

El juego desde una perspectiva creativa para favorecer la socialización en educación preescolar

García Jaimez Janetzy

Instituto Jaime Torres Bodet

Janetzygj0812@gmail.com

Espinosa Serrano Ana María

Instituto Jaime Torres Bodet

anames78@gmail.com

Evaluación del aprendizaje y del desempeño escolar

Resumen

El presente documento tiene como objetivo principal implementar actividades desde la perspectiva del juego creativo para favorecer el desarrollo de la socialización en educación preescolar, a través de la implementación del proyecto de intervención educativa “El juego creativo, una estrategia para favorecer la socialización en educación preescolar”, considerándolo como un recurso para favorecer el proceso de socialización de las niñas y los niños.

Este documento se basa en las investigaciones realizadas acerca del juego desde una perspectiva creativa, en donde se considera que el juego “es una actividad natural que se convierte en un proceso simbólico de comunicación social” (Lara Barrera, 2011: 61). Este estudio se llevó a cabo en el preescolar del Centro Escolar “José María Morelos y Pavón” del estado de Puebla con 36 alumnos que se encuentran cursando el tercer grado.

La tesis de investigación se diseñó con un enfoque cualitativo mediante el método de investigación-acción Latorre (2003), el modelo de Kemmis (1989) y sustentada en la teoría sociocultural de Vygotsky (1978). Así mismo, los resultados demuestran que las habilidades de interacción de las y los infantes se encuentran consolidadas, aplicando instrumentos de

evaluación diagnóstica, formativa y final para constatar los avances obtenidos con el proyecto de intervención.

Palabras clave: juego, perspectiva creativa, socialización, desarrollo, interacción

Justificación

La estimulación del proceso de socialización a través del juego es un factor que debe ser tomado en cuenta desde la primera infancia, ya que esta suele ser uno de los pilares fundamentales para la construcción social y las relaciones interpersonales en la vida futura, así mismo promueve el desarrollo integral de las niñas y los niños ayudándoles a conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea.

Durante las jornadas de práctica intensivas en los diferentes preescolares, se detectó la falta de estrategias para favorecer el proceso de socialización. En el preescolar del Centro Escolar “José María Morelos y Pavón” se identificó que existen diversos factores que inciden en la dificultad para realizar actividades relacionadas con el proceso de desarrollo de la socialización.

Menciona Domínguez (2007), “La socialización es un proceso de interacción espontánea, por el que se transmiten y asimilan los conocimientos, valores, hábitos, actitudes y comportamientos que constituyen el entramado básico de la sociedad”. En este sentido, no solo recibimos influencias del entorno social, sino que también contribuimos activamente a él con nuestras propias acciones, pensamientos y emociones.

Con lo anterior, se puede decir que existe poca estimulación y/o desarrollo de la socialización, lo cual repercute en el proceso por el cual aprendemos a formar parte de una comunidad humana, a interiorizar los valores y roles de la sociedad en la que hemos nacido y habremos de vivir. Por ello, las y los alumnos presentan dificultad al momento de relacionarse con sus compañeros de clase, compartir material, mantener conversaciones largas y consistentes, entender la realidad y favorecer las demás habilidades del ser humano. Esto conlleva a que las y los estudiantes muestren habilidades mínimas de interacción social.

En la educación, el juego y la socialización cumplen un papel importante en la infancia, ya que permiten el desarrollo del aprendizaje encontrando el sentido, la acción y el valor de la trascendencia entendida como el proceso de ir más allá, en una renovación constante hacia una realidad mejor.

Es por ello, que se debe estimular la socialización desde el juego creativo, menciona Vygotsky (1896-1934) “los niños desarrollan paulatinamente su aprendizaje mediante la

interacción social: adquieren nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida rutinario y familiar”.

Con lo anterior, la socialización es el proceso mediante el cual las niñas y los niños van a desarrollar las habilidades necesarias para la vida futura, las cuales les permitirán construir su persona, mantener relaciones con los otros, ejercer su autonomía y construir las demás habilidades del ser humano. Por ello, es importante desarrollar y/o estimular esta habilidad a través de actividades creativas que día a día favorezcan el logro de esta.

El juego desde una perspectiva creativa proporciona las herramientas necesarias para el desarrollo de la perspectiva única y el estilo individual de la expresión creativa de las niñas y los niños; así mismo, le permite expresar respuestas únicas al ambiente. A través del juego, las niñas y los niños tienen la libertad de probar nuevas ideas.

Preguntas de investigación

- ¿Cómo el juego creativo influye en el desarrollo de la socialización en la etapa infantil?
- ¿Por qué es importante el desarrollo de la socialización desde una perspectiva del juego creativo en preescolar?
- ¿Cuáles serán los resultados obtenidos durante la evaluación del proyecto de intervención educativa?

Hipótesis

Si se implementa un proyecto de intervención educativa desde una perspectiva del juego creativo, entonces se favorecerá el desarrollo de la socialización en niños de 4 a 6 años.

Objetivo general

Implementar actividades desde la perspectiva del juego creativo para favorecer el desarrollo de la socialización en educación preescolar.

Objetivos particulares

- Identificar las estrategias que favorezcan el desarrollo de las habilidades sociales.
 - Diseñar juegos desde una perspectiva creativa que fortalezcan el proceso de socialización.
-

- Construir ambientes de aprendizaje lúdicos/creativos que beneficien la implementación de las habilidades sociales.

Enfoque conceptual

Definición de Juego desde una perspectiva creativa

Según Lara Barrera (2011) menciona que el juego desde una perspectiva creativa:

Es un factor de desarrollo, a través del cual se ejercita la libertad de elección y ejecución de actividades espontáneas y, por eso, proporciona la dimensión de ser libre, activo y seguro. Es una actividad natural que se convierte en un proceso simbólico de comunicación social. (p.61)

En la educación, el juego y la socialización cumplen un papel importante en la infancia, ya que permiten el desarrollo del aprendizaje encontrando el sentido, la acción y el valor de la trascendencia entendida como el proceso de ir más allá, en una renovación constante hacia una realidad mejor. La construcción del conocimiento en la primera infancia surge de experiencias motoras y afectivas que van conformando estructuras cognitivas para percibir, recordar, comprender, interpretar la realidad, y constituir las bases de la personalidad del individuo.

Existen tres perspectivas básicas en cuanto a los procesos de socialización (Bugental y Goodnow, 1998), considerando aquella que describe el proceso socio-cultural desde la perspectiva del juego creativo:

La perspectiva socio-cultural considera la importancia que tienen los grupos que rodean a la persona en su proceso de socialización y en este sentido, uno de sus principales propósitos es que el individuo forme parte de los grupos sociales. Además, se entiende que la socialización guarda relación con distintos aspectos del desarrollo que tiene lugar a lo largo de la vida, tratándose de un proceso de adaptación que, además de aceptar las pautas culturales de un grupo, conlleva el desarrollo de novedades y cambios para adaptarse mejor a las nuevas circunstancias. (Bugental y Goodnow, 1998)

Definición de Socialización

Piaget (1964/1995) entiende al desarrollo social como un “proceso que comienza bajo un individualismo absoluto y avanza hacia formas crecientes de socialización, a través de los tres estadios básicos mencionados más arriba: autismo, egocentrismo y cooperación” (p.4).

Para Flavell (1984), el conocimiento social implica toda actividad intelectual cuyo propósito sea pensar o aprender sobre los procesos psicológicos o sociales del yo, de los otros o de los grupos humanos, así como las interacciones sociales y las relaciones que se producen entre los individuos los grupos o las comunidades nacionales (citado en Marchesi, pág. 324. 1984).

Durante la etapa preescolar, el niño efectúa una transición desde el juego paralelo hacia un juego más interactivo y cooperativo, por lo que las interacciones con otros niños suelen ser más frecuentes y duraderas. Surge así la necesidad del niño de desarrollar habilidades para resolver exitosamente conflictos con pares o poder jugar con niños desconocidos.

Entre las teorías que describen la socialización, se encuentran dos de las más importantes: la teoría de Vygotsky (1979) y la teoría de Bandura (1987). La perspectiva de Vygotsky desde su enfoque sociocultural, el aprendizaje se explica como una forma de socialización, en la que los alumnos construyen sus conocimientos a partir de los saberes previos, pero de forma inseparable al contexto en el que se producen y como consecuencia de una interacción social. Por otro lado, Bandura en la Teoría Cognitiva Social del Aprendizaje intenta explicar la actividad humana desde un modelo de reciprocidad “triádica” en el que la conducta, los factores personales y los acontecimientos ambientales se determinan recíprocamente, partiendo, por tanto, de una determinación recíproca entre persona-conducta-ambiente.

Estrategia metodológica

La presente investigación es de enfoque cualitativo, menciona Hernández (2014) que el enfoque cualitativo busca principalmente “dispersión o expansión” de los datos o información que se guía por áreas o temas significativos de la investigación. Se pretende recolectar y analizar una serie de datos exploratorios que faciliten la comprensión y el logro de la investigación. (pp. 7-10)

La investigación se caracteriza cualitativa debido a que en la educación preescolar se estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, interpretando fenómenos, construyendo habilidades y destrezas de las personas implicadas en investigación.

Es importante encauzarla con la investigación-acción, ya es una forma que permite encaminar el estudio de los problemas en un contexto determinado con programas de acción, de manera que se logren de forma simultánea conocimientos y cambios, menciona Latorre, A. (2003) hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar la práctica docente generalizando conocimientos mediante el encuentro entre la investigación y la acción de manera colaborativa, participativa cíclica y reflexiva (pp 23-27).

El modelo con el que se trabaja durante la investigación es con el autor Kemmis (1989), apoyándose en el modelo de Lewin, elabora un modelo para aplicarlo a la enseñanza. El proceso lo organiza sobre dos ejes: uno estratégico, constituido por la acción y la reflexión; y otro organizativo, constituido por la planificación y la observación; encaminados hacia la autorreflexión de conocimientos.

Desarrollo

El proyecto de intervención se basa en el modelo de Kemmis (1989), el cual está comprendido por cuatro fases, mismas que están divididas en ocho semanas para la implementación de las actividades. Las actividades se llevan a cabo durante 40 sesiones, con la intención de favorecer la socialización a través del juego desde una perspectiva creativa en educación preescolar.

Es primordial que desde la etapa preescolar de lleve a cabo el desarrollo adecuado de habilidades sociales le permitan a un niño no solo hacer amigos, sino también, a manejar la frustración, aprender y reconocer su entorno, entender y expresar emociones, tolerar cambios en su entorno y seguir reglas.

Se elaboraron instrumentos que permitieron conocer los hallazgos sobre la intervención pedagógica, se aplicó la lista de cotejo las habilidades de interacción (Álvarez, F. 1990) con un total de 36 estudiantes, con la finalidad de diagnosticar el rezago en el proceso de socialización. Este instrumento de evaluación tuvo una duración de 4 días; en donde cada infante fue evaluado de acuerdo con los criterios de evaluación. Con relación a la prueba diagnóstica, algunas niñas y niños tuvieron retrocesos a un grupo anterior, ya que al aplicar la prueba; cada criterio de evaluación tiene dos respuestas, las cuales son un SI y un NO. Por lo que, al tener un NO en algún criterio, es necesario retroceder un grupo hasta obtener en todos los ítems como respuesta un SI.

Así mismo, se diseñó un instrumento haciendo una adecuación a la escala estimativa de (Casby, 2003): se dividió en dos áreas; el juego relacional y el juego simbólico (autoafirmación) para favorecer el proceso de socialización. Mientras tanto se volvió a aplicar la escala estimativa durante las actividades para detectar el avance que han adquirido las niñas y los niños durante la ejecución de estas, en donde hubo un incremento en los resultados obtenidos de la evaluación formativa. El instrumento consistió en tres ponderaciones de frecuencia; en proceso, por mejorar y logro previsto; y de igual forma con 16 ítems cada uno tomado de las dos áreas anteriores ya mencionadas. La aplicación de este instrumento se llevó a cabo durante cuatro días con 36 alumnos.

Resultados

En el grupo muestra se aplicó la lista de cotejo de las habilidades de interacción (Álvarez, F. 1990), con la finalidad de diagnosticar el rezago en el proceso de socialización, obteniendo como resultado un 62% y 53%. Con este instrumento de diagnóstico se identificó que existen carencias relacionadas con el proceso de socialización y de igual manera, se identificó un retroceso en el área de interacción, sin embargo, esto ha ido mejorando durante el diálogo constante y la ejecución de las actividades que involucran el juego creativo, la socialización, la interacción, el trabajo cooperativo y la comunicación afectiva.

Para dar secuencia se realizó el diagnóstico para corroborar el rezago que muestran las alumnas y los alumnos del tercer grado grupo C en el desarrollo del juego, para ello se diseñó un instrumento haciendo una adecuación a la escala estimativa de Casby. (2003): se dividió en dos áreas; el juego relacional y el juego simbólico (autoafirmación) para favorecer el proceso de socialización.

Mientras tanto se volvió a aplicar la escala estimativa durante las actividades para detectar el avance que han adquirido las niñas y los niños durante la ejecución de estas; en donde hubo un incremento en los resultados obtenidos de la evaluación formativa alcanzando un 84% y 78% durante la evaluación formativa.

Sin embargo, en la última semana se volvió aplicar la escala para identificar el resultado final de las actividades, en el cual, se obtuvo un gran avance en las dos áreas del desarrollo de este instrumento de evaluación, alcanzando el 98% en el área de juego relacional y 96% en el juego simbólico, logrando desarrollar el juego desde una perspectiva creativa para favorecer la socialización.

Conclusiones

La tesis de investigación llega a la conclusión de que el proyecto de intervención educativa “El juego creativo, una estrategia para favorecer la socialización en educación preescolar” consistió en favorecer los procesos de desarrollo con la puesta en práctica de juegos desde una perspectiva creativa. Considerando que, la creatividad es fundamental en el desarrollo integral de las niñas y los niños, por tanto, mejora el desarrollo cognitivo, favorece la expresión personal, el desarrollo emocional y fomenta la curiosidad.

Las actividades diseñadas se centraron en la interacción, el trabajo colaborativo y cooperativo, el juego de pares, la creación de normas de convivencia, el juego reglado; entre

otros. Fueron pensadas ya que las niñas y los niños aprenden interactuando con sus semejantes; esto lo llevan a cabo para comunicarse, regular sus emociones y conducta.

Por consiguiente, al abordar actividades de socialización; los infantes descubren aspectos que inician por expresar sus propias ideas, aprenden a escuchar a los demás, conocen diversas formas de trabajar y juegan interactuando con diferentes tipos de persona ya sean adultos o iguales, así como también aprenden formas y normas de comportamiento y de interacción. El desarrollo de las habilidades sociales contribuye al desarrollo integral de las alumnas y los alumnos, de su aprendizaje; lo que impactará en la convivencia y en la calidad de la enseñanza.

Para finalizar, es importante tener en cuenta que el desarrollo de las habilidades sociales en el preescolar es un proceso gradual y que los niños necesitan tiempo, práctica y apoyo para desarrollar estas habilidades de manera efectiva. Los adultos, incluidos los padres y los maestros, desempeñan un papel importante al modelar y enseñar habilidades sociales positivas y al proporcionar oportunidades para la interacción social y el juego cooperativo.

Tablas

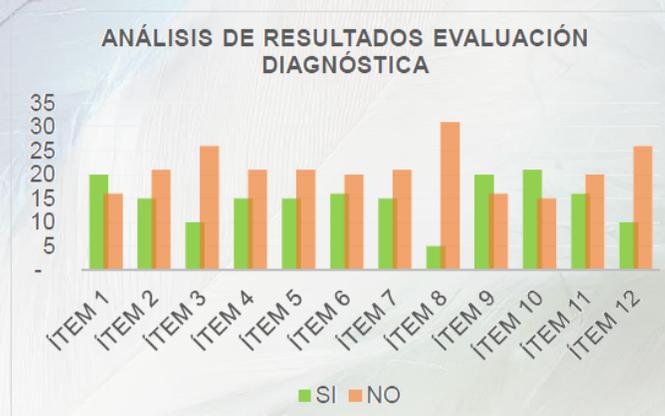
Resultados de la evaluación diagnóstica, formativa, final (Escala estimativa)

Resultados desarrollo del juego			
ESCALA ESTIMATIVA CASBY (2003)			
Escalas	Diagnóstico	Formativa	Final
Juego relacional	62%	84%	98%
Juego simbólico (autoafirmación)	53%	78%	96%

Fuente: Elaboración propia. (García, 2024).

Figuras

Resultados lista de cotejo



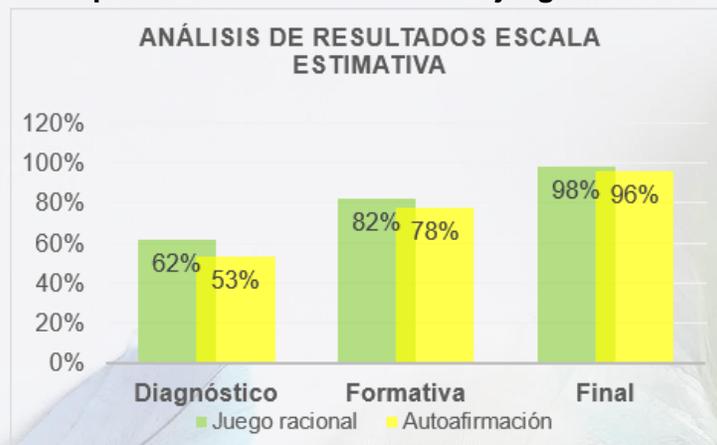
Nota: En la gráfica se muestra el rezago del grupo en algunos ítems de la lista de cotejo de habilidades de interacción. Fuente: Elaboración propia. (García, 2024).

Resultados escala estimativa



Nota: En la gráfica se muestra el rezago en el grupo en algunos indicadores de la escala estimativa del desarrollo del juego. Fuente: Elaboración propia. (García, 2024).

Resultados análisis comparativo de interacción en el juego



Nota: Se muestran los avances obtenidos durante cada momento de evaluación, en relación con el juego desde una perspectiva creativa para favorecer la socialización. Fuente: Elaboración propia. (García, 2024).

Referencias

Álvarez, J (2009) Los estilos de aprendizaje en la enseñanza. Temas de Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6252.pdf>

- El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial Ciencia, Docencia y Tecnología. (2013). *Ciencia, docencia y tecnología*, XXIV (47), 119-142. <https://www.redalyc.org/pdf/145/14529884005.pdf>
- Guerra, M. (2010). El juego simbólico.p.10. Revista digital Edinnova, 45. Recuperado el 25 de febrero de 2019, de www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill.
- Lara Barrera, Lidia 2011 “El juego en educación infantil”. Revista Digital Enfoques Educativos. N.º 61.
- Latorre, A. (2003). La investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa. Barcelona: Graó.
- Montañés, J., y otros (2000). El juego en el medio escolar. Revista ensayos, 15, 241270.
- Orden, E. C. I. (2007). 3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, 5, 1016-1036
- Piaget, Jean e Inhelder, Bärbel, Psicología del niño, Madrid: Morata, 1969
- Secretaría de Educación Pública [SEP] (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación.
- Secretaría de Educación Pública [SEP] (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación.
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. Educere, 6(19), 289-296.
- Vigotsky, L.S. (1987): Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores, La Habana, Editorial Científico-Técnica.
- Zabalza, M. Á. (1987). Áreas, medios y evaluación en la educación infantil. Madrid: Narcea.
-