



**SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**
Unidad 095 Azcapotzalco

La actividad lúdica como estrategia para favorecer la convivencia familiar

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

Presentan:

MÓNICA CORRAL NAVA
ADA NANCY CARRANZA HERNÁNDEZ

Directora

M. en C. Juana J. Ruiz Cruz

Ciudad de México, 2017



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Unidad UPN 095 D.F. Azcapotzalco

La actividad lúdica como estrategia para favorecer la convivencia familiar

MÓNICA CORRAL NAVA
ADA NANCY CARRANZA HERNÁNDEZ

Ciudad de México,

2017

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



UNIDAD UPN 095 CIUDAD DE MÉXICO, AZCAPOTZALCO

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, a 02 de agosto de 2017

C. MÓNICA CORRAL NAVA
C. ADA NANCY CARRANZA HERNÁNDEZ

PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado **La actividad lúdica como estrategia para favorecer la convivencia familiar. Opción: Tesina**, a propuesta de la C. Asesora M. en C. Juana J. Ruiz Cruz, manifiesto a usted que reúne los requisitos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"


DR. NICOLÁS JUÁREZ GARDUÑO
DIRECTOR

NJG/NVBE/kgf

S.E.P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Av. Ejército Nacional Núm. 830 Col. Polanco C. P. 11550 Del. Miguel Hidalgo México D. F.
Tel: 52814407 Fax: 52814414

Dedicatorias

A DIOS.

Por haberme permitido lograr mis objetivos y metas, por estar en mi vida en cada paso que doy, por su infinita bondad y amor.

A MI FAMILIA

En agradecimiento y apoyo durante los cuatro años de estudio y por creer en mí.

A LA MAESTRA JUANA RUIZ

Por cada una de sus enseñanzas y consejos en la elaboración de esta tesina.

A LOS PROFESORES: ARMANDO MEIXUEIRO, DR. FRANCISCO JOSÉ ORTIZ CAMPOS

Gracias a cada maestro que hizo parte de este proceso y por demostrarme que el estudio es fundamental en la vida.

Dedicatorias

La vida se encuentra plagada de retos y uno de ellos es la universidad. Tras verme dentro de ella me he dado cuenta que más allá de ser un reto, es una base no solo para mi entendiendo del campo en el que me he visto inmerso, si no para que concierne a la vida y mi futuro.

Le agradezco a mi compañera Mónica Corral Nava y maestra Juana Ruiz Cruz, por su apoyo en realizar esta tesina que sin su ayuda no hubiera sido esto posible. A mis padres, esposo e hijos por su comprensión y estar conmigo en esta etapa.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: PANORAMA GENERAL DE LA INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA

1.1. La intervención socioeducativa	9
1.2. Precedentes de la intervención socioeducativa	11
1.3. Proyecto de intervención socioeducativa y familiar	12
1.4. Fases en el proyecto de intervención socioeducativa.	14
1.5. La intervención socioeducativa y su relación con la pedagogía	16

CAPÍTULO 2: PROYECTO DE INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA.

2.1. Identificación de Necesidades	18
2.2. Descripción de resultados	19
2.3. Necesidades encontradas	24

CAPÍTULO 3: PERSPECTIVAS TEÓRICAS DEL JUEGO

3.1. Perspectiva antropológica	26
3.2. El juego desde la perspectiva de la psicogenética	28
3.1.4. El juego visto con un enfoque sociocultural	29
3.3. La importancia del juego para desarrollar diferentes capacidades en el niño de preescolar.	29
3.4. El juego como actividad familiar	33

CAPÍTULO 4: GUÍA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA

4.1. Propósito de la intervención	36
-----------------------------------	----

4.2. Juegos para compartir en familia	36
4.3. Diseño del Instrumento para la identificación de necesidades	37
4.4. Evaluación de la intervención	56
Conclusiones	57
Bibliografía	59
Anexos	61

INTRODUCCIÓN

Por medio del presente proyecto de intervención socioeducativa, se promueve el juego como generador de aprendizaje en el sector familiar, se identifica la importancia del papel de los padres de familia en el desarrollo integral de sus hijos en edad preescolar tomando como base el juego para lograrlo.

En toda intervención socioeducativa, según Pérez (2011), se impacta en programas sociales en las que se incluye en la planeación, actividades educativas grupos de personas seleccionadas, por ejemplo, cuando un equipo de orientación escolar interviene en un problema social que afecta el desempeño y desarrollo escolar. A éste tipo de intervención en el aula, se le considera un método participativo que permite superar problemas académicos y mejorar la calidad educativa, entre otros.

Son muchas las aportaciones y teorías educativas con base al juego que han sido elaboradas por autores tan reconocidos como Piaget, Vygotsky, Fröebel, Montessori, etc., a lo largo del presente escrito se presentan sus fundamentos, así como la importancia que tiene el conocer sobre estas perspectivas teóricas en el trabajo con los y las niñas preescolares.

La presente intervención socioeducativa está dirigida a niños y niñas de 3 a 6 años de edad que están en nivel preescolar, a fin de que desarrollen en casa, actividades lúdicas que fomenten la convivencia familiar, que les ayuden en mejorar la convivencia en su familia y con ello potenciar su desarrollo integral.

Conocer el efecto de la actividad lúdica en la vida humana fomenta el ingenio, la creatividad y la fantasía. Los padres de familia son los mediadores creativos de sus hijos, esto quiere decir, son quienes proponen las formas de interacción con el otro (su hijo), esto se realiza a través de la convivencia lúdica, capacidad psicomotora con la que todos nacemos y que mediante ésta se promueven situaciones de aprendizaje.

Por lo anterior el juego ha sido empleado en distintos campos del desarrollo humano y dentro del contexto educativo su utilidad adquiere mayor importancia. Las habilidades alcanzadas, a través del juego, dependiendo de la edad en la que se adquieren, condicionan el valor que se les atribuye en diversos entornos educativos, como lo son la familia y el ámbito escolar.

En el Programa de Educación Preescolar 2011 se establece la importancia del juego en el proceso de aprendizaje: (PEP, 2011: p. 21), El juego tiene múltiples manifestaciones y funciones, ya que es una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de sus necesidades de movimiento, al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

En el mismo plan de estudios referido anteriormente, se menciona la complejidad y el sentido en el que se utiliza el juego, así como la forma de participación: individual (se pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y “verbalización interna”), en parejas (se facilitan por la cercanía y compatibilidad personal), y colectivos (exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados).

Las niñas y los niños recorren esta gama de juegos a cualquier edad, aunque se observa una pauta de temporalidad que muestra que los alumnos más pequeños practican con más frecuencia el juego individual o de participación más reducida y no regulada.

En la edad preescolar dentro del espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autoregulatorias debido a las múltiples situaciones de interacción con otros niños y adultos. Mediante éste, las niñas y los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar en que actúan e intercambian papeles. También ejercen su capacidad imaginativa al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética. (PEP, 2011: p 21)

Una forma de juego que ofrece múltiples posibilidades es el juego simbólico; es decir, situaciones que las niñas y los niños “escenifican” adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas; los papeles que cada quien desempeña y el desarrollo del argumento se convierten en motivos de un intenso intercambio de propuestas de negociación y acuerdos entre los participantes. (PEP, 2011: p. 21)

Durante la práctica de juegos complejos, las habilidades mentales de las niñas y los niños tienen un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación en grupo. (PEP, 2011: p. 22).

Es preciso aclarar que el presente proyecto se ajustó al tipo de niño o niña con quien se implementó, tiene un carácter abierto y por ningún motivo será rígido ni es una receta o instructivo el cual se debe seguir al pie de la letra, ya que la gama de actividades aquí propuestas debe ser elegidas a voluntad de los interesados.

No se trata de brindar modelos a desarrollar, se trata de desafiar la imaginación, la creatividad, el razonamiento, de buscar caminos lúdicos para resolver situaciones problemáticas.

Para el correcto abordaje del presente escrito, en el capítulo 1 se muestra lo que es un proyecto de intervención socioeducativa, en el capítulo 2 se hace un diagnóstico de necesidades que nos lleva a la importancia de la convivencia en familia de este interesante tema, en el capítulo 3 se toma en cuenta la función imprescindible que tiene el juego en el desarrollo del ser humano y en el capítulo 4 se presenta la guía de la propuesta de intervención del juego como promotor del aprendizaje en niños y niñas preescolares.

En el intento de sostener la idea de que un niño se desarrolla mejor jugando, surge este proyecto que pretende ser una cadena lúdica de actividades semidirigidas por la madre y/o padre de familia hacia su hijo.

Nadie nace sabiendo ser padre y por ello se cometen muchos errores que, si bien no son intencionales, si se pueden corregir en la crianza de los hijos, por ello este proyecto puede ser esa herramienta valiosa de la cual los padres de familia logren apoyarse para mejorar su desempeño a la hora de guiar el desarrollo integral de sus hijos en edad preescolar.

CAPÍTULO 1

PANORAMA GENERAL DE LA INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA.

En este capítulo se aborda el concepto de intervención socioeducativa, sus antecedentes, los tipos de proyectos, así como sus fases, para finalizar con su relación con la pedagogía.

1.1 Concepto

La intervención socioeducativa nace de la detección de necesidades existentes en un determinado ámbito social. Las estrategias generadas para la resolución de esas necesidades tienen la intención de mejorar el desarrollo individual y con ello mejorar el de la comunidad, al reconocer entre sus miembros la necesidad de transformar su realidad social. En referencia a lo expresado anteriormente, de (Pérez, 2014) afirma:

La intervención socioeducativa debe entenderse como un recurso para mejorar la propia sociedad, desde esta perspectiva se debe considerar que se sitúa principalmente cerca de sectores sociales que presentan problemáticas específicas. En ocasiones, se piensa que los únicos responsables de la educación son los profesores y educadores, lo que es un pensamiento erróneo, en la educación de la persona intervienen muchísimos factores, como son el contexto, la situación política, la ideológica, lo social, los valores inculcados por la familia, etc. Por lo tanto, no se debe culpar a los profesionistas de la educación de los errores que puedan presentar las personas en su educación.

Desde la perspectiva teórica de Fernández (2006), la intervención educativa se asemeja al trabajo social, diferenciando en que en el ámbito educativo no es asistencialista, sino más bien de justicia social tratando de incidir en las causas que provocan las desigualdades, en este sentido recuperamos el concepto de (Martínez, 1995) que a continuación mencionado:

La intervención socioeducativa debe ser abierta y dinámica, ya que, si la realidad social evoluciona y tiende a cambiar, no se puede tener duda de que el aspecto socioeducativo y su intervención en el contexto social deberá desarrollarse y adaptarse al nuevo entorno cambiante, y estará siempre en un continuo proceso de construcción además de encontrarse inmersa en un proceso de mejora continua.

Para (Sabariego,2004) la intervención socioeducativa (ISE) implica una actividad reflexiva, sistemática y, en cierta medida, controlada, en la que se pretende descubrir e interpretar hechos y fenómenos educativos en un contexto social. Se entiende por intervención socioeducativa como la capacidad que tiene un sujeto de actuar con y para los otros con una finalidad específica. Debe ser abierta y dinámica, ya que, si la realidad social evoluciona y tiende a cambiar, su intervención en el contexto social deberá desarrollarse y adaptarse al nuevo entorno, y estará siempre en un continuo proceso de construcción, además de encontrarse inmersa en un proceso de mejora continua.

Por lo tanto la ISE, tiene dos grandes ámbitos de acción: por una parte, un ámbito de acción de carácter personalizado o diferenciado, que se ha ocupado y se ocupa de los procesos de intervención socioeducativa en personas concretas que presentan situaciones difíciles y problemáticas sociales, y por otra un ámbito de intervención socioeducativa más general, que atiende a colectivos o grupos de personas que se encuentran en situaciones en las que es necesario intervenir para normalizar su vida e integrarlos en la sociedad.

El ámbito que nos atañe es el educativo, dado que es una institución donde laboramos. Dentro de la comunidad escolar encontramos: falta de atención de los padres y convivencia entre padres e hijos, rezago escolar, poco rendimiento académico etc., y es mediante un diagnóstico donde nos damos cuenta qué grupo o comunidad necesita atención y apoyo para integrarlos a una mejor sociedad. En este caso, se trata de intervenciones socioeducativas que están encaminadas a favorecer los aprendizajes en los diversos contextos donde se desarrolla la práctica

profesional y donde la intervención es posible, en la medida en que se focaliza con claridad aquel aspecto en donde se quiere incidir.

1.2 Antecedentes históricos

Desde una perspectiva histórica, se pueden distinguir tres periodos en cuanto al tipo de intervención educativa (Castillo Arredondo, S. y Cabrerizo, D. (2011):

- a) El primer periodo se establece a finales del siglo XVIII hasta finales de la década de 1930. En este periodo la intervención presentaba características preferentemente asistenciales, carentes de estructuración y planificación, y es llevada a cabo por personas voluntarias, generalmente pertenecientes a congregaciones religiosas.
- b) El segundo periodo se sitúa entre la década de los cuarenta hasta la década de los sesenta, coincidiendo con el final de la segunda guerra mundial. Se caracteriza por una mayor planificación de las actuaciones, asimismo se presenta una gran expansión de dichas intervenciones. Quienes la realizan son personas voluntarias, por lo general siempre vinculadas a congregaciones religiosas, con personal más especializado con algunos conocimientos de Psicología y Sociología que utilizaban, sobre todo, una ruta que consistía en el análisis de la situación, obtención de datos, diagnóstico y aplicación de estrategias resolutivas.
- c) El tercer periodo de la década de los sesenta hasta la actualidad. Se caracteriza por unas intervenciones mucho más específicas, planificadas y estructuradas, como consecuencia de una mayor complejidad social y de una mayor demanda de intervención, las posibilidades de intervención socioeducativa en la actualidad son enormes, y en ellas se implican instituciones, tanto de carácter público (gobierno central, gobiernos de las comunidades autónomas, ayuntamientos), como de carácter privado o religioso. (Radl, 1984: 24-25)

1.3 Como entender la intervención socioeducativa

Cuando se plantea una intervención en el ámbito educativo, se trata de accionar reflexivamente que genere mejoras en algún aspecto de la comunidad educativa. Por tanto, es claro que toda intervención socioeducativa tiene la intención de transformar la realidad vigente.

La intervención educativa dentro del aula se considera como un método participativo de investigación-acción educativa, que pretende superar problemas académicos. Las áreas en las que se puede incidir son: el tiempo libre; educación de adultos; educación especializada y la formación socio laboral, que incluyen ámbitos para la educación ambiental, de la salud, de la paz, de adultos; etc. La intervención se realiza con los recursos que las instituciones o comunidad tiene a su alcance.

Dentro de la comunidad escolar encontramos: falta de atención de los padres, nula actividad lúdica de los padres con sus hijos, debido a sus múltiples ocupaciones, generando escasa convivencia con los alumnos, así como una falta de diálogo entre padres e hijos etc. Mediante un diagnóstico nos damos cuenta qué grupo o comunidad necesita atención y apoyo para lograr una mejor sociedad. En este caso, se trata de intervenciones socioeducativas que están encaminadas a mejorar el desarrollo integral de los alumnos de preescolar.

1.4 Características de la intervención socioeducativa

Todo este apartado se toma como fuente a Castillo Arredondo, S. y Cabrerizo, D. (2011). Ellos refieren que cada intervención socioeducativa es un proyecto de comprensión e interpretación de la acción, adecuado a la realidad de cada grupo humano. Ello implica un grado más o menos elevado de subjetividad, tanto en la comprensión de la realidad a la que se pretende servir como en su diseño, desarrollo y aplicación.

De esta forma se va creando un modelo diferente para cada colectivo que necesita una intervención socioeducativa, entendida como una síntesis de las acciones, micro-cultura, valores y normas de cada grupo. A su vez, hay que propiciar que el

grupo se vea enriquecido con las experiencias que cada uno de sus integrantes haya logrado acumular a lo largo de su vida, y que son de muy diversos tipos: de carácter personal, familiar, social, político, laboral, etc.

Bajo esta perspectiva de intervención, el agente de intervención socioeducativa debe conocer previamente las características del grupo al que va a ir dirigida su actuación, hasta llegar a formar parte de este para conocer todos los elementos para poder diseñar una intervención adecuada a cada realidad, aunque teniendo cuidado de no caer en un reduccionismo micro cultural que impida el contacto con proyectos de otros grupos humanos que podrían resultar enriquecedores.

Toda intervención requiere de un diseño previamente fijado y establecido que analiza los condicionantes de todo tipo (sociales, políticos, económicos, éticos, psicológicos, culturales, etc.). Es decir, el modelo más idóneo de intervención en Educación Social será aquel que contenga los elementos formativos adecuados a cada realidad social como fundamento de cualquier intervención socioeducativa.

Debe estar fundamentada en unas bases de carácter: antropológico, social, cultural, ético y científico, pero no debemos perder de vista aquellas características de la sociedad en que se produce, por ejemplo:

- Relaciones típicas entre los miembros de las clases sociales o de las personas participantes.
- La situación o contexto de la intervención.
- El tipo de intervención y
- Características –profesionales y personales- de los agentes de la intervención.

Las intervenciones se producen en contextos determinados, con unas características sociales y geográficas definidas que marcan las posibilidades y los límites de la propia intervención.

1.5 Fases de la intervención socioeducativa

El método de Intervención Educativa consta de cuatro aspectos que coexisten a lo largo de toda la intervención:

- a) Evaluación de necesidades: Determinar las necesidades y priorizarlas.
- b) Implementación: Implementación de los instrumentos, supervisión del desarrollo.
- c) Programación: Desarrollar objetivos o propósitos, determinar la metodología y seleccionar técnicas.
- d) Toma de decisiones: Evaluar y conclusiones.

Puntos a Observar de una Intervención Socioeducativa.

Un problema concreto como punto de partida de la intervención.

- i. El proyecto como un espacio de comunicación, necesario cuando hablamos de un proyecto colectivo en el que se encuentran implicados un grupo más o menos numeroso, pero suficientemente diverso, que puede ocurrir dentro de un espacio social limitado.
- ii. El programa de intervención socioeducativa como un proceso de investigación-acción, como un recorrido que debe conjugar la investigación y la acción, y no subordinar una a otra.
- iii. El carácter integrado e integrador del proceso, que debe contemplar las vertientes: económica, social, cultural, ambiental, etc.; y que debe buscar articularlas con otras iniciativas para crear cohesión y solidaridad.
- iv. Por tanto, una de las notas características de este método de intervención parece ser la exigencia de procesos participativos.
- v. Esta participación debe conducir a un desarrollo comunitario local, que se caracteriza por ser un proceso de transformación social basado en la creatividad y participación de la comunidad. La participación va desde lo colectivo hasta lo individual, formando mejores ciudadanos. Esta doble vía implica considerar un punto de vista individual: la creación de hábitos de

participación; y un punto de vista comunitario: que suscite procesos auto organizativos dentro del tejido social.

- vi. Debe elaborarse como proceso de acuerdo a las necesidades de la comunidad a la que va dirigido.
- vii. Debe de ser realista y no plantearse objetivos inalcanzables.
- viii. Su finalidad será la mejora de situación aplicada.
- ix. Debe ser orientador de la práctica, coherente y gestionado con eficacia.
- x. Un proyecto de intervención socioeducativo, ha de ser útil, valido, legítimo y preciso. Definir los problemas sociales que se persiguen resolver antes de iniciar el proyecto.
- xi. Tener objetivos terminales claramente definidos para que puedan ser evaluados.
- xii. Identificar a la población objetivo a la que está destinado el proyecto, cuyas necesidades no tienen otra manera de poderse satisfacer.
- xiii. Especificar la ubicación geográfica de los beneficiarios.
- xiv. Establecer una fecha de comienzo y otra de finalización.
- xv. Contar con los recursos necesarios: agentes sociales y presupuesto económico.
- xvi. Justificación e intencionalidad del proyecto
- xvii. Satisfacer una necesidad relevante para un grupo humano o para una institución o persona.
- xviii. Resolver un problema relevante y complejo, dentro de un contexto y de un sistema determinado de valores.
- xix. Introducir y orientar un proceso de cambio que se considere necesario o deseable de acuerdo con ciertos valores.
- xx. Aprovechar una oportunidad de desarrollo o de mejoramiento de una actividad o servicio.
- xxi. Se convierte en un instrumento para la mejora de situaciones de personas o grupos en situación desfavorable, y siempre se va a partir de las necesidades de la comunidad.

1.6 La intervención socioeducativa y la pedagogía

Dentro de la pedagogía social se encuentran involucrados tres niveles de intervención que es la planificación de actividades a realizar por medio de un proyecto, posteriormente es la ejecución, es decir poner en marcha las actividades y por último, la evaluación del proceso que permita verificar si se alcanzaron los objetivos y metas propuestos, esto no implica olvidar la intervención preventiva, que en términos de costos de todo tipo, evita la generación de problemas.

Desde 1970, la Pedagogía Social, en claro período de crecimiento, se orienta a su definitivo asentamiento académico entre las ciencias pedagógicas. Algunas de sus características más importantes son (Radl, 1984):

- a) Protección de la investigación socioeducativa.
- b) Pragmatismo al realizar las revisiones de la sociedad y de la educación.
- c) Avance como disciplina académica en las diferentes universidades.
- d) Análisis y sistematización del Trabajo Social.
- e) Apertura de variados campos profesionales para los pedagogos o educadores sociales.

Este mismo autor considera que la evolución de la pedagogía social se ha dado en Alemania, donde tiene dos ejes sobre los que descansa actualmente: el perfeccionamiento del hombre como ser social y el tratamiento educativo de los problemas y disfuncionalidades sociales.

En la actualidad, las dos directrices claramente diferenciadas en la Pedagogía Social alemana: doctrina de la formación social del individuo y doctrina de la protección infantil y juvenil, marcan las principales tendencias en dicha materia.

La primera fundamenta la postura de quienes consideran a la Pedagogía Social como ciencia de la educación social, que pretende conseguir la madurez social del individuo, es decir, su capacidad para contribuir al bien común, es por ello que la

Pedagogía Social, está incorporada dentro de la Pedagogía General, conservando en sus definiciones matices diferentes debidos a las ideologías que las fundamentan.

Existe dos objetivos centrales de la Pedagogía Social que se mencionan a continuación:

- 1.- La educación social de individuos y grupos, promoviendo la calidad de vida en las colectividades humanas (faceta preventiva).
- 2.- La atención a los problemas humano-sociales que pueden ser tratados desde instancias educativas, que se refiere al Trabajo Social en sus aspectos pedagógicos, (faceta terapéutica).

CAPÍTULO 2.

PROYECTO DE INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA

En este capítulo se presentarán los resultados obtenidos en la identificación de necesidades, así como el diagnóstico de las mismas, la descripción de los resultados y las necesidades encontradas.

2.1 Identificación de Necesidades

El presente diagnóstico se realizó en un Jardín de niños de la colonia Praderas de San Mateo, en el Municipio de Naucalpan de Juárez, Estado de México. Se aplicó un cuestionario (Anexo 1), técnica de recogida de datos más empleada en la investigación educativa, porque es menos costosa y permite llegar a un mayor número de participantes. Este cuestionario fue contestado por los padres de familia para conocer las necesidades socioeducativas que estaban presentes en ellos.

El cuestionario constaba de 51 preguntas, distribuidas en cuatro secciones. A continuación, se describe cada una de ellas:

- **Sección A.** Opinión de los servicios escolares: Cuenta con tres preguntas abiertas (en este tipo de preguntas, no se establece previamente ningún tipo de respuesta, dejando ésta al libre arbitrio del encuestado); nueve preguntas cerradas (preguntas muy precisas sobre el tema de interés). Y dos mixtas (mezcla de abiertas y cerradas).
- **Sección B.** Actividades extra escolares: Consta de nueve preguntas abiertas, seis cerradas y dos mixtas.
- **Sección C.** Desarrollo y salud: Está conformada por siete mixtas, cuatro cerradas y una abierta.
- **Sección D.** Recursos: Constituida por cuatro cerradas y cuatro abiertas (ver anexo 1)

Mediante este instrumento se conoció la opinión que tienen los padres de familia sobre los servicios escolares que la institución les brinda. Además, las actividades

que los niños realizan fuera de la institución, así como aspectos relacionados con el desarrollo y salud de los alumnos. Asimismo, los recursos con que cuentan las familias para apoyar el proceso educativo de su hijo e hija en casa. De modo que permitió darnos cuenta de las necesidades de los alumnos y por lo tanto adecuar nuestra intervención socioeducativa.

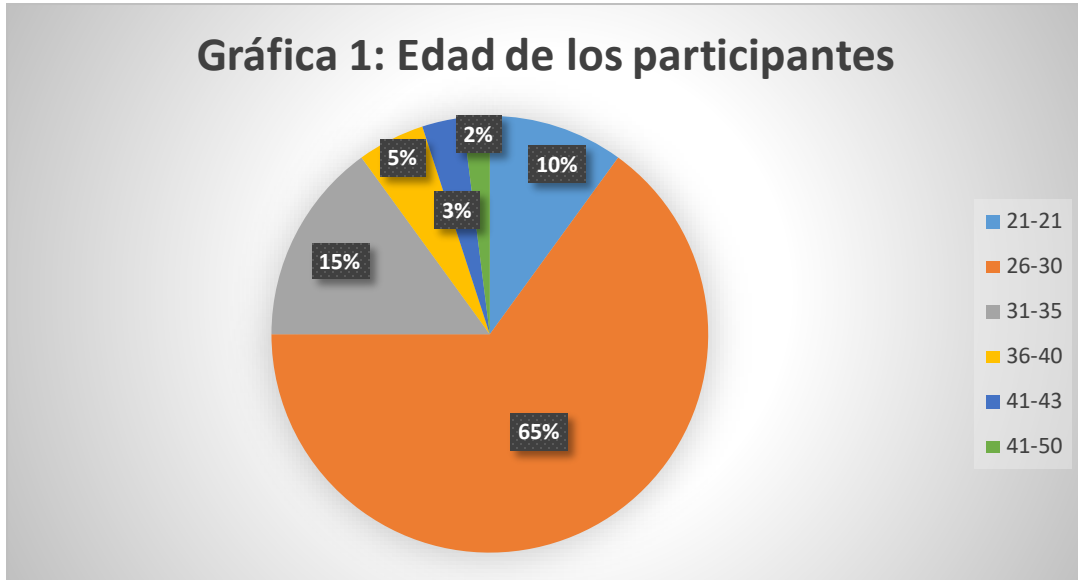
La elaboración del instrumento requirió de varias versiones previas las cuales se elaboraron en el periodo de enero a abril del año 2015, La versión final se concluyó en el mes de mayo del 2015.

Se realizó un primer pilotaje de la aplicación del cuestionario, entregándose a seis padres y madres de familia. Los resultados fueron favorables, con respecto a la redacción de los reactivos del instrumento, evaluándose si era clara y concisa. Obtenidos estos resultados se aplicó el instrumento a 41 personas, se les entregó en la mano, algunos fueron contestados en los salones de clase, tardándose de 20 a 25 minutos en entregarlo; otros se los llevaron a casa. Dos personas no lo regresaron debido a que se dieron de baja los alumnos.

2.2 Descripción de resultados

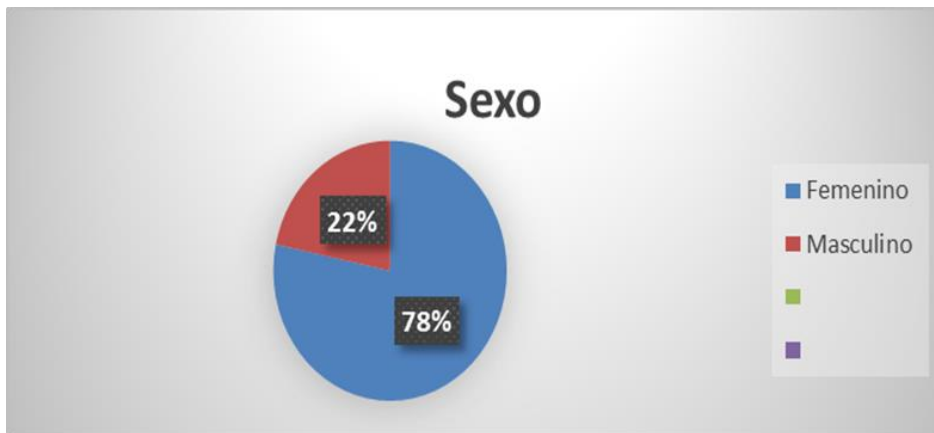
Se presenta a continuación el análisis de las respuestas expresadas por los padres en los cuestionarios apoyándose en gráficas. En la gráfica 1, se puede apreciar las edades de los padres de familia entre los 21-25 se encuentra el 10%; entre los 26-30 años de edad están el 65%, de los 31-35 el 15%, entre los 36-40 años el 5% entre los 41-43 se ubica 3% y por último el 2% tiene una edad entre los 46-50 años.

Gráfica 1: Edad de los participantes



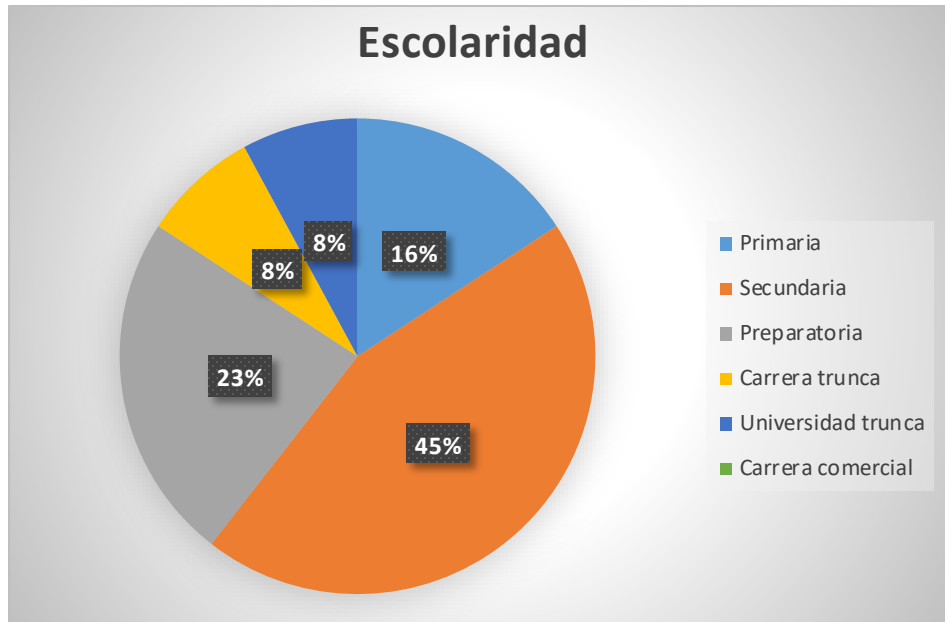
Con respecto al sexo de los participantes, en la gráfica 2 se observa que 78% de los encuestados fueron mujeres y 22% fueron hombres.

Gráfica 2. Sexo de los participantes



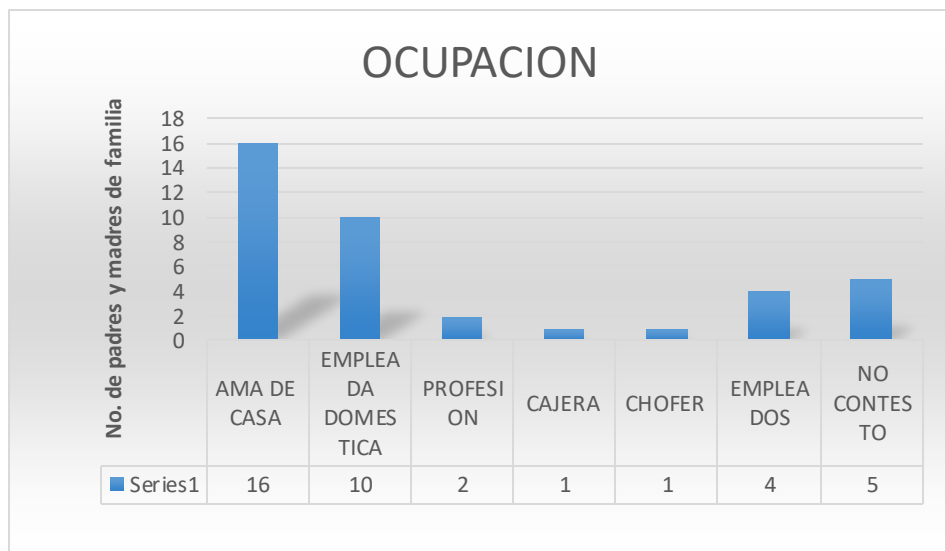
Con respecto a la escolaridad de los padres de familia en la gráfica 3, se observa que el 16% estudió la primaria, el 45% cuenta con la secundaria terminada, el 23% la preparatoria, el 8% una carrera técnica trunca y el 8% la universidad trunca.

Gráfica 3. Escolaridad de los participantes.

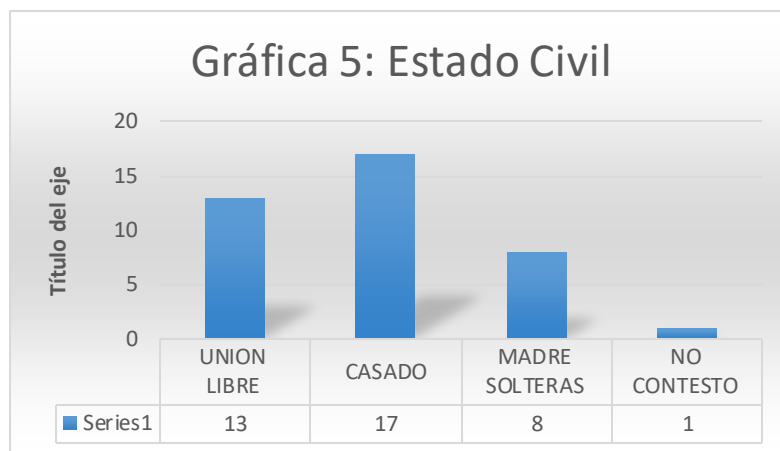


Con respecto a la ocupación de los participantes, se observa en la gráfica 4 que el 16% de las madres de familias son amas de casa, en el resto ambos –madre y padre—trabajan.

Gráfica 4 Ocupación de los participantes



En la Gráfica 5 se presenta el estado civil de los adultos que viven con los alumnos, la mayoría de las familias, los padres se encuentran casados, el 13% vive en unión libre el 8% son madres solteras y el 1% no contesto.



La opinión de los padres de familia sobre los servicios escolares que presta la institución al igual que el desempeño de las docentes es la siguiente:

- Refieren que el desempeño de las docentes es excelente
- Las docentes dedican tiempo de calidad a los alumnos.
- Las docentes se comunican con los padres de familia para informar sobre los progresos y dificultades de sus hijos
- Las docentes atienden a los padres de familia, cuando es necesario, en un horario establecido, que no interfiera con el trabajo en el aula.
- El Jardín de niños contribuye en el aprendizaje de su hijo/a, sintiéndose satisfechos con el rendimiento escolar en su totalidad.
- Manifestaron que están de acuerdo con el estilo de convivencia existente en el jardín de niños, así como el estilo de disciplina prevaleciente.

Los problemas que perciben los padres de familia que hay en el jardín de niños son cuatro básicamente:

- i. En las mañanas los padres de familia llevan perro.
- ii. Las escaleras del centro escolar son muy peligrosas.
- iii. El patio es pequeño y no está techado.

iv. El cambio constante de directora.

Con respecto a las actividades que realizan después de clases su hijo/a, observamos que el 100% de los niños se dedican a ver la televisión, sólo se limitan a realizar tareas escolares supervisadas por padres de familia, hermanos. También exteriorizaron que les gustaría que sus hijos realizaran por las tardes una actividad como: jugar, cantar, dibujar, ballet, actividades deportivas como futbol.

Las expectativas que los padres de familia tienen con respecto a la función del personal docente del jardín de niños son:

- a. *Que ayude a mi hijo a adquirir los aprendizajes esperados para su edad.*
- b. *La enseñanza sea de calidad como hasta el día de hoy.*
- c. *Actualización en material didáctico.*
- d. *Que los alumnos terminen con un buen nivel académico para ingresar a la primaria.*

Con respecto al apoyo que los padres de familia están dispuestos a dar a sus hijos, lo sintetizan en cinco actividades:

- a. Explicándoles las tareas.
- b. Colaborando con la docente.
- c. Dedicando más tiempo a las actividades escolares.
- d. Apoyándolo a estudiar.
- e. Reafirmando lo visto en la escuela para reforzar a los aprendizajes.

En relación al reconocimiento, por parte de los padres de familia de dificultades en el lenguaje, al caminar, visuales, auditivas o de aprendizaje; sólo uno respondió que su hijo olvida lo que aprende y que le cuesta trabajo entender lo que le enseñan en la escuela.

Con respecto al acceso a las tecnologías de la comunicación e información, todas las familias cuentan con televisión, 40% cuenta con computadora e internet. En referencia a las páginas web que visitan, son de videojuegos, videos infantiles,

caricaturas y música. También refieren tener libros impresos como apoyo para realizar las tareas.

En el aspecto de la convivencia, el 90% de los padres de familia, cuando sus hijos se portan mal les llaman la atención, los regañan y les hacen ver que lo que hicieron estuvo mal, los castigan, sin ver televisión o les retiran dulces y juguetes.

2.3 Necesidades encontradas

A partir del cuestionario se identificaron tres necesidades en el apartado “B” actividades extracadémicas

1. Escasa convivencia
2. Los padres de familia no dialogan con sus hijos
3. Los padres de familia no juegan con sus hijos debido a su trabajo.

La última necesidad de la lista, será considerada como prioritaria para el presente trabajo, puesto que una de las bases para el trabajo pedagógico en la educación preescolar es el juego, mismo que potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños.

La actividad lúdica es impulsora natural de los niños y las niñas, teniendo manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de interaccionar con los diversos componentes físicos y sociales de su mundo exterior, también es una actividad que les permite expresar su energía en múltiples formas puesto que su necesidad de movimiento en la etapa preescolar es esencial. También se han observado que el juego propicia el desarrollo del pensamiento y la comunicación. En el PEP 2011 (p. 21) cita:

...la edad preescolar, y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladores por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos. A través del juego las niñas y los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más

comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

CAPÍTULO 3

PERSPECTIVAS TEÓRICAS DEL JUEGO

En este capítulo se presentan los fundamentos teóricos del juego desde las perspectivas antropológica, psicogenética y la de un enfoque sociocultural. Asimismo, la importancia del juego para desarrollar diferentes capacidades en el niño de preescolar, además el juego como actividad familiar.

3.1 Perspectiva antropológica

Según la Real Academia de la Lengua Española se define al juego como: “acción de jugar, pasatiempo o diversión”. Desde una perspectiva antropológica, Moreno (2002 en Leyva, 2011¹) define el juego como un estado vinculado a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, a la lengua, a la literatura, al arte, al amor, a las costumbres, a la guerra. El juego es una constante en todas las civilizaciones. Ha servido de enlace entre los pueblos y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos.

Algunos teóricos, señalan que el juego es un elemento antropológico fundamental en la educación, ya que potencia la identidad del grupo social, contribuye a fomentar la cohesión y la cooperación del grupo y por tanto, favorece los sentimientos de comunidad, por lo que el juego resulta ser un mecanismo de identificación del individuo y del grupo. Para fines del presente trabajo sólo recuperaremos la visión de Johan Huizinga y Roger Caillois.

Cagigal (2014), filósofo español quien realiza una reflexión acerca de la obra de Johan Huizinga, titulada *Homo ludens*, editada por primera vez en 1943, donde él sostiene que:

Comienza el autor enfrentándose con el hecho simple del juego. ¿Qué es? Naturalmente, renuncia a una explicación por huir de la obligada tautología. Es, sin duda, un suceso primordial en la vida humana; y es, incluso, un hecho

vital filogenéticamente anterior a ella. Se han propuesto multitud de explicaciones psicológicas, biológicas, psicoanalíticas..... La relevancia que el juego ocupe en la historia de la cultura será la mejor descripción de su realidad como componente del ser humano.... «El concepto *juego*, como tal, es de un orden superior al de *seriedad*, pues ésta tiende a excluir el juego que, a su vez, puede comprender perfectamente a la seriedad»

Pero la obra de Huizinga –filósofo e historiador holandés afirmaba: “El juego es concebido como una función humana tan esencial como la reflexión (*Homo sapiens*) y el trabajo (*Homo faber*), considerándolo desde los supuestos del pensamiento científico cultural, ubicándolo como génesis y desarrollo de la cultura, dado que ésta tiene un carácter lúdico”. Otra de las tesis centrales de su obra, *Homo ludens*, es que el juego puede ser fundamental de la cultura, pues considera que las grandes ocupaciones de la convivencia humana están impregnadas de juego. (Ríos Espinosa, 2008).

Otra mirada teórica dentro de esta perspectiva es la de Caillois (1987:28), quien recupera la definición de juego de Huizinga:

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentido como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un orden sometido a reglas y que origina asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

Construyéndose esta definición con la propia de Caillois (1987:32): *el juego es esencialmente una ocupación separada, cuidadosamente aislada del resto de la existencia y realizada por lo general dentro de límites precisos de tiempo y de lugar*. Por ello considera que el juego es una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. También en esta obra se describen 4 formas de la actividad lúdica de los seres humanos (p. 42-60):

- Competición (agon). En igualdad de condiciones, se enfrentan individuos o equipos, tratando de demostrar ser mejor cada uno de ellos. (deportes, juegos de salón, etc.).
- Suerte (lea). Juegos basados en el azar, no hay vencedor ni vencido. Los jugadores se entregan al destino, renunciando a la voluntad, entregándose al destino.
- Simulacro (mimicry). Todo juego supone la aceptación temporal, sino de una ilusión por lo menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticia. Ahí no predominan las reglas, sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz.
- Vértigo (linox). Juegos que nos alejan momentáneamente de la percepción estable, llevando a infligir a la conciencia lúdica, explotando nuestros sentidos al pánico voluptuoso. Este tipo de juego provoca el alejamiento de la realidad debido a que el movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desconcierto (juegos mecánicos).

3. 2 El juego desde la perspectiva de la psicogenética

Jean Piaget (1997), afirma que el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño. El juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja.

Piaget establece etapas por las que pasan los sujetos cuando ponen en práctica actividades lúdicas:

- a) **Juego ejercicio.** En esta etapa el niño realiza actividades por el simple placer de dominarlas; no involucra pensamiento simbólico ni razonamiento.

- b) **Juego simbólico.** Es la fase en la que el niño utiliza objetos evocando atributos diferentes de los que normalmente estos tienen.
- c) **Juego de reglas.** Es la actividad lúdica del ser socializado. Se sanciona a quienes no observen las conductas establecidas por los participantes.

3.1.4. El juego visto con un enfoque sociocultural

El juego como actividad social, es definido por (Lev S. Vygotsky, 1924) , quien señala que gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo.

“Jugar no es estudiar, ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (Ortega, 1992).

El enfoque sociocultural afirma que el desarrollo tiene lugar durante el juego, pues es la actividad que lo guía. Vygotsky (citado por Rogoff, 1990) insiste en los aspectos afectivos y motivadores del juego y sugiere que durante el desarrollo de esta actividad los niños disfrutan ignorando los usos cotidianos de los objetos y acciones subordinándolos a significados y situaciones imaginarias.

3.5 La importancia del juego para desarrollar diferentes capacidades en el niño de preescolar.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además, le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

Mediante el juego y el empleo de juguetes, dice (López, 2010) que se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí:

A) La afectividad: El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas. También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva.

El niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse...) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.

En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil. (López, 2010).

B) La motricidad: El desarrollo motor del niño y niña es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos.

C) La inteligencia: Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca. (López, 2010).

D) La creatividad: Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención. (López, 2010).

E) La sociabilidad: En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años de vida del ser humano, juegan de manera individual; posteriormente les gustará estar con otros niños, este será el primer nivel de juego colectivo, es decir de participación con pares o de actividad asociativa, aunque todavía no existe una auténtica división de roles u organización en las relaciones sociales en ese determinado juego; cada uno de los participantes actuará

preponderantemente como quiere, sin someter sus intereses o acciones a los del grupo (etapa egocéntrica).

Posteriormente, aparece la actividad competitiva, donde uno de los jugadores intenta ganar a sus compañeros. La rivalidad lúdica puede aparecer, así como la aparición, en un nivel superior, el respeto por las reglas común. Por último aparece la actividad cooperativa donde un jugador se organiza con todo el grupo, preponderando un objetivo común.

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO

<p>Desarrollo psicomotor</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos. - Dominio de los sentidos. - Discriminación de los sentidos - Coordinación óculo-motriz. - Capacidad de imitación. - Coordinación motora.
<p>Desarrollo cognitivo</p>	<p>Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla el rendimiento, la comunicación, el lenguaje, y el pensamiento abstracto.
<p>Desarrollo social</p>	<p><i>Juegos simbólicos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación de la moralidad. <p><i>Juegos cooperativos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos. - Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales - Disminuye las conductas.
	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño

Desarrollo emocional	<ul style="list-style-type: none"> - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual.
-----------------------------	--

Fuente: (López, 2010).

Eisen (1994 en Casado, López y Plaza, 2016), considera que el juego en la escuela ayuda al desarrollo del cerebro y por ende al desarrollo del individuo. Eisen investigó la química cerebral, el papel de las hormonas y neuropéptidos, todos ellos tienen gran relación con la actividad lúdica, siendo esta fundamental en el proceso madurativo y estructural del cerebro, mejorando la capacidad de atención y memoria puesto que estimula la comunicación, regula la impulsividad emocional, fomentando la concentración, imaginación y memorización.

3.4 El juego como actividad familiar

La familia es la base de la sociedad, en ella se educan las virtudes y los valores humanos, los códigos de ética, etc.

Según Carl Rogers, prestigioso doctor en psicología del siglo XX, la educación es la acción de ayudar al individuo a adquirir el aprendizaje, la información y el crecimiento personal que lo capacitarán para enfrentarse constructivamente al mundo real.

Es en la familia donde se educan las virtudes humanas. Cada familia es única, con sus características distintivas que le da la diversidad, pues cada una tiene su propia historia, pero un común denominador: educar. En ella se enseñan el respeto a los derechos humanos y la democracia, la transparencia la honradez, la igualdad, la verdad y la rectitud. En ella se aprende también a colaborar, a distinguir entre el bien y el mal. Además, en la familia se transmiten los valores que enseñan a conducirnos en la sociedad, a formar el criterio y con ello a aceptar o rechazar los de otros.

La familia educa consciente o inconscientemente, por lo que se debe ser coherentes entre lo que se dice y cómo se actúa: esto es que se debe educar con el ejemplo. Si no se es congruente entre lo que se dice y lo que se hace surge una confusión en los hijos.

Los padres deben enseñar a sus hijos a tomar decisiones informadas y a dar la libertad necesaria para que desarrollen su sentido de responsabilidad, es decir que desde pequeños deben escoger entre una cosa y otra sabiendo con la precisión posible de qué se trata cada cuestión, para así poder tomar la decisión, aprender de las consecuencias y reparar los daños cuando no se ha tomado la correcta.

La independencia no es un don que alguien entrega, es un valor que cada quien conquista cuando lo ejerce. Los padres deben ser claros y precisos cuando se les comunican límites y normas, sin dejar de lado que estos deben ser modificados conforme la familia va madurando, los padres son formadores, no amigos; los amigos los encontrarán fuera del contexto familiar.

En la familia se aprenden los buenos modales, el bien personal y al mismo tiempo, el bien común, es el único lugar donde se acepta y ama de manera incondicional, donde los padres de familia son los responsables del aprendizaje de sus hijos.

El juego en la familia tiene una gran importancia por la fortaleza que da a los lazos familiares en todos los miembros del hogar, con el juego todos los integrantes de la familia manifiestan emociones, afecto y sentimientos, es además un gran portador educativo ya que cada experiencia que obtenga el niño gracias al juego le proporcionará aprendizaje.

Las niñas y los niños ingresan a preescolar con aprendizajes sociales influidos por las características particulares de su familia y del lugar que ocupan en ella; sin embargo, la experiencia de socialización que se favorece en la educación preescolar les implica iniciarse en la formación de dos rasgos constitutivos de identidad que no estaban presentes en su vida familiar (PEP. 2011, pág. 75 Y 76)

En la búsqueda de estrategias que permitan favorecer y mejorar las relaciones familiares, los especialistas recomiendan usar el juego como el medio que permite la interacción familiar, una herramienta importante que reúne a la familia y refuerza los vínculos afectivos. El juego estimula la creatividad, la socialización y es un medio importante de comunicación para los niños. Al observar el juego de los niños se conocen sus habilidades, gustos, preferencias, capacidades y sentimientos, el juego es la manera por la que el niño se comunica y canaliza sus emociones. (Zacarías. 2016)

CAPÍTULO 4.

GUÍA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA

En este capítulo se presenta una propuesta de intervención socioeducativa desde la descripción general, objetivos, estrategias y actividades. Así como la evaluación de la intervención Socioeducativa.

4.1 Descripción general

Se realizó una serie de actividades con la idea de alcanzar el propósito de la intervención socioeducativa. Cabe mencionar que el proyecto está en la primera fase de la intervención ya que promover el juego para la integración familiar es un trabajo continuo y a largo plazo. Se trata de realizar un trabajo en el cual participen docentes, padres de familia, alumnos y la comunidad. Se implementaron cinco sesiones en la fase inicial. La intervención socioeducativa se llevó a cabo en un Jardín de niños, ubicado en la colonia Praderas de San Mateo en el Municipio de Naucalpan, Estado de México.

El proyecto de intervención se lleva a cabo de la siguiente manera, en la primera reunión se explica el propósito del proyecto de intervención socioeducativa. Esta sesión fue decisiva para motivar la participación de los padres de familia y establecer las reglas al colectivo. Se explicó la importancia de juego para la convivencia entre niños y adultos.

4.1 Propósito de la intervención.

Promover el juego como herramienta para la integración y convivencia entre niños y adultos a través de un proyecto de intervención educativa.

4.2 Propuesta de la intervención socioeducativa

Promover el juego donde padres de familia e hijos interaccionen en diversas actividades que fomenten la autoestima, la comunicación y las relaciones intrafamiliares.

Objetivos de Jugar en familia

El juego nos relaja, hace sentirnos libres, auténticos y espontáneos. Favorece el encuentro, la unión familiar, la comunicación, la confianza y el afecto entre los miembros de la familia. Ayuda a construir una relación familiar sólida y duradera.

Desarrollar la autoestima de sus hijos ya que sentirán que como padres les dedica tiempo para divertirse juntos.

4.3 Actividades

SESION 1	ACTIVIDAD
CÓMO	A través de una exposición se explicó el proyecto.
DÓNDE	En el salón de clases
QUIÉN	Docente y padres de familia
RECURSOS	Computadora, cañón, sillas y mesas.

Se convocó a los padres de familia para presentarles el proyecto del juego como promotor del aprendizaje en niñas y niños preescolares contando con la totalidad de los padres. Se explicó que una de las necesidades encontradas en el diagnóstico realizado en los meses de mayo y junio del ciclo anterior. Es la escasa convivencia entre padres e hijos, la falta de diálogo y la carencia del hábito de jugar con sus hijos debido a sus actividades cotidianas.

Por tal motivo se establece el proyecto del juego como promotor del aprendizaje en niños y niñas preescolares integrándose como parte de las actividades escolares diarias de los alumnos dentro y fuera de la escuela, solicitando que apoyen a sus hijos en este proyecto, realizando los juegos que inician en la escuela y se continúan en casa.

Se logró que, durante la presentación, los padres y familiares nos cuestionaran sobre el proyecto y su participación en él, obteniendo su compromiso y participación

para que este proyecto se llevara a cabo. Durante la presentación se contó con el material y objetos (mesas, sillas, cañón y escuela etc.) estuvieron disponibles para realizar el trabajo.

SESION 2	ACTIVIDAD
QUÉ	Un lugar para ti, un lugar para mí
CÓMO	Para conocer los tipos de familia de nuestros alumnos presentamos imágenes de diferentes tipos de familias luego les preguntamos ¿Quiénes componen las familias de las imágenes? ¿Cómo están compuestas las familias de ustedes? Se les mencionó que todas las familias son igual de valiosas, independiente del número y tipo de personas que la compongan.
DÓNDE	En el salón de clase
QUIÉNES	Docentes, padres de familia y alumnos
RECURSOS	Ilustraciones de diferentes tipos de familias, salón de clases, tarjetas, papel bond y plumones.
CUÁNDO	Viernes después del recreo

Esta actividad se desarrolló el viernes después del recreo, los padres de familia llegaron a la hora que se les indicó y los que no pudieron asistir mandaron a algún familiar para estar en la actividad, se presentaron las imágenes de las diferentes tipos de familia y los niños y niñas dibujaron como estaban conformadas sus familias.

Posteriormente se formaron cinco equipos conformados de cinco niños y cinco adultos, se les entrego una tarjeta con diferentes historias que involucraban a diferentes tipos de familias (nuclear, monoparental, extensa, homoparental y ensamblada), cada equipo escribió en papel bond una reflexión sobre la importancia de tener una familia. Cada equipo explico su reflexión y la pegaron en el pizarrón y en las paredes del salón.

Para concluir orientamos al grupo a reflexionar en torno al reconocimiento de los diferentes tipos de familia, y que el hecho de no respetar a cualquier familia es un acto de intolerancia y discriminación.

SESION 3	ACTIVIDAD
QUÉ	El balón es para todos.
CÓMO	Mostramos imágenes de diferentes equipos de futbol y se le invitó a que mencionaran el nombre de su equipo favorito. Se les preguntó cuáles son las habilidades que deben poseer los jugadores para jugar bien este deporte
DÓNDE	En el patio de la escuela
QUIÉNES	Docente alumnos y padres de familia
RECURSOS	Un balón de futbol por alumno y padre de familia, cinco mini porterías
CUÁNDO	Viernes

Para realizar esta actividad se les aviso por escrito y con anticipación que llevaran un balón de futbol por participante tenis y ropa deportiva.

Los padres de familia nos ayudaron con tubos de pvc para elaborar las porterías ya que la escuela no contaba con este material.

Se formaron cuatro filas, se les indicó el lugar de inicio y el lugar de llegada realizaron los siguientes ejercicios.

Dominadas de balón con las rodillas izquierda-derecha.

Posteriormente con su pareja.

Pases de balón alternando pies.

Pases de balón con la cabeza.

Tiros a la portería alternando los pies.

No todos pudieron realizar los ejercicios y se les explicó que con práctica y poco a poco podrían realizarlos con menos dificultad si los practican en casa.

SESION 4	ACTIVIDAD
QUÉ	Dime, papá: ¿A qué jugaba mamá?
CÓMO	Describimos y presentamos imágenes a los niños algunos de los juegos que jugábamos cuando asistíamos al preescolar y se les dejó de tarea que les preguntaran a sus padres a qué jugaban de niños.
DÓNDE	En el salón de clases y en el patio de la escuela.
QUIÉNES	Docentes alumnos y padres de familia
RECURSOS	Papel bond, crayolas, diferentes materiales de acuerdo con los juegos (paliacates, pelotas de esponja, aros)
CUÁNDO	Viernes

Los alumnos describieron los juegos que sus padres les comentaron como: quemados, correteadas, avión, resorte, stop, bote pateado, lotería, memorama, serpientes y escálelas, brincar la cuerda, a la comidita, el yoyo, el trompo, las canicas, la gallinita ciega, etc.

Los niños comentaron que cuando sus padres les contaron sobre lo que jugaban de niños estaban felices.

Cuando los padres escucharon esto estaban sorprendidos de lo que comentaron sus hijos.

Seleccionamos algunos juegos como tripas de gato, invitamos a formar parejas mixtas de alumnos y padres de familia a pasar al pizarrón a unir los pares de números que estaban escritos en el pizarrón. Inician con el uno, luego el dos y así, sucesivamente hasta terminar. Les comentamos que no pueden trazar las líneas sobre otra. Se jugó a brincar la cuerda y otros juegos. Cabe mencionar que se tuvo que separar a los padres y alumnos en equipos para que cada equipo jugara un

juego diferente y no esperaran mucho tiempo en esperar su turno para participar y se fueron rolando los equipos en los diferentes juegos. En esta actividad se divertieron tanto alumnos como padres de familia.

SESION 5	ACTIVIDAD
QUÉ	Rally por mi salud
CÓMO	Consistió en formar equipos para recorrer una ruta de distintas formas cubriendo retos diferentes
DÓNDE	En el patio de la escuela y en salón de clases
QUIÉNES	Docentes, alumnos y padres de familia
RECURSOS	Hojas para rotafolio, plumines, lápices de colores, crayolas, mesas, sillas y un silbato, diplomas.
CUÁNDO	Viernes

A los padres de familia se les aviso con anticipación de esta actividad para que colaboraran en el diseño de la ruta de la salud y las estaciones que debían recorrer y para formar los equipos de cinco integrantes y por equipo designaran su capitán y el nombre del equipo y se organizaran para diseñar su bandera alusiva a su nombre.

Las docentes con los padres de familia propusieron, las siguientes actividades que debían recorrer y los retos que deben cubrir para llegar a ella.

Saltando con costales en relevos, caminado con un objeto en la cabeza sin que se caiga, corriendo por parejas, pintar un mural acerca de hábitos de higiene, cantar una canción que hable de salud y alimentación, inventar un baile al ritmo de la música.

El día que se realizó la actividad se invitó a los jueces a revisar sus sobres, tarjetas y se cuidó que iniciaran en estaciones diferentes cada equipo para evitar choques y confusiones y se les brindó un aplauso y felicitaciones a todos por su esfuerzo y solidaridad con los otros equipos.

Por último, se entregaron diplomas de participación a todos los equipos que participaron.

A continuación, se presentan planeaciones de una selección de juegos que las docentes, padres de familia y alumnos en el jardín de niños Pipiltzin, llevaron a cabo. Se incluyen fotos de las actividades.

PREESCOLAR: SEGUNDO" B" DOCENTE MÓNICA CORRAL NAVA

PREESCOLAR: SEGUNDO" A " DOCENTE ADA NANCY CARRANZA HERNÁNDEZ

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: Vis a Vis

CAMPO FORMATIVO	ASPECTO	COMPETENCIA	APRENDIZAJE ESPERADO
Desarrollo personal y social	Identidad personal	Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.	Muestra interés y emoción y motivación ante situaciones retadoras y accesibles a sus posibilidades.
SITUACION DE APRENDIZAJE		TIEMPO DE ORGANIZACION	RECURSOS
<p>INICIO: Convoque a los alumnos y padres de familia a jugar "Vis a vis".</p> <p>DESARROLLO: Mientras caminan indíqueles que cuando usted diga "vis a vis todos deben correr y colocarse en parejas enfrente a otro para seguir las instrucciones que les dará como: Mano derecha con mano derecha mano izquierda con mano izquierda (sin soltar las derechas). Pídales que se suelten y vuelvan a caminar libremente durante unos segundos hasta que diga de nuevo "vis a vis". De nuevas instrucciones "Codo con codo, rodilla derecha con rodilla derecha, oreja con oreja, cadera con cadera" etc.</p> <p>FINAL:</p>		30 minutos	

<p>Pídales que cada uno elija a un compañero, con las manos lo colocará en una posición tal que refleje algún estado de ánimo como si ellos fueran os escultores y sus compañeros la plastilina cuando cada escultor termine su obra debe susurrarle a la escultura el nombre del personaje o animal que representa. Posteriormente la representará a sus compañeros.</p>		
---	--	--

Intervención Mónica Corral Nava

En esta actividad los padres de familia llegaron a la hora indicada, los que no pudieron asistir, enviaron a un familiar en su lugar. Al inicio, se les mencionó el nombre del juego y las instrucciones para empezar a realizar la actividad.

Al final se les solicitó a los niños y niñas que eligieran a un compañero con las manos lo colocara en una posición tal que refleje algún estado de ánimo que ellos han tenido, como si ellos fueran los escultores y sus compañeros la plastilina. La actividad anterior se le solicitó que la realizarán los adultos, ya sea con su hijo o sobrino, varios de ellos comentaron que siempre quieren verlos felices.

A continuación, se presentan fotografías de los padres de familia jugando con sus hijos



Intervención Ada Nancy Carranza Hernández

Evidencias del juego VIZ A VIZ: una actividad donde los alumnos y lo padres de familia interactuaron, se comunicaron para realizar las actividades de este juego, lo que no había en ellos la comunicación lo más importante entre un padre y un hijo, una actividad para pasar un momento agradable con sus hijos, Vis a vis un juego donde permitió que los alumnos y padres de familia tuvieran una sonrisa en su cara y algo muy importante recordarles lo que significa el juego en ellos mi objetivo fe favorable ya que me pidieron realizar estas actividades más.



PREESCOLAR: SEGUNDO" B" DOCENTE MÓNICA CORRAL NAVA

PREESCOLAR: SEGUNDO" A " DOCENTE ADA NANCY CARRANZA HERNÁNDEZ

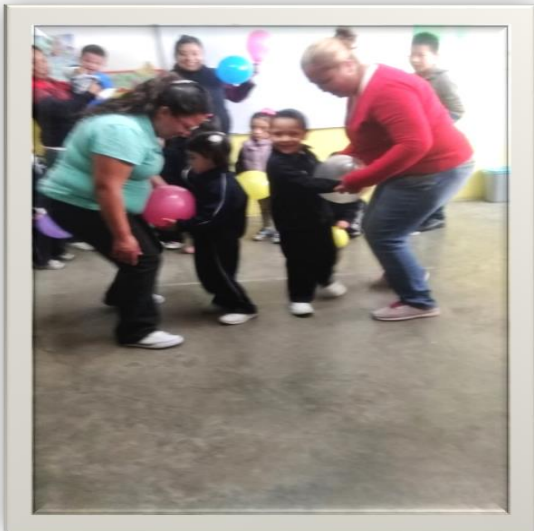
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: Moviendo mi cuerpo

CAMPO FORMATIVO	ASPECTO	COMPETENCIA	APRENDIZAJE ESPERADO
Desarrollo personal y social	Identidad personal	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan s conducta en los diferentes ámbitos en que participa.	Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia.
SITUACION DE APRENDIZAJE		TIEMPO ORGANIZACION	RECURSOS
<p>INICIO: Se formará un círculo con padres de familia y alumnos, utilice música lenta y suave para acompañar un estiramiento general de todo el cuerpo. Cada movimiento durara 10 segundos A) de pie levantar los brazos y entrelazar los dedos de las manos por arriba de la cabeza y estirar el cuero hacia riba. B) A partir de la posición anterior inclinar el tronco lentamente a un lado y después al otro. C) Colocar los antebrazos en la espalda baja e inclinar el tronco hacia atrás lentamente. D) Levantar una rodilla hacia el pecho y sujetar la espinilla con las manos.</p> <p>DESARROLLO: Se trazará un circulo en el piso y se pondrá música de ritmos y se les dará un globo del # 9 ya inflado a los alumnos y padres de familia. Indíqueles que mantengan el globo en el aire golpeándolo con la parte del cuerpo que la docente señale. Deben desplazarse de las diferentes formas que la docente mencione (caminando, trotando, corriendo). A continuación, jugaran guerra de globos cada alumno tratara de golpear el globo del otro compañero para sacarlo del área de juego.</p> <p>FINAL: Ahora pídales que se organicen en parejas. Entre ambos integrantes sujetaran uno o dos globos con la parte del cuerpo</p>		60 minutos	Un globo del #9 grabadora y cd

que usted indique el juego concluye cuándo fueron reventados todos los globos.		
--	--	--

Intervención Mónica Corral Nava

Para realizar esta actividad se les aviso con anticipación que llevaran un globo por participante y ropa cómoda. Presentándose los padres de familia a la hora indicada y con el material que se les pidió.



Intervención Ada Nancy Carranza Hernández

El hacer ejercicio es bueno para la salud fue la actividad que se realizó los padres de familia asistieron puntuales a la actividad jugaron con globos pasaron un día agradable con sus hijos ya que ellos dicen que no solo es televisión y video juegos, que aunque tienen cosas que hacer van a tener un rato agradable con ellos y dieron las gracias por enseñarles otra vez cual es la importancia de jugar y recordar su niñez, el ver las sonrisas de sus hijos es lo más importante para ellos piden que se sigan realizando estas actividades, porque aunque sea un rato en la escuela puedan convivir con los niños.



PREESCOLAR: SEGUNDO "B" DOCENTE MÓNICA CORRAL NAVA

PREESCOLAR: SEGUNDO "A" DOCENTE ADA NANCY CARRANZA HERNÁNDEZ

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: ¡Lotería!

CAMPO FORMATIVO	ASPECTO	COMPETENCIA	APRENDIZAJE ESPERADO
Desarrollo personal y social	Identidad personal	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan s conducta en los diferentes ámbitos en que participa.	Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia.
SITUACION DE APRENDIZAJE		TIEMPO	RECURSOS
<p>INICIO: Explique brevemente al grupo en que consiste el popular juego de la lotería que se juega en todas partes de la República Mexicana; haga una representación de él ¡Corre y se va corriendo! Cante algunas cartas como se hace en la feria; ¡la muerte siriquisiaca, la muerte tilica y tilica y flaca ¡¡Porta bien cuartito! ¡Si no te lleva el coloradito! ¡El diablo! ¡Las jaras del indio Adán! ¡Donde pegan dan! ¡Las jaras!</p> <p>DESARROLLO: Enseñada explíqueles que ahora la actividad consiste en jugar a la lotería, pero sin hablar. Con señas y movimientos irán expresando el contenido de las cartas de la lotería. Para iniciar la actividad pídale que formen dos equipos. Sobre el escritorio, coloque boca bajo el mazo de cartas de la lotería. Invite a n voluntario del equipo a pasar al frente, para que tome y vea una carta de la lotería. Luego en vez de gritar el nombre de la imagen lo comunica con su cuerpo sin decir palabras ni emitir sonidos. Sus compañeros de equipo intentaran adivinar el nombre de la carta que su compañero está actuando, siga pasando de manera alterna a los demás integrantes, hasta que todos hayan participado.</p> <p>FINAL: Vaya tomando nota del número de cartas que adivina cada equipo, pídale al equipo que más cartas adivina que proponga un par de retos sencillos al otro equipo (actuar algunos animales de la lotería, saltar obstáculos con un solo pie, posar como si fuera una escultura de un personaje de la lotería) invite al otro equipo a darles un fuerte aplauso por haberlo logrado.</p>		40 minutos	Lotería y frijoles

Intervención Mónica Corral Nava

Esta actividad se realizó el viernes después del recreo los padres de familia llegaron a la hora indicada con sus loterías que se les pidieron con anticipación y se les explicaron las instrucciones del juego mostrándose participativos y apoyando a los alumnos que lo requerían.



Intervención Ada Nancy Carranza Hernández

Juego de la lotería un juego tradicional que mucho juegan pero en esta ocasión cambiaron las reglas o el cómo jugar, en esta ocasión los alumnos y padres de familia realizaron dos equipos, donde los integrantes de cada equipo escogían a dos o cuatro integrantes para pasar e imitar movimientos o sonidos de las tarjetas que se le mostraran y adivinaran los jugadores y poder llenar su tarjeta de lotería, interactuaron se apoyaron como equipo hubo una buena comunicación entre cada equipo todos los integrantes participaron.



PREESCOLAR: SEGUNDO "B" DOCENTE MÓNICA CORRAL NAVA

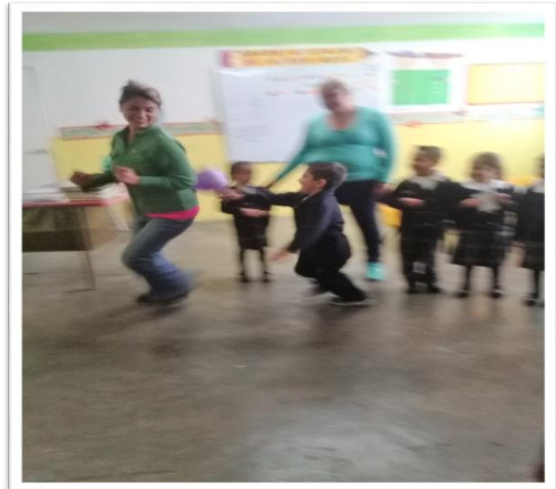
PREESCOLAR: SEGUNDO "A" DOCENTE ADA NANCY CARRANZA HERNÁNDEZ

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: ¡Los quemados!

CAMPO FORMATIVO	ASPECTO	COMPETENCIA	APRENDIZAJE ESPERADO
Desarrollo personal y social	Identidad personal	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan s conducta en los diferentes ámbitos en que participa.	Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia.
SITUACION DE APRENDIZAJE		TIEMPO ORGANIZACION	RECURSOS
<p>INICIO: Los participantes se colocan en forma de un círculo.</p> <p>DESARROLLO: La docente les indica que va a lanzar una pelota al aire al mismo tiempo que dice el nombre de alguno de los jugadores, al que escucha que lo nombran debe recoger el balón mientras que los demás participantes se alejan lo más rápido posible de él. Al tomar la pelota debe gritar el nombre de alguno de sus compañeros y en ese momento todos se quedarán quietos el que tiene la pelota va a tratar de pegarle al jugador que nombro, puede hacerlo en uno o varios intentos, esto lo determina la docente Si logra tocarlo con la pelota será la siguiente persona que lance el balón, en caso contrario lo seguirá lanzando la docente</p> <p>FINAL: Corriendo trataran de tocar al participante que nombraron.</p>		30 minutos	Una pelota

Intervención Mónica

Esta actividad se realizó el jueves por la mañana llegando los padres de familia a la hora indicada y siguieron las instrucciones del juego Iniciando la docente con la actividad



Intervención Ada Nancy Carranza Hernández

En esta actividad los padres de familia escucharon lo que su hijo les gusta hacer y que no les gusta para los padres como lo expresaron fue una actividad que les agrado, convivimos con los niños un rato, el conocer lo que ellos desean ya que por sus trabajos o los deberes de casa no podemos pasar un momento con ellos la actividad me favoreció a mi propósito de convivencia entre los alumnos y los padres de familia.



4.4. Evaluación de la intervención

Se logró que, durante la presentación, los padres y familiares nos cuestionaron sobre el proyecto y su participación en él obteniendo su compromiso y participación para que el proyecto se llevara a cabo.

Durante la presentación se contó con el material y objetos (mesas, sillas, computadora, cañón etc.) estando disponibles para llevar a cabo el trabajo planeado.

Al principio los padres de familia tenían dudas de como involucrarse en las actividades propuestas, pero poco a poco a través de las actividades fueron comprendiendo como se trabajaría este proyecto.

La participación entre pares en el juego

fomentó el uso del lenguaje, utilizando su imaginación, control de sus impulsos y búsqueda de estrategias para la solución de problemas, se respetaron las reglas en cada juego establecido. Se contó con el material y no hubo contratiempos para trabajar.

Padres e hijos pudieron interactuar, así mismo expresar sus emociones, comunicaron sentimientos, preferencias, gustos y habilidades y detectaron sus debilidades o límites en sus capacidades corporales y/o cognitivas.

Se logró que los padres de familia, abuelos, tíos, hermanos asistieran a la realización de las actividades, obtuvimos que se involucraran en los juegos. Además, los padres y familiares compartieron a través de sus hijos los juegos que ellos jugaban cuando eran niños.

CONCLUSIONES

Gracias a la realización de este proyecto se ha podido llegar a conocer un poco más acerca de tema del juego. Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez entre otros.

Como sabemos la familia es la base de la sociedad. En el seno familiar es donde los seres humanos adquirimos nuestras primeras palabras, destrezas sociales y aprendemos reglas a relacionarnos con el mundo exterior y el juego se ha convertido en el medio por excelencia para potenciar este vínculo.

Los padres y madres manifestaron que se divirtieron y no se ocupan materiales caros para jugar con ellos y el tiempo fue dedicado a sus hijos, el verlos tan contentos y les quedará un recuerdo bonito de su infancia el que padres de familia y alumnos y docente jugaron en el salón de clases o patio según lo requería el juego.

Se ha observado en las actividades diarias mayor confianza para participar en diversas actividades y expresar sus opiniones, ahora mencionan con mayor facilidad lo que les gusta, lo que les disgusta, qué juegos han realizado con su mamá o papá, se muestran más integrados como grupo y respetan las reglas establecidas en el salón, trabajan en equipo, se ayudan y conviven entre sí aún más que al inicio del ciclo escolar.

Jugar en familia es la mejor manera de reforzar las relaciones entre los miembros del hogar, a través del juego expresamos emociones, sentimientos, afecto y fortalecemos los lazos de unión entre las personas que participan y permite la interacción familiar. Es uno de los principales hilos conductores del amor entre padres e hijos además de cumplir una función educativa

Como se sabe, la familia es el referente de vida de toda persona, donde todo ser humano establece los primeros vínculos afectivos y donde se forma la personalidad, los valores y los patrones de conducta del ser humano, la guía que se tendrá para

establecer las relaciones sociales con los demás y brindará las pautas que seguiremos luego con nuestras propias familias.

Por ello es importante enfatizar: Tu hijo no te recordará por las cosas materiales que le diste sino por el tiempo que le dedicaste a jugar con él. (anónimo)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cagigal, J. M. (2014). Johan Huizinga: *Homo ludens*.
<http://www.filosofia.org/hem/dep/caf/a59p328.htm>
- Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. México: Fondo de Cultura Económica.
<https://bibliodarq.files.wordpress.com/2014/11/caillois-r-los-juegos-y-los-hombres.pdf>
- Campos-Rocha, M., Chacc-Espinoza, I. y Gálvez-González, P. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Tesis de licenciatura para obtener el título de Educadora de párvulos y Escolares Iniciales. Universidad de Chile. Facultad de Ciencias Sociales. Departamento de Educación.
http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf
- Casado Corraliza, M., López Fernández, V. y Plaza Carmona, M. (2016). Efecto de un programa neuropsicológico para la convivencia escolar en alumnos de primaria. Un estudio piloto. *Educación Abierta* 19:11-31.
http://www.ceuandalucia.es/escuelaabierta/pdf/articulos_ea19/EA19-efecto.pdf
- Castillo Arredondo, S. y Cabrerizo, D. (2011). Evaluación de la intervención socioeducativa en la educación social. Agentes, ámbitos y proyectos. Recuperado el 11 de junio de 2016 de
https://issuu.com/hansmejiaguerrero/docs/evaluacion_socioeducativa
- Ibañez-Herrán, J. E. (2003). La psicología histórico-cultural: cultura, actividad y aprendizaje. Sitio del autor <http://jei.pangea.org/edu/f/psic-h-c.htm>
- López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta. Revista de la Educación en Extremadura-on line*.
<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
- Orbelli, A. R. (2014). Los juegos y los juegos cooperativos.
www.efydep.com.ar/juegos/juegos_coop.htm

- Paredes Ortiz, J. (2002). El deporte como juego: un análisis cultural. Alicante. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Tesis doctoral. Universidad de Alicante. <http://www.cervantesvirtual.com/obra/el-deporte-como-juego-un-analisis-cultural-0/>
- Radl, P. (1984). Conceptos, teorías y desarrollo de la Pedagogía Social. Ed. Bordón
- Reséndiz Martínez, M. (2015). El juego y estrategias didácticas para la enseñanza– aprendizaje de las matemáticas en 1° grado de primaria. Tesis de licenciatura de la Unidad UPN 096. 200.23.113.51/pdf/31531.pdf
- Ríos Espinosa, M. C. (2008). Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura. Casa del Tiempo. UAM. http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_eIV_num09_71_80.pdf
- Secretaría de Educación Pública. (2011). Programa de educación preescolar.
- Secretaria Educación Pública, (2011). Fichero de actividades didácticas programa escuelas de tiempo completo
- Torio-López, S. (2006). Estudios sobre educación 10:37-54. Universidad de Navarra, ISSN: 1578-7001. <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/8929/1/EB.PDF>
- Vázquez Neira, R. (2011). El juego en la educación escolar. <https://books.google.com.mx/books?isbn=1445748428>
- Vygotsky, L.S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Ed. Crítica. <http://bibliopsi.org/docs/materias/obligatorias/CFG/genetica/zalazar/Vygotski%20-%20El%20desarrollo%20de%20los%20procesos%20psicologicos%20superiores%20-%20Cap%20IV.pdf>

¹ <https://www.slideshare.net/cindyhacon3/el-juego-como-estrategia-didctica-en-la-educacin-infantil>

ANEXO 1

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

Edad:	Sexo:
Escolaridad:	Ocupación:
Número de adultos que viven en casa:	
Estado Civil:	

Sección A. Opinión de los servicios escolares.

1. ¿Cuál es su opinión sobre el desempeño de la docente de su hijo?		
2. ¿Cómo es su relación con la docente de su hijo?		
3. ¿Cómo considera la relación de su hijo o hija con su docente?		
4. La profesora comenta los progresos y dificultades de su hijo	Si	No
5. La docente le atiende cuando plantean algún problema	Si	No
6. La docente le informa del rendimiento escolar de su hijo o hija?		
7. La directora le atiende cuando plantea algún problema	Si	No
8. Está de acuerdo con el estilo de convivencia existente en el centro escolar (estudiantes-docentes, docentes-madres-padres de familia)	Si	No
9. Conoce el reglamento y la normas de convivencia escolar?	Si	No
10. Le parece adecuado el estilo de disciplina prevaleciente en el centro escolar	Si	No
11. ¿Está satisfecho con el rendimiento escolar de su hijo o hija? Explique sus razones	Si	No
12. ¿Considera que el centro escolar contribuye en el aprendizaje de su hija o hija?	Si	No
13. ¿Considera seguras las instalaciones del centro escolar?	Si	No
14. ¿Percibe algún problema que debiera ser atendido por el personal del centro escolar? Si respondió Si, especifique cuál o cuáles	Si	No

Sección B. Actividades extraacadémicas

1. Después de clases, ¿qué actividades realiza su hijo o hija?		
2. ¿Con quién realiza esas actividades?		
3. Le gustaría que su hija/o realizara otras actividades?, ¿cuáles?		
4. ¿Quién apoya a las actividades escolares del niño/a?		
5. ¿Cuánto tiempo destina a realizar tareas escolares?		
6. Considera que su hija o hijo requiere apoyo de personas externas a la familia para desarrollar las tareas escolares	Si	No
7. ¿Revisa las tareas de su hijo o hija?	Si	No
8. ¿Cuánto tiempo dedica a platicar con su hijo/a y de que temas?		
9. ¿Lee con sus hijos o hijas?	Si	No
10. ¿Juega con su hijo o hija?		
11. ¿Qué juegos realizan?		
12. ¿Practica algún deporte con su hijo o hija?	Si	No
13. ¿Realiza actividades al aire libre con su hijo o hija?	Si	No
14. ¿Qué expectativas escolares tiene de su hija o hijo?		
15. ¿Qué expectativas tiene del centro escolar?		
16. Estaría dispuesta/o a apoyar a su hija/o para mejorar su desempeño escolar? Si respondió Si, especifique mediante qué acciones	Si	No
17. Estaría dispuesta/o a tomar cursos para apoyar a su hija o hijo? Si respondió Si, indique de qué temáticas	Si	No

Sección C. Desarrollo y salud

1. ¿Ha notado dificultades en el lenguaje (pronunciación) de su hija o hijo? Si respondió Si, especifique cuál	Si	No
2. Su hijo o hija presenta dificultades al caminar (tropezar, chocar, se cansa, etc.) Si respondió Si, especifique cuál	Si	No
3. ¿Ha notado dificultades visuales en su hijo o hija (dificultad para leer, irritación, etc.)? Si respondió Si, especifique cuál	Si	No
4. ¿Ha percibido dificultades auditivas en su hijo o hija (no responde a sonidos, requiere tono de voz alto para escuchar)? Si respondió Si, especifique cuál	Si	No
5. ¿Su hijo o hija muestra dificultades para socializar? (timidez, miedo a personas, no se integra con otros niños/as)	Si	No

6. Ha notado dificultades de aprendizaje en su hijo o hija (no atiende, olvida lo que aprendió en la escuela, no aplica el conocimiento fuera de la escuela)? Si respondió Si, señale de qué tipo	Si	No
7. Su hijo o hija: ¿atiende sus indicaciones, hace caso de sus peticiones y mandatos?	Si	No
8. Requiere condicionar a su hijo/a para que “le haga caso” (si no haces..., te voy a contar hasta tres..., vas a ver con tu papá...)	Si	No
9. ¿Qué hace cuando su hijo/a “se porta mal”?		
10. Su hijo ha recibido atención de especialistas Si respondió Si, especifique de qué área (médica, odontológica, psicológica, psiquiátrica, etc.)	Si	No
11. ¿Considera que su hijo/a requiere atención especializada? Si respondió Si, especifique de qué área (médica, odontológica, psicológica, psiquiátrica, etc.)	Si	No
12. Considera que Usted requiere apoyo de algún especialista para relacionarse con su hijo o hija. Si respondió Si, especifique de qué área (médica, odontológica, psicológica, psiquiátrica, etc.)	Si	No