



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 095 CIUDAD DE MÉXICO. AZCAPOTZALCO.

EL JUEGO COMO UNA HERRAMIENTA BÁSICA PARA FOMENTAR LA
CONVIVENCIA Y SOCIALIZACIÓN DEL NIÑO DE TRES AÑOS.

INFORME DE PROYECTO DE INTERVENCIÓN QUE PARA
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
PREESCOLAR

Presenta:

Graciela Erasto García.

Ciudad de México, 2018.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 095 CIUDAD DE MÉXICO. AZCAPOTZALCO.

EL JUEGO COMO UNA HERRAMIENTA BÁSICA PARA FOMENTAR LA
CONVIVENCIA Y SOCIALIZACIÓN DEL NIÑO DE TRES AÑOS.

Graciela Erasto García.

Agradecimientos

Agradezco a Dios, mi padre celestial por darme día a día las fuerzas necesarias tanto física como espiritualmente para permitirme llegar a la meta de la culminación de este sueño.

A mi asesora, la Doctora Edna Marcela Barrios Gómez, quien con su guía e intervención, dirigió mis pasos para la realización de este proyecto de intervención, pues su apoyo y cariño, me brindaron la confianza suficiente para acercarme a ella y resolver alguna duda que se presentara llegando así, al final de este trabajo.

Gracias a mis hijos y yerno por ser siempre un motivo para que me superara, por su apoyo recibido en los momentos que necesité su ayuda.

A mi familia y hermana por brindarme las fuerzas suficientes para lograr llegar a esta meta, a los que ya no están con nosotros, porque en su momento, también pusieron su granito de arena para mi superación profesional.

Gracias a todas las personas y amigos que colaboraron con esa pequeña parte que en su momento logró darme ánimos para seguir adelante y lograr llegar al término de este trabajo.

INDICE

INTRODUCCIÓN	7
JUSTIFICACIÓN.....	10
CAPÍTULO 1	11
1.1 Diagnostico.....	11
1.1.1 Definición de una problemática significativa	11
1.2 Contexto Institucional.....	13
1.3 Contexto comunitario	18
1.4 Análisis de las prácticas educativas en situación.....	19
2.1 Planteamiento del problema.....	22
2.2 Definición y delimitación	25
CAPÍTULO 3	27
3.1 Marco Teórico.....	27
3.2 El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar	28
3.3.1 Rincones y juego simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar	29
3.4 El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.....	31
3.5 Fundamentos teórico-pedagógicos de la propuesta	35
3.6 El juego como herramienta.....	42
CAPÍTULO 4	54
4.1 Diseño de la propuesta de intervención.....	54
4.2 Implementación, seguimiento y evaluación de la propuesta de intervención	55
Planeación de preescolar I	55
4.3 RESULTADOS Y EVALUACIÓN.....	66
REFERENCIAS.....	75
FUENTES DE CONSULTA.....	76

Introducción

Con el juego, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones. De ahí que el presente proyecto de intervención se titule: “El juego como herramienta básica para fomentar la socialización del niño de tres años de la estancia infantil Atenco”.

A partir del juego se les plantea a los alumnos la socialización entre sus pares y las personas que los rodean dentro y fuera de la escuela; este proyecto de intervención toma el juego como eje central de acción para mejorar la socialización en la sala de preescolar uno de la estancia infantil, debido a las conductas no adecuadas por parte de los alumnos, ya que, constantemente se han generado conflictos y accidentes dentro del grupo.

En este contexto quiero resaltar la importancia de acrecentar el juego como herramienta dentro del aula, siendo el eje central para el comienzo de los aprendizajes en los alumnos, ya que desde el nacimiento los niños siempre están rodeados de personas, esto ayuda a la socialización pues de alguna forma los adultos que los rodean comienzan jugando con ellos como una manera de integración social.

En el primer capítulo se presenta el diagnóstico que surgió dentro del aula sobre el comportamiento y la falta de integración de los alumnos cómo el que tuvieran un alto grado de irritación de unos contra otros, sus interacciones eran nulas y solo cuándo jugaban de manera individual se mantenían estables.

En el segundo capítulo se realiza un breve planteamiento del problema donde se han formulado actividades de integración, después de hacer una investigación en torno a los conceptos de juego, convivencia, relaciones interpersonales.

Todos estos aspectos, se ven reflejados dentro del salón de clases acciones como rasguños, mordiscos, empujones, patadas. Ante la situación se

realiza una investigación mediante la observación, se forma el objetivo general que trata de implementar el juego como herramienta para fortalecer la sana convivencia y una mejora en la socialización de los alumnos de preescolar uno, de la estancia infantil Atenco con el fin de optimizar su socialización a lo largo de su vida.

En el tercer capítulo se desarrolla el marco teórico donde se explica que el juego tiene un papel muy importante en la vida del niño (a), por lo que, a través de este, se espera estimular y adquirir un mayor desarrollo en el área afectivo social. Vigotsky nos refiere que el juego tiene un propósito educativo, aumentando sus capacidades creadoras y acercándole a las habilidades sociales, ya que con el juego el niño (a) tiene que regirse a través de reglas, de este modo, irá asimilando las normas por lo que se tienen que disponer a lo largo de su vida. Para poder llevar a cabo el proceso de socialización es muy importante que los niños (as) hablen y escuchen de forma grupal, por lo que la socialización debe llevarse a través del trabajo en grupo.

En el cuarto capítulo se desarrolla la metodología de la intervención como la implementación, seguimiento y evaluación de la propuesta de intervención, de este modo se intenta observar una mejora en relación con la socialización del grupo de preescolar uno de la estancia infantil Atenco. La implementación de estas estrategias pretende evidenciar el aporte que la docente quiere ofrecer, por el convencimiento de que al implementar estrategias lúdico-recreativas se mejorará en los niños el control de sus emociones, llevándolos a una socialización sana donde bajen notablemente las agresiones y formar así individuos más tolerantes, respetuosos, seguros, y con mayor capacidad de adaptación social, de este modo, la convivencia y el ambiente en el aula han de mejorar.

Finalmente, se propone un proyecto sobre el juego como estrategia pedagógica para disminuir conductas sociales no apropiadas en niños de tres años de la estancia infantil Atenco.

Y se describen conclusiones donde se destacan las principales aportaciones del proyecto de intervención que se generaron mediante la aplicación

de este mismo. se brindan recomendaciones y lo aprendido en la realización del trabajo, referencias, anexos.

Justificación

El desarrollo de la presente intervención está sustentado en la comunidad educativa del grupo de preescolar uno de la estancia infantil Atenco, porque muestra lineamientos específicos en la utilización del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo integral de los niños y niñas, además de que se les presenta un instrumento que permitirá evaluar la dinámica utilizada con las competencias que se desean formar.

A través del juego en preescolar, los niños y niñas pueden desarrollar diferentes habilidades y destrezas, la observación, la memoria, la lógica, a concentrar su atención, la comunicación, así como diferentes procesos de pensamientos, también aprenden a socializar entre sus pares; además, se estimula el amor y sentido de pertenencia hacia la institución y el proceso de aprendizaje.

A las docentes nos permite afianzar más la adquisición sobre las diferentes teorías que existen sobre el juego en preescolar como herramienta pedagógica, así como su valoración en el proceso de formación de los niños y niñas de este grado.

Por otra parte, el desarrollo de este trabajo se hace necesario para fortalecer una línea de investigación sobre juego y educación infantil que ayude a buscar soluciones a los problemas de integración y socialización dentro de esta sala.

Capítulo 1

1.1 Diagnóstico

1.1.1 Definición de una problemática significativa

Uno de los componentes más importantes para la realización de este proyecto es el diagnóstico que se elabora dentro del grupo de preescolar uno de la estancia infantil Atenco. Los niños tienen alrededor de tres años, los alumnos se encuentran dentro de la etapa según Piaget preoperacional en la cual ellos comienzan a estructurar sus pensamientos, por lo que la parte de la socialización aun la tienen muy por debajo de su entendimiento es por lo que, al realizar las actividades dentro del aula, en el comedor, en la biblioteca el seguimiento de las reglas les es algo difícil de seguir.

Al comienzo de cada ciclo escolar se realiza el diagnóstico inicial el cual nos lleva de la mano a observar cómo el grupo se encontraba muy activo hacia sus propias necesidades, pues realizaban sus actividades de acuerdo con lo que ellos entendían, haciendo caso omiso de las indicaciones de la docente. En un principio la inmadurez del niño y su egocentrismo hace que el juego comience siendo individual y no le permiten, por lo tanto, relacionarse con sus iguales de forma apropiada. Hasta los tres años los niños(as) se buscan y les gusta estar juntos en grupo de dos o tres, pero todavía les resulta difícil la colaboración. Actúan juntos, pero en realidad lo hace uno al lado del otro; es lo que se conoce como el “juego paralelo”.

Dentro del grupo de preescolar uno, surge la necesidad de realizar la integración del grupo, pues se encontró un alto grado de irritación de unos contra otros, desintegración social, no escuchan, no hablan, las relaciones interpersonales no existían entre ellos, sus juegos eran solitarios.

Los niños entre sí se lastimaban y no lograban ningún aprendizaje, no se podía trabajar con el grupo, ya que se dedicaban a correr sin ningún motivo, ni

atendían las indicaciones que se les daban, y al decirles que íbamos a trabajar, se dispersaban y cada uno tomaba el rol que mejor le parecía.

La música y los cantos, regularmente nos ayudan a la integración, unificación del grupo a lo que ellos respondieron no mostrando participación en general, pero si se quedaron observando los movimientos que se realizaron ese día.

A partir de aquí se comenzó a canalizar al grupo a los cantos y juegos diariamente, volviéndose una rutina al llegar a la sala de clase, pero aun así el grupo continuaban jugando paralelamente dentro de la misma sala, pero sin interactuar entre ellos y si lo hacían solo se molestaban unos a otros físicamente, por lo que se tomó como recurso platicar con los padres de familia a cerca de esta problemática.

Al solicitar un apoyo con los padres de familia, se observó que ellos solo veían a las docentes como cuidadoras de sus hijos sin tener en cuenta que es una institución educativa, donde no sólo la labor es asistencial, también es de un nivel profesional donde los procesos de enseñanza- aprendizaje van de acuerdo con las actividades curriculares atendiendo a la comunidad, en especial a los padres de familia de los alumnos.

Se observó entonces que el juego debería ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. Mediante el juego los alumnos se podían convertir en protagonistas de una acción creada a la medida de su imaginación. Su fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros sorprendentes. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta.

1.2 Contexto Institucional

La estancia infantil “Atenco” (cerca del río), está ubicada en Ferrocarril Acámbaro s/n, Colonia El Conde, ofrece servicio a niños de cuatro meses a los 3 años 11 meses, la población actual de la comunidad escolar es de 165 niños distribuidos en diversas salas de acuerdo con su edad. Es una escuela de gobierno, perteneciente al DIF, (Desarrollo Integral de la Familia) Municipal y se rige por DIFEM (Desarrollo Integral de la Familia del Estado de México).

La Estancia Infantil Atenco está regida por DIFEM (Desarrollo Integral de la Familia del Estado de México), es una autoridad educativa que supervisa la forma de trabajo de las estancias de la zona de Naucalpan de Juárez, en el Estado de México. Los grupos de lactantes y maternales, llevan el programa basado en el PET (Programa de Estimulación Temprana), basándose en cuatro áreas principales: cognitiva, psicomotriz, social y de lenguaje.

Estas áreas están proyectadas para el mejor desarrollo del niño de 45 días a tres años once meses, llevándose una planeación donde se observen actividades acordes a su edad y usando el diario de campo para registrar los hechos ocurridos durante las mismas, así como unas hojas de evaluación que, de igual manera, funcionan para ver el avance de los alumnos.

La estancia cuenta también con grupos de preescolar uno que son alumnos con la edad de tres años a tres años once meses. La forma de trabajo de estos grupos cuenta con una planeación donde las actividades que se plasmen sean significativas y de interés para los alumnos, actividades que se elaboran por medio del PEP 2011(Programa de Educación Preescolar), este programa parte de reconocer que la educación preescolar, como fundamento en la educación básica, debe contribuir, a la formación integral de los alumnos

Esta estancia tiene aproximadamente unos 500 metros cuadrados de construcción, del lado izquierdo se encuentra un río de aguas negras totalmente descubierto, del lado derecho se puede observar un edificio de la procuraduría general del Estado, así como un hospital general de gobierno estatal; a espaldas

de la escuela, se encuentran fábricas y comercios grandes como: Price shoes, Andrea, etc., frente a la estancia están las vías de lo que fue el tren, varios vagones que sirven como casas habitación de personas de bajos recursos económicos.

La estructura de la escuela está compuesta por dos niveles: la parte superior es para jardín de niños que se maneja en un horario de 8:45 a.m., a 12:45 p.m., cuenta con una dirección, una sala de estimulación, biblioteca, sanitarios para niños, niñas, y personal docente, seis salas donde se ubica la población de alumnos de tres a cinco años once meses.

El nivel inferior es donde se encuentra la estancia, formada por ocho salas bastante amplias (aproximadamente de 6 x 6 metros cuadrados), una sala de juntas que sirve de salón pues la demanda de la población infantil así lo requiere, dirección, consultorio médico y psicológico, comedor donde se concentra la población del alumnado para tomar sus alimentos, junto a éste, la cocina, las bodegas de alimentos y material didáctico, cambiadores para el personal de intendencia y cocina, estacionamiento, la caseta de policía con su oficina integrada, antesala y junto a ella una recepción donde se realiza el filtro a los alumnos, dos baños para los padres de familia, tres para el personal, dieciséis baños adaptados para los niños y niñas, mingitorios. Dos patios amplios y juegos infantiles, la bodega donde se guardan los materiales de estimulación.

Cada sala cuenta con una televisión, grabadora, DVD, lavabos y cambiadores, mesas, sillas, tapetes de foamy, colchonetas y materiales cuya función es la de estimular el aprendizaje de los pequeños.

La escuela funciona con un horario de 6:00 a.m., a 20:00 horas, por tal motivo, se manejan diversos horarios para la entrada y salida de los alumnos, alumnas y personal que labora.

Los servicios de atención infantil y preescolar se ofrecen en dos formas principales: programas basados en dos diferentes programas PET (programa de estimulación temprana) y PEP 2011 (Programa de educación preescolar). Estos

programas están basados en la estimulación motriz, desarrollo cognitivo, social y cultural. Cualquiera sea el lugar de la prestación, el sector de asistencia y educación infantil está regulado por las leyes y reglamentaciones de cada estado, incluyendo los requisitos de educación y capacitación.

Dentro del sector de asistencia infantil y educación preescolar, la mayoría de las oportunidades de empleo se concentran en tres ocupaciones:

- Licenciadas preescolares;
- Asistentes Educativos; y
- Atención infantil (niñeras).

Existe un número más limitado de oportunidades para administradores de centros de atención infantil y preescolar, así como para empleados administrativos y de oficina, trabajadores de limpieza, cocineras.

La plantilla del personal está formada por 26 empleadas distribuidos de la siguiente forma:

CARGO QUE DESEMPEÑA	FUNCIÓN	HORARIO
Directora	A cargo del buen manejo y funcionamiento de la estancia	7:00 – 15:00hrs
Subdirectora.	A cargo del buen manejo y funcionamiento de la estancia del turno vespertino	12:00- 20:30 horas.
Secretaria.	Auxiliar administrativo.	9:00-15:00 horas.
Doctora.	Vigilar la salud de los	7:45- 16:00 horas.

	niños y las niñas.	
Enfermera.	Auxiliar médico.	12:00- 20:00 horas.
Psicóloga.	Vigilar la conducta del alumnado, padres de familia y personal.	7:45-16:00 horas.
3 asistentes educativos	A cargo de la sala de lactantes 1 y 2.	7:45- 16:00 horas y 10:00-18:00 horas
4 asistentes educativos	A cargo de la sala de lactantes 3A, y 3B.	7:00- 15:00 horas, y 7:45-16:00 horas.
3 asistentes educativos	A cargo de la sala de maternal 2A	6:00- 14:00 horas y 7:45-16:00 y 12:00-20:00 horas
3 asistentes educativos	A cargo de la sala de maternal 2B.	7:45-16:00 horas y 12:00-20:00
1 asistente educativo	A cargo de preescolar 1A	7:45- 16:00 horas.
1 asistente educativo	A cargo de preescolar 1B	7:45- 16:00 horas.
1 asistente educativo	A cargo de preescolar 1C	7:45- 16:00 horas.
2 cocineras	A cargo de la alimentación de los alumnos.	7:00-15:00 horas.
2 intendentes.	A cargo de la limpieza del plantel.	6:00-14:00hrs y 7:00-15:00

El nivel socioeconómico de la estancia es variado, se cuenta con vigilancia las 24 horas, además, está certificada por la fundación Michou Mau Trust contra incendios, refiriendo brigadas por parte del personal, cursos de primeros auxilios, alarma sísmica, extintores, señalamientos, punto de reunión en caso de presentarse algún fenómeno de la naturaleza.

Misión de la estancia:

Ser una Institución comprometida en ofrecer un servicio educativo de calidad que permita desarrollar las competencias necesarias en los menores que cada día les son requeridas en una sociedad de convivencia y valores continuos. Así mismo con el apoyo del personal comprometido a lograrlo durante el ciclo escolar, cumpliendo cada una de sus funciones y así poder ayudar a las personas que lo necesiten con relación a su educación.

Visión de la estancia:

Poder transformar la educación logrando un desarrollo personalizado en las primeras etapas de la vida, con la ayuda del personal altamente calificado para lograr nuestros objetivos. Así mismo, las docentes desarrollarán labores educativas de mayor calidad y eficacia, logrando diversas estrategias (innovaciones) en el desempeño de sus actividades para favorecer la formación de seres humanos de manera integral, respetuosos y responsables en todos los aspectos de la vida cotidiana, concientizando a los padres de familia sobre la importancia de interactuar con sus hijos y docentes.

Objetivos de la estancia:

- Que el personal docente tenga las planeaciones, incorporando conocimientos pertinentes para desarrollar destrezas, habilidades y competencias que marca el PEP.
- Asignar comisiones por mes desde principio de año para la organización de los diferentes eventos cívico-sociales.
- Involucrar al personal en el consejo técnico para mejorar los temas asignados y la integración de este.
- Controlar el registro de asistencia, puntualidad y permisos del personal.
- Entregar oportunamente la documentación requerida.
- Elaborar e integrar expedientes en el archivo.
- Mantener cuotas de recuperación.

- Realizar juntas informativas con los padres.
- Informar las necesidades dentro de la estancia para obtener apoyo.
- Programar actividades con los padres de familia.

1.3 Contexto comunitario

El entorno de la escuela es contrastante, pues por un lado vive una población de personas de bajos recursos económicos, y por otro es una zona industrial que sirve como base económica del Municipio.

Naucalpan de Juárez es un Municipio y Ciudad del Estado de México. Una de los más industrializados del estado, sólo seguido por Toluca. Limita al este con las delegaciones Miguel Hidalgo y Azcapotzalco de la Ciudad de México, además al sur con el Municipio de Huixquilucan, al norte con el de Tlalnepantla, y Atizapán de Zaragoza y al oeste con el de Jilotzingo. Además, está conformada por 311 colonias con 151 códigos postales.

Junto con su vecino Huixquilucan se caracterizan por ser de los municipios más ricos y con aportaciones importantes a la federación. Naucalpan contiene en su jurisdicción cuatro zonas distintas entre sí:

La zona popular, con colonias como El Molinito, El Country, La Mancha, La Cañada, San Lorenzo Totolinga, Cuartos Capulín y Loma Colorada.

La zona residencial: Con fraccionamientos de clase media-alta y alta construidos desde mediados-finales de los años 50, entre los cuales se encuentran Ciudad Satélite, Lomas Verdes, Echegaray, La Florida (frente a las Torres de Satélite construidas por el arquitecto Luis Barragán Morfín y el escultor Matías Goeritz, Lomas de Tecamachalco, Lomas del Hipódromo o Jardines de San Mateo.

La zona rural: Comunidades como San Francisco Chimalpa, Santiago Tepatlaxco y la zona industrial: Con el Parque Industrial Atenco y Alce Blanco, entre otras.

El nivel socioeconómico a la que pertenece la Institución es variado, pues por pertenecer a una zona céntrica del Municipio, la comunidad es variada, los padres de familia van desde trabajadoras domésticas empleadas de intendencia, ayudantes generales, policías, contadores públicos y privados, licenciados, médicos, enfermeras, profesores, empleados de comercios fijos y ambulantes, secretarías, etc., por lo que no existe un nivel económico fijo para la estancia. Uno de los trabajos más demandados en este país es la atención infantil y la educación preescolar, a medida que la composición de la fuerza laboral en el mundo y las exigencias que se enfrentan han cambiado, la necesidad de guarderías infantiles y educación preescolar que ofrezcan seguridad, buena calidad y sean costeables, también ha aumentado.

1.4 Análisis de las prácticas educativas en situación

Dentro del salón de preescolar uno de la Estancia Infantil Atenco se maneja una rutina con el grupo en general, comenzamos con un saludo y activación física mediante cantos y juegos, al término de esta actividad, se lleva a los alumnos al comedor, donde toman su desayuno, previo a lavarse las manos, saliendo del comedor, se regresan al salón de clases, donde se inicia con la hora pedagógica.

El tiempo que se brinda para esta actividad es para reforzar los conocimientos adquiridos previamente y reforzarlos con los aprendizajes nuevos, y que se espera sean de impacto para ellos debido a que el grupo es muy demandante en cuanto a atención, pues si no se atrapa su interés, ellos comienzan a interesarse por otras actividades que llamen más su atención.

Trabajar en proyectos de intervención, ha ayudado a los alumnos a concentrarse más en la rutina que se maneja, pues esta es flexible y se pueden cambiar las actividades si así lo requiere el grupo en general. Dentro de las innovaciones que no se había tomado del todo en cuenta es el aspecto

socioemocional, fue donde me percaté que es uno de los pilares para entender a los alumnos y poder ayudarlos de la mejor manera para su desarrollo más pleno.

Es en este tiempo, donde se puede aprovechar al máximo a los alumnos para reforzar su socialización, pues ellos mismos esperan la actividad con interés, por lo que se tiene que tener en cuenta la actividad a realizar con detalle, para atrapar su atención, de lo contrario, ellos comienzan a realizar otras actividades, y como consecuencia, el grupo se dispersa y ya no hacen caso, dedicándose a correr, hacer rabietas o pelear por algún material que se encuentre dentro del salón.

Posterior a este tiempo, se lavan las manos para dirigirse al comedor, solicitándoles que formen una fila, a lo que unos respondían y otros no, al llegar al comedor, tomaban su colación que constaba de agua y fruta, al finalizar, se les pedía volver a formar una fila, del mismo modo, unos seguían la indicación y otros no, tenía que darles una indicación condicionada para que realizaran la fila, como: “si no se forman, no vamos al recreo”, a lo que ellos reaccionaban inmediatamente y hacían la fila a medias, pues ya sabían que de todas maneras se les iba a llevar al recreo.

Después del recreo, pasamos a una actividad extra, como lectura de cuentos, educación física, trabajar con material didáctico, el armar rompecabezas o jugar con el alfabeto móvil, formando palabras o su nombre, o trabajar con materiales diversos que hicieran reforzar su motricidad fina.

Al término de estas actividades, se lavaban nuevamente las manos para dirigirse al comedor, pues ya era la hora de comer, al finalizar la comida, se dirigían al salón donde comenzábamos la actividad de higiene y tareas para el día siguiente, porque ya se acercaba la hora de comenzar a salir de algunos alumnos, pues la mayoría, se retiraba después de las cuatro de la tarde.

Para las cuatro de la tarde, los alumnos que restaban se entregaban en condiciones higiénicas óptimas para el turno vespertino, pues sus padres los recogían después de mi turno y con las indicaciones sobre tareas o algún imprevisto como rasguños o peleas que se hubieran generado dentro del salón durante mi jornada con ellos.

Basándome en esta rutina y mediante la observación, fue como llegué a la conclusión de que, para capturar su atención, tenía que recurrir a estrategias basadas en el juego, los cantos, para no caer en la enseñanza condicionada, y atrapar la atención del grupo en general, a manera de que siguieran las indicaciones para realizar la rutina diaria.

A través del diario de campo se observó que, con actividades basadas en cantos y juegos, ellos comenzaron a responder favorablemente, pues no veían ordenes ni limitaciones que no lograran seguir por convencimiento. Por otra parte, el juego contribuía al fomento de las comunicaciones, pues jugar adecuadamente con otros, exigía que los alumnos aprendieran a comunicarse con ellos, a su vez, tenían que aprender a comprender lo que otros trataban de comunicarles. se anotará si realmente es todo el grupo o solo unos cuantos alumnos los que requieran de estrategias de juego para mejorar su socialización.

Se pretende que con las encuestas que se realizarán a los padres de familia, registrando estas en una libreta, sirva de apoyo para conocer un poco más la relación que existe entre padres e hijos de la sala de preescolar uno. Se refieren en el anexo 1 y 2.

Capítulo 2

2.1 Planteamiento del problema

Dentro de la sala de preescolar uno de la Estancia Infantil Atenco, los alumnos cuentan con tres años en general, (11 niños y 10 niñas), los alumnos manifestaron la falta de interés al escuchar las indicaciones por parte de la docente, como con sus pares, esto generaba que el grupo frecuentemente se dispersara hacia una zona donde ellos se sintieran seguros dentro de la sala.

A pesar de ser alumnos que han estado dentro de la estancia desde los cuatro meses de edad, se dedicaban a golpearse entre sí, no seguir indicaciones, no compartir materiales, etc. Observándolos diariamente, el grupo en general no sabía compartir, aún se encontraban en una comodidad individual totalmente, y si alguno de sus compañeros se acercaba a querer jugar con él o ella, éste reaccionaba en forma agresiva.

El juego en general, lo manejaban solitariamente y si alguien quería jugar con él o ella, de igual forma reaccionaban gritando, llorando o alejándose de ese lugar para ir a otro donde estuvieran solos, si se les creaba un ambiente de confort donde ellos desarrollaran su imaginación, lo aceptaban con agrado, pero si alguien se acercaba a jugar en esa zona, no lo toleraban y comenzaban un conflicto que terminaba en golpes o empujones, situación que, lejos de ayudar, proporcionaba un serio problema a resolver para mejorar su enseñanza.

Otra situación que se presentó fue que, al querer jugar juegos reglados con ellos (como pintar en equipo o formar una fila esperando turno para jugar), no toleraban siquiera, tomarse de las manos, ni escuchaban las indicaciones que se les daban para continuar con el juego.

Se realizaron algunos cambios en los juegos con los niños (as), observándose que los alumnos respondieron favorablemente ante alguna

situación que implicara jugar alguna actividad con movimientos variados, como “el juego del robot” mejorando su socialización, por lo que se tomó en cuenta que el juego se podría utilizar como herramienta lúdica para mejorar sus relaciones interpersonales para facilitar su socialización.

¿Cómo puedo favorecer la socialización a través del juego?

Las actividades se implementarán para que los juegos sean orientados hacia fines de integración social para así conseguir el máximo beneficio dentro de la sala de preescolar uno.

Objetivo General.

Implementar el juego como herramienta para fortalecer la socialización integral en los alumnos de preescolar uno de la Estancia Infantil Atenco con el fin de optimizar sus relaciones referentes a su socialización.

Objetivos Específicos.

1.- Observar a los alumnos dentro de la sala y anotar sus reacciones al proporcionarles materiales didácticos diversos.

2.- Proponer una serie de juegos con base al PEP (2011) dentro de la sala de preescolar uno que impliquen trabajar en equipo y ayudar al compañero para favorecer el acercamiento mutuo despertando su curiosidad mediante una “caja de sorpresas”, donde encuentren cosas de su interés como disfraces y una visita guiada a Reino animal etc.

3.- Realizar una evaluación de la aplicación de las estrategias de los diversos juegos implementados para mejorar la convivencia en el salón de preescolar 1 durante el ciclo escolar, valorando los juegos que se aplicaron, anotando los resultados en un diario de trabajo.

Reflexión del proyecto de intervención.

- 1.- ¿Qué pretendo lograr con mi proyecto de intervención?
- 2.- ¿Cómo voy a introducir el juego como estrategia para mejorar su socialización?
- 3.- ¿Cuándo comenzaré a implementar las primeras situaciones que me permitan efectuar con precisión las estrategias del juego?
- 4.- ¿Dónde se llevarán a cabo el diseño de situaciones para comenzar a trabajar con los pequeños?
- 5.- ¿Quién llevará a cabo el registro del resultado que arroje la aplicación del juego como herramienta para los alumnos?
- 6.- ¿Por qué el tema del juego como herramienta para resolver la problemática dentro del aula fue de interés?
- 7.- ¿Realmente el juego utilizado didácticamente servirá para solucionar la problemática que se presenta dentro del aula?
- 8.- ¿Hacia dónde se pretende realmente llegar con estas estrategias del juego para mejorar las relaciones entre los alumnos?
- 9.- ¿Cómo se evaluará el resultado?
- 10.- ¿Desde qué perspectiva se tomará en cuenta si efectivamente el juego funcionó como una herramienta para la socialización de los alumnos?

2.2 Definición y delimitación

El juego es un espacio del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra un grado de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. Propicia también el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas

Dentro del aula de preescolar uno, existen situaciones de las cuales es posible delimitar de acuerdo con el grado no participativo de los alumnos referente a las actividades pedagógicas que se intentaban aplicar dentro de la sala. En las actividades pedagógicas identifiqué que el juego hace que los alumnos (as) aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno. Por medio de las actividades que se implementarán, se espera que los juegos sean orientados hacia fines sociales para así conseguir el máximo beneficio en sus relaciones con sus pares.

En un inicio, los alumnos (as) solo se desenvolvían por la percepción inmediata de la situación, haciendo lo primero que se le venía a la mente, pero este tipo de acciones no tenía sus límites, sobre todo cuando había problemas, como empujarse entre sí, no comunicarse verbalmente, aislarse de sus compañeros.

A través del juego, los alumnos permitían formas de interacción que implicaban concentración, elaboración y verbalización interna para realizar actividades que se les solicitaba, apoyándome también del juego simbólico, observé que los alumnos hacían que un objeto representara algo distinto a lo que es (un bloque podía ser un coche, un palito de bandera una vara mágica que todo lo transformaba), dependiendo de lo que pensarán o dijera mientras jugaban con el objeto.

Estas acciones permitían que involucraran el lenguaje, la atención, la imaginación, que se concentraran por más tiempo en una actividad, que de repente, controlaran sus impulsos de querer molestar a algún compañero, despertaba su curiosidad al cuestionarlos sobre si les gustaría saber que traía en mi mano derecha o izquierda, o en alguna bolsa de mi bata, etc.

Cuando les ofrecí jugar en otro lado, fuera del salón y después de llegar todos a un acuerdo sobre dirigirnos al jardín, los alumnos entraron a un espacio distinto y esto permitió que cada uno, o por parejas, desarrollaran su imaginación y jugaran con lo que tenían a su alcance, como ramas tiradas, jugar a las carreritas. Con esta actividad, se observó que regulaban emociones, comenzaban a mejorar su lenguaje pues platicaban entre ellos sobre cómo mejorar su convivencia.

Mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas.

Con el desarrollo de las actividades que se implementarán durante cuatro días, se pretende que los alumnos (as) mejoren sus relaciones interpersonales y éstas den paso a un ambiente socialmente más sano que permita un mejor desarrollo de sus capacidades sociales a nivel escolar y fuera de ella.

Capítulo 3

3.1 Marco Teórico

Uno de los temas al que se puede enfrentar como educadoras, lo constituye la reflexión sobre el juego infantil, de modo que su comprensión ayude a desarrollar un trabajo en el aula de una manera mucho más efectiva. El juego infantil es una actividad mental y física, esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa.

Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable, jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto.

Por medio de la realización de este trabajo se pretende llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños dentro de la etapa de la infantil, conociendo acerca de cuáles son los aspectos (desarrollo, evolución, socialización, madurez, etc.) junto con la importancia que tiene el juego en la vida de los niños.

Tratándose, de igual forma, cómo debe ser la motivación que se emplee dentro de los juegos y cuál es la importancia de esta para que los juegos sean llevados a cabo de manera óptima por los niños.

Dentro del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica. El juego es uno de los comportamientos más naturales y frecuentes que se dan en la infancia. A través de los años, diversos estudios como trabajos de tesis y áreas como las ciencias sociales, la psicología ha centrado sus investigaciones en la observación y análisis de tan particular conducta, con el objeto de adquirir más información sobre las consecuencias evolutivas que el juego parece tener:

1. Mediante el juego el niño (a) amplía su conocimiento del mundo físico.

2. Se ejercita en el uso y la práctica de las relaciones sociales.
3. Desarrolla estrategias de cooperación y disputa de interacción- comunicación con sus iguales o con los adultos que se relacionan con él en situaciones de juego.

Como el juego constituye la ocupación principal del niño, se pretende que a través de éste puedan estimularse y adquirir mayor desarrollo en el área afectivo-social, además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

3.2 El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar

El juego temático de roles sociales es importante en la educación inicial porque posibilita el desarrollo de la actividad simbólica, voluntaria, reflexiva, comunicativa desplegada e imaginativa. Estas son formaciones psicológicas que garantizan el aprendizaje en la edad escolar. En este aporte se presenta una reflexión acerca de la necesidad de utilizar el juego temático de roles sociales en las aulas de preescolar,¹ por su efecto en la promoción de habilidades y en la prevención de dificultades del desarrollo y del aprendizaje. (Moreno 2014)

Además, esta actividad se considera relevante porque posibilita que los niños adquieran las herramientas necesarias para la vida y para actuar de manera activa en la sociedad. Asimismo, contribuye a lograr el bienestar de los preescolares y, por consiguiente, a mejorar el derecho a la educación de calidad en el marco del desarrollo humano y de la salud escolar.

3.3 Influencia del juego en la socialización de niños y niñas de educación infantil del Preescolar

La Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua UNAN-Managua, en pro de dar respuesta a esta demanda social, ha abierto la carrera de Pedagogía con mención en Educación Infantil, para la formación de profesionales con un perfil que responda a las necesidades de la niñez nicaragüense. Partiendo de esta realidad, FAREM Estelí se une a estos esfuerzos, donde cada año egresa profesionales de esta carrera, los cuales se integran en el mundo laboral, con competencias para desarrollar las instituciones educativas de las que son parte.

De cara a estos grandes desafíos, como profesionales de esta carrera, nos planteamos como objetivo, indagar acerca de la influencia del juego en el desarrollo de la socialización en niños y niñas de Educación Infantil en el Preescolar Christian Academy Tony Flauteo de la ciudad de Estelí, por considerarlo de suma importancia en el desarrollo integral de niños y niñas. En esta investigación se abordó como los niños y niñas pueden desarrollar la socialización mediante la oportunidad que se les brinda para jugar, en el entorno educativo, por ser el juego la actividad rectora, estableciendo relaciones con los niños y niñas, docentes y adulto.

3.3.1 Rincones y juego simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar

Estudio comparativo en las instituciones educativas: Ángel Polivio Chaves y Ecuatoriano Suizo, el trabajo por rincones es una propuesta que permite un trabajo creativo e innovador, consiste en crear espacios delimitados de la clase donde los niños y niñas, individualmente o en pequeños grupos, realizan simultáneamente diversas actividades de aprendizaje, en forma libre o dirigida. Por tanto, es una metodología aplicable en nuestro contexto, más aún si reconocemos que los niños y niñas aprenden a diferentes ritmos, puesto que tienen diversas características, en consecuencia, sus necesidades e intereses varían.

Esta investigación surge con el fin de diversificar el trabajo en el aula, y concretamente, en la incentivación del desarrollo social de los niños y niñas de preescolar, enfocado desde el trabajo con la metodología de rincones, ligada por completo al juego simbólico y su aporte en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Potenciando el trabajo en rincones la necesidad y los deseos de aprender de los niños y niñas, y de adquirir conocimientos nuevos.

A través de esta tesis, se podrá aportar con la investigación del manejo de rincones en el aula y sus beneficios, y, a su vez, compartirla con los docentes, que tendrán la posibilidad de ver en esta metodología otro tipo de enseñanza, muy diferente a la tradicional o convencional, en la que cada educando construye sus aprendizajes de manera creativa, partiendo siempre desde sus necesidades y el buscar las herramientas para satisfacerlas, utilizando el juego simbólico como base.

Dentro del grupo de preescolar uno las actividades que se realizan día a día tienen algunos inconvenientes debido a la falta de socialización de parte de los alumnos ya que como nos menciona Vygotsky (1924), asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz, con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura, igual que cuando interacciona con otras personas.

El problema principal que se presentó dentro de la sala fue que, al no socializar, como consecuencia, no seguían indicaciones, por lo que, mediante la observación y con la ayuda de un diario de campo, se tomó como respuesta favorable a su conducta, que, mediante juegos que permitieran utilizar su imaginación y, a su vez, que implicaran esperar turnos o hacer equipo con sus compañeros, mantenía despierto su interés por la actividad que la profesora realizara.

Lev Semyónovich Vigotsky (1924) establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio; para él, no hay barrera que

diferencie a los juegos pues la obtención de la satisfacción en el juego es lo que marca su socialización, ya que observa que todo juego con la situación ficticia es a la vez, juego con reglas, y todo juego con reglas es un juego con la situación ficticia.

En el juego se crean continuamente situaciones que hacen recobrar al niño por la línea de mayor resistencia y no son debidos a un impulso inmediato. Lo esencial del juego en la actuación de los deseos no se encuentra en los deseos individualizados y singulares, sino en los afectos generalizados.

El juego proporciona al niño una nueva forma de deseo, así, el respeto por la regla es fuente de placer, y esto, le proporciona una nueva forma de deseo, es decir, le enseña a relacionar los deseos con su YO ficticio, involucrándolo con su papel en el juego y con una regla.

3.4 El juego como estrategia de aprendizaje en el aula

El juego es reconocido por todos sin distinción de etnicidades, de credos ni de ideologías. Tuvo sus orígenes en Grecia. La idea helénica del juego aparece en la épica de Homero y de Hesíodo y se le concibió como una noción de poder físico, luego pasa a ser “paideia” como el inocente juego de niños. La investigación cuya teoría expresamos como artículo, es de tipo descriptivo (Ander-Egg, 1978) y de campo, realizado en las Universidades “María Electa Torres Perdomo”, de Puente Carache y “Miguel Enrique Villegas”, de El Jobo. Por este motivo el objetivo principal fue proponer estrategias donde el juego es el elemento principal, el estudio se desarrolló en el aula como una forma de proponer al juego como estrategia a través de las clases de aprendizaje.

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y

fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención, debiendo estar atento para entender las reglas y no fallar, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana.

En ese sentido, se desarrollaron las clases donde el juego sirvió de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inseparables dentro de la sala de clases.

Tras el juego, están los cambios de necesidades y los cambios de conciencia de carácter general, nuevas categorías de actitud ante la realidad. El niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar por la emotividad las categorías fundamentales de la realidad; cuando el niño desea, satisface; cuando piensa, actúa; la acción interior es inseparable de la exterior; la imaginación, el entendimiento y la voluntad, son procesos internos en acción-exterior.

Los niños cuando ponen en práctica sus ideas en el plano de la ficción comprenden su significado, el pensamiento se separa de las cosas, las reglas empiezan a estar determinadas por el pensamiento y no por las cosas. La importancia social del juego se debe a su función de entrenamiento del hombre en las fases tempranas de su desarrollo y a su papel colectivizado.

El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de

vida, es estimulante y favorecedor de cualidades morales en los niños y en las niñas como son la honradez, el dominio de sí mismo, la seguridad, concentrándose en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común, pero sobre todo el juego limpio, sin trampas ni tropiezos, inicia la solidaridad con los amigos, con el grupo en general.

El juego, visto de esta manera, sirve para canalizar las tensiones, llegando poco a poco a diferenciar qué cosa es juego y qué no lo es, el papel de la docente consiste en conseguir que el niño y la niña logre distinguir esta diferencia, si entiende este contraste, entonces es capaz de reconocer al juego como parte importante dentro de su trabajo y sólo así puede llegar a considerarse un ciudadano responsable con deberes y derechos en la sociedad a la cual pertenece.

Ya como actividad el juego se realiza dentro del aula, es tomado como sinónimo de trabajo (en realidad lo es), y trabajo, es ocuparse de una actividad, ejercicio, tarea, al cual se le debe aplicar una dosis de esfuerzo físico y mental para convertirlo en realidad, es decir, para ejecutarlo, no importa de qué capacidades tenga que valerse quien lo ejecuta.

Para el niño el juego es aquella recreación en la actividad por lo cual se separa de su esencia social propiamente humana, sus objetivos y normas de relación entre las personas, o sea, de los juegos debemos tomar su esencia y llevarlo a que el objetivo de este se cumpla como un fenómeno de la práctica social con un interés común.

Como bien lo dice Sarlé (2006, p.197), “el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en

la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje”.

Con lo que refiere entonces al considerar al juego como una estrategia didáctica es importante comprender, que “se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza” (Sarlé, 2006, p.197).

Por lo anterior, se quiere entonces hacer comprender que los docentes podrán diseñar nuevas secuencias lúdicas para algunos contenidos escolares, que estimulen nuevos conocimientos ligados con la experiencia y con la imaginación infantil. Además, aquí como bien lo dice Sarlé (2006, p.198) “construir una didáctica específica supone iniciar un proceso de reflexión conceptual sobre las prácticas cotidianas, así como descubrir que aspectos vale la pena rescatar y conceptualizar, cuales debe ser modificadas y por qué, y que nuevas interpretaciones deben nutrir el campo teórico de la didáctica”.

Ahora bien, también se espera que considerando estas nuevas estrategias didácticas, donde el juego haga parte de ellas, se comprenda que el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento.

Lo que deja ver, es que los docentes de la educación preescolar deberán entonces comprender, como pensando desde lo que los alumnos y las alumnas tienen, pueden generar experiencias aún más significativas para construir aprendizajes que fomenten el desarrollo integral de cada uno de ellos. “El docente asume un rol de mediador que se va construyendo a través de su participación consciente a lo largo de todo el proceso y no solo en los momentos iniciales o finales” (Sarlé, 2006, p.188).

Comprendiendo entonces, cómo el rol del docente influye dentro de la situación de juego, es además necesario entender que el juego y la enseñanza como bien se ha planteado desde el principio de este proyecto, son íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra.

Como se citó en Sarlé (2006, p.173), el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego.

3.5 Fundamentos teórico-pedagógicos de la propuesta

El juego en el Preescolar es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él, el niño va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto por lo que la docente, tiene una herramienta al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. En el área de Aprendizaje, el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

El juego está diseñado para facilitar a los niños experiencias lúdicas espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional.

El proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento se llama socialización. Se espera que los niños aprendan, por ejemplo, que las agresiones físicas, y el engaño son negativos, y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos. Algunas teorías sugieren que la socialización sólo se aprenda a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos.

Sin embargo, las teorías más recientes destacan el papel de las variables cognitivas y perceptivas, del pensamiento y el conocimiento, y sostienen que la madurez social exige la comprensión explícita o implícita de las reglas del comportamiento social aplicadas en las diferentes situaciones.

El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño. El señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, Se parte de la concepción que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

En el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes.

Vigotsky (1896 – 1934a), quien otorgó al juego, como instrumento y recurso sociocultural, 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*"

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" Vigotsky (1896 – 1934a)

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

Habría una primera fase, 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 sociocultural, 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.

Para Groos (1902 pp. 24), 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. Esta teoría de la anticipación funcional 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".

Groos (1902 pp. 24) 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).

En conclusión, 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 bebe cuando sea grande.

Teoría Piagetiana:

Para Jean Piaget (1945-1979 pp.96), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensoriomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (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).

En la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. Dentro de la etapa sensoriomotriz, del símbolo preconceptual, es que se hayan siempre centrados en un estado particular del objeto y en un punto de vista particular del sujeto: esto es, que prueban siempre, simultáneamente una asimilación individualista al sujeto y una acomodación al objeto. El pensamiento ya no se apega entonces a los estados particulares del

objeto, y ya no procede de un punto de vista particular del sujeto, si no que coordina todos los puntos de vista distintos.

De acuerdo con el párrafo anterior los alumnos se encuentran dentro de los juegos simbólicos donde los sujetos, son los objetos presentes que se convierte en un solo individuo o una clase de individuos distintos. El niño no maneja todavía las clases generales, por falta de distinción entre los "todos" y los "algunos". Al hablar de lo individual y lo general no distingue aun el concepto lógico. Siendo un esquema representativo, y que llega en particular, a evocar gran cantidad de objetos mediante elementos elegidos.

Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para Vigotsky, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor

de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje.

Vygotsky 1933-1982 p43) asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo.

El juego desde estas perspectivas teóricas puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget),

A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

De las tres Teorías referidas y planteadas, la de Vygotsky 1932-1979 pp133,134) es la que desarrolla el tema del juego, y cuyos criterios son los más utilizados en el ámbito educativo, ya que esta Teoría es la que condiciona el desarrollo, y establece que el juego facilita el paso de unas adquisiciones incipientes e inmaduras a otras afianzadas y permanentes.

La idea fundamental de su obra radica en que el desarrollo de los humanos únicamente puede ser explicado en términos de interacción social, siendo precisamente este el elemento fundamental para desarrollar actividades lúdicas, las cuales deben cumplir dos fines, el aprendizaje y el reforzamiento de las relaciones entre los alumnos y su entorno.

Vygotsky (1932-1979 pp133,134) señala que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que los niños encuentran en su medio ambiente y también indica que los niños en la última etapa de preescolar realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de

roles, por tanto, la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.

Autores como Silva (1995a) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda".

El juego en el niño preescolar se constituye como una herramienta básica para el desarrollo en general de ellos, pues es en la edad preescolar donde se presentan sucesos significativos que los ayudarán a su formación como personas adultas. Es una actividad propia del ser humano y se presenta en todo niño (a), aun cuando su contenido varíe debido a las influencias culturales y sociales que se ejercen dentro de su entorno.

El concepto del juego tiene variantes, es una actividad recreativa que permite al niño (a) divertirse libremente y a su vez, se puede ejercitar alguna capacidad, se considera como una gran potencialidad para el desarrollo y aprendizaje de este, es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras cognitivas y de comportamiento social.

Hall (1904 ppm 38, 39) nos menciona como el juego comienza desde el momento de la concepción dentro del vientre de la madre.

Con el juego el niño se desarrolla en sus diferentes etapas de evolución y se convierte en la forma de interactuar primero consigo mismo cuando son bebés, con su juego solitario, facilitándoles el desarrollo de sus capacidades de individualización. Es también un motor de desarrollo y placer espontáneo, se refiere a la expresión simultánea del individuo en la realización de sus diferentes etapas de crecimiento, mediante el juego se podría decir que el ser humano se desarrolla mejor física y emocionalmente.

Pugmire-Stoy (1996a) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. Menciona que el juego tiene un papel importante dentro de su desarrollo cognitivo, al relacionar el mundo real con la imaginación, siendo la principal función divertirse.

Durante el juego el niño inicia su trato con otros niños, ejercitando su lenguaje hablando y a veces, realizando alguna mímica, desarrollando y aprendiendo a dominar sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad; es un medio para adaptarse a su entorno tanto familiar como social. El niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

Dentro del juego puede suceder cualquier cosa; esto es, una vez abierto el escenario psicológico y el escenario real lo que sucede puede parecerse a cualquier otra actividad; se diferenciará de ella en que lo que se hace es “jugando”, esto es, con el presupuesto de que nadie debe ofenderse por lo que allí, lo cual no significa que el juego no sea una cosa importante para quien lo hace, sino que de sus acciones no deben esperarse consecuencias graves ni irreversibles.

3.6 El juego como herramienta

El juego tiene gran valor como instrumento de aprendizaje: Lo natural es aprender jugando. Los niños y niñas emplean el juego de forma innata y natural

para construir múltiples aprendizajes. Lo hacen de forma inconsciente, sin esfuerzo, divirtiéndose y disfrutando en la construcción de sus aprendizajes, es por lo tanto una de las herramientas de aprendizaje más poderosas, siendo la forma natural que tienen los pequeños para aprender.

Jerome Bruner (1976 pp 81), nos dice que el juego reduce, la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. En el fondo, el juego es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para el niño. Se trata, en suma, de una actividad que se justifica por sí misma. En consecuencia, es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo.

El juego se caracteriza por una conexión bastante débil entre los medios y los fines. No es que los niños no busquen una finalidad y no empleen medios para obtenerla en el juego, sino que a menudo cambian de objetivos cuando ya están actuando, para adaptarse a los nuevos medios o viceversa. Tampoco es que los niños actúan así solamente porque se les presentan obstáculos, sino por emoción y júbilo. El juego sirve como medio de exploración y también de invención.

Otra característica del juego según la cual los niños no se preocupan demasiado por los resultados, sino que modifican lo que están haciendo dejando libre paso a su fantasía. Si no pueden cambiar, los niños se aburren rápidamente con esa actividad. Si se observa a un niño amontonando bloques de madera, uno se quedará sorprendido de la diversidad y la riqueza de combinaciones que introduce en el juego, lo que brinda una oportunidad sin par de enriquecer la banalidad.

A pesar de su variedad, el juego rara vez es aleatorio o casual, sino más bien, por el contrario, parece como obedecer a un plan, es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo.

El juego es una actividad sumamente importante para el crecimiento, Jugar de una sensación muy particular de omnipotencia que puede ser atractiva y a veces incluso aterradora, los obstáculos parecen necesarios, porque de lo contrario el niño se aburriría muy pronto. En este sentido, podemos asimilar el juego a la resolución de problemas, pero en forma más agradable, es decir que, si no se considera que el juego sea fuente de diversión, no entenderemos realmente de qué se trata.

El juego son todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, puede ser utilizado como herramienta para trabajar con los niños; puede ser una de las maneras también de disfrutar el tiempo de ocio como un modo de entretenimiento, el ocio es un tiempo para pensar en actividades a las que se dedican como distracción los momentos de tiempo libre.

Para Karl Groos (1902 pp 70,71) el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta, 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.

Para él, el juego era un fenómeno general común tanto para humanos como para animales más evolucionados. Gross pensaba que “También los animales tienen una infancia para poder jugar”.

Otra de las aportaciones de Gross (1902 pp 70,71) es la función simbólica del juego sobre la base del preejercicio. La “función simbólica” se basa en que del preejercicio nacerá el símbolo al planear 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 puede cuidar bebés de verdad, pero actúa “como si” lo fuera con sus muñecos).

Una de las primeras y más precisas clasificaciones de los juegos es la establecida por Gross hace más de 100 años, que distingue varias categorías de juegos:

- Juegos de experimentación: instinto de destrucción sistemática de objetos.
- Juegos de locomoción: entiende los juegos que tiene por base única un cambio de lugar.
- Juegos cinemáticos: los juegos ejecutados con presa animada real o imaginaria y una presa imaginaria inanimada.
- Juegos de combate: mantener unas estructuras jerárquicas que existen en el grupo.
- Juegos arquitectónicos: las construcciones. Juego de adopción

Juegos imitativos y de curiosidad: observación en la cual te da curiosidad y terminas jugando.

Las teorías estudiadas en el juego del niño comienzan a partir de que el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Cada una de las teorías postuladas desde distintos marcos teóricos ofrece una visión diferente del juego y su valor en el desarrollo. Su generalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital que debe cumplir cada individuo. Al juego se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de la vida, popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada por quien la realiza.

Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus integrantes más jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad. Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos. En la

segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego.

Spencer (1855 p 415) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes (teoría del exceso de energía). Schiller como el juego sirven para la recreación (Teoría del recreo). Lázarus (1883a); por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan de otras actividades como el juego, que producen relajación (Teoría del descanso).

Para los biologicistas como Groos (1898, 1901) observa que el juego es como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer (Teoría de la práctica o del preejercicio).

Iniciado ya el siglo XX, nos encontramos, por ejemplo, con Hall (1904) que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar rápidamente la historia de la humanidad. Las características conductuales distintas de un grupo determinado y como estas van evolucionando para la supervivencia de este en un ambiente determinado lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie (filogénesis), (Teoría de la recapitulación).

La actividad lúdica pedagógica tiene funciones para que en la actualidad se realicen actividades día a día con acciones dentro del aula, es necesario planear estas acciones para llevar a un fin de enseñanza como lo menciona: “es una actividad coherentemente ordenada, en la cual un paso prepara la necesidad del siguiente y en el que cada uno de ellos se añade a lo que ya se ha hecho y lo trasciende de un modo acumulativo”. (Dewey).

Es así como las acciones del juego van de la mano con el aprendizaje del niño ya que el niño solo juega y aprende de todo lo que se encuentra a su alrededor, lo que toca, observa, pero también imita las acciones de los adultos, de tal forma que al imitar el solo va poniendo sus propias reglas de acuerdo a lo que quiere representar, pero dentro de la escuela su juego es de diversas formas, estas pueden ser juego libre o guiado, esto es para un mejor aprendizaje en un grupo social y dentro de su entorno socio-cultural y de acuerdo a sus diferentes etapas de desarrollo.

Los juegos tienen una gran importancia en el desarrollo del pensamiento, de este modo se ve reflejado en distintas investigaciones de diversos autores como: Piaget, Klein, Wallon, Vygotski. Estimula las capacidades del pensamiento y el aprendizaje, puesto que proporciona nuevas experiencias, permite la oportunidad de cometer aciertos y errores, ayuda a la solución de problemas y a descubrir los efectos de sus acciones.

Asimismo, ayuda al niño (a) a comprender su ambiente, y, según las actividades realizadas, a potenciar distintos aspectos de su desarrollo intelectual: lenguaje, abstracción y relaciones espaciales, la creatividad, la imaginación, un pensamiento menos concreto y más coordinado, atención, memoria, discriminación fantasía-realidad, entre otros muchos aspectos.

A través del juego, el niño puede experimentar, imaginar y construir nuevos objetos, por ejemplo, con sus propias ideas y con materiales a su alcance. Aproximadamente a partir de los dos años, y gracias a la mejora que supone la capacidad de desplazarse libremente, se darán dos avances cualitativamente muy significativos en el ámbito cognitivo: la aparición del juego simbólico y el dominio del lenguaje, (capacidad y necesidad para expresarse verbalmente con los demás), mediante ello los niños/as desarrollan su pensamiento y aprenden.

El bebé cuando nace depende totalmente de una persona adulta, ya que, necesita que le alimenten, le asean, le faciliten el descanso, pero sobre todo y como eje central alrededor del cual giran todas estas actividades, en dos palabras “necesita afecto”. El afecto es imprescindible para el desarrollo y el equilibrio

emocional de la persona durante toda su vida, pero en la etapa infantil la falta de afecto puede marcar de manera muy negativa la personalidad futura, llegando a convertirse en personas poco sociables, inseguras, agresivas e incluso incapaces de dar afecto.

No es sorprendente que sea en el ámbito de las actividades lúdicas donde se perfilen la mayor parte de relaciones y de contactos afectivos, por ejemplo, cuando un niño (a) juega y sonríe al adulto. El pequeño va asimilando de forma placentera estos continuos juegos, que le permiten atribuir cualidades, sentimientos y comportamientos a las personas y a los objetos que le rodean en su vida diaria. El juego es una actividad placentera que estimula la satisfacción, confianza y seguridad; aporta autoestima; permite expresarse libremente, etc.

El juego proporciona placer, alegría y satisfacción, permite descargar tensiones garantizando un sano equilibrio emocional y afectivo, siendo, por lo tanto, el perfecto escenario para que naturalmente, el niño exteriorice sus emociones. Hay juegos para el desarrollo de la auto superación y la autoestima, que despiertan afecto y cariño y permiten expresar sentimientos y emociones diferentes, como pueden ser: los juegos motores y los juegos de ensamblaje.

El juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización, ya que, facilita y amplía el encuentro con los otros y con el entorno, ayuda al niño (a) a conocerse a sí mismo y a las personas que le rodean, especialmente importante durante la infancia, pues es en esta etapa es cuando se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización, pues a partir del contacto con otros niños (as), el niño (a) aprende a relacionarse con los demás, resolviendo los problemas que se le presentan y refuerzan además la capacidad de ponerse en el lugar del otro (empatía).

Los juegos simbólicos, de reglas y cooperativos tienen cualidades que los hacen importantes en el proceso de socialización infantil.

- Los juegos simbólicos: fundamentales para comprender y asimilar el entorno que los rodea, además estimulan la cooperación y comunicación con iguales, el desarrollo moral, facilita el autoconocimiento y ayuda en los procesos de adaptación socioemocional.
- Los juegos de reglas: fundamentales como elementos socializadores, puesto que enseñan al niño a ganar y a perder, a respetar turnos y normas, y a considerar las opiniones y acciones de los compañeros de juego y también facilitan el ejercicio de la responsabilidad, el control de la agresividad y son aprendizajes de estrategias de la interacción social.
- Los juegos cooperativos: promueven la comunicación, mejoran la aceptación de uno mismo y de los demás, incrementan conductas de cooperar, ayudar y compartir, disminuyen las conductas agresivas y negativas, entre otros aspectos.

3.7 El ámbito social del desarrollo del juego

El juego es uno de los actos sociales y socializadores por excelencia (Vygotski). Es una importante actividad que favorece la relación, cooperación, el respeto y la comunicación entre los adultos y los niños(as), y entre los niños(as), por este motivo, desarrollar la importancia de este en la etapa de los más pequeños es fundamental.

La socializar es el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad. El niño (a), mediante los juegos, se comunica, espera el momento en que son cubiertas sus necesidades y sonrío satisfecho (a) si éstas han sido de su agrado o muestra su peor cara incluso el llanto, si no han sido satisfechas como él (ella) requería.

El adulto por su parte refuerza y ajusta las respuestas del niño (a) mediante sus acciones. En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado de los otros (as).

Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad de juego, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario, y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco.

En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes.

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

El proceso de desarrollo social que se da a lo largo de toda la vida del individuo se manifiesta en dos planos:

- Plano Individual: va formando su personalidad y concepto de sí mismo a través del contacto con los demás.
- Plano Colectivo: va tejiendo una red de relaciones personales que le ayudarán a una plena adaptación e integración social. Las relaciones sociales que establecen los niños (as) son sus iguales en el momento del juego, viene determinado por la etapa de su proceso de desarrollo, así es conveniente establecer una base con las

características propias de cada tramo de edad para comprender las relaciones y actividades que surgen entre ellos.

Durante uno a dos años la actividad lúdica es todavía esencialmente solitaria, y el interés por los otros niños(as) está motivado por la curiosidad que despiertan en él, junto a sentimientos de rivalidad ante la consecución de la atención y del amor adulto. A partir de los dos años el niño comienza a ampliar sus contactos sociales, en este momento la docente tendrá muy claro que el juego servirá de instrumento para introducirlo en el mundo de la socialización.

En preescolar el egocentrismo le impide al niño y niña comprender al grupo como unidad superior a la suya, lo cual dificulta una verdadera integración grupal. Su relación con los demás es de individualidades en paralelo. No cooperan, y es por ello por lo que en el juego cada uno juega para sí, nunca para un equipo. No suelen respetarse demasiado las reglas, y todos quieren ganar.

A pesar de todo en este periodo, se da un comienzo de respeto de las normas y reglas de funcionamiento del grupo, aunque en general no se someten a ellas estrictamente. Aparece también una mejora en las conductas con autonomía (lavarse o comer), como resultado de los aprendizajes recibidos y de la presión del grupo de pares en el que se desenvuelven. Como se desprende de los estudios de Piaget (1959 p.77), en este campo laboral es todavía heterónoma, no existe conciencia clara del deber, y las normas las recibe mágicamente de los adultos.

Desde el momento del nacimiento, incluso antes, el bebé va a ser objeto de múltiples acciones sociales que constituyen la base de sus primeras relaciones que en un principio se establecen con las personas más próximas al niño(a), pero progresivamente se va ampliando el círculo de relaciones y comienzan las interacciones con otros niños(as), pero no sin conflictos.

Estos son, sin embargo, necesarios porque suponen un estímulo para el desarrollo cognitivo, social y moral del niño(a). Encuentro con los iguales: hasta los tres años, podemos decir que no es literalmente sociable, ya que su actividad y

conversación son solitarias, aún en el caso de que esté con otros niños(as), no se produce una interacción con el grupo.

No existe una verdadera socialización puesto que aún no existe una clara conciencia de sí mismo, el descubrimiento de su “Yo”, comprobar que existen otros como él, pero desconocidos, le provocará una actitud de defensa hacia lo suyo; en cuanto a lo que percibe como conocidos intentará hacer de ellos una prolongación de sí mismo.

El grupo de iguales le aporta al niño(a), una preparación para adaptarse y relacionarse con los demás según las mismas estrategias que regían en la vida adulta. Desde el punto de vista afectivo, el grupo es un importante campo de experimentación para la valoración personal.

El juego en el proceso de socialización es una forma adecuada ya que, compartiendo los juegos, el niño realiza un aprendizaje social: aprender a relacionarse con los demás, a guardar su turno de intervención y el momento de satisfacer sus deseos, a compartir otros puntos de vista, a cooperar en la realización de tareas. Es decir, aprender a superar su egocentrismo. Todo esto va a contribuir a establecer sus primeros vínculos de amistad.

También influye el estilo educativo, las actitudes; además, el desarrollo social puede ir encaminado a ser un individuo conciliador o competitivo. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar; cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

El juego permite al niño(a) adaptarse al contexto social que le rodea, conocer y comprender el mundo en el que vive. Por consiguiente, el juego es una

adecuada forma de socialización y sobre todo muy importante en la etapa de Educación Preescolar.

La labor de la docente dentro del aula tiene que ser asertivo para la realización de las planeaciones para que todos los integrantes del grupo participen y obtengan un aprendizaje con la realización de cada una de las actividades que se planteen, éstas actividades tienen que ser divertidas, con diversas acciones y recursos de diferentes materiales, los proyectos pueden realizarse con el fin de enfrentar un desafío o de solucionar un problema, dentro de una situación específica, siempre con el planteamiento del juego.

Capítulo 4

4.1 Diseño de la propuesta de intervención

En el grado preescolar, el juego es la actividad fundamental ya que por sus características existen las condiciones más propicias para que se produzca el desarrollo; contribuye de manera significativa a este, por lo que responde a una necesidad básica en ese momento evolutivo sin olvidar que existen otros tipos de actividades que pueden tener también una influencia decisiva en esta etapa específica del desarrollo.

Por lo tanto, el juego como actividad fundamental en la edad preescolar, constituye un medio para el logro de los objetivos de socialización, razones por las que el grupo de preescolar uno de la Estancia Infantil Atenco se verá favorecido con actividades lúdicas que permitan no solo satisfacer las necesidades de actividades dirigidas para alegrarlos o entretenerlos, sino, para utilizarla como vía fundamental de influencia educativa, para la estimulación a su desarrollo integral con sus pares por vía institucional.

Se pretende que, mediante las actividades presentadas a los alumnos y alumnas, se logre una mejora en cuanto a sus relaciones interpersonales, así como con ayuda de una entrevista formal dirigida a los padres de familia a cerca de como juegan ellos con sus hijos en casa y con la ayuda de la observación y un diario de campo, donde se registrarán las evoluciones de los alumnos día a día.

Se consideró en este proyecto de intervención, dar cuenta que el juego como estrategia lúdica persigue fines sociales, que de una u otra forma fomentaran y desarrollaran en los alumnos y alumnas, de preescolar, aprendizajes derivados de situaciones de juego, que favorecerán su adaptación.

4.2 Implementación, seguimiento y evaluación de la propuesta de intervención

Con la implementación de las actividades que a continuación se presentan, se pretenden generar acciones transformadoras desde el aula y la escuela, al reconocer que el juego puede desarrollarse mejor si se logra intensificar la toma de conciencia del niño sobre sí mismo y la sensibilidad hacia su propio ambiente.

Para esto, se propiciará un ambiente favorable, significativo y especialmente llamativo para los alumnos y alumnas de la sala de preescolar uno de la estancia infantil Atenco, ya que el medio en que se mueva; su ambiente familiar, los factores culturales, sus condiciones de vida influyen en el desarrollo integral, y por consiguiente, será un factor importante en el desarrollo de su personalidad, de su inteligencia, de las actitudes, valores y competencias que le permitirán un mejor desempeño desde cualquier ámbito de formación.

Planeación de preescolar I

Docente	Graciela Erasto García
Centro de Trabajo	Estancia Infantil Atenco
Estrategia de aprendizaje	<p>El juego como herramienta se centrará en el pensamiento, el lenguaje, la memoria y el juego dirigido. Estos juegos tienen un fin social y su objetivo es el de comprender sus relaciones interpersonales y mejoren su comunicación.</p> <p>El juego es un factor básico de desarrollo, mediante el cual se adquieren habilidades específicas y conocimientos concretos. Se pretende que los niños se interesen por los nuevos aprendizajes sociales y a</p>

	través de actividades lúdicas con sus pares ayuden a una mejor integración.
Modalidad	Proyecto

Título: La caja de sorpresas.

El propósito de esta actividad fue que los alumnos comenzaran a interesarse por las actividades a realizar a partir de los saberes previos sobre lo que pudiera ser una caja de sorpresas, así como lo que se pudiera encontrar dentro de ella.

Campo formativo: Desarrollo Personal y Social.

Aspecto: Relaciones Interpersonales.

Competencia: Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía.

Propósito Pedagógico: Aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

Aprendizajes Esperados: Habla sobre experiencias que pueden compartirse, y propician la escucha, el intercambio y la identificación entre pares.

Muestra disposición al interactuar con niños y niñas con distintas características e intereses, al realizar actividades diversas. Apoya y da sugerencias a otros.

Acepta gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto, y las pone en práctica.

Tiempo aproximado: cuatro días.

Materiales por utilizar: pintura dactilar, un tren de periódico, disfraces de diversos personajes, paseo con alumnos y padres de familia a reino animal.

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>-Plática con los alumnos y alumnas para recabar la información sobre si les agradaría conocer más acerca de lo que es una caja de sorpresas.</p> <p>-Investigación por parte de los padres de familia acerca de la caja de sorpresas.</p> <p>- Lluvia de ideas sobre lo que se puede encontrar dentro de este tipo de cajas.</p>	<p>-Cada equipo pasará a observar lo que se encuentra dentro de la caja, describiendo la función que se le puede dar al objeto.</p> <p>- Día a día, se cambiarán los materiales dentro de la caja, así como los equipos también serán diferentes.</p> <p>- Con los diversos materiales que se encuentren dentro de la caja, se realizarán las actividades lúdicas durante la hora pedagógica.</p>	<p>- Sentados en círculo, cada alumno pasará con su disfraz puesto al centro de éste y describirá su personaje.</p> <p>-Se realizará un paseo a Reino Animal, donde se cuestionará a los padres de familia a cerca de los cambios o no de sus hijos en casa y durante el paseo.</p>

Instrumento Pedagógico: se utilizará la observación como principal instrumento de evaluación, del cual, debe salir el resultado de las actividades que se presentarán durante la implementación de la planeación con los alumnos de la sala de preescolar uno de la estancia infantil Atenco, estas observaciones se verán plasmadas en un diario de campo para no olvidar detalles que se pudieran

pasar desapercibidos debido a otros pormenores que se pudieran presentar, así como una lista de cotejo, Anexo 2 como instrumento para llevar un registro de la evolución de los alumnos día a día y en general si se observó un impacto favorable o no, con estas actividades .

Proyecto: La Caja de sorpresas

Actividad: 1	Día: lunes	Fecha: 25 de abril 2016.
--------------	------------	--------------------------

Tema:	“Conociendo la caja de sorpresas”.
Instrumento:	observación, diario de campo.

Reunidos en círculo, se realizarán diversas preguntas sobre el conocimiento que tienen acerca de lo que es una caja de sorpresas.

Se les dará una breve explicación sobre ésta y a continuación se presentará la caja que servirá para el desarrollo de las actividades a realizar.

Se les solicitará que formen equipos y los enumeraremos.

El equipo que ellos decidan será el que pasará a destapar la caja y mostrará su contenido.

Se les cuestionará sobre lo que se puede hacer con lo que descubrieron escuchando atentamente lo que expliquen.

La decisión que se tome será la de la mayoría y se realizará la actividad.

El grupo decidió que los integrantes del equipo del día repartirían una paleta a cada compañero (a).

El equipo del día explicará al grupo en general que deberán esperar turno para recibir su paleta.

Todos pasarían siguiendo la misma temática.

Evaluación del día:

Mediante la observación durante la actividad, me percaté que, sólo al inicio de la presentación de la caja, los alumnos y alumnas mostraron interés al verla, al parecer, la mayoría se sorprendió, pero cinco alumnos fueron los que no mostraron interés ni respeto para su turno, de la emoción, estos querían tomar su paleta al mismo tiempo, no dando lugar a que el equipo que debía compartir, lo hiciera.

Al término de la actividad, todos estos acontecimientos que se presentaron se plasmaron en un diario de campo, para no olvidar detalles de lo ocurrido ese día.

Materiales: hojas de investigación por parte de los alumnos y docente sobre la caja de sorpresas, una caja grande que contenga materiales a utilizar ese día.



Figura 1. Conociendo la caja de sorpresas.

En la figura uno se puede observar que el equipo asignado ese día, mostró interés por descubrir lo que se encontraba debajo de la tela y dentro de la caja,

así como al mismo tiempo que se les dio la indicación, todos jalaron al mismo tiempo la tela, haciendo equipo.

Actividad: 2	Día: martes	Fecha: 26 de abril 2016.
--------------	-------------	--------------------------

Tema:	“Seremos pintores de trenes”.
Instrumento:	observación, diario de campo.

Sentados en semicírculo, platicaremos sobre lo que piensan que se pueda encontrar el día de hoy dentro de la caja, se registraran sus opiniones en una libreta.

A continuación, el equipo que decidieron ellos para destapar la caja, se acercará y, posteriormente, explicarán al grupo lo que observan.

Encontrarán un tren hecho con periódico y se les cuestionará sobre lo que se haría con él.

La mayoría dijo que pintarlo sería una buena opción, así que se les proporcionó pinceles y pintura de colores diversos, se les explicó que por equipos y esperando su turno, lo pintarían.

Al finalizar la actividad se sentarán y se les cuestionará sobre lo que les gustó o no de lo visto ese día

Evaluación del día:

Con esta actividad, los alumnos (as), comenzaron a seguir a seguir indicaciones y a trabajar en equipos. Con ayuda de la información que se logró obtener mediante la observación y las anotaciones que se plasmaron en el diario de campo, los alumnos y alumnas prestaron atención a las indicaciones dadas, aun cuando 10 siguen sin respetar turnos, 11 ya lo hicieron, y al cuestionarlos sobre su sentir de jugar con reglas, 10 respondieron que se jugaba mejor. Se observó que su lenguaje es un poco más fluido, a pesar de que cinco no expresan lo que sienten, si muestran interés para cuando algún compañero participa.



Figura 2. Descubriendo una nueva sorpresa.

En la figura dos, se observa que el equipo del día se mostró colaborativo al momento de conseguir el tren de papel.



Figura 3. Jugando a ser pintores.

En esta figura se observa que los alumnos están organizados para que, esperando turno, pinten una parte del tren.

Actividad: 3	Día: miércoles	Fecha: 27 de abril 2016.
--------------	----------------	--------------------------

Tema:	“Jugando a ser un personaje”
Instrumento:	observación, diario de campo.

El equipo asignado pasa a destapar la caja donde encontraron disfraces diversos, que algunos reconocieron como propios, se le asigna uno a cada alumno (a) y se les pidió que se lo pusieran.

Posteriormente, cada uno pasará frente al grupo y explicará su función.

Cada personaje realizará algún movimiento o va a ejecutar su puesto.

Jugarán libremente con cada personaje.

Preguntaré qué les gustó o no de la actividad realizada.

Evaluación del día:

El objetivo se logró, hicieron grupos y platicaban entre sí de lo que era su personaje antes de comenzar, al iniciar la actividad, 15 de los alumnos lograron esperar turnos para platicar sobre la función del personaje, tres mostraron ayuda a dos compañeros que no lograban colocarse el disfraz, y éstos, a su vez, permitieron que se les brindara ayuda, solamente uno continuó con su actitud negativa y se apartó del grupo para observarlos de lejos, por lo que se le hizo la invitación de integrarse, pero se negó, por lo que el grupo, ya no lo tomó en cuenta para la actividad.



Figuras 4 y 5. Jugando a ser un personaje.

Aquí se puede observar que los alumnos escuchan atentamente la descripción del personaje que se asignaron así mismos, así como también, se colocaron el disfraz solos o con ayuda de algún compañero.

Actividad: 4	Día: jueves	Fecha: 28 de abril 2016.
--------------	-------------	--------------------------

Tema:	culminando nuestro proyecto: visita a Reino Animal.
Instrumento:	observación, diario de campo.

Convivirán dentro del paseo con sus papás y compañeros, alimentarán a los animales que se les indique.

Se realizará una pequeña reunión al llegar con los padres de familia explicando la actividad a seguir con sus pequeños.

Al finalizar el recorrido, cuestionaremos a estos sobre lo que piensan que aprendieron sus pequeños a cerca del paseo.

Evaluación del día:

El paseo como festejo del día del niño, se vio favorecido en relación con los padres de familia, pues al preguntar, respondieron que han observado un mejor comportamiento de sus hijos en sus respectivos hogares, ya no pelean entre compañeros, (durante la visita), incluso observaron que unos cuantos, pedían las cosas por favor, así como sus emociones ya las controlaban un poco más.



Figura 6. Visita a Reino animal.

4.3 Resultados y Evaluación

Definir una estrategia de evaluación y seleccionar entre una variedad de instrumentos es un trabajo que requiere considerar diferentes elementos, entre ellos, la congruencia con los aprendizajes esperados establecidos en la planeación, la pertinencia con el momento de evaluación en que serán aplicados, la medición de diferentes aspectos acerca de los progresos y apoyos en el aprendizaje de los alumnos, así como de la práctica docente.

La teoría de Vygotsky se demostró dentro del aula, pues se favoreció la interacción social entre los alumnos y la docente. Los alumnos, mostraron que platicar con sus compañeros era una forma más sencilla de socializar y expresar aquello que aprendían mediante el juego que se propiciaba entre ellos mismos, dónde se animaban a los compañeros que no se querían involucrar.

Con base a los resultados obtenidos después de la implementación del proyecto, se puede decir que las actividades antes mencionadas, tuvieron un impacto favorable dentro de la sala del grupo de preescolar uno, favorable porque sus relaciones de socialización observaron una mejora dentro del grupo en general.

Vygotsky creía que el pensamiento y el lenguaje se aproximaban en conceptos útiles que ayudan al razonamiento, que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

Establecieron relaciones positivas con sus pares que se basaron en el entendimiento, la aceptación y la empatía, aprendieron (la mayoría), a regular sus emociones, a trabajar en equipo, resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que, si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente.

Lograron expresarse con claridad de acuerdo con su edad y hablaron sobre experiencias que pueden compartirse, por lo que se propició la escucha, el intercambio y la identificación entre ellos. Mostraron disposición al interactuar con niños y niñas del salón, al realizar actividades diversas.

Vigotsky expresó la idea de que para comprender las acciones realizadas por un individuo se hace necesario, primero, comprender las relaciones sociales en que ese individuo se desenvuelve lo que da por hecho la necesidad de conocer el contexto social cotidiano donde el sujeto se apropia del conocimiento ya que éste está determinado por su propia historia personal y social, es decir, por su interacción como sujeto social.

Esta actividad sirvió para conocer la relación que existe entre sus pares y su entorno social, se logró observar que comentaban entre ellos lo que sucedía a través del recorrido del paseo como características de los animales, su hábitat, su alimentación y la relación favorable que se dio entre ellos.

Conclusiones

Se evidencia que las docentes no siempre otorgan mayor importancia al juego como un instrumento que favorece la convivencia de los niños, esto, teniendo en cuenta que mencionan otro tipo de estrategias como diálogo con familias y niños, actividades de expresión plástica y literaria. Por tal motivo, resulta indispensable promover desde el área administrativa acciones que conlleven a transformar estas perspectivas con respecto al tema abordado en esta propuesta pedagógica.

En los instrumentos aplicados a padres y madres de familia, se puede evidenciar que la mayoría de ellos manifiesta tener pautas y normas claras en el hogar, esto, respecto al proceso de crianza de sus hijos, principalmente, lo cual no se hace evidente en las acciones cotidianas de los niños y sus familias. Por otro lado, en el tema de corresponsabilidad con los procesos de la estancia Infantil, algunos no tienen claridad sobre éstos, a pesar de las múltiples invitaciones que se les realiza para la divulgación de estos a través de asambleas y talleres. De igual modo, todos al firmar la inscripción de sus hijos, leen los compromisos que adquieren con la institución.

Este proyecto de intervención aporta a nuestro quehacer pedagógico herramientas de trabajo que permiten fortalecer múltiples procesos en el ciclo de vida de los niños, algunos de ellos son el fortalecimiento de sus procesos de socialización con adultos y pares, desarrollo del lenguaje a través de la interiorización de instrucciones y reglas que conllevan los diversos juegos, motricidad gruesa, a través de la coordinación de movimientos, la expresión artística en la medida en que pueden expresarse de manera espontánea según las actividades y juegos que se les sugiere y desde luego, la adquisición de nuevos conocimientos por medio de experiencias lúdicas.

Puede afirmarse que el juego además de contribuir al fortalecimiento de la convivencia entre pares favorece de manera significativa las habilidades comunicativas. Esto en la medida en que, a través de experiencias de juego como

las rondas infantiles y las competencias, los niños tienen la posibilidad de expresar sus intereses, inquietudes y necesidades. De igual manera, los juegos que requieren de canciones o seguimiento de instrucciones facilitan la adquisición de nuevo vocabulario y fluidez verbal.

Con el desarrollo de este proyecto de intervención, ha sido posible ratificar los supuestos que se tenían en torno al juego a través de la investigación que se revisó, esto contribuyó de manera significativa a la articulación del presente proyecto de intervención, el cual se espera sea retomada y ejecutada posteriormente.

Al recibir el grupo de preescolar uno de la estancia infantil Atenco, observe que las necesidades del grupo eran muchas en cuanto a su socialización por esto concluyo que las actividades implementadas en el proyecto que se diseñaron para la mejora en el grupo valieron para inducir a los alumnos hacia nuevas expectativas de su incorporación al contexto social, cultural del entorno en el que se desarrolla.

Recomendaciones

Desde nuestro rol como docentes, es importante señalar que el presente proyecto de intervención me ha permitido tener una nueva visión respecto a la importancia de nuestro papel como profesionales en el campo educativo, en la medida en que he fortalecido habilidades para la gestión de recursos y espacios que posibilitan la innovación en el desarrollo de las actividades pedagógicas.

Por el ritmo mismo de la vida, cada vez es más importante poder ponerse en el lugar del otro, trabajar de manera conectada y ensamblada, ser creativos, aprender a auto liderarse para mejorar como seres humanos, crear entornos motivantes, entornos con confianza para que las ideas fluyan y se conecten.

Pero hay algo muy importante, para ello es fundamental salir del ego individualista como docentes y como personas, ya que cada vez nos vamos a necesitar más como seres humanos dentro y fuera del ámbito laboral y familiar.

Podemos preguntarnos si somos plenamente conscientes del potencial que tienen nuestros alumnos, si sienten los alumnos pasión en las clases, en las aulas, si se sienten entusiasmados, si son creativos. Enseñémosles a tener objetivos altos, alentemos sus sueños, que siempre pueden dar más de lo que dan.

No hay nada más estimulante que sientan apoyo, protección y reconocimiento de parte de sus profesores. Necesitan nuestra confianza; la construcción día a día de un vínculo entre profesor y alumno de confianza. Los alumnos, no nos olvidemos que responden del mismo modo en que se les trata.

Promover la motivación de los alumnos es la clave, hay una única fórmula para que los alumnos se sientan motivados, y es transmitiendo pasión y amor en lo que se enseña.

Cuando en las aulas creamos estados positivos empezamos asociar en el cerebro de los alumnos el aprendizaje con el placer, efecto que les va a durar toda la vida.

Tenemos que invitar a los alumnos a ser optimistas, enseñarles a formar parte de ámbitos de cooperación, de reconocimiento, motivarlos para que disfruten del aprendizaje, para que encuentren su mejor versión, su Yo excelente; si los motivamos en el día a día seguramente encontrarán esa excelente versión de sí mismos. Hoy sabemos que una simple expresión facial, una sonrisa, una mirada, genera cambios fisiológicos en nosotros mismos y en el otro, comencemos a usar estos recursos.

El papel de la profesora debe ser crear en los alumnos curiosidad y atención por los conocimientos que les propongamos, confiando en sus posibilidades. Ocurre muy a menudo que lo que se aborda en las aulas son los síntomas, el mal comportamiento, la pasividad, y no las causas. Cuando un docente ama lo que hace, lo que el alumno aprende es el espacio emocional del profesor.

Enseñar no es instruir, no es entregar datos, es proporcionar un ámbito experiencial inspirando a cada uno y a todo el grupo.

No podemos separar los procesos emocionales de los cognitivos, todo lo que nos conduce a la adquisición de conocimiento como la curiosidad, la atención, la memoria o la toma de decisiones requiere de emoción.

Somos uno, mente, cuerpo, alma, emociones, espíritu, sueños, ansiedades, frustraciones, deseos, conocimientos, debemos educar para ayudar a los niños a ser adultos íntegros.

Desde que nacemos somos seres emocionales y sociales todo el tiempo, tenemos que alentar la cooperación, la empatía, el altruismo, estos cambios los vamos a poder después medir o ver en los comportamientos y en las conductas.

Alentarlos en su capacidad de curiosidad, creatividad, flexibilidad, espontaneidad y, seguramente, de esta manera vamos a construir la sociedad del mañana creando estos entornos entre todos, día a día.

Reflexión como docente

El trabajo dentro de la estancia me permite relacionarme de manera diferente, ya que se manejan cuatro grados en etapas distintas de los niños y cada una de mis compañeras tienen diferentes formas de pensar, hablar, de brindar el aprendizaje a sus alumnos, La práctica educativa de las docentes es una actividad dinámica, reflexiva, que comprende los acontecimientos ocurridos en la interacción entre docentes y alumnos.

Esto me permitió aprender de ellas, de sus capacidades ya que el ser docente y estar dentro de la práctica, no se limita al concepto de docencia, es decir, a los procesos educativos que tienen lugar dentro del salón de clases, incluye la intervención pedagógica ocurrida antes y después de los procesos interactivos en el aula.

Se necesita manejar todas las áreas de desarrollo de los alumnos y alumnas, ser una persona organizada y reflexiva para efectuar un mejor trabajo con mis alumnos (as), además de ser indispensable saber deliberar diariamente sobre mis acciones de realizar un trabajo para llevar un proceso de sistematización que debo usar constantemente para darme cuenta de lo que sucede en el aula y para autoevaluar mi desempeño.

Con la finalidad de hallar áreas de oportunidad que se puedan mejorar con una intervención oportuna por parte de mí misma, mediante:

- La detección de situaciones problemáticas las cuales repercuten en el desarrollo de competencias en mis alumnos.
- En el logro de los propósitos planteados en el desarrollo de un contenido y en mi desarrollo profesional.

Nuestra forma de ser en clase enseña mucho más de lo que puede enseñar lo que digamos. Apuntemos a una educación para evolucionar, para que las

personas sean lo que sueñen ser, de esta manera estaremos contribuyendo a una sociedad mejor, más noble, más sana, más creativa.

Una educación no solo para que vaya bien en los exámenes, sino una educación para aprender a pensar, para la conciencia, para saber vivir en comunidad, para ayudar, para lograr objetivos, metas y sueños. La persona no solo es razón, es además emoción e intuición.

Para que una persona esté sana es necesario el equilibrio de estos tres cerebros, en una sociedad misma es necesario el equilibrio de estos tres pilares. La educación tiene que tener en cuenta la razón, la emoción y la intuición.

Durante tantas crisis se ha pasado por alto la célula que es la más importante de todas: las personas. Se ha pasado por alto el cambio de las personas y para que este cambio sea posible la semilla hay que sembrarla en la escuela.

La base de la sociedad y del crecimiento sabemos que es la educación y las organizaciones. Las escuelas representan grandes esperanzas porque están formando a las personas del mañana, que son quienes pueden construir una sociedad más empática, cooperativa, creativa, innovadora.

La reflexión sobre la práctica docente dentro de mi aula es una estrategia que me permite analizar y comprender situaciones referentes al proceso de enseñanza, mediante esta práctica se pueden detectar situaciones en las cuales puede contribuir e intervenir de manera oportuna para solucionar y mejorar las enseñanzas.

En las diferentes situaciones en las que me encuentro diariamente como cuando se pegan o hacen rabieta, tengo que tomar decisiones como leer un cuento, inculcarles valores sobre las acciones que se tienen que realizar en las diferentes situaciones que se presenten como explicarles cómo se utiliza un libro, para que sirve, si se tiene que iluminar o solo leer, el ser reflexivo no solo es pensar sino aprender a manejar las diferentes situaciones y acciones para dar

solución a sus acciones específicas de disfunción en el aula para que los niños se encuentren dentro de las mejores alternativas de aprendizaje.

Para la ejecución de mi práctica docente se necesita:

- El pensamiento didáctico de la profesora y la planificación de la enseñanza.
- La interacción educativa dentro del aula.
- La reflexión sobre los resultados alcanzados.

La relación entre estas tres dimensiones es interdependiente, es decir, cada una de ellas afecta y es afectada por las otras, por lo cual resulta indispensable abordarlas de manera integrada. La propuesta aquí desarrollada considera que los programas de mejoramiento del trabajo docente deben abordarse a partir de la evaluación de la práctica educativa, para después abordar la formación docente.

Necesito reconsiderar la importancia acerca del término práctica reflexiva, y para ello es preciso hacer una diferencia entre lo que es pensar y reflexionar; y se concluye que el ser humano piensa constantemente y no por ello es un practicante reflexivo, sino que la reflexión va más allá considerando cierto distanciamiento para replantear, nueva y detenidamente mi práctica como docente.

Otro aspecto que mejorar es que, las actividades que se planteen dentro del aula deberán de ser elaboradas a partir del interés de los alumnos, generando un ambiente que sea significativo para los mismos, que realmente cause impacto para que ellos generen un mayor aprendizaje y logren desenvolverse mejor y prepararse para el grado inmediato.

Referencias

- Academica, M. (2009). Proceso de socialización en la etapa precolar . *Memoria académica*, 23-58.
- Chateau, J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles* . Buenos Aires : Kapeluz.
- Elkonin, D. (1985). *Psicología del juego*. Madrid: Visor.
- Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Seco Olea.
- Gravié, R. F. (2007). Una visión de conjunto a una de las alternativas educativas más impactante de los últimos años: El aprendizaje cooperativo. *Scielo* , 52-60.
- Linguído, M. Z. (1981). Revista de Psicología . *Proceso de socialización en la etapa preescolar* , 26-31.
- M.Garaigordobil, L. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad* . España : Desclée de Brouwer.
- (1904). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. España : Desclée de Brouwer.
- (1883). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad* . España : Desclée de Brouwer.
- (1855). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. España : Desclée de Brouwer.
- (1937). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad* . España : Desclée de Brouwer.
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México : Fondo de cultura económica .
- SEP, S. d. (2011). *Programa de estudio guía de la educadora educación básica preescolar* . México : comisión nacional de libros gratuitos .
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza* . Buenos Aires : Paidós .
- (2008). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

Fuentes de consulta.

El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación.

El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad.
revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/view/apl32.2.2014.08

El juego infantil: Una poderosa herramienta de ... - Revista Carrusel

La aplicación de la metodología juego-trabajo en la educación ...
revistas.ucr.ac.cr › Inicio › Vol. 18, Núm. 1 (1994) › Jiménez Aguilar

Los preescolares y sus juegos revista electrónica ... - unam
www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol19num3/Vol19No3Art6.pdf

Proceso de socialización en la etapa preescolar - Memoria Académica

ANEXO 1

PLAN DE ACCIÓN.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA RECABAR LA INFORMACIÓN.

	21-25 sep.	28sep 02 oct.	5-9 oct.	12,16 oct.	26,30 oct.	2-6 nov.	9-13 Nov.	16-20 Nov.	23- 27 nov.
Observación.									

ANEXO 2

Lista de Cotejo.

	CONCEPTOS	
INDICADORES	LOGRADO	NO LOGRADO
¿Identificaron claramente el juego de “la caja de sorpresas”?	X	
¿Identificaron la consigna del juego del día?	X	
¿Reconocieron y aceptaron las reglas del juego?	X	
¿Regularon emociones para comunicarse y comenzar a socializar entre sí?	X	
¿Aprendieron a seguir reglas para jugar y esperar turnos?	x	
¿Lograron trabajar en equipo?	X	