoce un tercer momento intermedio, que podemos denominar juvenil, y en el que se advierte una cierta opción entre aquellas dos modalidades. Este grado de "libertad" se ejerce cuando los progenitores están presentes, aunque sin excesiva proximidad, ya que en este último caso se vuelve a imponer la pauta más primitiva. De manera que en este período juvenil, se ha formado un doble campo de metas instintivas: cuando los padres no están, o cuando su presencia es demasiado próxima, la presión del peligro o del hambre se resuelve mediante el comportamiento infantil; en cambio cuando los padres son visibles pero conservando cierta distancia, el pichón y el cachorro pueden alternar la conducta primitiva con la adulta.

En cuanto libertad de optar por más de un ambiente, el juego se desarrolla en ese margen de libertad otorgado por la seguridad familiar. Por esa razón, los animales juegan sólo durante la etapa juvenil, salvo los domésticos, que gracias a su convivencia con el hombre gozan de un margen vitalicio de seguridad. Pero aún así la fuerza de los instintos es tal que impide al animal una verdadera libertad de opción. El hombre es el único ser que juega durante toda su vida, sin necesidad de condicionamientos extra específicos.

Como se ve, para Bally el hogar parental es un "espacio protector", que produce la relajación del "campo" o ambiente, determinado, a su vez, instintivamente. De esta manera el *"campo mismo puede adquirir un carácter de meta"*, creándose un doble ambiente, con las correspondientes posibilidades de opción.

El equipo instintivo del bebé es muy precario, el infante humano es un ser indefenso, que por tanto sufre las pulsiones sin poderlas resolver por sí solo. Son los cuidados maternos los que alivian al bebé de la presión pulsional, ya que él no cuenta con conductas instintivamente determinadas para hacerlo. Por el contrario, tiene que aprender a decidir, y ello implica un largo período de dependencia de los padres (el más largo entre todas las "especies", y tanto más cuanto más avanza la tecnificación de la sociedad).

Al relajarse la presión pulsional, que obligaba a concentrarse sólo en aquellos rasgos del campo que llevaban a la meta instintiva, dicho campo puede ser explorado en todas sus posibilidades, y empieza a ser percibido con mayor objetividad. Los elementos del campo se objetivan y aquel se enriquece con múltiples posibilidades: el margen de opción se amplía y el campo es percibido como estable a través del tiempo. Entonces *"se forma algo nuevo: la individualidad como unidad imperdible"* a través de los cambios, es decir, la historicidad. Por lo tanto para el mismo Bally el juego está vinculado tanto con la autoconciencia como con la libertad. En tal sentido el hombre es libre cuando juega y se hace hombre al ejercitar su libertad.

Por todo lo recién expuesto el juego ya no puede ser entendido exclusivamente como un intento de regular las pulsiones, ya que surge cuando se han relajado las coacciones instintivas. Y por otra parte se trata de una actividad que sólo es posible en un marco de seguridad (familiar y o socialmente condicionado) que proteja al hombre del efecto "animalizador" de la presión pulsional. Las implicancias de este pensamiento en la dinámica familiar, la educación, el orden social y económico, etc., son tan vastas que exceden el marco propuesto en esta obra. Remitimos al lector interesado al texto varias veces mencionado de Bally.

De todas maneras hemos de reconocer que en ciertas circunstancias el juego puede ser también expresión de conflictos intrapsíquicos. Precisamente por desempeñar ese rol en las situaciones conflictivas, constituye una forma ideal de comunicación en la psicoterapia. Pero como acertadamente dice Winnicott *"lo universal es el juego, y corresponde a la salud: facilita el crecimiento y por lo tanto esta última"* (Winnicott, 1977).

4.9 Acción y significado del juego.

La influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme. El jugar es una situación imaginaria resulta totalmente imposible para un niño de menos de tres años, puesto que es una nueva forma de conducta que libera al pequeño de las coacciones a que se ve sometido. La conducta de un niño pequeño está determinada en gran medida – y sobre todo la del bebe –por las condiciones en las que se desarrolla la actividad, tal como se han demostrado los experimentos de Lewin y otros³⁶. Por ejemplo la demostración de Lewin acerca de la enorme dificultad que supone para un niño pequeño el darse cuenta que ha de ponerse de espaldas a una piedra y si quiere sentarse en ella, ilustra hasta que punto un niño pequeño se halla limitado en cada una de las acciones por obstáculos situacionales. Resulta difícil imaginar un contraste mayor con los experimentos de Lewin poniendo de manifiesto las limitaciones situacionales de la actividad que lo que observamos en el juego .en este el pequeño aprende a actuar en las tendencias internas e impulsos en vez, de hacerlo en los incentivos que proporcionan las cosas externas.

Un estudio realizado por Lewin acerca de la naturaleza motivadora de las cosas para los niños pequeños concluye afirmando que las cosas mismas dictan al niño lo que éste debe hacer una puerta le exige ser abierta y cerrada, una escalera ha de subirse y un timbre ha de sonar. En pocas palabras, las cosas poseen una fuerza motivadora inherente respecto a las acciones del niño pequeño y determinan su conducta de tal modo que Lewin llegó a concebir la idea de la creación de una topología psicológica

³⁶ LEWIN K., Pág. 302

expreso de modo matemático la trayectoria de los movimientos del niño en un terreno de acuerdo con la distribución de las cosas.

La raíz de las limitaciones situacionales impuestas al pequeño reside en un factor básico de conocimiento característico de la primera infancia: la fusión de los impulsos y la percepción. A esta edad la percepción no suele ser un rasgo independiente, sino más bien integrado de la reacción motora. Toda percepción es un estímulo para la actividad. Desde el momento en que una situación se comunica psicológicamente a través de la percepción, y que la percepción no se comprende que, con el conocimiento estructurado de esta forma, el niño se vea limitado por la situación en la que se encuentra.

Sin embargo en el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve. Así alcanza una condición en la que el niño empieza a actuar independientemente de lo que ve. Algunos pacientes con lesiones cerebrales pierden la capacidad de actuar independientemente de lo que ven. Algunos tenemos en cuenta tales pacientes, comprobaremos que la libertad de acción de la que gozan los adultos y los niños más maduros no se adquiere en un abrir y cerrar de ojos, sino que atraviesa un largo proceso de desarrollo.

La acción en una situación imaginaria enseña al niño a guiar su conducta no solo a través de la percepción in mediata de objetos o por la situación que le afecta de modo inmediato, sino también por el significado de dicha situación.

Los experimentos realizados y la observación día a día muestra claramente que para los niños muy pequeños resulta del todo imposible separar el campo del significado del campo visual, porque existe una íntima fusión entre el significado y lo que perciben visualmente. Si le pedimos a un niño de dos años que repita; la frase "Tania está de pie" cuando Tania está sentada frente a él, cambiara la frase por "Tania está sentada". Podemos hallar esta misma situación en ciertas dolencias Goldstein y Gelb describieron una serie de pacientes que eran incapaces de afirmar algo que no

fuera cierto³⁷. Gelb expone el caso de un paciente zurdo que era totalmente incapaz de escribir la frase “puedo escribir bien con la mano derecha”. Al asomarse por una ventana en un día hermoso no podía repetir “hoy hace un tiempo horrible”, sino que decía “hoy hace un día estupendo”. A menudo nos encontramos también con que un paciente con problemas de lenguaje es incapaz de repetir frases que carezcan de sentido, como por ejemplo “la nieve es negra” mientras que pueden repetir perfectamente otras frases igualmente difícil en su construcción gramatical y semántica. Este profundo vínculo entre la percepción y el significado puede observarse en el proceso del desarrollo del lenguaje en los niños. Si le decimos a un niño la palabra “reloj”, en seguida empezara a buscar el reloj. Originalmente, la palabra significa una determina localización espacial.

La primera divergencia entre los campos del significado y la visión suele darse en edad preescolar. En el juego el pensamiento está separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas; un trozo de madera se convierte en una muñeca y un palo en caballo. La acción, de acuerdo con las reglas, está determinada por las ideas, no por los objetos en sí mismo. Ello supone un cambio tan radical de la relación del niño con la situación real, concreta e inmediata, que es difícil subestimar su total significación. El pequeño no hace esto en seguida porque le resulta terriblemente difícil separar el pensamiento (el significado de la palabra) del objeto.

El juego proporciona un estadio transicional en esta dirección cuando un objeto (por ejemplo, un palo) se convierte en el punto de partida para la separación del significado de la palabra caballo del caballo real. El niño todavía no puede desglosar el pensamiento objeto. El problema del niño es que para poder imaginar un caballo, tiene que definir su acción mediante el uso de “el-caballo-en-el-palo” como punto de partida. La estructura básica que determina la relación del niño con la realidad se halla, en ese punto, radicalmente invertida, porque cambia la estructura de sus percepciones.

³⁷ GOLDSTEIN K, Pág. 304

Un rasgo especial de la percepción humana (que surge a una edad muy temprana) es la llamada percepción de objetos reales, es decir, no solo la percepción de colores y forma, sino también de significado. Esto es algo que no tiene analogía en la percepción animal. Los seres humanos no ven solamente algo redondo y negro con dos manecillas, sino que ven un reloj y pueden distinguir una cosa de otra. De este modo, la estructura de la percepción humana podría expresarse de modo figurativo como una proporción en la que el objeto es generador y significado es el denominador (objeto/significado) esta proporción, simboliza la idea de que toda percepción humana se elabora a partir de percepciones generalizadas más que aisladas. Para el pequeño el objeto domina en la relación objeto/significado, mientras que este último se halla subordinado. En el preciso momento en que un palo se convierte en el punto de partida para desglosar el significado del concepto caballo del caballo real, se invierte esa proporción y predomina el significado siendo la relación significado/objeto.

Ello no quiere decir que las propiedades de las cosas como tales no tengan significado. Cualquier palo puede ser un caballo, pero, por ejemplo, una postal no puede ser nunca un caballo para un niño. La afirmación de Goethe de que en el juego cualquier cosa puede convertirse en cualquier otra es totalmente incorrecta. Por supuesto para los adultos que son capaces de hacer uso consciente de los símbolos una postal puede ser un caballo: por ejemplo, si quiero mostrar la situación de alguna cosa, puedo colocar una cerilla y decir;” esto es un caballo”, ellos será suficiente. En cambio para un niño es imposible; una cerilla no puede ser un caballo, porque a lo sumo hay que utilizar un palo; debido a la falta de libre sustitución, la actividad del niño es juego, no simbolismo. Un simbolismo es un signo, pero el palo no funciona como signo de caballo para el pequeño, quien retiene las propiedades de las cosas pero cambia su significado este, en el juego se convierte en el punto central y los objetos se mueven desde una posición dominante a una subordinada.

Durante el juego, el niño opera con significados separados de sus objetos y acciones acostumbradas; sin embargo, surge una interesante contradicción en la que funde las acciones reales y los objetos reales. Esto caracteriza la naturaleza transicional

del juego; es un estadio entre las limitaciones puramente situaciones de la temprana infancia y el pensamiento adulto, que puede estar totalmente libre de situaciones reales.

Cuando el palo se convierte en el punto de partida para separar el significado de “caballo” de un caballo real, el niño hace que un objeto influya semánticamente al otro. El pequeño no es capaz de desglosar el significado de un objeto una palabra de un objeto, si no es a través del hallazgo de un trampolín en otro objeto. La transferencia de significados se facilita por el hecho de que el niño acepta una palabra como la propiedad de una cosa; lo que en la realidad ya no es la palabra, sino lo que esta designa. Así pues, para un niño, la palabra “caballo” aplicada a un palo significa “aquí hay un caballo”, porque mentalmente ve al objeto tras el termino que lo designa. Un importante estadio transicional en la operación con significado se produce cuando el pequeño actúa primero con significados que con objeto (como cuando actúa con un palo, como si se tratara de un caballo). Más tarde lleva a cabo estos actos conscientemente. Este cambio se interpreta en el sentido de que antes de que el niño adquiriera el lenguaje gramatical y escrito sabe perfectamente cómo hacer las cosas, pero ignora que lo sabe. No domina estas actividades de modo voluntario. Durante el juego, el niño utiliza espontáneamente esta capacidad de separar el significado de un objeto sin saber lo que está haciendo, al igual que ignora que esta, hablando en prosa, pero sigue hablando sin prestar atención a las palabras, de este modo, a través del juego el niño convierte en partes integran es de una cosa.

La creación de una situación imaginaria no es un hecho fortuito en la vida del pequeño, sino mas bien la primera manifestación de su emancipación de las limitaciones situacionales. La primera paradoja del juego, escriba en que el niño opera con un significado alienado en una situación real. La segunda es que en el juego el pequeño adopta la línea de menor resistencia hace lo que más le apetece porque el juego está relacionado con el placer y al mismo tiempo, aprende seguí la línea de mayor resistencia sometiéndose a ciertas reglas y renunciando a lo que desea, pues la sujeción a las reglas y la renuncia a la acción impulsiva, constituyen el camino hacia el máximo placer en el juego.

Por su parte, el juego plantea demanda al niño, constantemente para evitar el impulso inmediato. A cada paso el niño se enfrenta a un conflicto entre las reglas del juego y aquello que le gustaría hacer si de improviso pudiera actuar espontáneamente. En el juego actúa de modo contraria al que le gustaría actuar espontáneamente. En el juego actúa de modo contraria al que le gustaría actuar. El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego. Alcanzar el mayor despliegue de poder cuando renuncia a una atracción inmediata en el juego (como por ejemplo a un caramelo que las reglas prohíben comer porque representa algo no comestible). Generalmente un niño se subordina a las reglas renunciando a algo que desea, pero aquí la subordinación a una regla y la renuncia a una acción impulsiva inmediata constituyen los medios para alcanzar el máximo placer.

Si pues, el atributo esencial del juego es una regla que se ha convertido en deseo. La noción de Spinoza acerca de “una idea que se ha convertido en deseo, un concepto que se ha transformado en pasión”, encuentra su prototipo en el juego, que es el reino de la espontaneidad y la libertad. Respetar las reglas es una fuente de placer. La regla vence porque es el impulso más fuerte. Una regla de este tipo es una regla interna, una regla de auto-limitación y auto-determinación. Como dice Piaget, y no una regla que el niño obedece como si se tratara de una ley física. En pocas palabras, el juego brinda al niño una nueva forma de deseo. Le enseña a desear relacionando sus deseos a un “yo” ficticio a sus papales en el juego y sus reglas. De este modo, se realizan en el juego los mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad.

4.10 Teorías del juego

- Teoría clásica: Famoso por su teorización sobre el juego. Huizinga se recuerda por proponer la designación de homo Ludens que además de ratificar que el juego conforma la naturaleza humana, considerada al juego como un fenómeno cultural. Es considerado por tener la teoría clásica sobre el juego en el cual él considera que “el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro

de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.”

- Teoría psicoanalítica: Erickson sostiene que el juego es una función del yo en donde se sincronizan los procesos corporales y sociales con el mismo. Señala la evolución del juego en tres esferas. La primera la constituye el juego autocosmico que consiste en la repetición de percepciones sensoriales, kinestésicas, etc. La microesfera se conforma por los juegos que manipula el niño y la tercera es abunda sobre el juego como una posibilidad natural de autocuración. Erickson también hace aportes sobre la relación que tiene el ludismo con la identidad cultural y enfatizar la importancia de que el educador fortalezca en los niños la autoestima y confianza en sí mismo.

CONCLUSIONES

A manera de conclusiones hacemos referencias aspectos importantes tales como: donde jugar, otros lugares, con que jugar, la importancias del juego, la maestra como observadora y finalidad del juego.

Dónde jugar en cuanto al espacio físico, Será más fácil encontrarlo, si contamos con el espacio interno (el tiempo, las ganas, el permiso). Puede ser el aula que se vaya transformando con el juego mismo, lo importante es que el espacio exista, que pueda recrearse. Otros lugares el gimnasio o aula de educación física, si el jardín cuenta con ello, el patio, la plaza del lugar y todo aquel espacio donde se pueda jugar.

Con qué jugar en primer lugar con las ganas, con los niños. Que tengan deseos de abrir la puerta para ir a jugar... de sentir, divertirse...cantar... de hacer..."con un decente que haya sentido la necesidad de descubrir su capacidad de juego y de no ser solamente un indicador de consignas, un observador, un evaluador"³⁸. Cuando el niño juega, elige juguetes que le permiten vencer el miedo a los objetos, así como vencer el miedo a los objetos internos. En el aula, pueden estar guardados y clasificados al alcance y disposición del los niños así podrán ser requeridos en el momento oportuno.

La importancia del juego en nuestros tiempos se observa, la gran cantidad de material, para poder prepararnos ampliamente sobre la enorme importancia que tiene para el niño, el saber utilizar y encausar adecuadamente los juegos, ya que al jugar brindan al niño una infinidad de oportunidades para descubrir el mundo donde vive y donde desarrolla sus sentidos, para formar su persona y relacionarse con los demás. Gracias a lo anteriormente mencionado el niño descubre grandes valores que le servirán para toda la vida; amistad, amor, responsabilidad, lealtad, etc.

Si se observa al niño jugar libremente, descubrimos como es, cuando u n pequeño juega por mucho tiempo y lo hace con gusto, es que está sano, y de lo contrario, es una mala señal por lo tanto debemos poner más atención. E juego le

³⁸ DEWEY JOHN. Pág. 127

ayuda también a contribuir al desarrollo educativo, es a través de su cuerpo que los niños, exploran, crean y contribuyen una autentica necesidad y fuente de placer-gusto.

“Los juegos con movimiento pueden ayudar al niño que tiene problemas de aprendizaje, y del mismo modo puede hacer que el niño normal y activo aprenda mejor, ya que por otra parte puede mejorar el proceso académico de los niños”.³⁹

La maestra como observadora en algunos momentos sí, pero en otros también participara del juego con los niños y con sus juguetes. De esta manera, se irá incluyendo paulatinamente en el espacio transicional, aceptando al niño que recién se separa de sus padres para incluirse a un grupo. Así, irán vinculándose maestra- niños, creando un nuevo espacio de confianza, punto de partida para el desarrollo de cualquier aprendizaje. A partir del juego, es posible crear este vínculo de afecto y seguridad, como fue en los primeros momentos en la vida con la madre.

Finalidad de los juegos los juegos tienen como finalidad, contribuir al desarrollo integral de los niños a través de las actividades físicas-recreativas y ayuda de esta manera a la formación del ser, que sea capaz de conducirse activa y conscientemente en el servicio de la comunidad. Otros de los objetivos que se pretenden con el juego son; fomentar un niño saludable, con un desarrollo armónico (unido, solidario), con la posición de hábitos dinámicos y de valores morales que le permitan ser tenaz, firme, resistente. Crear una base fuerte de partida, para la práctica deportiva y para actividades competitivas posteriores. También forma hábitos de trabajo con todas las personas de su medio ambiente y desarrolla positivamente los aspectos de la personalidad, el valor, la audacia y la disposición para vender sus problemas. Algo muy importante, como lo son; las formas fundamentales y la esenciales de la motricidad infantil, caminar, correr, saltar, trepar, escalar, empujar y atrapar.

Todo esto con el propósito principal de favorecer el proceso de socialización del educando. La socialización en preescolar es la cimentación de conductas posteriores, cuando no se da este proceso de socialización, se forman conductas tales como:

³⁹ GUITART, ACED ROSA. Pág. 83

Inadaptabilidad, sin iniciativa propia, como autoestima baja, etc., por eso es de vital importancia propiciar la socialización desde el nivel preescolar.

Por ello si hablamos de la necesidad de favorecer el desarrollo del niño preescolar hasta su ingreso a la primaria, consideramos importante el porqué de algunas conductas observadas en las que demuestran su inseguridad y en ocasiones rezagos que provienen del seno familiar, debido a las diversas condiciones o situaciones que se presentan en el hogar a causa de la falta de conocimiento de los padres, malos hábitos, indisciplina, desorden, falta de respeto, etc., y en lo referente a las relaciones afectivas que influyen detenidamente en la vida social del niño.

Todo esto afecta en el grupo, ya que es ahí donde el niño manifiesta sus desajustes al medio escolar y malas relaciones con sus compañeros, maestros y educadora.

Las educadoras involucramos en la mayoría de las actividades a los padres de familia con el propósito de facilitar el conocer las causas de las conductas de los pequeños.

Dada la importancia de la socialización del individuo, en la actualidad, es considerada como un conocimiento de normas esenciales para su vida cotidiana que le permite elaborar modelos y situaciones, con el objeto de encontrar situaciones y descripciones mas exactas, precediendo acontecimientos de fenómenos naturales y sociales, favoreciendo el desarrollo del ser humano de acuerdo a su realidad, permitiéndole al niño alcanzar nuevos conocimientos.

Por último mencionaremos que estamos convencidos de que medio familiar y social son determinantes en la socialización del ser humano y por lo tanto es conveniente que el docente trate de conocer lo más posible el medio de donde procede el niño para fortalecerlo y apoyarlo en lo necesario y de esa manera obtener una educación integral.

La socialización en el grupo da como resultado que los alumnos tengan la facilidad de trabajar en equipo pues esto favorece su expresión al dar a conocer sus pensamientos mismos que le proporcionarían seguridad al expresarlos.

De esta manera los niños tímidos al estar con sus compañeros e interactuar con ellos les servirán de apoyo y participarán en las actividades que se realicen.

Las educadoras y las interventoras educativas debemos darnos la tarea de conocer los intereses y pasatiempos de la mayoría de los alumnos para que en base a ello se programen las actividades y resulten más placenteras y provechosas.

Esto favorecerá la participación de todos y cada uno de los integrantes del grupo.

Las actividades a realizar con los niños pueden variar de acuerdo al interés de ellos de ellos y a las situaciones o proyectos de aprendizajes tienen que ser significativos para el educando en un contexto social con interacciones con los objetos y demás personas de su misma edad y con adultos.

Además de que como educadoras tenemos la gran función de ayudar a los padres de familia por medio de plásticas y conferencias con respecto al desarrollo del niño en edad preescolar.

Debemos dar oportunidad al niño para que actúe libremente en el desarrollo de las actividades programadas y lleve a cabo la construcción de su conocimiento a través de las interacciones con los demás con mi participación de guía y orientadora en dicho proceso.

De igual manera considero importante tomar en cuenta las manifestaciones de los niños al ingresar al jardín para detectar posibles problemas tal como se realizó en este proyecto, lográndose superar en gran parte la problemática de la socialización de los educandos por medio de estrategias de trabajo en este caso la base principal para su logro fue el juego, a través de las actividades lúdicas el niño se fue integrando a las diferentes actividades en forma grupal y la cooperación con otros niños y adultos logrando así desarrollar su socialización.

Con ellos se determina que la formación que se recibe en el preescolar no es una vana e insignificante, como se cree, ahí se pone de manifiesto y se desarrolla no solamente las habilidades intelectuales si no a demás, las capacidades de interacción y sociabilidad que posee cada niño.

El papel que juega el preescolar en el desarrollo del niño es importante, por lo tanto imprescindible ya que a esta edad el pequeño es formado y educación no solamente por la interacción de la familia y su comunidad que realiza dentro del preescolar, donde los estímulos nomas, valores y recursos forman parte del desarrollo integral.

Tomando en cuenta los principios pedagógicos investigados, el objetivo principal del preescolar es el de capacitar al niño, durante sus primeros años de escuela, para que así aprenda forma parte de la sociedad en función de sus capacidades y habilidades, su funcionamiento intelectual, la fuerza de su confianza en sí mismo, su iniciativa, su creatividad y su capacidad de relacionarse con otros, lo que le permita participar en la vida social, política y económica del país.

Consideramos que nuestra participación en esta tesis fue producto de un esfuerzo que nos permitió trabajar en equipo y nos dio la posibilidad de poner en prácticas las competencias adquiridas en la Licenciatura de Intervención Educativas uno de nuestros principales restos fue el de llevar acabo nuestra investigación un análisis del tema de la importancia del juego interactivo en la socialización en preescolar , ya que nos dimos a la tarea de aplicar nuestro intervención por medio de la observación hacia maestra – alumno y con ello dar conocer en nuestro trabajo diversos puntos de vista del tema.

BIBLIOGRAFIA

BRUNER, J. (1983) Acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza. México. 232 pp.

CANDELA MARIA ANTONIA (1990) "Como se aprende y se puede enseñar ciencias naturales". Cero en conducta. México Ed. Educación y cambio 30 pp.

CUELLAR HORTENSIA. (1989) El niño como persona. México. Ed. Editora de revistas. México. 215 pp.

CHATEAU JEAN. (1987) Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires.

DELVAL, Juan. (1983) crecer y pensar. La construcción del conocimiento del conocimiento en la escuela. Mexico, D.F.

DEWEY, John. (1998) ¿Cómo pensamos? Ed. Paidós. Barcelona. 258 pp.

DEWEY JOHN. Jugar y divertirse sin excluirse. 127 pp.

EMERICK, Peter. (1991) Juegos didácticos para la educación. Ed. Paidós. Argentina. 173. pp.

GOLDSTEIN K. Antología de Actividades Directrices. El juego y sus tipos de juegos. 301-305pp.

GUITART, Aced Rosa. (1999) Clasificación de los juegos. En jugar y divertirse sin excluirse. Ed. Océano. España 83-125 pp.

GÓMEZ PALACIO Margarita. (1995) El niño y sus primeros años en la escuela. Ed. SEP. México. 229 pp.

LEWIN K. Antología de Actividades Directrices. El juego y sus tipos de juegos 292-296 pp.

Plan 2002. Instructivo de titulación para la Licenciatura en Intervención Educativa

SANTILLANA. (1995) Diccionario. Ciencias de la educación. Ed. Santillana México. 1995. 1431 pp.

SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA. Apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. Ed. SEP. México. 1993. 135 pp.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Reglamento de titulación general para la titulación profesional de la Licenciatura de la Universidad Pedagógica Nacional

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Contexto y valorización de la práctica docente. Antología básica. Ed. UPN. México, 1995. 120 pp.

_____Bloque de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. Ed. SEP. México. 1995. 125 pp.

_____Programa de educación preescolar. Ed. SEP. México. 1992. 90 pp.

_____Programa de educación preescolar. Libro 3. Ed. SEP. México. 1979. 145 pp.

_____Una práctica con sentido social. Ed. SEP. México. 1993. 75 pp.

_____El juego. Antología básica. Ed. UPN. México, 1995. 370 pp.

_____El niño preescolar desarrollo y aprendizaje. Antología básica. Ed. UPN. México, 1996. 163 pp.

_____El niño preescolar y su relación con lo social. Antología básica. Ed. UPN. México, 1995. 269 pp.

_____Metodología didáctica y práctica docente en el jardín de niños. Antología básica. Ed. UPN. México, 1995. 209 pp.

KAPELUSK. ED. 147 pp.

BALLY 1945 <http://www.eljuegoinfantil.com/psicologia/evolutiva/libertad.htm>

CHATEAU 1973 <http://www.eljuegoinfantil.com/psicologia/evolutiva/evolucion.htm>

LEWIN 1955 <http://www.eljuegoinfantil.com/psicologia/evolutiva/jugar.htm>

LEWIN 1955 <http://www.eljuegoinfantil.com/psicologia/evolutiva/tipos.htm>

ANEXOS

ANEXO 1.

Galería de fotos.



FOTO 1. ENTRADA PRINCIPAL DE PREESCOLAR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA JOHN F. KENENNDY.



FOTO 2. ENTRADA PRINCIPAL DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA JOHN F. KENNEDY.



FOTO 3. SALONES DE PREESCOLAR



FOTO 4. AREA DE JUEGOS PREESCOLAR



FOTO 5. CANCHA DEPORTISTA Y CIVICA.



FOTO 6. AREA DE JUEGOS DE PRIMARIA Y PREESCOLAR.



FOTO 7. LOS NIÑOS(AS) ESTAN EN EL AREA DE ACOMODO DE MOCHILAS.



FOTO 8. ESTAN ACOMODADON SUS SILLAS.



FOTO 9. ALISTANDOSE PARA SU ACTIVIDAD.



FOTO 10. REALIZANDO SUS ACTIVIDADES DIARIAS.



FOTO 11. FESTIVAL DEL 12 DE OCTUBRE. (DESCUBRIMIENTO DE AMERICA Y DIA DE LA RAZA).



FOTO 12. PLATICANDO SOBRE SUS TRABAJOS. (CAMBIOS DE IDEAS).



FOTO 13 Y 14. ALUMNOS DE 2 DE KINDER.



FOTO 15. ALUMNOS(AS) DE PREESCOLAR DE LA ESCOLATA DEL COLEGIO.



FOTO 16. LIBERACION DE TORTUGAS.



FOTO 17. FESTIVAL DEL 20 DE NOVIEMBRE. (REVOLUCION MEXICAN)



FOTO 18. REINA DEL LA INSTITUCIONES.



FOTO 17. DESFILE DE DISFRASES CON MOTIVO DE LA PRIMAVERA.



FOTO 18. EVENTO LAS NACIONES UNIDAD, NIÑOS VESTIDOS DE DIFERENTES PAISES.

ANEXOS 2.

Entrevistas