



**GOBIERNO DEL ESTADO DE QUINTANA ROO
SECRETARIA DE EDUCACION Y CULTURA
UNIDAD UPN 231**

**LA SOCIALIZACION DEL NIÑO PREESCOLAR
A TRAVES DEL JUEGO**

POR

NORMA UCAN CAAMAL

17406

CHETUMAL, QUINTANA ROO 1999



**GOBIERNO DEL ESTADO DE QUINTANA ROO
SECRETARIA DE EDUCACION Y CULTURA
UNIDAD UPN 231**

**LA SOCIALIZACION DEL NIÑO PREESCOLAR
A TRAVES DEL JUEGO**

POR

NORMAL UCAN CAAMAL

**TESINA EN LA MODALIDAD DE ENSAYO QUE SE PRESENTA
PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN
EDUCACION PREESCOLAR**

CHETUMAL, QUINTANA ROO 1999



Gobierno del Estado Libre y
Soberano de Quintana Roo
Chetumal, Q. Roo, México

SEQ

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 231

SECCION: DIRECCION
OFICIO NO. D-390/99

DICTAMEN DE TRABAJO DE TITULACION

CHETUMAL, Q.R., A 3 DE SEPTIEMBRE 1999.

C. PROFRA. NORMA UCAN CAAMAL,
PASANTE DE LICENCIATURA EN
EDUCACION PREESCOLAR PLAN '85
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación en esta Unidad, y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado: "LA SOCIALIZACION DEL NIÑO PREESCOLAR A TRAVES DEL JUEGO" Opción TESINA a criterio del Director de dicha propuesta C. Profesora: SANDRA LIZAMA QUIJANO, le manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecido al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a Presentar su Examen Profesional.

A T E N T A M E N T E
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

PROFR. CARLOS ANTONIO MAY SANCHEZ
D I R E C T O R



S. E. Q.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 231
DIRECCION
CHETUMAL Q. ROO

C.C.P. PROFRA. MARIA DEL CARMEN HOIL PUC.- COMISION DE TITULACION.
C.C.P. PROFRA. SANDRA PATRICIA LIZAMA QUIJANO.-DIRECTOR DE TESIS.
C.C.P. LIC. MARIA DELFINA MAGAÑA UGARTE.- JEFA DEL DEPTO. DE CONTROL ESCOLAR.
C.C.P. Minutario
CAMS/lis

CONTENIDO

	Pág.
I. INTRODUCCION	1
II. DESARROLLO	
La socializacion y el juego en el desarrollo del niño	
a) La socialización desde diversos puntos de vista	8
b) Definición del juego desde diferentes autores	10
c) La socialización y el juego en el desarrollo del niño.....	19
La vinculación del juego y la socialización con el método de proyectos en el nivel preescolar.	
a) El nivel preescolar	22
b) Metodología del nivel preescolar	25
c) La socialización en los programas de preescolar.....	28
d) El juego en los programas de educación preescolar	32
e) La práctica del juego en el niño	34
f) El papel del maestro como promotor del juego	35
III. CONCLUSIONES	
a) Conclusiones.....	38
b) Actividades didácticas	42
BIBLIOGRAFIA	48

I. INTRODUCCION

El hombre por naturaleza es un ente social, por ello siente la necesidad de comunicarse y relacionarse, una de las actividades que lo ayudarán para esa socialización e integración a un grupo es el juego, que además fungirá como elemento que canalizará las inclinaciones antisociales.

En el nivel preescolar el juego es el eje de las actividades que se realizan, incluso el Programa de educación preescolar 1992, propone la metodología del trabajo por proyectos, la cual tiene como base el juego, ya que toma como referencia que tiene una influencia en el desarrollo del niño y en especial en el proceso de socialización.

De ahí que sea importante que la educadora posea los conocimientos teóricos suficientes sobre las características de desarrollo del niño y el papel del juego en este proceso.

Es preciso destacar que en el desempeño docente la vinculación adecuada entre la teoría y la práctica en ocasiones es deficiente, pues algunas veces la educadora tiene los conocimientos teóricos pero a la hora de aplicarlos se le dificulta por no conocer las características de desarrollo del niño, si por el contrario, no tiene la fundamentación teórica pero trata de aplicarla de manera empírica; todo esto da lugar a que se desperdicie la actividad lúdica del grupo o que no sea encauzada adecuadamente.

Agregado a lo anterior, el placer que produce la realización del juego se va perdiendo, esto es como consecuencia de que la educadora lo

aplica con objetivos demasiado obvios, por querer favorecer algún aspecto del desarrollo, y así poco a poco va perdiendo atractivo para el infante.

De lo que se trata entonces es que el docente al planear, organizar y realizar este tipo de actividades tenga cuidado y trate siempre que existan momentos para juegos no solo con fines educativos, sino también libres y divertidos para que el niño esté a gusto, no pierda el entusiasmo por jugar, y disfrute esos momentos.

Una vez que se haya logrado lo anterior, entonces se podrá utilizar como medio para lograr la socialización del preescolar.

Esta socialización es fundamental, ya que a partir de ella el preescolar se integra, participa y coopera en las actividades colectivas, que son la base para el trabajo por proyectos.

Es importante que la educadora lleve un registro sistemático de las observaciones que vaya realizando día a día de manera individual, tomando en cuenta las características que presente el niño durante la jornada de clases, ya que con base en ello y en la edad promedio en que se encuentra, podrá saber los juegos a realizar para lograr la socialización.

Partiendo de lo ya mencionado la tesis que sustenta la presente tesina es:

La socialización del niño preescolar se favorece con la utilización del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje.

La experiencia en el jardín de niños ha sido la base para elegir este objeto de estudio que surgió de la necesidad del personal docente por contar con la fundamentación teórica y su aplicación, además de buscar estrategias para integrar los niños activamente en los proyectos que se realicen en el aula con entusiasmo y alegría.

Se tomó también, de observaciones realizadas por la educadora, que cuando el infante ingresa a un plantel de nivel preescolar sufre una separación brusca del hogar a la escuela, lugar que antes había sido ajeno a él, no conoce a las maestras, a otros niños, se siente solo y se aísla.

La socialización del niño es fundamental al inicio de labores en el jardín de niños, pues a partir de ella se integrará al grupo, para participar espontáneamente en los proyectos a realizar, y se relacionará con sus compañeros intercambiando puntos de vista, se desenvolverá con soltura y confianza, esto se logrará valiéndose del interés lúdico, que la educadora aprovechará para la organización y planeación de las actividades.

El juego es considerado en el jardín de niños como elemento primordial para el logro de aprendizajes significativos. A través de él se pueden lograr un sin fin de propósitos que redundan en el desarrollo integral de los niños.

El juego le va a permitir al niño socializarse, entrar en contacto con el ambiente; siendo esencial en la socialización infantil, ya que en él descarga emociones y sentimientos, le sirve para interactuar con su entorno social para ir entendiendo el papel que le corresponde desempeñar.

También expresa que juega por placer, además de que toda actividad lúdica produce alegría, carcajada y se relaciona con la actividad mental y física.

El infante juega desde pequeño y ese juego va evolucionando poco a poco, abarcando espacios cada vez mayores, juega porque lo necesita para expulsar sentimientos, deseos, temores y angustias.

De esta forma el juego lo ayuda a integrarse y socializarse en el plantel de educación preescolar. Al principio juega solo, posteriormente jugará en pequeños grupos, aprenderá a respetar las reglas. Se irá dando cuenta que para jugar hay un tiempo, que primero tendrá que cumplir con algunos "encargos" dados por el adulto.

Conforme va creciendo, su personalidad se irá formando y al mismo tiempo se socializará, para integrarse a la sociedad.

En el programa vigente, se plantea el desarrollo de la personalidad y la socialización como objetivos que se desean lograr en el niño:

Que el niño desarrolle su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad cultural y nacional.

Su socialización a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos. (1)

Para el logro de los objetivos, el mismo programa propone el método de proyectos, que trata de conducir al niño a la construcción de

(1) S.E.P. Programa de educación preescolar, 1992. Pág. 16

situaciones que den lugar a la planeación de juegos y actividades para luego realizarlas y evaluarlas.

Como apoyo a esta metodología, el programa brinda una serie de sugerencias de contenido para la realización de actividades del proyecto al que denomina "bloques de juegos y actividades", en el que cada uno se relaciona con un aspecto del desarrollo en forma predominante, pero que en sí guarda relación con todos.

El nivel preescolar es el inicio de la educación escolarizada, por tanto los aprendizajes que ahí se dan servirán en los siguientes niveles educativos.

Las actividades que se realizan en el jardín de niños giran en torno al juego.

El juego en la educación es la herramienta que apoya a la educadora durante el proceso enseñanza-aprendizaje, al niño lo ayuda al utilizarlo como forma de expresión, para adquirir conocimientos, socializarse, descargar sentimientos y afectos, en fin que es indispensable en la formación de la personalidad.

A partir del juego, reconstruye su vida social y familiar, se socializa y expresa sus inquietudes.

El ser humano aprende a comportarse según la sociedad en la que se desenvuelve, si hablamos de aprendizaje se puede anotar que es eminentemente social. El sujeto adquiere hábitos y conductas de acuerdo con su sociedad, aunque también las puede desechar, de esta forma se irá apropiando de lo que el medio social le ofrezca y se integrará a ella.

Por lo que al ingresar a la escuela ya tendrá un marco de referencia con base en su medio familiar, el cual se irá enriqueciendo mediante la

realización de actividades lúdicas, conforme vaya conviviendo e interrelacionándose con otros niños, docentes y comunidad, se integrará al grupo y sociedad.

La familia y la escuela son agentes socializadores para el niño, es por eso que durante los primeros meses de estancia, la maestra debe aplicar estrategias didácticas atractivas, para integrarlo al grupo y para que resienta menos la separación del hogar.

Desde este enfoque la socialización reviste importancia y pone al juego como estrategia para lograrla, además la metodología que sugiere el programa así lo pide, es decir que para trabajar por proyectos es necesario que el infante se integre al grupo como uno más de él, confronte sus puntos de vista y respete los de otros, entrelazándose el juego y la socialización para que entre ambos favorezcan el desarrollo integral del niño.

Teniendo como referencia todo lo expuesto a continuación se plantean los objetivos sobre los cuales girará el presente ensayo:

- Describir la importancia del juego en la socialización del niño preescolar.
- Explicar qué es el método de proyectos, sus características y su vinculación con la socialización y el juego.
- Proporcionar sugerencias y recomendaciones para utilizar el juego como estrategia didáctica en la socialización del infante.

Los objetivos son la base para el desarrollo de esta tesina que inicia con la conceptualización individual y por separado de la socialización y el juego, estos dos aspectos fundamentales del trabajo son abordados desde diversos puntos de vista, se analizan también su intervención en el

desarrollo del niño, así mismo se describe cómo son utilizados en la metodología propuesta para el nivel preescolar y se proporcionan sugerencias para que el maestro promueva el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje como medio para lograr la socialización del niño preescolar.

II. DESARROLLO

La socialización y el juego en el desarrollo del niño.

a) La socialización desde diversos puntos de vista.

En realidad el aspecto social del individuo en cuanto a proceso educativo se refiere, no ha sido estudiado con profundidad, aunque ahora existen teorías de la psicología social, sociología y antropología, que se han ocupado del aprendizaje del ser humano en cuanto a adquisición y evolución, pocas de estas aportaciones se han aplicado en el aula.

Según algunos antropólogos y psicólogos sociales el ser humano aprende de acuerdo con las exigencias de la sociedad y definen al aprendizaje "como la manera en la cual un individuo adquiere conductas socialmente estandarizadas que pueden ser susceptibles de investigar científicamente, explicar e interpretar". (2)

El aprendizaje es eminentemente social, el sujeto aprende la cultura según se vaya integrando a ella.

La conducta en gran parte es aprendida como consecuencia de la época social por el que atraviesa el sujeto y su influencia junto con la intervención de agentes culturales: la familia (es el que más influye), el empleo, la religión y como dice Hilda Taba, "El organismo lleva en sí poco de la conducta no aprendida heredada"(3), lo que quiere decir que no descarta que puedan ser heredadas algunas conductas.

(2) U.P.N. Teorías del aprendizaje. Pág. 67

(3) Ibid. Pág. 68.

Según la psicología social, manifiesta que los motivos del individuo son los que guían la actividad, considerándolos como impulsos secundarios que van de la mano, de sentimientos que una vez integrados son difíciles de cambiar.

Para la antropología, es difícil comprender una conducta o aprendizaje independiente dentro de la cultura en la que se da, ya que le da un lugar al individuo como creador y recreador de ella, pero aclara que está expuesto al condicionamiento correspondiente, por lo que el hombre se adapta a la cultura.

A pesar de todo, la socialización básica ocurre en la familia, aquí el modelo y ejemplo tiene mucho que ver, es el momento de formación de la personalidad, al respecto "Erik Erikson precisa: padres sanos en un ambiente saludable, son los primeros requisitos para una personalidad saludable". (4)

Pero reconoce la posibilidad de cambios de ambiente y por consiguiente de agentes culturales fuera de la familia: Escuela, vecindario, amigos que también pueden lograr un control de conductas mediante actitudes de rechazo o aceptación de las mismas, dependiendo de que el sujeto se adapte o no a las conductas que se esperan.

Kluckhohn señala la transmisión de una influencia a otra de la siguiente manera: El niño muy pequeño recibe solo el impacto de su subcultura (familia inmediata), porque en esta etapa la familia

(4) Ibid. Pág. 71

es el agente psicológico, Mediante sus procedimientos de socialización, la familia impone al niño su estilo de vida, un estilo de vida común al grupo social al cual la familia pertenece y al barrio en que vive. (5)

Agrega que al ingresar a la escuela su personalidad está dispuesta a recibir una cultura más rica.

H. Wallon desde su punto de vista, hace una distinción entre los medios y los grupos con el fin de aclarar lo que es socialización, considera los medios como un conjunto de sucesos que se dan en la vida humana, dentro del cual se encuentran las instituciones, el grupo lo forman los sujetos interrelacionados entre sí, con características específicas cada uno. A partir de ello:

El sujeto construye con una dialéctica de identificación o individualización deliberada, las estructuras de su personalidad y la conciencia de sí mismo, sin las cuales no puede hacer socialización de tipo humano y por lo tanto, tampoco institución, ni medio social. (6)

La socialización es una aculturación, un individuo cambia su comportamiento continuamente de acuerdo con el medios en que se encuentra.

b) Definición del juego desde diferentes autores.

Como el juego ocupa la mayor parte del tiempo del niño, varios

(5) U.P.N. Teorías del aprendizaje. pág. 71

(6) U.P.N. Desarrollo del niño y aprendizaje social. Pág. 28

investigadores se han preocupado por conocer sus pormenores, pero su definición en sí es algo difícil de unificar, pues es amplio y se aplica a varias conductas que entre sí guardan ciertas diferencias, incluso algunos juegos se realizan en forma individual, como lo es un niño de tres años jugando con su carrito; o en forma grupal, como lo son un grupo de adolescentes jugando fútbol. Son actividades distintas pero que tienen algo similar: El placer y la satisfacción de su realización.

Desde la época de Aristóteles ya se mostraba interés por el papel del juego en la educación, desde ahí las opiniones de varios autores se dividieron, unos sostenían que se relacionaba con el desarrollo del niño pero no le daban la importancia debida. Otros lo consideraron como instrumento a partir del cual se podía lograr que el niño hiciera lo que era difícil que realizara. Hoy en día, los grandes psicólogos concuerdan la importancia del juego en el desarrollo infantil y que es esencial para el crecimiento saludable. A partir del siglo XIX se iniciaron investigaciones sobre el uso pedagógico del juego en el salón de clases, en el presente siglo es cuando se puede denotar el auge de estudio sobre este tema, se tiene por ejemplo a Rubin, Fein y Vandenberg que exponen el juego desde 4 categorías: "1.- Las teorías del exceso de energía, 2.- La teorías de la relajación, 3.- La teoría de la práctica o preejercicio, 4.- La teoría de la recapitulación". (7)

Apoyando las dos primeras teorías, se ubica al alemán Friedrich Schiller (1759-1805) y al psicólogo inglés Herbert Spencer (que es más claro al expresar su teoría del exceso de energía), los dos coinciden al

(7) U.P.N. El juego. Pág. 13

decir que el juego sirve para gastar el excedente de energía, después de realizar alguna actividad; en la segunda menciona que el individuo realiza acciones trabajosas y difíciles que al final se hace necesario hacer otras para relajarse.

En la tercera teoría, la del preejercicio, sostiene que el juego se relaciona con el crecimiento y que el individuo la realiza como una práctica de su vida futura, cuando por ejemplo juega al papá y la mamá.

La última es la de la recapitulación, relaciona el desarrollo del sujeto con la historia de la evolución del hombre, por ejemplo: en una etapa animal, los niños trepan a los árboles, sillas u otros; en la etapa salvaje, hacen acciones parecidas a la caza, o les gusta jugar al escondite; en la etapa nómada, se interesan por los animales; en la de la agricultura-patriarcal juegan a muñecas, y/o con arena; en la etapa tribal, juega en equipos, comparando también otras etapas cuando por ejemplo corren, lanzan piedras, juegan con arcos, entre otros, lo que le servirá para llegar a actividades más complejas.

Freud relaciona el juego con las pulsiones, en particular la del placer, señala que a través del juego manifiesta aunque en forma inconsciente sus necesidades que no fueron satisfechas.

Bajo otro punto de vista Vigotsky señala que “el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio”. (8) Este

(8) U.P.N. El juego Pág. 14

autor se ocupa sobre todo del juego simbólico, en el que menciona la sustitución que sufre el objeto en manos del niño, por ejemplo un palo es un caballo.

Cuando el niño juega al doctor, maestro, o policía, lo hace con seriedad pero al mismo tiempo disfruta la representación de su entorno y de los adultos cercanos y conocidos por él, utilizando su imaginación, fantasía y creatividad.

Cuando el niño se encuentra jugando se desvincula del exterior, solo existe el mundo que él creó con su imaginación y creatividad que son aspectos esenciales en el juego simbólico.

Este tipo de juego en un inicio se realiza en forma individual (4 años aproximadamente) por su marcado egocentrismo, para que después se vaya integrando a pequeños y grandes grupos, y es ahí donde entra en juego la socialización infantil.

Desde la perspectiva de las teorías sociológicas, el juego es una actividad que no trae consecuencias, ejemplo de esto es cuando representan una dramatización no hay consecuencias porque es un juego, pero en el momento que deje de serlo entonces puede haber daños; además se agrega que el juego permite establecer contactos sociales.

Los seguidores de estas teorías, entre ellos Leontev, distinguen 3 grupos de juego: 1.- Juegos de pura fantasía que sirven para la interiorización social; estos también se integran al segundo grupo; 2.- Juegos miméticos, el que consiste en asumir un rol determinado, que en una visión más amplia se convierte en el teatro, aunque no quiere decir

que el arte sea un juego, sino que “El juego, por el contrario, es por su carácter un fenómeno de la vida cotidiana y no supera nunca esta esfera”. (9) Enfocado a los niños se puede decir que se observa cuando se cambian de papeles, “ahora yo soy el policía y tú el ladrón”; 3.- Juegos regulados, aquí se presenta la característica de que no se pueden realizar en forma individual, son juegos colectivos, con reglas, como por ejemplo un partido de basquet bol, que tiene designados lugares específicos, con un reglamento a cumplir para no incurrir en una falta y tener acceso a una sanción.

Los diferentes enfoques del juego dan una visión general del mismo, aunque por sus características tan variadas en sí, también se puede notar que una definición exacta del mismo es difícil de concretar, lo principal es comprender que es una actividad esencial en la vida del ser humano y que a partir del conocimiento que se tenga de él, se podrá favorecer el desarrollo integral del niño.

Piaget, realizó estudios sobre el desarrollo de la inteligencia desde sus orígenes, para así comprender qué es el conocimiento y cómo aprendemos.

Se dio cuenta de que el niño entiende su mundo de acuerdo con sus experiencias y que paulatinamente va cambiando sus ideas para ajustarlas a la realidad.

Este autor definió el desarrollo del pensamiento lógico en etapas, las cuales se suceden una tras otra sin variar el orden de presentación, lo

(9) Ibid. Pág. 94

que si podía variar era el tiempo, maduración, que marca el ritmo evolutivo de cada sujeto.

Agrega que para la adaptación son necesarias la asimilación y acomodación, en el inicio de la vida, da comienzo con los actos reflejos que se irá incrementando, al principio lo considera una asimilación generalizada, en que el infante va incorporada cada vez más de su entorno, así asimila de acuerdo con sus necesidades.

La mayoría de los fundamentos de la futura comprensión cognoscitiva, se adquieren a partir de este momento de desarrollo... Una vez iniciado el desarrollo intelectual estimula tres nuevos procesos de la conducta humana: la imitación, el juego y el afecto. (10)

En un principio el niño realiza reacciones circulares primarias (repetición) y secundarias, después da inicio lo que se llama imitación de esquemas. Para imitar tiene que asimilar primero.

Cuando repite acciones circulares y adquiere nuevas habilidades, se dice que son antecedentes del juego, e inicia cuando el sujeto repite una acción por producirle cierta satisfacción, el juego aparece en el periodo sensoriomotor a los cuatro meses aproximadamente y será básico para su socialización.

Conforme va creciendo su repertorio se hace más amplio y su ambiente más variado. Experimenta con objetos, los manipula y practica

(10) S.E.P. Apuntes sobre el desarrollo infantil. Tema: Jean Piaget. Pág. 16-17.

en ensayo-error. Además de jugar con los objetos, juega con los adultos, por lo que su integración familiar es cada vez mayor.

El niño puede imitar pero no con un modelo ausente. Mediante esa acción puede llegar tal vez al juego: repetir alguna conducta en forma placentera, por ejemplo jugar a dormir.

En el periodo preoperatorio de los 2 a los 4 años aproximadamente, en el subperiodo preconceptual, el infante practica actividades lúdicas que lo ubican en el centro de lo que lo rodea, la asimilación es su característica básica que le sirve para incorporar nuevas experiencias.

El juego ocupa la mayor parte de su tiempo y lo utiliza para reafirmar conocimientos, sirve como herramienta principal para adaptarse. Su experiencia la transforma el juego, así por ejemplo, divertirse significa para él jugar. Cuando juega le gusta representar hechos de la vida real.

Su juego simbólico es egocéntrico y para él su juego es real, cuando le da vida a los objetos o le sirven para representar a otros, eso para el adulto es fantasía.

El lenguaje se hace presente, repite palabras, las relaciona con objetos, la comunicación establece una unión entre el pensamiento y la palabra. El lenguaje reemplaza a la etapa sensoriomotor.

El juego en el que se use el lenguaje y la imitación, servirá para comunicarlo con el exterior, apoyando su socialización.

En el subperiodo del pensamiento intuitivo, de los 4 a los 7 años de edad aproximadamente, su integración social mejora por la constante convivencia con otras personas que le permiten reducir la etapa egocéntrica.

Entre los 4 y los 8 años aproximadamente, su juego es más social, pero todavía no domina su egocentrismo, aunque ya se integra a juegos grupales y algunos de reglas, mientras más se acomode a la realidad, más fácilmente se integrará a actividades de este tipo.

Piaget opina que:

la conciencia del yo es el producto de su disociación de lo real. Esta se dará en la medida en que diferencie los puntos de vista de los demás y el punto de vista propio, fenómeno mental que será observable en su desenvolvimiento social y que dará como resultado las bases de su cooperación. (11)

Por lo que la etapa egocéntrica tendrá que superarse poco a poco,

se va dando una diferenciación progresiva entre el niño como sujeto que conoce y los objetos de conocimiento con los que interactúa, proceso que se inicia desde una total indiferenciación entre ambos hasta llegar a diferenciarse, pero aún en el terreno de la actividad concreta. (12)

En la etapa egocéntrica el niño excluye su realidad externa, interesándose solamente por sus deseos, posteriormente su forma de pensar va cambiando, conforme se adapta a los que lo rodean, diferenciando su yo de la realidad.

En la etapa preescolar se presenta el juego simbólico, aquí el niño

(11) S.E.P. Apuntes sobre el desarrollo infantil. Tema: Jean Piaget.
Pág. 29

(12) S.E.P. Programa de educación preescolar 1981. Libro 1. Pág. 23.

trata de satisfacer su “yo”, adaptando la realidad a su deseos; este tipo de juego se presenta en la etapa egocéntrica. “También podemos decir que al niño le resulta necesario para poder superar la crisis que atravieza en su organización edípica”, (13) por lo que se le facilitará sus relaciones con sus progenitores.

Por lo que el juego es la actividad esencial que posibilita al niño su socialización y la incorporación de su identidad social, esto es el proceso de incorporación de roles, status, normas, pautas, costumbres, creencias, etc., de su estructura social a la que pertenece. (14)

Por medio del juego, se puede favorecer la socialización, creando niños solidarios y que se ayuden mutuamente.

El que presenta una clasificación del juego, coordinado con el desarrollo del niño es Jean Piaget, basado en observaciones e investigaciones:

1.- Juego de ejercicios, periodo sensoriomotor de 0 a 2 años aproximadamente.- Es la repetición de actividades motoras, se realizan por placer, el símbolo todavía no aparece, el juego es individual, aunque a veces juega con los adultos.

2.- Juego simbólico, entre los 2 y 3 a los 6 y 7 años aproximadamente.- Aquí el niño usa la imitación, reproduce escenas de su vida, las cambia, aparece el símbolo; un lápiz se convierte en jeringa.

(13) S.E.P. Antología de apoyo a la práctica docente. Pág. 62

(14) ZAPATA, Oscar. Juego y aprendizaje escolar. Pág. 49

El infante se ejercita para la vida en sociedad al representar roles conocidos.

3.- Juego de reglas, de los 6 hasta la adolescencia aproximadamente.- Estos juegos se realizan mediante reglas, son inminentemente sociales, es necesaria la cooperación, ya que no se puede jugar solo, hacen falta varios individuos. En este juego se genera la competencia, ya que siempre existe un ganador, esto da lugar a que se sienta obligado a ponerse en el punto de vista del otro para anticiparse, no dejar que gane y coordinar puntos de vista, siendo importante para el desarrollo social para superar el egocentrismo.

c) La socialización y el juego en el desarrollo del niño.

Para que el proceso de socialización se dé en el niño, es indispensable que posea una representación mental de su cuerpo. En cada sujeto existe un sentimiento del "yo" que aunque se integren, cambien o modifiquen nuevos contenidos, él permanecerá impasible. Ese "yo" se apoya en el esquema corporal que se integra de las impresiones que el individuo tenga sobre su cabeza, piernas, brazos, dedos y partes de su cuerpo. Este conocimiento facilitará el movimiento, ya que para moverse con destreza es necesario tener integrado el esquema corporal, o lo que es lo mismo conocer nuestro propio cuerpo.

Wallon menciona al respecto: "Un elemento de base indispensable para la construcción por el niño de su personalidad, lo constituye la representación más o menos global, más o menos específica y diferenciada que tienen de su propio cuerpo". (15)

(15) Ibid. Pág. 56

Cuando el niño nace no tiene conciencia de la diferenciación entre él y su medio, gradualmente se va dando cuenta de ello, comienza por ser parte de él y sus necesidades las satisface la persona más cercana que en la mayoría de los casos es la madre y es ahí donde inicia la primera relación social de madre-hijo, que se irá ampliando al paso del tiempo.

El niño pequeño expresará a su manera agrado o desagrado, dolor, entre otros, por lo que estos actos tendrá lugar en su mundo interno y externo.

A medida que el primitivo estado simbólico madre-hijo comienza a romperse, se establecen nuevas relaciones, y el niño empieza a reencontrarse... comienza por reflejarse en el otro ser como un espejo, solamente cuando llega a tener con respecto al "otro" una actitud igual a la que tiene hacia sí mismo, es que comienza a tomar conciencia de sí, como persona. (16)

A partir de la aparición del lenguaje la socialización avanza a pesar de la influencia del egocentrismo.

Lo social se refiere a lo convencional, se aprende con el convivir cotidiano con la sociedad y entorno que nos rodea. El medio ideal para que el niño se vaya apropiando de lo convencional es el juego, según Winnicot el niño juega para expandir su experiencia o establecer relaciones sociales, de esta manera su personalidad se va estructurando, ayudando a sus relaciones con los demás.

En esta etapa el juego simbólico junto con el lenguaje son símbolos sociales que no aparecen sino gracias a la interacción con el entorno

(16) ZAPATA, Oscar. Juego y aprendizaje escolar. Pág. 57

natural y social que lo rodea.

Por lo tanto el juego va a ser el medio por el cual se relacionará con su entorno, descargará energías, expondrá conflictos, satisfacciones, es una actividad voluntaria en el que representan muchas veces sucesos pasados.

La mayoría de los pedagogos están de acuerdo en que el juego ayuda al ser humano a superar estados de ánimo, a un crecimiento sano, a su socialización, por lo que le dan gran valor educativo.

De los 4 a los 8 años aproximadamente sus relaciones sociales son más amplias, su juego es más social y se integra a pequeños grupos para acatar reglas.

El juego le sirve para integrarse a la sociedad, ya que "los juegos reflejan simbólicamente los valores centrales de una sociedad, esta traducción de símbolos en juegos permite y/o facilita la integración cultural". (17)

Cuando el niño juega no solo adquiere habilidades, sino también se integra a su grupo, se relaciona y demuestra sus características de desarrollo que:

implica dinámicas biológicas, psicológicas y sociales interdependientes entre sí y que se proyectan en su manera de actuar, es decir se expresan como un todo; a su vez estas dinámicas dan cuenta de que el niño se manifiesta integralmente de manera diferente en cada momento y situación de su vida diaria. (18)

(17) U.P.N. El juego. Pág. 102.

(18) S.E.P. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. Pág. 18.

Otro autor que está de acuerdo con Piaget en cuanto al juego del niño de 3 años es Lewin, explicando lo difícil que se le hace jugar en una situación imaginaria, pues su actividad depende de las condiciones en que se encuentre, es decir el juega con lo que tiene a la vista, le es difícil evocar una situación que no está presente en el momento de jugar. Eso quiere decir "que para los niños pequeños resulta del todo imposible separar el campo del significado del campo visual". (19)

Pone una situación para ejemplificar la aseveración anterior: si una persona X está de pie y se le pide a un niño de dos años que diga que está sentado, éste dirá en forma automática lo que está visualizando, es decir que la persona está de pie.

Para concluir, el juego le será de gran utilidad al infante para su socialización y su integración a la sociedad en la que se desenvuelva.

La vinculación del juego y la socialización con el método de proyectos en el nivel preescolar.

a) El nivel preescolar.

El jardín de niños es el lugar donde se imparte la educación preescolar, los niños que ahí asisten tienen edades que van desde los 4 a los 5 años 11 meses, cumplidos en el momento de inscripción, es decir en el mes de agosto, que es el inicio de cada curso escolar.

En este nivel se pretende lograr el desarrollo integral del sujeto, como lo marca el Programa de educación preescolar en sus objetivos:

(19) U.P.N. El juego. Pág. 65

Que el niño desarrolle:

- Su autonomía e identidad personal...
- Formas sensibles de relación con la naturaleza...
- Su socialización a través del trabajo grupal...
- Formas de expresión creativas a través del lenguaje...
- Un acercamiento sensible a los distintos campos del arte y la cultura... (20)

Como parte del logro de los objetivos, el mismo programa marca la estructuración del desarrollo infantil en dimensiones de desarrollo con sus respectivos aspectos. Una dimensión es una parte del desarrollo del individuo, en el programa actual se manejan cuatro, que en conjunto abarca el desarrollo integral del preescolar: en la dimensión social, se abarca la interacción y comprensión del medio que lo rodea, en la afectiva, se refiere a la relación y desenvolvimiento con sus semejantes, en la intelectual contiene aspectos cognitivos y la forma en que construye su conocimiento, en la física trata su relación con los objetos y el lugar que ocupa en el espacio y tiempo.

Cabe aclarar que cada dimensión se encuentra íntimamente ligada a los objetivos del programa y que solo a manera de estudio se dividieron de esa manera, ya que como se sabe el desarrollo es integral y globalizador, no se puede favorecer por separado.

Lo anterior da lugar a que se mencione la globalización que considera el desarrollo del niño como un proceso integral; desde una perspectiva social, que es lo que nos ocupa en esta investigación, se da importancia a las relaciones entre los sujetos, lo cual permitirá ver otros puntos de

(20) Programa de educación preescolar 1992. Pág. 16.

vista, que hará madurar la inteligencia para usarla más ampliamente, fomentando la socialización, comprensión y tolerancia.

Es así como el niño viene siendo la pieza esencial en el proceso educativo, por tanto el docente debe poseer un conocimiento amplio sobre sus características.

Para apoyo del programa se expidió un documento denominado "Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños", en él se proponen 5 bloques de juegos y actividades para favorecer el desarrollo en sus 4 dimensiones:

1.- Bloque de juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística, cuyos contenidos son: Música, artes escénicas, artes gráficas y plásticas, literatura y artes visuales.

2.- Bloque de juegos y actividades de psicomotricidad, sus contenidos son: Imagen corporal, estructuración del espacio, estructuración temporal.

3.- Bloque de juegos y actividades de relación con la naturaleza, sus contenidos son: Salud, ecología y ciencia.

4.- Bloque de juegos y actividades matemáticas, sus contenidos son: La construcción del número como síntesis del orden y la inclusión jerárquica, la adición y la sustracción en el nivel preescolar, medición, creatividad y libre expresión utilizando formas geométricas.

5.- Bloque de juegos y actividades relacionadas con el lenguaje, sus contenidos son: Lenguaje oral, escritura y lectura.

Al igual que las dimensiones cada bloque se relaciona con los objetivos del programa, un bloque se considera como un conjunto de

juegos y actividades que apoyarán para organizar el proyecto y favorecer las dimensiones de desarrollo.

El programa está integrado de tal forma que juego y socialización vienen inmersos en el desarrollo de las actividades diarias, eso quiere decir que para que la educadora planee las actividades a realizar tiene que tomar en cuenta los aspectos de las dimensiones y los contenidos de los bloques de juegos y actividades, pero sucede que muchas veces no se dan a la tarea de leer esos documentos, los conocen pero no manejan los contenidos con precisión lo que provoca que no se pueda hacer un balance adecuado de las dimensiones favorecidas y cuáles falta retomar en las siguientes actividades, dando lugar a que se inclinen más con una o con otra.

b) Metodología del nivel preescolar.

El programa de educación preescolar 1992, pone al alcance del docente para la realización de las actividades diarias, el método de proyectos, basado en el principio de globalización que considera el desarrollo infantil como un proceso integral, desde las perspectivas, psicológica, social y pedagógica. Las propuestas para la elección de los proyectos deben reunir características específicas: que sea de interés propiciando la investigación del docente y niños, la expresión y comunicación, la autonomía, la realización de trabajos comunes, la creatividad partiendo siempre de lo que los niños ya saben, para ampliar y fortalecer sus conocimientos, respetando sus necesidades individuales, sociales y/o grupales.

Como el método de proyectos es globalizador, consiste entonces en "llevar al niño de manera grupal a construir proyectos que le permitan planear juegos y actividades a desarrollar ideas, deseos y

hacerlos realidad al ejecutarlas". (21)

Los proyectos surgen en base a una pregunta o al interés del grupo, para que los niños den respuesta y solución en forma conjunta a los problemas que se les presenten.

Este proyecto cumple con las siguientes características:

- Toma en cuenta la forma de pensar del niño, con base en el principio de globalización.

- El juego y la creatividad son usados como formas de expresión, que llevan a la adquisición de habilidades y destrezas.

- Se basa en lo que el niño ya sabe, teniendo como referencia su entorno natural y social.

- El trabajo es colectivo, compartido con metas comunes, aunque también se da el trabajo individual y en pequeños grupos.

- Da lugar a la organización coherente de juegos y actividades según la planeación, realización y evaluación de ellos mismos.

- Favorece la participación de los niños.

Para el desarrollo del proyecto se observan 3 etapas:

Primera etapa: Surgimiento, elección y planeación general.

El surgimiento puede ser del interés que exprese el infante en la realización de actividades libre o sugeridas que se relacionen con su vida diaria, eventos del jardín de niños y comunidad, de ahí surgen propuestas para ir definiendo la elección del proyecto.

Cuando ya se definió el proyecto, lo que sigue es la organización de

(21) S.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. Pág. 28.

actividades, mediante cuestionamientos al grupo, para después registrarlo en un pliego de papel, ya sea con dibujos, símbolos o letras de los alumnos, pudiéndose complementar con la escritura de la educadora; para que cuando se desarrolle el proyecto puedan utilizar el friso para establecer la relación entre lo planeado, lo realizado y lo que falta por hacer, pudiendo incluir nuevas propuestas o algunos cambios.

Después de lo anterior el docente realizará esa planeación general en su libreta, donde establecerá una relación de juegos y actividades que favorezcan los aspectos del desarrollo en forma armónica e integral, dándoles un equilibrio, aquí la educadora debe analizar qué bloques de juegos y actividades se atienden con la propuesta de los niños, para incluir estrategias dentro del proyecto para darle ese equilibrio.

Segunda etapa: Realización del proyecto.

Consiste en poner en práctica todo lo planeado y plasmar las ideas y creatividad de los niños y docente a partir de juegos y actividades significativos para los alumnos.

Tercera etapa: Evaluación del proyecto.

Es la evaluación grupal de los resultados obtenidos, es importante tomar en cuenta la participación tanto de niños como de docentes, en la realización de actividades, los descubrimientos hechos, las dificultades y la solución que les dieron, las experiencias y aprendizajes, lo que haya observado la educadora, la participación de los padres de familia, las interrelaciones que se dieron.

Estas acciones no solo se darán al final del proyecto, sino que todos los días al final de la clase, se realiza la evaluación y planeación de actividades.

El programa propone el trabajo por áreas, el cual consiste en la organización de espacios con ciertos materiales, que servirán de apoyo durante la realización de las actividades del día, se sugiere que el proyecto se trabaje en esos espacios, pero algunas veces el arraigo por los años de servicio hacia lo tradicional es demasiado fuerte, lo que da lugar a que muchas ocasiones se trabaje con "modelos" actividades en las que los niños aparentemente están en las áreas pero están trabajando con un mismo dibujo.

La organización y los materiales de las áreas de trabajo deben ser flexibles, móviles y variados, el espacio que ocupen debe permitir libertad de movimiento y disfrute en el uso de los objetos, debe invitar a actuar, crear, experimentar, investigar, descubrir, manipular diferentes materiales, interactuar con sus compañeros.

Se puede mencionar que una vez que se organizan las áreas, difícilmente los materiales son removidos, renovados, restaurados, cambiados, limpiados, en una palabra se quedan de la misma forma todo el curso escolar, dando lugar a que el niño como ya los conoce ya no le sean tan atractivo el trabajar en esos espacios con los mismos materiales.

Por último se puede decir que el objetivo principal de esta forma de organización es propiciar la interacción con sus compañeros y objetos.

c) La socialización en los programas de preescolar.

En el jardín de niños se pretende que el niño se integre al grupo, coopere y participe, se relacione con sus compañeros o lo que es lo

mismo se socialice con la finalidad de lograr óptimos resultados en su aprendizaje.

Lo antes dicho, queda de manifiesto en los objetivos del programa en el que pretende que el niño se socialice a partir del trabajo grupal y la cooperación con otros infantes y adultos, para el logro de ese objetivo en especial; el programa proporciona al docente una estructura para el desarrollo del niño, el cual se divide -como se dijo antes- en 4 dimensiones, entre las que se encuentra la dimensión social, que se refiere a las interacciones que establece con los integrantes del grupo, que lo convierten en un miembro activo, para producir la formación de valores y prácticas acordes a la sociedad; adquirir hábitos para preservar la salud física y mental; lo anterior se logra "cuando se observa el comportamiento ajeno y cuando se participa e interactúa con los otros en los diversos encuentros sociales. Durante el proceso de socialización... el niño aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece". (22)

Primero adquiere la identidad personal, para después estructurar la identidad cultural, como resultado de la apropiación de costumbres y tradiciones del país.

En el nivel preescolar se procura que conozca y aprecie los símbolos patrios, dándole a conocer la historia del país.

Esta dimensión se compone de los siguiente aspectos:

- Pertenencia al grupo, es cuando se relaciona con su grupo, coopera,

(22) S.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. Pág. 15.

practica normas de convivencia para sentirse parte de él.

- Costumbres y tradiciones, se refiere a las prácticas que se realizan, tanto en la comunidad como en la región, estado ó país; éstas son: bailes, comida y festejos tradicionales.

- Valores nacionales, son los que identifican al mexicano, como resultado de su historia, características económicas, políticas, sociales y culturales, considerando también los símbolos histórico-nacionales.

Otra dimensión que se relaciona estrechamente con la anterior es la afectiva, ésta comprende las relaciones de afecto con sus padres, hermanos, familia en general, para después ampliarse en cuanto inicia en el plantel escolar; esta parte se integra de emociones, sentimientos, autoestima, autoconcepto, que dependen de las relaciones que se dan con las personas que integran su entorno.

Los aspectos que lo estructuran son:

- Identidad personal, que es el conocimiento que se tiene de sí mismo, su aspecto físico, lo que puede hacer, qué lo hace semejante y diferente a los demás a partir de sus relaciones.

- Cooperación y participación, abarca el intercambio de ideas, habilidades, esfuerzos para el logro de un objetivo afín, de esta forma buscará la satisfacción del trabajo conjunto, además que le permitirá tomar en cuenta puntos de vista diferentes al suyo.

- Expresión de afectos, es cuando expresan los sentimientos y estados de ánimo.

- Autonomía, es aquella en que manifiesta independencia en la relación de las actividades y capacidad de bastarse a sí mismo.

Como todo individuo que se desenvuelve en una sociedad, el contexto será determinante en su desarrollo, para ello el programa plantea que el aprendizaje se dé con base en la experiencia social, ya que si no se desempeña en su entorno social, no tendría entonces donde aplicar los conocimientos adquiridos. Es necesario que lo que el sujeto aprenda lo aplique para dar soluciones a problemas o conflictos de la vida real, en cuanto al lugar que ocupa en la sociedad y su mejoramiento constante como producto de nuevos aprendizajes.

Tomando en cuenta que los planes y programas de estudio van acordes a la época social, cultural e histórica en que se vive, el programa de educación preescolar hace la propuesta de la metodología por proyectos para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje; basándose fundamentalmente en el trabajo colectivo y en las relaciones entre los miembros del grupo.

Mediante la realización del proyecto se dan las siguientes interacciones:

- Sociales.
- Con los aspectos de la cultura.
- Con el espacio (áreas de trabajo).
- Con el tiempo.

Se considera conveniente ampliar un poco sobre los dos primeros aspectos ya que son directamente relacionables con el tema de estudio.

- Sociales.- La relación del niño con los demás se favorece al proponer juegos, actividades, materiales, intercambiar puntos de vista, tomar acuerdos y decidir, participar en los trabajos por equipos, realizar

las actividades y confrontar los resultados. Lo que le permitirá avanzar en el proceso de descentración de sí mismo, e integrarse al grupo para ser un miembro activo, con iniciativa, libertad de expresión y movimiento.

La participación de los padres y miembros de la comunidad enriquecerán los proyectos y las relaciones, cuando vayan a dar alguna plática, investiguen junto con sus hijos algún tema, lleven material, acompañen en visitas, entre otros.

- Con los aspectos de la cultura.- En el contexto social se festejan algunos eventos, ya sea regional o nacional que se pueden abordar a partir de un proyecto.

Para ello el docente debe tener conocimiento de la situación social, económica, política y cultural para orientar a los niño en el proyecto y ampliar su conocimiento, consolidar su sentido de pertenencia al grupo, involucrarlo en los eventos y participar en las acciones de bienestar social.

De esta forma tanto en los objetivos del programa de educación preescolar 1992, como en su metodología, el aspecto social se encuentra inmerso, como parte importante en el desarrollo del ser humano.

d) El juego en los programas de educación preescolar.

En la fundamentación del programa de educación preescolar se plantea el juego desde el siguiente punto de vista: El juego es esencial en el desarrollo de las actividades en el jardín de niños, ya que a partir de él el educando relaciona la realidad externa con su imaginación y fantasías, aquí el niño inventa se expresa, relaciona, logrando así apoyar el desarrollo integral.

El programa de educación preescolar plantea como característica primordial del niño el juego, además de que la metodología por

proyectos, para ser abordada, requiere de una planeación general de juegos y actividades.

Para apoyar este método, existen los bloques de juegos y actividades, los cuales - como se dijo antes- darán al docente los contenidos para favorecer el desarrollo.

Al abordar los contenidos de los bloques se deben plantear propósitos educativos para no caer en el hacer por hacer.

El juego es el elemento primordial que permite al niño socializarse e incorporar su identidad social, mediante el proceso de incorporación de roles, costumbres, creencias, etc. de su estructura social.

A partir del juego el niño se identifica con su realidad, que dará lugar a la incorporación de identidades para estructurar la suya.

Para llevar a la práctica el programa de educación preescolar, se cuenta con documentos afines complementarios como son: Educación musical, Educación física, Educación para la salud y ecología.

En el momento de la planeación y realización, se tiene que tomar en cuenta las características lúdicas del infante por lo que en lugar de ser clases teóricas, se convierten en prácticas en el que el juego predomina apoyando así las actitudes sociales de los educandos.

Las actividades musicales se realizan en grupo, cantando, jugando y aprendiendo, las de educación física también, de preferencia en espacios amplios o abiertos.

De igual manera para la salud, cuando se juega al doctor, o de ecología cuando se juega a preparar en forma higiénica los alimentos.

Con base en todo lo mencionado, se concluye que el juego tiene un rol preponderante en el proceso educativo, a partir de que por medio de él, el niño se socializa y afirma su personalidad.

e) La práctica del juego en el niño.

A inicio del ciclo escolar, si es la primera ocasión que asiste el niño a la escuela, su forma de juego es individual y algunas veces en pequeños grupos, aquí predomina el juego simbólico, las niñas pueden hacer por ejemplo "tortillas" con hojas de plantas, comida con piedritas; los niños, pueden utilizar un aro que le sirva para manejar un carro, este tipo de actividades los divierte mucho y los ayuda a integrar su personalidad.

A través del tiempo el juego se vuelve social, es decir empiezan a practicar juegos con reglas, los grupos se hacen más numerosos, esto se puede observar en el recreo, cuando juegan canicas, al lobo, etcétera; cuando no se saben a la perfección las reglas, se ha observado que entre ellos toman acuerdos e implantan las suyas, esto lo ayuda a darse cuenta de lo importante que es tomar en consideración a sus semejantes en cuanto a opiniones e ideas.

Otros juegos que practica el niño preescolar son los tradicionales, en ellos participan más niños que en el anterior, entre estos se puede mencionar: Doña blanca, la rueda de San Miguel, a la víbora de la mar, entre algunos.

En el salón de clases también se realizan juegos, en los espacios denominados "áreas", en cada una de ellas existen diversos materiales que el niño utiliza con libertad, bajo la consigna de dejar todo en su lugar al terminar de utilizarlos, entre otras se pueden mencionar:

- Biblioteca, los materiales de esta área son revistas, periódicos, cuentos, juegos de memoria, rompecabezas y otros, aquí el niño juega, "lee" y narra cuentos, juega con los rompecabezas y lo que ahí se encuentra.

- Naturaleza, contiene animales para cuidarlos, material para realizar experimentos, plantas para cuidarlas, diversas colecciones. Aquí el niño tiene la oportunidad de manipular diversos materiales para verificar causa-efecto, se enseña a cuidar a los seres vivos, respetar la naturaleza y observar los cambios que se van dando en la naturaleza.

- Dramatización, consta de diferentes tipos de ropa, utensilios del hogar tanto de papá como de mamá, sombreros, zapatos, collares y todo lo que pueda servir para el juego simbólico del infante.

Expresión gráfico-plástica, los materiales de esta área son diferentes tipo de papel, material de rehuso, colores, lápices, crayolas, pinturas, tijeras, semillas y muchos más.

f) El papel del maestro como promotor del juego.

El maestro es el responsable de guiar, orientar y verificar que el proceso enseñanza-aprendizaje se de en un ambiente propicio para el logro de los objetivos propuestos.

El docente es el que establece las estrategias para facilitar al alumno su aprendizaje, esperando que éstos sean activos, participativos y creativos, con el fin de que la planeación se vuelva más significativa y operable.

Cuando se logra conocer ya a los niños, podrá modificar y prever con mayor precisión, dando agilidad y eficacia al aprendizaje.

Las actividades de los infantes con las estrategias docentes darán resultado si se usan los recursos correctos, de acuerdo a los objetivos.

Para lograr alcanzar los objetivos del programa, el profesor jugará un papel importante, será el encargado de planear una metodología, en la que aplicará el juego como herramienta y apoyo a las actividades.

Es así como maestro-alumno tienen una comunicación bidireccional, haciendo de receptor y emisor al mismo tiempo.

Según el maestro orienta al alumno hacia la socialización, le permitirá a éste llevar a efecto actividades lúdicas placenteras que darán lugar a que su relación con otros niños se facilite, aquí el docente pone en juego su iniciativa y creatividad. Bajo este punto, se creará un marco de respeto con sus mismos compañeros y docentes.

Es importante que el educador retome y promueva los puntos de vistas del grupo, puede aprovechar cuando pasan a las áreas a jugar para observar pequeños grupos, darles ideas, sugerencias e intervenir en sus juegos en los espacios precisos, apreciando su creatividad, sin imponerles, respetando y reconociendo su identidad personal.

La educadora puede enseñar a los niños algunos juegos pero no imponer, después dejará que el niño cree sus propias reglas, observará su desenvolvimiento e irá registrando anotaciones en una libreta para llevar un control sistemático del avance del menor en cuanto a su desarrollo y socialización, para que así pueda adecuar estrategias precisas, o lo que es lo mismo planear juegos que vayan acordes a sus características de desarrollo.

Lo que si es importante es determinar el tiempo en que se distribuyen las actividades en preescolar: Juegos del proyecto, un tiempo mayor; juegos libre, un tiempo intermedio; juegos rutinarios, poco tiempo.

Este control de tiempo lo llevará el docente sin coercionar al grupo, ampliando el marco referencial del alumno en cuanto a diversidad de juegos se refiere.

Por último cabe recalcar que el niño es el centro del proceso enseñanza-aprendizaje y todo lo que el maestro se proponga será tomando en cuenta sus características.

III. CONCLUSIONES

a) Conclusiones.

La socialización del preescolar se considera relevante para la realización de otras actividades docentes pedagógicas, ya que a partir de ella podrá integrarse al grupo, cooperar, participar, expresar puntos de vista, intercambiar opiniones; todo lo anterior servirá para llevar a cabo el método de proyectos que propone el programa de educación preescolar 1992, la base de éste, es el juego, por lo que se consideró importante tomarlo en cuenta como eje de las actividades que se desarrollan en el jardín de niños y el medio ideal para lograr la socialización del niño.

El juego es la característica principal del preescolar, ocupa la mayor parte de su tiempo y le sirve para manifestar sus estados de ánimo, se relaciona con su estado mental y físico, a partir de él se integra a un grupo social.

El juego en preescolar es preferentemente simbólico, el cual es considerado dentro de la clasificación que hace Jean Piaget: Juego de ejercicio, simbólico y de reglas.

Aunque el de reglas también se da en el niño pero en menor escala.

La educadora abusa del uso del juego para el logro de objetivos, se quiere decir que la mayoría de los juegos son dirigidos, por lo que se sugiere que dé un equilibrio de juegos libres, espontáneos y educativos, para que el niño le tome gusto y lo disfrute, que es el fin primordial del juego, de lo contrario perderá su esencia.

Lo que se desea es rescatar esta actividad para lograr que el niño se integre con mayor facilidad al trabajo grupal y a la sociedad como un miembro activo capaz de transformar su entorno.

Por lo tanto es indispensable que la educadora, conozca y analice las características del juego, sus distintos enfoques, para que con base en ello pueda aplicar sus conocimientos a la organización y planeación de actividades lúdicas de acuerdo a la edad del niño y al aspecto de su desarrollo que se desea favorecer, para lograr el éxito de los objetivos propuestos.

Como se dijo al principio de este apartado, el método de proyectos se apoya del juego, por lo que se propone una serie de bloques de juegos y actividades que servirán durante la planeación general del proyecto y enriquecerán las actividades diarias.

Conjuntamente con lo anterior, también se propone el trabajo por áreas, éstas servirán para o durante el desarrollo de los proyectos; ahí los niños trabajarán en pequeños grupos, aunque también podrán realizar trabajos libres.

En esos espacios pasarán a trabajar, jugar, manipular diferentes recursos que le servirán para participar mejor en los proyectos.

La socialización se verá favorecida también en el trabajo por áreas, ya que favorece la integración, cooperación, intercambio de ideas; al dramatizar, graficar, construir, entre otros.

Los que se proponen son: biblioteca, gráfico-plástico, construcción y naturaleza, pero se aclara que se pueden crear otros y pueden ser nominados por el mismo grupo, esto será según las necesidades que se presenten.

Es bueno mencionar que la educadora deberá favorecer el juego en equipos, para iniciar el respeto a las reglas, como parte de la socialización. También considerar el respeto a los niños cuando por ejemplo están haciendo una dramatización libre, puede observar, sin intervenir, a menos que lo soliciten, registrando lo observado.

Algunas recomendaciones que se cree conveniente anotar son:

Que se tome en cuenta a inicio del curso escolar un diagnóstico del grupo para saber el nivel de madurez y las características de desarrollo en que se encuentra el niño, para poder planear los juegos y actividades adecuadas.

Los materiales disponibles se deben verificar al igual que las instalaciones con que cuenta el plantel (interiores, exteriores).

Las clases se deben preparar como se dijo antes, se hace una planeación general del proyecto con el grupo (friso) y posteriormente se registra en el formato, es ahí donde se irá incluyendo juegos que ayuden a la socialización del preescolar, dando además un equilibrio para favorecer también las otras dimensiones de desarrollo y para que los juegos sean libres, dirigidos o educativos.

Lo que no se debe de olvidar son las necesidades de los niños, dando siempre oportunidad de que los juegos se disfruten, que sean flexibles, para que cuando el niño proponga algún cambio se le tome en cuenta.

Durante la realización de los juegos, se debe explicar para pasar después a la realización, cuya duración dependerá del grupo, para que al final se de un pequeño relajamiento y pasar a otra actividad. La educadora deberá estar pendiente de que los niños no pierdan el interés por el juego, es decir que les queden ganas de repetirlo en otra ocasión.

Siempre es bueno aprovechar los espacios del jardín de niños tanto interiores como exteriores, tomando en cuenta el mobiliario del salón y los recursos en él para que a la hora de jugar, no perder el tiempo buscando un sitio adecuado, además que desde el momento de planear se debe considerar este punto.

Durante la realización de una clase no abusar de juegos sofocantes ya que los niños pierden la concentración.

Cuando los niños jueguen en forma libre en las áreas, el maestro debe de cuidar su posición en el espacio de trabajo tratando de abarcar a todos los niños con la vista, pero también se recomienda aprovechar este juego en las áreas para pasar de grupo en grupo y observar, cuestionar y participar en sus juegos, lo cual le servirá para tener un concepto en pequeños grupos e individual de sus niños en cuanto a las conductas que presenta registrarlos en la libreta de observaciones en el momento y día que se realizó la observación para ver sus avances, logros y dificultades que presentan.

Como ya es sabido el juego en pequeños grupos o grandes, por naturaleza genera competencias, es importante que el docente le preste atención especial a los más tímidos, sin presionarlos pero sí estimulándolos a que participen y cuando existan perdedores decirles palabras de afecto para elevar su autoestima.

De preferencia evitar en lo posible que los alumnos esperen su turno, ya que esto provoca que el niño se aburra y cambie su atención hacia otra cosa.

Al final del juego no olvidar el descanso o un juego que lo orille al mismo, para poder prepararlo a la realización de la siguiente actividad.

Por último, para concluir no hay que olvidar que el juego tiene influencia en el desarrollo infantil, ayuda a la adquisición de habilidades, destrezas, conocimientos y a la socialización.

b) Actividades didácticas.

Existen varias maneras de aprovechar el juego como instrumento de socialización, como el medio para favorecer el desarrollo infantil entre los que se pueden anotar: Realizar juegos afectivos para que el niño vaya teniendo confianza.

El conocimiento que el niño tenga de su cuerpo será la base que construya su identidad personal, se integre al grupo, a la familia y a la comunidad, por ello los juegos deben iniciar con su esquema corporal para después abarcar círculos cada vez mayores.

Teniendo como referencia lo anterior a continuación se proponen algunos juegos que tienen como objetivo la construcción del esquema corporal para niños de 4 a 5 años.

Para que el niño pueda descubrir la pesadez de su cuerpo, se recomienda el juego del elefante, el maestro iniciará con la narración sobre la vida del elefante, conforme vaya diciendo las acciones que realiza el elefante, el niño las irá ejecutando.

Ejemplo: Fíjense que los elefantes viven en un lugar muy lejano llamado Continente Africano, en estos lugares solo los podemos

encontrar en el zoológico, ellos son grandes, pesados, ¿Cómo creen que camina? (realizan los movimientos). Cuando tienen sed van al río y absorben el agua con su trompa.... y así sucesivamente.

Además de este juego se pueden hacer otros como el del "mimo", en el que el niño podrá descubrir las posibilidades de su cuerpo, este juego es divertido y el niño tiene que usar su imaginación para inventar posiciones con su cuerpo. Inicia cuando la educadora pregunta ¿Conocen al mimo? y ellos preguntan ¿Quién es?, les responde la maestra, "el que hace así" y adopta un gesto y posición que el grupo imitará, irán pasando los niños conforme les toque, haciendo posiciones distintas sin repetir.

Otra forma de ayudar al educando para que se familiarice con los movimientos que puede producir con su cuerpo es jugando a las "sombras", aquí los niños corren libremente con fondo musical, cuando el docente apaga la música y cada quien se coloca atrás de un compañero, se pone la música y cada quien realiza movimientos libremente, que la sombra imita al mismo tiempo, se cambia la música y se alternan los papeles.

Después de que descubra las posibilidades motoras de su cuerpo, es importante que conozca y se familiarice con sus partes. Para ello pueden jugar a "saludos con el cuerpo", corriendo libremente por un espacio y cuando la educadora avise se saludan con lo que ella diga: "saludar con... la espalda, los pies, las manos, etc.". Esta actividad ayudará al conocimiento de esquema corporal, gusta mucho a los niños y se

integrarán al grupo, pues lo irán realizando con todos los compañeritos, al principio se cohiben cuando es del sexo opuesto, pero ya después lo hacen más espontáneamente.

Otro juego pero con el mismo fin es: "hablar con el cuerpo", pretendiendo que identifique las parte de su cuerpo, para ello se auxiliará de su propio cuerpo, irá expresando sin hablar lo que maestra vaya diciendo:

- Adiós con el pie
- No con los ojos.
- Hola con la mano.
- Estoy enojado con el rostro.

Y así sucesivamente hasta abarcar las diferentes partes del cuerpo.

Lo importante de los juegos es que el docente utilice su creatividad, seguidamente se plantean algunos juegos de socialización para niños de 4 a 5 años.

Con la finalidad de que se integre y relacione con sus compañeros se propone el juego del "barco", la educadora se encargará de explicar que un niño será el "barco" y que los demás serán los "faros", el "barco" debe evitar a los "faros", se le vendan los ojos al "barco" y se le dice a los "faros" que emitirán sonidos distintos, los que estén lejos grave y lo que estén cerca agudo. Inicia el "barco" a navegar, si choca, se le da la oportunidad a otro niño.

Además de ese juego se aplicará también la dramatización de un cuento, esperando con ello lograr que se integre al grupo.

El maestro les narra un cuento de manera sencilla y clara y los niños lo dramatizarán, algunos serán espectadores y después pueden cambiar de roles.

Ya una vez lograda la integración grupal se pueden estimular los afectos, para ello se recomienda el juego "las olas del mar" en el que un niño se sienta en el centro del círculo, el círculo lo forman los demás hombro con hombro, apretados, estrechamente unidos, estos empujarán suavemente a su compañero del centro quien se deja mover por las "olas del mar" y así irán pasando algunos niños. Esta actividad genera confianza y en otras ocasiones podrán ir pasando los que no alcancen a pasar en un juego.

Tomando como referencia las edades, se sugieren para niños de 5 a 6 años algunos juegos que tienen como objetivo la estructuración corporal.

Para identificar las partes del cuerpo, pueden jugar a las "palmadas"; el niño corre libremente y cuando la maestra de la indicación, tocará al compañero en el lugar del cuerpo que se diga (espalda, pie, mano); posteriormente harán lo mismo pero caminando, de puntillas, arrastrándose, etcétera.

También es importante que el infante además identifique las partes de su cuerpo por lo que el juego del "conejito" podrá ayudar, se inicia con un canto: "Conejito ven aquí, ven aquí pronto a jugar, tus ojitos me dirán cómo te encuentras en el jardín". Los niños moverán las parte de su cuerpo según se vaya diciendo: ojitos, piecitos, manitas, etc. haciendo la mímica.

Posterior a varios juegos de este tipo y cuando se observe una mayor soltura y confianza en el grupo, se sugieren a continuación algunos juegos de socialización para niños de 5 a 6 años.

Para que el niño se integre al grupo se puede jugar al “cazador y pajaritos”, en un principio la educadora puede hacer de cazador, hace como que duerme, los “pajaritos” que son los niños se acercan, pero el cazador al oírlos piar se despierta y los persigue; los pajaritos corren a esconderse en 6 refugios marcados con anterioridad, el niño que sea alcanzado pasa a ser cazador.

Para reforzar la integración y que vaya adquiriendo confianza entre los miembros del grupo el juego de los “cinco ratoncitos” es recomendable. Antes del juego se enseña el canto: “Cinco ratoncitos de colita gris, mueven las orejas mueven la nariz, 1, 2, 3, 4, corren al rincón porque viene el gato a comer al ratón”. Se elige a un gato y cinco ratones, el resto del grupo forma un círculo que será la “casita”, todos los niños cantan y el círculo gira, los ratones juegan dentro y cuando acabe el canto, los ratoncitos salen y el gato los persigue, si se “come” a un ratón se queda con el gato y los demás deben lograr entrar de nuevo al círculo sin que los atrapen.

Una vez adquirida la integración y confianza se puede lograr que cooperen y participen en actividades grupales y por equipos con el juego de “patrulleros y ladrones”, se eligen a los patrulleros que serán dos que vigilarán la carretera, a los ladrones y espectadores, los ladrones salen de sus refugios y deben pasar debajo de 4 sogas, que algunos niños tendrán tomados de punta a punta; cuando se paran son vistos por los

patrulleros y los persiguen hasta su refugio, los ladrones regresan pero ya no pasan bajo la soga, sino que tienen correr y saltar cada una. Si son alcanzados los niños pasan a ser patrulleros y así hasta que participen varios niños del grupo.

Para la estimulación de afectos se sugiere el juego de "el lobo, el pastor y las ovejas", se forman en hileras de 6 a 8 niños, uno de cada grupo es el lobo y se pone al frente, el pastor lo enfrenta con los brazos extendidos, sin dejarlo pasar, protegiendo a sus ovejas, que están tomadas de la cintura. Se pueden cambiar los papeles.

Es importante que los materiales que se vayan a utilizar en los juegos se evalúen en cuanto a su originalidad, si da lugar a que favorezcan la creatividad del niño, si tienen varios propósitos y usos, si es adecuado a la edad promedio del grupo, si resulta atractivo y motivadores.

Además como se mencionó en párrafos anteriores, no solo se aplica el juego por aplicar, sino hay que evaluarlo en la medida de los propósitos que se hayan planteado.

Es recomendable entonces analizar si el juego verdaderamente los lleva a la interacción, si se requiere de varios niños para su ejecución, si permite la descentralización progresiva, favoreciendo los sentimientos de cooperación y participación, si da lugar al respeto de los intereses infantiles y a situaciones imaginarias que apoyen el desenvolvimiento de los niños.

BIBLIOGRAFIA.

D.G.E.P. Antología de apoyo a la práctica docente. Editora Grafomagna, S.A., México 1993, 152 P.

_____ Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. Editora Grafomagna, S.A., México 1993, 125 P.

_____ Programa de educación preescolar. Fernández editores, S.A. de C.V., México 1992, 90 P.

_____ Programa de educación preescolar. Libro 1. Talleres Winko Impresores, S.A. de C.V., México 1989, 120 P.

_____ Areas de Trabajo. Fernández Editores, S.A. de C.V., México 1992, 47 P.

_____ La organización del espacio, materiales y tiempo, en el trabajo por proyectos del nivel preescolar. Servicio Integral de Ventas y Mercadotecnia, S.A. de C.V., México 1993, 38 P.

MARTIN del Campo, Concepción. A tí educadora. Técnicas de jardines de niños. 4ª Edición, Talleres de Impresora Galve, S.A., México 1961, 350 P.

S.E.P. Apuntes sobre el desarrollo infantil. Tema: El juego. Proyecto estratégico 5. México 1985, 33 P.

_____ Apuntes sobre el desarrollo infantil. Tema: Jean Piaget. Proyecto estratégico 5, México 1985, 37 P.

U.P.N. El juego. Plan 94. Corporación Mexicana de Impresión, S.A. de C.V., México 1996, 370 P.

_____ Escuela y comunidad. Plan 85. Fernández Editores, México 1990, 242 P.

_____ Teorías del aprendizaje. Plan 85. Editora Xalco, S.A. de C.V., México 1990, 450 P.

_____ Teorías del aprendizaje. Plan 85. Proyecto estratégico 3, Talleres de Gráficas Amatl, S.A. México 1986, 144 P.

ZAPATA A., Oscar. Juego y aprendizaje escolar. 3ª Reimpresión, Arte y Ediciones Terra, S.A., México 1996, 156 P.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL AREA DE SERVICIOS DE BIBLIOTECA Y DE APOYO ACADÉMICO RESERVA FECHA DE DEVOLUCION		
El lector se obliga a devolver este material antes del vencimiento del préstamo señalado por el último sello.		