



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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LAS
RELACIONES INTERPERSONALES DE NIÑOS Y NIÑAS EN EDAD
PREESCOLAR DEL CENTRO COMUNITARIO “CASA LIBERTAD”, EN
LA COLONIA LOMAS DE ZARAGOZA, DE LA DELEGACIÓN
IZTAPALAPA, EN LA CIUDAD DE MÉXICO**

TESINA

PRESENTA

MARIA INES GÓMEZ HERRERA

CIUDAD DE MÉXICO

OCTUBRE DE 2017



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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LAS
RELACIONES INTERPERSONALES DE NIÑOS Y NIÑAS EN EDAD
PREESCOLAR DEL CENTRO COMUNITARIO “CASA LIBERTAD”, EN
LA COLONIA LOMAS DE ZARAGOZA, DE LA DELEGACIÓN
IZTAPALAPA EN LA CIUDAD DE MÉXICO**

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

PRESENTA

MARIA INES GÓMEZ HERRERA

CIUDAD DE MÉXICO

OCTUBRE DE 2017

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 25 de Noviembre de 2017

C. MARIA INES GÓMEZ HERRERA
Presente

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

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE NIÑOS Y NIÑAS EN EDAD PREESCOLAR DEL CENTRO COMUNITARIO "CASA LIBERTAD", EN LA COLONIA LOMAS DE ZARAGOZA, DE LA DELEGACIÓN IZTAPALAPA, EN LA CIUDAD DE MÉXICO.

Modalidad T E S I N A, opción ensayo, a propuesta del Asesor, Mtro. Jorge Humberto Arzate Aguilar, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

Atentamente,

S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

UNIDAD 099
D. F. PONIENTE

DRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN

Presidente de la Comisión de Exámenes

Profesionales de la Unidad UPN 099 Ciudad de México Poniente.

GGQC/arr

DEDICATORIAS

Agradezco a la vida, por darme fuerza y persistencia para seguir adelante, con todo y los obstáculos que se presentaron durante esta etapa, asimismo, le agradezco por regalarme la familia que tengo, que para mí es lo más hermoso y el regalo más grande, lo que me alienta para no caer y ser mejor cada día.

A mis Padres por darme la vida, y mostrarme que cuando se tienen ganas, intención y vocación, todo es posible, por estar siempre presentes y brindarme su amor y apoyo incondicional, además de cuidar con amor y paciencia a mis hijos mientras yo trabajaba en este proyecto para realizarme profesionalmente.

A Oscar Morales, mi esposo, porque siempre me alentó cuando me sentía cansada y sin fuerza, porque a pesar de nuestras diferencias siempre cuento con su ayuda, porque aprendo mucho de él, valoro mucho su tiempo, paciencia, y sobre todo el amor que más que decírmelo, lo demuestra.

El logro es de los dos. Te amo.

A mis bebés, que aunque son pequeños, conté con su ayuda, pues con sus palabras dulces y sus sonrisas e incluso con sus llantos y berrinches, me recordaban porque había de seguir, porque ellos son el motor de mi vida, Derek, Jessica y Oliver, mis pequeños hermosos, a quienes agradezco por el tiempo que les tomé prestado,

sintiéndome satisfecha al saber que valió la pena y qué juntos lo logramos, porque ellos son mi más grande inspiración.

Agradezco a mis hermanos, mis cuñados y suegros, por su entusiasmo y su ayuda incondicional, por apoyarme cuando me sentía presionada, por alentarme y alegrarse con cada avance que tenía por pequeño que éste fuera, pues valoro mucho saber que tengo una familia preciosa con la que estoy segura que cuento en todo momento.

A mis asesores, por su paciencia, su entusiasmo y por compartir conmigo su sabiduría, por las bromas y las carcajadas, que en momentos tensos y de estrés, me brindaban confianza y seguridad. Gracias por formar parte de este logro.

Principalmente quiero externar que me siento orgullosa de mí, pues yo soy el conjunto de todas las personas valiosas antes mencionadas, quiero decir que no fue fácil, pero es muy satisfactorio haber culminado además de saber que ahora mi proyecto forma parte de la Universidad Pedagógica Nacional.

ÍNDICE

Pág.

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

1.1. JUSTIFICACIÓN -----	4
1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA -----	7
1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO -----	7
1.2.2. REFERENTE ESCOLAR -----	27
1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----	38
1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN -----	39
1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL -----	39
1.5.1. OBJETIVO GENERAL -----	40
1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES -----	40
1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL -----	41

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO E LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO -----	43
2.1.1. DEFINICIÓN DEL JUEGO -----	43
2.1.2. TIPOS DE JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR -----	51
2.1.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO PREESCOLAR -----	61
2.1.4. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA FOMENTAR EL JUEGO EN PREESCOLAR -----	66
2.1.5. LAS RELACIONES INTERPERSONALES -----	71
2.1.6. LA COMUNICACIÓN Y LAS RELACIONES INTERPERSONALES -----	73
2.1.7. PROCESOS INTERPERSONALES -----	75
2.1.8. ¿CÓMO PUEDE LA EDUCADORA FORTALECER SU ROL DOCENTE PARA INTENSIFICAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES? -----	78

CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA -----	84
3.2. JUSTIFICACIÓN -----	84
3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?-----	85
3.4. CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR -----	86
3.5. LA PROPUESTA -----	86
3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA -----	86
3.5.2. OBJETIVO GENERAL -----	86

3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA -----	86
3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA -----	87
3.5.5. CARACTERISTICAS DEL DISEÑO -----	88
3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA -----	91
3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA -----	91

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET

INTRODUCCIÓN

Las percepciones sobre el juego, en la edad preescolar, con frecuencia se relacionan con el hecho de entretener, de pasar el tiempo, es decir se percibe únicamente como una actividad que realizan principalmente los seres humanos en la primera infancia, muchas veces sin ningún finalidad u objetivo de aprendizaje.

Es por ello que en el presente trabajo, se retoma el juego, como un herramienta pedagógica, por medio de la cual los niños en edad preescolar, desarrollen habilidades, destrezas y capacidades que les ayude a crecer sanos emocional, intelectual y socialmente, preparándolos de esta manera para su vida futura, con la finalidad de que sean seres humanos inteligentes, capaces de ocuparse no solo por sí mismos, sino también por el medio que los rodea y la sociedad a la cual pertenecen. Se fomenta por medio del juego, las relaciones interpersonales sanas, que sean capaces de resolver problemas por medio del diálogo e intercambio de ideas, así como el fomento y respeto hacia la diversidad.

El trabajo está integrado por 3 Capítulos, Conclusiones, Bibliografías y Referencias de Internet.

El Capítulo 1., Los elementos metodológicos y referenciales del problema de investigación. En este Capítulo, se mencionan los elementos geográficos, históricos y

culturales del entorno, así como el impacto que tiene la comunidad escolar en el cual está inmerso el Centro Comunitario “Casa Libertad”, lugar donde se presenta la problemática. Describe también la organización tanto de las instalaciones materiales de la institución, como la organización del personal, y el rol que juega cada uno dentro de la comunidad escolar y el impacto que tiene en los alumnos.

El Capítulo 2., El marco teórico de la investigación documental, aborda el sustento teórico que da apoyo a la investigación, es decir; aborda conceptos tipologías, y puntos de vista, tanto del juego como de las relaciones interpersonales, con la finalidad de estructurar y fundamentar la idea central del tema, así como la propuesta y apuntar a que sea más factible y funcional la propuesta.

En el Capítulo 3., Construyendo una propuesta de solución al problema. Es donde se desarrolla y se describe la propuesta; los elementos que se creen necesarios para la elaboración, materiales e incluso el tiempo, el procedimiento para su aplicación así como el impacto en la comunidad del Centro Comunitario “Casa libertad”.

Finalmente, se incluyeron: las Conclusiones, la Bibliografía y las Referencias de Internet.

CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Resulta de vital importancia para cualquier tipo de investigación que se realice, establecer los elementos de referencia contextual y metodológica que ubican la problemática.

Formular tales elementos, permite dirigir en forma sistemática, el trabajo de indagación que debe realizarse para alcanzar los objetivos propuestos en el desarrollo de la investigación.

Bajo las argumentaciones citadas es que se estructura el Capítulo 1 y que contiene los siguientes elementos:

1.1. JUSTIFICACIÓN

Las relaciones interpersonales son indispensables a lo largo de toda la vida, sin embargo, en la edad preescolar y hasta la adolescencia, son elementos necesarios, porque además de que favorece los aspectos sociales de su desarrollo, también contribuye para el proceso mediante el cual se descubre a sí, como individuo.

Las niñas y niños en edad preescolar deben interactuar con sus pares, para aprender a convivir y vivir socialmente. Tener el concepto de sí mismos, son aspectos esenciales para que tanto niños, como niñas, aprendan a relacionarse sanamente.

Es necesario favorecer el desarrollo de las relaciones interpersonales, debido a que éstas, junto con el aumento de la sociabilidad, también elevan la tendencia de los niños a ejercer independencia, afirmarse como individuo, a defender sus intereses, así como sus derechos; según su percepción ante ellos.

El auto- concepto es un conjunto de sentimientos, percepciones y valoraciones que se tienen de uno mismo. Es uno de los cuatro grandes resultados del proceso sociabilizador, debido a que la percepción que cada uno tenga de sí, impacta en la forma en la cual vemos la realidad. Es necesario tener un auto-concepto positivo, para tener una adaptación conveniente del niño, para la felicidad personal y un funcionamiento eficaz y constructivo.¹

Autoestima, es también el motor de las relaciones interpersonales, esto se debe a que su concepto refiere que, es la conciencia del potencial que se posee, necesidades reales, aceptarse y quererse incondicionalmente y confiar en sí mismos para lograr cualquier objetivo visualizado. Difícilmente se podrá fomentar en los niños una autoestima positiva, si como docentes, no se trabaja primero en la personal, no se puede querer, cuidar ni enseñar a nadie a serlo.²

La autonomía, consta de la ausencia de dependencia, de lazos y presiones, que obstruyan la expresión y ejecución de las ideas. Impacta directamente en su sociabilidad, pues les permite tener conciencia del auto cuidado personal,

¹www.pedagogia.es/autoconcepto-y-autoestima/ (19/05/17)

² Idem.

comportamiento en actos sociales y públicos, independencia y resolución de problemas.

Autorregulación, refiere al conjunto de capacidades habilidades y actitudes, necesarias, para expresar, comprender y regular de forma adecuada y conveniente los fenómenos emocionales. Con ello se obtiene una saludable sociabilización, debido a que la regulación, nos evoca a tener y actuar de forma conveniente de acuerdo a la situación y la persona, evitando conflictos, o bien, teniendo bien en cuenta las consecuencias positivas y negativas de ésta.³

Para favorecer el desarrollo integral de los niños en edad preescolar, y hablando específicamente en este caso de las relaciones interpersonales, se considera factible y de gran apoyo tomar el juego como herramienta para el desarrollo, debido a que esta actividad, además de ser agradable y espontánea para los niños, requiere de distintos procesos, es decir, retomar el juego como una actividad pedagógica, no sólo una actividad de distracción o entretenimiento.

El juego ayuda a estimular distintas áreas del desarrollo del niño, por ejemplo, el juego físico, aporta un mejor desenvolvimiento de las capacidades motoras, como la coordinación, el equilibrio, los reflejos, respecto a las partes de su cuerpo y el espacio físico que ocupa como individuo.

³ <https://www.definicionabc.com/general/autorregulacion.php> (19/05/17)

El juego intelectual, consiste en favorecer la capacidad de investigación, reflexión y razonamiento, así como incentivar la creatividad e imaginación, no solo como un medio de expresión, sino también como vínculo para la resolución de problemas.

El juego social-emocional, este tipo de juegos, ayuda a los niños a conocer y adaptarse al entorno familiar en primera instancia, para poder reconocerse como individuo, integrante de una sociedad. Enseñando distintos valores, como la responsabilidad, empatía, respeto y tolerancia, por mencionar algunos. Mismos que favorecen las relaciones interpersonales sanas.

Por ello se propone el juego, en esta investigación, como una herramienta pertinente, pues basándose en la teoría de diversos autores, como Piaget, Vigotsky y Karl Groos, se conforma la idea de que el juego es una actividad necesaria a lo largo de toda la vida, pero que es primordial en la edad preescolar, debido a las capacidades que se favorecen y que contribuye entonces, al desarrollo integral de los niños.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO

El Centro Comunitario “Casa Libertad” se encuentra en la Ciudad de México, en la Delegación Iztapalapa, en Av. Ermita Iztapalapa 4163, Colonia Lomas de Zaragoza.

Mapa de la República Mexicana.⁴



Mapa de la Ciudad de México⁵



⁴<http://www.mexicofirstclass.com/mapa-de-mexico.asp> (19/05/17)

⁵ Idem.

A)ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO-ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMATICA

a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad⁶

El nombre de Iztapalapa proviene de la lengua Náhuatl (Iztapalli-losas o lajas Atl-Agua y Pan-sobre) esto significa "El agua de las lajas "Esto deriva a que ésta demarcación junto con otros espacios aledaños, tuvo sus asentamientos en parte firme y en agua mediante chinampas.

Las chinampas eran parajes hechos con carrizos, lodo y ramas de árboles, que con sus raíces las mantenían sujetas a la tierra. Esto también les facilitó la siembra de varias verduras (maíz, lechuga, acelga, betabel, col, nabo, romeritos, alcachofa) convirtiéndola por ello en un lugar muy famoso.

Las cosechas eran descargadas por algunos embarcaderos o puentes como el Titla, Vergel, Tezontitla, Del Moral, El Arquito, La Moronga, Quemador y Apatlaco.

En las proximidades de Culhuacán, cerca de la Conquista Española, se desarrolló Iztapalapa, siendo uno de los valles reales que rodeaban Tenochtitlán, a la cual abastecía y protegía. Fue gobernada por Cuitláhuac, hermano de Moctezuma, desde los últimos años del Siglo XVI, hasta la llegada de los Españoles.

Los Españoles se asentaron en Iztapalapa el 6 de Noviembre de 1519, ésta junto con otras poblaciones fueron aniquiladas por Gonzalo de Sandoval.

⁶www.turimexico.com/.../historia.../historia-de-la-delegacion-iztapalapa (19/05/17)

Hernán Cortés asignó 6 Pueblos como propios de la Ciudad de México entre ellos Iztapalapa, Mexicaltzingo, Culhuacán y Churubusco.

A finales del Siglo XVI se convirtió en propiedad de la Corona Española

Iztapalapa en el Siglo XIX

En ese tiempo, la agricultura era el soporte básico que permitía satisfacer las necesidades locales de maíz, frijol y vegetales.

Durante esa centuria y hasta principios del Siglo XX, en el Pueblo de Iztapalapa existieron grandes haciendas: La Soledad, La Purísima, San Nicolás Tolentino de Buena Vista (San Lorenzo), la Hacienda del Peñón y la del Arenal.

Iztapalapa en el Siglo XX

En 1861 Iztapalapa queda como parte de Tlalpan y en 1906, se establece como Municipio al que se le agregaron pueblos como: Iztacalco, San Juanico, Santa Cruz Mayehualco, Santa María Acatitla, Santa María Iztlahuacán, Tlayocuxan, Tlaltenco y San Lorenzo Tezonco.

En 1929, se suprimieron las Municipalidades y se crearon las doce Delegaciones, una de ellas Iztapalapa.

Las actividades económicas seguían basándose en la agricultura, se explotaban canteras de Culhuacán y el Cerro del Marqués; dejaron de funcionar las haciendas y ranchos.

A la mitad del Siglo, comienza el proceso de urbanización, se entuba el Canal de la Viga ahora Calzada y se comenzaban a usar los tranvías y camiones.

Iztapalapa se encuentra al Oriente de la Ciudad de México, Capital de los Estados Unidos Mexicanos, y es una de las 16 delegaciones que conforman la Ciudad de México.

Cuenta con una superficie aproximada de 117 kilómetros cuadrados, lo que representa casi el 8% del territorio de la Capital de la República. Su altura, 2100 Metros Sobre el Nivel del Mar (MSNM).⁷

Colinda: al Norte con la Delegación Iztacalco y el Municipio de Netzahualcóyotl (Estado de México); al Este con los Municipios de los Reyes la Paz e Ixtapaluca (Estado de México), al Sur con las Delegaciones Tláhuac y Xochimilco, al Oeste con las Delegaciones Coyoacán y Benito Juárez.

b) Hidrografía⁸

Aun cuando Iztapalapa fue región con grandes extensiones de agua por la antigua colindancia con el Vaso de Texcoco ya que existieron canales para transportarse a Santa Anita, Jamaica y Tlatelolco, actualmente no existen depósitos naturales de agua superficiales por el efecto combinado de la desecación lacustre y la pavimentación urbana.

⁷Idem.

⁸ Hidrografía <http://www.e-local.gob.mx19/05/2017>

Por la Delegación atraviesa el Río Churubusco que al unirse con el Río de la Piedad (ambos actualmente entubados), forman el Río Unido. También la cruza el Canal Nacional, actualmente una parte descubierta y otra convertida en Calzada La Viga, donde recogían las aguas de los canales de Chalco, de Tezontle, Del Moral y el de Garay; que finalmente desembocaban sobre los terrenos que antiguamente formaban parte del Lago de Texcoco.

c) Orografía⁹

Las formaciones orográficas diseminadas al interior de la Cuenca son la Sierra de Guadalupe, ubicada al Norte de la Ciudad, al Sur se encuentra la Sierra de Santa Catarina, el Cerro del Pino, La Caldera y el Volcán Xico. En la zona urbana destacan el Peñón de los Baños, el Peñón del Marqués y el Cerro de la Estrella también llamado Huixachtitlán (entre los huizaches) La altitud más baja es de 2,236 m en el Vaso de Texcoco y la más alta llega a 4,000 en la Sierra del Ajusco, contrastando diferentes ambientes ecológicos.

d) Medios de comunicación¹⁰

Debido a que la mayor parte de su territorio fue ocupado por colonias populares que carecieron de planificación urbana, Iztapalapa enfrenta graves problemas de vialidad, en especial en la zona de la Sierra de Santa Catarina y San Lorenzo. Sólo el Poniente de la Delegación, cuya urbanización es más temprana que en el Centro y el

⁹ Idem.

¹⁰<http://www.wikipedia.org/wiki/iztapalapa> 19/05/2017

Oriente, posee una red vial primaria más o menos importante. Esta está constituida por el Circuito Interior de la Ciudad de México, y varios ejes viales que cuadriculan la zona. La presencia del Cerro de la Estrella en la mitad de la Delegación, ocasiona que una amplia zona entre Culhuacán, Iztapalapa y San Lorenzo Tezonco quede incomunicada entre sí. Desde el Barrio de Santa Bárbara, en Iztapalapa de Cuitláhuac, la antigua Calzada México-Tulyehualco rodea el cerro y comunica a Iztapalapa con su vecino del Sur, la Delegación Tláhuac.

De Poniente a Oriente, la Delegación es cruzada por la Calzada Ermita-Iztapalapa (Eje 8 Sur), y los Ejes 6 y 5 Sur, que desembocan en la Autopista México-Puebla. Esta autopista y su prolongación hacia el Noroeste (la Calzada Ignacio Zaragoza) sirven como vía de entrada para los pobladores del oriente del Valle de México hacia el Centro. Por ello, ambas vías rápidas se encuentra constantemente saturadas, a pesar de las obras viales realizadas en la primera mitad de la Década de los Noventa.

Al Sureste, la presencia de la sierra, impide el paso de las vialidades hacia el Norte de Tláhuac. Al mismo tiempo, por encontrarse ocupada por colonias de reciente formación y escasa planificación urbana, se trata de una zona con una complicada red de calles que finalmente desembocan en la Calzada Ermita-Iztapalapa.

Hasta 1993, las líneas de autobuses de la Empresa Paraestatal Ruta 100 (actualmente Red de Transporte de Pasajeros del Distrito Federal (RTP) y varias rutas de microbuses y peseros (este término designa a las camionetas tipo Combi que prestaban servicio como colectivos en la Ciudad de México constituían la base

del transporte urbano en Iztapalapa. A ellos se sumaban cuatro líneas de trolebuses, operados por el paraestatal sistema de transportes eléctricos y los numerosos taxis que circulan por todo el territorio iztapalapense. Tanto la Ruta 100 (ahora RTP) como el resto de los transportes públicos tenían (y siguen teniendo) como punto de articulación las estaciones del Sistema de Transporte Colectivo (Metro).

El 12 de agosto de 1991 se inauguró la primera Línea de Metro que prestó servicio en Iztapalapa. Es la Línea A, que cuenta con diez estaciones en total, de las cuales cinco se localizan en territorio iztapalapense. La Línea A del Metro tiene la característica de ser la única en la Ciudad de México de carácter férreo. Corre de Pantitlán (en la Delegación Iztacalco), a La Paz (en el Municipio del mismo nombre) en el Estado de México. A la Línea A se sumó en 1994 la Línea 8, que cubre un recorrido total de 19,8 km con diecinueve estaciones. De ellas, ocho pertenecen a Iztapalapa. Asociados a algunas Estaciones del Metro fueron construidos algunos paraderos (sitios terminales de las rutas de autobuses y microbuses urbanos) como: Santa Martha y Tepalcates, de la Línea A; así como Constitución de 1917, Iztapalapa y Escuadrón 201 de la línea 8. En el 2008 se inauguró la línea 2 del metrobús (Tacubaya - Tepalcates), Con la implementación de esta ruta se pretende reducir el impacto contaminante, tiempos de recorrido y hasta cambiar el entorno inseguro del oriente de la Ciudad. La Línea cuenta con Cuatro rutas: de Tepalcates hasta Tacubaya, de Tepalcates a Etiopía, de Tepalcates a Nápoles y de Tepalcates al Poliforum.

Debido a que Iztapalapa pertenece a la Zona Metropolitana del Valle de México, el transporte foráneo se realiza por las cuatro centrales de autobuses y el único aeropuerto que posee. Ninguna de estas instalaciones se encuentra en el territorio de la Delegación Iztapalapa.

Las estaciones del Metro de la Línea 12 o Dorada que pertenecen a la Delegación Iztapalapa son las siguientes: San Lorenzo Tezonco, Periférico Oriente, Calle 11, Lomas Estrella, San Andrés Tomatlán, Pueblo Culhuacán, Atlalilco y Mexicaltzingo, de las cuales una de ellas, Atlalilco, tendrá interconexión con la Línea 8.

e) Vías de comunicación¹¹

Iztapalapa se localiza al Sur de la Ciudad de México. Con una superficie de 117.5 km², ocupa el cuarto lugar entre las demarcaciones capitalinas por su extensión. Limita al Norte con Iztacalco, al Poniente con Benito Juárez y Coyoacán; al Sur con Xochimilco y Tláhuac; al Oriente con los Municipios Mexiquenses de La Paz y Valle de Chalco Solidaridad, y al Noreste con Nezahualcóyotl, también en el Estado de México. Los linderos del término de Iztapalapa se encuentran definidos por la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal, donde se describe la siguiente poligonal:

Del centro de la Mojonera Tepozán, que define uno de los vértices de la línea limítrofe entre el la Ciudad de México y el Estado de México, se dirige al Suroeste por el Eje de la Calle José Carranza hasta su intersección con el Eje de la Carretera Federal a Puebla de donde continúa por el Eje del Trébol de distribución que sirve de

¹¹[https://www.planetamexico.com.mx/iztapalapa/transportes+y+comunicaciones\(19/05/17\)](https://www.planetamexico.com.mx/iztapalapa/transportes+y+comunicaciones(19/05/17))

retorno hacia la Autopista México-Puebla, hasta interceptar con el eje de la Autopista México-Puebla, por cuyo eje se dirige hacia el Sureste hasta la Mojonera denominada Diablotitla; de donde se dirige hacia el Poniente en línea recta sin accidente definido hasta la cima del Cerro de Santa Catarina; de este punto prosigue hacia el Suroeste en línea recta hasta encontrar la esquina Noreste del Panteón de San Lorenzo Tezonco; continúa hacia el Suroeste por el Eje de la Calle Providencia del Pueblo de San Lorenzo Tezonco hasta el eje de la Calzada Tulyehualco de donde toma rumbo al Noroeste, hasta encontrar el Eje del Camino a La Turba, por donde continúa en todas sus inflexiones al Suroeste y Sureste, hasta llegar al centro de la Mojonera La Turba, localizada en la esquina Oriente de la exhacienda San Nicolás Tolentino; prosigue por el eje de la Calle Piraña, rumbo al Suroeste, hasta el Eje del Canal Nacional a Chalco, por el cual continúa hacia el Noroeste hasta su intersección con el Eje del Canal Nacional; prosigue por este último en la misma dirección siguiendo todas sus inflexiones, hasta su intersección con el Eje de la Calzada de la Viga, por donde se encamina rumbo al Norte para llegar a su intersección con la Calzada Ermita-Iztapalapa; continúa hacia el Poniente por el Eje de ésta calzada, hasta encontrar el Eje de la Avenida Río Churubusco y sobre éste va hacia el Suroeste y después hacia el Poniente hasta la intersección con el Eje de la Avenida Presidente Plutarco Elías Calles, por el que sigue al Norte hasta su cruce con la Calle Playa Pie de la Cuesta; sobre cuyo eje se dirige al Oriente hasta el Eje de la Calzada de la Viga, por donde continúa al Norte, llega al Eje de la Calzada Apatlaco y sigue con rumbo al Oriente por el eje de esta última, hasta llegar al Eje del cauce del Río Churubusco, sobre el cual se dirige al Noreste, hasta encontrar el eje

de la Calle Río Amarillo; continúa con rumbo Oriente por el eje de la calle mencionada, hasta el Eje de la Calle Oriente 217, por el que va hacia el Norte hasta el Eje de la Avenida Ferrocarril de Río Frío; sigue el eje de esta Avenida con rumbo Sureste hasta el Eje de la Calle Canal del Tezontle, por el que continúa al Oriente hasta el eje de la Avenida Canal de San Juan, sobre el cual se encamina hacia el Noreste, cruza la Calzada Ignacio Zaragoza y sigue por la Calle 7 en la misma dirección hasta llegar al centro de la Mojonera Pantitlán; del centro de ésta, sigue al Sureste por la Avenida Texcoco, límite de la Ciudad de México con el Estado de México, pasando por el centro de la mojonera denominada Transacción, hasta llegar al de la mojonera Tepozán, punto de partida

f) Sitios de interés cultural¹²

La Jefatura Delegacional cuenta con 46 bibliotecas pequeñas repartidas en toda la Delegación, las cuales ofrecen lectura en voz alta, tertulias literarias y otras actividades culturales vinculadas con los libros. La mayor de ellas es la Biblioteca Alonso de Axayácatl, ubicada en la Colonia Vicente Guerrero. Además de los acervos de las escuelas superiores públicas, que están abiertas a todo el público.

La oferta cultural en Iztapalapa es reducida. Cuenta con un auditorio, y varios centros culturales, aunque de ellos, sólo La Fábrica de Artes y Oficios de Oriente (El FARO de Oriente) ubicado cerca del Metro Acatitla de la Línea "A" del Metro, y a un costado de la Unidad Solidaridad, tiene alguna significación en la Ciudad de México. El FARO forma artistas y artesanos de la pintura, la música y las artes populares. Su clientela

¹²Cultura www.wikipedia.org/wiki/iztapalapa (20/05/2017)

está constituida especialmente por jóvenes, por lo que se orienta más bien hacia las alternativas no comerciales de la actividad cultural. Ha servido lo mismo para exposiciones de fotografía, pintura y escultura, que como escenario para conciertos (o tocaditas) de rock en lenguas indígenas. Por su parte, la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) y la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM) también poseen establecimientos de difusión cultural y formación artística. La primera opera la Casa de Las Bombas, localizada en las viejas instalaciones de una bomba de agua de los años treinta; y la segunda convirtió una sección de la antigua Cárcel de Mujeres de Santa Martha en la "Casa Libertad".

Para actividades de esparcimiento y cultura se crearon parques temáticos de los derechos de los niños y las niñas llamados "Patoli". Son espacios donde los niños que lo visitan, aprenden los derechos y valores de la democracia, que se pueden leer en atractivas señalizaciones. Además, entre juegos se van formando las actitudes, reafirmando sus principios y la importancia de respetar y compartir con sus compañeros. Actualmente en la delegación Iztapalapa existen cuatro: en Periférico Oriente, El Salado, Canal Nacional y Teotongo.

Cuenta con una conmemoración anual que es la Representación de Cristo, promovido por los mismos vecinos, siendo apreciado por muchos de ellos desempeñar algún papel dentro de la representación. Este evento cuenta con más de 1.5000.000 de visitantes lo que lo hace un evento importante para la propia Delegación y un derrame económico importante para la misma. Esta representación es una promesa que hizo el Pueblo de Iztapalapa en un momento por el cual

atravesaban por una epidemia de cólera, lo cual impulso al pueblo a prometer que si la enfermedad terminaba ellos harán esta conmemoración cada año y la cual hasta nuestros días cumplen cabalmente.

g) Impacto del referente geográfico a la problemática que se estudia

El referente geográfico, influye de forma positiva, pues se considera que en comparación con otros años, en la actualidad se cuenta con mayores y mejores vías de comunicación, que permiten trasladarse más rápido a los diferentes destinos, así como también se cuenta en la actualidad con mayores lugares de recreación, como de información, como bibliotecas, que les permite como Padres de Familia y hasta como institución, visitar diferentes entornos, utilizando el mínimo de recursos, y esto aporta a los alumnos un mayor panorama y mayores posibilidades de adquirir aprendizajes significativos estando en contacto con el medio y también la posibilidad de mejorar e incluso ampliar el tiempo de convivencia con la familia, favoreciendo de esta forma el desarrollo de capacidades principalmente de índole afectiva y social.

A) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda¹³

En la actualidad y según los datos del Sistema Nacional de Información Municipal del Instituto Nacional para el Federalismo y el Desarrollo Municipal (INAFED), en la

¹³www.inegi.org.mx (19/05/17)

Delegación Iztapalapa existen 443,920 viviendas que cuentan con todos los servicios necesarios.

b) Empleo¹⁴

Iztapalapa tiene el mayor número de habitantes desempleados de entre las 16 Delegaciones de la Ciudad de México con 40 mil 29 personas, la mayoría de ellos jóvenes de entre 18 y 29 años, de acuerdo con cifras de la Secretaría de Trabajo y Fomento al Empleo (STyFE) de la Ciudad de México.

Durante la Feria del Empleo organizada el 31 de julio pasado en coordinación con la STyFE de la Ciudad de México. Jesús Valencia, Delegado de Iztapalapa, reconoció que el desempleo es una de las principales problemáticas de la demarcación sobre todo entre jóvenes.

Explicó que los iztapalapenses que sí tienen trabajo se emplean en el comercio informal y los servicios de transporte.

Para contrarrestar la carencia de seguridad social y de servicios médicos entre los informales en esa demarcación, autoridades delegacionales han puesto en marcha programas de asistencia como el de atención médica a trabajadores del volante, que espera atender los padecimientos de riñones, espalda y vista de 12 mil taxistas y microbuseros este año. Las altas tasas de ocupación en el sector informal es una preocupación en la Ciudad de México.

¹⁴ Idem.

De acuerdo con la STyFE, en el segundo trimestre de 2014, más de la mitad de los trabajadores capitalinos se emplearon en el sector informal. Es decir, de los dos millones 12 mil 286 trabajadores, un millón 178 mil 859 (58.6 por ciento) trabajan en el sector informal. La Ciudad de México tiene una tasa de desempleo de 6.8 por ciento, cifra que rebasa a la de todo el país que es de 4.9 por ciento, dijo la dependencia.

Frente a estos indicadores, el Gobierno de la Ciudad de México, se concentra en poner en marcha programas que estimulen la vinculación de los buscadores de empleo con empresas que tienen vacantes, así como la migración a la formalidad.

c) Deporte¹⁵

Respecto a los servicios deportivos, Iztapalapa cuenta con 14 centros deportivos: los de Santa Cruz Meyehualco, Ejidal 10 y Deportivo México, entre otros. También cuenta con más de 25 canchas de fútbol distribuidas en diferentes puntos y recientemente se inauguraron 100 nuevos gimnasios al aire libre. Se tiene la Escuela de Formación deportiva “Salvador Allende”, en donde se imparten clases de natación, clavados y nado sincronizado, en una alberca olímpica.

d) Recreación¹⁶

¹⁵ indeporte.mx/donde-puedo-activarme (19/05/17)

¹⁶ Idem.

En sus más de 117 kilómetros cuadrados, la demarcación posee atractivos turísticos que la hacen el lugar obligado a visitar para los amantes de la cultura, diversión y entretenimiento.

Iztapalapa, cuyo significado es "Sobre las losas del agua" o "En el agua de las lajas", alberga sitios como La Pirámide del Fuego Nuevo, el Mural "Iztapalapa: Ayer, Hoy y Siempre", el Museo Cabeza de Juárez y el parque Cerro de la Estrella, lugares que forman parte de la oferta turística Delegacional.

- Parque ecológico Cuitláhuac.
- Museo de Culhuacán.
- Molino de papel.
- Parques patolli's

e) Cultura¹⁷

La Delegación Iztapalapa es de las más pobladas de las 16 Delegaciones, En esta Demarcación coexisten descendientes de 16 Pueblos originarios, habitantes de 30 etnias y mestizos venidos de diferentes partes del país y de la Ciudad de México, existen 200 Colonias y más de 600 unidades habitacionales, por ende tiene una gran diversidad de formas usos y costumbres con las que vive la gente, que lejos de ser un sincretismo cultural han formado una identidad a través de sus tradiciones con las que cuenta cada uno de los Pueblos que componen esta demarcación, que lejos de irse perdiendo las han fortalecido y han creado lazos de identidad territorial, a

¹⁷www.iztapalapa.cdmx.gob.mx/cultura/museos.html(19/05/17)

pesar de que mucha población externa de otros estados que emigraron a Iztapalapa han creado sus propios territorios y se han insertado en la cultura de esta Delegación.

Hoy en día podemos reconocer la importancia de la contribución étnica no sólo en la formación del canto y baile mexicano, sino nuestra gastronomía, religión, literatura, artesanía, memoria de vida, que por sus características histórico-culturales representa un área importante y quizá la expresión más acabada de lo que los estudiosos han llamado pueblos originarios y pueblos emigrantes.

Algunas de las atracciones culturales de la Delegación Iztapalapa son:

- Centro Cultural Acatitlán
- Centro Cultural Multidisciplinario “El Casetón”
- Centro Cultural Meyehualco “Elena Poniatowska”
- Centro Cultural “Fausto Vega”
- Casa de Cultura “Arturo Marqués”
- Casa de Cultura “Estrella”
- Casa de Cultura “Guillermo Bofil Batalla”
- “Calli Down”
- Casa de Cultura “Fuego Nuevo”
- Parque Cultural Infantil Patolli “Canal Nacional”
- Parque Cultural Infantil “Cabeza de Juárez”
- Parque Cultural Infantil Patolli “San Miguel Teotongo”

- Parque Cultural Infantil Patolli “El Salado”¹⁸

La presencia multiétnica y pluricultural tanto de los pueblos originarios como emigrantes asentados en Iztapalapa, es incuestionable y constituye la base de la creación de una nueva Cultura producto del concordancia.

f) Religión Predominante¹⁹

En el periodo comprendido entre 1980 y 1990, la presencia de la Religión Católica se redujo en casi 2%. A pesar de ello, el Catolicismo seguía siendo la religión predominante (92.1%). En un lapso de diez años, el catolicismo perdió presencia frente a otras predominantes religiosas, en especial, las Evangélicas; paso de 92.1% a 80.18%.

f) Educación²⁰

Para efectos de bosquejar las condiciones educativas de la población iztapalapense y de acuerdo con los criterios del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), se tomo en cuenta a los habitantes mayores de 6 años. Así para el año 2005, según los resultados del II Censo Nacional de Población y Vivienda, la población correspondiente al rango de edades citado concierne casi a un 88% sobre el total de 1 millón 820 mil 888 habitantes de la demarcación. Este porcentaje equivale a 1 millón 597 mil 657 habitantes (48% hombres y 52% mujeres); lo que representa el 21% de la población total del Distrito Federal dentro del intervalo de edades y año mencionados.

¹⁸ [https://culturaiztapalapa.wordpress.com/category/museos/\(20/05/2017\).](https://culturaiztapalapa.wordpress.com/category/museos/(20/05/2017).)

¹⁹ [www.ipsnoticias.net/2004/04/religion-mexico-la-pasion-segun-iztapalapa\(20/05/17\)](http://www.ipsnoticias.net/2004/04/religion-mexico-la-pasion-segun-iztapalapa(20/05/17))

²⁰ [www.iztapalapa.cdmx.gob.mx/delegacion/demografia/index.html\(20/05/17\)](http://www.iztapalapa.cdmx.gob.mx/delegacion/demografia/index.html(20/05/17))

En términos generales las condiciones de alfabetización de la gente que habita la delegación denotan las siguientes características: casi el 96% de la población de 6 años y más, se encuentra en condiciones de alfabetización (con equilibrio relativo en cuestión de género para este rubro, 49% hombres y 51% mujeres), es decir, sabe leer y escribir, mientras cerca del 4% restante se encuentra en condiciones de analfabetismo (el 63% de este pequeño rubro es población femenina).

Un porcentaje diminuto de las cifras del conteo para la delegación representa el rubro de alfabetización no especificada. Esto quiere decir que en el contexto general, el nivel de confianza sobre este tema fue del 99.98% con un margen de error muy reducido (0.2%), y en general oscila entre el 0.1% y 1.9% de error para los datos de cada grupo quinquenal. Siguiendo esta pauta, las características de la alfabetización por grupos quinquenales muestra el siguiente comportamiento:

- Entre la población de 6 a 14 años, el 92% sabe leer y escribir, mientras que el 8 % no está instruido para ello.
- El 99% de la población, de 15 a 24 años, se encuentra en condiciones de alfabetización, mientras que el restante 1% de ellos es analfabeta.
- En los quinquenios de 25 a 34 años, el 99% de sus integrantes corresponde a la población alfabetada, mientras que el restante 1% de ellos es analfabeta.
- Para los grupos de edades de entre 45 a 54 años, el grado de alfabetización abarca al 96% de sus integrantes, por alrededor de 4% restante corresponde a la población que no sabe leer ni escribir.

- El 92% de los integrantes de los grupos de edades de entre 55 y 64 años se encuentra alfabetizado, por un restante de 8% que no lo está.
- Para la población de 65 años y más, el grado de alfabetización es de 82% mientras que la población que no sabe leer y escribir, representa casi el 18%.

Las principales Instituciones de Educación Media Superior (EMS) se presentan a continuación:

- Preparatoria "Iztapalapa 1".
- Preparatoria "Benito Juárez".
- Preparatoria "Iztapalapa 3".
- Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel Oriente (CCH-Oriente).
- Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos 7 "Cuauhtémoc" (CECyT "Voca")
- Colegio de Bachilleres Plantel No.6 "Vicente Guerrero"
- Colegio de Bachilleres Plantel No.7 "Iztapalapa"
- CETIS 53 "Iztapalapa"
- CETIS 50
- CETIS 42
- CETIS 153
- CONALEP 1
- CONALEP 2
- CONALEP 3

Las principales Instituciones Educativas de Nivel Superior se presentan a continuación:

- Facultad de Estudios Superiores de Zaragoza (UNAM)
- Unidad Iztapalapa de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM-I)
- La Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM), Campus Iztapalapa; y
- La Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM), Campus San Lorenzo Tezonco

Además, el Gobierno Federal creó tres nuevas instituciones de Nivel Superior llamados "Institutos Tecnológicos" que ofrecen carreras en el área de las Ingenierías, Gestión Empresarial, entre otras. Cuenta también con el Campus Sur de la Universidad Tecnológica de México (UNITEC), institución privada de educación superior así como con dos Campus de la Universidad ICEL (Ermita y Zaragoza).

Basándose en los datos anteriores, se puede observar que el nivel de analfabetismo va disminuyendo, con apoyo de los programas e Instituciones que ha creado el Gobierno Federal. Esto impacta de forma positiva en las nuevas generaciones, ya que hay más apoyo de parte de los Padres de Familia para con sus hijos, así como un ejemplo positivo de superación.

g) El ambiente socio-económico influye positiva o negativamente en el desarrollo escolar de los alumnos de la localidad

El ambiente socio-económico impacta de forma directa al desarrollo escolar de los alumnos negativamente, considerando los datos anteriores, debido a que la Delegación Iztapalapa en la que está situado el Centro Comunitario “Casa Libertad” tiene el porcentaje mayor de desempleo entre las 16 delegaciones, por ello la mayoría de la población de esta delegación se dedica al comercio informal, o se emplea en trabajos de transporte, de esta manera la jornada de trabajo es mayor, y el tiempo que dedican a los alumnos, por consecuencia es menor, y esto infiere en la participación, tanto de los Padres de Familia en el quehacer educativo de sus hijos, como la atención necesaria que ellos requieren. Otra de las consecuencias del comercio informal, es la contaminación, así como la inseguridad que se crea alrededor de ellos, pues se colocan en cualquier lugar, pasando por alto las reglas y/o normas. Por otro lado esta, que los Padres de Familia tienen que trasladarse a otra demarcación, para encontrar empleo, teniendo como resultado también, menor tiempo para estar al pendiente de los alumnos.

1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR

a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática

El Centro Comunitario “Casa Libertad” se encuentra ubicada en la Zona Oriente de la Delegación Iztapalapa en la Ciudad de México, en Av. Ermita Iztapalapa 4163 Lomas de Zaragoza C.P. 09620, es una zona de alta densidad demográfica y que en su mayoría tiene una población de clase media y baja. Atiende a niños y niñas de entre 1 y 6 años (Maternales y Preescolares)

Croquis de ubicación Centro Comunitario “Casa Libertad”²¹



Toma aérea de del Centro Comunitario “Casa Libertad”²²



b) Status del tipo de sostenimiento de la Escuela

²¹ Mapa tomado del Programa de Protección Civil del Centro Comunitario “Casa Libertad”.

²²Idem.

El Centro Comunitario “Casa Libertad” no está considerado como privado, pero tampoco como público ya que está considerado como Centros de Atención y Cuidado Infantil (CACI) y se cuenta con un acuerdo con la Secretaría de Educación la cual no rige como Centros Comunitarios.

c) Aspecto material de la Institución²³

El Centro Comunitario “Casa Libertad” cuenta con todos, los servicios básicos: agua potable, luz, gas, teléfono y drenaje. Fue construida con tabla roca; y tiene un área aproximada de 2,156.75 m², y un perímetro lineal de 209.48 m². El único apoyo que recibe por parte de otras Instituciones es de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM) y consiste en asumir los pagos de luz y agua que el Centro Comunitario genera. Cabe destacar que a cambio, a las estudiantes de la Preparatoria y de la Universidad (muchas de ellas madres solteras), se les brinda la atención a sus hijos de 1 a 6 años a un menor costo que a la mayoría de la población que asiste al Centro Comunitario “Casa Libertad”. En cuanto al mantenimiento de las instalaciones, gas, teléfono, alimentos, sueldos al personal, etc., éstas se realizan de las aportaciones económicas que los Padres de Familia hacen y que se determinan en base al estudio socio-económico que se les aplica al momento de inscribir a sus hijos.

El Centro Comunitario “Casa Libertad” está dividido en dos Áreas: en la primera se encuentran la Dirección y tres cubículos para Psicología, Trabajo Social y Médico

²³ Información proporcionada por la Dirección de la Institución.

(estos dos últimos no habilitados por falta de este personal) y un espacio para juntas con los Padres de Familia; además, se encuentran el libro-club, el salón de Danza y tres salones (dos de ellos con baño), para los grupos de Educación Inicial. También se tiene el patio más grande en el que los niños realizan sus actividades culturales, recreativas, deportivas y de convivencia; por este, a través de una rampa y unas pequeñas escaleras, se accede al siguiente nivel en el que se encuentran los salones de Arte, Ciencias y el Planetario, así como a los baños de niños y de las niñas, con cuatro inodoros cada uno, que funcionan con un sistema hidroneumático. Saliendo de éstos hay dos lavabos largos, con cuatro llaves cada uno. Igualmente se encuentra en esta zona un sanitario para el Personal Docente y Administrativo que cuenta con el mismo sistema hidroneumático para su funcionamiento.

Por último y en esa misma área, se encuentra un pequeño espacio techado que sirve en época de lluvias o de mucho frío, para que los niños salgan a jugar. A un lado de éste existe un espacio de tierra (el huerto), donde a los niños se les enseña y estimula a sembrar distintas semillas para fortalecer su conocimiento y cuidado del medio ambiente y de la naturaleza. También se encuentra aquí el comedor, cuya dimensión aproximada es de 40m². En él hay 17 mesas pequeñas, con cuatro sillas cada una y 10 “periqueras” (sillas para bebés) en el cual conviven todos los niños a la hora del desayuno (9:30 a.m.) o en la comida (13:30 p.m.).

El servicio que aquí se da es principalmente a madres y padres solteros de escasos recursos económicos, a madres solteras y estudiantes que no cuentan con el apoyo familiar para hacerse cargo de sus hijos, El Centro Comunitario “Casa Libertad”,

cuenta con espacio suficiente para atender a más de 100 menores, actualmente tiene una matrícula de 90 niñas y niños en edades de 1 año a 5 años. Todos ellos están en horarios entre las 08:00 a.m. a 16:00 hrs. Esto depende del horario de trabajo de los Padres de Familia.

Croquis de las Instalaciones Materiales²⁴



²⁴ Croquis Proporcionado por la Dirección de la Institución.

d) La Organización Escolar en la Institución

La Organización del trabajo en el Centro Comunitario “Casa Libertad” depende de una Asociación Civil (A.C.) que es la figura jurídica la cual se encarga legalmente de todos los tramites, después de esta se encuentran las Docentes quienes están a cargo del Centro Comunitario mismas que trabajan por medio de comisiones ya que es más fácil laborar dividiendo el trabajo entre todas, que cargarlo sólo en una persona.

La forma en la que se organiza el Centro Comunitario “Casa Libertad” es la siguiente:

Coordinación general: Encargada de llevar la coordinación administrativa y el funcionamiento de Centro Comunitario.

Asamblea Organizativa: Docentes, talleristas y personal de apoyo (limpieza y cocina).

Talleristas: Su función es impartir a los alumnos, programas culturales, como danza y artes.

Maternal 1,2: Personal Docente encargado de atender las necesidades de niñas y niños de 10 meses de edad 2 años 9 meses.

Preescolar 1: Personal Docente encargado de atender necesidades de niños y niñas de 3 años cumplidos a 3 años 9 meses.

Preescolar 2: Personal Docente encargado de atender las necesidades de niños y niñas de 4 años cumplidos a 4 años 9 meses.

Preescolar 3: Personal Docente encargado de atender las necesidades de niños de 5 años cumplidos a 6 años de edad.

Comisión de gestión: Se propone a un integrante de la asamblea, para hacerse cargo de gestionar apoyos, para beneficio y mejora de la atención a la comunidad escolar.

Salidas programadas: Se propone a otro integrante, que se encargue de programar salidas (excursiones) para visitar sitios culturales y de recreación para los niños y las niñas.

Comisión de salud: El comisionado de salud se encarga de contactar de forma oportuna al centro de salud, con la finalidad de que asignen enfermeras que visiten el Centro Comunitario “Casa Libertad” para aplicar vacunas, flúor, vitamina A y desparasitantes.

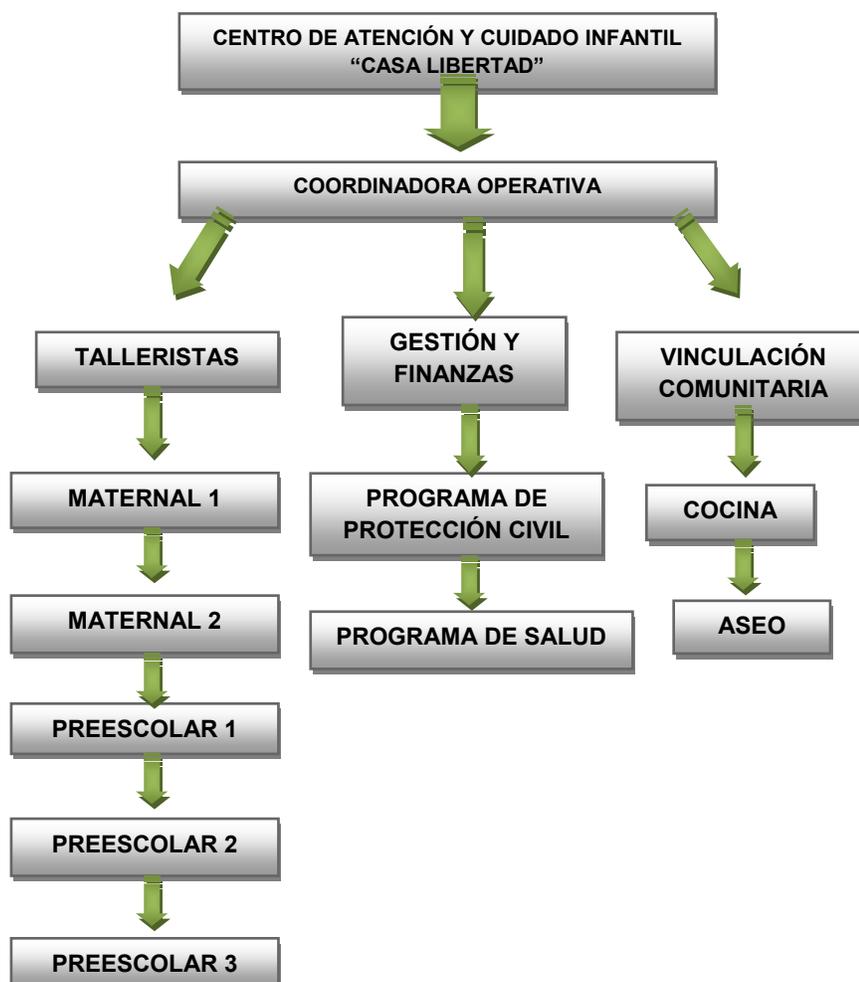
Comisión de protección civil: Este se encarga de realizar y programar simulacros dentro del Centro Comunitario “Casa Libertad”, con la comunidad escolar.

Vinculación comunitaria: El comisionado electo, realiza y programa talleres dirigidos a los alumnos, de parte de la comunidad escolar Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM).

Escuela para Padres: Se capacita a un integrante del personal Docente, con temas de Educación y crianza para los Padres de Familia. También gestionar la asistencia al Centro Comunitario “Casa Libertad” de distintas instituciones a impartir cursos dirigidos a los Padres de Familia y/o Madres Educadoras.

A continuación en forma gráfica se describe como está organizado el Centro Comunitario “Casa Libertad”:

Organigrama General de la Institución²⁵



²⁵ Organigrama elaborado por la Tesisita

e) Características de la Población Escolar

El Centro Comunitario “Casa Libertad”, atiende a niñas y niños de entre 1 y 6 años, (Maternales y Preescolares). Surgió de la lucha social ante la necesidad de contar con más Espacios Educativos y el rechazo a más Centros Penitenciarios. Luego de que los colonos tomaran las instalaciones desde 1995 ante el intento del entonces Departamento del Distrito Federal (hoy Gobierno de la Ciudad de México) por abrir nuevamente un reclusorio en ese espacio. La demanda del movimiento social fue la apertura de una preparatoria que diera oportunidad de estudiar a la gran cantidad de jóvenes de la Delegación Iztapalapa que no tenían acceso a estudios de nivel medio superior: ¡Prepa sí, cárcel no! fue la consigna. En 1997, luego de un cambio de gobierno producto de las elecciones de ese año, la demanda de la comunidad fue escuchada y se hicieron las gestiones administrativas para que se usara el predio e instalaciones de la ex-Cárcel de Mujeres como escuela. Finalmente, en agosto de 1999 la Preparatoria Iztapalapa 1, abrió sus puertas y se constituyó en el primer plantel de todo un sistema de Bachillerato que el Gobierno de la Ciudad de México decidió impulsar como parte de su proyecto de trabajo.

En la actualidad, el Centro Comunitario está rodeado principalmente por el comercio informal, y otros comercios, como tienda, ferretería, farmacia, tlapalería, café internet, un predio donde se guarda transporte pasajeros.

f) Relaciones e Interacciones de la Institución con los Padres de Familia

La relación que se establece de la Institución hacia los Padres de Familia, es principalmente con el propósito de mejorar la calidad de la estadía de los niños y las niñas dentro de la Institución, fomentando la interacción y la convivencia, invitando a Padres de Familia a participar de las actividades que se realizan con los niños, para que por este medio ellos también estén al tanto del trabajo que se realiza, para que de esta forma se conforme un equipo, que de mejores resultados para el Desarrollo Integral de sus hijos e hijas, es decir, teniendo comunicación principalmente para estar en sintonía, teniendo siempre como principal objetivo, el bienestar integral de los alumnos. También se establece una relación de los Padres de Familia con la Institución, Por medio de un Reglamento Interno.

Los Padres de Familia, establecen diversas interacciones con el Centro Comunitario “Casa Libertad”, a través de la organización de acontecimientos relevantes en la vida escolar, como son las festividades del día de la madre, día del niño, día del maestro, etc. y celebraciones de fin de año, así como clausura o fin de ciclo escolar, con todas estas actividades hay una interacción positiva bajo un marco de respeto, entre los Padres de familia y el Centro Comunitario “Casa Libertad”

g) Relaciones e Interacciones de la Institución con la comunidad

El Centro Comunitario “Casa Libertad”, cuenta con todos los servicios básicos (agua potable, luz, gas, teléfono y drenaje), sin embargo recibe apoyo por parte de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, y consiste en asumir los pagos de luz y agua, que la estancia genera, cabe destacar que a cambio, a las estudiantes de la Preparatoria y la Universidad, que son madres trabajadoras y/o solteras en su mayoría, se les brinda atención a sus hijos de 1 a 6 años con menor costo que a la demás población del Centro Comunitario “Casa Libertad”. Esto genera un apoyo mutuo, que se considera signifique una mejora para la comunidad.

También se imparten diversos talleres, con contenido dirigido, tanto al personal Docente como a la Comunidad en general. Talleres con temas como: Nutrición, donde se capacita al personal del comedor del Centro Comunitario “Casa Libertad” para tener presentes los alimentos más nutritivos para los alumnos, para incluirlos en el menú a la hora de planear esté. Pero al mismo tiempo lo reciben también Padres de Familia, esto con la finalidad de complementar en casa el hábito de comer saludable.

Otro de los temas que se retoman en este tipo de talleres que se imparten, es el de peso y talla, donde se muestra paso a paso como medir y pesar a los niños de forma adecuada, para poder detectar cualquier tipo de irregularidad en el desarrollo de los alumnos, pues las docentes llevan también un control de peso y talla en sus alumnos de cada grupo.

La campaña de vacunación, es otro de los Programas que se reciben para la comunidad en el Centro Comunitario “Casa Libertad”, por ello existe un personal que se encarga de este programa, con la finalidad de crear la gestión, y la Comunidad Escolar pueda recibir Vacunas según el periodo en el que se encuentre la Campaña. Se les hace saber a los Padres de Familia con anticipación que días asistirán las enfermeras, para que manden sus cartillas y la autorización firmada para que se les apliquen a sus hijos las vacunas que les hagan falta, o bien las que les correspondan según a su edad.

Otro de los talleres que se implementan en el Centro Comunitario “Casa Libertad”, es Disciplina con Amor, dirigido a Padres de Familia, que aporta comprensión, pero también los orienta para poner límites en casa, desvaneciendo ciertas creencias que no aportan cosas positivas en sus hijos y que además lastima la relación que tienen con ellos.

De esta forma se crean lazos con la Comunidad desde la Institución, con la intención de formar mejores seres humanos, más saludables y con mayor preparación para la vida.

1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es relevante dentro del proceso de las determinaciones metodológicas de toda investigación de índole científica, definir la problemática, esto precisa la orientación y seguimiento de la indagación. Por ello plantearlo en forma de pregunta concreta,

disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas o nuevas relaciones del problema.

La pregunta orientadora del presente trabajo, se estructuró en los términos que a continuación se establecen:

- **¿Cuál es la estrategia pertinente para favorecer las Relaciones Interpersonales de niños y niñas Preescolares del Centro Comunitario “Casa Libertad” de la Colonia Lomas de Zaragoza, en la Delegación Iztapalapa de la Ciudad de México?**

1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teórico-prácticos que den respuesta a la pregunta generada en el punto anterior, es la base del éxito en la construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativa.

Por tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

- **La estrategia pertinente para favorecer las Relaciones Interpersonales de niños y niñas Preescolares del Centro Comunitario “Casa Libertad”, es el juego.**

1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Definir y estructurar objetivos dentro de planos, tales como el desarrollo de una investigación, la planeación escolar o el diseño curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o término de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico.

Por ello, es deseable que éstos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

Para la realización de la indagación presente se constituyeron los siguientes objetivos:

1.5.1.OBJETIVO GENERAL:

- **Determinar a través de una Investigación Documental, los conceptos teóricos que favorecen las relaciones Interpersonales de los niños Preescolares.**

1.5.2 OBJETIVOS PARTICULARES:

a) Diseñar la Investigación Documental.

b) Determinar los conceptos teóricos que favorecen las Relaciones Interpersonales entre los niños Preescolares.

c) Generar una propuesta de solución al problema.

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La orientación metodológica, indica las acciones a llevar a cabo en el quehacer investigativo documental, en este caso, de índole educativa, es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las opciones a llevar adelante y que corresponden al nivel de inferencia y profundidad de cada una de las reflexiones que conjugadas con las diferentes etapas de la construcción del análisis, llevan a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de la indagación.

La orientación metodológica utilizada en la presente investigación estuvo sujeta a los cánones de la sistematización bibliográfica como método de revisión documental.

Asimismo, para recabar los materiales bibliográficos, se realizó conforme a redacción de fichas de Trabajo de conformación: Textual, Resumen, Paráfrasis, Comentarios y Mixtas principalmente.

El documento fue sometido a diversas y constantes revisiones, realizándose las correcciones indicadas y necesarias en la elaboración del presente informes.

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Toda investigación requiere de un apartado teórico-crítico que evade la base del análisis que dé origen a nuevas perspectivas teórico-conceptuales del área de conocimiento, en este caso, educativa.

Para ello, es necesario revalidar las proposiciones teóricas que se han ubicado conforme al enfoque que presenta el planteamiento del problema.

Bajo esa finalidad, se adoptaron los siguientes elementos conceptuales para su análisis:

2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO:

2.1.1. DEFINICIÓN DE JUEGO

El juego es una actividad esencial al ser humano. Dado que el juego viene antes de la cultura humana no es exclusiva de los humanos ya que desde antes los animales también juegan.

Todos, aprenden a relacionarse de acuerdo a su ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica:

Los juegos representan una parte importante en la vida de cada persona, ya que sin importar la religión, raza o cultura seguramente, ha sido participe de alguna de estas actividades, ayudando a incentivar las diferentes áreas del desarrollo del niño o niña que actúa dentro del juego, físicamente ayuda a la correcta coordinación de las distintas partes del cuerpo, también ayuda a ampliar las capacidades motoras y a descubrir nuevas sensaciones, a nivel intelectual se estimula la capacidad de razonamiento, se incentiva a la imaginación y la creatividad, también se puede desarrollar en gran manera el lenguaje. En el ámbito social enseña al niño a regirse por una serie de normas ya impuestas, desarrolla la responsabilidad y el autocontrol además de fomentar la participación y la cooperación con los demás, por último lo ayuda a expresarse de manera libre y liberar tensiones, también puede aumentar el autoestima y al desarrollo de la personalidad.²⁶

Jugar es esencial en su desarrollo integral, por ejemplo, dentro del proceso de tarea más importante que realizan, los niños y las niñas en la infancia. A través de esta actividad lúdica, se estimulan y favorecen puntos socialización, ya que contribuye al desarrollo de la personalidad, del autoconocimiento, favorece el auto-control, y beneficia también su autoestima.

²⁶ <https://es.wikipedia.org/wiki/Juego> (20/06/2017)

Por ello es importante integrar el juego en las aulas, más que como una acción meramente repetitiva, e insignificante, como una estrategia de aprendizaje para los niños y niñas Preescolares. Pues por medio del juego aprenden, se relajan, canalizan su energía, fortalecen la memoria, mejoran y fortalecen una sana convivencia.

A continuación se mencionan perspectivas teóricas del juego:

- **EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA SOCIOLÓGICO**

Al evocar las etapas esenciales del desarrollo psíquico del niño, tal como se trasluce a través de sus juegos, se ha visto aparecer más de una vez en la estrecha dependencia con respecto al medio: cualquiera que sea la perspectiva desde la que se mira, el juego del niño está en relación directa con la sociedad.

Presencia o ausencia precoz de la madre, organización familiar, condiciones de vida y de habitación, medio ambiente, medios de subsistencia, influyen directamente sobre las prácticas lúdicas, que no pueden desarrollarse cuando la situación del niño es demasiado desfavorable. "el juego es una actividad de lujo que implica ocios. Quien tiene hambre no juega" escribe". En efecto el juego no puede tener lugar en cualquier lugar, en cualquier momento ni de cualquier manera. "Se desarrolla- escribe, en un medio que, sin estar plenamente dedicado a él, admite la existencia de un espacio dinámico que puede llamarse área lúdica. Esta área está constituida por los componentes siguientes. El espacio delimitado por sus dimensiones y su contenido.

El individuo con sus experiencias sus medios y sus aspiraciones.

Las presiones procedentes del exterior.

La adaptabilidad a las modificaciones.

Puede decirse así que hasta la edad de un año el área lúdica del niño está delimitada por su cuna, su estera, su cochecito o la espalda de la madre que la lleva, la cabecera y el pie de la cama el colchón, las sábanas y mantas, los pañales, así como el propio cuerpo de la madre y del niño.

En otros términos, el área lúdica está constituida por un individuo y un espacio específico a la vez estable y dinámico que expresa la dialéctica de la vida. Así pues una multiplicidad de culturas y de áreas lúdicas corresponde a una multiplicidad de individuos distintos, pues en un último análisis el área lúdica no es sino un fragmento del espacio sociocultural y el lugar en que se encuentran fuerzas de diverso origen para crear ese centro de fusión creadora que es la personalidad.

A continuación se desarrolla la concepción del juego de Jean Piaget, ya que sus aportaciones son relevantes para comprender su significado y sus implicaciones en las Relaciones Interpersonales.

EL JUEGO SEGÚN PIAGET

Para Piaget, según Reboredo, “el juego es la expresión, y el requisito del desarrollo del niño. A cada estadio, del desarrollo corresponde un tipo de juego y, aunque la categoría del juego puede aparecer a diferentes edades según la sociedad de que se trate. Piaget afirma que el orden de aparición será siempre el mismo”.

En el juego simbólico el niño transforma lo real en la medida de las necesidades y deseos del momento. Para Piaget, el juego simbólico es el egocentrismo al estadio puro (lo que en la teoría psicoanalítica corresponde al yo-todo). La adquisición del lenguaje está subordinada al ejercicio de la función simbólica, la cual se afirma en el desarrollo de la imitación del juego.

El juego es esencialmente asimilación y en primer momento es simple asimilación funcional o reproductora: la utilización de cosas para una actividad que tiene su finalidad en ella misma.

Piaget distinguió seis estadios en la génesis del juego en el niño:

Primer estadio: adaptaciones reflejas (¿pueden considerarse como juego los instintos reflejos?)

Segundo estadio: todo es juego durante los primeros meses de la existencia: haya una gratuidad de actos, es decir, el niño mira por mirar, manipula por manipular sin ningún fin.

Tercer estadio: la diferenciación entre el juego y la asimilación es mayor. Los objetos son manipulados con una creciente intencionalidad, se agrega al simple “placer funcional” el “placer de ser causante”.

Cuarto estadio: aplicación de esquemas conocidos o situaciones nuevas. Se ejecuta por pura asimilación, por el placer de actuar y sin esfuerzo de adaptación para alcanzar una meta determinada. Comienza la ritualización de los esquemas que, fuera de su contexto adaptativo son imitados o “jugados” plásticamente, por ejemplo,

el niño hace como si durmiera. Esta ritualización prepara para la formación de los juegos simbólicos.

Quinto estadio: se extiende la asimilación mas allá de los límites de adaptación actual. Hay ritualización lúdica de los esquemas.

Sexto estadio: el símbolo lúdico se desprende del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos. Este progreso se realiza por el paso de la inteligencia empírica a la combinación mental y de la imitación de lo visible a la imitación interna o diferida.

A) Principios teóricos de la Teoría de Piaget:

Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos los de acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y otro de asimilación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

Hay pues una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos que se complementan.

1.- Asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones.

2.- Asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es asimilado como "algo para"...chupar, agarrar, sacudir...etc.

Es importante señalar que esta asimilación "primitiva" se encuentra centrada sobre el sujeto concreto, no es objetiva, "no es todavía científica", es de carácter egocéntrico.

A medida que el niño repite sus conductas por "asimilación reproductora", las cosas son asimiladas a través de las acciones y éstas, en ese momento se transforman en esquemas: esquemas de acción.

El esquema de "algo para" chupar, p.ej.

Se produce entonces una auténtica revolución cognitiva mediante la cual los esquemas se convierten en ideas o conceptos.

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora".

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional".

- **EL JUEGO SEGÚN KARL GROOS**

Para Karl Groos, filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las

condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

En la problemática actual de la pedagogía escolar más progresista tiene una gran significación la actividad lúdica del niño. Los psicólogos soviéticos han realizado múltiples investigaciones para desarrollar la teoría del juego y darle una base metodológica fundamentada en el materialismo dialéctico. Un autor obligado en el

contexto del juego desde el punto de vista sociocultural, es Vigotsky, quien a través de sus investigaciones, permite descubrir la inconsistencia de las falsas ideas biológicas que sobre el juego predominan aún en algunas sociedades, elaborar las tesis fundamentales de concepción materialista dialéctica de la actividad lúdica y someter a un estudio profundo los mecanismos de su influencia sobre el desarrollo de diferentes procesos psíquicos y cualidades de la personalidad infantil. Una de sus afirmaciones en cuanto al Juego es: “El autocontrol del que es capaz un niño, se produce en el juego”

A continuación se describe el juego de acuerdo a Vigotsky:

- **EL JUEGO SEGÚN VIGOTSKY**

Describió al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Según sus propias palabras "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" .Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Se dice que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía

su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo", (ZDP).

La zona de desarrollo próximo es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

2.1.2. TIPOS DE JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Una vez descrito el concepto general del juego, enseguida se analizan los tipos de este desde el punto de vista de diversos autores:

➤ TIPOS DE JUEGO SEGÚN PIAGET:

a) Juego de ejercicio

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

b) Juego simbólico

"El juego simbólico - dice Piaget- es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora"²⁷

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo e el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

c) Juego de reglas

Si, como hemos visto, los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas.

²⁷ Jean Piaget. Formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. imagen y representación. España, Fondo de Cultura Económica, 1971. Pág. 203

Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo.

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

La regla, según Piaget²⁸, tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdicas

Así las reglas incluirán además, en la edad del colegio, esa otra exigencia, la de la victoria o la derrota, la de la competitividad.

Al principio los jugadores suelen ser pocos y las alteraciones de las normas muchas. Pero con el paso a la escolaridad se irá alcanzando un equilibrio sutil entre el principio asimilador del Yo, que es consustancial a cada juego y la adecuación de éste a la vida lúdico-social.

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un

²⁸Ibid. Pág. 291.

determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a el anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo

formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget²⁹ sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

➤ **TIPOS DE JUEGO SEGÚN KARL GROOS**

Una de las primeras y más precisas clasificaciones de los juegos es la establecida por Groos hace más de cien años.

Distingue varias categorías de juegos:

a) Juego de experimentación

Estos juegos consisten, a menudo, en el instinto de destrucción sistemática de objetos. Groos cita como ejemplo: la historia de un elefante que, obligado por su cuidador a permanecer largo tiempo en una casa, no tuviese en cuenta los daños

²⁹Idem.

ocasionados por su desplazamiento a las mesas, sillas, espejos, camas, etc., ni tampoco las propias necesidades fisiológicas de orinar y defecar. En cambio, el mismo animal situado en el campo, al aire libre tendría un comportamiento completamente inocente.

b) Juegos de locomoción

Entiende los juegos que tiene por base única un cambio de lugar. Cita de manera controvertida, actualmente, los de los peces: carpas, vuelo de los peces voladores (¿cormoranes?).

También presta atención a los pájaros que planean en el viento “juegan”, con las corrientes ascendentes. Del mismo modo se considera frecuentemente como un juego los balanceos de ciertos pájaros: periquitos o canarios.

Cita, asimismo, la observación efectuada sobre una foca; que describía círculos en el agua, a gran velocidad, haciendo al mismo tiempo un giro completo sobre su eje. Del mismo modo, pone como ejemplo el de un guepardo que salta repetidamente por encima de su cría, mostrando un placer evidente.

Otros juegos consisten en la repetición de unos resultados obtenidos casualmente. Groos señaló los efectos o chasquidos de salpicar en charcos. Jugar con el agua, apresarla, derramarla, pasar arena de una mano a otra o de un montón a otro, no exigen grandes habilidades, pero producen ruidos inmediatos y continuados cambios visibles.

No es de extrañar que jugar con el agua y con la arena sean los favoritos en las primeras etapas infantiles.

c) Juegos cinegéticos

Distingue los juegos ejecutados con presa animada real; es el caso del gato con el ratón. Y, por otro lado, los juegos con presa animada imaginaria; los perros son muy aficionados a estos juegos: se les puede ver luchar contra un adversario invisible, ocultarse, huir, perseguir, agarrar al adversario o defenderse contra un ataque. Y, finalmente, con una presa inanimada imaginaria. En este caso los ejemplos abundan: gato y tapón; perro y trozo de madera; puma jugando con un cordel.

d) Juegos de combate

Son los más frecuentes en los animales, seudobatallas entre los más jóvenes. También habla de los combates de los adultos de la misma especie y del mismo grupo social. Ahora bien, estos combates tienen como base esencial mantener o establecer unas estructuras jerárquicas que existen en el grupo.

Se ve en los hombres, como en el resto de los animales, que una lucha que comienza por un juego puede fácilmente degenerar en una batalla seria. Citemos, para demostrarlo, las líneas en las cuales Groos ha marcado con una claridad perceptible lo que distingue el “juego de lucha” de una “lucha de juego”.

Nos hallamos ante un juego —escribe—, cuando no se pega uno porque se riñe, sino que, por el contrario, se busca motivo para reñir, porque se requiere querella, por gusto para la querella misma”.

Otra categoría son los juegos arquitectónicos. Es el caso de las construcciones, muy voluminosas, de los pájaros jardineros de Australia o de Nueva-Guinea, que pueden de alguna manera ser considerados como juegos. Durante mucho tiempo se pensó que no tenían ninguna utilidad y que presentaban las características de un juego o de una actividad estética. Sin embargo, investigaciones recientes muestran que estas construcciones se relacionan con el comportamiento sexual de los pájaros. Próximo a esta categoría se encuentran los juegos eróticos y de coquetería o de comportamiento de exhibición que muchas aves se intercalan en los comportamientos sexuales de los animales no puede ser considerados como juegos, sino más bien como “un comportamiento de sustitución”.

e) Juegos tróficos

En esta categoría se encuentran los ejemplos de animales que fingen criar un objeto o alimentar un animal que no es su descendiente (juego de adopción). En la primera categoría son buen ejemplo los babuinos que juegan a las “muñecas” con un trozo de madera, o de los ratones que dan los senos maternos a una pelota de pin-pon. En la segunda categoría nos hallamos con las observaciones de pájaros cuidando a sus hermanos pequeños y el caso extraordinario de un pájaro hembra que nutría a peces rojos.

f) Juegos imitativos y de curiosidad

Un acto cualquiera es un juego en el caso sobre todo donde los instintos se ejercen con vista a un pre-ejercicio o a una actividad sin base seria". Así pues, con esta definición de juego estamos en condiciones de asegurar qué actos imitativos son juegos y cuáles no. En particular, los periquitos, canarios, cacatúas (oradores emplumados) que imitan todos los ruidos y sonidos posibles de los humanos no juegan. Porque el verdadero rol biológico del juego imitativo no consiste en el aprendizaje de movimientos, sonidos o palabras necesarios para la lucha por la vida; consiste por decirlo brevemente, en la educación personal por el juego con vista a los deberes más importantes de la especie.

La curiosidad, por el contrario, es ciertamente un elemento esencial del juego. Es un elemento básico en el comportamiento animal. En esta categoría pone como ejemplo: un niño que ve en la calle a otros niños jugar al pillo-pillo. Les mira durante unos segundos, y cada vez más se emociona, terminando por jugar. Para mí, añade, estos segundos de observación son la forma original de la contemplación estética de fenómenos de movimiento.

➤ TIPOS DE JUEGO SEGÚN VIGOTSKY

Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

1. De dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo.

- En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.
- En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

2. De tres a seis años, a la que llama fase del "*juego socio-dramático*".

Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "*construyen*" imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.³⁰

³⁰<http://webquest.carm.es/majwq/wq/vercaza/3173> (23/06/2017)

Como se advierte los autores revisados coinciden en diferentes puntos acerca de la importancia del juego para fomentar el desarrollo psíquico, mental y socio-cultural.

Así por ejemplo, Piaget: refiere el juego como un medio de expresión por medio del cual el niño favorece y desenvuelve sus procesos mentales, emparejando de acuerdo a los estadios del desarrollo, a cada uno corresponde un tipo de juego distinto, mediante el cual va adquiriendo distintas habilidades que le permiten integrarse al contexto escolar.

Para Vigotsky por ejemplo, el juego es una actividad constructivista, debido a que se cree, que por medio de ella el niño, construye su propio aprendizaje, específicamente aprende a conocer y adaptarse a su entorno social.

Karl Gross, se refiere al juego, como una actividad de pre-ejercicio, es decir, que prepara al niño, para enfrentar situaciones en su vida adulta. Por medio del juego, el niño, practica sin ningún prejuicio, actividades que realizara en un futuro.

Como se puede observar, los tres autores antes mencionados coinciden, en que el juego no es una simple actividad placentera, por el contrario, es la manera en la cual los niños y las niñas preescolares, aprenden y construyen su propio aprendizaje, adquiriendo competencias esenciales para su desarrollo, como lo son las Relaciones Interpersonales, favoreciéndolas desde los primeros meses de vida, pues, empiezan conociéndose así mismo, para poder conocer su entorno y adaptarse a él.

2.1.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO PREESCOLAR

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizajes individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

A pesar de lo que muchos adultos y Padres de Familia, pudieran considerar como una actividad de distracción y poco compromiso, el juego implica una serie de procesos que contribuyen al crecimiento integral del infante. A continuación, se enlistan las principales funciones que tiene el juego en la vida infantil.

Educativa. El juego estimula el desarrollo intelectual de un niño, permitiéndole hacer juicios sobre su conocimiento propio al solucionar problemas, de esta manera aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo. Asimismo, desarrolla su creatividad, imaginación e inteligencia.

Física. El niño desarrolla habilidades motrices y aprende a controlar su cuerpo. El juego provoca un desahogo de energía física, a la vez que le enseña a coordinar sus movimientos e intenciones para lograr los resultados deseados en el juego.

Emocional. El juego resulta un escape aceptable y natural en el niño para expresar emociones que muchas veces con palabras no puede expresar. Al usar su imaginación, el párvulo puede pretender ser otra cosa a lo que es en realidad. Permite a un niño desarrollar una actividad sin tener responsabilidades totales o limitantes en sus acciones. Fomentando su personalidad e individualidad,

ayudándolo a adquirir confianza y un sentido de independencia. Se le permite tomar sus propias decisiones y reglas, sin que exista alguien más imponiéndose o reprimiéndolo.

Social. A través del juego el niño se va haciendo consciente de su entorno cultural y de un ambiente que había sido durante sus primeros años ajeno a él. Funciona como un ensayo para experiencias venideras, ya que va entendiendo funcionamiento de la sociedad y de las acciones de los seres humanos. De esta manera, aprende a cooperar y compartir con otras personas, conociendo su ambiente. Asimismo, aprende las reglas del juego limpio, así como a ganar y a perder.

Aunque el juego se da en todos los niños, desde que nacen es importante mencionar que a lo largo de su crecimiento infantil, el carácter de esta actividad va cambiando también, ya que esta en relación con diversos cambios de conducta que determinan la manera en que la que llevará el juego.

De acuerdo a la edad del niño, se observan en el juego seis conductas principales que dan forma al juego. Conducta desocupada. Observa objetos y acciones cercanos a él momentáneamente sin participar directamente (2 y 2 1/2 años).

Comportamiento de espectador. Observa mientras otros juegan, habla con otros pero no se ofrece a participar en el juego (2 y 2 1/2 años).

Juego solitario. Juega solo con otros juguetes, no habla ni juega con los otros aunque puede intervenir en la conversación (2 y 2 1/2 años). En esta etapa es normalmente el padre u otro adulto, quien puede intentar acercar al infante con los

otros niños, o tratar de enseñarle la importancia de compartir con los otros al ser los únicos a quienes permite tomar sus objetos.

Juego paralelo. Elige los mismos juguetes que los niños que lo rodean, pero no hace esfuerzos por interferir con los otros (3 años).

Juego asociativo. Forma libre de juego en grupo y, es el intento inicial de actividad colectiva (3 1/2 a 4 años). En este caso, el niño ya tiene mayor capacidad para socializar y para seguir ciertas órdenes y patrones (de orden y limpieza) que observe a su alrededor. Empieza a tomar decisiones propias sin la necesidad de que un adulto le indique lo que es correcto. Puede interactuar cómodamente con niños que ya conoce, sin necesidad de enfrentarse, de esta manera los momentos en los que juega solo, van disminuyendo cada vez más.

Juego cooperativo. Actividad colectiva organizada donde participan en grupo para con una meta específica con materiales (4 a 5 1/2 años). A esta edad el juego ya tiene fines más específicos y, la actitud en ellos se va relacionando más con su personalidad y su sexo. Actúa de forma más realista, teniendo la capacidad de hacer nuevas relaciones sociales y desarrollar un mejor autocontrol.

Juego grupal. El niño ya puede asociarse y hacer amigos al encontrar en ellos semejanzas en gustos e intereses (5 1/2 a 7 años). A esta edad el niño ya toma actitudes más reales en relación con el entorno exterior y, por lo tanto, sus juegos son más organizados y complejos. Se dirige ante la curiosidad por descubrirse a sí mismo y a su entorno. El sentimiento de realización y las lecciones que aprende, lo motivan a ejercitar después sus ideas en situaciones de la vida real.

A continuación se mencionan algunos puntos que se ven favorecidos por el juego, desde el punto de vista social:

- Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción).
- Acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.
- Favorecer la comunicación y la interacción, sobre todo con los iguales.
- Fomentar y promover el desarrollo moral en los niños.
- Potenciar la adaptación social y la cooperación.
- Juego de reglas.
- Aprender a seguir unas normas impuestas.
- Facilitar el autocontrol.
- Desarrollar la responsabilidad y la democracia.
- Juego cooperativos.
- Potenciar la cooperación y la participación.
- Mejorar la cohesión social del grupo.
- Mejorar el auto-concepto y el concepto del grupo.
- Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa.
- Incrementar las conductas asertivas con sus iguales.³¹

³¹ J.L. Linaza. Jugar y aprender. Madrid. Editorial Alhambra, Longman, 1992. Pág. 22

2.1.4. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA FOMENTAR EL JUEGO EN PREESCOLAR

En este apartado, se considera conveniente hacer la distinción entre el concepto de estrategia didáctica, y el diseño de situaciones didácticas. De acuerdo con el Plan de Estudios 2011, la diferencia entre ambas es la siguiente:

Entre las características del Plan de Estudios 2011, se menciona que es de carácter abierto, es decir; que la Educadora tiene la libertad de propiciar, las situaciones didácticas, que crea pertinentes de acuerdo a las características y necesidades de sus alumnos, para promover el las competencias y el logro de los aprendizajes esperados.

La planificación de la práctica Docente, es un proceso fundamental, ya que contribuye a plantear situaciones para orientar la intervención hacia el desarrollo de competencias.

Esta manera de concebir la planificación nos conduce a formular dos aspectos de la práctica docente: el diseño de aprendizajes y el análisis de dichas actividades, su aplicación y evaluación.

De acuerdo al "Plan de Estudios 2011, Guía de la Educadora"³², establece las siguientes condiciones para el diseño de situaciones didácticas:

³²Gobierno Federal /SEP. Programas de Estudio 2011. Guía para la Educadora Educación Básica Preescolar. México, Talleres SEP, 2011. Pág. 171

1. Iniciar la situación considerando un tiempo destinado a indagar los conocimientos que tienen los niños, para que expresen lo que saben, sus experiencias, lo que les interesa.
2. Describir progresivamente las actividades o secuencias de actividades que darán cuenta de los aprendizajes a provocar, considerando los tiempos, las formas de organización del grupo, los cuestionamientos, los espacios de reflexión, la precisión en las consignas, es decir, vinculado con las formas en que el Docente se involucrará en todo momento.
3. Prever al final de la situación un tiempo para la reflexión y evaluación con los niños, con la finalidad de identificar lo que aprendieron y las dificultades a las que se enfrentaron.
4. Previsión de recursos. Deberán quedar explicitados en el plan de trabajo, con la finalidad de contar con ellos al inicio de la puesta de este, precisando que sea un registro práctico y funcional para el Docente, y no como un apartado de manera rígida (solo por cumplir).

Para la tesista el diseñar situaciones didácticas dentro del aula de Preescolar, deben reunir las siguientes características:

- ¿Qué situaciones resultan interesantes y suficientemente desafiantes para que los alumnos; indaguen, cuestionen, analicen, comprendan y reflexionen de manera integral sobre la esencia de los aspectos involucrados en este contenido?

- ¿Cuál es el nivel de complejidad que se requiere para la situación que se planteará?
- ¿Qué recursos son importantes para que los alumnos atiendan las situaciones que se van a proponer?
- ¿Qué aspectos quedarán a cargo del alumnado y cuales es necesario explicar para que puedan avanzar?
- ¿De qué manera pondrán en práctica la movilización de saberes para lograr resultados?

Por otro lado, inmerso también en la planeación, se encuentra la Estrategia Didáctica, la cual debe articularse con la evaluación del aprendizaje, así como propiciar, la movilización de saberes y llevar al logro de los aprendizajes esperados de manera continua e integrada.

Entonces, la situación didáctica y la estrategia didáctica, no son ajenos, son más bien, complemento de la planificación de la práctica docente; la estrategia didáctica responde a la pregunta ¿Qué se va hacer?, mientras que la situación didáctica responde a ¿Cómo ó a través de qué?

La estrategia didáctica que se implementa a continuación, es fomentar el juego, como herramienta para favorecer las relaciones interpersonales en los niños y niñas Preescolares.

Seleccionando el tipo de juego más pertinente según el aspecto que se requiera favorecer.

A continuación se muestra un cuadro, que sugiere tipos de juego, según el aspecto que se requiere desarrollar:

Cuadro de tipos de juego³³

		Detalles	Ejemplos
JUEGO FÍSICO	<ul style="list-style-type: none"> Motor grueso Motor fino Psicomotor 	<ul style="list-style-type: none"> Construcción Dstrucción Manipulación Coordinación Audaz Movimiento Creativo Exploración Sensorial Juego con un objetivo 	<ul style="list-style-type: none"> Piezas de Construcciones Arcilla/arena/madera Ladrillos entrelazados Instrumentos musicales Barras para trepar Danza Modelos con piezas metálicas
JUEGO INTELLECTUAL	<ul style="list-style-type: none"> Lingüístico Científico Símbolo/matemático Creativo 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación/función/explicación adquisición Exploración/investigación resolución de problemas Representación/simulación/mini mundos Estética/imaginación/realidad Innovación 	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar/contar relatos Jugar con agua/cocinar Casa de muñecas/jugar a las casitas/interpretación dramática/juegos de números Pintura/dibujo/modelado/diseño
JUEGO SOCIAL EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> Terapéutico Lingüístico Repetitivo Comprensivo Auto concepto Lúdico 	<ul style="list-style-type: none"> Agresión/regresión/relajación/soledad/ juego paralelo Comunicación/interacción/cooperación Dominio/control Comprensión/sensibilidad Roles/emulación/moralidad Competición/reglas 	<ul style="list-style-type: none"> Madera/arcilla/música Muñecas/teléfono Cualquier cosa Animales domésticos/otros niños Rincón doméstico/"taller" de servicio/debate Juegos de palabras y de números

³³ Janet Moyles. Juego y trabajo en la educación infantil y primaria. Madrid, Editorial Morata, 1990. Pág. 17

Teniendo como referencia el cuadro anterior, se puede ampliar la visión del juego en Preescolar con fines educativos, y no solo como actividad placentera o de pasatiempo. Debido a que el juego, como se menciona anteriormente es una actividad placentera para los niños, bien se puede tomar como estrategia, desarrollando, fortaleciendo y estimulando su aprendizaje. Ya que permite a los niños y las niñas expresarse de manera libre, y satisfacer su necesidad de movimiento, favoreciendo de esta forma, el desarrollo de competencias.

Los niños Preescolares, deben ser los principales actores, en la obra de su aprendizaje, haciéndolo por medio del juego, resulta más placentero para ellos, pues adquieren habilidades en todos los aspectos de su crecimiento. Debido a que a través de esta actividad que tiene una extensa gama de beneficios encaminados al estímulo y desarrollo de las capacidades y habilidades de los niños y las niñas, ellos pueden explorar y ejercitar sus competencias físicas, sociales y auto-reguladoras, mediante situaciones de interacción con sus pares y con los adultos, ya que pueden mediante el juego reconstruyen situaciones de la vida cotidiana, en el cual intercambian papeles y funciones, hablando del juego simbólico por ejemplo. Se puede analizar también, que otra de las ventajas de ver al juego como una estrategia didáctica, es que además de que favorece a los niños en su desarrollo, puede ser una herramienta también para el Docente, pues a partir de ahí podemos identificar sus áreas de oportunidad, sus fortalezas, e incluso su forma de aprender y relacionarse con los demás.

2.1.5. Las Relaciones Interpersonales

Las relaciones interpersonales son asociaciones entre dos o más personas. Estas asociaciones pueden basarse en emociones y sentimientos, como el amor y el gusto artístico, el interés por los negocios y por las actividades sociales, las interacciones y formas colaborativas en el hogar, entre otros. Las relaciones interpersonales tienen lugar en una gran variedad de contextos, como la familia, los grupos de amigos, el matrimonio, los entornos laborales, los clubes sociales y deportivos, las comunidades religiosas y todo tipo de contextos donde existan dos o más personas en comunicación.

Las relaciones interpersonales pueden ser reguladas por ley, por costumbre o por acuerdo mutuo, y son una base o un entramado fundamental de los grupos sociales y de la sociedad en su conjunto. Estas relaciones juegan un papel fundamental en el desarrollo integral de las personas. A través de ellas, el individuo obtiene importantes refuerzos sociales del entorno más inmediato, lo que favorece su adaptación e integración al mismo.³⁴

Una relación interpersonal es una interacción recíproca entre dos o más personas. Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social.

En toda relación interpersonal interviene la comunicación, que es la capacidad de las personas para obtener información respecto a su entorno y compartirla con el resto de la gente. El proceso comunicativo está formado por la emisión de señales

³⁴https://es.wikipedia.org/wiki/Relaci%C3%B3n_interpersonal. (24/07/17).

(sonidos, gestos, señas) con el objetivo de dar a conocer un mensaje. La comunicación exitosa requiere de un receptor con las habilidades que le permitan decodificar el mensaje e interpretarlo. Si algo falla en este proceso, disminuyen las posibilidades de entablar una relación funcional.³⁵

Todas las personas establecemos numerosas relaciones a lo largo de nuestra vida, y a través de ellas, intercambiamos formas de sentir y de ver la vida; también compartimos necesidades, intereses y afectos.

Resulta increíble es que día a día, podamos relacionarnos con tantas personas considerando que, “cada cabeza es un mundo”.

En esa diferencia, reside la gran riqueza de las relaciones humanas, ya que al ponernos en contacto intercambiamos y construimos nuevas experiencias y conocimientos; pues tenemos que hacer un esfuerzo para lograr comprendernos y llegar a acuerdos.

Esto último no resulta tan complicado, si tomamos en cuenta que la mayor parte de las personas compartimos algunas ideas, necesidades e intereses comunes; por eso, las relaciones interpersonales son una búsqueda permanente de convivencia positiva entre hombres y mujeres, entre personas de diferente edad, cultura, religión o raza.³⁶

- **Diferentes definiciones sobre las Relaciones Interpersonales**

³⁵<http://definicion.de/relaciones-interpersonales/>. (24/07/17).

³⁶[https://belencopi.wordpress.com/las-relaciones-interpersonales-y-el-aprendizaje/\(24/0717\)](https://belencopi.wordpress.com/las-relaciones-interpersonales-y-el-aprendizaje/(24/0717))

Las relaciones interpersonales son contactos profundos o superficiales que existen entre las personas durante la realización de cualquier actividad. (Mercedes Rodríguez Velázquez)

Es la interacción por medio de la comunicación que se desarrolla o se entabla entre una persona y al grupo al cual pertenece.

Es la etapa en la que el individuo entra en una relación más profunda con otras personas ya sea de amistad o negocios y hay respeto mutuo de opiniones y a la vez ciertas sugerencias relacionadas al tema. (Relaciones interpersonales)

Es la capacidad que tenemos para trabajar juntos con una meta definida, haciendo del trabajo diario una oportunidad de vida para uno mismo y los seres que nos rodean.

Es la capacidad que tenemos para comunicarnos entre sí con una o más personas, con respeto y estableciendo lazos de comunicación efectivos.³⁷

Para que el juego se constituya como una actividad lúdica, que estimule el desarrollo psíquico, mental y sociocultural, es necesario tener en cuenta la comunicación y las Relaciones Interpersonales que establece el niño dentro del aula de Preescolares.

2.1.6. La comunicación y las Relaciones Interpersonales

³⁷ Idem.

“Uno de los aspectos más importantes de las relaciones entre las personas es la comunicación, ya que a través de ella logramos intercambiar ideas, experiencias y valores; transmitir sentimientos y actitudes, y conocernos mejor”.³⁸

Nuestra condición de ser social, nos hace sujetos de las relaciones interpersonales y de la comunicación desde el momento mismo de nuestro nacimiento, la supervivencia y el desarrollo del individuo van a estar ineludiblemente vinculados a estas relaciones sociales y comunicativas.

Un individuo competente en el desempeño de sus relaciones interpersonales, es aquel que cuenta con recursos persono-lógicos, que le permiten utilizar y manejar de manera acertada y efectiva sus habilidades comunicativas, en dependencia de los diferentes contextos sociales en los que se desenvuelve.

En toda relación interpersonal interviene la comunicación, que es la capacidad de las personas para obtener información respecto a su entorno y compartirla con el resto de la gente. El proceso comunicativo está formado por la emisión de señales (sonidos, gestos, señas) con el objetivo de dar a conocer un mensaje. La comunicación exitosa requiere de un receptor con las habilidades que le permitan decodificar el mensaje e interpretarlo. Si algo falla en este proceso, disminuyen las posibilidades de entablar una relación funcional.

³⁸ [http://relacionesinterpersonalesafectivas.blogspot.mx\(24/07/17\)](http://relacionesinterpersonalesafectivas.blogspot.mx(24/07/17))

Hay que tener en cuenta que las relaciones interpersonales nos permiten alcanzar ciertos objetivos necesarios para nuestro desarrollo en una sociedad, y la mayoría de estas metas están implícitas a la hora de entablar lazos con otras personas. Sin embargo, es también posible utilizarlas como un medio para obtener ciertos beneficios, tales como un puesto de trabajo; incluso en esos casos, existen más razones que el mero interés material, aunque suelen ignorarse a nivel consciente.

La educación emocional es imprescindible para facilitar actitudes positivas ante la vida, que permiten el desarrollo de habilidades sociales, estimulan la empatía y favorecen actitudes para afrontar conflictos, fracasos y frustraciones. La intención es promover el bienestar social.

Para que la comunicación se produzca se requieren tres elementos básicos: Un emisor, un mensaje y un receptor. A estos elementos fundamentales hay que sumarle dos factores de igual importancia: El código y el canal. Se les conoce como los factores de la comunicación.³⁹

2.1.7. Procesos Interpersonales

El ser humano se ha interesado siempre por las relaciones que podía establecer con su medio, especialmente por conseguir las cosas que fueran como deseaba. Es decir, ¿Qué eventos dependen o pueden depender de mis propias acciones?, ¿Qué puedo hacer para controlar y modificar mi medio? Éstas y otras cuestiones similares se ven también reflejadas en el interés científico, de manera que el estudio del

³⁹Idem.

control y de su ausencia cada vez está recibiendo más atención por parte de los psicólogos sociales.

El término controlabilidad alude a un tipo de relaciones particulares entre un organismo y su medio, más específicamente, a las relaciones de contingencia entre sus respuesta y los eventos ambientales potencialmente significativos. Un evento es controlable por una conducta cuando su probabilidad puede ser modificada con la emisión u omisión de dicha conducta. A la inversa, será incontrolable cuando la conducta no influye en la probabilidad de su ocurrencia.

Es decir, se considera el control en relación con los diferentes tipos de relaciones de contingencia que pueden darse entre una respuesta y sus consecuencias. Estas pueden ser reales o imaginarias, positivas o negativas. Cabe distinguir dos tipos de control sobre las contingencias ambientales o eventos: conductual u objetivo y subjetivo o percibido. Asimismo, el concepto de control percibido ha sido usado en la literatura al menos de dos maneras diferentes: como control percibido sobre los eventos y como control percibido sobre las reacciones emocionales para atenuar el impacto de las situaciones aversivas.

Sin embargo, no puede inferirse una relación isomorfa entre la controlabilidad objetiva y la forma en que los individuos la perciben. Parece que algunos elementos pueden modular dicha percepción. Incluso se ha señalado que las personas normales (por oposición a los sujetos con tendencias depresivas) tienden a sobreestimar el grado de controlabilidad percibida, fenómeno denominado ilusión de control.

Otro concepto importante es el de predesibilidad. Mientras en la controlabilidad se alude a las relaciones conducta-medio, la predesibilidad se define en función de las relaciones entre eventos ambientales, un evento puede predecirse a partir de otro cuando la probabilidad de su ocurrencia está relacionada con la presencia, o con la ausencia, del otro evento. Es decir, que permite al sujeto saber cuando algo va a suceder.⁴⁰

Controlabilidad y predesibilidad son, pues, constructos independientes, es decir un evento puede ser predecible pero incontrolable, o bien controlable pero no predecible. Con todo, es evidente que en ciertas ocasiones están estrechamente relacionados. Por ejemplo la predesibilidad puede facilitar la controlabilidad de un evento al proporcionar información sobre cuando es más efectiva la emisión de la respuesta para controlar tal evento.

Los individuos forman expectativas relativas a la controlabilidad o incontrolabilidad de los eventos que, al generalizarse, se convierten en sus creencias sobre la controlabilidad. Así, algunos individuos creen que el mundo es controlable y ello es solo cuestión de esfuerzo, mientras otros consideran que es básicamente incontrolable y que el ser humano es víctima de las circunstancias externas o del destino.

En relación con las expectativas, una distinción importante fue realizada por Bandura⁴¹ entre expectativas del resultado y de auto-eficacia, puesto que es posible

⁴⁰José Francisco Morales y colaboradores. Psicología Social. España, Editorial, McGraw-Hill/interamericana de España, 1994. Págs. 394-395.

⁴¹Idem.

que un individuo perciba como controlable una situación (expectativas del resultado) pero sienta que carece en su repertorio de una respuesta efectiva para ejercer tal control, (expectativas de auto-eficacia). Así, la dificultad de la tarea puede convertirse en una variable perturbadora importante.

2.1.8. ¿Cómo puede la educadora fortalecer su rol docente para intensificar las Relaciones Interpersonales?

Para fomentar las Relaciones Interpersonales dentro del grupo, se sugieren 7 leyes de las Relaciones Interpersonales⁴²:

1. La mejor manera de cambiar una relación es cambiando uno mismo

Es muy natural querer cambiar una relación pretendiendo que la otra persona cambie. En el mejor de los casos estamos dispuestos a cambiar algo si hay un cambio de la otra parte. La experiencia indica, sin embargo, que esta pretensión suele agravar la relación.

Un enfoque proactivo sería más útil. Al tomar conciencia de que lo único que está en las propias manos para cambiar una relación es uno mismo, se asume el control de la relación, se deja de estar dependiendo de la otra parte. El cambio personal no implica necesariamente un cambio en la otra persona, pero sí en la

⁴²http://temas-orientacion-educativa.blogspot.mx/2014/10/las-siete-leyes-de-las-relaciones_24.html
(24/07/17)

relación misma entre los dos. Y este cambio de la relación incide en la otra persona de alguna manera.⁴³

El hecho de superarse y mejorar como persona, como docente, se ve reflejada directamente en la relación que exista entre el grupo e incluso mejore también la relación con los Padres de Familia.

2. Buscar lo positivo de cada persona. Revisar sus paradigmas sobre los demás

Los paradigmas son representaciones mentales que se han ido formando a lo largo de la vida a través de las propias experiencias, procesos educativos, modelos sociales, etc.

La confiabilidad, es decir esa característica humana por la que nos hacemos merecedores de la confianza de los demás, se logra uniendo dos rasgos de personalidad. Por un lado están esas cualidades, valores, que conforman la integridad personal. De otra parte para ser confiable se necesita simultáneamente poseer idoneidad profesional, sea cual sea el campo de la actividad humana que se desempeñe. Integridad como persona y competencia como profesional, integrados en una unidad existencial hacen al ser humano confiable a los ojos de cualquier persona.⁴⁴

Visualizando las cualidades positivas de cada alumno es como se puede mejorar una relación positiva, pues se basa en destacar lo positivo para trabajar en las

⁴³ Idem.

⁴⁴ Idem.

dificultades, teniendo de esta forma una mayor confianza y mejor comunicación como grupo.

3. Ganar la confianza de las personas

La confianza es la base de las relaciones humanas. La confianza no se exige sino que gana, es necesario merecerla. Si una persona rompe una relación personal o profesional con otra, en últimas es porque no quedaba ningún saldo de confianza con ella. La confiabilidad, es decir esa característica humana por la que nos hacemos merecedores de la confianza de los demás, se logra uniendo dos rasgos de personalidad. Por un lado están esas cualidades, valores, que conforman la integridad personal. De otra parte para ser confiable se necesita simultáneamente poseer idoneidad profesional, sea cual sea el campo de la actividad humana que se desempeñe. Integridad como persona y competencia como profesional, integrados en una unidad existencial hacen al ser humano confiable a los ojos de cualquier persona.⁴⁵

Creando un clima de confianza en el grupo, propicia, que exista una mejor comunicación entre pares, y también hacia el o la Docente. Cabe mencionar, que este clima no se crea momentáneamente, es decir, el esfuerzo y el ejemplo del Docente es lo que lo va crear.

4. Mantener una actitud ganar/ganar

⁴⁵ Idem.

Existe una tendencia natural a buscar la ganancia propia, a salirse con la suya, a derrotar al adversario, a conseguir los fines que alguien se propone, a ser el primero en cualquier valoración. Sí, está fuertemente arraigado un pensamiento y unas actitudes que se podrían resumir diciendo: “Yo gano, tu pierdes”. A veces, por el contrario, alguien, con resignación, decide sacrificarse por otra persona. Estamos en una situación de “Yo pierdo, tu ganas”. O también es frecuente ver posiciones de “Yo pierdo, tu pierdes”, donde el espíritu destructivo lleva a que nadie pueda ganar. Son distintas maneras de enfocar una relación. Conviene darse cuenta que todos estos enfoques son erróneos para sostener una relación duradera.⁴⁶

Propiciar en los niños, el pensamiento reflexivo, es como se logra que ellos discriminen y comprendan, que sus acciones tienen consecuencias, y que cada quien puede decidir lo que mejor le convenga, lo que sea mejor para cada uno, sin hacerle daño a el otro.

5. Escuchar con empatía

Escuchar es algo más que oír, supone un interés genuino por conocer el pensamiento de la otra persona. No es fácil en la práctica esta manera de actuar pues es frecuente estar más pendiente de juzgar el mensaje o preparar lo que se piensa decir. Escuchar es captar el significado de las palabras que se pronuncian, comprender el mensaje, las ideas. Es entender la situación. La escucha empática va más allá todavía. La empatía es esa relación de corazón a corazón entre dos

⁴⁶ Idem.

personas. Es un proceso de comunicación que tiene en cuenta el mundo emocional de las personas. Se escucha de modo empático cuando se captan los sentimientos de otra persona, cuando alguien se hace cargo del estado de ánimo de otro. Requiere interés por la persona, generosidad y una serie de habilidades específicas.⁴⁷

La empatía es un valor moral, que en particular la Docente debe tener bien presente y llevarlo a cabo, pues, a menudo se cree que los niños tienen muy poco que decir, o no son comprendidos, cuando expresan algún sentimiento. Escuchar con empatía, se trata de identificar los sentimientos que tiene la persona emisora, sin ningún tipo de juicio. Dándole importancia, sea cual sea la situación.

6. Ser asertivo al expresarse

No es suficiente con querer y saber escuchar para que una relación sea buena, aunque sea un requisito básico. Se necesita también saber expresarse adecuadamente. La asertividad es un modo afirmativo de expresarse por parte de una persona. La comunicación asertiva permite a una persona decir lo que quiere decir, sin tensiones interiores, de un modo claro y con sentido positivo. Supera los respetos humanos a la hora de manifestar las propias opiniones, sabe exigir de modo firme y sereno los propios derechos, rechaza cualquier proposición que no desee aceptar sin sentirse obligado a aceptar.

Por otra parte, conviene insistir en este punto sobre la conveniencia de saber manifestar los propios sentimientos. Es frecuente que este aspecto de la

⁴⁷ Idem.

inteligencia emocional esté poco desarrollado, especialmente en los varones, quizá como consecuencia de una inadecuada educación afectiva. Es sin embargo importante aprender a expresar el mundo interior a quien convenga, en los momentos oportunos. La represión permanente de los propios sentimientos no conduce a nada bueno.⁴⁸

En el aula, la asertividad, conviene en todos los aspectos, pues permite crear un ambiente de respeto, y fomenta en los niños, una relación positiva, pues bien, no se trata de quedarse callado o guardar los sentimientos, se trata de expresarse de tal manera que la otra persona lo comprenda claramente sin sentirse ofendido, se trata de críticas constructivas. Esto ayuda a los alumnos a expresar, pero también a encontrar lo positivo de cualquier situación, propiciando así relaciones Interpersonales sanas, a corto y largo plazo.

7. Distinguir entre la persona y su conducta

Con alguna frecuencia cualquier persona se siente obligada a intervenir en la vida de otra. Unos Padres de Familia, por ejemplo, con sus hijos dentro del proceso educativo. Un matrimonio en un posible desacuerdo, etc. En estas ocasiones y tantas otras es menester distinguir entre la persona y su conducta o sus ideas.⁴⁹

Opina y censura a otras personas en el proceso de las Relaciones Interpersonales, sin tomar en cuenta las cualidades en virtudes de la persona aludida.

⁴⁸ Idem.

⁴⁹ Idem.

CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Elaboración de fichero, implementando el juego como estrategia, para favorecer y desarrollar las Relaciones Interpersonales”

3.2. JUSTIFICACIÓN

El juego es una actividad esencial, que los niños y las niñas realizan de manera espontánea, partiendo de este hecho, se pretende tomarlo no solo como un pasatiempo, ya que dicha actividad estimula en los niños, la investigación, la reflexión, y una serie de aprendizajes que resultan favorecedores, para el desarrollo integral de los niños. El juego es un medio de expresión, mediante el cual los niños externalizan sus emociones, sus aprendizajes e incluso reproducen situaciones que viven y que en ocasiones les causa algún tipo de conflicto. Para el Docente el juego es una herramienta, que permite estimular el aprendizaje en los niños, de una forma significativa, y también es una herramienta para conocerlos mejor y poder intervenir, o canalizar de manera oportuna, si así se requiere.

Los primeros años de vida de un ser humano son la base primordial del mismo, pues en esta etapa se conforma, el auto-concepto, el auto-estima, auto-regulación, así como la autonomía. De ahí la importancia del juego, ya que es en los primeros años

de vida es donde esta actividad toma un papel muy importante, el juego ayuda a ensayar, situaciones y/o actividades futuras, solo que sin que nadie lo juzgue, es decir, se prepara para su vida futura.

El juego es una actividad esencial como los son los primeros años de vida, la combinación de los dos, resulta ser favorecedor, para el desarrollo social de los niños y las niñas, debido a que es por medio del juego que los niños desde su nacimiento se adaptan, conocen y reconocen su entorno social, para adaptarse a él, y formar parte de él. Por ello se cree que el juego es una propuesta pertinente para favorecer las Relaciones Interpersonales.

La propuesta pretende, que por medio de juegos, los niños en edad preescolar, interactúen con sus pares y con adultos, fomentando valores como; tolerancia, solidaridad, respeto y honestidad, asimismo, que se reconozcan como sujetos con derechos y obligaciones. Comprender y apreciar la opinión del otro, aún y principalmente cuando sea distinta a la de él, utilizando el dialogo como principal instrumento, así como acuerdos que le permitan resolver conflictos de la vida cotidiana, a fin de mejorar y fomentar Relaciones Interpersonales sanas.

3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?

Dicha propuesta favorece las Relaciones Interpersonales de los niños y las niñas Preescolares del Centro Comunitario “Casa Libertad “en la Colonia Lomas de Zaragoza de la Delegación Iztapalapa, en la Ciudad de México.

3.4. CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR

La propuesta tendrá que contar con las autorizaciones pertinentes para poderse llevar a cabo, la Coordinación del Centro Comunitario “Casa Libertad” deberá estar al tanto y tener su entera autorización para efectuarse la organización de dicha propuesta.

3.5. LA PROPUESTA

3.5.1. Título de la propuesta: “Elaboración de fichero, implementando el juego como estrategia, para favorecer y desarrollar las Relaciones Interpersonales de niños en edad Preescolar”

3.5.2. Objetivo general: La finalidad de elaborar un fichero, es retomar e integrar el juego, como actividad lúdica y pedagógica, dentro del aula, recurriendo a esta, como apoyo para el desarrollo de diversas capacidades físicas, intelectuales y específicamente emocionales y sociales. Un fichero, contiene información específica y clara, misma que sugiere al Docente, que juego es el más pertinente, según el objetivo a lograr y las necesidades del grupo que se requieren cubrir.

3.5.3. Alcance de la Propuesta: Lograr los procesos de integración social del niño Preescolar y mejorar las Relaciones Interpersonales, a fin de crear condiciones adecuadas para los mecanismos apropiados del proceso enseñanza aprendizaje del niño en edad Preescolar.

3.5.4. Temas centrales que constituyen la Propuesta:

- **¿Qué es un fichero?**

Se le llama fichero a un conjunto de información clasificada y almacenada de diversas formas para su conservación y fácil acceso en cualquier momento.

Un fichero puede ser un sistema de archivos físicos contenidos en cajas u otros elementos de almacenamiento que forman parte de un conjunto mayor como una biblioteca o archivo público o privado. A menudo, el fichero utiliza una taxonomía o sistema de clasificación común para todos sus contenidos que permiten la búsqueda de datos específicos de forma rápida y sencilla. El más común es el orden alfabético por concepto o autor, pero también puede clasificarse la información según áreas temáticas, por orden cronológico u otros criterios dependiendo de la información contenida en el fichero.⁵⁰

- **¿Qué es una ficha?**

Es un documento, en el cual se registran distintos tipos de datos. La ficha suele ser de tamaño pequeño, y forma rectangular, para que sea más fácilmente su almacenamiento dentro de un fichero.⁵¹

- **¿Cuál es la función de un fichero?**

⁵⁰ [https://www.definicionabc.com/general/fichero.php\(20/10/17\)](https://www.definicionabc.com/general/fichero.php(20/10/17))

⁵¹ Idem.

Organizar y tener al alcance los datos que contenga cada ficha con la que cuenta el fichero, cabe mencionar que estos datos, deben ser; claros y breves, para que sea más útil la información que contienen.⁵²

- **Elaboración del fichero de juegos**

Con base a la información anterior, se pretende elaborar un fichero, que contenga fichas con distintos tipo de juegos, así como varias sugerencias de ellos, mismos que en la ficha deben ser explicados breve y claramente. Clasificándolos por secciones, según el tipo de habilidad que favorece, complementándolas con información, que sugiera al Docente, que espacio es el adecuado para llevar a cabo dicho juego, así como el tiempo aproximado que se necesita y cuál es el material que se requiere para efectuarlo.

El fichero, se propone que esté colocado, en un lugar de fácil acceso, es decir, donde la Docente lo puede consultar las veces que así lo requiera, puede ser en el aula, o bien en la Dirección o coordinación de la Institución, para que los demás Docentes puedan también consultarlo.

3.5.5. Características del diseño:

Se impartirá un taller, por medio del cual los y las Docentes que lo tomen, deberán obtener un producto final, en este caso se habla de un fichero de juegos, con la finalidad de que se implemente en el Centro Comunitario “Casa Libertad”, el juego en

⁵² Idem.

los niños y niñas en edad preescolar, como una estrategia para favorecer las Relaciones Interpersonales.

El taller tendrá una duración de 20 horas, éstas se repartirán, tomando los docentes sesiones diarias de 2 horas, durante 2 semanas, sin contar días de descanso.

Se propone que la tesista imparta dicho taller, teniendo cada Docente al finalizarlo, su producto, que sería un fichero con distintos tipos de juego, destinados cada uno a desarrollar y estimular distintas capacidades de la socialización en los niños preescolares.

Sugerencia de Fichero



Enseguida se muestra el ejemplo de una ficha como las que deberá contener el fichero:

Sugerencia de ficha ⁵³

Sección: Auto-cuidado
Tipo de Juego: Físico
Título: “Lanza, atrapa y contesta”
Capacidades que favorece: Coordinación, reflexión y auto-cuidado.
Indicaciones: Los niños en acompañamiento con el Docente forman un círculo, utilizando una pelota de esponja, se lanza a un niño o niña del círculo, éste deberá atraparla, cuando lo haga, será su turno de mencionar como cuida su cuerpo, una vez que lo haga, lanza la pelota a otro compañero, continuando con la misma consigna.
Espacio: Patio de juegos.
Materiales: Pelota de esponja.
Tiempo aproximado: 20 minutos (varia, según el número de alumnos)
Observaciones: ¿Identifican las partes de su cuerpo? ¿Nombran las partes de su cuerpo con el nombre correcto? ¿Mencionan medidas de cuidado para su cuerpo?

⁵³ Ficha elaborada por la Tesista.

3.6. Mecanismo de evaluación y seguimiento en el desarrollo de la

propuesta: El fichero contendrá un apartado, que sugiera observaciones que el Docente puede analizar, y le permita, reflexionar, sobre su quehacer Docente, así como el desarrollo de los niños. De esta forma se puede evaluar si la ficha seleccionada es la más adecuada para las capacidades que se requieren favorecer.

3.7. Resultados esperados con la implantación de la propuesta:

Se pretende, qué por medio de la utilización de un fichero de juegos, el Docente retome el juego, como un medio pedagógico, a través del cual, los niños y niñas en edad preescolar, desarrollen favorablemente, distintas habilidades necesarias para ser individuos sociables, así como seres humanos, competentes no solo intelectualmente, sino también honestos, responsables y preocupados por el bienestar de sí mismos, pero también de los demás, que sean capaces de tener una convivencia social sana. Las relaciones interpersonales, juegan un papel importante a lo largo de la vida de cualquier ser humano, sin embargo, es en los primeros años de vida, donde estas, se adquieren favorable o desfavorablemente, por ello se considera pertinente que, por medio del juego, que para ellos es una actividad espontanea en esa edad, además de agradable, los niños y niñas en edad preescolar se favorezcan en este caso, principalmente las habilidades sociales, pues además de permitirles desarrollarse mejor en el área intelectual, física y emocional, en esta edad, aporta grandes bases para la vida adulta.

CONCLUSIONES

- A lo largo de la investigación, se fue concretando el hecho, de que mediante el juego, los niños y niñas en edad Preescolar, mejoren notablemente las Relaciones Interpersonales, así como otras aéreas de su desarrollo, como son; físicas, cognitivas y emocionales que les permita crecer y desarrollarse integral y sanamente.
- El juego, es un punto clave para el aprendizaje del ser humano, pues si bien es una actividad que podemos hacer a cualquier edad, es en la edad Preescolar, cuando se puede favorecer de manera más amplia, e incluso, aportar aspectos en la vida, para que vayan formando parte de la estructura de la personalidad y la forma de vida de ellos, a corto, mediano y largo plazo. Según la investigación, mediante el juego, los niños y niñas adquieren aprendizajes más significativos, por tanto más favorables para su desarrollo.
- Por medio de la investigación, en este proyecto, se da a conocer el impacto que tienen las Relaciones Interpersonales, en el desarrollo de los niños, pues es de esa forma, como el ser humano desde que nace conoce y se adapta a su entorno, relacionándose con las personas y el medio que lo rodea, y es a través de ello que se comienza a formar la base de su desarrollo.
- Se determino entonces, que el juego es una favorable herramienta para propiciar mejores Relaciones Interpersonales, debido a que por medio de esta actividad los niños ensayan situaciones, tareas, etc., preparándolos de esta forma para un futuro, y al mismo tiempo, fortaleciendo diversas capacidades y

desarrollando otras, como los valores, aspectos indispensables para la formación de los niños y niñas en edad Preescolar.

BIBLIOGRAFÍA

- ❖ GARVEY, C. El juego infantil. Madrid, Ed. Morata. 1983.
- ❖ LINAZA, J.L. Jugar y aprender. Madrid, Editorial Alhambra, Longman, 1992.
- ❖ MOYLES, Janet. Juego y trabajo en la educación infantil y primaria. Madrid, Editorial, Morata, 1990.
- ❖ MORALES, José Francisco y colaboradores. Psicología Social. España, Editorial, McGraw-Hill/interamericana de España, 1994.
- ❖ PIAGET, Jean. Formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. imagen y representación. España, Fondo de Cultura Económica, 1971.
- ❖
- ❖ SEP. Programas de Estudio 2011. Guía para la Educadora Educación Básica Preescolar. México, Talleres SEP, 2011
- ❖ VIGOTSKY, L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Ed. Crítica, 1988.
- ❖ ZHUKOVSKAIA. El juego y su importancia pedagógica. Habana, Ed. Pueblo y Educación, 1987.

REFERENCIAS DE INTERNET

- www.pedagogia.es/autoconcepto-y-autoestima
- <https://www.definicionabc.com/general/autorregulacion.php>
- <http://www.mexicofirstclass.com/mapa-de-mexico.asp>
- Hidrografía <http://www.e-local.gob.mx>
- <http://www.wikipedia.org/wiki/iztapalapa>
- <http://relacionesinterpersonalesafectivas.blogspot.mx>