

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
		PAGINA: 1 de 7

26.

FECHA	Martes, 28 de noviembre de 2017
--------------	---------------------------------

Señores
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
 BIBLIOTECA
 Ciudad

UNIDAD REGIONAL	Sede Fusagasugá
------------------------	-----------------

TIPO DE DOCUMENTO	Trabajo De Grado
--------------------------	------------------

FACULTAD	Ciencias Del Deporte Y La Educación Física
-----------------	--

NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN O PROCESO	Pregrado
---	----------

PROGRAMA ACADÉMICO	Licenciatura en Educación Básica Con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes
---------------------------	---

El Autor(Es):

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS	No. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN
Palacio González	Julio Adolfo	1069742713 Fusagasugá
Cabanzo Ortiz	José Luis	1022380036 Bogotá

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
 Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000
 www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
 NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
 Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
		PAGINA: 2 de 7

Director(Es) y/o Asesor(Es) del documento:

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS
Arroyo	Ana Milena

TÍTULO DEL DOCUMENTO
CONTRIBUCIONES DEL JUEGO EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL HOGAR COMUNITARIO “GOTITAS DE AMOR” DEL ICBF

SUBTÍTULO (Aplica solo para Tesis, Artículos Científicos, Disertaciones, Objetos Virtuales de Aprendizaje)

TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Aplica para Tesis/Trabajo de Grado/Pasantía
LICENCIADO EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN EDUCACION FISICA RECTREACION Y DEPORTES

AÑO DE EDICION DEL DOCUMENTO	NÚMERO DE PÁGINAS
28/11/2017	95 Pag

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS (Usar 6 descriptores o palabras claves)	
ESPAÑOL	INGLÉS
1.Juego	Game
2.Socialización	Socialization
3.Procesos	Processes
4.Hogar comunitario	Community home
5.Contribuciones	Contributions
6.Niños	Children

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*



MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
	PAGINA: 3 de 7

RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS

(Máximo 250 palabras – 1530 caracteres, aplica para resumen en español):

Resumen

En el siguiente trabajo se encontrará información importante con respecto a las "contribuciones del juego en el proceso de socialización de los niños de 4 a 5 años del hogar comunitario "GOTITAS DE AMOR" del ICBF" siendo el juego simbólico nuestro principal apoyo para la observación de los comportamientos y actitudes durante un transcurso de 2 meses que se realizó la investigación con ayuda de las madres comunitarias de este hogar. La población en la que se desarrolló la investigación es en el hogar comunitario "Gotitas de Amor" del ICBF, con 29 niños divididos en dos grupos, un grupo de 15 niños y otro de 14 niños, en edades entre 3 a 5 años. El hogar se encuentra ubicado en Fusagasugá, en el barrio Florida, el cual pertenece a la asociación de padres las Orquídeas. Los niños de este hogar se caracterizan por tener problemas en su núcleo familiar, ya sea porque, tienen madre o padre cabeza de familia, o en algunos casos viven con sus abuelos o personas encargadas, para el análisis de información sobre los procesos de socialización y la clasificación de los juegos se realizó con ayuda de entrevistas focalizadas a las madres comunitarias basadas en sus experiencias, se continuo con la observación participante y finalizo con los grupos focales donde se discutieron sobre temas de entorno familiar, la importancia del juego y su incidencia en los niños.

Abstract

In the following work you will find important information regarding the "contributions of the game in the process of socialization of children from 4 to 5 years of the community home" GOTITAS DE AMOR "of the ICBF" being the symbolic game our main support for observation of the behaviors and attitudes during a course of 2 months that the research was carried out with the help of the community mothers of this household. The population in which the research was developed is in the community home "Gotitas de Amor" of the ICBF, with 29 children divided into two groups, a group of 15 children and another of 14 children, in ages between 3 to 5 years. The home is located in Fusagasugá, in the Florida neighborhood, which belongs to the Orquídeas parents association. The children of this household are characterized by having problems in their family nucleus, either because they have a mother or father head of family, or in some cases they live with their grandparents or persons in charge, for the analysis of information on the processes of socialization and the classification of the games was carried out with the help of interviews focused on the community mothers based on their experiences, continued with the participant observation and ended with the focus groups where topics of family environment were discussed, the importance of the game and its incidence in children.



MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
	PAGINA: 4 de 7

AUTORIZACION DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente escrito autorizo (Autorizamos) a la Universidad de Cundinamarca para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mí (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que, en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autoriza a la Universidad de Cundinamarca, a los usuarios de la Biblioteca de la Universidad; así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado una alianza, son:

Marque con una "X":

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)	SI	NO
1. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer.	X	
2. La comunicación pública por cualquier procedimiento o medio físico o electrónico, así como su puesta a disposición en Internet.	X	
3. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previa alianza perfeccionada con la Universidad de Cundinamarca para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones.	X	
4. La inclusión en el Repositorio Institucional.	X	

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

Para el caso de las Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, de manera complementaria, garantizo(garantizamos) en mi(nuestra) calidad de estudiante(s) y por ende autor(es) exclusivo(s), que la Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía en

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16 PAGINA: 5 de 7

cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi(nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestra) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “*Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores*”, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Universidad de Cundinamarca está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

NOTA: (Para Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía):

Información Confidencial:

Esta Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de la investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado. **SI ___ NO ___**.

En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos), en carta adjunta tal situación con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

LICENCIA DE PUBLICACIÓN

Como titular(es) del derecho de autor, confiero(erimos) a la Universidad de Cundinamarca una licencia no exclusiva, limitada y gratuita sobre la obra que se

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
NIT: 890.680.062-2



MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
	PAGINA: 6 de 7

integrará en el Repositorio Institucional, que se ajusta a las siguientes características:

a) Estará vigente a partir de la fecha de inclusión en el repositorio, por un plazo de 5 años, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho patrimonial del autor. El autor podrá dar por terminada la licencia solicitándolo a la Universidad por escrito. (Para el caso de los Recursos Educativos Digitales, la Licencia de Publicación será permanente).

b) Autoriza a la Universidad de Cundinamarca a publicar la obra en formato y/o soporte digital, conociendo que, dado que se publica en Internet, por este hecho circula con un alcance mundial.

c) Los titulares aceptan que la autorización se hace a título gratuito, por lo tanto, renuncian a recibir beneficio alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente licencia y de la licencia de uso con que se publica.

d) El(Los) Autor(es), garantizo(amos) que el documento en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro(aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos es de mí (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

e) En todo caso la Universidad de Cundinamarca se compromete a indicar siempre la autoría incluyendo el nombre del autor y la fecha de publicación.

f) Los titulares autorizan a la Universidad para incluir la obra en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

g) Los titulares aceptan que la Universidad de Cundinamarca pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

h) Los titulares autorizan que la obra sea puesta a disposición del público en los términos autorizados en los literales anteriores bajo los límites definidos por la universidad en el "Manual del Repositorio Institucional AAAM003"

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
		PAGINA: 7 de 8

i) Para el caso de los Recursos Educativos Digitales producidos por la Oficina de Educación Virtual, sus contenidos de publicación se rigen bajo la Licencia Creative Commons: Atribución- No comercial- Compartir Igual.



j) Para el caso de los Artículos Científicos y Revistas, sus contenidos se rigen bajo la Licencia Creative Commons Atribución- No comercial- Sin derivar.



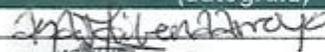
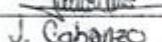
Nota:

Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

La obra que se integrará en el Repositorio Institucional, está en el(los) siguiente(s) archivo(s).

Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. PerezJuan2017.pdf)	Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)
1. CONTRIBUCIONES DEL JUEGO EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL HOGAR COMUNITARIO "GOTITAS DE AMOR" DEL ICBF Doc. Pdf	Texto
2.	
3.	
4.	

En constancia de lo anterior, Firmo (amos) el presente documento:

APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS	FIRMA (autógrafa)
Ana Milena Arroyo	
Julio Adolfo Palacio González	
José Luis Cabanzo Ortiz	J. Cabanzo

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
 Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000
 www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
 NIT: 890 680 062-2

CONTRIBUCIONES DEL JUEGO EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS
NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL HOGAR COMUNITARIO “GOTITAS DE AMOR” DEL ICBF



Julio Adolfo Palacio González

José Luis Cabanzo Ortiz

Universidad de Cundinamarca

Facultad Ciencias del Deporte y Educación Física

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes

Fusagasugá

2017

CONTRIBUCIONES DEL JUEGO EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS
NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL HOGAR COMUNITARIO “GOTITAS DE AMOR” DEL ICBF



Julio Adolfo Palacio González

José Luis Cabanzo Ortiz

Ana Milena Arroyo

Asesor

TESIS DE GRADO

Presentado como requisito final para optar al título de: Licenciado en Educación Básica con
énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte.

Universidad de Cundinamarca

Facultad Ciencias del Deporte y Educación Física

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes

Fusagasugá

2017

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma Jurado 1

Firma Jurado 2

Fusagasugá, 2017

DEDICATORIA

A Dios.

Por haberme dado salud durante todo estos años de vida y de esta forma poder lograr mis propósitos hasta el momento.

A mi madre Aura González Fandiño

Por su apoyo incondicional en los momentos más difíciles, por sus palabras y consejos, sus valores, por todo el amor que me ha brindado, razones que me hace ser una mejor persona cada día.

A mi padre Julio Eberto Palacio

Por el buen ejemplo que me ha dado, por brindarme la posibilidad de ser un profesional, por demostrarme que los sueños de las personas se pueden cumplir con esfuerzo y perseverancia y finalmente por su amor.

Julio Adolfo Palacio González

DEDICATORIA

A Dios. Por darme la salud durante estos años de vida y por la oportunidad de llegar a estos momentos importantes en mi formación como profesional y humana.

A mi madre

Por darme tanto amor, apoyo, y su buen ejemplo en los momentos felices y tristes de mi vida, por todo su cariño y esmero para que cumpla esta primera meta en mi formación profesional, para ti madre que quieres lo mejor para mí.

A mi padre Q. E .E P.

Porque mientras que estuviste conmigo me diste todo tu amor, buen ejemplo, cariño, por tus enseñanzas, por tu amor como padre y ahora que no estás conmigo esto es para ti papa desde acá con mucho amor.

A mis hermanos

Por la compañía, el buen ejemplo su apoyo incondicional y la unión familiar que siempre hemos tenido.

A mi novia

Por acompañarme durante estos últimos tres años, por el amor y cariño que me tiene y por su apoyo y esmero para que pueda llegar a ser un profesional.

A mi hija

Por haber llegado a mi vida, por alegrarla, porque te amo y mereces lo mejor para ti, por darme ese cariño y ese amor tan dulce y espontaneo.

José Luis Cabanzo Ortiz

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	9
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos	15
MARCO REFERENCIAL	16
Antecedentes.....	16
Marco conceptual	17
Educación física.....	18
Socialización	19
Hogares comunitarios	19
Juego	20
Símbolo.....	20
Educación inicial.....	20
Las madres o padres comunitarios	21
Egocentrismo	21
Personalidad.....	21
Comportamiento	22
Actitudes	22
Motivación.....	22
Valores	22
Reglas.....	22
MARCO TEÓRICO.....	23
Origen del juego	23
Definición de juego	24
Características del juego.....	24
Clasificación de juego	25
En los siguientes cuadros se ilustraran la evolución del juego en relación con las edades.	29
.....	29
Teorías del juego	31

Antropológica	31
Filosófica.....	31
Biológica	32
Psicopedagógica.....	32
El juego y la cultura.....	32
Juego y sociedad.....	33
Socialización.....	34
Enfoque psicológico.....	34
Enfoque sociológico.....	36
Enfoque antropológico.....	36
MARCO METODOLÓGICO	38
Tipo de propuesta	38
Técnicas de recolección de información	39
Categorías de análisis	40
RESULTADOS	41
Primera fase	41
Segunda fase	44
Tercera fase.....	48
CONCLUSIONES	52
RECOMENDACIONES	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
ANEXOS.....	57

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Las dos primeras clases de juego según Paredes (2004).....	26
Tabla 2. Clasificación y evolución del juego simbólico según Piaget	30
Tabla 3. Resultados de la entrevista focalizada a las madres comunitarias	42
Tabla 4. Cronograma de Juegos seleccionados para los niños del hogar comunitario	43
Tabla 5. Resultados de la observación del juego ejercicio.....	45
Tabla 6. Resultados de la observación del juego simbólico.....	46
Tabla 7. Resultados de la observación del juego reglado	47

LISTA DE GRAFICAS

Grafico 1: Entorno familiar de los niños del hogar gotitas de amor.	10
Grafico 2. Clasificación y evolución del juego ejercicio según Piaget	29
Grafico 3. Clasificación y evolución del juego reglado según Piaget.....	30
Grafico 4. La socialización desde tres enfoques disciplinarios según Díaz (1988)	37
Grafico 5. Categorías de análisis de información construcción propia.	40

INTRODUCCIÓN

Los procesos de socialización van a estar siempre presentes en todos los momentos de la vida, en los niños estos son constantes e inician con las relaciones interpersonales con su madre y padre, a medida que va creciendo se enfrentara a diferentes situaciones de convivencia en su escuela, en su vida cotidiana y más adelante tendrá que convivir con muchas personas, lo único que cambiara es el contexto en el que se desenvuelva.

Los niños comienzan la socialización por medio de sus actividades realizadas en el día, existen momentos que incluso solos crean relaciones (amigos imaginarios, juegos de ficción), todo esto gracias a su imaginación y al medio que utilizan, que -es el juego en sus diferentes manifestaciones.

En el siguiente trabajo se encontrará información importante con respecto a las “contribuciones del juego en el proceso de socialización de los niños de 4 a 5 años del hogar comunitario “GOTITAS DE AMOR” del ICBF” siendo el juego simbólico nuestro principal apoyo para la observación de los comportamientos y actitudes durante un transcurso de 2 meses que se realizó la investigación con ayuda de las madres comunitarias de este hogar.

La población en la que se desarrolló la investigación es en el hogar comunitario “Gotitas de Amor” del I.C.B.F, con 29 niños divididos en dos grupos, un grupo de 15 niños y otro de 14 niños, en edades entre 3 a 5 años. El hogar se encuentra ubicado en Fusagasugá, en el barrio Florida, el cual pertenece a la asociación de padres las Orquídeas. Los niños de este hogar se caracterizan por tener problemas en su núcleo familiar, ya sea porque, tienen madre o padre cabeza de familia, o en algunos casos viven con sus abuelos o personas encargadas.

En la siguiente grafica se ilustrara como está conformado el entorno familiar de los 29 niños

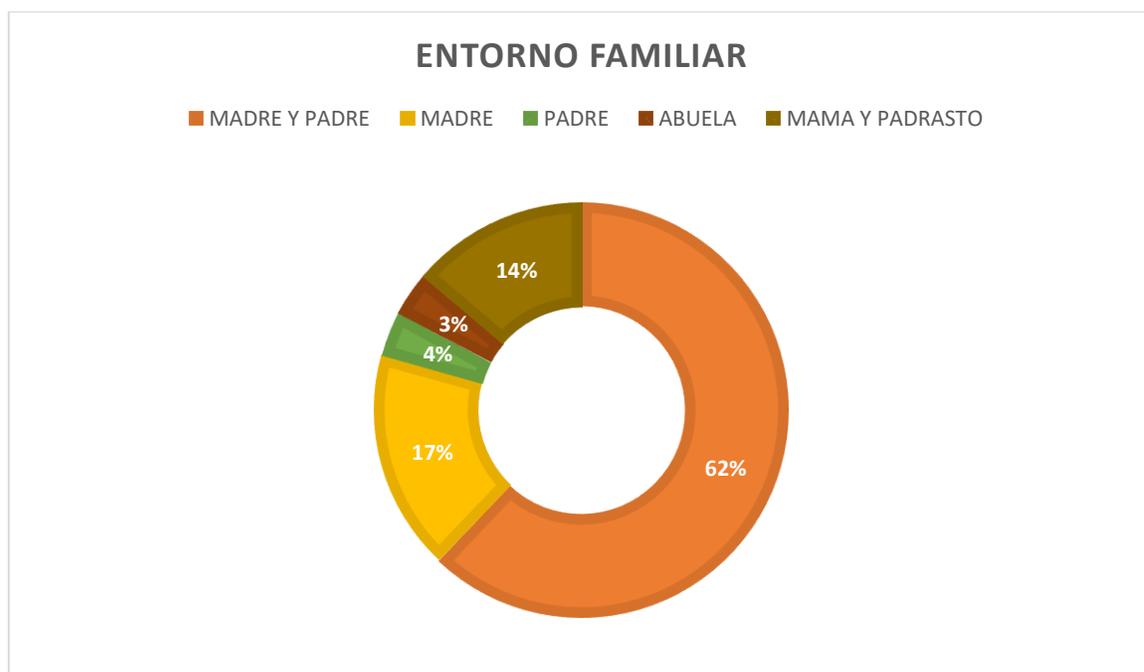


Grafico 1: Entorno familiar de los niños del hogar gotitas de amor.

Los niños de un jardín comunitario tienen determinantes sociales distintos, que generan problemas en su desarrollo psicosocial, viéndose reflejado en sus comportamientos y actitudes frente a sus compañeros y madres comunitarias, el Fondo de Naciones Unidas para la infancia (UNICEF, 2015) menciona que la pobreza tiene consecuencias en el niño en su formación integral, además de las condiciones de su vivienda, la nutrición y también la educación de la madre, su situación laboral entre otros.

El ser humano ha vivido en sociedad, ha sobrevivido debido a poder comunicarse entenderse y establecer unas reglas o valores para poder convivir, lograr un objetivo común o

simplemente establecer una relación de amistad. Desde que se nace se pertenece a un grupo social el cual está conformado por su núcleo familiar (padres, hermanos) esta tienden a ser única, diferente una de otra creando así su propia concepción de mundo.

Esta es la situación en la que se encuentran algunos niños del hogar comunitario debido a que son susceptibles a las problemáticas de su núcleo familiar, reflejándolas de forma directa con sus compañeros o consigo mismo porque se cohibe de llevar un proceso de socialización adecuado en el transcurso de su vida. Los niños observan y replican en el hogar comunitario lo que ven en casa “el ejemplo” el cual posiblemente para algunos de ellos no sea el mejor.

Según la (UNICEF, 2015), los determinantes ambientales y sus consecuencias repercuten en el estado emocional y motriz de los niños, pueden ser de gravedad si las condiciones de higiene de su vivienda no son las adecuadas, el hacinamiento le puede ocasionar enfermedades, facilitar la transmisión de virus, alergias, afectando su integridad física y emocional.

La desnutrición va ocasionando problemas de crecimiento, el niño tiene unas etapas de desarrollo con un orden secuencial y sistemático en donde desarrolla su inteligencia sensoria motriz con ayuda de movimientos de asimilación, acomodación interactuando con objetos y elementos que se encuentran en su entorno, continúa aportando a su proceso la aparición de la inteligencia pre operacional, que está relacionada con los procesos de lógica, en este caso la intuición. Piaget (1971) plantea que:

La acción humana consiste en este mecanismo continuo y perpetuo de reajuste y equilibrio, y es por ello que, en sus fases de construcción inicial, puede considerarse a las estructuras mentales sucesivas que engendran el desarrollo como otras tantas de equilibrio, cada una de las cuales ha progresado en relación con las precedentes (p.16).

Es decir que el niño estará en constante crecimiento de su conocimiento, ampliando su perspectiva del mundo por medio de las experiencias que se le proporcionen en sus etapas iniciales.

Las actividades propuestas por las madres comunitarias están direccionadas para aportar a la educación inicial, adquisición de normas y conductas, dejando a un lado la posibilidad de que los niños exploren, vivencien el mundo de una manera diferente mediante el juego y la lúdica antes de llegar a su etapa escolar, es aquí donde el educador físico tiene gran relevancia en aportar espacios y ambientes de aprendizajes donde experimenten situaciones a las cuales se verán enfrentados más adelante.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente nos surge la siguiente pregunta. ¿Cuáles son las contribuciones del juego para el proceso de socialización de los niños y niñas de 4 a 5 años del hogar comunitario “Gotitas de Amor” del ICBF?

Justificación

Teniendo en cuenta que los primeros años son decisivos para todos los seres humanos porque es en esta etapa, donde los niños y las niñas van organizando su estructura mental a partir de su desarrollo de forma progresiva, incluyendo aspectos motrices, intelectuales, afectivos, sociales, psicológicos y filosóficos. Para Piaget (1971) “Las estructuras variables serán, por tanto, las formas de organización de la actividad mental, bajo su doble aspecto motor o intelectual, por una parte, y afectivo; por otra, así como según sus dos dimensiones individual y social (interindividual)” (p.13). De esta forma se establecen las etapas de desarrollo que son:

Uno. Reflejos y ajustes hereditarios. **Dos.** Costumbres motrices y percepciones organizadas. **Tres.** Inteligencia sensorio motriz. **Cuatro.** Inteligencia intuitiva. **Cinco.** Operaciones intelectuales concretas. **Seis.** Operaciones intelectuales abstractas. Cada una tiene características y particularidades que el niño va integrando de forma secuencial en formación de su conducta y personalidad para su niñez, adolescencia y adultez.

De acuerdo lo anterior la educación física es un área fundamental que debe estar presente en todas las etapas de la vida, contribuyendo al desarrollo motriz, cognitivo y social de las personas, por esta razón desde la primera infancia deben aparecer las actividades lúdicas, rondas, juegos donde interactúen en el grupo social en el que se encuentran, fortaleciéndose axiológicamente, tal como lo menciona Peralta (2012), “ la educación física es también un medio excepcional para promover la formación de actitudes y valores, como la confianza y la seguridad en sí mismo, la conciencia de las posibilidades propias, el respeto de las posibilidades de los demás y la solidaridad”(p.53). Es entender que estamos en una sociedad compartiendo espacios y elementos con otras personas, pero para llegar a la esencia de todo el pensamiento del niño debemos indagar sobre el juego que aparece desde su etapa de lactante.

Así mismo es importante la presencia del juego como fundamento de la clase de educación física, este siempre va a estar presente en el la vida de los seres humanos y dependiendo de su edad tendrá diferentes clasificaciones e intenciones para el niño, en este caso centramos la atención al juego simbólico que comprende la edades de 2 a 6 años, el cual permite acercarse a la realidad. Piaget (1986) afirma que el juego simbólico: “Aparece aproximadamente al mismo tiempo que el lenguaje, pero independientemente de este desempeña un papel considerable en el pensamiento de los pequeños, como fuente de representaciones individuales (a la vez cognoscitivas y afectivas) y de esquematización representativa igualmente individual” (p.129). El

juego facilita a los niños del hogar comunitario su trabajo en equipo, el ambiente que se le genera intenta separarlo de ese mundo exterior.

Paredes (1999) Menciona que “el juego en su formación no necesita de aprendizaje, surge espontáneamente, es algo instintivo que responde a las necesidades de la dinámica infantil” (p. 45). De aquí la idea de observar el juego y la lúdica en la interacción que tienen los niños mientras están jugando con sus compañeros en un contexto diferente al que es ofrecido por su núcleo familiar, permitiendo ver las contribuciones a corto y largo plazo en su proceso de socialización.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Interpretar cuáles son las contribuciones del juego al proceso de socialización de los niños de 4 a 5 años del Hogar Comunitario Gotitas de amor del ICBF.

Objetivos Específicos

- Reconocer las actividades y juegos adecuados a las edades 4 a 5 años y necesidades del hogar comunitario Gotitas de amor del ICBF.
- Identificar qué tipo de juego y que aspectos de cada uno de estos intervienen en el proceso de socialización de los niños del hogar comunitario Gotitas de amor del ICBF.
- Analizar las contribuciones de cada tipo de juego al proceso de socialización dejando como aporte un módulo o guía para las madres comunitarias.

MARCO REFERENCIAL

Antecedentes

En este marco referencial encontraremos una descripción de tres antecedentes que fueron utilizados como guía para el desarrollo de la investigación, resaltando los capítulos que están expuestos en cada uno de las investigaciones.

El primer antecedente describe *El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar*. Realizado por CRUZ, M. (2011), en México, D.F. Una investigación que se realizó en un jardín de niños que lleva como nombre “ Citlalli” durante el periodo de 2009-2010, en la que se desarrolla en varios capítulos la relación que existe entre la socialización y el programa de educación preescolar, desde un punto de vista constructivista, también continua planteando el juego como una alternativa metodológica, que permite la observación de los efectos en el desarrollo personal y social de los niños, dentro y fuera del ámbito escolar y finaliza con unas estrategias que contribuyen a las competencias sociales con actividades en las que los niños tengan que saltar, correr, gritar, imaginar, clasificándolos en juegos de reglas, motivadores y sociales.

Como segundo antecedente tenemos *El juego simbólico como forma de socialización en niños de preescolar*. Realizado Rodríguez, C. (2008). En México. Este tipo de investigación es la recolección de información teórica con respecto al juego y la importancia que tiene en los niños, existe una relación con la anterior ya que aborda el programa de educación preescolar. La investigación se basa en un enfoque piagetiano y profundizando en el juego simbólico, la forma de exponer se divide en tres capítulos. El primero trata del juego sus significados, los orígenes, los tipos de juego y la importancia que éste tiene en los niños en la etapa preescolar desde un

punto de vista de la teórica psicogenética. El segundo se mencionan los estadios de la teoría psicogenética, enfatizando en el periodo sensorio motriz y el pre operacional por las edades de los niños que están en el jardín y para terminar el tercer capítulo está dedicado al juego simbólico y la relación que hay con la socialización, permitiendo en los niños desarrollar su identidad social gracias al juego.

Como último antecedente aparece *El juego como herramienta de integración y socialización en el aula de la educación infantil*. Realizado por Machado, B. (2014). En España. Esta investigación es de tipo descriptiva en donde el juego es observado desde una mirada de integración social en la educación inicial y el papel que éste tiene en las relaciones de los niños dentro de un aula, se hace una indagación con respecto al juego desde diferentes autores entre esos Huizinga, Russel, también se hace una clasificación del juego y la importancia en edades tempranas, utilizándolo como medio de aprendizaje y por último se indaga sobre la teoría de inteligencia y desarrollo cognitivo planteada por Piaget y la constructivista sobre el aprendizaje e importancia del juego simbólico propuesta por Vygotsky.

El aporte de estas investigaciones es como el juego interviene en los diferentes procesos que tienen los niños en sus etapas iniciales desde una mirada motriz, cognitiva, emocional y social, al mismo tiempo se encuentran referencias de autores utilizados para el desarrollo de la investigación el hogar comunitario Gotitas de Amor.

Marco conceptual

En el siguiente marco se encontraran algunos conceptos que son necesarios dentro de la investigación para la comprensión de todo lo que rodea a los niños entre las edades de 4 y 5 años y específicamente los del hogar Gotitas de Amor.

Educación física

Promueve el desarrollo en todas sus dimensiones del ser humano, integrándolas en espacios distintos al de otras áreas de la educación. Hay autores que resaltan que:

La educación física contribuye al desarrollo armónico del educando mediante la práctica sistemática de actividades físicas que favorecen el crecimiento sano del organismo, y propician al descubrimiento y el perfeccionamiento de las posibilidades de acción motriz. Asimismo, a través de la práctica de juegos y algunas actividades deportivas escolares, no deporte convencional, se fortalece la integración del alumno a los grupos que participa. (Peralta, 2012, p.54)

Las contribuciones no solo se limita a lo motriz, aunque tiene una mayor incidencia en este campo, también al estar en constante interacción con las demás personas que lo rodean, sin importar la actividad a realizar, se garantiza que contribuye en su parte social y axiológica. También hay autores que a la hora de hablar de educación física se refieren a (Pórtela, 2006, p.97) "una disciplina que busca la formación o educación del individuo a partir del trabajo corporal" que al igual que el anterior autor busca la formación o educación a partir del cuerpo y su movimiento pero también se podría complementar de tal forma que ese movimiento sea cómo lo dice (Pórtela, 2006, p.100) "el ser feliz a través del movimiento humano, el arte de ser felices".

Desde un punto de vista de la psicopedagogía y las contribuciones que tienen el juego en el niño aparecen tres estructuras con el siguiente orden: el juego ejercicio - el juego simbólico y el juego reglado, difiere uno de otro dependiendo de la edad, según Piaget (1971) la realidad toma valor en cada etapa de desarrollo y que el ejercicio, el símbolo y la regla caracteriza al juego

desde las estructuras mentales siendo el juego simbólico para el niño más significativo por su acercamiento a la realidad aportando de esta forma a su equilibrio afectivo y social.

Socialización

Piaget citado por López (2000) dice que “es un proceso extremadamente complejo, en el que paralelamente se construye, hacia adentro, la personalidad del nuevo miembro social y hacia a fuera, ese mismo miembro va construyendo su imagen de la sociedad y se va inscribiendo en ella, por medio de la adquisición de las reglas y valores que actúan como mediadores entre la personalidad y la sociedad”. (p.168)

Hogares comunitarios

En Colombia existen diferentes modalidades para ofrecer programas a la primera infancia, estipulados en el Manual del Sistema Integrado de Gestión este es el caso del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF 2015), el cual define que los **hogares comunitarios** tienen entre sus funciones:

Apoyar a la familia para que asuma su responsabilidad en el desarrollo integral de los niños y niñas de 2 a 4 años 11 meses de la población vulnerable, mediante la realización de actividades educativas, pedagógicas, nutricionales y de formación de los padres y adultos a cargo de los niños, promoviendo el fortalecimiento de las pautas de crianza positivas, los factores protectores de la familia y la comunidad, para la prevención de la violencia intrafamiliar (p.10).

Juego

Es definido por Zapata citado por Paredes (1998) “como el medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento (p. 26). El jugar para el niño no le representa una obligación si no por el contrario le genera unos ambientes de felicidad y de gozo, a través del juego como lo mencionaba el autor anterior se socializa pues este factor en el que queremos profundizar y analizar.

Piaget citado por Paredes (2004) ubica los juegos simbólicos entre las edades de dos y seis años los cuales marcan la adaptación al mundo social de los adultos, con la interacción constante en la que están los niños en su núcleo familiar y el que se les ofrece en los hogares comunitarios en este caso específico.

A continuación se desarrollara los conceptos más específicos para la interpretación del estudio realizado:

Símbolo

Para Piaget (1977) “implica la representación de un objeto ausente puesto que es la comparación entre un elemento dado y uno imaginado y una representación ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deformante” (p.155).

Educación inicial

El instituto colombiano de bienestar familiar (ICBF, 2016)

“El artículo 29 de la Ley 1098 de 2006, contempla que la educación inicial es un derecho impostergable de la primera infancia; este se concibe como un proceso educativo, pedagógico intencional, permanente y estructurado, a través del cual los niños y las niñas desarrollan su potencial, capacidades y habilidades en el juego, arte, la literatura y la exploración del medio con la participación de la familia como actor central de dicho proceso” (p.9).

Las madres o padres comunitarios

Según el ICBF las madres comunitarias son:

“Aquellos agentes educativos comunitarios responsables del cuidado de los niños y las niñas de primera infancia del programa de Hogares Comunitarios de Bienestar. Son reconocidos en su comunidad por su solidaridad, convivencia y compromiso con el desarrollo de los niños, niñas y sus familias. El Programa nace en el año 1986 y se reglamenta en 1989” (ICBF, 2016, párr.1).

Egocentrismo

Saunders (2000) se refiere a “la incapacidad de los niños (no a su desgracia) para tener en cuenta opiniones que no sean de las suyas propias no ve ninguna necesidad de considerar una opinión alternativa, porque ni siquiera se le ocurre que existe” (p.121).

Personalidad

Quintanilla (2003) “la personalidad se utiliza de modo general para referirse al estilo distintivo que tiene una persona, o aun patrón de pensamiento, emociones, adaptación y conducta” (p.72).

Comportamiento

Moreno (2005) desde una perspectiva se entiende por el conjunto de conductas y las características de esas conductas con las que el individuo o un grupo determinado establece unas relaciones consigo mismo, con su entorno o contexto físico o con su entorno humano más o menos inmediatos (p.7).

Actitudes

González (2004) enuncia que las actitudes hacen parte a los procesos mentales que determinan las respuestas actuales o potenciales hacia su medio social (p.130)

Motivación

Para Alcaraz & Guma (2001) "es una causa hipotética de la conducta inducida por las condiciones ambientales y que se puede inferir de las expresiones conductuales, fisiológicas y de auto informe" (p.52)

Valores

Cardona (2000) "son ideas o creencias fuertemente arraigadas, a partir de experiencias significativas relacionadas con el bien hacer" (p.43).

Reglas

Satir (2005) "es una guía o regulación establecida para cualquier acción, conducta, método o disposición. Las reglas son fuerzas vital y es muy influyente en la vida familiar" (p.130)

MARCO TEÓRICO

Etimología del juego

En la antigüedad y dependiendo de las culturas se dan diferentes significados a la palabra juego, teniendo en común acciones y expresiones como; moverse, reír, danzar, burlarse, tomarse algo en broma, alegría, diversión, chanza, pasatiempo, entretenimiento, gracia, entre otros, estas palabras para lenguas semíticas, sanscrito, griego, sajonas y románicas. En la Real Academia de la Lengua Española definen el juego como (iocus), acción y efecto de jugar por entretenimiento sometido a reglas, y en cual se gana o se pierde.

Origen del juego

Partiendo de la premisa dicha por Castellote (1996) citado por Paredes (2004, p. 30), Cuándo y cómo se originó el juego. En cuanto hubo hombres hubo juego; está implícito en la condición vital de todo ser animado con cerebro.

Se entiende que el juego ha estado presente en la vida del ser humano a lo largo de la historia y se ha adaptado a las necesidades de cada época en el tiempo y de cada etapa cronológica del ser humano. Según Paredes (2004), el origen de los juegos se relacionó a las tareas diarias y habituales de supervivencia de las comunidades primitivas. “Martínez (1998) menciona que los estados de ánimo dieron el primer paso para que existiera la necesidad de compartir fiestas dramatizaciones y juegos. A partir de aquí se puede establecer el origen social del juego humano” (Paredes, 2004, p. 31).

Definición de juego

El juego tiene gran complejidad a la hora de darle una definición pues depende de la variedad de situaciones humanas en la que se realiza este: aprendizaje, educación, tradición, fantasía, fiesta, progreso, adaptación, evasión, entrega, amor, diversión. La definición de la palabra juego dependerá mucho de la teoría por la cual se defina. A continuación hay varias definiciones en las cuales se encuentran algunas asociaciones con el proceso de socialización:

“Schiller (1935) El juego no es un escape de la vida; constituye parte integrante de esta y permite a todos entendernos mejor y comprender nuestras vidas”.

“Cahteau, (1958) La actividad lúdica contribuye a la paideia-la educación- y proporciona las fuerzas y las virtudes que permiten hacerse a sí mismos en la sociedad (...) El juego prepara para la entrada en la vida y el surgimiento de la personalidad (Paredes, 2004, p.25).

“Zapata (1998) el juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras de movimiento; en una palabra resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” (Paredes, 2004, p.26).

Resumiendo las definiciones anteriores el juego es parte del ser humano que lo alegra y le da placer además contribuye en el desarrollo de la personalidad, estructuras de movimiento y socialización.

Características del juego

El juego posee características que lo diferencian de las actividades que realizan las personas en su diario vivir ya sean niños o adultos, estos juegos o actividades tienen ciertos rasgos por ejemplo; que es placentero, espontáneo, voluntario, autotélico (tiene fin en sí mismo), el participante tiene que estar activo.

Según Martínez 1998 citado por Paredes el juego tiene un “desarrollo social; también en el sentido social cada ser es único. Ayuda en el proceso de adaptación de la propia personalidad al colectivo y activa las relaciones” (p, 53). Siendo esta una de las funciones ya que el juego también está en el desarrollo de la cognición, relacionado con el pensamiento, razonamiento y sin dejar a un lado el desarrollo de la motricidad produciendo en el niño cambios físicos, de comunicación y aspectos sociales.

Para González (1993) el juego potencia distintas facetas de desarrollo desde el punto de vista biológico con la maduración del sistema nervioso central, el psicomotor relacionándolo con su cuerpo y sentidos, el intelectual posibilitando la solución de problemas, el afectivo ya que produce alegría, diversión y por último el social que al estar relacionándose con otras personas va adquiriendo normas y de esta forma sabe qué lugar ocupa en su entorno.

Clasificación de juego

Una descripción general del juego en las que se encierra varias clasificaciones de diferentes autores nos dice Paredes (2004) que existen dos clases de juego, en primera instancia está el juego libre y luego el juego dirigido, cada uno tiene ventajas que lo distinguen de uno al otro. En la siguiente tabla #1 se darán a conocer las ventajas de cada tipo de juego.

JUEGO LIBRE (favorece)	JUEGO DIRIGIDO (aumenta)
Espontaneidad	Utilización de juguetes
Creatividad	Situaciones formativas
Imaginación	Aprendizaje
Libera presiones	Desarrollo intelectual, afectivo, social y motriz
Libertad	Modelos positivos para imitar
Independencia	La satisfacción de las necesidades individuales

Tabla 1. Las dos primeras clases de juego según Paredes (2004)

Otra clasificación del juego es la realizada por Piaget en donde se distinguen los juegos en tres grandes tipos, que van determinados por el desarrollo evolutivo del niño comprendido desde su nacimiento hasta su etapa de adolescente. El primer tipo de juego es el sensomotor, en donde se puede observar que es “un juego de las funciones sensoriales y motrices que es un juego de puro ejercicio, sin intervención del pensamiento ni de vida social, ya que no pone en acción más que movimientos y percepciones” (Piaget, 1986, p.39).

Por su parte Reyes (1999) interpreta que la meta de este tipo de juego no es otra distinta que el placer mismo de su funcionamiento y Paredes (2004) nos dice que “en esta etapa el niño obtiene placer al realiza ejercicios en los que interviene la coordinación sensorial y motriz” (p.61)

Como segundo tipo de juego aparece el simbólico que comprende las edades de 2 a 5 años, como principal característica es la aparición del símbolo a los objetos que están en su

entorno, apareciendo un grado de ficción en todas las acciones que realiza. Se caracteriza este juego por el símbolo, el cual:

Implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación ficticia puesta que esta comparación consiste en una asimilación deformante. Por ejemplo, el niño que mueve una caja imaginando un automóvil representa simbólicamente a este último por la primera y se satisface con una ficción puesto que el lazo entre el significante y el significado es totalmente subjetivo. (Piaget, 1961, p.155)

Paredes interpreta que la función principal es la asimilación de lo real y se refiere a que durante este periodo los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego.

El último tipo de juego que aparece es el reglado, este es a partir a los 6 años, se caracterizan por ser grupales, teniendo una función social, permitiendo la organización de estos por parte de los mismos niños. Es considerado por Piaget la actividad lúdica del ser socializado, él resume que los juegos de reglas “son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras lanzamientos de canicas) o intelectuales (cartas, damas) con competencia de los individuos sin lo cual las reglas sería inútiles) y regulados por un código, transmitidos de generación en generación”(p.196).

Por su parte Chance (1979) da cuatro clases de juego, las cuales no están relacionadas con las etapas evolutivas del niño, si no por lo contrario estas se encuentran en diferentes edades, la primera clase es el juego físico o sensorio-motor, se centra en las acciones, tiene componentes sociales y competitivos por ejemplo: escondidas, tirar la cuerda, lanzamientos, entre otros. La

segunda clase es el juego de manipulación, como su nombre lo dice es llegar a manipular objetos, juguetes que están en el entorno, desarrollando su coordinación oculo-manual, por ejemplo; tambores, maracas, rompecabezas, arma-todos, elementos de construcción. La tercera clase de juego es el simbólico, se caracteriza por la imaginación, fantasía, aparecen canciones con juego de palabras. La cuarta clase es el juego de reglas o convenciones, son aquellos que tiene que seguir unas pautas, un orden para poder llevarse a cabo, entre los que se pueden mencionar las escondidas, cartas, juegos de mesa, deportivos.

Los juegos también pueden clasificarse en función de los aspectos de la personalidad de los niños para esto Moyles (1990) da tres categorías:

- Juegos físicos son aquellos -que se necesitan y desarrollan la coordinación óculo manual, óculo motriz, grafo manual y coordinación dinámica general. Son juegos físicos que implican construcción y destrucción (construcciones de arena, arcilla, encajes, plastilina...), manipulación (musicales), creatividad (danza, ritmo, expresión corporal), exploración sensorial (pintura dedos, tiza).
- Juegos intelectuales son aquellos que implican la capacidad lingüística del sujeto, su creatividad y su capacidad lógica y matemática. Son juegos intelectuales los de comunicación (relatos, cuentos, historias) de exploración, investigación o resolución de problemas o simulación (de casas interpretar un papel, rellenar un dibujo, pegar o encuadrar), de fantasía, innovación o imaginación (pintura, dibujo, diseño, modelado).
- Juegos sensoriales y emocionales favorecen la socialización del niño, aumenta su auto concepto, y les ayudan a adoptar actitudes pro sociales que le permite integrarse en grupos cada vez más amplios. Son los que implican interacción (hablar por teléfono,

jugar con coches y muñecas), con operación (emular juegos de equipo), sensibilidad (juego con animales domésticos), de competición (de palabras, números, de carrera),

- relajación (escuchar música, bailar, observar), roles (jugar a...) (p.64).

En los siguientes cuadros se ilustraran la evolución del juego en relación con las edades.

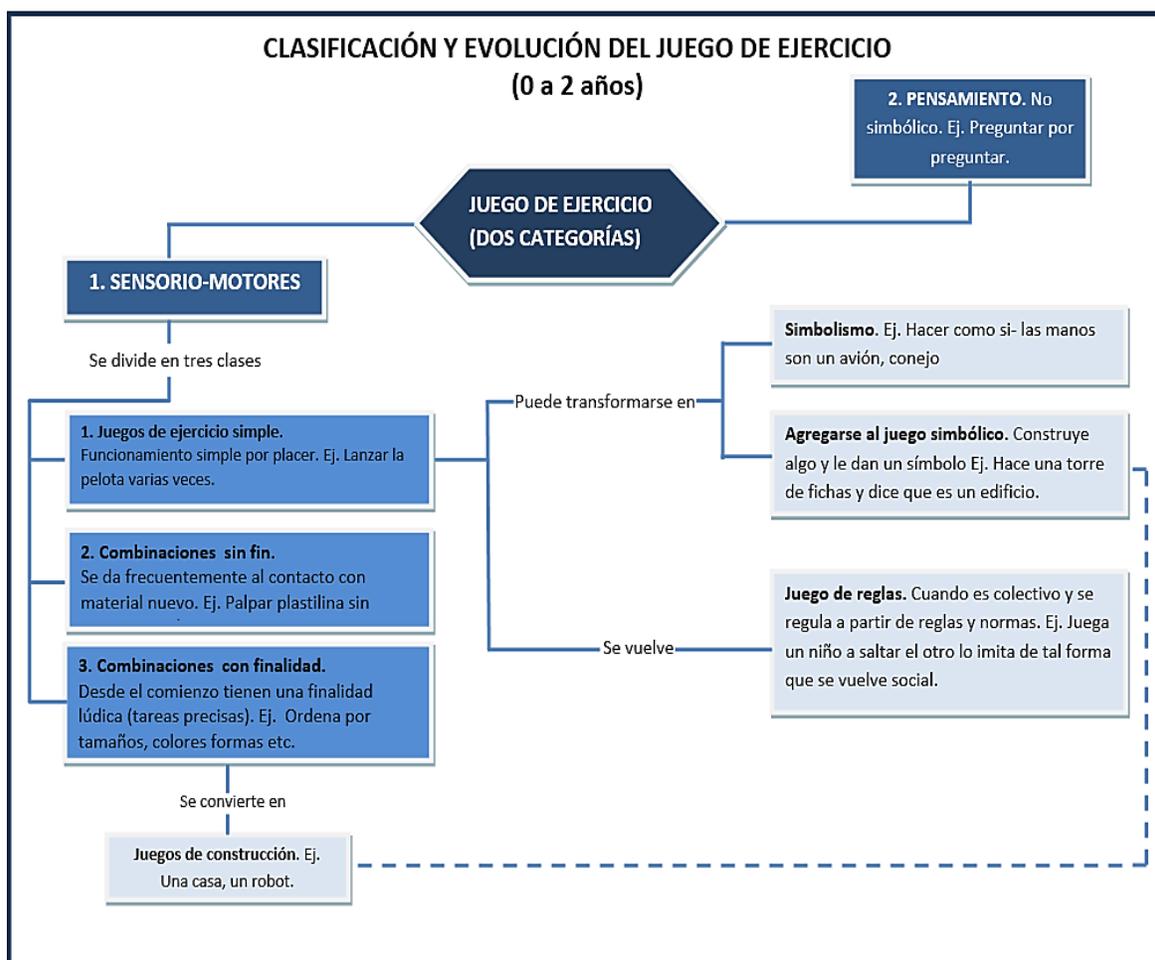


Grafico 2. Clasificación y evolución del juego ejercicio según Piaget

CLASIFICACIÓN Y EVOLUCIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO (2 a 7 años)

FORMAS LÚDICAS DEL SÍMBOLO	
TIPO	DESCRIPCIÓN
IA. Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos.	Una vez constituido el esquema simbólico por el niño este lo atribuirá a otro. Ej. Hacer llorar a su muñeca
IB. Proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos.	Separa la acción habitual para aplicarlas a otros objetos. Ej. Hace telefonar a una muñeca u otros objetos.
IIA. Asimilación simple de un objeto a otro.	Intervienen reproducción de escenas enteras o combinaciones simbólicas nuevas. Ej. Dice que una piedra es un perro diciendo que tiene cara que los ojos no están, después cambia y dice que es un león.
IIIB. Juego de imitación.	Imita acciones y gestos de personas, animales etc. imita el llanto y la acción de mamar de un bebe.
IIIA. Combinaciones simples.	Van de la transposición de escenas reales a desarrollos más o más extendidos. Ej. Sienta a la muñeca a su lado y le cuenta todo lo que ve.
IIIB. Combinaciones compensadoras.	Quiere corregir lo real más que reproducirlo por placer. Ej. Se le prohíbe ir a un sitio y cree e imagina una historia en este para poder ir.
IIIC. Combinaciones liquidadoras.	Reviven situaciones desagradables o penosas. Ej. Revive la historia de una caída.

Tabla 2. Clasificación y evolución del juego simbólico según Piaget

EL JUEGO DE REGLAS Y LA EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS INFANTILES (7 a 11 años)

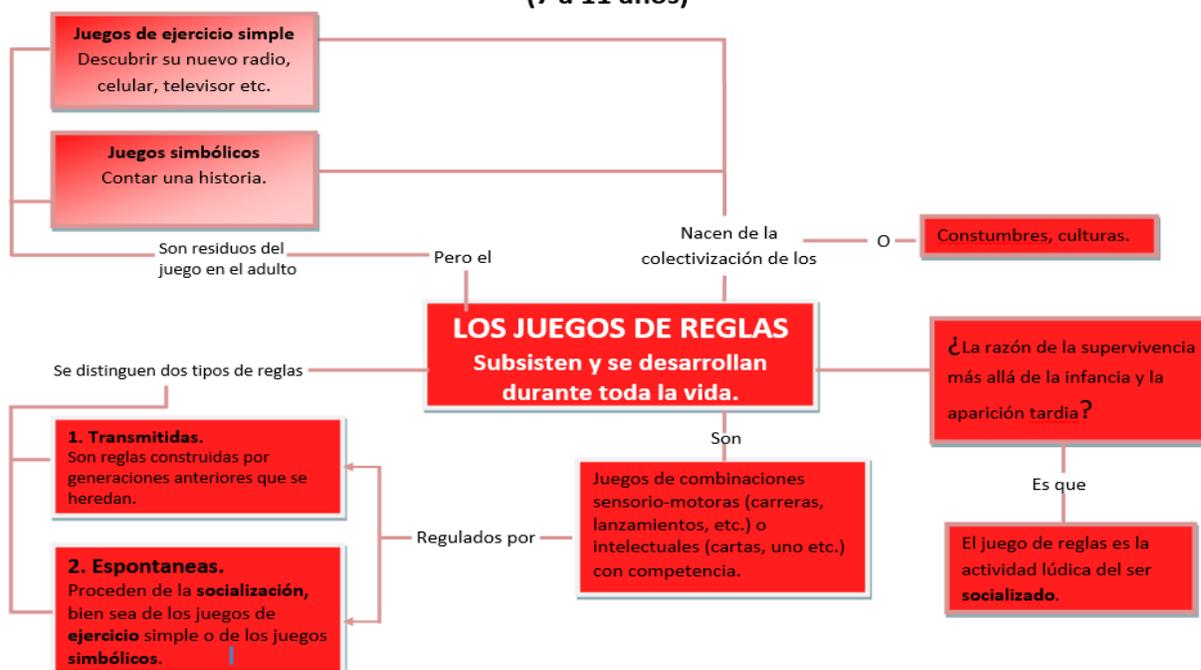


Grafico 3. Clasificación y evolución del juego reglado según Piaget

Teorías del juego

Encasillar el juego en una sola teoría es algo complejo, debido a que hay distintas percepciones y miradas, las cuales dan sus argumentos respecto a la función que cumple el juego, su por qué y para qué, a continuación se explicara diferentes teorías del juego con su autor más relevante.

Antropológica

Su máximo exponente es Johan Huizinga con su libro “homo ludens” escrito en 1938, en donde se muestran las insuficiencias de la imagen que se tiene sobre el homo sapiens y el homo faber, y es ahí donde en esta etapa de evolución del hombre aparece el juego, la lúdica, en el sentido de que las actividades que se realizan como en el trabajo y acciones cotidianas, búsqueda de alimentos, el sobrevivir tienen características lúdicas, Huizinga (1972) afirma que “también las artes plásticas poseen elementos comunes con el juego: el carácter sagrado, la forma artística como impulso congénito para jugar; la fantasía, la magia y la competición”(p. 42). De esta forma aparece la cultura resaltando que el juego es más viejo y es este el que cumple la función de crearla con los espacios que propicia.

Filosófica

Esta teoría tiene diferentes exponentes que dependiendo de su época dan definiciones del juego, sus finalidades y como el juego toma importancia en el ser humano respecto a la vida. En la antigua Grecia el juego era utilizado para diversión en la lucha y presumir al derrotar en la arena un rival, también hay pensamientos relacionados con la educación siendo el juego la fuente

de conocimiento, ayudando al autodomínio, ejercitación y la libertad, esto desde el punto de visto educativo.

Biológica

Groos (1910) en su obra el valor vital del juego da apartados sobre la importancia del juego en el ser humano y como sirve para la preparación de la vida. El hombre necesita del juego para poder desarrollarse plenamente, favoreciendo sus órganos vitales, indispensables para su vida en general.

Psicopedagógica

Piaget se basa en las estructuras fundamentales que da el juego en las etapas de desarrollo del niño y que dependiendo de su edad aparece el juego con diferentes funciones, lo divide en tres clases de juegos en el siguiente orden, el juego ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado. Piaget (1986) afirma que “el juego simbólico cumple una función esencial en la vida del niño para su equilibrio afectivo e intelectual” (p.74).

El juego y la cultura

La cultura aparece en la vida en el ser humano como el ejemplo que se recibe, por ejemplo en los niños sus padres van enseñando costumbres propias de su familia, las cuales fueron enseñadas por sus padres, abuelos y lo mismo hicieron con ellos, es una información que va pasando de generación en generación, de ahí la importancia de que este tipo de costumbres y tradiciones sean buenas y aporten a la vida de las personas. Existen muchas culturas en el mundo, varían de un país al otro y la relación que existe entre una y otra es que la cultura en primer lugar se hereda de forma simbólica, luego es utilizada en la vida real y al pasar un tiempo o una etapa

generacional se transformara para el beneficio de las personas, por último se transmite, empezando así de nuevo el proceso.

Las actividades lúdicas son consideradas como una de las actitudes con más relevancia en el ser humano porque está en constante relación con la cultura de los pueblos, sus creencias, su amor, su lenguaje, es algo que pertenece a cada lugar, pero permite comunicarse con otros por ser algo universal, se puede jugar con personas de diferentes culturas.

Según Piaget (1961) “la cultura da lugar a uno de los hallazgos creadores que explican que el movimiento humano se considera como el rasgo significativo de la evolución hacia la condición humana de la inteligencia sensomotriz anterior al lenguaje”. Es decir que el niño antes de pronunciar sus primeras palabras, percibe y se expresa por medio de su cuerpo.

Juego y sociedad

El jugar deja inmersos en un grupo social y a una cultura, compartir el espacio, un juguete con otra persona o varias permite llevar un proceso de socialización y de humanización, dando lugar a la adquisición de normas, conductas, formas de pensamiento, actitudes, fortaleciendo sus valores, desarrollando su educación y convivencia con la sociedad a la que pertenece, dando la posibilidad de interactuar fácilmente con otras en el transcurso de la vida.

El juego le brinda a una persona tener una perspectiva desde un grupo social como dice Paredes (2004) “le permite descubrir posiciones, funciones, roles o papeles sociales, además sentido de pertenencia y de integración en el grupo. A través de los juegos vivimos el grupo social como vivencia macrocósmica de microcosmos personal” (p.104). Es decir que mientras jugamos

con otras personas estamos reflejando a ellos lo que en realidad somos, como es nuestra personalidad.

Socialización

El proceso de socialización ha sido enfoques disciplinarios tales como: el psicológico, sociológico, antropológico. Cada uno de ellos estudiados de diferentes autores, a continuación se conocerá sus posturas, elementos y formas en los que se desarrolla este proceso social.

Enfoque psicológico

Desde este enfoque se destacan tres tendencias: los conductuales, los estructurales cognoscitivos y psicoanalíticos.

- **Enfoque conductual**

Desde este enfoque se considera la socialización como “Parke (1970) la enseñanza de discriminaciones más apropiadas e inapropiadas a través de la inhibición de comportamiento indeseables y el refuerzo de comportamiento pro sociales.” (Díaz, 1988, p.12)

Un proceso de aprendizaje el cual esta adecuado al medio, integra al individuo y pretende que este aprenda por medio de estímulos, refuerzos, valores y costumbres que le ofrece la sociedad para que así se adecue mejor a ella. Además este enfoque criticado por Díaz (1988) lo entiende como “un moldeamiento unilateral por parte del adulto sobre el niño sin ninguna relación entre los dos y menos entre el orden social e histórico” (p. 12).

- **Enfoque Estructural Cognoscitivo**

Desde este enfoque según Piaget (1982) citado por Díaz (1988, p.13) dice que:

Hay tres supuestos básicos que se encuentra al estudiar el comportamiento humano y que son fundamentales en la socialización: **Supuesto biológico:** que considera que todo comportamiento y proceso está basado en el sustrato biológico. **Supuesto social:** se plantea el efecto del medio sobre éste, así como el carácter social mismo del comportamiento. **Supuesto dialéctico:** el cual se basa en la concepción de "interrelación bidireccional" entre los determinantes biológicos y sociales del comportamiento.

Según Díaz (1988) se refiere desde este enfoque a que el proceso de socialización es parte del desarrollo cognoscitivo y moral del individuo, el cual está marcado por etapas secuenciales en las cuales el niño va comprendiendo las normas del mundo adulto.

Díaz establece una relación crítica entre el enfoque conductual y el estructural cognoscitivo, se refiere a que en este último el niño si cumple un papel activo en el proceso de socialización al mismo tiempo que va desarrollando las estructuras cognitivas que le permiten entender el mundo adulto para poder hacer parte de él, pero también deja claro a manera de crítica la forma universal, invariable, y distante al contexto social que rodea al sujeto en que se desarrollan estas propuestas.

- **Enfoque Psicoanalítico:**

Desde este enfoque Díaz (1988) se refiere a que la “socialización se deriva de la oposición entre el individuo y sociedad, y se desenvuelve alrededor de conflictos referidos al desarrollo psico-sexual del individuo. La formación de la personalidad se centra en relaciones particulares, como la de la diada madre-hijo” (p.14).

Además Díaz (1988) entiende la socialización desde la perspectiva psicoanalítica crítica como una praxis social real que se da en dos momentos: el primero la relación que se establece

entre la madre y el hijo (etapa de advenimiento) ya que es un proceso en el cual se preparan para dar comienzo a una forma de interacción determinada. La segunda etapa, es el lenguaje como elemento principal de comunicación y entendiéndolo no como un simple símbolo, sino como un sistema lingüístico capaz de dar cuenta de la construcción del sujeto como parte de un proceso histórico.

Enfoque sociológico

Se da desde la problemática individuo-sociedad, los siguientes autores determina la socialización desde este enfoque como:

Emilio Durkheim citado por Díaz (1988, p.15), afirma que la socialización del individuo se produce en el campo de la educación y se imparte por parte de las generaciones mayores a los niños.

Talcott Parsons citado por Díaz (1988) centra su estudio en el equilibrio del sistema social, donde los partícipes, tienen dos funciones principales. Una como actores individuales y otra como actores sociales. El proceso de socialización se da a partir de la asimilación que se haga de "roles socialmente establecidos" para que el individuo se desempeñe en cada uno de estos espacios. (p, 15).

Enfoque antropológico

Este enfoque centra sus estudios de la socialización en la herencia de la cultura, Díaz (1988) lo entiende como “el proceso mediante el cual el individuo adquiere sensibilidad hacia la existencia social, hacia las obligaciones y presiones de la vida de grupo y aprende a desenvolverse dentro de las condiciones culturales de la sociedad en que vive” (p.16).

- **La socialización primaria y la socialización secundaria. (Dos fases de la sociabilización)**

Según Berger & Luckman (1983) citados por Díaz (1988, p, 20), la socialización primaria es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez; por medio de ella el individuo se convierte en miembro de la sociedad. La socialización secundaria es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad.

Finalmente Díaz (1988) define la sociabilización como “un proceso por el cual el ser humano no solamente aprende a comportarse de tal forma que asegura su supervivencia, sino la de su cultura” (p. 22).

Los tres enfoques están de acuerdo al hablar de un proceso, este va creciendo de enfoque a enfoque de la siguiente manera.

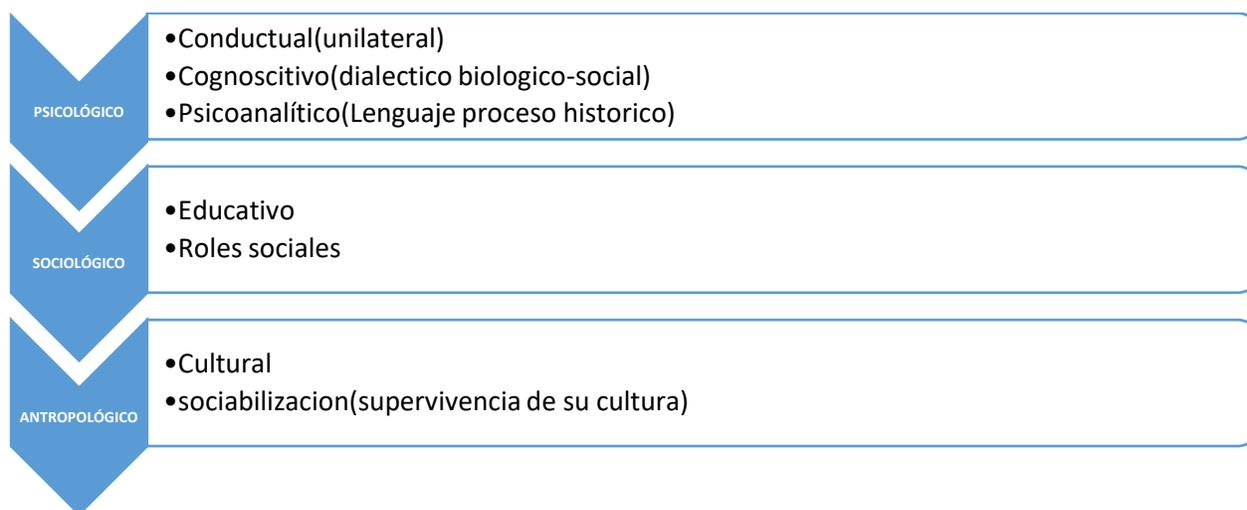


Grafico 4. La socialización desde tres enfoques disciplinarios según Díaz (1988)

MARCO METODOLÓGICO

Línea de investigación: Investigación Pedagógica

Tipo de propuesta

Proyecto de investigación semillero “Corporeidades diversas”

La investigación a realizar está fundamentada desde el **paradigma histórico hermenéutico o interpretativo**, su base epistemológica se basa según Martínez (2013):

En el construccionismo de Seymour Papert que se detona a partir de la concepción de aprendizaje según la cual, la persona aprende por medio de su interacción con el mundo físico, social y cultural en el que está inmerso. Así que el conocimiento será el producto del trabajo intelectual propio y resultado de las vivencias del individuo desde que nace— (p. 5).

El método para la propuesta investigativa es el de **investigación acción** el cual se caracteriza por tener las siguientes metas en los grupos sociales, según Larrote citado por Colmenares (2012):

las metas de la investigación-acción son: mejorar y/o transformar la práctica social y/o educativa, a la vez que procurar una mejor comprensión de dicha práctica, articular de manera permanente la investigación, la acción y la formación; acercarse a la realidad vinculando el cambio y el conocimiento, además de hacer protagonistas de la investigación al profesorado (p.13).

Este tipo de investigación permite identificar aspectos inmersos en este grupo social, se recopilarán las experiencias de los niños, madres comunitarias y las nuestras.

Técnicas de recolección de información

Como técnicas de recolección de información fueron utilizadas tres diferentes, cada una de estas se aplicara en las tres fases metodológicas que se tendrán en cuenta en el transcurso de la investigación.

La primera es una fase en donde se utilizara **la entrevista focalizada** técnica mencionada por Valles (1999) que “se centra en las experiencias subjetivas de la gente expuesta a la situación, con el propósito de contrastar las hipótesis y averiguar respuestas o efectos no anticipados” (p.184). La búsqueda de la información de la situación de los sujetos debe realizarse con los directamente involucrados en el contexto, con el fin de conceptualizar el juego y las actividades basadas en un enfoque lúdico, pensando en el aprovechamiento de materiales reciclables y dando posibilidad de generar ambientes de aprendizajes creados por los niños en compañía de sus madres comunitarias, de tal forma que responda a las necesidades de la población. La segunda fase consistirá en determinar los aspectos de cada tipo de juego que más contribuyen en el proceso de socialización por medio de **la observación participante** fundamentada en lo mencionado por:

Dewalt & Dewalt, (1998) la observación participante es el proceso que faculta a los investigadores a aprender acerca de las actividades de las personas en estudio en el escenario natural a través de la observación y participando en sus actividades. Provee el contexto para desarrollar directrices de muestreo y guías de entrevistas (Kawulich, 2002, p.7).

Como última fase se interpretará y discutirá junto con las madres comunitarias, por medio de grupos focales sobre las contribuciones del juego al proceso de socialización y se elaborara el modulo o guía. Teniendo en cuenta que los grupos focales servirán según Escobar & Jiménez (2009), “como estrategia de recolección de datos permite sistematizar la información acerca de conocimientos actitudes y prácticas sociales” (p.61). Las experiencias que tengan los niños serán el objetivo principal de la investigación para poder interpretar los aspectos que están inmersos durante la interacción entre ellos en los diferentes juegos y actividades propuestas.

Categorías de análisis

Se establecen dos categorías base, el juego y la socialización de allí se desprenden sub categorías en cada una de ellas, que nos permitirán analizar la información en cada una de las fases determinadas anteriormente.

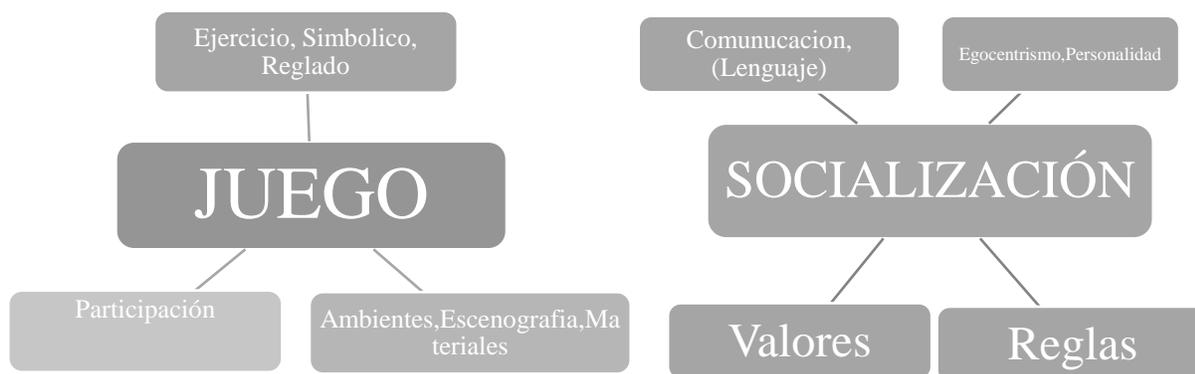


Grafico 5. Categorías de análisis de información construcción propia.

RESULTADOS

Primera fase

Teniendo en cuenta la clasificación del juego hecha por Piaget se construyen los siguientes mapas mentales, lo cuales darán claridad a la hora de clasificar las contribuciones en el proceso de socialización de los diferentes tipos y clases de juego en cada una de las etapas de la investigación.

Las categorizaciones del juego se hacen basadas en la teoría piagetiana, la cual ha tenido grandes críticas como lo señala Villar (2003) dice que “se centra en la falta de interés y explicación de diversos tipos de variabilidad (intra sujetos, entre sujetos de la misma edad, entre contexto y cultura, etc.)”.(p.283) pero aun así se escoge debido al gran aporte a la hora de describir, clasificar, comprender y ejemplificar cada clase y subclase del juego. Los cuales son de vital importancia para cumplir con el objetivo de esta investigación la cual se centra en comprender el contexto, su forma de socializarse, las facilidades y contribuciones del juego en este proceso.

Partiendo de las experiencias subjetivas de las madres comunitarias se establecieron las siguientes preguntas en las entrevistas focalizadas.

- ¿Describa los tipos de juegos que por iniciativa propia el niño desarrolla en sus espacios libres?
- ¿Qué grado de imaginación y espontaneidad le genera el juego a los niños?
- ¿Recuerda un momento en que por medio del juego se pudo solucionar problemas de relaciones entre niños?
- ¿Enuncie que aprendizajes ha observado en el niño con ayuda del juego?

- ¿Qué es lo más importante para usted que ha llegado a desarrollar un niño por medio del juego?
- ¿Qué actitudes adoptan los niños al tener que compartir materiales de juego con sus compañeros?

Las respuestas se categorizaron en juego ejercicio, simbólico, o reglado resaltando las evoluciones o transformaciones de algunos de ellos en los cuadros de la siguiente manera.

Experiencias subjetivas	Tipos de juego		
	Ejercicio	Simbólico	Reglado
“jugar replicando las profesiones de los padres mecánicos, peluqueros, uno en particular que el papá enseña karate”		X	
“El juego de las fichas y los arma todos para ellos es lo máximo, también con los dominios animales, ellos empiezan a clasificarlos de animales y por profesiones”	X	X	
“dice que es un dragón y los otros ya son un perro y caballo utilizan más como los animales juegos”		X	
“estimulación juegan con fichas grandes, arma todos, con balones a introducirlos dentro de un aro y tocar los instrumentos”	X		
“jugar con tapas aprenden colores y al mismo tiempo cantidades”	X	X	
“las niñas con las muñecas les gusta jugar a la mamá, a vestirlas a darles de comer y los niños con sus rompecabezas manejando su mente libremente”		X	

Tabla 3. Resultados de la entrevista focalizada a las madres comunitarias

La mayoría de las descripciones de los juegos por las madres comunitarias tienen gran relación con la teoría piagetiana la cual fue utilizada para categorizar algunas de las experiencias más relevantes en la entrevista. Se observa evoluciones del juego ejercicio al juego simbólico (experiencia marcada en ejercicio y en simbólico con una X).

Se determina realizar y observar los siguientes tipos de juego (tabla 4) adecuados a las edades de 4 a 5 años basados en la clasificación de Piaget y en las experiencias subjetivas de las madres comunitarias respecto al juego y el gusto de los niños por algún tipo de ellos, de tal forma que se le da más prioridad al juego simbólico y al juego ejercicio teniendo en cuenta que cada uno de estos puede llegar a transformarse en reglado ya sea por normas espontaneas planteadas por los niños o establecidas con la actividad a realizar.

JUEGO	FECHA	LIBRE	MIXTO	DIRIGIDO
MAGOS	25 / 08 / 2017		X	
BOMBEROS	28 / 08 / 2017		X	
DOCTORES	01 / 09 / 2017		X	
PINTORES	04 / 09 / 2017		X	
CONSTRUCTOR	08 / 09 / 2017		X	
GLOBOS	11 / 09 / 2017		X	
PIMPONES	22 / 09 / 2017		X	
AROS	25 / 09 / 2017		X	
KARATECA	02 / 10 / 2017		X	

Tabla 4. Cronograma de Juegos seleccionados para los niños del hogar comunitario

Finalmente se determinan realizar los juegos de forma mixta teniendo en cuenta la primera clasificación del juego hecha por Paredes (juego libre y dirigido. Tabla 1) con el objetivo de observar las contribuciones en el proceso de socialización en esos dos momentos.

Las entrevistas focalizadas fueron realizadas con las madres comunitarias con la intención de conocer sobre las experiencias que ellas habían tenido en su trabajo con los niños, en relación con el juego y los procesos de socialización en los que está inmerso a los niños dentro del hogar se inicia. Mostrándoles un consentimiento informado el cual lleva información relacionada con la investigación su nombre, propósito, justificación y confidencialidad asegurándoles que sus nombres no van a ser revelados.

Para obtener información más precisa se toma la decisión de grabar unos audios buscando de esta forma que las respuestas sean más amenas y la información sea más amplia, este proceso se hizo con cada una de las madres de forma individual, de esta forma se mostró una buena disposición al responder las preguntas, las respuestas que se obtuvieron mostraron que coincidieron en muchos de los casos, estas experiencias subjetivas aportaron a la categorización de los juegos.

Los audios fueron transcritos por nosotros para utilizarlos en la tabla de experiencias subjetivas donde se encontraran fragmentos de las entrevistas y anexos estarán todas las respuestas completas.

Segunda fase

Se dará a conocer las contribuciones más importantes que intervienen en el proceso de socialización encontrados en cada tipo de juego por medio de la observación participante que se realizó a cada uno de los juegos realizados de la siguiente manera:

	OBSERVACIONES RECURRENTES	CONTRIBUCIONES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN
JUEGO EJERCICIO	<ul style="list-style-type: none"> • “se da un globo para todo el grupo y lo manipulen, hagan lanzamientos, se continua con un globo por parejas utilizándolo como almohada, se realizan ejercicios de no dejarlo caer, caminar apretándolo con su estómago, espalda” • “buscan compañeros para golpear el globo y evitar que este toque el suelo” • “Empiezan en parejas a girar el aro entre sus manos, lo que los divierte mucho y van integrando un compañero y así hasta que el grupo queda todo unido.” 	<p>Generalmente se da en espacios de juego libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mejora la participación ✓ Genera relaciones de amistad y disminuye el egocentrismo en el momento de jugar al aceptar a otro en su juego individual ✓ Da seguridad ✓ Aparece la igualdad al tener elementos similares al de sus compañeros ✓ Aprende por medio del juego al descubrir diferentes elementos

Tabla 5. Resultados de la observación del juego ejercicio

	OBSERVACIONES RECURRENTE	CONTRIBUCIONES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN
JUEGO SIMBÓLICO	<ul style="list-style-type: none"> • “Conformando pequeños grupos de 2 o 3 bomberos por iniciativa propia” • “los niños más grandes son los que se encargan de empujar el carro por todo el salón, las niñas van en el carro y después de dar una vuelta cambian de pasajera” • “al llegar a distribuirlos cada niño identificaba el suyo y no aceptaba el de otro compañero” • “Unos van a ser médicos y otros pacientes dependiendo de si tienen guantes y tapabocas, en ciertos momentos cambian de roles” • “Hay niños que su grado de imaginación es tan grande que empieza a realizar su profesión nos solo al grupo pequeño, si no que se acerca a los otros a mirar cómo están e incluso se va a examinar a la madre comunitaria2 • “se coloca una cinta en su cabeza, él debe saludar inclinado su cuerpo hacia el frente con las manos unidas y saluda las veces que quiera” 	<p>En el juego libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Generan grupos de trabajo con el fin de construir un elemento o espacio simbólico de juego el cual lo comparten. ✓ Disminuye el egocentrismo al aceptar los puntos de vista diferentes para construir su elemento simbólico de juego. ✓ Desarrollo de la comunicación por medio del lenguaje <p>En el juego dirigido:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Genera espacios de aprendizaje de roles los cuales le permiten realizar escenas en las que juegan en grupo, comparten material, personajes y roles principales. ✓ Los espacios simbólicos, los roles y los ambientes que genera el juego los motiva a participar con sus demás compañeros de tal forma que se interna en el juego olvidando conflictos anteriores con sus pares o en algunos casos en su entorno familiar. ✓ Trabaja grupalmente fortaleciendo la cooperación ✓ Acerca a la realidad, al comprender y asimilar su entorno

Tabla 6. Resultados de la observación del juego simbólico

	OBSERVACIONES RECURRENTES	CONTRIBUCIONES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN
JUEGO REGLADO	<ul style="list-style-type: none"> • Al principio todos quieren tener la pintura lo más cerca de ellos, se ubica en el centro pero se repite la acción de volver a llevarla. • Hacen una fila para poder pasar a la gasolinera donde tiene que esperar su turno. • Posteriormente se ubica un pista de lanzamiento en donde una mesa patas arriba es donde deben lograr introducirlos, son animados por sus compañeros, gritando su nombre para que pueda acertar. • La bolsa de pimpones tiene varios colores para que cada niño pueda tener uno debe decir el color. • algunos se desaniman al no llegar de primeros pero se les indica que deben terminar a la meta para ganar • algunos terminan primero que otros e intentan ayudar a sus compañeros para que terminen 	<p>En el juego libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños generan normas espontaneas con las cuales aprenden a respetar sus propios límites, estableciendo relaciones sociales en pequeños grupos. ✓ Disminuye el egocentrismo al aceptar los puntos de vista diferentes para construir su elemento simbólico de juego. <p>En el juego dirigido:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprende a trabajar en equipo para lograr un objetivo ✓ Pone en práctica valores como el respeto, y la solidaridad con sus compañeros ✓ Aprenden normas que las utiliza en su vida social ✓ Se enseña a ganar y a perder

Tabla 7. Resultados de la observación del juego reglado

En las observaciones de campo el niño puede jugar de forma libre, dirigida de cualquier tipo o clase (ejercicio, simbólico, reglado) y que cada uno de estos le aporta y le contribuye en su proceso de socialización elementos y espacios que le facilitan la adaptación al mundo social.

En esta fase se hizo la observación participante donde se observó comportamientos, actitudes, personalidades de los niños al relacionarse con los demás compañeros en diferentes ambientes y espacios que proporciona el juego, hubo momentos de juego libre otros de dirigido, en las secciones se hacía la descripción de los juegos y de todo lo que aconteció desde el inicio hasta el final lo cual fue plasmado en cada una de las fichas de observación después se sacaron fragmentos dependiendo de la categoría de análisis y por último se enuncian los aspectos más relevantes de cada sesión, estas fichas de observación se encontraran al final del documento.

Tercera fase

Teniendo en cuenta el desarrollo de los grupos focales se llegan a tres conclusiones generales del proceso con las madres comunitarias con respecto a la importancia del juego y afectación del entorno familiar en la socialización de los niños, partiendo de las siguientes preguntas orientadoras:

Preguntas orientadoras de grupos focales

- ¿Considera que el entorno familiar afecta sustancialmente el comportamiento del niño frente a sus compañeros?
- ¿Qué valores emergen con mayor frecuencia en el desarrollo de las actividades en forma individual y grupal?

- ¿Cuáles son los comportamientos que emergen durante el juego y actividades lúdicas por parte de los niños?

Conclusiones de grupos focales

- ✓ El entorno familiar es un factor determinante en el proceso de socialización ya que en él se forman las bases y principios éticos del niño, allí se le establecen sus primeras normas de convivencia, además en la mayoría de los casos determina el comportamiento violento debido a que replica lo que sucede en su hogar.
- ✓ También se concluye debido a un caso particular de un niño que llamaremos X que la personalidad y el desarrollo cognoscitivo del niño le permite llegar a comprender los problemas por los que pasa su familia y no replicarlos en el jardín si no por el contrario sobresalir por encima de los demás.
- ✓ El juego en la primera infancia es el factor principal a potenciar, proponer y ambientar, este tiene una gran importancia a la hora de generar relaciones sociales, espacios para que los niños pongan en práctica valores, se comuniquen por medio de su cuerpo, señas o palabras, además aprende a entender diferentes puntos de vista y a respetar reglas o normas establecidas.

Además basados en las experiencias durante el proceso por parte de nosotros y las apreciaciones de las madres comunitarias se construye una guía para ellas titulada el juego y la socialización la cual se adjuntó con este documento.

En esta última fase se analizaron dos grupos focales en compañía de las dos madres comunitarias en donde se pusieron a discusión temas sobre el juego, el entorno familiar, para esto se hicieron unas preguntas puntuales en donde daban la opinión y diferentes puntos de vista

relacionados con el tema, en las actas se escribieron lo más relevante considerado por nosotros, haciendo después un análisis y sacando unas conclusiones que nos permitieron fortalecer nuestro proceso en la investigación, además de unas recomendaciones y sugerencias que fueron tomadas en cuenta para la construcción de la guía que es el producto que dará a las madres comunitarias donde observaran una serie de juegos con sus ventajas, dependiendo del tipo de juego y la forma en la cual es direccionado.

Con respecto al proceso de socialización a continuación se muestra un cuadro que resume la manera en la que se abordara la investigación teniendo en cuenta: el juego que se va a realizar, su fecha, su clase la cual es mixta para todos y se determina así con el propósito de tener los beneficios del juego libre y dirigido mencionado por Paredes, además se propone desarrollar el juego en tres momentos los cuales pasara serán los tres tipos desarrollados por Piaget el juego ejercicio al juego simbólico y finalmente al reglado con el fin de observar las contribuciones en el proceso de socialización teniendo en cuenta los enfoques: sociológico, estructural cognoscitivo y antropológico.

ENFOQUE ANTROPOLÓGICO									
Se desarrolla en la socialización primaria									
ENFOQUE ESTRUCTURAL COGNOSCITIVO									
Se tienen en cuenta el Supuesto biológico, Supuesto social, Supuesto dialéctico									
ENFOQUE SOCIOLÓGICO									
Se da en un ámbito educativo(Hogar ICBF)									
TIPO DE JUEGO									
Se desarrollara el juego en tres momentos 1. Ejercicio 2. Simbólico 3. Reglado									
DIRIGIDO									
MIXTO	X	X	X	X	X	X	X	X	X
LIBRE									
FECHA	25 / 08 / 2017	28 / 08 / 2017	01 / 09 / 2017	04 / 09 / 2017	08 / 09 / 2017	11 / 09 / 2017	22 / 09 / 2017	25 / 09 / 2017	02 / 10 / 2017
JUEGO	MAGOS	BOMBEROS	DOCTORES	PINTORES	CONSTRUCTOR	GLOBOS	PIMPONES	AROS	KARATECA

Tabla 8. Proceso de socialización en relación con los juegos

CONCLUSIONES

- ✓ El juego contribuye en el proceso de socialización de los niños debido principalmente a que hace parte de la naturaleza del niño, lo desarrolla y al mismo tiempo se transforma con él, le permite aprender de una forma placentera y agradable gracias a los ambientes lúdicos que este puede generar ya sea de forma libre o dirigida, además lo motiva a participar no solo con su cuerpo y su movimiento si no que suma su mente y su espíritu de jugador, por lo cual disminuye factores que afectan la socialización tales como su entorno familiar en algunos casos o el egocentrismo característico de estas edades para así darle paso al entendimiento y comprensión de las demás realidades, lo cual le da espacio a la adquisición de reglas, valores y costumbres culturales que van formando su personalidad para integrarse a la sociedad.
- ✓ Los juegos y las actividades las cuales involucran elementos nuevos, genera un grado de atención mayor al que se presenta con actividades repetidas, porque causa en los niños curiosidad, incertidumbre, desequilibrio por manipular y conocer algo nuevo.
- ✓ Los juegos de roles y profesiones tienen ciertas características las cuales ayudan al niño a tener una noción, una vivencia de lo real mediante simbolizaciones, entre mejor se propicien los ambientes serán más significativos, ayudando a la adquisición de aprendizajes de forma individual y grupal.

RECOMENDACIONES

- Utilizar juegos de roles y profesiones principalmente para buscar la integración del grupo en los primeros meses dentro del hogar.
- Propiciar ambientes de aprendizaje significativos utilizando el juego como eje principal.
- La escenografía y los ambientes que se generen para los juegos deben ser lo más cerca a la realidad.
- Abrir un espacio para la presencia de un educador físico dentro del hogar comunitario para fortalecer procesos de desarrollo físico, cognitivo y social desde el juego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alcaraz, M & Guma,E. (2001).Texto de Neurociencias Cognitivas. Guadalajara, México: El manual moderno.

Bolaños, D. (2010). Desarrollo motor, movimiento e interacción. Armenia, Colombia: Kinesís.

Cardona, A. (2000) Formación de valores, teoría, reflexiones y respuestas. México, México: Grijalbo,S.A.

Colmenares, M. A (2012). Investigación acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. Voces y silencios: Revista Latinoamericana de educación, Vol. 3, No 1, 102-115 ISSN: 2215-8421.

Escobar .J. (2009). GRIPOS FOCALES: UNA GUIA CONCEPTUAL Y METODOLOGICA. Cuadernos Hispo americanos de Psicología 9 (1,51-67).

González. A. (2004). CREATIVIDAD, ACTITUDES Y EDUCACIÓN. Buenos Aires, Argentina: Biblos.

ICBF Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (2015). Manual del Sistema Integrado de Gestión.

Jara, H. (2001). Para sistematizar experiencias. Innovando, 1(20) ,2.

Kawulich, B. B. (2006). La observación participante como método de recolección de datos [82 párrafos]. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research* [On-

line Journal], 6(2), Art. 43, <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/466/998>

López, E. (2000). Familia y sociedad: una introducción a la sociología de la familia. Madrid, España: Ediciones Rialp, S.A.

Martínez, V. (2013). Paradigmas de investigación. Academia.edu Recuperado de http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38994313/7_Paradigmas_de_investigacion_2013.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1495430778&Signature=5bn6ZdoIvGt4xn5N6zCe8Q4PUHw%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3D7_Paradigmas_de_investigacion_2013.pdf

Moreno, F. (2005). Los problemas de comportamiento en el contexto escolar. Barcelona, España: Servie de publicacions.

Paredes. J. (2004). JUEGO, LUEGO SOY Teoría de la actividad lúdica. WANCEULEN.

Peralta, H. (2012). Aprendizajes significativos en educación física y deportes. Armenia, Colombia: Kinesís.

Piaget, J. (1986). Psicología y pedagogía del juego. Barcelona: Agostini.

Piaget, J. (1971). SIETE ESTUDIOS DE PSICOLOGIA. Barcelona: Seix Barral, S.A.

Pórtela, S. (2006). Los conceptos de la educación física. Armenia, Colombia: Kinesís.

Quintanilla, B. (2003). PERSONALIDAD MADURA: TEMPERAMENTO Y CARÁCTER. México, México: Publicaciones Cruz O S.A.

Satir, V. (2005). Nuevas relaciones humanas en el núcleo familiar. Santa cruz, México: Pax México.

Saunders, R. (2000). Perspectivas piagetianas en la educación inicial. Madrid, España: EDICIONES MORATA, S.L.

UNICEF, Fondo de Naciones Unidas para la infancia (2015). Determinantes sociales y ambientales para el desarrollo de los niños y niñas desde el periodo de embarazo hasta los 5 años.

Valles, S. (1999). TÉCNICAS CUALITATIVAS DE INVESTIGACIÓN SOCIAL Reflexión metodológica y práctica profesional. Madrid, España: SINTESIS S.A.

Villar, F. (2003). El enfoque constructivista de Piaget. Recuperado de <http://www.ub.edu/dppsed/fvillar/principal/proyecto.html>

ANEXOS

Universidad de Cundinamarca

Licenciatura en educación básica con énfasis en educación física recreación y deportes

Facultad ciencias del deporte y educación física

Informe de Consentimiento informado

Le estamos pidiendo participar en la investigación sobre contribuciones del juego en el proceso de socialización de los niños de 4 a 5 años del hogar comunitario del ICBF “Gotitas de Amor”, dirigida por Ana Milena Arroyo, docente de la universidad de Cundinamarca

1-¿Cuál es el propósito de este informe de consentimiento? Este Informe de consentimiento se da a usted para ayudarle a entender las características del estudio, de tal modo que usted pueda decidir voluntariamente si desea participar o no. Si luego de leer este documento

tiene alguna duda, pida al personal del estudio que le explique. Ellos le proporcionarán toda la información que necesite para que usted tenga un buen entendimiento del estudio.

2-¿Cuál es el objetivo de este estudio? Interpretar cuáles son las contribuciones del juego en el proceso de socialización de los niños de 4 a 5 años del Hogar Comunitario ICBF Gotitas de amor.

3-¿Cuál es la importancia del estudio? La presencia del juego en los procesos de socialización es algo que está inmerso en la vida diaria de los niños, unos tiene contribuciones individuales y otras grupales, al mismo tiempo lo que se busca es llevar al niño a realizar acciones que lo acerquen a la realidad.

4-Confidencialidad del participante.: Las únicas personas que sabrán que usted participó en el estudio somos los miembros del equipo de investigación. Nosotros no divulgaremos ninguna información sobre usted, o proporcionada por usted durante la investigación. Cuando los resultados de la investigación se publiquen o se discutan en conferencias, no se incluirá información que pueda revelar su identidad.

Si es su voluntad, su nombre no será registrado en la encuesta ni en ninguna otra parte. Nadie fuera del equipo de investigación tendrá acceso a su información sin su autorización escrita. Si durante el diligenciamiento de la encuesta o posterior a ella usted tiene alguna duda puede contactarse con el investigador que conduce este proyecto:

Su participación en esta investigación es voluntaria. Su decisión de participar o no en este proyecto no afectará sus relaciones actuales o futuras con la Universidad de Cundinamarca Si usted decide participar, usted está libre retirarse en cualquier momento sin tener ninguna

consecuencia para usted. En el momento que solicite información relacionada con el proyecto los investigadores se la proporcionarán.

Consentimiento del sujeto del estudio:

-He leído y escuchado satisfactoriamente las explicaciones sobre este estudio y he tenido la oportunidad de hacer preguntas.



-Estoy enterado de los riesgos y beneficios potenciales de participar en este estudio y sé que puedo retirarme de él en cualquier momento.

-Autorizo el uso de la información para los propósitos de la investigación.

-Yo estoy de acuerdo en participar en este estudio.

Nombre del participante: Alix Yolanda Villacorp OI.

Firma:

Número de identificación: 352526857534

Testigo: Martha Gomez

Firma:

Número de identificación: 1069757960 f0503030303

Nombre del investigador: Julio Adolfo Palacio Gonzalez

Firma:

Fecha: 17/10/2017



Nombre del participante: Yuly Paola López Herrera

Firma: Yuly Paola López Herrera

Número de identificación: 53'981.251 Tjga

Testigo: Martha Gomez

Firma: [Signature]

Número de identificación: 2060468029 Fozagosa

Nombre del investigador: Julio Adolfo Palacio González

Firma: [Signature]

Fecha: 17/10/2017

Nombre del participante: Yineth Mejía Cantor

Firma: Yineth Mejía

Número de identificación: 1'069'732'152 fosa

Testigo: Martha Gomez

Firma: [Signature]

Número de identificación: 2069468019 Fozagosa

Nombre del investigador: Julio Adolfo Palacio González



Firma:

UruPae@H3

Fecha:

17/ octubre /2017

Nombre del participante:

Viliana Andrea Poreno Chavez

Firma:

UruPae@H3

Número de identificación:

1069725351 f999'

Testigo:

Martha Gomez

Firma:

[Signature]

Número de identificación:

208975160 Fongogogo

Nombre del investigador:

Julio Adolfo Palacio Gonzalez

Firma:

[Signature]

Fecha:

17 /10 /2017

Según su experiencia como madre comunitaria responda las siguientes preguntas

- ¿Describe los tipos de juegos que por iniciativa propia el niño desarrolla en sus espacios libres?
- ¿Qué grado de imaginación y espontaneidad le genera el juego a los niños?
- ¿Recuerda un momento en que por medio del juego se pudo solucionar problemas de relaciones entre niños?
- ¿Enuncie que aprendizajes ha observado en el niño con ayuda del juego?
- ¿Qué es lo más importante para usted que ha llegado a desarrollar un niño por medio del juego?
- ¿Qué actitudes adoptan los niños al tener que compartir materiales de juego con sus compañeros?

Madre comunitaria O

1. El juego de roles en los espacios libres lo que uno ve cuando los deja jugar replicando las profesiones de los padres mecánicos, peluqueros, uno en particular que el papá enseña karate.
2. El niño que juega tanto a la lucha, que el papá lucha, él dice que es un dragón y los otros ya son un perro y caballo utilizan más como los animales juegos.
3. En las rondas específicamente en la rueda rueda en tingo tingo tango cuando se presenta como algún tipo de agresiones, digamos se hace la ronda y ellos se les olvida de los problemas que tuvieron hace un momento.
4. El juego de las fichas y los arma todos para ellos es lo máximo, también con los dominios animales, ellos empiezan a clasificarlos de animales y por profesiones, con las fichas y los arma todos empiezan a construir castillos, pistolas, carros, casas, robots, con esos juegos ellos aprenden arto.
5. El juego por lo consiguiente, pero acá dentro del jardín James es el niño que le gusta cualquier deporte, él es diferente, le gusta pasar sus límites y practicar todos los juegos de laberinto, de todos los que los niños que han pasado acá él es algo especial una personalidad muy distinta.

6. La agresividad en niños, les gusta las actividades que unos les hace, el compañerismo, la agresividad va a existir porque si en alguna ocasión les gusta un balón y no se les da empieza a pelear con el compañero y uno para que se cree un ambiente propicio dentro del grupo le da el balón, pero eso se lo van a ver en todos los años en estas edades, en la escuela en el colegio en toda la vida lo van a ver.

Madre comunitaria J

1. Les gusta jugar con enhebradores porque les estoy haciendo estimulación juegan con fichas grandes, arma todos, con balones a introducirlos dentro de un aro y tocar los instrumentos
2. Uno planifica un juego en el momento de ejecutar con los niños varia por ejemplo al armar una torre la construyeron en hilera y la tumbaron entonces ellos son los que le dan giro a los juegos que uno tiene inicialmente preparado para ellos.
3. Generalmente los niños quieren el juguete que el otro tiene, la forma de resolver el conflicto es que ellos lo compartan o de lo contrario se los quito. ellos prefieren tener el juguete y compartirlo, si es vital la resolución de conflictos por medio de juegos.
4. Creatividad, resolución de conflictos, la expresión verbal de los niños, al iniciar solo hacían sonidos y ahora dicen las pelotas grandes, pequeñas aro grande identifican los tamaños de los juguetes con los que juegan.
5. El aprendizaje de los niños varia no todos aprenden de la misma manera al jugar con tapas aprenden colores y al mismo tiempo cantidades.
6. Depende del tiempo al principio es complicado pero en este momento tiene buena disposición.

Madre comunitaria V

1. Con los juguetes arman sus propias ideas por ejemplo, las niñas con las muñecas les gusta jugar a la mamá, a vestirlas a darles de comer y los niños con sus rompecabezas manejando su mente libremente.
2. Pues para mí a veces hablándolo en forma del diario vivir ellos algunos muestran lo que están viviendo. En sus casas porque a mí me ha pasado que por medio de juegos ellos demuestra lo que viven en su entorno o en su hogar Y lo viene a explorar aquí en el jardín.
3. A mí una vez me paso que una niña se me estaba desnudando enfrente de los niños y por medio de peluches les enseñe que los muñecos tenían que tener su propia ropa y que los niños no debían quitársela porque era personal de ellos y que la intimidad de ellos no la podían mostrar a otras personas.

4. Manejan motricidad ligereza, hay niños que llegan muy sobreprotegidos, acá viene a hacer cosas que los padres en ocasiones no los dejan hacer y empieza a salir el liderazgo.
5. Un niño en específico que tenía que utilizar pañal, no hablaba e incluso hice la recomendación que lo llevaran a terapia de lenguaje, por medio de un profesor de educación física y nos trajo la piscina de agua la arena desde ahí empezó a soltar y en este momento ya es niño está a nivel de los compañeros de su edad.
6. Algunos son muy dados para presta los juguetes, pero no todos los días los niños no están en la misma disposición

Madre comunitaria Y

1. Los juegos de roles, arman casas, que son constructores, bomberos y juegan, trabajan de parejas en ocasiones se reúnen todos
2. En las mesas arman sus casa y con sus sacos o ropa que llevan, los elementos personales y
3. Al sacar juguetes se presentaban inconvenientes porque había mucho desorden, decidí recoger todo el material y luego solo con 5 fichas les di ese material para que jugaran y compartieran y fue la forma de solucionar ese problema, se reunieron, compartieron con el material dado y jugaron.
4. Al principio de año se ve mucha timidez, no hablan y también pasa cuando el grupo ya está conformado y llega un niño nuevo se abstiene de participar y por medio del juego que después de un tiempo se integra



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SEDE FUSAGASUGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y EDUCACION FISICA
 PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS
 EN EDUCACION FISICA RECREACIÓN Y DEPORTE

2017

Ficha de observación # _____

FECHA: 25/08/2017

GRUPO: _____

JUEGO: MAGOS

DESCRIPCIÓN (Interpretación)	CATEGORIA DE ANÁLISIS	ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LA SESIÓN
<p>Se inicia con una breve presentación al grupo de niños, se continúa con la actividad de pasar una pelota, siendo esta un factor que llamo la atención de todos, se simbolizo que la pelota era una bola de fuego la cual quemaba al que se quedara con ella pues se tenía que pasar por todo el grupo fluidamente, los niños entendieron la actividad anuqué algunos de ellos retenían la pelota y tocaba recordarle la simbolización que se le había dado.</p> <p>Luego se dan unas pitillos que serán las barritas mágicas, utilizándolos como binoculares, sopladores, espadas, etc, los niños le dan diferentes significados y utilidades al pitillo</p>	<p>se continúa con la actividad de pasar una pelota, siendo esta un factor que llamo la atención de todos</p>	<p>Se plasmaran los aspectos relevantes que aportan al proceso de investigación.</p>



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SEDE FUSAGASUGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y EDUCACION FISICA
 PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS
 EN EDUCACION FISICA RECREACIÓN Y DEPORTE

2017

Ficha de observación # _____

FECHA: 28/08/2017

GRUPO: _____

JUEGO: BOMBEROS

DESCRIPCIÓN (Interpretación)	CATEGORIA DE ANÁLISIS	ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LA SESIÓN
<p>Los niños debían llevar un cartón aproximadamente de 30*30 pintado de color rojo, cada uno llevaba de acuerdo a su gusto, la madre comunitaria los tenía todos juntos y al llegar a distribuirlos cada niño identificaba el suyo y no aceptaba el de otro compañero. Se realiza una ambientación con el cartón utilizándolo como sombrero, como abanico y preguntando de qué color era. Se continua con un molde cortándolo y haciendo la figura del sombrero, se le entrega una placa que certifica que son bomberos, se continua con la emisión de sonidos característicos de los bomberos por parte de ellos, después de realizar unos ejercicios se da la libertad de que jueguen como quieran con los sombreros, conformando pequeños grupos de 2 o 3 bomberos por iniciativa propia, pasados 5 minutos se les entrega un carro de bomberos, los niños más grandes son los que se encargan de empujar el carro por todo el salón, las niñas van en el carro y después de dar una vuelta cambian de pasajera. Hay dos niños que no se integran a la actividad, alejándose, esto se debe a que son los más pequeños del grupo y se retiran en determinado momento.</p>	<p>conformando pequeños grupos de 2 o 3 bomberos por iniciativa propia</p> <p>los niños más grandes son los que se encargan de empujar el carro por todo el salón, las niñas van en el carro y después de dar una vuelta cambian de pasajera</p> <p>al llegar a distribuirlos cada niño identificaba el suyo y no aceptaba el de otro compañero.</p>	<p>Se plasmaran los aspectos relevantes que aportan al proceso de investigación.</p>



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SEDE FUSAGASUGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y EDUCACION FISICA
 PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS
 EN EDUCACION FISICA RECREACIÓN Y DEPORTE

2017

Ficha de observación # ____

FECHA: 01/09/2017

GRUPO: _____

JUEGO: doctores- enfermeras

DESCRIPCIÓN (Interpretación)	CATEGORIA DE ANÁLISIS	ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LA SESIÓN
<p>Los grupos con los que se hace la investigación no están completos y son muy pocos los niños que hoy asistieron al hogar por lo que las adre decidieron reunirlos a todos, ellos están en actividades y juegos de sus interés, jugando con rompecabezas arma todo, algunos ven televisión. Al notar nuestra presencia dejan a un lado lo que están haciendo y preguntan qué vamos a jugar hoy.</p> <p>Se hace un ejemplo entre los profes sobre las recomendaciones y utensilios que tienen los doctores, algunas preguntas básicas que se le hace a un paciente. Se realizan subgrupos para explicar mejor y se dan roles unos van a ser médicos y otros pacientes dependiendo de si tienen guantes y tapabocas, en ciertos momentos cambian de roles.</p> <p>Los guantes y tapabocas son entregados al que haga silencio, el que siga las instrucciones dichas o el que responda alguna pregunta. Hay niños que su grado de imaginación es tan grande que empieza a realizar su profesión nos solo al grupo pequeño, si no que se acerca a los otros a mirar cómo están e incluso se va a examinar a la madre comunitaria</p>	<p>Unos van a ser médicos y otros pacientes dependiendo de si tienen guantes y tapabocas, en ciertos momentos cambian de roles.</p> <p>Hay niños que su grado de imaginación es tan grande que empieza a realizar su profesión nos solo al grupo pequeño, si no que se acerca a los otros a mirar cómo están e incluso se va a examinar a la madre comunitaria.</p>	<p>Se plasmaran los aspectos relevantes que aportan al proceso de investigación</p>



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SEDE FUSAGASUGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y EDUCACION FISICA
 PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS
 EN EDUCACION FISICA RECREACIÓN Y DEPORTE

2017

Ficha de observación # _____

FECHA: 04/09/2017

GRUPO: _____

JUEGO: Pintores

DESCRIPCIÓN (Interpretación)	CATEGORIA DE ANÁLISIS	ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LA SESIÓN
<p>Se inicia la sesión con la presentación de los minios en una hoja de papel los cuales ellos le darán vida pintándolos, se organizan las mesas para que todos queden unidos, se les indica que van a pintar con sus dedos y que deben compartir la pintura ubicado en el centro de las mesas. Al principio todos quieren tener la pintura lo más cerca de ellos, se ubica en el centro pero se repite la acción de volver a llevarla. La mayoría de los niños pintan el dibujo saliéndose de las márgenes, otros imitan al compañero del lado</p> <p>Hay un niño que no utiliza las toallas para limpiar sus dedos si no que al contrario lo hace con su ropa, argumentando que su mamá no le dice nada. En el grupo hay unos gemelos uno de ellos toma la iniciativa de pintar con diferentes dedos a lo que su hermano responde con la misma actitud.</p> <p>Al final terminan mezclando los colores y pintando en su totalidad los dibujos, algunos terminan primero que otros e intentan ayudar a sus compañeros para que terminen y así poder ser exhibidos en el mural de los trabajo</p>	<p>Al principio todos quieren tener la pintura lo más cerca de ellos, se ubica en el centro pero se repite la acción de volver a llevarla.</p> <p>algunos terminan primero que otros e intentan ayudar a sus compañeros para que terminen</p>	<p>Se plasmaran los aspectos relevantes que aportan al proceso de investigación.</p>



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SEDE FUSAGASUGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y EDUCACION FISICA
 PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS
 EN EDUCACION FISICA RECREACIÓN Y DEPORTE

2017

Ficha de observación # _____

FECHA: 11/09/2017

GRUPO: _____

JUEGO: globos

DESCRIPCIÓN (Interpretación)	CATEGORIA DE ANÁLISIS	ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LA SESIÓN
<p>Para empezar se propone la ronda juguemos en el bosque, esta ronda se inició con un lobo profesor para dar las pautas que se debían seguir para ser lobo. Niños y niñas fueron lobos con la particularidad que un niño salía en su carro a buscar la comida y en muchos casos no era muy coherentes en las acciones que decían.</p> <p>Se continua con la actividad de los globos la cual comienza con el descubrir este, a algunos niños les da curiosidad e intentan ver que hay adentro, otros meten la mano y tocan pero no aciertan, primero se da un globo para todo el grupo y lo manipulen, hagan lanzamientos, se continua con un globo por parejas utilizándolo como almohada, se realizan ejercicios de no dejarlo caer, caminar apretándolo con su estómago, espalda, posteriormente se les infla a cada uno de ellos el globo el cual llena de alegría a los niños y los motiva a jugar en algunos momentos seguían los ejercicios tal cual se proponían pero en otros momentos el instinto por jugar y correr individualmente le ganaba.</p> <p>Al finalizar cada niño queda con su globo y replica algunas acciones hechas en el transcurso de la sesión, buscan compañeros para golpear el globo y evitar que este toque el suelo</p>	<p>se da un globo para todo el grupo y lo manipulen, hagan lanzamientos, se continua con un globo por parejas utilizándolo como almohada, se realizan ejercicios de no dejarlo caer, caminar apretándolo con su estómago, espalda</p> <p>buscan compañeros para golpear el globo y evitar que este toque el suelo</p>	<p>Se plasmaran los aspectos relevantes que aportan al proceso de investigación.</p>



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SEDE FUSAGASUGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y EDUCACION FISICA
 PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS
 EN EDUCACION FISICA RECREACIÓN Y DEPORTE

2017

Ficha de observación # _____

FECHA: 25/08/2017

GRUPO: _____

JUEGO: CABALLOS

DESCRIPCIÓN (Interpretación)	CATEGORIA DE ANÁLISIS	ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LA SESIÓN
<p>La sesión inicia con el elemento del caballo de palo que genera dispersión y con la selección de caballos por los niños queriendo uno específico, algunos se disgustan y no participan por que otro tomo su caballo al comienzo de la actividad, se busca cambiar el caballo para darle la opción de que se integre.</p> <p>Al tener cada uno su caballo empiezan a jugar con sus otros a carreras, a saltar lo más alto posible, realizan emisión de sonidos característicos de estos animale</p>	<p>De acuerdo a las líneas de indagación se seleccionarán frases sobre acontecimientos relevantes en el transcurso de la sesión.</p>	<p>Se plasmaran los aspectos relevantes que aportan al proceso de investigación.</p>



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SEDE FUSAGASUGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y EDUCACION FISICA
 PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS
 EN EDUCACION FISICA RECREACIÓN Y DEPORTE

2017

Ficha de observación # _____

FECHA: 25/09/2017

GRUPO: _____

JUEGO: _____ **AROS** _____

DESCRIPCIÓN (Interpretación)	CATEGORIA DE ANÁLISIS	ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LA SESIÓN
<p>Se empieza con la actividad de los aros que se desarrolla en el patio se ubican varios aros en la parte central los niños y niñas pasaron saltando de un extremo a otro, todos querían pasar al tiempo, ser los primeros o repetían, el camino lleva varios colores según el color que se les indicara ellos seguían ese camino, algunos niños se pierden, dudan.</p> <p>Luego se da un aro a cada niño y niña para que sigan unos movimientos y acciones, son carros, pitan, se convierte una gasolinera a un extremo del salón, ellos se acercan cuando consideran necesario, hacen una fila para poder pasar a la gasolinera donde tiene que esperar su turno.</p> <p>Empiezan en parejas a girar el aro entre sus manos, lo que los divierte mucho y van integrando un compañero y así hasta que el grupo queda todo unido. Posteriormente se ubica un pista de lanzamiento en donde una mesa patas arriba es donde deben lograr introducirlos, son animados por sus compañeros, gritando su nombre para que pueda acertar.</p>	<p>Empiezan en parejas a girar el aro entre sus manos, lo que los divierte mucho y van integrando un compañero y así hasta que el grupo queda todo unido.</p> <p>Hacen una fila para poder pasar a la gasolinera donde tiene que esperar su turno.</p> <p>Posteriormente se ubica un pista de lanzamiento en donde una mesa patas arriba es donde deben lograr introducirlos, son animados por sus compañeros, gritando su nombre para que pueda acertar.</p>	



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SEDE FUSAGASUGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y EDUCACION FISICA
 PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS
 EN EDUCACION FISICA RECREACIÓN Y DEPORTE

2017

Ficha de observación # _____

FECHA: 22/09/2017

GRUPO: _____

JUEGO: Pimpones

DESCRIPCIÓN (Interpretación)	CATEGORIA DE ANÁLISIS	ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LA SESIÓN
<p>Se juega tingo tingo tango cuando el pin pon quede en manos de un niño responderá una pregunta, la bolsa de pintones tiene varios colores para que cada niño pueda tener uno debe decir el color.</p> <p>Luego de que cada niño tenga su respectivo pin pon lo van a manipular, lanzar, rodar, soplar, acariciar, etc.</p> <p>Se continua con grupos en donde los niños se hacen a un lado y las niñas en otro pasan el pin pon entre sus piernas, lo golpean con sus dedos, juegan futbol</p> <p>Se hace una competencia de pimpones soplándolo dependiendo el grupo corean el nombre del niño, algunos se desaniman al no llegar de primeros pero se les indica que deben terminar a la meta para ganar</p>	<p>la bolsa de pintones tiene varios colores para que cada niño pueda tener uno debe decir el color.</p> <p>algunos se desaniman al no llegar de primeros pero se les indica que deben terminar a la meta para ganar</p>	<p>Se plasmaran los aspectos relevantes que aportan al proceso de investigación.</p>



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SEDE FUSAGASUGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y EDUCACION FISICA
 PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS
 EN EDUCACION FISICA RECREACIÓN Y DEPORTE

2017

Ficha de observación # _____

FECHA: 02/10/2017

GRUPO: _____

JUEGO: KARATECA

DESCRIPCIÓN (Interpretación)	CATEGORIA DE ANÁLISIS	ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LA SESIÓN
<p>Se les lleva unas pintucaritas para que pinten la cara con unas líneas o una figura que ellos elijan sol, luna, estrella, arañas, luego se coloca una tula en el centro del salón, antes de elegir un niño para que pase al centro, se coloca una cinta en su cabeza, él debe saludar inclinado su cuerpo hacia el frente con las manos unidas y saluda las veces que quiera, algunos niños no golpean la tula por pena o simplemente no desean.</p> <p>Se reúne el grupo en el centro alrededor de la tula y empieza a lanzarse para que otros la</p>	<p>se coloca una cinta en su cabeza, él debe saludar inclinado su cuerpo hacia el frente con las manos unidas y saluda las veces que quiera,</p>	<p>Se plasmaran los aspectos relevantes que aportan al proceso de investigación.</p>



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SEDE FUSAGASUGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y EDUCACION FISICA
 PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS
 EN EDUCACION FISICA RECREACIÓN Y DEPORTE
 2017

Acta grupo focal NO. 1

Fecha	
Participantes	Profesoras J, Y, V y O
Tema	Influencia del entorno familiar en el comportamiento y relaciones del niño en el hogar comunitario
Pregunta orientadora	¿Considera que el entorno familiar afecta sustancialmente el comportamiento del niño frente a sus compañeros?

<p>Aspectos importantes</p>	<p>“Sí les afecta el entorno social en el que se desenvuelven los niños vienen acá son porque en sus casas así la mayoría de mi grupo vive con madres cabeza de hogar o viven con los abuelos entonces en ocasiones les alcahuetean mucho, cuándo ya llegamos la mamá o los padres lo van a corregir ya no les van a hacer caso y en ese sentido pues viene la agresión y por eso se vuelven así violentos, lloran, hacen pataleta.”</p> <p>“Si total, en el programa de bienestar familiar debemos hacer una serie de acompañamiento a los papas a las cuales se les hace unos talleres y observaciones que se hacen a los papas cuando vienen a retirar los niños por ejemplo si se presenta algún inconveniente durante el día, así los niños tenga todo en casa lo que si afecta es que los padres no estén con ellos, esto se ve reflejado en las salidas pedagógicas hay mucha ausencia de papás de 14 niños van 8 o 6 ellos deberían aprovechar esos espacios que son totalmente diferentes para que compartan con sus hijos.”</p> <p>“Hay niños que llegan muy violentos de la casa es más la culpa no es del jardín, es del hogar por eso cuando uno va y hace las visitas domiciliarias es una fachada porque uno les dice sobre la fecha de la visita entonces es la familia más amorosa, cariñosa pero resulta que ellos no se dan cuenta que lo que sucede en casa con las peleas los maltratos que le dan a sus hijos ellos vine y lo demuestran en el jardín”</p>
<p>Conclusiones</p>	<p>El entorno familiar es un factor determinante en el proceso de socialización ya que en él se forman las bases y principios éticos del niño, allí se le establecen sus primeras normas de convivencia, además en la mayoría de los casos determina el comportamiento violento debido a que replica lo que sucede en su hogar.</p> <p>También se concluye debido a un caso particular de un niño que llamaremos X que la personalidad y el desarrollo cognoscitivo del niño le permite llegar a comprender los problemas por los que pasa su familia y no replicarlos en el jardín si no por el contrario sobresalir por encima de los demás</p>



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SEDE FUSAGASUGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y EDUCACION FISICA
 PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS
 EN EDUCACION FISICA RECREACIÓN Y DEPORTE

2017

Acta grupo focal NO. 2

Fecha	
Participantes	Profesoras J, Y , V y O
Tema	Importancia y contribuciones del juego en el proceso de socialización
Pregunta orientadora	<p>1 ¿Qué valores emergen con mayor frecuencia en el desarrollo de las actividades en forma individual y grupal?</p> <p>2 ¿Cuáles son los comportamientos que emergen durante el juego y actividades lúdicas por parte de los niños?</p>
Aspectos importantes	<p>1 “Hay veces que son odiosos quieren que todos los materiales sean para ellos, seleccionan sus compañeros, clasifican usted no usted, se ve como envidia. El respeto y el amor por sus compañeros aunque a veces hay problemas entonces y cuando se presentan peleas, se recoge el material, otros momentos se abrazan o un beso en la mejilla.”</p> <p>1 “Compañerismo, fortalecen los lazos de amistad, se respetan los turnos, levantan la mano para pedir algo”</p>

	<p>1 “Compartir, el amor la amistad, el cariño, el respeto y la solidaridad”</p> <p>2 “Hay comportamientos de agresividad cuando hay juegos que a veces se empuja que se pegan pero pues también hay alegría les gustan las actividades las actividades ubicar los juegos así solidaridad compañerismo.”</p> <p>2 Hay diferentes personalidades, está el agresivo, aparece el grupo de los sociables, ellos compaginan y pueden hacer el juego sin pelear y existen los aislados. También es bueno tener varias opciones de juego.</p> <p>2 Con cuando su entorno es malo se rapan las cosas, considero que en la casa sucede lo mismo o al momento de llamarle la atención a un niño él se tapa la cara como si se le fuera pegar, lo bueno es que por medio del juego son talentosos amigables se prestan la cosas.</p>
Conclusiones	<p>El juego en la primera infancia es el factor principal a potenciar, proponer y ambientar, este tiene una gran importancia a la hora de generar relaciones sociales, espacios para que los niños pongan en práctica valores, se comuniquen por medio su cuerpo, señas o palabras, además aprende a entender diferentes puntos de vista y a respetar reglas o normas establecidas</p>



































EL JUEGO Y LA SOCIALIZACIÓN

"JUGAR NO ES ESTUDIAR NI TRABAJAR, PERO JUGANDO, EL NIÑO
APRENDE A CONOCER Y A COMPRENDER EL MUNDO SOCIAL QUE LO
RODEA"

ORTEGA 1990

José Luis Cabanzo Ortiz
Julio Adolfo Palacio González



INTRODUCCIÓN

La siguiente guía fue realizada con ayuda de la información obtenida en el hogar comunitario del ICBF Gotitas de Amor y el Doc. 20 de educación inicial,, tiene como principal objetivo ilustrar unos juegos que ayudan al proceso de socialización de los niños, se observaran las ventajas que tiene cada uno dependiendo del tipo de juego, en momentos que es ejercicio, simbólico y reglado.

Algunos de estos juegos tienen la posibilidad de realizarse con materiales reciclables, para una mejor ambientación.



EL MAGO

VAMOS A :



Momentos	Descripción	Ventajas
EXPLORAR (Sensorio motor)	Juguemos libre Deja que los niños exploren el material libremente.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mejora la participación ✓ Disminuye el egocentrismo
IMITAR (Simbolizar)	Dirige el juego Deja que utilicen las baritas mágicas (pitillos) para convertir y convertirse en animales, cosas, superhéroes...	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imaginación ✓ Creatividad ✓ aprende movimientos y acciones del mago ✓ Establece relaciones de compañerismo al convertir y ser convertido
TRIUNFAR (Reglas)	Crea normas de juego el truco de magia mas rápido del oeste, enséñales a soplar una arveja con el pitillo para que la lleven de un lado a otro, pon retos y crea reglas. (no utilizar las manos)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Genera normas y reglas ✓ Cumple normas para alcanzar objetivos ✓ Maneja la respiración



BOMBEROS








Momentos	Descripción	Ventajas
EXPLORAR (Sensorio motor)	Juguemos libre Deja que los niños exploren el material libremente.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mejora la participación ✓ Baja los niveles de egocentrismo ✓ Establece relaciones placenteras libremente
IMITAR (Simbolizar)	Dirige el juego Crea escenas junto con los niños donde representen un incendio, hay bomberos, personas animales que rescatar y objetos que simbolizan el fuego y agua	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica con sus compañeros, con gestos, sonidos y palabras ✓ Compañerismo ✓ Solidaridad ✓ Identifica y reconoce sonidos de alerta ✓ Vive una realidad por medio de las profesiones
TRIUNFAR (Reglas)	Crea normas de juego Intercambia roles de bomberos, personas afectadas e integra nuevos roles dentro del juego(medicos, conductores)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprende a respetar normas y reglas ✓ Trabaja en equipo para cumplir un objetivo

DOCTORES



Pide ayuda a los papitos

- Camiseta blanca o papel foamy
- Temperas



Momentos	Descripción	Ventajas
EXPLORAR (Sensorio motor)	Juguemos libre Deja que los niños exploren el material libremente.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Integración ✓ Creatividad ✓ Establece relaciones placenteras libremente
IMITAR (Simbolizar)	Dirige el juego Ambienta el salón ahora es un hospital, tienes doctores, enfermeros (as) y pacientes. Puedes incluir ambulancias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aumenta la motivación por participar ✓ Reconoce cuando una persona necesita ayuda ✓ Fortalece la comunicación
TRIUNFAR (Reglas)	Crea normas de juego Brinda una serie de pasos para que los doctores examinen a sus pacientes que partes del cuerpo, sus nombres, que las ubiquen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprende a respetar normas y reglas ✓ Cumple funciones para ayudar a un compañero ✓ Respeta la intimidad de su compañero

EL PINTOR



Momentos	Descripción	Ventajas
EXPLORAR (Sensorio motor)	Juguemos libre Deja que los niños exploren el material libremente.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Experimenta nuevas sensaciones al palpar la pintura ✓ Fortalece su autoestima ✓ Mantiene la motivación por el juego
IMITAR (Simbolizar)	Dirige el juego Brinda papeles, cartulinas o dibujos donde ellos pinten como quieran, utiliza pinceles, espumas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Creatividad ✓ Imaginación ✓ Regula estados de animo, al estar en el rol de pintor ✓ Libertad de expresar dibujando
TRIUNFAR (Reglas)	Crea normas de juego ofrece cantidades pequeñas de pintura para que compartan en grupos de 3 a 5 niños, da reglas de que solo pueden pintar con los dedos, no salir de las márgenes, mezclar colores.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprende a respetar normas y reglas ✓ Respeta al compañero ✓ Comparte elementos

CONSTRUCTORES



Momentos	Descripción	Ventajas
EXPLORAR (Sensorio motor)	Juguemos libre Deja que los niños exploren el material libremente.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa sus ideas al utilizar el material libremente ✓ Se comunica por medio de sus construcciones con sus compañeros
IMITAR (Simbolizar)	Dirige el juego Da fichas de diferentes tamaños, colores, formas, para que creen casas que puedan ser luego utilizadas por otros	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica tamaños, formas, colores ✓ Aumenta relaciones al compartir sus creaciones ✓ Favorece los estados de atención
TRIUNFAR (Reglas)	Crea normas de juego Haz retos el que construya la torre mas alta, construir torre con un circulo o triangulo al final, puedes hacerlo de forma individual o grupal.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Supera los retos ✓ Comparte ideas con su compañero para cumplir el objetivo ✓ Respeto la fichas de sus compañeros



GLOBOS









Momentos	Descripción	Ventajas
EXPLORAR (Sensorio motor)	Juguemos libre Deja que los niños exploren el material libremente.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se relaciona con sus amigos jugando en grupos pequeños ✓ Aumenta su entusiasmo ✓ Mantiene la motivación por el juego
IMITAR (Simbolizar)	Dirige el juego Utiliza los globos para que representen bebes, para que los puedan acariciar, abrazar, proteger, puedes dar símbolo de almohada, de sol, amigo, pintar caritas felices, etc.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprende a cuidar los objetos ✓ Da valor a objetos
TRIUNFAR (Reglas)	Crea normas de juego Realiza actividades por parejas o tríos para que transporten el globo con partes de su cuerpo, cabeza, estomago, brazos , espalda. Haz competencia de no dejar caer el globo al suelo de lanzarlo lo mas alto, de golpear solo con solo una parte de su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprende a respetar normas y reglas ✓ Pone en practica la honestidad ✓ Respeta al compañero ✓ Aprende a ganar o perder

KARATECA



Momentos	Descripción	Ventajas
EXPLORAR (Sensorio motor)	Juguemos libre Deja que los niños exploren el material libremente.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se relaciona con sus amigos jugando en grupos pequeños ✓ Aumenta su entusiasmo ✓ Mantiene la motivación por el juego
IMITAR (Simbolizar)	Dirige el juego Personifica a un karateca pintando su cara, coloca una cinta o un pedazo de tela en la cabeza, enséñale a saludar con sus palmas unidas y que incline su cabeza al frente, muéstrale movimiento con brazos, piernas para que haga puños patadas a una tula de papel o con ropa.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Liberación de estrés ✓ aprende movimientos y acciones del karateca ✓ Comprende que es solo un juego ✓ Maneja de emociones ✓ Aprende costumbres básicas de saludar
TRIUNFAR (Reglas)	Crea normas de juego busca que cada niño realice un sonido o un movimiento propio que pueda ser mostrado a sus compañeros. Crea competencias de quien pueda saltar y gritar mas fuerte.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Incita a crear su propia estilo y forma de expresarse. ✓ Aprende a respetar normas y reglas ✓ Disminuye la timidez

PIMPONES



Momentos	Descripción	Ventajas
EXPLORAR (Sensorio motor)	Juguemos libre Deja que los niños exploren el material libremente.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Relaciones con grupos grandes ✓ Da seguridad ✓ Mantiene la motivación por el juego
IMITAR (Simbolizar)	Dirige el juego Por parejas sentados, realiza lanzamientos, rebotes, empujes, etc. Aumenta el numero de participantes y de pintones	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa emociones al jugar con sus compañeros ✓ Busca alternativas de compartir elementos
TRIUNFAR (Reglas)	Crea normas de juego Realiza competencia entre 2 o mas niños de llevar el pin pon en la mano, soplando, rebotándolo, puedes incluir una cuchara como otro elemento para que aumente el grado de dificultad.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Respeta las reglas del la competencia ✓ Pone en practica la honestidad ✓ Aprende a ganar o perder



