

EL JUEGO, FACTOR FUNDAMENTAL EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR



FABIOLA GIRALDO RIVERA - GLORIA PATRICIA JIMÉNEZ FORERO

El desarrollo de la personalidad del individuo es un proceso lento y delicado, el cual se inicia desde el momento mismo de su concepción cuando se unen las características genéticas tanto del padre como de la madre formando un nuevo ser. El proceso continúa y tiene su momento crucial en la infancia, época en la cual se establecen los fundamentos de la personalidad y se inicia el proceso de socialización.

En los primeros años de vida el niño comienza el reconocimiento de otros individuos fuera de sí y diferentes a su madre, tratando de descubrir y conocer el mundo; esto ocasiona en él presiones, ansiedad e inestabilidad emocional; a partir de los tres años, el niño necesita de un grupo para manifestarse él mismo sin inhibiciones y sin censuras; esta necesidad aumenta siempre en el transcurso de su vida hasta desembocar en la convivencia social del adulto. Cuando el niño ingresa al jardín o al preescolar se amplía su círculo de contacto incluyendo personas significativas ajenas a la familia: compañeros, profesores, entre otros. En esta etapa y en este lugar (preescolar) el juego es un elemento importante que hace parte del proceso de socialización; al despertar en el niño el interés por todo lo que lo rodea facilitando además la ejercitación de la inteligencia y la construcción de su personalidad.

Estos primeros años requieren de total atención y cuidado de los padres y especialmente de los educadores. Con ellos el niño aprende a formar su lugar entre los demás niños, a ceder a veces a los mandatos de otros y a hacer valer sus propias peticiones; en este espacio entra el juego como herramienta valiosa fomentando las condiciones favorables para que el niño sea receptivo ante procesos de aprendizaje progresivos en sus diferentes etapas evolutivas al igual que en su socialización en el jardín.

Este trabajo es delicado y necesario; el no realizarlo representa dificultades o disfunciones en el tipo y calidad de relaciones, caso que diariamente se vivencia al interior del Jardín Infantil en las horas del descanso o recreo. Ciertas características que se presentan son:

- Selectividad en los niños a la hora de escoger con quien van a jugar o compartir sus alimentos.
- Los niños discriminan en ocasiones a compañeros por sus comportamientos agresivos, bruscos, o por su aseo personal.
- Algunos niños se aíslan, son tímidos e introvertidos;

se les incorpora con otros compañeros pero esto no lo hacen por iniciativa propia sino por presión y esto les impide en parte disfrutar del juego y acercarse más a sus compañeros.

- A la hora de salir al descanso algunos niños no saben qué hacer en ese tiempo.
- En algunas ocasiones se ve marcada la diferenciación en el tiempo de juegos de niños y niñas.
- La profesora no se integra con los niños en la hora del descanso, simplemente supervisa.
- Los padres de familia de estos niños no le dan mayor importancia al juego salvo el de distractor.

Esta situación permitió enunciar la pregunta ¿Qué influencia tiene el juego en la socialización de los niños de preescolar?, y como objetivo que guió el proceso: "Analizar el juego como elemento básico en el proceso de socialización de los niños de preescolar".



Las conductas mencionadas tienen explicaciones lógicas y científicas y son varios los autores que han trabajado el tema de la infancia, el desarrollo y el juego. Uno de ellos es Erik Erikson, quien subraya que los niños usan la conducta de juego para enfrentar la crisis psicosocial de la edad de los juegos, es decir, iniciativa contra culpa. El juego capacita al niño para volver a vivir, corregir o simplemente recrear experiencias pasadas, como medio de aclarar lo que constituyen los papeles auténticos. La conducta de juego ofrece oportunidades que no se presentan a través de la conducta real de probar una diversidad de papeles y conductas aprobadas, también deseables para la individualidad del niño. "La exploración de la conducta productora de culpa también es posible por medio de la conducta de juego. En el juego solitario o en grupo, el niño adopta una variedad de papeles que representan las funciones aceptadas y reprobadas de la sociedad"¹. En las dramatizaciones del niño, se imponen las recompensas y los castigos sancionados por ésta.

Erikson denomina autenticidad a la ritualización de la edad de los juegos, que se refiere a las dramatizaciones de los papeles culturalmente aceptados como un medio de

resolver el conflicto entre iniciativa y culpa. "La formación del ideal del ego ocurre durante este periodo. El niño internaliza los patrones de conducta y de papeles sancionados y también rechaza tareas concretas de permisibilidad y restricción"².

En el proceso investigativo que se realizó al interior del Jardín, el cual involucró tanto a los niños como a los docentes y padres de familia, se siguieron los lineamientos de la investigación acción; con ellos se busca el reconocimiento de las realidades con sus problemáticas, para cultivar y formular estrategias de acción utilizando las potencialidades de la comunidad; comprendiendo y explicando los procesos sociales, para ejecutar acciones tendientes a modificar las condiciones de vida de esta comunidad.

Al estudiar la comunidad educativa del Jardín Infantil, se hizo de forma integral, es decir, incluyendo a estudiantes, profesores, padres de familia y directivos, esto con el fin de determinar la causa por la cual los niños presentan dificultades para socializarse entre sí y con sus profesores. Esta información se recolectó con

PLAN DE ACCIÓN

ESTRATEGIAS	METAS	DESARROLLO ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS
<p>Fomento del acercamiento y la cohesión en los niños del Jardín.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Actividades lúdico-recreativas junto con los niños. * Actividades de auto-reconocimiento. * Actividades de presentación de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> *Acercamiento de los niños entre sí. *No discriminación a la hora de juegos. *Mutua cooperación en las diversas actividades que se desarrollan en la Institución. 	<ul style="list-style-type: none"> * Dinámica * Juego 	3 sesiones	<ul style="list-style-type: none"> *Humanos *Papel *Grabadora *Cassettes
<p>Concientización de profesores y padres, sobre la importancia y la utilidad del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Talleres con padres y profesores. * Conversatorio con profesores y auxiliares sobre el juego. * Talleres de manualidades con los docentes. 	<ul style="list-style-type: none"> *Mejoramiento de los procesos formativos dinamizadores en el aula. *Familiarización de padres y profesores con respecto al juego, la socialización y las herramientas didácticas. Innovación en el desarrollo de diversas actividades lúdicas. 	<ul style="list-style-type: none"> * Reuniones, * Inducción didáctica, * Grupos de trabajo, * Presentación cartilla de juegos aplicables al aula y en el tiempo libre. 	8 sesiones	<ul style="list-style-type: none"> *Humanos *Salón *Papel *Lápiz *Sillas *Disfraz *Marcadores *Carteleras
<p>Realizar un diseño lúdico de trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Crear una cartilla de manualidades y juegos. * Establecer jornadas lúdicas. 	<p>Establecimiento de un espacio - ambiente agradable a los niños, que facilite la integración y el desarrollo de la personalidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Dinámica de aplicación del trabajo realizado * Grupos de trabajo 	8 sesiones	<ul style="list-style-type: none"> *Papel *Grabadora *Tizas *Música *Cartulina *Humanos

observación participante registrada en diarios de campo, diálogos informales y encuestas. La información recolectada se analizó e interpretó posteriormente, aportando elementos de identificación de la situación problema, tales como la importancia del juego para los niños del jardín.


Trabajando sobre las tres categorías: importancia, significado del juego y autonomía de los niños para escoger juegos y compañeros del mismo. Se puede decir que el juego representa según lo expresan ellos mismos: "diversión", los niños decían: "profe gracias la pasamos muy bien, nos divertimos mucho, mañana jugamos otra vez"; el significado del juguete para algunos niños puede ser: desarrollo de la motricidad, lenguaje, imaginación, además se convierte en un amigo: cogía los juguetes, hablaba con ellos: "hola amiguito vamos a la tienda con el perrito", jugaban con las motos en el patio y decían "mi moto es muy linda y me gusta, miren cómo hace" e imitaban el sonido de los carros "run run pí pí".

A la hora de jugar los niños escogen con autonomía el juego que desean, también deciden con quién compartir su tiempo y qué tan prolongadas son las actividades que realizan: "hablaba con el compañero de la serie dragón ball", "contaban con los dedos el número de amigos que tenían", "compartían sus alimentos como papas y chitos".

Al realizar el plan de acción centrado en el juego como resorte social, inicialmente se estudiaron los juegos que regularmente practican los niños y se replantearon de tal forma que se lograron transformar en pro de una finalidad enriquecedora. Además, se realizaron actividades lúdicas con los niños, talleres de manualidades con las docentes, conversatorios con padres de familia y docentes para informarlos y concientizarlos de la importancia y la utilidad que el juego como herramienta lúdica y recreativa ofrece.

Se logró un acercamiento de los niños entre sí, disminuyendo la discriminación a la hora de los juegos, dándose la mutua cooperación en las diversas actividades que se desarrollaron en la institución. Se mejoraron los procesos formativos dinamizadores en el aula a través de la innovación en el desarrollo de las diversas actividades lúdicas; familiarizándose a los padres de familia y docentes con el juego, la socialización y herramientas didácticas. Se estableció un espacio - ambiente agradable entre los niños facilitándose la integración de la personalidad.

La relación entre los niños mejoró notablemente, hasta el punto de que no se discriminaban entre sí por el género, la estatura o alguna otra característica física.

Se vinculó más estrechamente a los padres en el proceso de utilización y aprovechamiento del juego como herramienta para el acercamiento a sus hijos y garantía de un desarrollo integral óptimo en el niño. 

1- ERIKSON. Erik, "Niños y sociedad". 2 edición, 1950

2- ERIKSON. Erik, "Niños y sociedad". Citado por SDICAPRIO, Nicolas en "Teorías de la personalidad", edición, Editoria Mc Graw Hill, México 1989.

BIBLIOGRAFÍA:

-ERIKSON, Erik , Niños y Sociedad, 2 edición, 1950.

-SDICAPRIO, Nicolás, Teorías de la personalidad, 2 edición, editorial mc graw hill, México 1989.

-AQUINO, Francisco y Zapata, Oscar A. La Educación dl Movimiento en la Edad Preescolar México 1979.