

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
BAJA CALIFORNIA SUR

GOBIERNO DEL ESTADO DE BAJA CALIFORNIA SUR
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 03 A



**"LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA FAVORECER LA SOCIALIZACIÓN
EN LOS ALUMNOS DEL NIVEL PREESCOLAR"**

LORENA CESEÑA MÁRQUEZ

TESINA: MODALIDAD INFORME ACADÉMICO

Presentada para obtener el

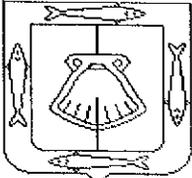
TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

ASESOR

I. BQ. REBECA FORT MURILLO

La Paz, Baja California Sur, Enero de 2002.

SSA 18 Feb 13



**GOBIERNO DEL ESTADO DE B.C.S.
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 03A**



SECCIÓN: TITULACIÓN

ASUNTO: DICTÁMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.

La Paz, B.C. S., a 27 de agosto de 2002.

**PROFRA. LORENA CESEÑA MÁRQUEZ
P R E S E N T E.-**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de la Unidad UPN-03A La Paz, y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: **"LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA FAVORECER LA SOCIALIZACIÓN EN LOS ALUMNOS DEL NIVEL PREESCOLAR"**, opción Tesina Modalidad Informe Académico, a propuesta del asesor I.BQ. Rebeca Fort Murillo, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior se dictamina favorable su trabajo, autorizándole a presentar el examen profesional correspondiente.

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

PROFR. JOSÉ MARTÍN MONTES ORTEGA
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE EVALUACIÓN
Y TITULACIÓN DE LA UNIDAD UPN-03A.

C.c.p.- ING. REBECA FORT MURILLO.-Secretaria de la Comisión de Titulación.
C.c.p.- Minutario/Archivo.

ÍNDICE

PÁG.

INTRODUCCIÓN	01
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	04
CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA	09
OBJETIVO GENERAL	11
OBJETIVO ESPECÍFICO	11
METODOLOGÍA	12

CAPÍTULO I. “LA SOCIALIZACIÓN”

1.1. Concepto de socialización y fases del desarrollo social.....	15
1.2. Las expresiones emocionales.....	16
1.3. Fases del desarrollo social.....	17
1.4. Rasgos sociales y antisociales.....	20
1.5. La función de la familia en la socialización.....	27
1.6. La escuela como agente de socialización.....	30

CAPÍTULO II. “EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN”

2.1. Teorías sobre el juego.....	34
2.2. La función del juego en el desarrollo social del niño.....	39

2.3. Juegos organizados y su aplicación en preescolar.....	40
--	----

CAPÍTULO III. “DESARROLLO Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS

ORGANIZADOS”

3.1. Desarrollo de los juegos organizados.....	43
--	----

3.2. Cronograma de la aplicación de los juegos.....	44
---	----

3.3. Descripción del desarrollo de los juegos.....	46
--	----

CAPITULO IV: “RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS

SELECCIONADOS”

4.1 Registro de observación, tabla de distribución de frecuencia y gráficas de la aplicación de los juegos.....	62
--	----

4.2 Interpretación de los resultados.....	99
---	----

CONCLUSIONES	109
---------------------------	-----

BIBLIOGRAFÍA	112
---------------------------	-----

INTRODUCCIÓN

A través de los estudios profesionales realizados en la Universidad Pedagógica Nacional, pude percatarme y a su vez reflexionar sobre los problemas sin resolver que existen en nuestra labor educativa, los cuales en ocasiones pasan desapercibidos y aparentemente no son importantes.

La experiencia académica obtenida como alumna de la institución arriba mencionada, me permitió ampliar los conocimientos teóricos adquiridos con anterioridad, modificándose así la visión de cómo interpretar un fenómeno educativo; provocándose que al compartir situaciones cotidianas con los compañeros de trabajo sobre las diferentes experiencias vividas frente al grupo, se incremente la capacidad e interés por intentar resolver un problema desde una perspectiva diferente.

Así es como decidí elaborar el presente informe académico, el cual se ubica en el nivel preescolar y cuyo propósito central es el plantear alternativas de solución para que los alumnos del jardín de niños interactúen con sus coetáneos y logren adaptarse al grupo escolar y social del cual forman parte.

Aunado a lo anterior, también se pretende ofrecer a los educadores un apoyo teórico-metodológico en pro de favorecer la socialización a través del juego, principalmente en el educando de segundo y tercero grado de preescolar.

Un informe académico se caracteriza por presentar los resultados obtenidos mediante el desarrollo de actividades cuya tendencia es transformar un aspecto del sector educativo, consideraciones que son presentadas en este trabajo a través de los apartados siguientes: Introducción, antecedentes, planteamiento del problema, justificación. De acuerdo con el orden anterior, se establecen los principales factores, motivos y aspectos teórico-prácticos en torno al problema sobre la falta de integración e interacción grupal en preescolar, que coadyuven a la solución del objeto de estudio y la socialización.

Para apoyar teóricamente lo anterior, se encuentran dos capítulos, en el primero se establecen los principios y autores del juego planteado éste como una actividad lúdica propia de los infantes, a través de la cual se facilita la socialización.

En el segundo capítulo, se explica el concepto de socialización así como los factores que intervienen y la relación que guarda ésta en relación con la escuela, recalcando la importancia que representa que el niño se familiarice con la educadora y el resto de sus compañeros para que desarrolle su identidad personal.

El tercer capítulo comprende las actividades de los juegos que se realizaron, un cronograma marcando tiempos, y la descripción de éstas, con el fin de arribar a la parte final del trabajo.

En los resultados, se incluyen para cada juego los siguientes señalamientos:

- 1) Registro de observación, donde se concentran los aspectos que denotan la conducta observada del niño durante el juego.
- 2) Tabla de distribución de frecuencias, en la cual aparece el registro del número de veces que se repite un aspecto determinado, el cual lleva hacia el cálculo del porcentaje correspondiente de la conducta observada.
- 3) La gráfica, que señala a través de barras, la frecuencia alcanzada por cada uno de los aspectos, de acuerdo con una escala estimativa.

Ya para finalizar este informe, se presentan las conclusiones, a través de las cuales se pretenden rescatar aquellos conocimientos que se pueden obtener de la contrastación teórica y empírica del problema planteado y que a través de la información bibliográfica se le dio un sustento teórico.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El jardín de niños es una institución educativa la cual se circunscribe en el nivel medio básico de educación, ámbito donde se le brinda al educando la oportunidad de favorecer las relaciones sociales a través de la interacción con compañeros de su misma edad y educadoras; ya que de acuerdo con el bloque de juegos y actividades: “durante el proceso de socialización, gracias a la interacción con los otros el niño aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece”.¹

Durante el tiempo que tengo desarrollando la labor docente con grupos de preescolar y particularmente con el grupo de segundo “B” y tercero “A” del Jardín de Niños: “Valerio González Canseco”, he observado que a pesar de la aplicación de diferentes actividades para propiciar el desarrollo de la socialización, tales como juegos organizados, dramatizaciones, festivales artísticos, pasar al frente o al pizarrón, etc., algunos niños no logran adaptarse al grupo escolar y por lo tanto no participan en la realización de las actividades mencionadas.

Desde el momento que los niños ingresan al nivel preescolar es cuando por primera vez se enfrentan a un grupo social mucho más amplio que la familia en donde acostumbraba a desenvolverse, ámbito en el cual el alumno de preescolar iniciará la adaptación a su medio social, tomando en cuenta que existen otros

¹ SEP-DGEP. *Bloques de Juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños*, México, 1993.

alumnos como él con intereses y necesidades similares a las suyas y con los cuales tiene que compartir parte de su vida, resultando importante que en este nivel se favorezcan las relaciones sociales.

Al principio, la adaptación será difícil, porque una de las características importantes en los niños de esta edad, es señalada como "... la dificultad que tienen para situarse en una perspectiva distinta a la suya, lo que Piaget (1923) denominó el egocentrismo"², razón por la cual en el momento de asistir al jardín de niños se recomienda que la maestra oriente a los alumnos a través del desarrollo y conducción de actividades para que poco a poco comprenda que existen otros niños como él y pueda integrarse al grupo, iniciándose así el desarrollo de la socialización, posibilitándose que la adaptación a este nuevo grupo social le sea más accesible.

Con base en mi experiencia docente, puedo establecer que durante la realización de la práctica diaria con los grupos de preescolar es importante que se promueva la socialización y uno de los recursos didácticos por medio del cual se puede efectuar es a través del desarrollo de juegos organizados. A través de esta aplicación, la maestra puede aprovechar y observar cómo el niño se va incorporando al grupo, participando tanto con sus compañeros como con ella; cabe señalar que en el jardín de niños son diversas las actividades cotidianas (saludo, honores a la bandera, música, educación física, etc.) con las cuales se pretende favorecer las

² DELVAL,, Juan. "La comprensión de la realidad y la fantasía", en: MORENO Fernández, Xochitl L. (coord.) *El niño y su relación con la naturaleza*, (antología básica, LE'94), Ed. UPN-SEP, México, 1994, p. 11.

relaciones sociales, sin embargo no son suficientes ya que se observa que al aplicar juegos organizados algunos niños se niegan a participar y al cuestionarlos sobre por qué no quieren hacerlo, solamente contestan: “*porque no quiero*”, “*porque no*” o simplemente “*no*”, y a veces termina el ciclo escolar y continúan en la misma postura.

A partir de la observación directa de la práctica docente realizada a mis compañeros de trabajo se desprende que generalmente no se va más allá de preguntarles a los niños: “¿Por qué no quieres hacerlo?”, es decir, no se profundiza en cuestionamientos para que por medio de éste el alumno reflexione sobre su propio aprendizaje. Probablemente, tal actitud se deba a la falta de los conocimientos teóricos que sustentan el programa de preescolar, propiciándose que en ocasiones la educadora no sepa que hacer pretendiendo que la actividad sea un éxito obligando a los niños a participar; esto ocasiona que se sientan forzados, cohibidos, nerviosos o avergonzados, posiblemente afectando su esfera afectiva; hecho que repercute en el área cognoscitiva, ya que el niño debe desarrollarse de manera integral según lo marcan el Artículo 3º Constitucional y el programa vigente de preescolar.³

A través de las reuniones técnicas en los centros de trabajo, donde se reúne la supervisora de la zona escolar correspondiente con docentes de nivel preescolar, se tiene la oportunidad de compartir experiencias y aclarar dudas acerca de la docencia. Al inicio de la aplicación del actual programa se percibía por parte de las educadoras cierta incertidumbre en cuanto a la metodología didáctica a aplicar; pero conforme a

³ SEP-DGEP. *Programa de Educación Preescolar*, México, 1992, pp. 5-6.

transcurrido el tiempo se ha visto que la educadora solamente ha cambiado la manera de abordar el tema con los educandos, sin percatarse o profundizar en los cambios teóricos que dicha metodología supone.

Actualmente, se está trabajando con el método de proyectos, que consiste en "...planear juegos y actividades que respondan a las necesidades e intereses del niño"⁴, es decir, ellos escogen el tema para trabajar partiendo de una pregunta, un problema o alguna observación hecha por los niños. Cada proyecto es diferente pero todas las actividades del mismo están relacionadas entre sí.

Es importante mencionar que en este nuevo programa, como en el anterior, el aspecto de la socialización es relevante ya que también se contemplan las relaciones sociales, señalándose en el mismo lo siguiente:

Desde el punto de vista afectivo, está referido –en su origen- a los afectos de sus padres y hermanos, figuras esenciales que dejan una marca determinante para la constitución de su personalidad.⁵

La socialización puede favorecerse en los proyectos elegidos con el diseño de actividades como: dramatizaciones, visitas, etc., y así el niño al tener oportunidad de interactuar con sus compañeros, personas adultas y la comunidad o comunidades vecinas (en el caso de realizar visitas) aumenta su desarrollo social por medio del

⁴ ibidem, p. 18.

⁵ ibidem, p. 8.

desenvolvimiento en el contexto sociocultural que le rodea, logrando de esta manera que la formación de su personalidad vaya aumentando favorablemente.

Aunado a lo anterior, el programa anexo de educación física menciona que el desarrollo de los juegos organizados:

son los que se aplican en grupo, para llevarlos a cabo el maestro debe tomar en cuenta las habilidades de los niños, asegurarse de que el juego no sea peligroso; conocer las reglas del juego, que haya suficiente espacio, no debe de lastimar los sentimientos de los niños perdedores, el tamaño del grupo tendrá que ser pequeño para que todos los niños tengan oportunidad de jugar, cuando el juego ya no sea de interés para los niños se terminará y se empezará otro. Si en el juego es necesario que algún niño tome un papel central, no existirán favoritismos para escogerlos⁶

Pero a pesar de que el programa anexo de educación física incluye esa aplicación, en las observaciones realizadas a mis compañeras de trabajo he podido darme cuenta que día con día se ha ido perdiendo el interés por la aplicación de los juegos; así como también a la hora del recreo omiten hacerlo a pesar de que así se apoyan para conocer más a sus alumnos y poder favorecer el área del desarrollo social de aquellos niños que más lo necesitan.

⁶ CASTRO Trejo, Oscar Omar. *Manual de Juegos Organizados en la escuela primaria. Documento recepcional*, México, 1992, pp. 17 y 18.

CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

La problemática en estudio del presente ensayo se circunscribe en Las Veredas, B.C.S., comunidad en la cual actualmente desempeño mi labor docente, este lugar se encuentra ubicado en la ciudad lineal de Los Cabos, B.C.S. (zona semiurbana) cerca del Aeropuerto Internacional del mismo municipio; durante los cinco ciclos escolares que tengo trabajando allí he observado que asisten niños originarios de esta región y otros de diferentes estados del país con algunas costumbres distintas y tienen que convivir entre si durante el tiempo que permanecen en la institución por lo que se hace aún más necesario que el niño desarrolle la socialización desde el nivel preescolar y tenga menos dificultades para adaptarse cuando asista a la escuela primaria.

Con el fin de ubicar el grupo objeto de estudio se proporcionan los datos que a continuación se describen.

Las actividades se aplicaron en el grupo de segundo "B" y tercero "A" del Jardín de Niños: "Valerio González Canseco", 18ava. zona de preescolar, ubicado en calle Cascalozuchit esquina Avenida Huatamote, las Veredas, B.C.S., esta comunidad está formada por gentes originarias de lugar, y también de otros estados del país, sus actividades económicas son diferentes; algunos trabajan en los hoteles, talleres mecánicos, aeropuerto, choferes, albañiles y la mayoría de las mujeres son amas de casa.

El jardín de niños cuenta con cuatro aulas, en las que se imparten clases a un grupo mixto de primero y segundo, otro mixto de segundo y tercero y otros dos terceros; años; también cuenta con un local para la dirección escolar, sanitarios para niños y niñas y 2 sanitarios viejos que son utilizados como bodegas; el patio tiene suficiente lugar para que jueguen los niños y las niñas; cuenta también con plaza cívica. Asimismo existen llantas pintadas enterradas para jugar libremente a la hora del recreo, seis columpios, un volantín y un barquito de plástico. Respecto al personal, hay cuatro educadoras, un conserje y la directora.

Los niños que asisten a este jardín residen en la comunidad arriba mencionada y las comunidades vecinas de Fovissste, Infonavit, San Bernabé, Colonia Buenos Aires y San José Viejo.

OBJETIVOS

GENERAL:

Rescatar los principales elementos teóricos y metodológicos sobre la importancia del juego como elemento socializador en el desarrollo del alumno de preescolar, por medio del informe de una serie de actividades lúdicas organizadas para tal fin.

ESPECÍFICOS:

Proponer una alternativa de solución, para favorecer la socialización de alumnos de preescolar, la cual les facilite integrarse a un grupo social mediante la realización de los juegos organizados en el jardín de niños, desde un enfoque sociocultural.

Medir el efecto de la aplicación frecuente de juegos organizados, en la socialización de los niños con el fin de llevar un seguimiento.

Estimular, mediante la frecuente aplicación de los juegos organizados la socialización en el niño de preescolar para su interiorización.

METODOLOGÍA

La investigación se realizó con 25 niños que integraban el grupo de segundo "B" y tercero "A" del Jardín de Niños: "Valerio González Canseco", calle Cascalozochit esquina Avenida Huatamote, Las Veredas, Municipio de Los Cabos.

La aplicación de las actividades se realizó con 25 niños que integran los grupos objeto de estudio; se llevó a cabo del 11 de diciembre del 2000 al 26 de febrero del 2001, llevándose un diario de campo registrando las observaciones realizadas durante la aplicación de los juegos organizados, así como la elaboración de un cronograma con las fechas de la aplicación de las mismas actividades.

Las técnicas utilizadas en esta investigación fueron las siguientes:

Observación: Por ser una técnica que no necesita de profundos conocimientos de psicología para su aplicación, ni tampoco de complicados aparatos.

La observación se aplicó durante la realización de todos los juegos organizados, para ir registrando como se fueron integrando los niños que en un principio no querían participar.

Las observaciones realizadas fueron anotadas en un registro expofeso y con base en una escala estimativa que se describe en el apartado de actividades.

Asimismo se realizaron observaciones durante las reuniones técnicas y en el trabajo diario de las educadoras del centro de trabajo, y también con el grupo objeto de estudio, además de una entrevista que se les aplicó a las mismas educadoras cuyo formato se encuentra en el apartado de actividades.

Con la aplicación de las entrevistas pude darme cuenta que las maestras entrevistadas sí consideran importante el desarrollo de juegos organizados, y también manifiestan que con ellos se favorece la socialización, cooperación, psicomotricidad, autonomía, conocimientos de lenguaje, lógico-matemáticos, dependiendo del juego, pero a pesar de todo esto se observa que en su práctica cotidiana no los aplican a sus alumnos, motivándome así a realizar un informe que permita proporcionar los elementos teóricos suficientes sobre la socialización para que el docente lleve a cabo los juegos organizados, como parte del resto de las actividades programadas para los alumnos.

CAPÍTULO I

“LA SOCIALIZACIÓN”

1.1. Concepto de socialización y fases del desarrollo social.

De acuerdo con el paradigma sociocultural, cuyo principal expositor es Vigotsky, "...individuo y sociedad o desarrollo individual y procesos sociales, están, íntimamente ligados y que la estructura del funcionamiento individual se deriva y refleja la estructura del funcionamiento social"⁷

En este sentido, para Vigotsky el desarrollo individual guarda una relación estrecha con el contexto social, es decir que los compañeros más capaces o los adultos ayudan al individuo a alcanzar niveles más altos de socialización, siendo de suma importancia la cooperación y el intercambio social en el desarrollo del ser humano.

Para que las relaciones sociales se lleven a cabo en el ser humano, la compañía y el afecto de los demás son indispensables para el bien del niño, considerándolos como necesidades básicas ya que la falta de convivencia social no es favorable para la integración, porque al convertirse en un adulto tendrá dificultades para interactuar con los demás dentro de la sociedad a la que pertenece.

"La socialización es el proceso a través del cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que le permiten actuar eficazmente como miembro, de un grupo de la sociedad"⁸

⁷ DELVAL, Juan. *El desarrollo humano*, Ed. Psicología Siglo XXI, México, 1994, p. 67.

⁸ RAMÍREZ DEL HOYO, J. José. *Enciclopedia de la Educación Preescolar*, Ed. Santillana, México, 1997, p. 303.

Básicamente se considera que los que influyen de manera significativa en el desarrollo de la socialización del niño son quienes están más cerca de él, como su madre, su padre y/o sus hermanos, y conforme se va ampliando su mundo social va recibiendo otras influencias como son los compañeros de la escuela y el profesor; aunque las que determinan el tipo de socialización son las instituciones que frecuenta el niño, como la escuela, el salón de clases, el grupo de amigos, medios de comunicación, etc. "El producto de la socialización es el comportamiento socializado. Casi todo el comportamiento humano es social y, por consiguiente, se ha de adquirir a lo largo de su desarrollo".⁹

1.2. Las expresiones emocionales.

Las emociones tienen también un gran valor comunicativo. La alegría nos permite alcanzar nuestro objetivo con más vigor y manifiesta a los otros el placer que la situación nos proporciona, la tristeza favorece el interés de los demás y provoca conductas de ayuda en los otros, la ira aumenta la energía en situaciones molestas¹⁰

Las expresiones emocionales ayudan a que los demás sepan cual es nuestro estado de ánimo y de esta manera ellos adoptarán la conducta apropiada al momento de interactuar con nosotros. La alegría, la tristeza, ira, miedo, sorpresa, desagrado e interés suelen considerarse como emociones básicas.

⁹ ídem. p. 306.

¹⁰ DEVAL, Juan. op.cit. p. 184.

La sonrisa es considerada como un elemento fundamental e indispensable de las relaciones sociales, en un principio solamente se manifiesta como una expresión refleja y posteriormente como una expresión de satisfacción, agrado, por ejemplo el niño suele sonreírle a lo que se encuentre cerca de él como puede ser su patito de plástico, sonaja, lámpara, etc.

Los adultos son los que contribuyen al reforzamiento de la aparición de la sonrisa expresándole al niño mimos, movimientos, gestos de agrado, y de esta manera la sonrisa va convirtiéndose en una conducta social favoreciéndose que vuelva a producirse y “...se convierta en un elemento esencial de la comunicación social”.¹¹

Los bebés aprenden a reconocer las expresiones de los adultos más cercanos a ellos y a responder de manera adecuada a esas manifestaciones.

1. 3. Fases del desarrollo social.

Hablando específicamente del desarrollo de las relaciones sociales en el niño, Juan Deval presenta las siguientes fases:

- Cuando cumple dos meses de vida aparece su primera sonrisa que va unida a las personas, que están más cerca de él, produciéndose a su vez un interés

¹¹ DEVAL, Juan. op.cit. p. 187.

especial por estas personas, sin embargo, es probable que todavía no logre hacer un reconocimiento y/o diferenciación de las mismas.

- Hacia los siete u ocho meses hay lazos más estrechos con la madre o con las personas que lo cuidan, se produce también "...la ansiedad por la separación si la separación se prolonga, el niño cae en un estado de ansiedad, de disgusto, de agitación y tanto las separaciones como los reencuentros tienen un marcado carácter emocional".¹² Además durante esta etapa de su vida se produce el acercamiento con las personas conocidas y el miedo hacia los desconocidos o extraños, manifestándose apego con las primeras y rechazo o desagrado con las segundas, y es así como empiezan a desarrollarse sus primeras relaciones sociales.
- "A partir del segundo año los niños son sensibles a las situaciones de tensión en los adultos y también son capaces de reconfortar a una persona en una situación negativa".¹³

A medida que el niño va creciendo de la misma manera que explora el mundo físico empieza a explorar el mundo social, manifestándose como una resistencia a los demás, es decir, encuentra placer en hacer o realizar lo que se le prohíbe y de esta manera descubre la importancia de esas acciones que le permiten organizar el mundo social.

¹² DEVAL, Juan. op.cit. p. 183.

¹³ DEVAL, Juan. loc. cit. p. 187.

Otra manera de seguir explotando es mintiendo, aunque para él no existe todavía este concepto, utiliza la mentira como un medio para darse cuenta hasta qué punto puede decir cosas contrarias a lo que realiza, mas bien se puede relacionar "...con actitudes tales como jugar a esconderse tapándose completamente la cara, que sería una manifestación de egocentrismo".¹⁴

"Otro campo de exploración que interesa al niño es el de las situaciones que suponen un desorden, una ruptura del orden y de la normalidad impuesta por los adultos"¹⁵ Las cosas sucias, desordenadas, fuera de lugar, le llaman mucho la atención, le gusta poner los objetos fuera del lugar donde tienen que estar, y de esta manera refuerza el conocimiento del lugar donde se colocan las cosas. La suciedad se relaciona con el desorden, a través de estas exploraciones el niño empieza a descubrir el sentido de la responsabilidad, donde tiene que dar cuenta de los actos que realiza, eludiendo en ocasiones las responsabilidades, haciendo responsable a los demás de las alteraciones que realiza, la mayoría de las veces culpa al hermano, cuando suceden las cosas y los demás no estaban presentes.

Con lo anteriormente expuesto se resume que por medio de las exploraciones que realiza el niño se da cuenta que existen reglas y va descubriendo cuándo y cómo aplicar cada una de ellas, y así desde pequeño va comprendiendo cuál es la manera como se hacen las cosas y el orden que deben tener.

"Naturalmente el niño lo que primero aprende es cómo hacer las cosas, como comportarse, antes que reflexionar sobre ellas, en el sentido de que ese término lo entenderá más tarde".¹⁶

¹⁴ DEVAL, Juan. op.cit. p. 413.

¹⁵ ídem

¹⁶ DEVAL, Juan. op.cit. p. 415.

Las exploraciones que va realizando el niño en el medio ambiente que le rodea le ayudan a desarrollar su proceso de socialización en donde continuamente busca la aprobación social, aprende a dar a los demás así como también a recibir de ellos, y a ser sociable gracias a las oportunidades que se le brindan de tratar con otras personas de manera especial durante la infancia que es donde se cimientan todos los aspectos de su desarrollo integral, entonces se deduce que el ejemplo que le dan sus padres influye de manera primordial, porque la relación social que establezca con ellos serán las bases para el desarrollo del proceso de socialización del niño.

1.4 Rasgos sociales y antisociales.

1.4.1 Rasgos sociales.

Entendemos por rasgos sociales las conductas que manifiesta el niño de manera positiva para favorecer el desarrollo de la socialización. A continuación se mencionarán cuáles son y cómo se presentan en los niños:

La amistad: Cuando el niño empieza a relacionarse con otros niños, muestra preferencia por algunos de sus compañeros de juegos, a partir de los tres o cuatro años empiezan a desarrollarse los lazos de amistad mismos que pueden durar semanas, meses o años, aún cuando el niño haya conocido a otros durante ese tiempo.

Las amistades de los niños se basan en que escogen compañeros de su misma edad, o que tengan intereses semejantes a los de ellos; “algunos niños no tienen amigos porque se comportan de modo que provocan a otros a rechazarlos, la falta de amigos puede también deberse a que los intereses del niño difieren de los demás niños de su edad o bien a que es agresivo, e impide que se le acerquen”¹⁷

El trato con los demás le ayuda al niño a superarse y cooperar, además conoce personas con capacidades diferentes, intereses y necesidades diferentes y/o similares a los suyos.

La compasión: Se relaciona con la amistad, porque el niño ayuda a sus amigos cuando tienen un problema emocional, ya que desde los dos años empiezan a confortar y proteger a los niños más pequeños y de esta manera se empieza a manifestar en ellos la compasión, misma que la mayoría de las veces la practican con las personas más cercanas a él como pueden ser los familiares y amigos.

La pandilla: Cuando el niño entra a la escuela se relaciona con compañeros de su misma edad, los juegos individuales dan lugar a los juegos en grupo, es decir, ya no tiene interés de jugar el sólo sino que le atrae jugar con varios compañeros.

A partir de que el niño sale de su ambiente familiar aprende a relacionarse con los extraños y entonces los amigos empiezan a sustituir poco a poco a la familia.

¹⁷ MENESES Morales, Ernesto. *Educar comprendiendo al niño*, Ed. Trillas, México, 1973, p. 146.

A los diez años los niños entran a la edad de la pandilla, grupo local espontáneo formado sin intervención externa y sin ningún fin interno. Es resultado del esfuerzo espontáneo de los niños por formar un grupo adecuado a sus necesidades que suple lo que la sociedad adulta deja de darles y les proporciona tregua de la vigilancia de los mayores¹⁸

Dentro de la pandilla se establecen reglas, tales como imponerle actividades que va a realizar, cuando un niño es aceptado dentro de este grupo se siente orgulloso de poder disfrutar de la compañía de los demás integrantes y tiene además oportunidades para divertirse. Las pandillas de niñas se diferencian porque cuentan con menos integrantes, tienen más secretos, es difícil aceptar a una nueva niña y las integrantes no tienen trato con las que no pertenecen al mismo grupo.

Rasgos antisociales.

Son las conductas que manifiesta el niño y no favorecen las relaciones sociales, es decir, le impiden relacionarse con los demás, algunos rasgos antisociales más frecuentes son los siguientes:

La timidez: Es normal cuando los niños pequeños empiezan a tener trato con personas desconocidas, pero si no se remedia a tiempo se puede continuar con ella. La mayoría de las veces se basa en que el niño ha sido asustado varias veces. Inseguridad en sí mismo, y básicamente de la inseguridad de la relación del niño con sus padres. Cuando los padres manifiestan insatisfacción al ver sus hijos no son lo que ellos esperaban están acentuando la timidez y la mejor manera de combatirla es

¹⁸ ibidem, p. 47.

dejar de expresar la insatisfacción, y de esta manera, al sentirse más seguro de sus padres se sentirá más seguro con las demás personas.

El negativismo: Es cuando el niño no acepta lo que se le indica. Casi siempre responden de manera favorable a las indicaciones que reciben de sus padres, sobre todo cuando se sienten seguros de su amor; cuando los padres corrigen de manera constante los niños interpretan esta corrección como rechazo de parte de ellos pensando que han perdido su amor y es entonces cuando utiliza el negativismo en contra del rechazo que percibe de sus papás.

El egoísmo: Es natural en el niño pero tiene sus límites al igual que otras conductas que él manifiesta, está originado en la falta de cariño, ya que al sentirse solo opta por volverse egoísta, para su prevención los padres deben proporcionarle cariño, estar con ellos, dedicarles tiempo, en lugar de comprarles cosas materiales.

La competencia o rivalidad: Este rasgo, antisocial también empieza en el niño desde muy pequeño, siendo natural hasta cierto punto, pero cuando este aspecto no se presenta o se presenta de manera exagerada debe de ser motivo de preocupación de los padres, la competencia se origina en el esfuerzo que hacen los niños por ganarse el amor de sus padres, si lo recibe de manera constante no necesita esforzarse para ganarlo.

Conviene siempre reconocer los esfuerzos ordinarios del niño. Al hacerlo así, se le señala el hecho de que un esfuerzo superior al ordinario es digno de alabanza, y se indica que logra disfrutar más el amor de sus padres si es más cumplido, más emprendedor y más responsable¹⁹

Los pleitos: Se refiere a la agresión, que casi siempre es consecuencia de la frustración, y cada vez que se le contradice la persona se vuelve más agresiva. Es muy frecuente ver que la agresión se controla por medio del castigo a los niños, pero con esto sólo se consigue que el niño aumente su frustración y se vuelva más agresivo. El niño no es agresivo porque le guste serlo sino que le ha sucedido algo que no pudo realizar disgustándose por medio de la agresividad.

Existen diferentes factores que determinan el tipo de agresividad que el niño manifiesta, como pueden ser: Medio ambiente que le rodea, compañeros con los que se relaciona, actitud de los padres.

Los pleitos casi siempre se dan entre los amigos porque son con los niños que más se relaciona y pueden llegar a tener más conflictos que con los compañeros que casi no frecuenta.

En contraparte con el niño agresivo se presenta el niño callado y falto de confianza, siendo muy común ver que algunos maestros se preocupan por el niño

¹⁹ ibidem, p. 150.

tímido a quien se le dificulta relacionarse con los demás; en estos casos el educador le puede ayudar comprendiendo que es lo que le pasa, sin presionarlo, dejarlo que se tome su tiempo para que se anime a acercarse a otros niños, aunque el adulto sólo le debe dar ideas sobre que hacer sin imponérselas.

Se puede llevar bastante tiempo para que el niño reúna el suficiente valor para relacionarse con sus compañeros, también este tipo de niños parece como si fueran demasiado buenos o muy bien educados cuando lo que en realidad pasa es que deben de tener algún problema que les está perjudicando y los maestros tienen que estar en la mejor disposición para ayudar en la medida de sus posibilidades y en los casos extremos informar a los padres, canalizarlos con un especialista para que sean debidamente atendidos.

Es indispensable un buen desarrollo de la confianza entre el bebé y las personas que lo rodean para evitar problemas de timidez en la vida futura; ya que la confianza inicia al niño, su desarrollo emocional, ésta se establece a través de la interacción del pequeño y los que lo cuidan, para que el niño pueda tener confianza es necesario que haya satisfecho sus necesidades físicas primordiales (hambre, sed, cariño, calor).

Cuando el bebé cumple seis meses empieza a interesarse en los que lo cuidan, quienes tienen un lugar especial para él.

“La confianza tiene implicaciones para las relaciones sociales que van más allá de la infancia”,²⁰ además es indispensable para que cualquier relación social sea duradera.

La sonrisa en el bebé es también una forma de demostrar que tiene confianza, sonríe con quienes lo cuidan, y también le gusta que estas personas sonrían con él; siendo la sonrisa del adulta una de las primeras expresiones que el niño entiende.

Para que el niño se relacione e interactúe abiertamente con los demás es indispensable que tenga relaciones sociales positivas, con su familia, ya que la confianza se desarrolla gracias a las oportunidades que tiene el niño de interrelacionarse con sus padres y sus hermanos. “Se puede impulsar la confianza asegurando a cada niño que es muy importante y que se le quiere. La confianza se le puede alterar si el niño siente que sus hermanos son más queridos o más importantes que él o ella”²¹

Un buen desarrollo de la confianza en el bebé lo favorecerá al entrar al jardín de niños en cuanto a que no tendrá dificultad para integrarse con sus compañeros y establecer con ellos relaciones afectivas positivas.

²⁰ NEWMAN y Newman. *Desarrollo del niño*, Ed. Limusa, México, 1983, p. 271.

²¹ *ibídem*, p. 280.

1. 5. La función de la familia en la socialización.

...el niño no está solo en contacto con una persona que le cuida sino que, por lo general, suele vivir dentro de grupos más amplios en los cuales se socializa. El principal de estos grupos sociales y el más inmediato es la familia.²²

En la mayoría de las sociedades es la madre la que se encarga de los cuidados del niño durante los primeros meses de vida, estando el bebé básicamente en contacto frecuente con ella, pero esto no quiere decir que se encuentre aislado de los demás miembros de la familia; sino que el padre y los hermanos también influyen en él de manera determinante a través del contacto que establece con ellos, cuando no sea exactamente igual al que establece con su madre.

...en general se puede decir que la madre está mucho más implicada que el padre desde el principio. Quizá el hecho de tenerlo maternalmente dentro y sentirlo en todo momento, el que produzca cambios fisiológicos y también cambios psicológicos muy directos, hace que la madre sienta mucho más y de una manera mucho más próxima el nacimiento del nuevo niño. Por el contrario, la relación del padre es más indirecta y tiene que ser más elaborada psicológicamente.²³

A partir del nacimiento la madre empieza a establecer una relación con su hijo, y si el niño ha sido deseado la madre estará absorbida completamente por el bebé, descuidando inconscientemente la relación con el padre y los hijos mayores, si es que existen.

²² DEVAL, Juan. op.cit. p. 210.

²³ ibidem, p. 217.

Hablando de las relaciones que establecen los padres, éstas influyen de manera importante en la formación social del niño. Al principio el bebé percibe esta relación socialmente a través de los cuidados maternos, el bebé no sabe que su madre es una persona aparte porque no comprende claramente, sólo percibe lo que le sucede a él, si está contento, enojado, asustado; y su mamá es la que lo conforta cuando algo le pasa.

La madre también lo protege de enfermedades y accidentes, organizándose de acuerdo a las necesidades del bebé; la organización irá cambiando conforme el bebé vaya creciendo.

Cuando el bebé ya está un poco grande, su mamá también juega con él, le platica, le canta; lo enseña a ir al baño, y cuando ella ve que ya está preparado busca la manera de que se relacione con niños de su misma edad para jugar.

La madre tiene que hacerse a la idea de que cuando el niño crezca es posible que la haga a un lado, a dejarla en un segundo plano porque también tiene que relacionarse con su papá, sus hermanos, otros niños y otros adultos, es decir, ya no será tan indispensable para él como cuando era pequeño. "Si la relación del bebé con su madre es firme y sólida, no encontrará difícil establecer estas nuevas relaciones"²⁴

²⁴ LEE, Catherine. *Adaptación social del niño*, Ed. Narcea, S.A. de Ediciones, España, 1984, p. 69.

La función del padre dentro de la familia también es muy importante, porque apoya en lo económico, lo moral, la madre se siente querida y apoyada, y transmite a sus hijos este cariño y apoyo.

La relación que establece el padre con el niño recién nacido es diferente a la de la madre, ya que ésta empieza a relacionarse con su hijo desde antes de nacer.; “El padre, en cambio tiene que empezar a construir la relación con menos elementos, tiene que empezar a familiarizarse con alguien que hasta entonces no estaba allí”²⁵

Conforme el niño va creciendo, la relación que establece con su padre se va haciendo más estrecha cuando el niño empieza a ser más autónomo, la relación entre ellos se va fortaleciendo.

Tomando en cuenta lo señalado anteriormente se puede decir que las bases de las relaciones sociales se encuentran en la familia, ya que son las primeras que influyen en la formación integral del niño, y de las relaciones que establezcan los niños en el seno de la familia dependerá el éxito del desarrollo de la socialización cuando se enfrente a un grupo social más amplio, es decir, al entrar al jardín de niños, en donde tendrá que desenvolverse sin el apoyo o influencia de sus familiares.

²⁵ DEVAL, Juan. loc.cit. p. 217.

1. 6. La escuela como agente de socialización.

En los primeros años de vida las relaciones sociales son únicamente con sus familiares más cercanos, los modelos que los niños imitan son sus padres y/o hermanos, si es que cuentan con ellos.

Cuando ingresa al jardín de niños sus compañeros se convierten en agentes de socialización, convirtiéndose ahora ellos en los modelos de identificación e invitación del niño; transformándose sus relaciones sociales de manera determinante.

El establecimiento de relaciones con otros individuos hace posible su independencia y su desarrollo social, el que empieza a ocupar un papel propio dentro del grupo, y que comience a relacionarse con los individuos con los que tendrá que convivir a lo largo de su vida. Por otra parte, las relaciones con los compañeros de edad, son o pueden ser mucho más simétricas que con los progenitores.²⁶

A través de la relación con sus compañeros el niño aprende a cooperar, realizar actividades conjuntamente, y de esta manera empieza a tomar en cuenta el punto de vista de los demás.

En los niños observamos a partir del primer año un interés por otros niños y pronto esas relaciones llegan a convertirse en una necesidad. Desde los dos o tres años, los niños necesitan estar en contacto con otros niños y lo exigen. El contacto permanente con los adultos, sobre todo si éstos no están pendientes de ellos, les aburre y necesitan compañeros con los que jugar²⁷

²⁶ ibídem, p. 417.

²⁷ ibídem, pp. 419 y 420.

Por medio de las relaciones sociales con los compañeros los niños empiezan a poner en práctica diferentes tipos de juego, por ejemplo alrededor de los tres años empieza el interés por los juegos simbólicos que se refieren a la práctica de los roles sociales, es decir, se juega al papá, a la mamá, al doctor, etc., y de esta manera empieza a comprender la vida social del adulto y a poner en práctica las funciones que va a desempeñar cuando él sea grande.

A partir de los seis o siete años aparecen los juegos de reglas, que le ayudan al niño a comprender las normas sociales establecidas, "mientras que con los juegos de reglas se aprenden situaciones sociales propias, creadas por los mismos protagonistas. Hay que hacer una tarea y hacerla entre todos, hay que entender al otro para actuar con él."²⁸

Es muy común que en la escuela las relaciones las establecen los niños casi siempre con compañeros de su misma edad, por tener intereses y necesidades similares, pero esto no quiere decir que no se formen relaciones con niños de edades diferentes, sino todo lo contrario, cuando se dan este tipo de interacciones favorecen de manera positiva el proceso de socialización. "Son evidentemente amistades desiguales en las que el mayor tutoriza al pequeño contribuye a su socialización".²⁹

²⁸ ibídem, p. 423.

²⁹ ibídem, p. 429.

Como parte de las funciones educativas de la educadora, se encuentran las de corregir las conductas que imiten los alumnos y fortalecer a sí mismo las acciones positivas para un mejor desarrollo de las relaciones sociales en el grupo escolar al cual pertenezcan.

CAPÍTULO II

**“EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA
SOCIALIZACION”**

2.1. Teorías sobre el juego:

Según Rubin Fein y Vanderberg (1983) se pueden clasificar en cuatro grupos, los cuales se describen a continuación.

- a) **Las teorías del exceso de energía:** Basadas en la idea de que los niños juegan hasta quedar extenuados.

posiblemente fue el gran poeta y escritor alemán Friedrich Schiller (1759-1805) el que, en sus cartas sobre la educación estética del hombre (1795), formuló la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros.³⁰

Aunque el que formula más claramente esta teoría fue el psicólogo y filósofo inglés en el siglo XIX Herbert Spencer, proponiendo que tanto los hombres como los animales tienen necesidad de actuar y por lo tanto mediante el juego gastan las energías con acciones que simulan las actividades de los adultos, como pueden ser: juego de muñecas, la tiendita, el doctor, etc, preparándose el niño para realizar las actividades cuando sea adulto.

- b) **La teoría de la relajación:** El filósofo alemán del siglo XIX Lazarus, fue el creador de esta teoría, "quien sostuvo que los individuos tienen que realizar

³⁰ DELVAL, Juan. "El Juego", en: MORENO, Fernández, Xochitl. (coord.) El Juego, (antología básica, LE'94), UPN-SEP, México, 1994, p.13.

actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que les sirven para relajarse.³¹

b) Teoría de la recapitulación: Basada en la tesis que el desarrollo del ser humano reproduce la evolución de la especie; esta teoría fue defendida principalmente por el psicólogo norteamericano Stanley Hall en 1904. La idea de la reproducción de la especie se explica mediante los juegos que el niño realiza en la infancia, llevando a cabo con ellos las actividades antepasadas.

Durante una etapa animal, los niños trepan o se columpian: en la etapa salvaje se realizarían actividades parecidas a la caza o al escondite, que sería parecido a la búsqueda de la presa. En la etapa nómada se interesarían por los animales; en la etapa de la agricultura patriarcal jugarían a las muñecas o acaban en la arena y finalmente en la etapa tribal se ocuparían de juegos en equipo.³²

c) Teoría del preejercicio: Propuesta por Karl Groop, quien a finales del siglo pasado publicó dos libros sobre el juego, el primero habla del juego de los animales en 1886 y el segundo del juego de los hombres en 1899. En su teoría maneja al juego como un elemento necesario para la maduración psicofisiológica, además de ser un fenómeno ligado al crecimiento. Es decir, el juego es un ejercicio que prepara al niño para las actividades que va a realizar cuando sea adulto, por eso se le llama preejercicio.

³¹ ibídem, p. 14.

³² ibídem, p.14.

“Los juegos motores, los juegos de actividad física, le permiten desarrollarse desde el punto de vista físico, los juegos simbólicos prepararse para actividades posteriores de carácter social”.³³

Además las teorías psicológicas en el siglo XX también nos hablan sobre la naturaleza del juego. Para Freud el juego se basa en la pulsión del placer, es decir el niño mediante actividades lúdicas satisface deseos que no puede satisfacer en su realidad, llamadas por él “pulsiones inconscientes”.

Un autor holandés, Buytendijk (1934), sostenía que el juego es una consecuencia de la propia infancia que tiene características distintas de la vida adulta. La timidez, la ambigüedad, la imposibilidad y el patetismo son los tres requisitos o condiciones de la infancia ya que posibilitan el juego (Linaza, 1991).³⁴

“Para Vigotski (1993), 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”³⁵, Vigotski maneja principalmente el juego simbólico, argumentando que los objetos que utiliza el niño suplen el objeto real teniendo un significado dentro de las actividades lúdicas contribuyendo al desarrollo de la capacidad simbólica. Por ejemplo, un bastón puede ser un caballo, “los juegos simbólicos cobran un significado en el juego a través de la influencia de los otros”.³⁶

³³ ídem

³⁴ íbidem, p. 15.

³⁵ ídem

³⁶ CHATEAU, Jean. *Psicología de los juegos infantiles*, Ed. Kapeluz, Buenos Aires, 1981, p. 4.

Ampliando la cita anterior de Jean Chateau, este autor menciona que para el niño casi toda la actividad es juego y por esto anticipa las conductas superiores. Gracias a estas actividades crecen el alma y la inteligencia; además para el niño el juego es como el trabajo en el adulto.

Para complementar los enfoques antes mencionados, a continuación se presentan algunos aspectos teóricos que rescatan la importancia que tiene el juego en la evolución mental del niño y que deben ser considerados en las organizaciones de actividades lúdicas.

Jean Piaget desde la teoría psicogenética, "...ve en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego,..."³⁷.

Además de lo anterior, J. Piaget manifiesta la importancia de tomar en cuenta la estructura lúdica y la evolución de las funciones cognoscitivas del niño; proponiendo la clasificación siguiente: juegos de ejercicio en el que la conducta se utiliza para producir placer, juego simbólico, en las que el niño es capaz de imaginarse una realidad y juegos de reglas que pertenecen al dominio de las instituciones sociales"³⁸

³⁷ UNESCO. "Punto de vista teórico sobre el juego", en: ALTAMIRANO, Carrasco, Alma, et al (compiladores), *El niño: Aprendizaje y desarrollo* (antología, LEP'79). Ed. UPN-SEP, México, 1985, p. 147.

³⁸ SEP-DGEP. *Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar*, México, 1993.

Freud. Teoría psicoanalítica, relaciona el juego con el sueño. Su principal función es disminuir las tensiones que nacen de la imposibilidad de ejecutar los deseos; consistiendo de esta manera en una transacción entre lo real y lo imaginario.

Vigotski, ve el juego como una manera particular de acción y siempre busca en sus investigaciones la explicación sobre que es lo que mueve al ser humano a actuar. "Afirma que el individuo actúa por circunstancias particulares articuladas con una sucesiva maduración de necesidades".³⁹ Vigotski menciona que el juego no es la característica predominante de la niñez, sino un factor fundamental en el desarrollo del niño.

H. Wallon, describe cuatro tipos de juegos en el nivel creciente, los cuales son: Juegos funcionales, basados en una actividad sensomotriz, juegos de ficción (jugar a las muñecas, montar un bastón como caballo, etc.) juegos de adquisición en los que el niño "grita, escucha, hace un esfuerzo por percibir y comprender", de fabricación o construcción en los que el niño reúne, combina objetos y los modifica para crearlos de nuevo.

Eric Erikson, describe tres fases evolutivas en el juego del niño: El juego, es al principio "autocósmico", centrado en el cuerpo y de los objetos que están al alcance inmediato del niño, luego interviene la "micrósfera" es decir, "pequeño

³⁹ VIGOTSKI, L.S. "El papel del juego en el desarrollo del niño", en ALTAMIRANO Carrasco, Alma, et al (compiladores), *El niño: Aprendizaje y desarrollo*, (antología, LEP'79), Ed. UPN-SEP, México, 1985, p. 14.

mundo de los juguetes", el cual permite al niño abandonarse a sus fantasías y cuando entra al colegio, el juego alcanza la "macrósfera", es decir, el mundo compartido con otros.

2.2. La función del juego en el desarrollo social del niño.

La actividad lúdica es un aspecto fundamental y determinante en el desarrollo del niño desde pequeño; al principio solamente juega con su cuerpo y los objetos más cercanos a él pero conforme va creciendo su mundo se va ampliando así como también sus posibilidades de jugar; después con la entrada a una institución educativa aprende que también existen actividades en los que tiene que compartir con sus compañeros; mismos que favorecerán sus relaciones sociales para poder adaptarse a este nuevo grupo de iguales.

Las diferentes etapas del desarrollo del niño se manifiestan a través del juego, es decir, el juego del niño tiene una relación directa con la sociedad a la que pertenece, porque cuando lo hace se nota este tipo de relación con su medio ambiente.

A través del juego el niño se apropia de los primeros conocimientos, por medio de éste se relaciona de manera directa con su entorno natural y social, imitando así la conducta de los alumnos, favoreciéndose todos los aspectos de su desarrollo

integral; cuando en grupo comprende que es un miembro que forma parte de la sociedad, empezando a desarrollarse de esta forma su proceso de socialización.

El juego le proporciona al niño, en el área afectivo social, la posibilidad de relacionarse con sus semejantes de conocer, cumplir, hacer cumplir y modificar reglas comunitarias, de compartir, de asumir diferentes roles, es decir, inicia una relación personal con su sociedad para participar con y en ella.⁴⁰

Tomando en cuenta lo dicho anteriormente, podemos decir que el juego le permite al niño asimilar y comprender la realidad externa, además de darle la oportunidad de ser él mismo favoreciéndose su seguridad e integrándose a un grupo social para participar dentro de él de manera activa.

2.3.- Juegos organizados y su aplicación en preescolar.

“Se entiende por juegos organizados aquellos que ayudan a desarrollar positivamente algunos aspectos de la personalidad del niño, tales como: el valor, la decisión, la firmeza, la determinación y la disponibilidad para vencer los obstáculos que se presentan en la vida diaria”.⁴¹ Para que con ellos los niños tímidos logren desarrollar actividades en grupos o equipos, favoreciendo de esta manera sus relaciones sociales y el sentido de la cooperación con sus compañeros.

⁴⁰ SEP-DGEP. *Guía metodológica de educación física*, México, 1988, p. 27.

⁴¹ CASTRO Trejo, op.cit. p. 16.

Aunque el tipo de juegos organizados es más propio del adulto y de los niños mayores, "...el niño en edad preescolar tiene su manera de crear sus propias reglas, éstas son sin intencionalidad, e improvisadas durante el desarrollo del mismo juego, por ejemplo: seguir a un compañero, no pisar las rayas del piso, ir por la orilla de una banqueta, etc.⁴² Pero aunque el niño pequeño tenga su manera de establecer las reglas, el maestro de preescolar debe de darle a conocer que existen otros juegos en los que tiene que respetar normas ya establecidas, de esta manera lo ayudará para que en su vida de adulto se adapte con más facilidad a la sociedad regida por preceptos que deben ser respetadas por los individuos.

De acuerdo con el programa de educación física anexo al programa de preescolar, al finalizar una clase, se debe de aplicar un juego organizado que se relacione con los aspectos de psicomotricidad que se favorecieron durante esa sesión, aunque en ocasiones los niños proponen cambiar el juego por uno más divertido, se les respeta su decisión, al fin que el propósito fundamental de todos los juegos organizados es favorecer las relaciones sociales.

⁴² PIAGET, Jean. *La formación del símbolo en el niño*, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1980, p.195.

CAPÍTULO III
“DESARROLLO Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS
SELECCIONADOS”

3. 1. Características de los juegos seleccionados:

De los veinticuatro juegos organizados que se aplicaron se escogieron doce solamente, como una muestra representativa con el fin de que el informe no se ampliara demasiado, además que son suficientes para dejar constancia en el presente trabajo de la organización que se siguió en la aplicación de todas las actividades.

El criterio de selección que se siguió fue en función de aquellos juegos en los cuales los niños tuvieron más contacto entre ellos durante el desarrollo de las acciones de cada actividad, cumpliéndose con el objetivo principal del conjunto de juegos organizados, el cual se orienta a favorecer la socialización por medio de la interacción entre los alumnos participantes.

En este apartado se presenta: El cronograma de la aplicación de los 24 juegos, conteniendo: el nombre del juego y su fecha respectiva de aplicación. Además la descripción de los 12 juegos seleccionados, con el siguiente contenido: título, objetivo, material, desarrollo, observaciones y/o recomendaciones.

3. 2. Cronograma de la aplicación de los juegos

NOMBRE DEL JUEGO	SEPTIEMBRE 2000				DICIEMBRE 2000				NOVIEMBRE 2000			
	4	5	6	7	8	11	12	13	14	15	9	10
1. BLANCOS Y NEGROS												
2. LA SILLITA												
3. EL CABLE HUMANO												
4. CAMBIO DE LUGAR												
5. CIRCULO DE AROS												
6. COCHECITOS												
7. ESQUIVAR LA PELOTA												
8. GANA PAÑOLETAS												
9. JALAR LA CUERDA												
10. LAS CEBOLLITAS												
11. ¿LOBO, ESTÁS AHÍ?												
12. MANCHA VENENOSA												

HOJA No. 1.

NOMBRE DEL JUEGO	DICIEMBRE 2000				ENERO 2001				FEBRERO 2001			
	11	12	15	16	17	18	19	22	23	24	25	26
13. VOLVAMOS A CASA												
14. LA CUCARACHA												
15. LA RUEDA DE SAN MIGUEL												
16. LA VIBORA DE LA MAR												
17. RELEVOS DE BALÓN												
18. CARRERA DE RELEVOS CON UN PIE												
19. JALONCHINO												
20. EL												
21. LOS CIEGUITOS												
22. LA GALLINA CIEGA												
23. HAZ LO QUE TE DIGO Y NO LO QUE HAGO												
24. CARRERA DE CANGREJOS												

HOJA No. 2

3. 3. Descripción del desarrollo de los juegos.

La numeración de los juegos seleccionados corresponde al orden de la fecha de aplicación señalada en el cronograma.

JUEGO No. 3

TITULO: "CAMBIO DE LUGAR"

OBJETIVO: Desarrollar la seguridad en sí mismos, a través de desplazamientos para interactuar con sus compañeros.

MATERIALES: Gises.

DESARROLLO: Todos los niños se colocan en varias marcas previamente señaladas, excepto uno, quien dará la orden de: "Cambio de lugar". Todos, incluyendo el que da la orden ocuparán una marca, el niño que quede sin ella tomará el mando del juego. Se sugiere que el cambio de lugar lo haga de diferentes formas; saltando, corriendo, girando, saltando en un pie, aplaudiendo o imitando, como se desplazan algunos animales.

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES: Este juego por la dinámica de movimientos diversos requiere motivación para que los niños participen creativamente; se favorece la interacción entre ellos, recomendándose que la educadora se acerque a los niños que poco participan, alentándolos a realizar los movimientos que indica el niño que da las ordenes del grupo.

JUEGO No. 6

TITULO: "COCHECITOS"

OBJETIVO: Producir cambios placenteros en los estados de ánimo, a través de desplazamientos utilizando aros en el desarrollo del juego.

MATERIALES: Aros.

DESARROLLO: Cada niño se coloca dentro de un aro, sujetándolo a la altura de la cintura. Se desplazan en esta posición por todo el patio como cochecitos.

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES: Como variante del juego, se sugiere modificar las direcciones, velocidades y el material, éste podrá ser de cartoncillo u otro que imite un carro.

JUEGO No. 8

TITULO: "GANA PAÑOLETAS"

OBJETIVO: Integrarse grupalmente a través de desplazamientos que permiten el contacto físico entre ellos.

MATERIALES: Pañoletas.

DESARROLLO: Cada niño se coloca una pañoleta en la bolsa de atrás del pantalón y todos tratarán de quitar pañoletas a sus compañeros y ellos evitarán que se las quiten, ya que el niño que obtenga más dirigirá el siguiente juego.

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES: En este juego, hubo poca participación, quizás por que se requiere mayor confianza al momento de interactuar y quitarse las pañoletas; se recomienda identificar aquellos niños que necesitan estimulación para participar, a fin de que en las actividades posteriores la educadora los motive a jugar desde el inicio.

JUEGO No. 10

TITULO: "LAS CEBOLLITAS"

OBJETIVO: Desarrollar la seguridad en sí mismos a través del juego organizado.

MATERIALES: Sólo se requiere un espacio amplio, donde los niños puedan correr libremente.

DESARROLLO: Los niños sentados en hilera con los pies separados y piernas extendidas, toman de la cintura al de adelante. Uno debe quedarse de pie dando el frente a sus compañeros y dialogando con el primero lo siguiente:

- ¿Qué desea usted?
- Una cebollita
- Las tengo no las doy
- Yo le compro una
- No las vendo
- Regálemela porque la necesito
- Pues arránquela, si puede.....

A esta última contestación el que está de pie tratará de llevarse las cebollitas , por lo que todos se abrazarán fuertemente para no separarse. Se puede arrancar más de una.

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES: En este juego se presentó cierta resistencia por integrarse, pues 4 alumnos no participaron. Se recomienda aplicar esta actividad en el intermedio del desarrollo de los juegos, ya que para que se de espontáneamente el contacto físico en los niños se requiere que haya confianza entre ellos.

JUEGO No. 11

TITULO: ¿LOBO, ESTÁS AHÍ?

OBJETIVO: producir cambios placenteros en los estados de ánimo del niño por medio del diálogo y la interacción grupal durante la aplicación del juego organizado.

MATERIALES: Sólo se requiere un espacio amplio, donde los alumnos puedan correr libremente.

DESARROLLO: se designa a un niño como lobo, los demás se toman de la mano en círculo y giran cantando:

Jugaremos en el bosque
Mientras el lobo no está
Porque si el lobo aparece
a todos nos comerá
¿ Lobo estás ahí?

El lobo contesta que está realizando diferentes acciones, (por ejemplo, me estoy bañando, peinando, etc.)

Se repite hasta que el lobo encuentra las llaves y sale a perseguirles sorpresivamente.

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES: Las imitaciones que realiza el niño que juega el papel de lobo provoca la risa del resto de los participantes, enaltecendo el estado anímico de éstos. Para seleccionar quién será el lobo, se recomienda nombrar un voluntario cada vez que se repita el juego.

JUEGO No. 12

TITULO: "MANCHA VENENOSA"

OBJETIVO: Integrarse grupalmente a través de desplazamientos que permiten el contacto físico entre ellos.

MATERIALES: Sólo se requiere un espacio amplio, donde los niños puedan correr libremente.

DESARROLLO: Se elige a un alumno que inicia el juego quien a una señal trata de tocar (manchar) a otro compañero, coloca la mano en la parte del cuerpo que fue tocado: brazo, cabeza, pierna, etc. En esta posición corre a tocar a otro. El juego se hace interesante (brinda pasajes de comicidad) cuando algún niño es tocado y se le dificulta correr con la mano en esa posición.

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES: Este juego favorece la integración, se recomienda aplicarlo cuando haya cierta confianza entre los participantes puesto que el éxito de la actividad consiste en tocarse mutuamente.

JUEGO No. 13

TITULO: "VOLVAMOS A CASA"

OBJETIVO: Favorece la integración grupal y la psicomotricidad por medio de desplazamientos.

MATERIALES: Aros.

DESARROLLO: Cada niño se coloca dentro de un arco que estará en el piso excepto quien los llamará a formarse atrás de él; sin aro y los guiará por distintos lugares y a la orden de: "volvamos a casa", todos regresaran sin formación a los aros. El niño que quede sin aro tomará el mando del juego.

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES: Para aquellos niños que están en la etapa de los juegos y que se resisten a integrarse, se recomienda a la educadora que se les acerque sutilmente, sin presionarlos, con la intención que participen libremente para que poco a poco pierdan la timidez que manifiestan al acercarse a los demás.

JUEGO No. 14

TITULO: "LA CUCARACHA"

OBJETIVO: Producir cambios placenteros en el estado de ánimo del niño.

MATERIALES: Sólo se requiere un espacio amplio para jugar.

DESARROLLO: Se designa a un niño para que pase al centro del círculo en posición de cuclillas imitando a una cucaracha, los demás se toman de la mano en círculo y giran cantando alrededor de aquel que le tocó imitar a la cucaracha:

"En el patio de mi casa
hay una cucaracha
echénle flit, sh, sh,
echénle más, sh, sh,
ya se murió, ya revivió".

Al terminar la canción la cucaracha sale a perseguirlos y el niño o niña que atrapa pasa a ser la cucaracha.

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES: Este juego se favorece realizarlo puesto que al tomarse de las manos se sienten seguros desde el inicio, lográndose de esta manera confianza e integración entre ellos.

JUEGO No. 15

TITULO: "LA RUEDA DE SAN MIGUEL"

OBJETIVO: Favorecer la confianza y seguridad en sí mismos.

MATERIALES: Sólo se requiere un espacio.

DESARROLLO: Todos los niños se toman de la mano en círculo y giran cantando:

~"A la rueda de San Miguel
San Miguel, todos traen su
Caja de miel, a lo maduro a
Lo maduro, que se voltea
(se dice el nombre de alguno
de los niños) de burro".

El niño que se menciona se voltea dando la espalda al centro, vuelven a girar y a cantar hasta que se voltean todos los niños y la maestra.

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES: En esta actividad se contó con la participación espontánea de todos los niños del grupo. Es un juego muy conocido por los alumnos y por tanto se facilita su aplicación.

JUEGO No. 16

TITULO: "A LA VIBORA DE LA MAR"

OBJETIVO: Favorecer la integración y seguridad en sí mismo.

MATERIALES: Sólo se requiere un espacio amplio donde los niños puedan correr libremente.

DESARROLLO: Se colocan dos niños de frente tomados de la mano formando un puente, los demás se colocan en fila tomados de la cintura, pasan por debajo de los dos niños cantando:

"A la víbora, víbora de la mar, de la mar, por aquí pueden pasar
los de adelante corren mucho y los de atrás se quedarán
tras, tras, tras, una mexicana que fruta vendía
ciruela chabacano, melón y sandía, verbena, verbena,
jardín de matatena, campanita de oro
déjame pasar con todos mis hijos
menos el de atrás, tras, tras, será melón, será sandía
será la vieja del otro día, día, día, día"*

Cuando termina la canción los dos niños atrapan al que quedó debajo, se lo llevan retirado de los demás y le preguntan "¿Con quién te vas, con melón o con

* Canción popular.

sandía?”, contesta y se coloca detrás de uno de los dos niños de acuerdo a la fruta escogida. (Antes de empezar el juego los dos niños se ponen de acuerdo en quien va a ser melón y quién sandía).

El juego continúa hasta que atrapan a todos los niños, o bien hasta que decaiga el interés de los participantes.

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES: En este juego todos los niños participaron. Se recomienda escoger al azar los niños que forman el puente, y en ocasiones posteriores seleccionar otros. Como es un juego ya conocido, se puede aplicar al inicio para fomentar la confianza entre ellos.

CAPÍTULO IV
RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS
SELECCIONADOS

4.1 Registro de observaciones, tabla de distribución de frecuencias y gráficas.

En las siguientes páginas se encuentran los resultados obtenidos de la aplicación de los 12 juegos seleccionados, los cuales se presentan para cada uno numerados por orden de aparición:

- Registro de observación.
- Tabla de distribución de frecuencias.
- Gráfica de barras.

Además se incluyen los respectivos aspectos de evaluación y escala estimativa, los cuales a continuación se detallan:

ASPECTOS

1. Muestra interés en el desarrollo del juego.
2. Acata las reglas del juego.
3. Se relaciona con sus compañeros.
4. Participa en el juego espontáneamente.

ESCALA ESTIMATIVA

- A SI
- B A VECES
- C NO

REGISTRO DE OBSERVACIÓN No. 1

JUEGO: "BLANCOS Y NEGROS"

ALUMNOS		ASPECTOS			
		1	2	3	4
1.	MARCO ANTONIO	C	C	C	C
2.	JORGE IGNACIO	A	A	A	A
3.	JOSE EDUARDO	A	A	A	A
4.	RAMIRO	A	A	A	A
5.	DANIEL DE JESUS	A	A	A	A
6.	JOVANI	A	A	A	A
7.	HASSIEL ALEJANDRO	A	A	A	A
8.	JUAN ALEXIS	A	A	A	A
9.	AÑADRA JOSHETT	A	A	A	A
10.	IVETH JAZMÍN	A	A	C	C
11.	HEIDY SELINA	A	A	A	A
12.	KARELY J	A	A	A	A
13.	SALVADOR B.	A	A	A	A
14.	AÑANNA A.	A	A	A	A
15.	MANUEL DE JESÚS	A	A	A	A
16.	MARIO A.	A	A	A	A
17.	SAUL RENE	A	A	A	A
18.	CECILIO GUADALUPE	A	A	A	A
19.	SILVESTRE	A	A	A	A
20.	MA. FERNANDA	A	A	A	A
21.	ELVIRA	A	A	A	A
22.	MARIANA T.	C	C	C	C
23.	JANELY I.	A	C	C	C
24.	BERTHA J.	A	A	A	A
25.	ANDREA	C	C	C	C
26.	YATZIRY	A	A	B	C

TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS No. 1

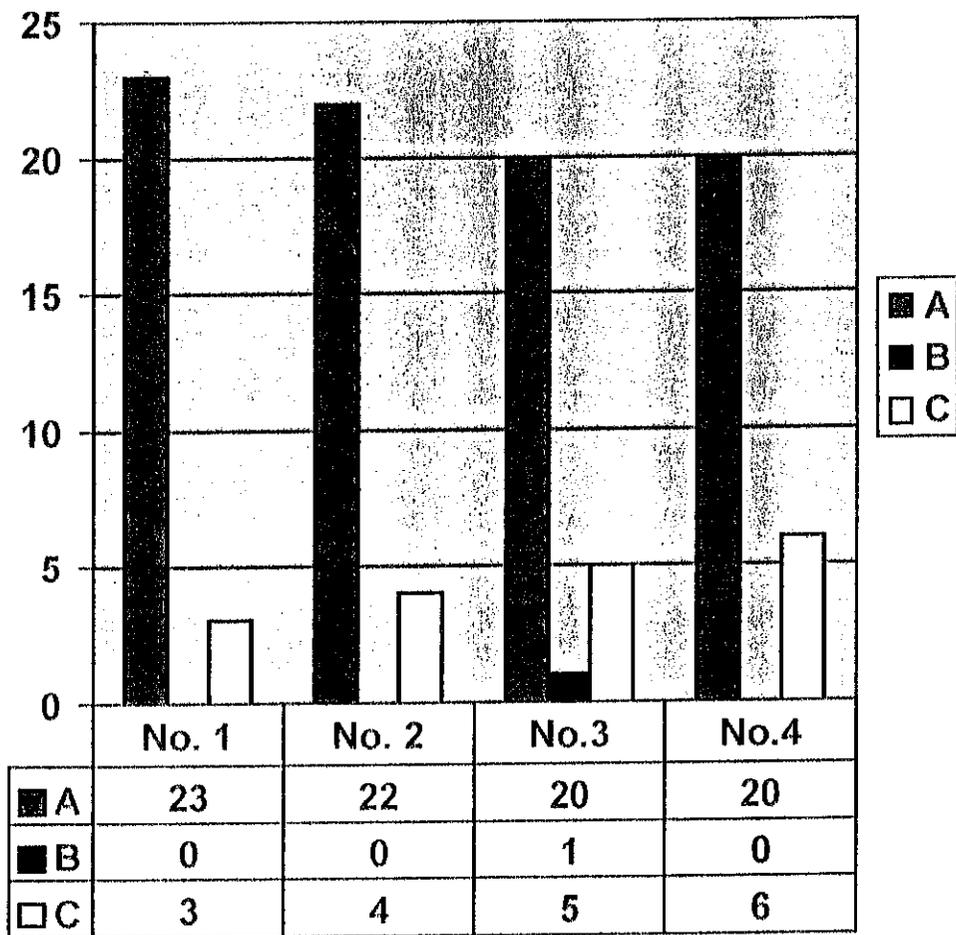
JUEGO: "BLANCOS Y NEGROS"

ASPECTO	ESCALA ESTIMATIVA	CONTEO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	A	IIII IIIII IIIII IIIII IIIII III	23	88%
	B		0	0%
	C	III	3	11%
2	A	IIII IIIII IIIII IIIII IIIII II	22	84%
	B		0	0%
	C	IIII	4	15%
3	A	IIII IIIII IIIII IIIII IIIII	20	76%
	B	I	1	.03%
	C	IIII	5	19%
4	A	IIII IIIII IIIII IIIII IIIII	20	76%
	B		0	0%
	C	IIII I	6	23%

GRÁFICA No. 1

JUEGO: "BLANCOS Y NEGROS"

ASPECTOS



ESCALA ESTIMATIVA

REGISTRO DE OBSERVACIÓN No. 2

JUEGO: "LA SILLITA"

ALUMNOS		ASPECTOS			
		1	2	3	4
1.	MARCO ANTONIO	C	C	C	C
2.	JORGE IGNACIO	A	A	A	A
3.	JOSE EDUARDO	A	A	A	A
4.	RAMIRO	A	A	A	A
5.	DANIEL DE JESUS	A	A	A	A
6.	JOVANI	A	A	A	A
7.	HASSIEL ALEJANDRO	A	A	A	A
8.	JUAN ALEXIS	A	A	A	A
9.	AÑADRA JOSHETT	A	A	A	A
10.	IVETH JAZMÍN	C	C	C	B
11.	HEIDY SELINA	A	A	A	A
12.	KARELY J	A	A	A	A
13.	SALVADOR B.	A	A	A	A
14.	AÑANNA A.	A	A	A	A
15.	MANUEL DE JESÚS	A	A	A	A
16.	MARIO A.	A	A	A	A
17.	SAUL RENE	A	A	A	A
18.	CECILIO GUADALUPE	C	C	C	C
19.	SILVESTRE	A	A	A	A
20.	MA. FERNANDA	A	A	A	A
21.	ELVIRA	A	A	A	A
22.	MARIANA T.	C	C	C	C
23.	JANELY I.	A	A	A	A
24.	BERTHA J.	A	A	A	A
25.	ANDREA	A	AC	C	C
26.	YATZIRY	B	A	B	C

TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS No. 2

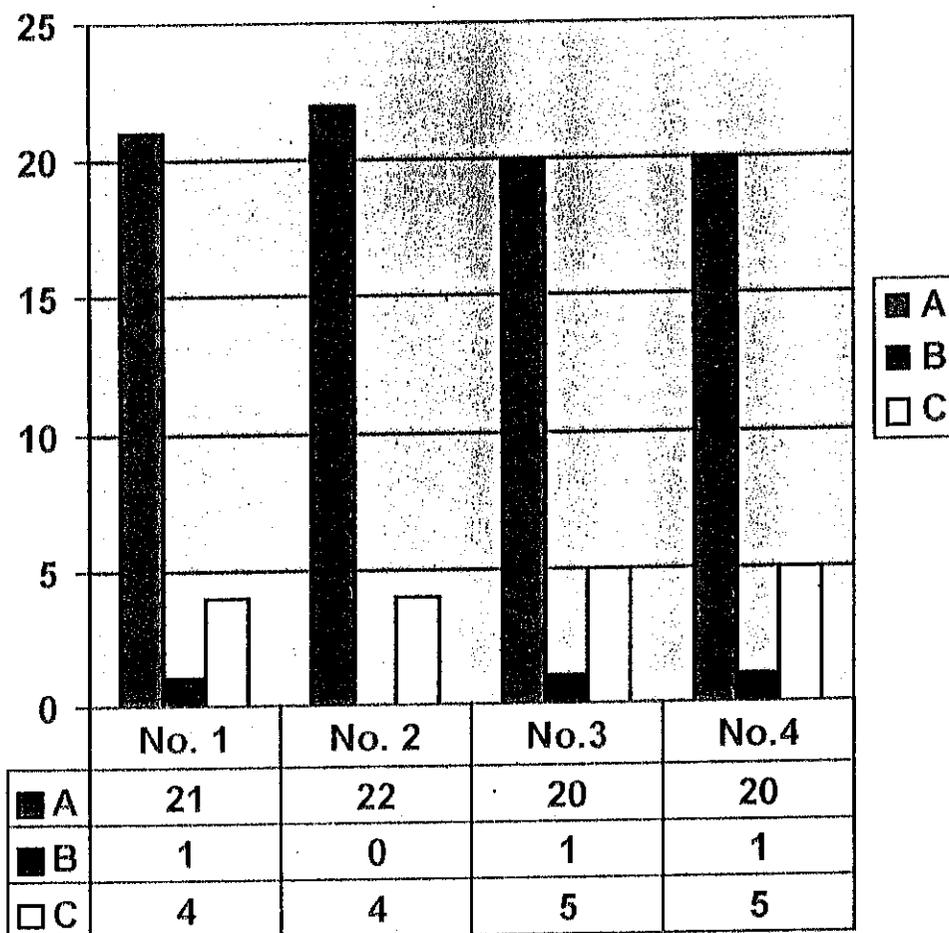
JUEGO: "LA SILLITA"

ASPECTO	ESCALA ESTIMATIVA	CONTEO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	A	IIII IIII IIII IIII I	21	80%
	B	I	1	.03%
	C	IIII	4	15%
2	A	IIII IIII IIII IIII II	22	84%
	B		0	0%
	C	IIII	4	15%
3	A	IIII IIII IIII IIII	20	76%
	B	I	1	.03%
	C	IIII	5	19%
4	A	IIII IIII IIII IIII	20	76%
	B		1	.03%
	C	IIII	5	19%

GRÁFICA No. 2

JUEGO: "LA SILLITA"

ASPECTOS



ESCALA ESTIMATIVA

REGISTRO DE OBSERVACIÓN No. 3

JUEGO: "CAMBIO DE LUGAR"

ALUMNOS		ASPECTOS			
		1	2	3	4
1.	MARCO ANTONIO	C	C	C	C
2.	JORGE IGNACIO	A	A	A	A
3.	JOSE EDUARDO	A	A	A	A
4.	RAMIRO	A	A	A	A
5.	DANIEL DE JESUS	A	A	A	A
6.	JOVANI	A	A	A	A
7.	HASSIEL ALEJANDRO	A	A	A	A
8.	JUAN ALEXIS	A	A	A	A
9.	AÑADRA JOSHETT	A	A	A	A
10.	IVETH JAZMÍN	C	C	C	C
11.	HEIDY SELINA	A	A	A	A
12.	KARELY J	A	A	A	A
13.	SALVADOR B.	C	A	A	C
14.	AÑANNA A.	A	A	A	A
15.	MANUEL DE JESÚS	A	A	A	A
16.	MARIO A.	A	A	A	A
17.	SAUL RENE	A	A	A	A
18.	CECILIO GUADALUPE	C	C	C	C
19.	SILVESTRE	A	A	A	A
20.	MA. FERNANDA	A	A	A	A
21.	ELVIRA	A	A	A	A
22.	MARIANA T.	C	C	C	C
23.	JANELY I.	C	A	B	C
24.	BERTHA J.	A	A	A	A
25.	ANDREA	A	A	B	A
26.	YATZIRY	A	A	B	B

TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS No. 3

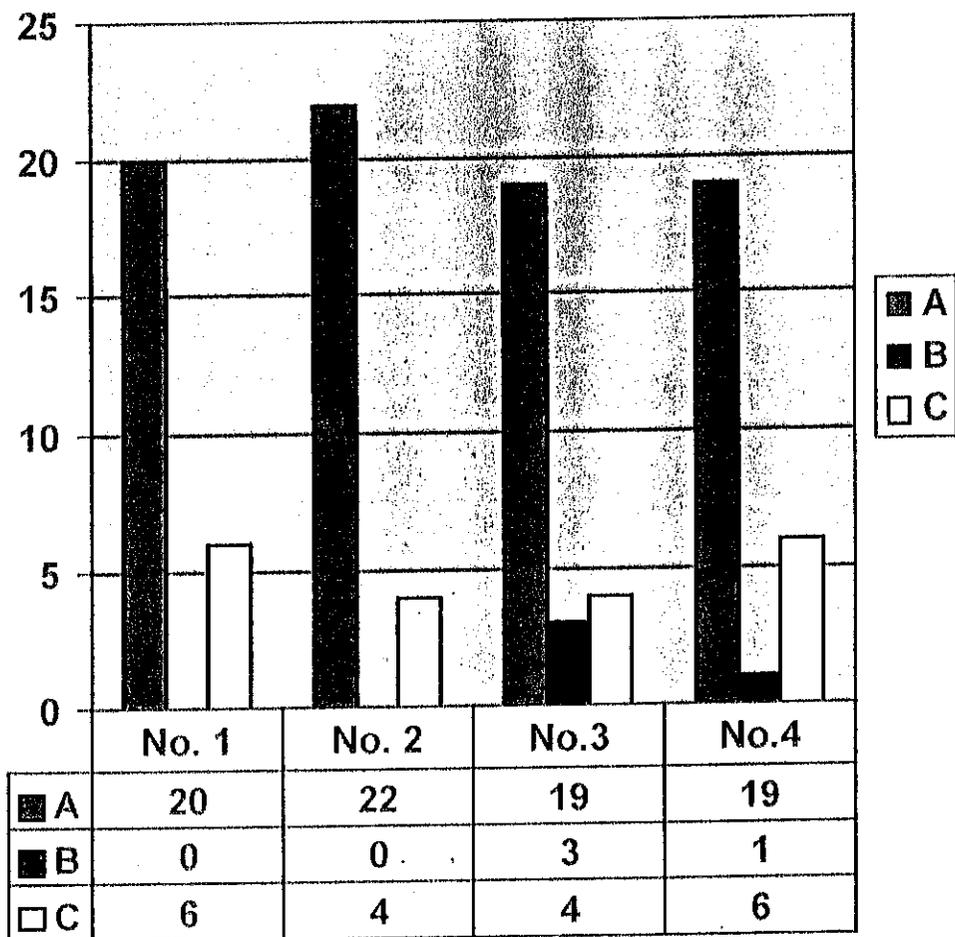
JUEGO: "CAMBIO DE LUGAR"

ASPECTO	ESCALA ESTIMATIVA	CONTEO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	A		20	76%
	B		0	0%
	C	I	6	23%
2	A	 II	22	84%
	B		0	0%
	C		4	15%
3	A		19	73%
	B		3	11%
	C		4	15%
4	A		19	73%
	B	I	1	.03%
	C	I	6	23%

GRÁFICA No. 3

JUEGO: "CAMBIO DE LUGAR"

ASPECTOS



ESCALA ESTIMATIVA

REGISTRO DE OBSERVACIÓN No. 4

JUEGO: "COCHECITOS"

ALUMNOS		ASPECTOS			
		1	2	3	4
1.	MARCO ANTONIO	C	C	C	C
2.	JORGE IGNACIO	A	A	A	A
3.	JOSE EDUARDO	A	A	A	A
4.	RAMIRO	A	A	A	A
5.	DANIEL DE JESUS	A	A	A	A
6.	JOVANI	A	A	A	A
7.	HASSIEL ALEJANDRO	A	A	A	A
8.	JUAN ALEXIS	A	A	A	A
9.	AÑADRA JOSHETT	A	A	A	A
10.	IVETH JAZMÍN	C	C	C	C
11.	HEIDY SELINA	A	A	A	A
12.	KARELY J	A	A	A	A
13.	SALVADOR B.	C	A	A	C
14.	AÑANNA A.	A	A	A	A
15.	MANUEL DE JESÚS	A	A	A	A
16.	MARIO A.	A	A	A	A
17.	SAUL RENE	A	A	A	A
18.	CECILIO GUADALUPE	C	C	C	C
19.	SILVESTRE	A	A	A	A
20.	MA. FERNANDA	A	A	A	A
21.	ELVIRA	A	A	A	A
22.	MARIANA T.	C	A	C	C
23.	JANELY I.	A	A	A	A
24.	BERTHA J.	A	A	A	A
25.	ANDREA	A	A	A	A
26.	YATZIRY	A	A	B	B

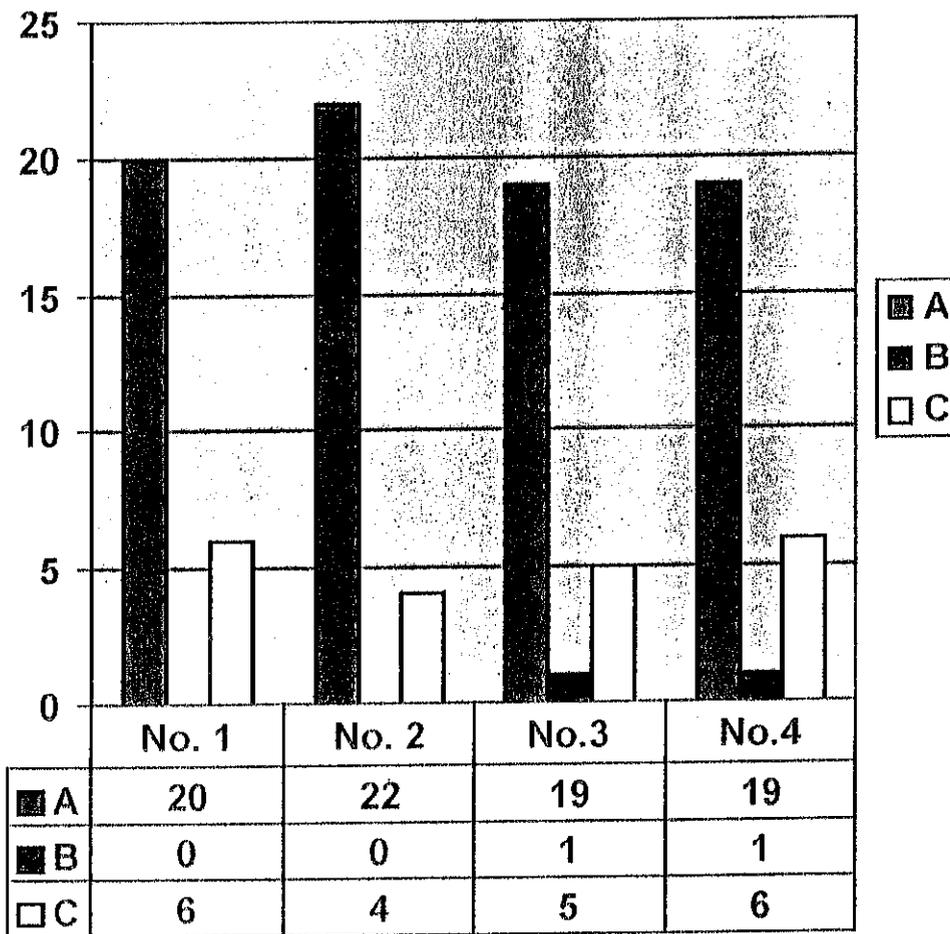
TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS No. 4

JUEGO: "COCHECITOS"

ASPECTO	ESCALA ESTIMATIVA	CONTEO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	A	IIII IIIII IIIII IIIII	20	76%
	B			0%
	C	IIII I	6	23%
2	A	IIII IIIII IIIII IIIII II	22	84%
	B		0	0%
	C	IIII	4	15%
3	A	IIII IIIII IIIII IIIII	20	76%
	B	I	1	.03%
	C	IIII	5	19%
4	A	IIII IIIII IIIII IIIII	19	73%
	B	I	1	.03%
	C	IIII I	6	23%

GRÁFICA No. 4
JUEGO: "COCHECITOS"

ASPECTOS



ESCALA ESTIMATIVA

REGISTRO DE OBSERVACIÓN No. 5

JUEGO: "GANA PAÑOLETAS"

ALUMNOS		ASPECTOS			
		1	2	3	4
1.	MARCO ANTONIO	C	C	C	C
2.	JORGE IGNACIO	A	A	A	A
3.	JOSE EDUARDO	A	A	A	A
4.	RAMIRO	A	A	A	A
5.	DANIEL DE JESUS	A	A	A	A
6.	JOVANI	A	A	A	A
7.	HASSIEL ALEJANDRO	A	A	A	A
8.	JUAN ALEXIS	A	A	A	A
9.	AÑADRA JOSHETT	A	A	A	A
10.	IVETH JAZMÍN	C	C	C	C
11.	HEIDY SELINA	A	A	A	A
12.	KARELY J	A	A	A	A
13.	SALVADOR B.	C	A	A	C
14.	AÑANNA A.	A	A	A	A
15.	MANUEL DE JESÚS	A	A	A	A
16.	MARIO A.	A	A	A	A
17.	SAUL RENE	A	A	A	A
18.	CECILIO GUADALUPE	A	A	A	A
19.	SILVESTRE	A	A	A	A
20.	MA. FERNANDA	A	A	A	A
21.	ELVIRA	A	A	A	A
22.	MARIANA T.	C	C	C	C
23.	JANELY I.	C	C	C	C
24.	BERTHA J.	A	A	A	A
25.	ANDREA	C	C	C	C
26.	YATZIRY	A	A	B	B

TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS No. 5

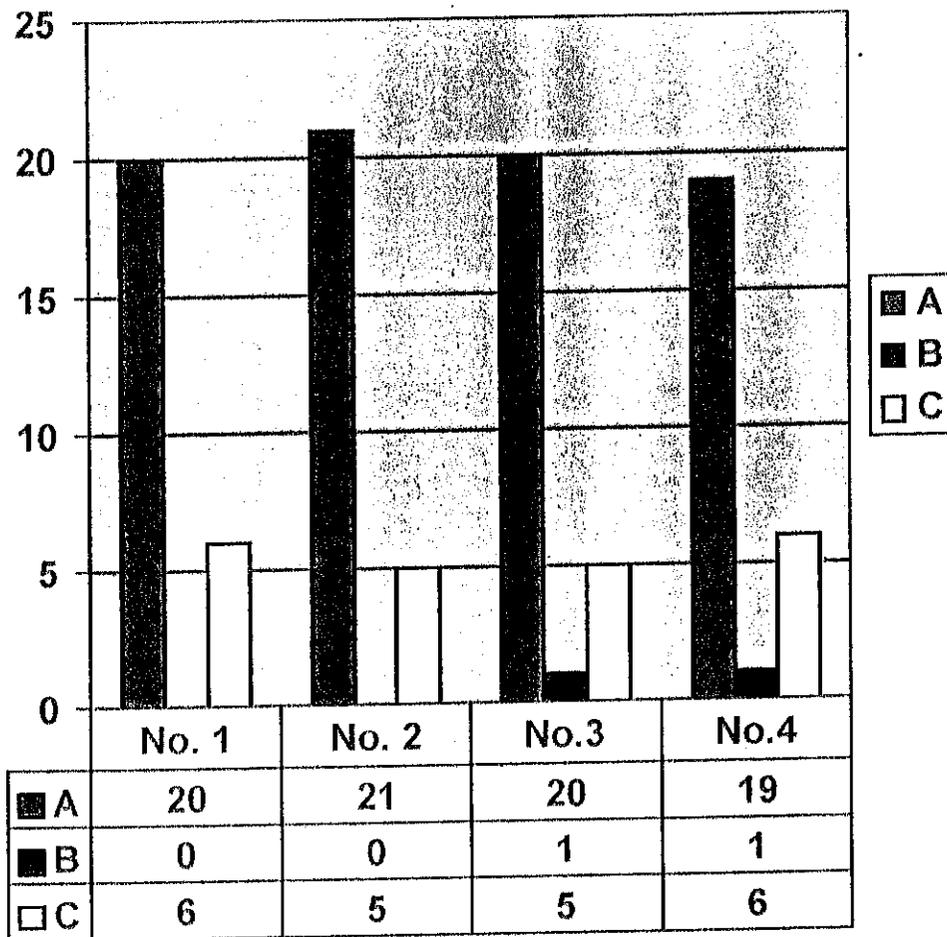
JUEGO: "GANA PAÑOLETAS"

ASPECTO	ESCALA ESTIMATIVA	CONTEO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	A	III III III III	20	76%
	B		0	0%
	C	III I	6	23%
2	A	III III III III I	21	80%
	B		0	0%
	C	III	5	19%
3	A	III III III III	20	76%
	B	I	1	.03%
	C	III	5	19%
4	A	III III III III	19	73%
	B	I	1	.03%
	C	III I	6	23%

GRÁFICA No. 5

JUEGO: "GANA PAÑOLETAS"

ASPECTOS



ESCALA ESTIMATIVA

REGISTRO DE OBSERVACIÓN No. 6

JUEGO: "LAS CEBOLLITAS"

ALUMNOS		ASPECTOS			
		1	2	3	4
1.	MARCO ANTONIO	C	C	C	C
2.	JORGE IGNACIO	A	A	A	A
3.	JOSE EDUARDO	A	A	A	A
4.	RAMIRO	A	A	A	A
5.	DANIEL DE JESUS	A	A	A	A
6.	JOVANI	A	A	A	A
7.	HASSIEL ALEJANDRO	A	A	A	A
8.	JUAN ALEXIS	A	A	A	A
9.	AÑADRA JOSHETT	A	A	A	A
10.	IVETH JAZMÍN	C	C	C	C
11.	HEIDY SELINA	A	A	A	A
12.	KARELY J	A	A	A	A
13.	SALVADOR B.	A	A	A	C
14.	AÑANNA A.	A	A	A	A
15.	MANUEL DE JESÚS	A	A	A	A
16.	MARIO A.	A	A	A	A
17.	SAUL RENE	A	A	A	A
18.	CECILIO GUADALUPE	C	C	C	B
19.	SILVESTRE	A	A	A	A
20.	MA. FERNANDA	A	A	A	A
21.	ELVIRA	A	A	A	A
22.	MARIANA T.	C	C	C	C
23.	JANELY I.	C	C	C	C
24.	BERTHA J.	A	A	A	A
25.	ANDREA	C	C	C	C
26.	YATZIRY	A	A	B	A

TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS No. 6

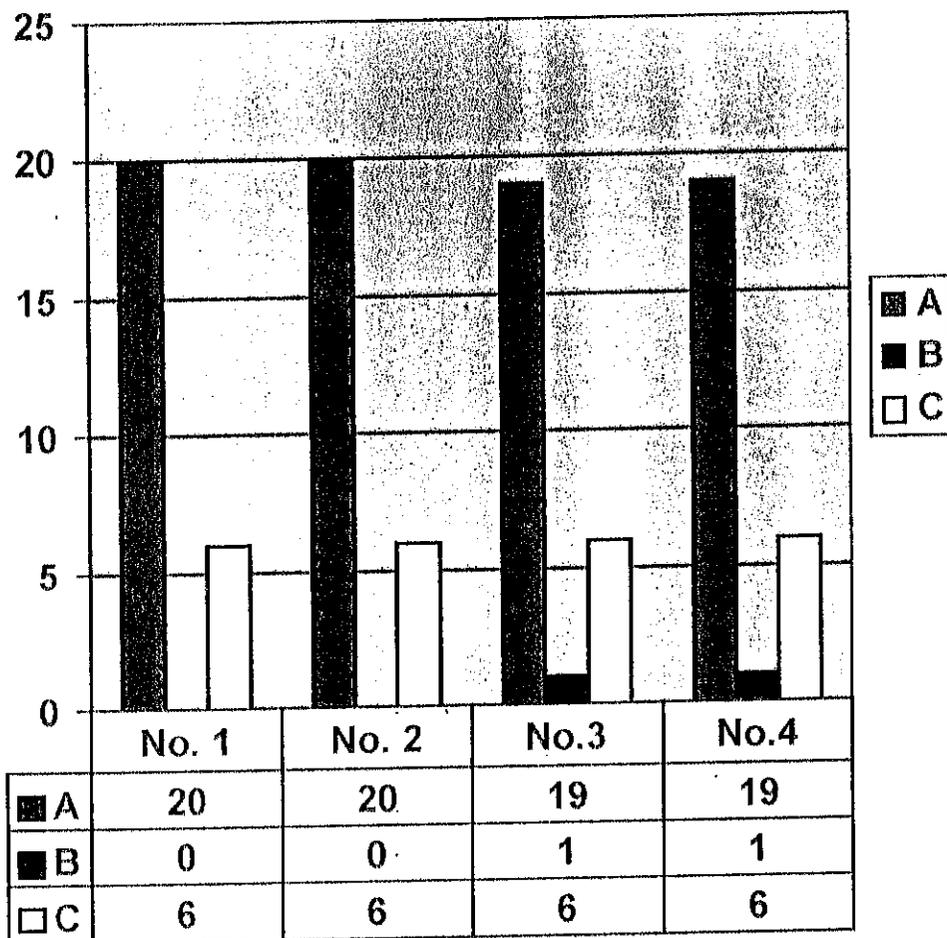
JUEGO: "LAS CEBOLLITAS"

ASPECTO	ESCALA ESTIMATIVA	CONTEO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	A	III III III III	20	76%
	B		0	0%
	C	III I	6	23%
2	A	III III III III	20	76%
	B		0	0%
	C	III I	6	23%
3	A	III III III III	19	73%
	B	I	1	3%
	C	III I	6	23%
4	A	III III III III	19	73%
	B	I	1	3%
	C	III I	6	23%

GRÁFICA No. 6

JUEGO: "LAS CEBOLLITAS"

ASPECTOS



ESCALA ESTIMATIVA

REGISTRO DE OBSERVACIÓN No. 7

JUEGO: "¿LOBO, ESTÁS AHÍ?"

ALUMNOS		ASPECTOS			
		1	2	3	4
1.	MARCO ANTONIO	C	C	B	C
2.	JORGE IGNACIO	A	A	A	A
3.	JOSE EDUARDO	A	A	A	A
4.	RAMIRO	A	A	A	A
5.	DANIEL DE JESUS	A	A	A	A
6.	JOVANI	A	A	A	A
7.	HASSIEL ALEJANDRO	A	A	A	A
8.	JUAN ALEXIS	A	A	A	A
9.	AÑADRA JOSHETT	A	A	A	A
10.	IVETH JAZMÍN	C	C	C	C
11.	HEIDY SELINA	A	A	A	A
12.	KARELY J	A	A	A	A
13.	SALVADOR B.	A	A	A	C
14.	AÑANNA A.	A	A	A	A
15.	MANUEL DE JESÚS	A	A	A	A
16.	MARIO A.	A	A	A	A
17.	SAUL RENE	A	A	A	A
18.	CECILIO GUADALUPE	C	A	B	C
19.	SILVESTRE	A	A	A	A
20.	MA. FERNANDA	A	A	A	A
21.	ELVIRA	A	A	A	A
22.	MARIANA T.	C	C	C	C
23.	JANELY I.	A	A	A	B
24.	BERTHA J.	A	A	A	A
25.	ANDREA	A	A	A	A
26.	YATZIRY	A	A	A	B

TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS No. 7

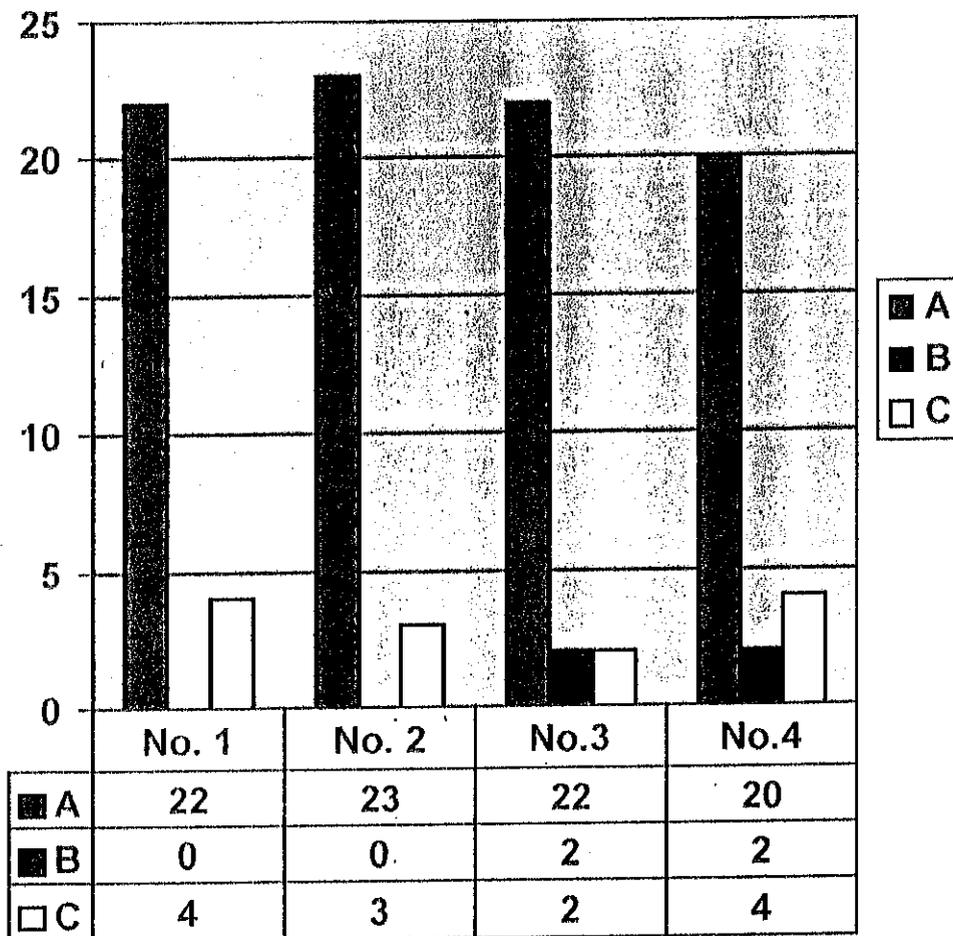
JUEGO: "¿LOBO ESTÁS AHÍ?"

ASPECTO	ESCALA ESTIMATIVA	CONTEO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	A	IIII IIII IIII IIII II	22	84%
	B		0	0%
	C	IIII	4	15%
2	A	IIII IIII IIII IIII III	23	88%
	B		0	0%
	C	III	3	11%
3	A	IIII IIII IIII IIII II	22	84%
	B	II	2	8%
	C	II	2	8%
4	A	IIII IIII IIII IIII	20	76%
	B	II	2	8%
	C	IIII	5	15%

GRÁFICA No. 7

JUEGO: "¿LOBO, ESTÁS AHÍ?"

ASPECTOS



ESCALA ESTIMATIVA

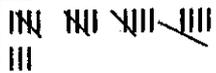
REGISTRO DE OBSERVACIÓN No. 8

JUEGO: "MANCHA VENENOSA"

ALUMNOS		ASPECTOS			
		1	2	3	4
1.	MARCO ANTONIO	A	A	A	A
2.	JORGE IGNACIO	A	A	A	A
3.	JOSE EDUARDO	A	A	A	A
4.	RAMIRO	A	A	A	A
5.	DANIEL DE JESUS	A	A	A	A
6.	JOVANI	A	A	A	A
7.	HASSIEL ALEJANDRO	A	A	A	A
8.	JUAN ALEXIS	A	A	A	A
9.	AÑADRA JOSHETT	A	A	A	A
10.	IVETH JAZMÍN	A	A	A	A
11.	HEIDY SELINA	A	A	A	A
12.	KARELY J	A	A	A	A
13.	SALVADOR B.	C	A	A	B
14.	AÑANNA A.	A	A	A	A
15.	MANUEL DE JESÚS	A	A	A	A
16.	MARIO A.	A	A	A	A
17.	SAUL RENE	A	A	A	A
18.	CECILIO GUADALUPE	A	A	A	C
19.	SILVESTRE	A	A	A	A
20.	MA. FERNANDA	A	A	A	A
21.	ELVIRA	A	A	A	A
22.	MARIANA T.	C	C	C	C
23.	JANELY I.	C	C	C	C
24.	BERTHA J.	A	A	A	A
25.	ANDREA	A	A	A	A
26.	YATZIRY	A	A	A	A

TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS No. 8

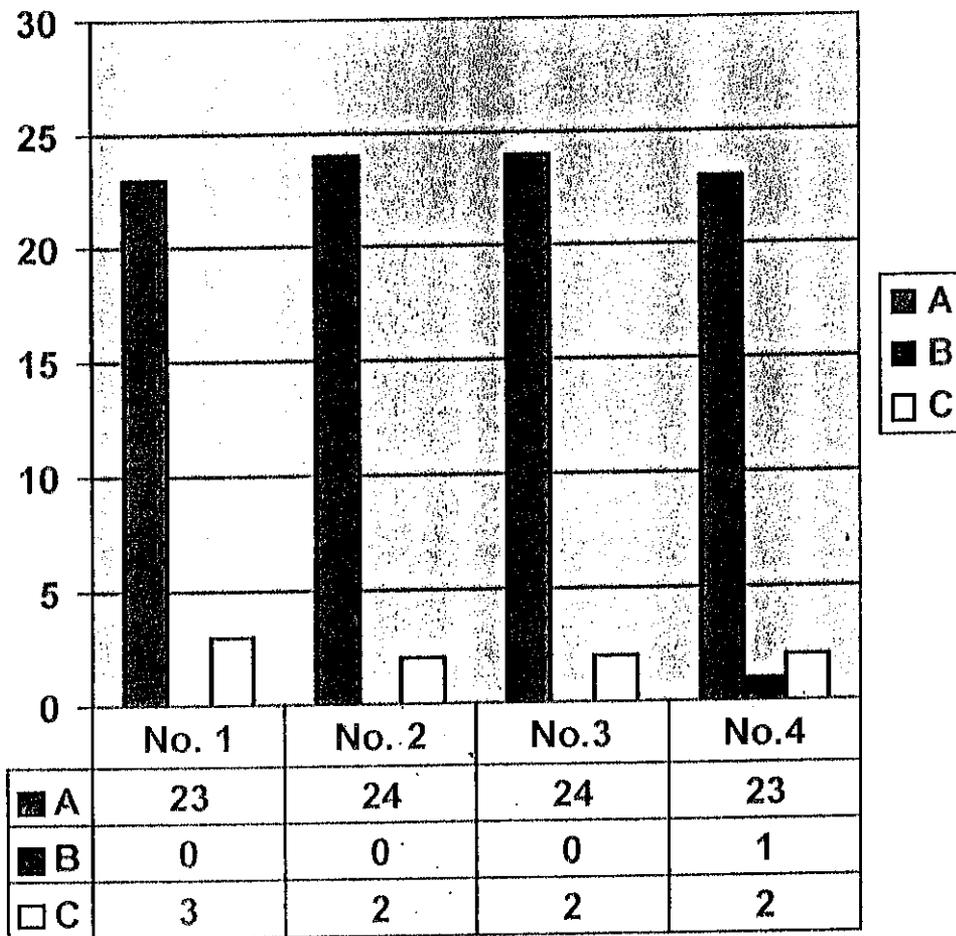
JUEGO: "MANCHA VENENOSA"

ASPECTO	ESCALA ESTIMATIVA	CONTEO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	A		23	88%
	B		0	0%
	C		3	11%
2	A		24	92%
	B		0	0%
	C		2	8%
3	A		24	92%
	B	0	0	0%
	C		2	8%
4	A		23	88%
	B		1	3%
	C		2	8%

GRÁFICA No. 8

JUEGO: "MANCHA VENENOSA"

ASPECTOS



ESCALA ESTIMATIVA

REGISTRO DE OBSERVACIÓN No. 9

JUEGO: "VOLVAMOS A CASA"

ALUMNOS		ASPECTOS			
		1	2	3	4
1.	MARCO ANTONIO	C	A	A	B
2.	JORGE IGNACIO	A	A	A	A
3.	JOSE EDUARDO	A	A	A	A
4.	RAMIRO	A	A	A	A
5.	DANIEL DE JESUS	A	A	A	A
6.	JOVANI	A	A	A	A
7.	HASSIEL ALEJANDRO	C	A	A	B
8.	JUAN ALEXIS	A	A	A	A
9.	AÑADRA JOSHETT	A	A	A	A
10.	IVETH JAZMÍN	C	A	B	A
11.	HEIDY SELINA	A	A	A	A
12.	KARELY J	A	A	A	A
13.	SALVADOR B.	C	A	A	C
14.	AÑANNA A.	A	A	A	A
15.	MANUEL DE JESÚS	A	A	A	A
16.	MARIO A.	A	A	A	A
17.	SAUL RENE	A	A	A	A
18.	CECILIO GUADALUPE	A	A	A	C
19.	SILVESTRE	A	A	A	A
20.	MA. FERNANDA	A	A	A	A
21.	ELVIRA	A	A	A	A
22.	MARIANA T.	C	A	B	B
23.	JANELY I.	C	A	B	C
24.	BERTHA J.	A	A	A	A
25.	ANDREA	A	A	A	A
26.	YATZIRY	A	A	A	A

TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS No. 9

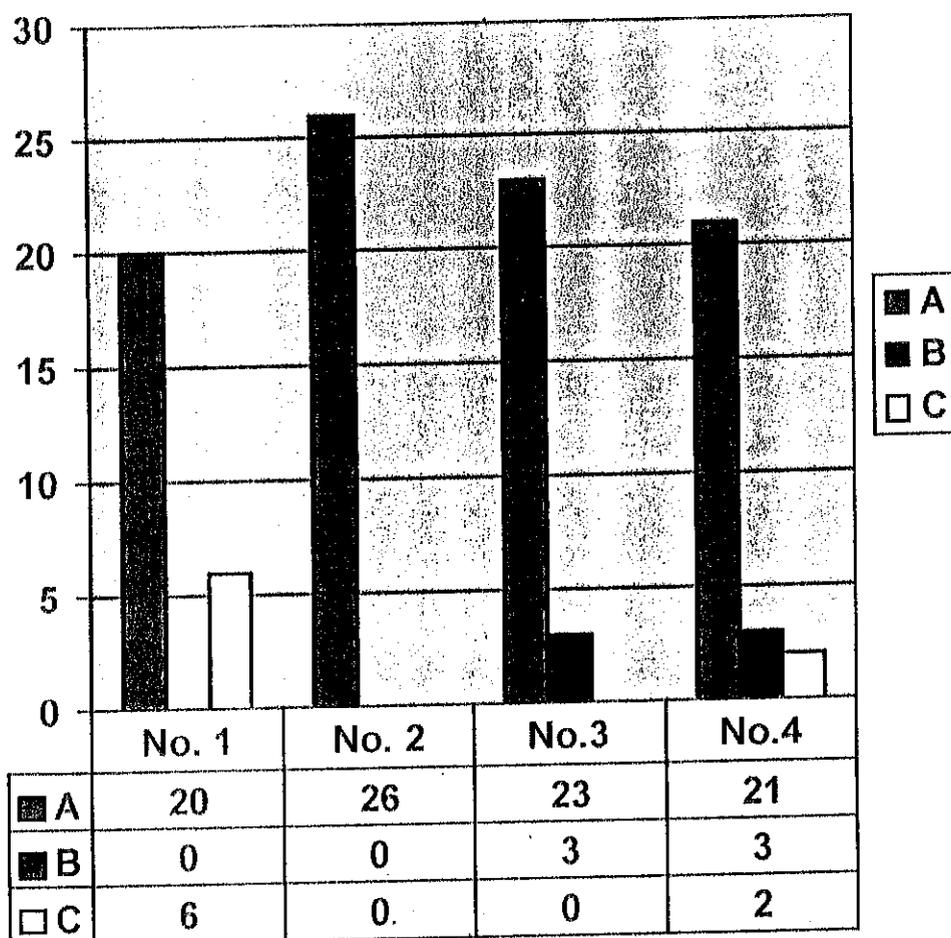
JUEGO: "VOLVAMOS A CASA"

ASPECTO	ESCALA ESTIMATIVA	CONTEO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	A	III III III III	20	76%
	B		0	0%
	C	III I	6	23%
2	A	III III III III III I	26	100%
	B		0	0%
	C		0	0%
3	A	III III III III III	23	88%
	B	III	3	11%
	C		0	0%
4	A	III III III III I	21	80%
	B	III	3	11%
	C	II	2	8%

GRÁFICA No. 9

JUEGO: "VOLVAMOS A CASA"

ASPECTOS



ESCALA ESTIMATIVA

REGISTRO DE OBSERVACIÓN No. 10

JUEGO: " LA CUCARACHA"

ALUMNOS		ASPECTOS			
		1	2	3	4
1.	MARCO ANTONIO	A	A	A	A
2.	JORGE IGNACIO	A	A	A	A
3.	JOSE EDUARDO	A	A	A	A
4.	RAMIRO	A	A	A	A
5.	DANIEL DE JESUS	A	A	A	A
6.	JOVANI	A	A	A	A
7.	HASSIEL ALEJANDRO	C	A	B	C
8.	JUAN ALEXIS	A	A	A	A
9.	AÑADRA JOSHETT	A	A	A	A
10.	IVETH JAZMÍN	C	A	B	C
11.	HEIDY SELINA	A	A	A	A
12.	KARELY J	A	A	A	A
13.	SALVADOR B.	A	A	A	A
14.	AÑANNA A.	A	A	A	A
15.	MANUEL DE JESÚS	A	A	A	A
16.	MARIO A.	A	A	A	A
17.	SAUL RENE	A	A	A	A
18.	CECILIO GUADALUPE	A	A	A	A
19.	SILVESTRE	A	A	A	A
20.	MA. FERNANDA	A	A	A	A
21.	ELVIRA	A	A	A	A
22.	MARIANA T.	A	A	A	A
23.	JANELY I.	C	A	A	B
24.	BERTHA J.	A	A	A	A
25.	ANDREA	A	A	A	A
26.	YATZIRY	A	A	A	A

TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS No. 10

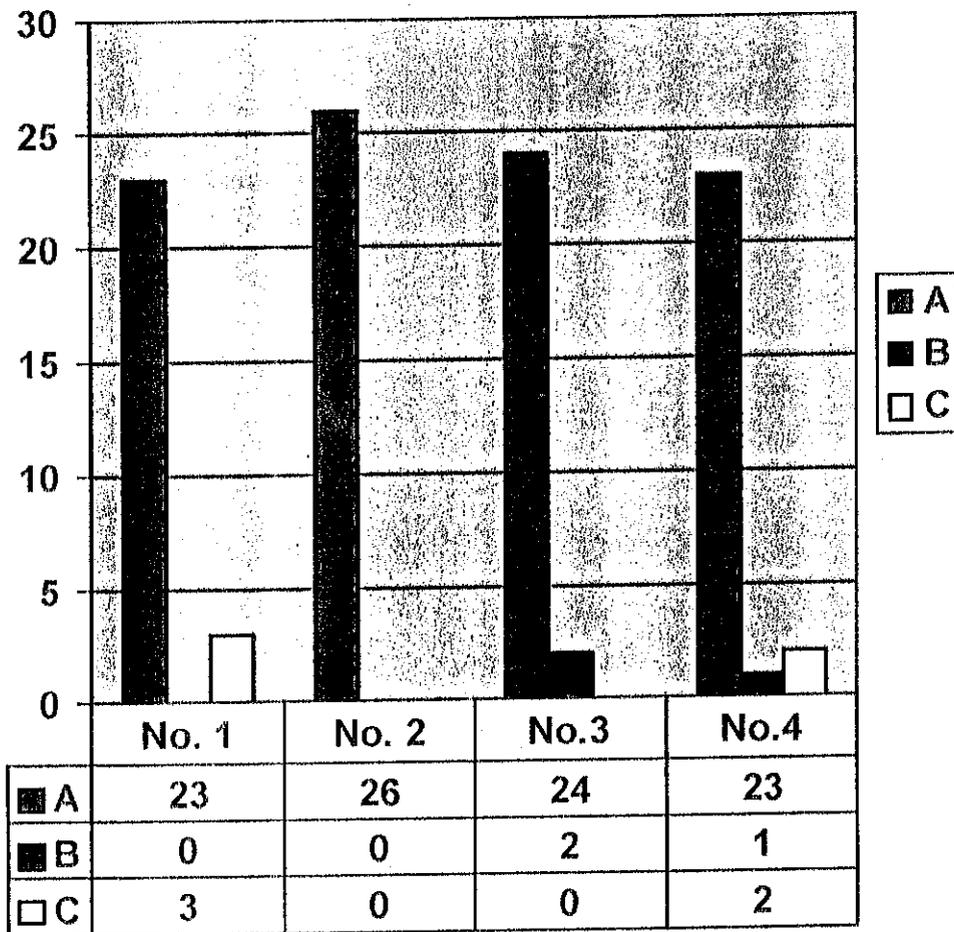
JUEGO: "LA CUCARACHA"

ASPECTO	ESCALA ESTIMATIVA	CONTEO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	A	IIII IIII IIII IIII IIII IIII	23	88%
	B		0	0%
	C	III	3	11%
2	A	IIII IIII IIII IIII IIII IIII I	26	100%
	B		0	0%
	C		0	0%
3	A	IIII IIII IIII IIII IIII IIII	24	92%
	B	II	2	8%
	C		0	0%
4	A	IIII IIII IIII IIII IIII IIII	23	88%
	B	I	1	3%
	C	II	2	8%

GRÁFICA No. 10

JUEGO: "LA CUCARACHA"

ASPECTOS



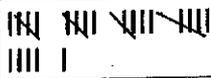
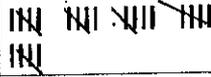
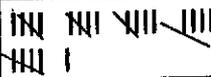
ESCALA ESTIMATIVA

REGISTRO DE OBSERVACIÓN No. 11
JUEGO: " LA RUEDA DE SAN MIGUEL "

ALUMNOS		ASPECTOS			
		1	2	3	4
1.	MARCO ANTONIO	A	A	A	A
2.	JORGE IGNACIO	A	A	A	A
3.	JOSE EDUARDO	A	A	A	A
4.	RAMIRO	A	A	A	A
5.	DANIEL DE JESUS	A	A	A	A
6.	JOVANI	A	A	A	A
7.	HASSIEL ALEJANDRO	A	A	A	A
8.	JUAN ALEXIS	A	A	A	A
9.	AÑADRA JOSHETT	A	A	A	A
10.	IVETH JAZMÍN	A	A	A	A
11.	HEIDY SELINA	A	A	A	A
12.	KARELY J	A	A	A	A
13.	SALVADOR B.	A	A	A	A
14.	AÑANNA A.	A	A	A	A
15.	MANUEL DE JESÚS	A	A	A	A
16.	MARIO A.	A	A	A	A
17.	SAUL RENE	A	A	A	A
18.	CECILIO GUADALUPE	A	A	A	A
19.	SILVESTRE	A	A	A	A
20.	MA. FERNANDA	A	A	A	A
21.	ELVIRA	A	A	A	A
22.	MARIANA T.	A	A	A	A
23.	JANELY I.	A	A	A	A
24.	BERTHA J.	A	A	A	A
25.	ANDREA	A	A	A	A
26.	YATZIRY	A	A	A	A

TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS No. 11

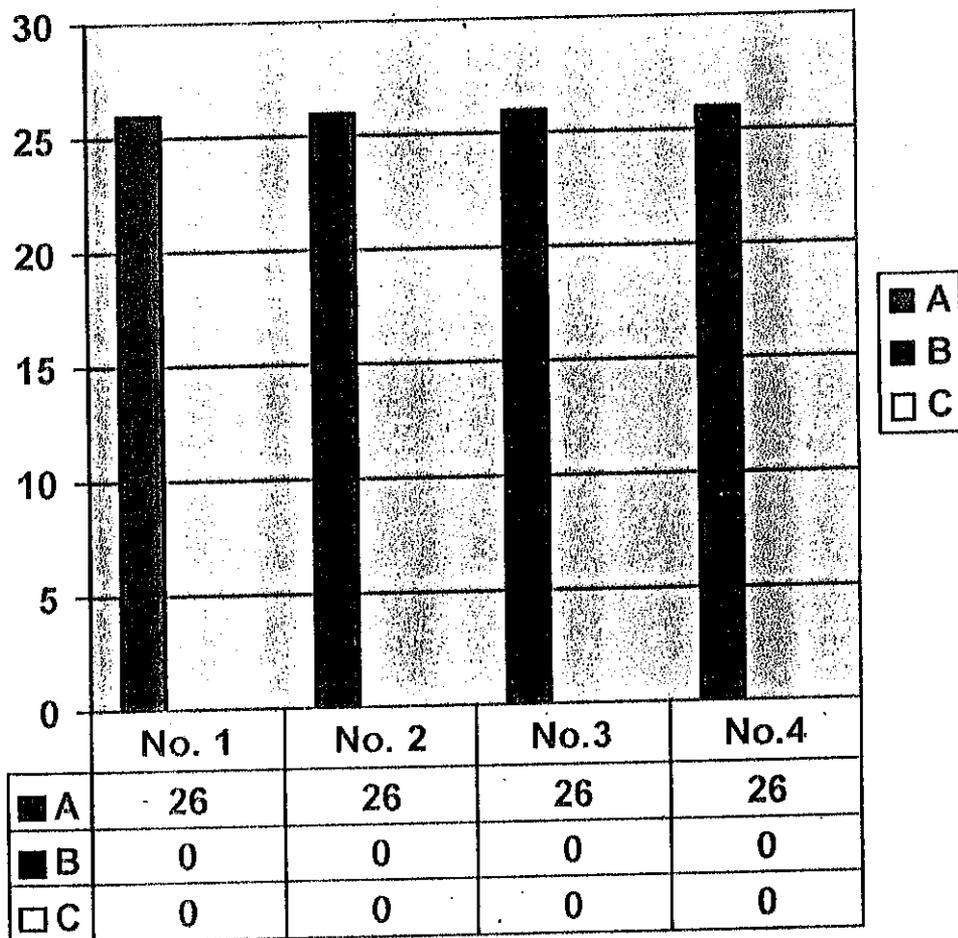
JUEGO: "LA RUEDA DE SAN MIGUEL"

ASPECTO	ESCALA ESTIMATIVA	CONTEO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	A		26	100%
	B		0	0%
	C		0	0%
2	A		26	100%
	B		0	0%
	C		0	0%
3	A		26	100%
	B		0	0%
	C		0	0%
4	A		26	100%
	B		0	0%
	C		0	0%

GRÁFICA No. 11

JUEGO: "LA RUEDA DE SAN MIGUEL"

ASPECTOS



ESCALA ESTIMATIVA

REGISTRO DE OBSERVACIÓN No. 12

JUEGO: "A LA VIBORA DE LA MAR"

ALUMNOS		ASPECTOS			
		1	2	3	4
1.	MARCO ANTONIO	A	A	A	A
2.	JORGE IGNACIO	A	A	A	A
3.	JOSE EDUARDO	A	A	A	A
4.	RAMIRO	A	A	A	A
5.	DANIEL DE JESUS	A	A	A	A
6.	JOVANI	A	A	A	A
7.	HASSIEL ALEJANDRO	A	A	A	A
8.	JUAN ALEXIS	A	A	A	A
9.	AÑADRA JOSHETT	A	A	A	A
10.	IVETH JAZMÍN	A	A	A	A
11.	HEIDY SELINA	A	A	A	A
12.	KARELY J	A	A	A	A
13.	SALVADOR B.	A	A	A	A
14.	AÑANNA A.	A	A	A	A
15.	MANUEL DE JESÚS	A	A	A	A
16.	MARIO A.	A	A	A	A
17.	SAUL RENE	A	A	A	A
18.	CECILIO GUADALUPE	A	A	A	A
19.	SILVESTRE	A	A	A	A
20.	MA. FERNANDA	A	A	A	A
21.	ELVIRA	A	A	A	A
22.	MARIANA T.	A	A	A	A
23.	JANELY I.	A	A	A	A
24.	BERTHA J.	A	A	A	A
25.	ANDREA	A	A	A	A
26.	YATZIRY	A	A	A	A

TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS No. 12

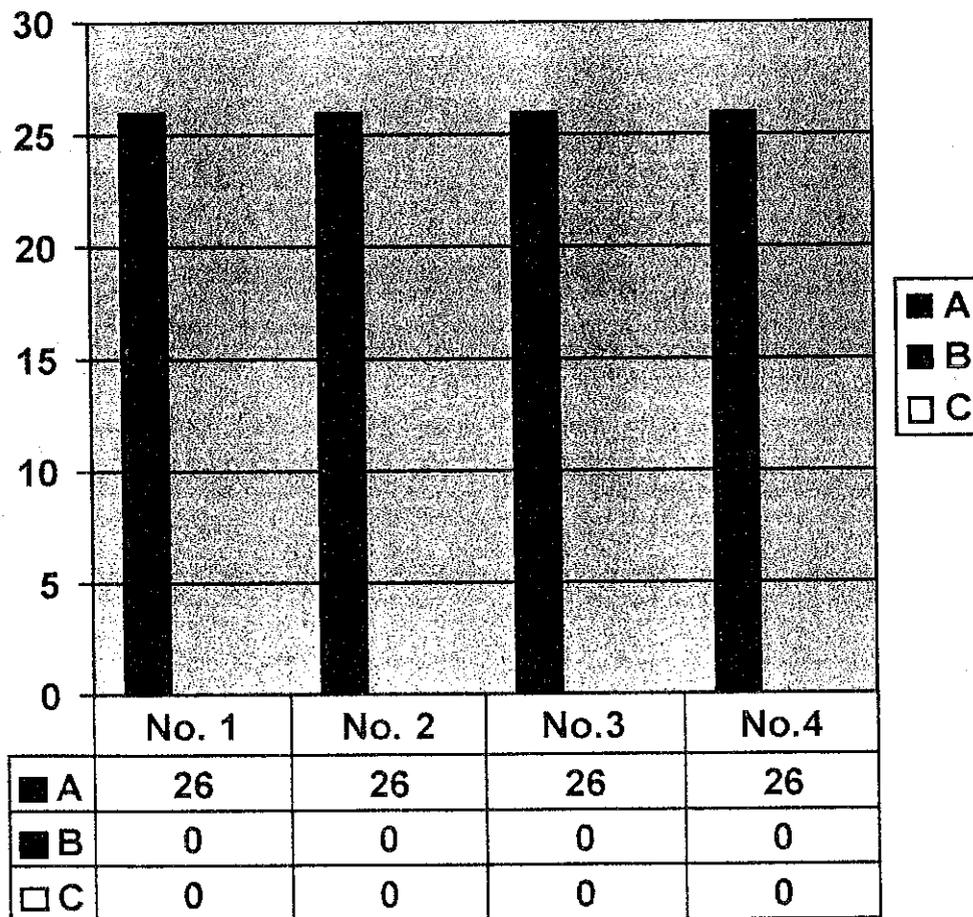
JUEGO: "A LA VIBORA DE LA MAR"

ASPECTO	ESCALA ESTIMATIVA	CONTEO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	A		26	100%
	B		0	0%
	C		0	0%
2	A		26	100%
	B		0	0%
	C		0	0%
3	A		26	100%
	B		0	0%
	C		0	0%
4	A		26	100%
	B		0	0%
	C		0	0%

GRÁFICA No. 12

JUEGO: "A LA VÍBORA DE LA MAR"

ASPECTOS



ESCALA ESTIMATIVA

4.2 Interpretación de los resultados

A continuación se expone para cada uno de los juegos realizados las interpretaciones efectuadas a: los registros de observación, la tabla de distribución de frecuencias y la gráfica que fueron utilizados para representar los resultados de los juegos organizados.

JUEGO No. 1 “Blancos y negros”.

Aspecto No. 1: El 88% de los niños muestran interés en el desarrollo del juego.

Aspecto No. 2: El 84% de los niños acatan las reglas.

Aspecto No. 3: El 76% de los niños se relacionan con los compañeros.

Aspecto No. 4: El 76% de los niños participan en el juego espontáneamente, y el 23% no lo hacen.

De los resultados anteriores podemos interpretar que la mayoría de los alumnos se ven motivados por participar y la socialización se dio favorablemente a través del ejercicio y el contacto físico entre ellos.

JUEGO No. 2. "La sillita".

Aspecto No. 1: El 80% de los niños muestran interés en el desarrollo del juego.

Aspecto No. 2: El 84% de los niños acatan las reglas del juego, y el 15% restante no lo hacen.

Aspecto No. 3: El 76% de los niños se relacionan con sus compañeros y el 19% no lo hacen.

Aspecto No. 4: El 76% de los niños participan de manera espontánea, y el 19% no lo hacen.

De los resultados anteriores podemos interpretar que el porcentaje de los alumnos que se integran al juego es alto; percibiéndose que la música es un factor determinante para que el niño se interese por relacionarse con sus compañeros.

JUEGO No. 3. "Cambio de lugar".

Aspecto No. 1: El 76% de los niños muestran interés en el desarrollo del juego el 23% restante no se interesan.

Aspecto No. 2: El 84% de los niños acatan las reglas del juego y el 15% restante no lo hacen.

Aspecto No. 3: El 73% de los niños se relacionan con sus compañeros y el 15% no lo hacen.

Aspecto No. 4: El 73% de los niños participan de manera espontánea, y el 23% no interactúan espontáneamente.

De los resultados anteriores podemos interpretar que se contó con la participación de la mayoría de los niños, favoreciéndose entre ellos, la socialización a través del desplazamiento durante el desarrollo del juego.

JUEGO No. 4. "Cohecitos".

Aspecto No. 1: El 76% de los niños muestran interés en el desarrollo del juego y el 23% no se interesan.

Aspecto No. 2: El 84% de los niños acatan las reglas del juego y el 15% restante no lo hacen.

Aspecto No. 3: El 76% de los niños se relacionan con sus compañeros y el 19% no interactúan con los demás.

Aspecto No. 4: El 73% de los niños participan en el juego de manera espontánea y el 23% no participan espontáneamente.

De los resultados anteriores podemos interpretar que de nuevo en la aplicación de este juego la participación fue favorable ya que el porcentaje de los niños que se integraron muestra que se dio la integración grupal por medio de desplazamientos y el contacto físico.

JUEGO No. 5. “Gana pañoletas”.

Aspecto No. 1: El 76% de los niños muestran interés en el desarrollo del juego y el 23% no manifiestan que les interesa el juego.

Aspecto No. 2: El 80% de los niños acatan las reglas del juego y el 19% restante no cumplen con las reglas.

Aspecto No. 3: El 76% de los niños se relacionan con sus compañeros y el 19% no interactúan con los demás.

Aspecto No. 4: El 73% de los niños participan en el juego de manera espontánea y el 23% no juegan espontáneamente.

De los resultados anteriores podemos interpretar que participaron la mayoría y de esta manera se favoreció la integración entre ellos; ya que con este juego se realizan intercambios que permiten la socialización.

JUEGO No. 6. “Las cebollitas”.

Aspecto No. 1: El 76% de los niños muestran interés en el desarrollo del juego y el 23% no se interesan en el juego.

Aspecto No. 2: El 76% de los niños acatan las reglas del juego y el 23% no siguen las reglas.

Aspecto No. 3: El 76% de los niños se relacionan con sus compañeros y el 23% no lo hacen.

Aspecto No. 4: El 76% de los niños participan en el juego de manera espontánea y el 23% no juegan espontáneamente.

De los resultados anteriores podemos interpretar que la mayoría participaron en el desarrollo del juego, favoreciéndose con el mismo la confianza y la comunicación por medio de los abrazos y el diálogo.

JUEGO No. 7. “¿Lobo, estás ahí?”

Aspecto No. 1: El 84% de los niños muestran interés en el desarrollo del juego y el 16% restante no se interesan.

Aspecto No. 2: El 88% de los niños acatan las reglas del juego y el 11% restante no acatan las normas.

Aspecto No. 3: 22 niños se relacionan con sus compañeros, 2 niños se relacionan a veces y 2 no.

Aspecto No. 4: El 76% de los niños participan en el juego de manera espontánea y el 15% no juega espontáneamente.

De los resultados anteriores podemos interpretar que el porcentaje elevado de participantes demuestra que se encuentran motivados para relacionarse socialmente; aspecto favorecido por la dramatización y el canto, así como el contacto físico entre ellos.

JUEGO No. 8. "Mancha venenosa".

Aspecto No. 1: El 88% de los niños muestran interés en el desarrollo del juego y el 11% restante no se interesan.

Aspecto No. 2: El 92% de los niños acatan las reglas del juego y el 8% no cumplen con las reglas.

Aspecto No. 3: El 92% de los niños se relacionan con sus compañeros y el 8% no lo hacen.

Aspecto No. 4: El 92% de los niños participan en el juego de manera espontánea y el 8% participan espontáneamente.

De los resultados anteriores podemos interpretar que en este juego se contó con la participación de casi todos los niños y niñas promoviéndose con el mismo la socialización a través del contacto físico, los desplazamientos y la adopción de diferentes posturas.

JUEGO No. 9. “Volvamos a casa”.

Aspecto No. 1: El 76% de los niños muestran interés en el desarrollo del juego y el 23% no se interesan.

Aspecto No. 2: Se logró que el 100% de los niños acataran las reglas del juego.

Aspecto No. 3: El 88% de los niños se relacionan con sus compañeros y el 11% lo hacen a veces.

Aspecto No. 4: El 80% de los niños participan en el juego de manera espontánea y el 11% juegan a veces.

De los resultados anteriores podemos interpretar que participó casi el total del grupo, se incrementó la integración grupal al centrar su atención para escuchar la orden y realizar los movimientos físicos marcados por el juego.

JUEGO No. 10. “La cucaracha”.

Aspecto No. 1: El 88% de los niños muestran interés en el desarrollo del juego y el 11% no se interesan.

Aspecto No. 2: Se logró que el 100% de los niños acataran las reglas del juego.

Aspecto No. 3: El 92% de los niños se relacionan con sus compañeros 8% de los niños se relacionan a veces.

Aspecto No. 4: El 88% de los niños participan en el juego de manera espontánea y el 8% no lo hacen espontáneamente.

De los resultados anteriores podemos Interpretar que el porcentaje de participación fue el más alto, demostrándose que con la aplicación frecuente de juegos organizados los niños y las niñas logran interactuar entre sí, incrementándose la autoestima y deseos de estar con el otro u otros.

JUEGO No. 11. “La rueda de San Miguel”.

Aspecto No. 1: Se logró que el 100% de los niños mostraran interés en el desarrollo del juego.

Aspecto No. 2: El 100% de los niños acataron las reglas del juego.

Aspecto No. 3: El 100% de los niños se relacionaron con sus compañeros.

Aspecto No. 4: El 100% de los niños participaron en el juego de manera espontánea.

De los resultados anteriores podemos interpretar que se logró la participación de todo el grupo, es importante mencionar que este es un juego tradicional ya conocido por los niños. Se fortalecen las relaciones sociales, por medio del canto y el contacto físico.

JUEGO No. 12. “La víbora de la mar”.

Aspecto No. 1: El 100% de los niños mostraron interés en el desarrollo del juego.

Aspecto No. 2: El 100% de los niños acataron las reglas del juego.

Aspecto No. 3: El 100% de los niños se relacionaron con sus compañeros.

Aspecto No. 4: El 100% de los niños participaron en el juego de manera espontánea.

De los resultados anteriores podemos interpretar que participaron todos los alumnos del grupo, debido quizás a que es un juego muy conocido y en el momento de su aplicación ya existían ciertos vínculos entre los niños, favoreciéndose así las relaciones entre ellos para que el grupo se integrara a través de movimientos y cantos.

Con respecto a lo reportes anteriores de los valores (%) para cada uno de los juegos, únicamente se hace referencia en cada aspecto, a dos de las

descripciones más sobresalientes de la escala estimativa; la interpretación es considerando a todos los datos con su respectiva valoración numérica.

Desde una visión general, podemos interpretar que hay una relación directa entre los valores obtenidos para cada aspecto de los juegos aplicados, existiendo una similitud entre ellos, es decir que los alumnos que muestran interés también acatan las reglas, se relacionan con sus compañeros y participan espontáneamente en la actividad correspondiente.

En los últimos cuatro juegos se percibe una tendencia a participar grupalmente, puesto que el porcentaje indicado para cada aspecto es muy elevado, y en algunos casos del cien por ciento de acuerdo con la valoración cuantitativa.

CONCLUSIONES

El nivel preescolar es el ámbito educativo propicio para iniciar en el niño los intercambios propios para la adquisición de la socialización, entendida ésta como un proceso a través del cual el individuo actúa eficazmente como parte integral de una sociedad.

La socialización se consigue a través de conocimientos, habilidades y disposiciones que permiten los intercambios con los demás, para posteriormente relacionarse con sus coetáneos en la medida que el educando se desarrolla socialmente.

Las conductas que expresa el alumno de preescolar para favorecer el desarrollo de su comportamiento con los demás son los rasgos sociales, entre los cuales se encuentran: la amistad, la compasión y la pandilla, que de acuerdo con Meneses Morales, son elementos básicos para que se de una actitud positiva hacia la socialización.

Los rasgos antisociales, impiden relacionarse con los demás, y son: la timidez, el negativismo, egoísmo, competencia, pleitos, etc..

Las primeras relaciones que establece el niño al nacer son las familiares, en la medida que crece e ingresa al jardín de niños, sus compañeros se convierten en

agentes socializantes, ampliándose así los intercambios sociales, al pasar de lo familiar a lo grupal, convirtiéndose la escuela como un factor determinante para que el niño establezca relaciones diferentes a las de su casa, con otros individuos, y que lo posibilitan a independizarse y desarrollarse socialmente.

Las actividades grupales que se realizan en el jardín de niños se encuentran orientadas a que el alumno aprenda a cooperar en actividades donde a través del intercambio permanente con sus compañeros le permite tomar en cuenta el punto de vista de los demás, y poco a poco integrarse dentro de un grupo, el cual le servirá como modelo para interactuar con otros a medida que se desarrolla; recayendo en la educadora el compromiso de incentivar a través de diferentes actividades, aquellas acciones que fortalezcan las conductas positivas para un mejor desenvolvimiento de las relaciones sociales.

Según Piaget, el juego es una condición del desarrollo del niño y se encuentra cada etapa vinculada con algún tipo de actividad lúdica.

Jugar para el niño, según Vigotsky, es una acción fundamental en su desenvolvimiento, además lo define como una actividad social donde los objetos que usan para jugar son simbólicos, preparándolo para actividades posteriores de orden social.

Sumado a lo anterior, Jean Chateau considera que en el alumno toda actividad es juego y por esto anticipa las conductas superiores.

En este informe se presentan los fundamentos y resultados aplicados para contribuir a la socialización del alumno preescolar, a través de una secuencia organizada de juegos llegándose a determinar como a través del desarrollo de éstos en el grupo objeto de estudio, la confianza e integración grupal se vio favorecida poco a poco en la medida que se realizaron las estrategias programadas. Al principio de la aplicación de los mencionados juegos, la participación no fue tan espontánea como en los últimos realizados; el contacto entre los alumnos como parte fundamental del desarrollo de las actividades, permitió que la socialización se diera gradualmente.

En el proceso anteriormente señalado, el papel de la educadora recobra importancia; ya que su función principal es la de incentivar y motivar al niño para que éste se involucre e interactúe con los demás y así vaya construyendo desde preescolar una personalidad autónoma, pero que a la vez aprenda a convivir con el resto de sus compañeros en una forma armónica y respetuosa.

BIBLIOGRAFIA

BEE, Helen. *El desarrollo del niño*, Ed. Harla, México, 1975.

CASTRO Trejo, Oscar Omar. *Manual de juegos organizados en la escuela primaria*, Documento Recepcional. México, 1992.

CHATEAU, Jean. *Psicología de los juegos infantiles*, Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1978.

DELVAL, Juan. "La comprensión de la realidad y la filosofía", en: MORENO Fernández, Xochitl L. (coord). *El niño y su relación con la naturaleza*, (antología básica, LE'94), Ed. UPN-SEP, México, 1994.

DELVAL, Juan: *El desarrollo humano*, Siglo XXI Editores, México, 1980.

DELVAL, Juan. "El juego", en: Moreno, Fernández, Xochitl. (coord). *El juego*, (antología básica, LE'94), Ed. UPN-SEP, México, 1994.

LEE, Chatherine. *Adaptación social del niño*, Ed. Narcea, S.A. de Ediciones España, 1984.

MASSEN, Paul. *Desarrollo psicológico del niño*. Ed. Trillas, México, 1984.

MENESES Morales, Ernesto. *Educación y comprendiendo al niño*, Ed. Trillas, México, 1973.

NEWMAN, y Newman. *Desarrollo del niño*, Ed. Limusa, México, 1983.

PIAGET, Jean. *La formación del símbolo en el niño*, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1980.

PIAGET, Jean. *El niño y el juego*, Planteamientos Teóricos y aplicaciones pedagógicas. Estudio y Documentos de Educación, Ed. UNESCO, 1989.

RAMIREZ DEL HOYO, J. José. *Enciclopedia de la Educación Preescolar*, Ed. Santillana, México, 1997.

S.E.P.-D.G.E.P. *Guía metodológica de educación física para el docente preescolar*, México, 1988.

S.E.P.-D.G.E.P. *Programa de educación preescolar*, México, 1992.