



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

FACULTAD DE ANTROPOLOGÍA

LA SOCIALIZACIÓN DE NORMAS SOCIOCULTURALES A TRAVÉS DEL JUEGO EN
INFANTES DEL JARDÍN DE NIÑOS VICENTE SUÁREZ, EN SAN DIEGO LA
HUERTA, CALIMAYA.

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL

PRESENTA

JEOVANNA SERRANO ARELLANO

DIRECTORA DE TESIS:

MTRA. LUZ ALEJANDRA BARRANCO VERA



TOLUCA, MÉXICO NOVIEMBRE 2025

ÍNDICE

ÍNDICE	1
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO I.....	15
ELEMENTOS TEÓRICOS PARA ABORDAR LA ANTROPOLOGÍA Y EL JUEGO EN EL ESPACIO ESCOLAR	15
1.1 Antropología de la educación.	16
1.1.1 Socialización.....	19
1.1.2 Cultura.....	22
1.2 El juego.....	23
1.2.1 El juego como actividad lúdica.....	26
1.2.2 El juego como actividad cultural	27
1.2.3 El juego como actividad simbólica.....	30
1.2.4 Recorrido histórico del juego a través de diversas teorías	30
1.2.5 El juego como actividad educativa.....	34
1.3 El juego desde la antropología.....	36
1.4 Infancia.	40
1.4.1 Antropología de la infancia.....	41
1.4.2 Psicología del desarrollo.....	42
1.4.3 Infancia y juego en el preescolar.....	48
CAPÍTULO II.....	52
ETNOGRAFÍA DEL JARDÍN DE NIÑOS “VICENTE SUAREZ” DE LA LOCALIDAD DE SAN DIEGO LA HUERTA MUNICIPIO DE CALIMAYA	52
2.1.1 Ubicación, geografía y recursos naturales de la localidad de San Diego la Huerta Municipio de Calimaya.....	53
2.1.2 Contexto sociocultural y económico de la localidad de San Diego la Huerta Municipio de Calimaya.	55
2.2 Contexto escolar.....	57
2.2.1 Descripción del “Jardín de niños Vicente Suarez, San Diego la Huerta Municipio de Calimaya.	57
2.2.2 El salón de clases de Tercero “B”	59
2.2.3 Actividades cotidianas del grupo 3 “B”	60
2.2.3.1 Lunes.....	62
2.2.3.2 Martes.....	67
2.2.3.3 Miércoles.....	69
2.2.3.4 Jueves	72
2.2.3.5 Viernes	75

CAPÍTULO III.....	80
IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA APRENDER Y SOCIALIZAR	80
3.1 ¿Por qué los infantes juegan?	81
3.2 ¿Qué aprende el infante mediante el juego?.....	85
3.3 Juegos tradicionales	86
3.3 Juegos actuales	87
3.4 Juegos individuales y colectivos	88
CAPÍTULO IV	108
REPRODUCCIÓN DE LAS NORMAS SOCIALES Y CULTURALES EN LOS JUEGOS	108
4.1 Juegos libres	109
4.2 Normas socioculturales	116
4.3 La cultura es aprendida y compartida.....	120
4.4 Normas socioculturales de la comunidad.....	122
4.5 El rol del infante en la comunidad	130
CONCLUSIÓN.....	134
ANEXOS.....	139
BIBLIOGRAFIA	149

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objeto de estudio el juego en el contexto escolar, como norma de socialización, teniendo como campo etnográfico la educación a nivel preescolar. La investigación se desarrolla en el Jardín de Niños Vicente Suárez, para contrastar y entender la importancia de la antropología en el análisis de la socialización a través del juego en los infantes, y cómo involucran su contexto en los mismos. En cuanto al ámbito escolar el juego ha tenido gran relevancia, siendo esta una forma de adquirir aprendizaje por medio de las experiencias que generan en los juegos, tanto de modo colectivo como individual.

El juego en la educación preescolar es una forma de entender a los infantes, a través del uso de herramientas didácticas, que le ayudan a su desarrollo físico, social y psicológico. Lo que permite el aprendizaje de una manera natural y espontánea, permitiendo que este se integre con sus compañeros y aprenda a socializar a través del juego. De acuerdo a la Secretaría de Educación Pública (2004), en su Programa de Educación Preescolar, define el juego como:

Un impulso natural de las niñas y los niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias (p.35).

Lo que nos lleva a reconocer la importancia del juego en el infante y en los primeros años de escuela, ya que favorece en el desarrollo de competencias emocionales y sociales. En este ámbito, es donde la antropología y sus múltiples estudios sobre la infancia nos ayudan al análisis y comprensión del juego como un medio de socialización que también permite la reproducción de su contexto. A través de la Antropología conocemos la importancia que tiene la interacción de los individuos con los otros para adquirir y aprender su cultura. Esto es lo que pasa en el preescolar el niño al salir de núcleo familiar comienza a conocer nuevas personas con las que comparte intereses, gustos y a través de éstas, va aprendiendo y verá involucradas sus normas socioculturales, valores, creencias, costumbre.

La pregunta que oriento el trabajo de investigación fue la siguiente: ¿Cómo es el proceso de socialización y el aprendizaje de las normas socioculturales a través del juego en infantes de tercer grado de preescolar del jardín de niños Vicente Suarez, en San Diego la Huerta, Calimaya? La hipótesis llevada a la pregunta de investigación es la siguiente: A partir del juego los infantes de tercer grado de preescolar del jardín de niños Vicente Suarez, en San Diego la Huerta, Calimaya, aprenden normas socioculturales y aprendizajes sociales que les permiten la convivencia con los otros en sociedad.

El objetivo general que guiará la investigación: Analizar el juego como una estrategia educativa, que permite la socialización y el aprendizaje de normas socioculturales en infantes de tercero de preescolar del jardín de niños Vicente Suarez, en San Diego la Huerta, Calimaya. A su vez, los objetivos específicos para el desarrollo y análisis son:

- Observar la cotidianidad, en el aula del tercer año de preescolar, como las estrategias educativas empleadas por las educadoras para el aprendizaje
- Describir a la escuela como un espacio socializador que permite la convivencia y la integración.
- Describir y explicar los diversos tipos de juegos que desarrollan en las actividades escolares.
- Analizar el proceso de socialización de los infantes y la reproducción de normas socioculturales en el espacio lúdico.

Investigar etnográficamente el proceso de socialización de normas socioculturales a través del juego, nos permite entender como es el desarrollo del infante, al encontrarse en contacto con el otro, fuera de su contexto familiar conviven reproduciendo elementos socioculturales del núcleo social al que pertenece. Meneses Montero (2001), menciona que “el juego se define como una actitud ante la realidad del niño, es una de la forma específica que tienen los niños de relacionarse con otros seres humanos y con el mundo en general” (p.117) y estas normas socioculturales son adquiridas en la escuela.

Por ello, a través del juego los infantes aprenden a seguir determinadas normas y pautas de conducta que les permiten generar consciencia de cómo vivir en sociedad. De esta manera, el juego en el infante desempeña una función importante, permite entender sus comportamientos, ya que estos determinan el desarrollo de su personalidad y el aprendizaje en la escuela a través de actividades lúdicas que son de manera espontánea o dirigida. Por su parte, Meneses Montero, en su artículo: *El juego en los niños: enfoque teórico* (2001) escribe que:

El juego es también un medio de socialización, expresión y comunicación, una manera de conocerse a sí mismo y a los demás y establecer relaciones afectivas. Jugando se interiorizan las normas y las pautas de comportamiento social y se desarrollan las funciones psíquicas necesarias para un desarrollo de la capacidad de aprendizaje: percepción, lenguaje, imaginación, memoria... y también las funciones físicas: correr, saltar, equilibrio, coordinación, destrezas (pp. 121).

El valor del juego como una herramienta fundamental en el desarrollo infantil, no solo como actividad lúdica, sino como un proceso que permite al niño socializar, expresarse y comunicarse. A través del juego los infantes aprenden a conocerse a sí mismos y a los demás, para construir vínculos afectivos, que le ayudan a su desarrollo cognitivo y motor.

Estudiar el juego en los espacios educativos y principalmente en el preescolar cumple uno de los puntos específicos para el desarrollo de la socialización en los infantes que se dan mediante el contacto con otros compañeros. Así mismo los brinda oportunidades para adquirir las normas socioculturales ya establecidas dentro de la sociedad, como lo es la religión, de género, ecológicas y generacionales.

Según Milstein (2020) “una investigación educativa etnográfica consiste en un proceso de exploración, estudio y descripción comprehensiva de fenómenos y procesos educativos realizados por uno o más investigadores con sujetos nativos para producir conocimientos nuevos” (pp. 1-2). Por lo que, el presente tema es de

interés ya que nos permite conocer y registrar, la vida cotidiana de los infantes en el nivel preescolar, que no solo involucra a la escuela, sino también, a la familia, la comunidad, que es donde los niños adquieren normas socioculturales, que serán compartidas con el otro a través de la socialización en la escuela.

Para la antropología el tema le permite generar un análisis de la infancia y así comprender que a través de sus teorías y metodologías, se puede ayudar a crear estrategias de aprendizaje que sean utilizadas principalmente en la educación preescolar, partiendo de la etnografía educativa que nos permite conocer cómo es la vida cotidiana en el que se desarrolla el infante en la escuela.

La educación preescolar es uno de los primeros contactos que tiene los infantes con personas de su misma edad, de igual manera aprenden normas socioculturales afectivas, lingüísticas y de comportamiento. Para la antropología el poder comprender cómo el infante es capaz de aprender las situaciones sociales, a través de lo que vive en casa y cómo estas son reflejadas en la escuela, con los compañeros de clase, como parte de su vida cotidiana.

De esta manera, el realizar una investigación con infantes permite reconocer que estos también son actores sociales y que deben ser involucrados en la construcción de la sociedad desde una visión que critique el adultocentrismo y permita comprender la construcción social y simbólica de los infantes a partir de lo que los rodea. A través de la antropología podemos conocer el mundo de los infantes, para darles un lugar en los estudios de la sociedad en la que ellos sean escuchados, puedan expresar sentimientos y emociones, que dependen del espacio y entorno en que ellos se están desarrollando. Por esta razón, la antropología al ser una ciencia que se encarga del estudio del ser humano y la sociedad, puede analizar cómo estos infantes se van apropiando de normas, reglas, valores que regulan su comportamiento en la sociedad.

Tomando en cuenta el proceso de endoculturación¹ que vive el infante desde sus primeros años de vida, va aprendiendo modelos y pautas de comportamiento, del grupo al que pertenece ya sea de manera consiente e inconsciente. Laura Marcela Trujillo Castro (2014), en su libro *El proceso de enculturación de la etnia: estrategia de transmisión vía generacional acerca de la noción de ambiente naturalista* menciona que:

Desde el autor Harris (2004), La endoculturación es una experiencia de aprendizaje parcialmente consciente y parcialmente inconsciente, a través de la cual la generación de mayor edad induce a la generación más joven a adoptar los modos de pensar y actuar tradicionales; por tanto, la continuidad de los estilos de vida de una generación a otra se mantiene gracias a los procesos de endoculturación, que se basan en el control de la generación de más edad sobre los más jóvenes mediante el premio y el castigo.(2014, pp. 67)

La utilidad de la investigación en el preescolar, es el poder rescatar la importancia que tiene la sociedad y la cultura para que el niño se integre a las actividades escolares. Rescatando que la educación preescolar, es para algunos infantes el primer espacio de contacto con otras personas de un nuevo contexto. Pérez Martínez (2010), en su libro *La Educación Preescolar en México Condiciones para la enseñanza y el aprendizaje* escribe que:

La educación preescolar es importante porque se inserta en la etapa en la cual los niños tienen una disposición natural para aprender, y las interacciones que promueva el personal docente pueden estimular su desarrollo y aprendizaje (p.-13).

¹ Proceso mediante el cual una persona aprende su cultura, generalmente durante la niñez, mediante la observación, la instrucción y la experiencia directa.(Ember, Carol R. y Ember Melvin, 2005)

Es por ello, que la presente investigación nos ayuda a entender y comprender, la vida cotidiana de un infante dentro de la escuela, para abordar a la práctica docente, la generación de estrategias de aprendizaje e integración que permitan entender al infante desde la parte social, cultural y emocional.

Tomando en cuenta la importancia que tiene la socialización y el aprendizaje de normas socioculturales a partir del juego, permite que el infante desarrolle habilidades de comunicación es decir que adquiera la capacidad de comunicarse con otros fuera del contexto familiar. Lo que crea un ambiente de seguridad al integrarse a nuevas interacciones sociales. En cuanto a la parte emocional, los infantes aprenden a comprender las situaciones de otros compañeros, creando así un vínculo de amistad que les fortalece sus habilidades sociales y culturales, que los hará partícipes de actividades escolares, que le permitan escuchar, entender, observar y relacionarse con los otros.

El tema tiene gran importancia, ya que permite comprender la vida de los infantes en el nivel preescolar desde una perspectiva social y cultural. Esta nos posibilita considerar el entorno que los rodea, desde el núcleo familiar hasta su interacción con otros agentes sociales. El ingreso al preescolar constituye un proceso clave en el que el niño comienza a apropiarse de nuevas formas de pensar y actuar, a través del aprendizaje de normas y valores socioculturales. Cabe señalar que esta etapa representa una de las primeras experiencias de socialización más allá del ámbito familiar, en la cual las interacciones con sus pares y docentes se configuran, en gran medida, mediante el juego como práctica significativa.

Para la realización de la presente investigación en el preescolar se solicitó el permiso de las autoridades en este caso fue a la directora del preescolar, y posteriormente a la docente con quien estuve en el salón de clases quien me ayudo a comentarles a los padres de familia que yo estaría en el salón de clases con los infantes, ellos fueron quienes me autorizaron de igual manera el estar con sus hijos en el salón de clases, en el caso de las evidencias que fueron las fotografías, debía

primero comunicarle a la maestra que tomaría la fotografía, indicándole que solo era para uso del presente trabajo, por lo regular en la mayoría de las fotografías se trataba de que no saliera el rostro de los niños, para que no se causara alguna problemática. Ya que cada una de las evidencias es solo una herramienta visual para la interpretación de los datos de la investigación.

Las principales herramientas que se utilizaron para el análisis y recopilación de datos importantes de la etnografía, fue el trabajo de campo, la observación participante y la aplicación de entrevistas, tanto a profesoras como a los alumnos. Uno de los métodos empleados fue el etnográfico, teniendo como primer momento un trabajo de campo con periodicidad de un año. Teniendo un itinerario por semana, de lunes a viernes de 9:00 a.m. a 12:00 p.m. a fin de observar e identificar las actividades para el proceso de socialización en el aula, relacionadas con el juego.

Para poder realizar un periodo de trabajo de campo en el jardín de niños Vicente Suárez, presente un oficio por parte de la facultad de antropología, en la que se mencionaba cual era el propósito por el cual estaría asistiendo al preescolar, como el tiempo establecido, de igual manera mediante el oficio proporcionado por la facultad, la directora del preescolar podía verificar que era estudiante de la misma. Al presentar estos documentos se me dio el acceso al preescolar, al paso de una semana la directora del preescolar, me pidió hacer un registro en SEIEM (Servicios Educativos Integrados al Estado de México), esto con la finalidad de que mi estancia en el preescolar estuviera también aceptada por la supervisora de la Zona Escolar, y así al culminar mi trabajo de campo SEIEM me entregara un documento con las horas y el periodo de tiempo en que estuve asistiendo al preescolar.

Realizar trabajo de campo en el preescolar, represento una experiencia que me permitió el acercamiento a profesionales en otra rama como lo es la educación preescolar. Reconociendo la importancia y relevancia que tiene la educación del preescolar en los infantes y cómo es que las maestras juegan un papel importante en la transmisión de aprendizajes. El trabajo de campo, facilito una mayor cercanía

con los infantes siendo estos una parte importante de la sociedad, y permitió observar cómo integran y aprende las formas sociales de convivencia.

La estancia en el preescolar comenzó en el mes de agosto del año 2023. Al ingresar al preescolar la directora, me presento con todos los padres de familia durante la ceremonia de inicio de curso, mencionando mi nombre, que estudio y las actividades que llevaría a cabo dentro del preescolar con sus hijos.

Le asignaron al grupo el 2° “A” en el que yo estaría cubriendo a una maestra por incapacidad. Al estar en el salón, se informó a los padres de familia de manera más puntualizada que estaría realizando prácticas en el preescolar y estaría de apoyo con la directora atendiendo a los infantes. Los padres de familia aceptaron que yo estuviera como apoyo en el salón de sus hijos, por lo que los infantes se dirigían a mí como Maestra. Las actividades que desempeñe al frente del grupo fueron recibirlos en la entrada y a la hora de la salida, entregarlos con sus padres, verificando la relación entre ellos.

Durante las clases la Directora me apoyaba con sus planeaciones, pero yo debía buscar las estrategias para dirigirme a ellos y poder controlar el grupo ya que no contaba con una preparación como Educadora. Pese a la diferencia de formación, se me facilitó el interactuar con los infantes, comencé a identificarlos y a prestar atención a sus comportamientos, lo que me permitió generar canales de comunicación diferenciados de acuerdo a sus características.

Estuve frente a un grupo con el apoyo de la directora, por dos meses, al llegar la maestra responsable del grupo fue un cambio para ellos ya que se habían adaptado a mis indicaciones y formas de trabajo. Por lo que la directora me pidió que estuviera de apoyo con la maestra, cuando los niños se adaptaron con la nueva maestra, mi estrategia consistió en solicitar la autorización de estar en otros grupos con maestras diferentes, para conocer como ellas se dirigían a los infantes y como era su forma de enseñanza.

En primera instancia, estuve un día en cada uno de los salones, esta estrategia no me funciono del todo ya que me era más difícil tener comunicación y que los niños me prestaran atención o hicieran las actividades e indicación que yo les daba, de

igual manera las maestras ya tenían sus actividades establecida por lo que yo solo observaba y no tenía participación. Al paso de estas semanas la Directora me autorizo que yo podía elegir un salón en el que quisiera estar, decidí estar con la Maestra Victoria en el grupo de 3° “B”, fue una de las Maestra con quien pude establecer mayor comunicación y compañerismo me ayudaba explicándole en qué consistían las actividades y cuál era su finalidad y a tener mayor acercamientos con los infantes e integrarse en las actividades que se realizaban.

De manera constante, las maestras me preguntaban qué era lo que estaba estudiando o si era educadora, porque tenía facilidad de involucrarme con las actividades y de observar las actitudes y comportamientos que tenían los infantes al realizar las actividades tanto escolares como lúdicas. Al explicarles que estudiaba Antropología Social, y que mi principal interés por estar en el preescolar era para observar, entender y analizar el proceso de socialización de los infantes, se sorprendían de que pudiera tener la capacidad de analizar los espacios educativos, por lo que siempre se mostraban interesadas en lo que pensaba y observaba.

Al culminar mi estancia en el preescolar, fue importante generar un cierre con los infantes, que consistió en una pequeña charla en la que yo les hice saber que ya no asistiría a la escuela y que siempre los recordaría con cariño, por lo que les obsequie a cada uno una paleta, como una muestra de agradecimiento y para que ellos entendieran que ya no estaría ahí. Acción que me permitió entender la importancia de reconocer que los cierres en el trabajo de campo es una forma de respeto hacia a las personas. Aun llego a encontrarme a los niños en la comunidad, me saludan y me recuerdan como su maestra, algunos solo me voltean a ver y le dicen a su mamá que yo era su maestra.

Realizar trabajo de campo en un preescolar es una gran oportunidad para comprender desde la experiencia directa, la dinámica social y cultural que se manifiestan en la infancia, una de las principales complicación al realizar trabajo de campo en un preescolar desde la parte antropológica, es que se desconocen las estrategias de enseñanza- aprendizaje para los infantes que están cursando el preescolar, lo que conlleva a tener una carencia del conocimiento para dirigirte a los infantes y tomar un papel como docente. De igual forma, me di cuenta que el lenguaje para acercarme a los infantes debía cambiar para que pudieran

entenderme, lo que me permitió ir creando entre ellos un vínculo de confianza para acercarse a mí, apoyándoles en sus trabajos, acompañándolos en actividades al aire libre, e incluso ayudándolos, en aspectos específicos, como atar sus agujetas, destapar sus vasos, ayudarlos a bajar algún material y ayudarles a buscar sus materiales de trabajo que traían desde casa.

El realizar trabajo de campo con infantes de preescolar te permite entender la importancia que tienen en la sociedad y reflexionar acerca del adultocentrismo. Este concepto, hace referencia a:

(...) un modo de organización social que se sostiene en relaciones de dominio entre la adultez/adulto-a y la juventud/joven. La adultez es impuesta como referencia universal, el adulto está constituido en un paradigma social y cultural, en el punto de referencia que determina el camino que los y las jóvenes deben transitar y como lo deben hacer (Abaunza y Solórzano, 1992, p. 5).

Por ello que el juego infantil es un espacio privilegiado de socialización, ya que permite a los niños y niñas interactuar, construir normas propias, negociar y asumir roles sociales que reflejan y transforman la cultura en la que viven. Sin embargo, a partir del adultocentrismo, esta dimensión social del juego puede verse limitada o cambiada, dado que los adultos suelen imponer reglas, objetivos o formas “correctas” de jugar, invisibilizando las voces, intereses y saberes de la infancia. Así, el adultocentrismo restringe a los infantil en sus propios procesos de socialización, convirtiendo el juego en una actividad dirigida más por los fines adultos (como el aprendizaje académico o la disciplina) que por las necesidades expresivas, simbólicas o relacionales de los propios niños.

Este sistema de dominio de la generación de mayor edad a la de menor edad, involucra paradigmas, creencias y normas sociales, que dan sentido e interpretación a la realidad social, incorporando también en ellas la diferencia entre el género, la edad, raza y clase como una identidad social.

El autor Sarasa (2010), *Infancias y juventudes: exclusión y procesos de subjetividad*

menciona que: el adultocentrismo se desenvuelve en tres dimensiones el primero de ellos; es una *dimensión simbólica* que hace referencia a que esta se crea a través de un imaginario social, en el cual se reconoce una figura adulta ante una generación más joven por lo que el autor Abaunza (2021) lo concibe como: “Un imaginario adultocéntrico que constituye una matriz sociocultural que ordena (naturalizando) lo adulto como lo potente, valioso y con capacidad de decisión y control sobre lo demás, situando en el mismo movimiento en condición de inferioridad y subordinación a la niñez” (p 2). Lo que lleva a concebir que el adulto es quien tiene la razón, no se le cuestiona lo que se ancla esta idea de adultez con la responsabilidad y el autocontrol de las situaciones sociales y culturales.

Por lo que la etapa de la adultez comienza a ver como la concepción de lo que se debería lograr. La siguiente dimensión es; la *dimensión material* que involucra la parte económica y política, que se refleja en las tareas que cada individuo desarrolla en la sociedad a lo largo de su vida de acuerdo a su rango de edad, “las capacidades y posibilidades de decisión y control social, económico y político se asientan en quienes desempeñan roles definidos como inherentes a la adultez y, en el mismo movimiento se subordinan a quienes desempeñan roles definidos como niñez, juventud, vejez” (idem, p. 4).

A partir de esta concepción es como se les imponen ciertos roles sociales que van de manera intergeneracional, lo que también imposibilita el acceso a ciertos servicios por las generaciones de menor edad, lo que conlleva a una idea de adultocentrismo en la que se incorporan y visibilizan los procesos sociales que se desencadenan a partir de la posición que los sujetos sociales adquieren a lo largo de su vida y las tareas que son definidas socialmente.

Por último la *dimensión corporal sexual* en la que se concibe a los adultos como los poseedores de una madurez y legitimidad para poder establecer ciertas normatividades y valoraciones del cuerpo en el mundo sociales, definiendo lo que es y no permitido. Se considera como “una manifestación de un patriarcado tradicional que define la posición y el rol social de los seres humanos según criterios biológicos (edad, género). Consiste en la subordinación de los y las “menores” a “sus mayores” y de las mujeres a los hombres” (idem, p 7). Lo que nos lleva a entender que el adultocentrismo es más bien concebido ante la sociedad como un

dominio a través de la ideología del poder de los adultos.

El adultocentrismo, se puede identificar en muchas prácticas sociales que buscan deslegitimar a las personas de otras edades y categorizándola como carentes de algo, y que sus decisiones, exceptivas, necesidades o voces no deben de ser escuchadas porque están equivocadas. Uno de los principales retos en mi trabajo fue el cuestionar y dejar de lado las estrategias de trabajo de campo centradas en el adultocentrismo y aprender a convivir con nuevas formas con los infantes de preescolar.

Por ello se incorporó en la presente investigación, cuatro capítulos: en el primero de ellos se da un recorrido teórico que nos permite entender la relación de la antropología, la educación y el juego desde la perspectiva de diversos autores. En el segundo se elaboró una breve monografía con datos descriptivos históricos y culturales como una herramienta clave para el estudio de las normas socioculturales en el preescolar a través del juego, porque permite contextualizar la realidad social, cultural, económica y geográfica en la que se desarrolla la infancia de la localidad de San Diego la Huerta, Municipio de Calimaya, así como de la escuela “Vicente Suárez”. Proponiendo que a través del juego, los niños representan y reproducen su entorno. Con la monografía se puede identificar cuáles son los elementos culturales más significativos del municipio (como fiestas, oficios, formas de vida), que luego se reflejan simbólicamente en sus actividades lúdicas y en el juego. El tercer capítulo hace referencia a los juegos que se llevaron a cabo en el preescolar y cómo estos ayudan al proceso de socialización de los infantes. Por último, en el capítulo cuarto, se mencionan las normas socioculturales que aprenden los infantes por medio de su comunidad.

CAPÍTULO I

ELEMENTOS TEÓRICOS PARA ABORDAR LA ANTROPOLOGÍA Y EL JUEGO EN EL ESPACIO ESCOLAR.

En el presente capítulo se presentan las bases teóricas, conceptuales e históricas que ayudan a comprender la interrelación entre la antropología, el juego y la infancia, así como conceptos clave como lo es la socialización, la cultura y las normas socioculturales con la finalidad de poder abordar y explicar la importancia de la interacción social en la edad infantil en la etapa del preescolar. Siendo la educación escolar una de los principales espacios de socialización y transmisión cultural, mas haya de ser una institución formal, la escuela cumple un rol complejo en la formación de los infantes, ya que integra las normas sociales y la construcción de una identidad, lo que nos lleva a realizar un breve recorrido sobre la antropología de la educación que aborda la importancia de la educación en la vida del ser humano y la importancia del juego como elemento socializador. De igual forma, se reconoce otras disciplinas que ayudan a entender las etapas de desarrollo de los infantes y la importancia que tiene que el niño juegue para adquirir habilidades y aprendizajes que le ayudaran en su vida diaria.

1.1 Antropología de la educación.

La antropología de la educación, es un campo de la Antropología que permite abordar y entender la parte educativa, formativa y de socialización del ser humano. De acuerdo con Ayala Reyes (2020), la antropología se ocupa del estudio de los seres humanos en las distintas dimensiones de su vida, tomando en cuenta que lo educativo puede considerarse una dimensión de la vida humana, como una cuestión cultural y social compleja, siendo un proceso de transmisión y adquisición de conocimientos, a partir de la interacción con el otro en la vida cotidiana. El Portal Estatal de Antropología (2011) escribe que:

La Antropología Social y Cultural es una disciplina de las Ciencias Sociales que estudia la variabilidad de las culturas humanas. Su especificidad se basa en una larga tradición en el estudio de la diversidad cultural, en la investigación desde una perspectiva transcultural y en el interés por las relaciones interculturales. Se caracteriza, también, por el uso de la etnografía basada en la observación participante, como forma específica de investigación sobre el terreno (2011, p. 5).

Por ello, la educación desde la antropología implica el saber observar a través del trabajo de campo, los diversos procesos de socialización que se dan entre las personas, así como la transmisión de aprendizajes y normas socioculturales, que le permite al infante interactuar en un espacio educativo. Debido a que los personas son educados a través de la interacción familiar cotidiana y posteriormente estos son reproducidos en los espacios educativos.

Robbins (2003) en su artículo, *Un paseo por la antropología educativa* menciona que: “la antropología educativa como área específica de estudio, tiene sus inicios en la apreciación de la importancia de la enculturación/aculturación y en la distinción entre la educación no-formal y formal.” (p. 24). Lo que convierte a este campo antropológico en importante para el estudio de la educación ya que se puede analizar la educación como proceso sociocultural y como un proceso de enseñanza-aprendizaje que se da en la interacción docente-alumno y cómo influyen las normas socioculturales, aprendidas en casa.

Desde la antropología educativa, el investigador observa de manera cercana la vida cotidiana del infante en la escuela, apoyándose de herramientas como la observación participante que es de gran ayuda para interactuar y poder comprender la importancia que tiene la educación en el proceso de adquisición de normas socioculturales de los infantes. Sin dejar de lado que la educación, según Dewey (2004) es “entendida como un proceso de formación institucionalizado en espacios propios y controlados por actores diferentes a los de la familia del estudiante, es un instrumento, de socialización, proceso sin el cual no hay reproducción social” (p. 18). Por otra parte, Mansutti-Rodríguez (2020), en su libro *Antropología de la Educación: Itinerarios epistemológicos y derivas interdisciplinarias*, escribe que:

La antropología y la educación giran alrededor de tres grandes ejes: 1. La perspectiva de una etnografía de la educación que permita al educador instalarse desde la observación participante, natural en él, para discernir los temas que ocurren en sus lugares de trabajo; 2. La necesidad de una etno-educación o antropología de la educación que permita vislumbrar el importante peso que tiene la cultura sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, y 3. La colaboración interdisciplinaria que permitiría reflexionar lo que debiera hacerse y producirse como resultado de esta alianza (p. 22).

Como bien lo menciona el autor la antropología y la educación, tienen tres aspectos importantes que las complementan. El primero, es el uso de la etnografía, que es una herramienta clave de la antropología y ayuda también a entender el contexto escolar, a través de la observación de lo que pasa día a día en la escuela y haciéndose participe de estas actividades para entender la importancia del contexto social en la vida escolar a partir de la antropología. El segundo aspecto es el poder hacer visible la importancia que tiene la antropología de la educación para el estudio de la cultura a través de la educación y el contexto escolar involucrando también el proceso de enseñanza- aprendizaje, en el que se debe tener en consideración el contexto en el que se desenvuelven los individuos para adquirir ciertos conocimientos. Por último, se considera la importancia de la interdisciplinariedad, el que diferentes áreas de conocimiento trabajen en conjunto, para entender la educación desde una mirada compleja.

El proceso de endoculturación en la educación es importante ya que es el proceso mediante el cual el infante adquiere normas socioculturales de la cultura y que son dadas de forma generacional. De igual manera, permite determinar estilos de vida aprendidos a través de la interacción. Según Cobos- González (2002), es el proceso mediante el cual, el individuo se va incorporando a los patrones culturales de su grupo social durante toda su vida, lo que le va a permitir integrarse a las actividades, instituciones y quehaceres de su núcleo social.

Por otro lado de acuerdo con el teórico Harris (1983), en su libro *Antropología Cultural* escribe que: “la endoculturación es una experiencia de aprendizaje parcialmente consciente y parcialmente inconsciente a través de la cual la generación de más edad incita, induce y obliga a la generación más joven a adoptar los modos de pensar y comportarse tradicionales” (p. 4). De esta manera, busca que no solo se aprendan elementos de generaciones pasadas, sino también adoptar conductas que se crean a través de la propia experiencia del infante en los ámbitos sociales y escolares a partir de las normas socioculturales ya establecidas para regir el comportamiento de estos logrando identificar lo que está catalogado como bueno y malo según la sociedad de origen.

1.1.1 Socialización

El estudio de la socialización comenzó en Francia y Alemania a finales del siglo XIX y principios del XX, pero adquirió relevancia a partir de los estudios realizados por E. Durkheim en 1897. Como lo son las representaciones sociales que nos permiten entender la socialización como un proceso que existe fuera del individuo, involucrando la relación entre el pensamiento y la realidad. Ya que la vida social está compuesta por representaciones, para los autores, Wundt y Durkheim, las representaciones designan todo contenido mental, en el que caben las sensaciones, las percepciones, las imágenes y los conceptos. Debemos considerar a las representaciones sociales como resultado de la conciencia colectiva.

Si bien las representaciones sociales son fenómenos que se producen de manera colectiva a través de una interacción entre lo psicológico y lo social para entender la vida cotidiana de los individuos. Como lo menciona Moscovici (2000), “la representación social «es un fenómeno específico relacionado con una manera particular de comprender y comunicar —una manera que al mismo tiempo crea la realidad y el sentido común (pp. 33).

El autor Durkheim en 1898, propuso la diferenciación entre representaciones colectivas y representaciones individuales, la primera de ellas hace referencia a un aspecto social, las formas de pensamiento que son compartidas, por ello que el autor propone la teoría de las representaciones sociales, para entender el origen social del conocimiento basándose en cuatro premisas:

- El pensamiento simbólico: la capacidad de representar una cosa mediante un objeto.
- Proceso de comunicación: este es posible gracias al pensamiento simbólico.
- Elaboración de conceptos: es el agrupamiento de objetos o eventos que hacen posible la comunicación social.

La cultura desempeña un papel importante, ya que hace referencia a todos los significados y significantes como lo son; iglesias, fiestas tradicionales, instituciones, lenguaje y los ritos simbólicos. Son parte del desarrollo mental y social de los

individuos. Ya que estos tienen una naturaleza social, es decir, los símbolos son creados a través de la interacción con el otro, en una relación social determinada. El objetivo de las representaciones sociales, se dirige a cómo los factores sociales y culturales determinan el estilo de pensar de los individuos. Es importante mencionar que al abordar las representaciones sociales se considera la relación entre una dinámica social y una dinámica mental, que nos permite crear una relación entre el contexto, la cultura, la sociedad y el funcionamiento mental del individuo. Por ello cuando representamos algo no solo es de modo simbólico sino que esa representación tiene también un significado para cada individuo diferente, lo que crea un sentido de interpretación, por ello que las representaciones sociales se basan en dos aspectos; aspecto figurativo, es decir, que a toda figura corresponde un sentido. El aspecto dinámico, son actividades constructivas del sujeto como sucede en el juego simbólico, en el que al sujeto no se le impone una forma de llevar acabado un acción o actividad.

Entendiendo que la socialización es un proceso mediante el cual los individuos incorporan a su cultura, para aprender a formarse en la vida social, creando una identidad, dando lugar a las representaciones sociales, las cuales son imágenes, sentimientos, vivencias que van creando la vida cotidiana del individuo, surgiendo estas de una transmisión a través de la socialización,

Posteriormente surgieron aportaciones desde diferentes disciplinas. Pietro, Susana, (2004) como desde el psicoanálisis con Sigmund Freud (1981) que manifestó que las primeras influencias familiares son cruciales en la conformación de la personalidad de un individuo y en su comportamiento social.

Guy Rocher (1987) en su escrito sobre “Introducción a la Sociología general”, menciona que la socialización es:

El proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir (p. 2).

Por este motivo, es un proceso fundamental en el que el infante aprende normas socioculturales, roles de género, valores, expectativas de vida que se dan a través

del contexto en el que se encuentra inserto, es importante mencionar que estas son aprendidas a través de factores importantes como lo es la familia, las instituciones educativas, instituciones religiosas y al relacionarse con otros.

a) *La socialización a través de la Familia.* Según Simkin Hugo (2013) en la mayoría de las sociedades, los padres se encuentran formalmente (conforme a la ley) asignados al proceso de socialización. Ya que a través de ellos, el infante es capaz de aprender valores, creencias, costumbres, de igual manera a través de la familia el infante aprende roles de género. En la actualidad es importante rescatar que estas formas de transmitir ciertos patrones de la familia han ido cambiando a la largo del tiempo. Que se debe a la comunicación y relación que tiene los infantes con los padres. Existen tres medios sociales para el desarrollo de la socialización:

b) *La socialización a través de grupos o pares.* Influye tanto la edad y el género. Los pares son un conjunto de individuos en el que el infante se siente identificado, compartiendo gustos similares por el hecho de contar con la misma edad, lo que les permite tener una comunicación y desenvolvimiento generacional. En cuanto a los infantes este hace alusión al salón de clases, ya que es el ambiente en el que socializan a la edad del preescolar, dentro de la socialización de pares o grupos es importante recatar lo que los autores Kruglanski y Webster (1991) mencionan: “el proceso de influencia normativa, que es el mecanismo a partir del cual las personas tienden a adherir a determinadas normas endogrupales a efectos de evitar emociones negativas, como la vergüenza o el rechazo grupal” (p. 131).

c) *La escuela como agente de socialización.* Esta es uno de los espacios en el que el infante adquiere aprendizajes simbólicos y científicos. De igual manera, adquiere conocimientos sociales que son reproducidos a lo largo de su vida. Por esta razón el autor Jeffrey J. Arnett (1995), menciona que: “La educación representa una influencia importante en el proceso de socialización, aunque sus características particulares y grado de influencia puede variar de acuerdo a cada sociedad y cultura” (p. 132). Por ello, la escuela cumple la función de contribuir al desarrollo de habilidades en los infantes, en la que ellos

irán adquiriendo una personalidad, que les permitirá adaptarse a la sociedad en la cual ellos viven.

1.1.2 Cultura

A partir del estudio de la antropología se considera que todos los individuos somos seres en diversos aspectos de la sociedad por ellos es importante retomar el concepto de cultura de Edward B. Tylor, antropólogo evolucionista clásico, en su obra *Primitive Culture*, publicada en 1871, menciona que:

La cultura o civilización, en sentido etnográfico amplio, es aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto miembro de la sociedad. (p. 20)

A través de la definición que el autor nos da de cultura, se trata de los hábitos y capacidades adquiridas “en cuanto miembros de la sociedad”. Es importante este término en los ámbitos de la educación ya que esta es la que permite que el ser humano se integre a la vida social. Le permite identificarse diferente a los demás, y adaptarse a la sociedad. En la educación el infante a través de lo aprendido en su cultura es lo que le permite compartir vínculos con los otros para formar parte de un ambiente escolar, comenzar a interactuar y por ende adaptarse a él.

La cultura involucra no solo lo que se aprende en la interacción con el otro, sino también todos los conocimientos innatos, es decir de la propia experiencia del infante. Por ello, según León (2007) la cultura a través de sus expresiones materiales y no materiales es la manera que permite al infante conceptualizar el mundo, inventar y descubrir una percepción de su entorno y de la vida.

De igual forma, establece límites en la educación a partir del contexto en el que se desarrolla el infante, aprendiendo normas socioculturales, valores, creencias, identificando sus emociones, plasmando sus ideas, que se verán reflejadas en la práctica social. Goodenough (1971), considera que la cultura es un conjunto de reglas que son aprendidas mediante el análisis etnográfico, para describir la cultura

que involucra la interacción de los individuos y la forma en la que se desarrollan en sociedad. Goodenough (1974) define la cultura como:

La cultura de una sociedad consiste en todo aquello que conoce o cree con el fin de operar de una manera aceptable sobre sus miembros. La cultura no es un fenómeno material: no consiste en cosas, gente, conducta o emociones. Es más bien una organización de todo eso (Citado en Keesing, 1974, p. 56)

Definiéndola como un sistema que involucra las pautas de conducta de una sociedad, que son transmitidas por otras generaciones y que incluye formas de vida, desde la parte económica, religiosa, política, creencias y costumbres. También crean la adaptación al medio en que se desarrolla el infante. De ahí que surgen las normas socioculturales que nos permiten comportarnos de determinada manera dentro de una sociedad. Está mediada por las relaciones de género, la edad, los roles, los valores, las creencias, la religión, la familias y la educación. De esta forma, esta herencia social llamada cultura es transmitida de manera directa e indirecta.

1.2 El juego.

El juego es una representación de la vida cotidiana sobre todo en la etapa de la infancia, ya que tiene una experiencia significativa que le ayuda al desarrollo tanto biológico, psicológico, social y motriz del infante en una edad temprana. Es por ello, que en la actualidad el juego es una actividad significativa e importante que forma parte del quehacer cotidiano del infante en su proceso de desarrollo, que le permite identificarse en su cultura, de origen como lo menciona Rodríguez de Castro (2018) “es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales (pp. 7). El infante mientras juega, aprende a establecer reglas en las relaciones sociales con otras personas, así como el planear y resolver problemas propios de la edad. Se convierte en una actividad, voluntaria en el que el infante se integra de manera propia.

Figura. 1 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	
Juego libre	El infante decide a que jugar y que elementos integrar ya sea con la observación de un adulto.
Juego dirigido	El juego es supervisado por un adulto, quien proporciona el material e indica las reglas del juego.
Juego presenciado	El juego es observado por un adulto o por otros niños.
Juego interior	Ocurre en espacios cerrados como lo es el aula.
Juego exterior	Se desarrolla en espacios abiertos como patio, parques etc.
Juego solitario	El infante juega solo.
Juego cooperativo	Los infantes juegan juntos y comparten los materiales.
Juego individual	El infante juega sin interacción con otros, aun que compartan el mismo espacio físico.
Juego en parejas	Se realiza en grupos de dos.
Juego en grupo	Se hace un grupo de más de dos infantes, la participación de todos se considera necesaria, para el desarrollo del juego.
Juego con material	El juego requiere de recursos materiales para poder llevarse a cabo.

Fuente: Elaboración propia, con base en: Rodríguez de Castro. 2018, El juego. Revista Educativa. Volumen 7, Pp. 11.

Los tipos de juego que predominan en los infantes de acuerdo al teórico pedagogo Piaget (2012), dependen de la manera en que estos van creciendo ya que van teniendo nuevos intereses y van descubriendo nuevas formas de jugar. Su propuesta los ha establecido por estadios evolutivos que se van dando de forma cronológica:

- A) Estadio sensomotor: Va de los 0 y 2 años, en el que predomina el juego sensorial o de ejercicio.
- B) Estadio Preoperacional: de los 2 a los 6 años, en el que predomina el juego simbólico.
- C) Estadio de las operaciones concretas: entre los 6 y los 12 años, en el que predomina el juego de reglas.

La etapa de juego que se da en los infantes de preescolar, es el estadio preoperacional que abarca de los 2 a los 6 años en el que se da un juego simbólico, ya que este consiste en repetir situaciones de su vida cotidiana, familiarizando objetos, personas, que están presentes en el momento de la actividad. Así en el juego simbólico, se refleja las experiencias vividas por el infante y situaciones de su imaginación de acuerdo a su contexto. El infante es capaz de construir escenarios por lo que puede interpretar del mundo que lo rodea y lo convierte en una actividad lúdica.

Según Britton (2000) menciona en su artículo: *Jugar y Aprender con el Método Montessori*, “El juego se da como un escenario de simulación, de preparación para a la vida en sociedad; permite a los niños construir, planear y experimentar situaciones de su cotidianidad, probar conductas y formas de acercarse a los problemas en un ambiente seguro” (pp. 22).

Otro teórico que se retoma la importancia del juego es Vygotsky (1979) y su teoría del aprendizaje social. Considera que el juego como actividad, se desarrolla de las necesidades y frustraciones del infante. En gran parte vienen dadas por su situación social. Siendo estas las encargadas de que el infante se interese por determinados juegos que representan su vida social. Por lo cual el autor menciona que el juego infantil está dividido en dos principales fases:

- La primera fase, que aparece de los dos a tres años, agrupa la dinámica de los niños de abordar los objetos de acuerdo al valor simbólico que su círculo social les otorga.
- La segunda fase se da de los tres a seis años y se caracteriza por una construcción de escenarios de imitación de las dinámicas de los adultos. Esta

dinámica permite a los niños dejar atrás su pensamiento egocéntrico y se da inicio a la construcción de la personalidad sobre los gustos, basadas en la percepción de los integrantes del núcleo social inmediato.

Estas dos fases son consideradas importantes ya que los infantes se acercan de manera lúdica a las funciones que tienen los objetos y las cosas en la vida real comenzándolas a integrarlas en su grupo social. Aprendiendo a transformar simbólicamente la función que tienen las cosas en el contexto dándoles un significado propio.

1.2.1 El juego como actividad lúdica.

El juego como una actividad lúdica permite incorporar a los infantes en el medio que los rodea, para lograr aprender y relacionarse con los otros, entender las normas socioculturales y cómo funciona la sociedad a la que ellos pertenecen. De igual manera, es una parte esencial para el proceso de socialización ya que les permite integrarse a otros grupos de infantes desarrollando habilidades cognitivas, comunicativas, socios afectivos y corporales. Guzmán-Herrera y Zambrano-Melo (2017), menciona que:

Las actividades lúdicas son estrategias muy importante que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo (p. 83).

Se fomenta su capacidad para comunicarse con los otros, por lo que la actividad lúdica permite que el infante conozca las diferentes prácticas sociales y culturales. Por lo que la práctica lúdica es donde el juego se muestra como la imitación de lo social y lo cultural, siendo importante en el infante ya que implica una integración a la sociedad en la que involucra la comunicación, sus emociones y valores. En la parte escolar y principalmente en el preescolar es importante que se integren actividades lúdicas ya que genera que los infantes exploren de manera propia e individual, lo que los rodea dentro del salón de clases y para convivir con sus

compañeros y maestros, convirtiéndose en un medio de expresión de su contexto familiar.

Si bien el juego como una actividad lúdica tiene una amplia relación entre cuatro factores importantes que son los siguientes; la actividad lúdica que es la acción de realizar una actividad por entretenimiento en un tiempo libre. El siguiente es el contexto el lugar donde se lleva a cabo la acción de acuerdo a las condiciones en las que se desenvuelve el infante, lo que lo lleva a una recreación de lo que vive a diario y las personas con las que interacciona por lo que surgen diversos juegos como son los juegos de roles, en el caso de la mamá y el papá, la cocinita, estos se desarrollan de acuerdo a lo que el infante vive y a su entorno.

1.2.2. El juego como actividad cultural.

El juego ha tenido un gran impacto en la relación cultural de la sociedad debido a que brinda una interpretación de la forma en que el infante visualiza su entorno. Durante el siglo XX, la antropología y su estudio sobre el juego se desarrolló notablemente, realizando un estudio de manera interdisciplinar en la que se destacan las ideas filosóficas a través de la fenomenología y la hermenéutica. De acuerdo con Gadame, (2021), “La hermenéutica es una metodología que tuvo su origen en la reflexión y práctica de cómo interpretar los significados; podría ser definida como el método filosófico que hace posible la interpretación” (p. 259).

Es importante en la antropología y el estudio del juego ya que permite interpretar la vida cotidiana de los infantes es decir, su contexto cultural. Ayudando a comprender los significados de todo lo que determina la parte cultural de una sociedad como lo son los valores, su organización social, reglas, normas, que permiten darle un sentido simbólico a lo que nos rodea, dándoles así a la construcción de una identidad propia.

Merleau-Ponty publicó su obra *La fenomenología de la percepción* (1945), donde expuso la idea de que, “a través del juego, los niños y las niñas desarrollaban la comprensión de sus sentidos y del proceso de socialización” (p. 261). Enfatiza la experiencia y la interpretación como un componente importante en la naturaleza

humana, por lo que, el juego debe tomar en cuenta la experiencia del infante al jugar. Ya que a través del juego permite que los niños y las niñas interpreten los significados y les permite relacionarse de manera individual y colectiva.

El estudio del juego a través de la antropología ha sido un estudio en comparación con los fenómenos culturales y la conservación de los valores, creencias, costumbres y roles de género. Lo que permite entender como los infantes se relacionan con miembros de la sociedad de su misma generación, transmitiendo su cultura de manera oral y de manera lúdica con el juego. Por ello, es importante que dentro de las aulas se tome como punto importante la relación que tiene la cultura con los juegos tradicionales que practican los infantes.

Los juegos en la parte cultural permiten conocer el significado y valor simbólico que le asignan a lo que está a su alrededor, ya que estos al jugar comparten significados, experiencias y comportamientos que son aprendidos de su grupo social, por lo que el juego se podría considerar como un elemento importante de la cultura. De esta manera, al jugar el infante aprende su universo social y la cultura a la que pertenece. Raabe (1980) en su libro *El niño y el juego: Planteamientos Teóricos y Aplicaciones pedagógicas*, menciona que: “Los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas del juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p. 17).

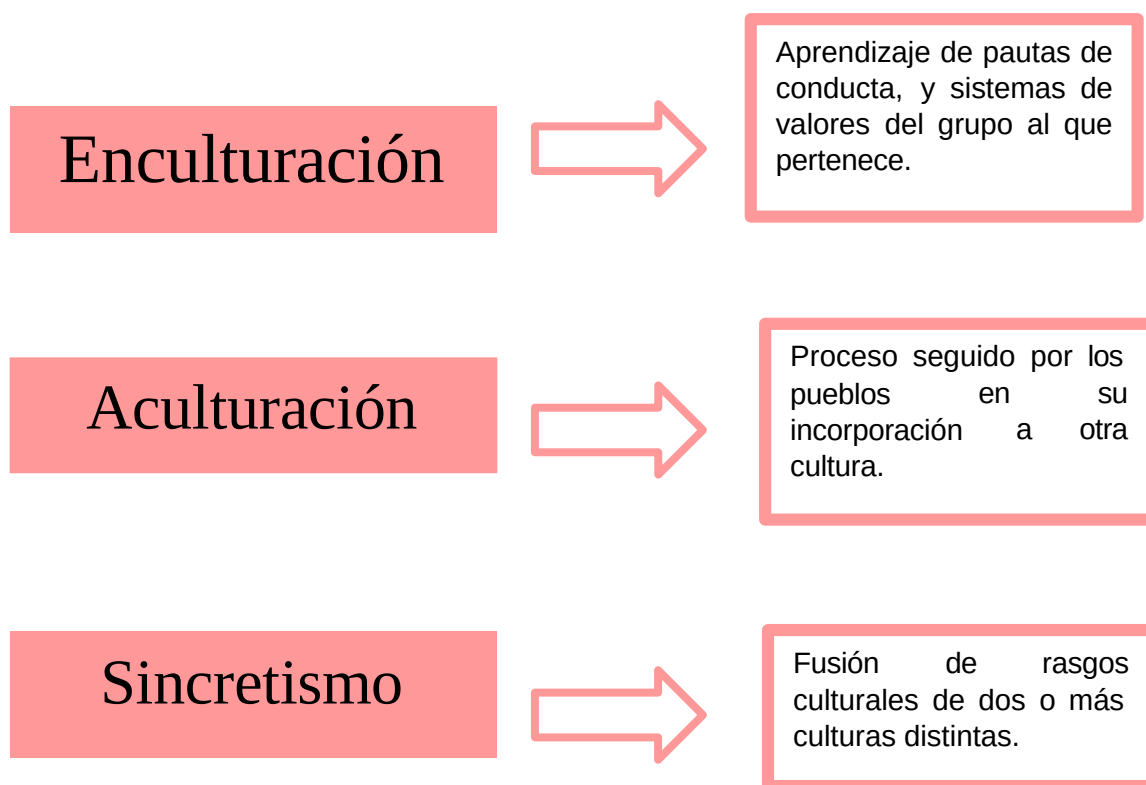
Por su parte, Navarro-Vicente (1996) establece que el juego se ha configurado en la cultura a partir de dos parámetros fundamentales, que influyen en el desarrollo cultural:

- Parámetros de orden ideacional: aquellos que hacen referencia a la concepción dualista, el símbolo, el mito, la magia, el ritual, los valores, etc.
- Parámetros de orden estructural: reflejados en el estatus, la jerarquía, la división de género, la economía y la subsistencia.

Ya que con el paso del tiempo los juegos se han ido transformando de manera significativa, ya que han influido nuevos elementos, como lo son la tecnología, la

economía, que van cambiando los intereses del infante en la manera que estos buscan jugar.

Figura 2: PROCESO DE TRANSFORMACIÓN CULTURAL DEL JUEGO.



Fuente: Elaboración propia con base en *El Proceso de Transformación cultural del juego* de (Lavega, 1995).

El juego se vuelve una realidad de la interacción social de los infantes que este puede ser modificado de acuerdo al entorno y al lugar, por lo que el juego es considerado como un sistema socio-cultural. Ya que este tiene la función de transmitir, los valores, normas, actitudes, formas de sentir, de actuar, significados, simbolismo y formas de pensar.

1.2.3. El juego como actividad simbólica.

El juego como una actividad simbólica varía dependiendo de los contextos en los que se desarrolla ya sea en la casa o la escuela. En el hogar el número de niños con los que se puede interactuar muchas veces es reducido en comparación con la escuela. El juego le proporciona al infante placer que le permite expresarse, experimentar y desarrollar su creatividad, ya que esto funciona como un mecanismo de adaptación a la vida social.

En el ámbito social el juego como una actividad simbólica le permite al infante comprender la forma de pensar del otro, a sentir como los otros, aceptando que existen diferentes formas de pensar, por lo que este nos ayuda a indagar sobre los infantes, quienes son y que quieren ser. Abad y Ruiz de Velasco (2011) en su investigación proponen que: “El juego simbólico es una experiencia vital en la etapa de la infancia, el juego facilita la comprensión y el dominio del mundo físico, permitiendo a los niños captar, interpretar y apropiarse de la realidad” (p.20). En el nivel preescolar el juego se vuelve una actividad simbólica ya que los infantes van desarrollando la capacidad de poder construir objetos a través de diversos materiales, como lo son bloques, plastilina, fichas dándoles un significado, que lo relacionan con su entorno social.

1.2.4 Recorrido histórico del juego a través de diversas teorías.

El juego a lo largo de la historia ha tenido gran impacto en los estudios disciplinares, en los que ha estado involucrada la antropología al ser una ciencia social que se encarga del estudio del ser humano, en la que se ha podido estudiar el juego como una transmisión de generación en generación, así como sus aspectos sociales y culturales, en la que diferentes teóricos han destacado puntos importantes al estudiar la infancia y sus socialización a través del juego.

Uno de los primeros autores filosóficos que abordan el tema es Platón quien reconoció el valor práctico del juego. Por su parte, Aristóteles (1998) menciona que: “hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que éstos no impidan el crecimiento. Se les

debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego". Es importante mencionar que se han creado diferentes teorías para abordar el tema del juego, en las que se trata de explicar porque los infantes juegan, que consiguen con ellos.

- *Teoría de la relajación.* El teórico Lazarus (1833) menciona que: "el juego se presenta ante el cansancio que provocan otras actividades que requieren un esfuerzo o sacrificio por parte del niño." Pp. 38

Por lo que el juego se vuelve una actividad de relajación para los niños, en la que existe relación con las actividades lúdicas lo que genera en los infantes un ambiente agradable para socializar con los demás. Esta teoría se basa en la necesidad que tiene una persona de recuperarse del cansancio después de alguna actividad. En la que el juego en los infantes consigue romper la rutina diaria.

- La *teoría de excedente energético* de Spencer (1855) es una rama de la teoría de juegos que se enfoca en el análisis de las decisiones estratégicas que toman los jugadores en un juego determinado. Basándose en la interacción de los jugadores. "La teoría de Spencer manifiesta que, en la infancia y la niñez, el niño al no llevar a cabo ninguna tarea de supervivencia, puede emplear el exceso de energía en el juego. Por tanto, el juego sirve para liberar tensión y angustia, además de poseer un efecto reparador" Pp. 2176.

- La *teoría de la recapitulación* de Hall (1904). Según Hall formula la teoría de la recapitulación donde indica que el progreso del niño es una síntesis de la evolución humana. Manifiesta que el juego es una singularidad de la conducta ontogenética que reúne el ejercicio de la evolución filogenética de la especie. Observando al juego como una reproducción de las formas de vida de los seres humanos reproductor de las formas de vida de los humanos. Por ello, el autor define al juego de la siguiente manera:

- Libre: el juego es una actividad voluntaria, sin obligación ni presión externa.
- No serio: el juego no tiene consecuencias serias, no es una actividad que tenga por objeto conseguir un resultado concreto.
- Incierto: el resultado del juego no se puede prever, lo que lo hace más emocionante.
- No productivo: el juego no produce nada útil o concreto, pero sí tiene beneficios intangibles.
- Regulado por normas: aunque es una actividad libre, el juego tiene reglas que se deben seguir” (Huizinga, 1938, p.13)
- *Teoría del Preejercicio* de Groos (1898). Esta teoría “fue formulada por Groos a finales del siglo XIX, este filósofo alemán entiende que el juego prepara al niño para desarrollar actividades que le serán útiles cuando sea adulto” (Pp. 8-9)

Esta teoría tiene relación con la conformación de los infantes y cómo lo reflejan en el juego. Por ejemplo, cuando los infantes juegan a la mamá y el papá, en la que se puede observar la distinción de roles de género, así como el instinto de protección a los hijos. En los aportes se menciona que la infancia es el periodo donde el sujeto es capacitado para la vida adulta y esto se da a través del juego. Lo que hace importante que el juego se implemente como una tarea indispensable en la educación de los infantes.

- *Teoría de la derivación por ficción* de Claparède (1932), describe que “el juego permite manifestar el “yo”, desplegando la personalidad al máximo, sobre todo cuando no puede hacerse a través de actividades más serias. Es decir, el juego hay que interpretarlo como una sustitución o derivación por ficción o medio ficticio” (p. 217)

A través del juego se favorece el desarrollo del niño a nivel social, emocional e intelectual, el cual ayuda a un desarrollo de su personalidad, a través de la imaginación, que remplace su realidad inmediata. Ya que a través de este se satisfacen las necesidades de los infantes, cumpliendo el deseo de actuar

como un adulto. Según Abad y Ruiz de Velasco (2011) lo que realmente es importante del juego es la función simbólica, afirmando que, los niños a través del juego, pueden ser protagonistas de las acciones que realizan. Ya que en la realidad los infantes no pueden mostrarse tal cual son a la sociedad, sino bajo las normas y reglas de los adultos.

- *Teoría de la Personalidad* de Freud (1856-1939), indica que el juego es una forma de luchar contra las imposiciones de la sociedad en la que se vive. “La teoría de la personalidad, desarrollada a partir de sus estudios sobre el psicoanálisis. En este sentido, el autor afirma que existe una desprotección del niño ante las fuerzas biológicas y sociales, sobre las que tiene escaso control.” (p. 12178) En lo que se menciona que el ser humano está formado por la denominada energía de los instintos, haciendo referencia a él origen biológico y las interacciones sociales relacionadas principalmente en el ámbito familiar.

El autor indica que dentro de la persona hay tres esferas de la personalidad que son:

- ✓ El “ello” que es el depósito de la energía instintiva, donde se encuentran los impulsos contradictorios y no existe ni negación ni tiempo.
- ✓ El “yo”, relativamente racional y reflexiva de la personalidad. El yo tiene como función dar expresión y satisfacción a los deseos del ello.
- ✓ El “súper-yo”, que se podría definir como la conciencia moral que incide en sentimientos de culpa e inferioridad al “yo”. El súper yo es el aspecto moral y el control de la conducta según las normas de la sociedad.

La función que cumple el juego en los infantes, es que se tiene la posibilidad de superar sus frustraciones diarias, gastando sus energías a través de la realización de diferentes juegos, por lo que este se vuelve un medio terapéutico que permite al infante al desarrollo habilidades de su creatividad, motoras y de socialización.

1.2.5 El juego como actividad educativa.

Zapata (1990), menciona que “el juego es un elemento primordial en la educación escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central” (p. 114). Es esencial para que el infante adquiera beneficios, como los cognitivos, de percepción, memoria y lenguaje. A través de las actividades que se realizan en el juego como: correr, saltar y gritar, el infante aprende a compartir a relacionarse con los otros, a participar y defender sus derechos, así como aprender a controlar su cuerpo y poder desarrollar más actividades con facilidad.

Dentro del ámbito escolar no solo contribuye al desarrollo físico, sino también a un desarrollo social y cultural en el que es capaz de controlar sus actitudes, e incluso aprender que actitudes que son inadecuadas y puede controlar sus emociones. El maestro cumple un papel importante en el desarrollo de los juegos en cuanto a los grupos de infantes, ya que les brinda el tiempo y el espacio necesario para relacionarse, y los acompaña en el proceso de descubrimiento de las cosas que los rodea, así como el compartir con los otros. Es el encargado de determinar un juego que ayude a los infantes a adquirir una experiencia significativa.

Según Meneses-Montero y Monge-Alvarado (2001) mencionan que: “el educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan” (p. 116) El juego en la etapa preescolar, le brindan al infante un ambiente apropiado para que este puede desenvolverse con mayor facilidad y libertad, como brindar los materiales necesarios para que estos puedan llevar a cabo un juego por si solos, reflejando los que ellos conocen del mundo exterior.

Estos autores mencionan que “a través del el método Montessori se concibe la educación como una “auto educación”: porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica; no hay intervención directa del educador, en razón de que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo” (idem, p. 117). Por su parte, Ovide Decroly

(1978) en su artículo, *Teorías del Juego, El Juego como una actividad intelectual y motriz, en el ámbito educativo*, adopta la siguiente clasificación:

- a. Juegos que se refieren al desarrollo de las preocupaciones sensoriales y la aptitud motriz.
- b. Juegos de iniciación matemática.
- c. Juegos que se refieren a la noción del tiempo.
- d. Juegos de iniciación a la lectura.
- e. Juegos de gramática y comprensión del lenguaje.

De acuerdo con el autor, los juegos han sido una de las actividades más importantes en el ámbito escolar y primordialmente en el preescolar, ya que a través de este se da un proceso de enseñanza-aprendizaje, que esta relacionando con actividades lúdicas en las que se orienta la motricidad de los infantes y que estos aprendan de su entorno. Los juegos en el ámbito educativo, primero se desarrolla la motricidad y la parte sensorial con diversos juegos y actividades fuera y dentro de las aulas. Dentro de los juegos también se hace referencia, al tiempo en que se desarrolla el juego y como este va cambiando de acuerdo a cada contexto, por lo que es importante mencionar que los juegos traen consigo un aprendizaje.

1.3. El juego desde la antropología.

Según con Bazin (2008) el conocimiento antropológico no consiste solo en la interpretación de la cultura, sino el poder explicar los juegos desde un modo social, integrando las normas y reglas que ya están establecidas en los juegos. Algunos teóricos como Huizinga (1972), identifico al juego como un rasgo fundacional de la cultura que permite entender la forma de actuar a nivel social de las personas, por lo que a partir de su perspectiva define al juego a partir de tres aspectos: el juego es libres, no es la vida "corriente", y reconoce límites de tiempo y espacio.

Por su parte Hamayon (2012) se refiere al juego como: “el juego como un conjunto de acciones limitadas en el espacio y en el tiempo que producen una realidad” (p. 8). Los juegos vistos desde la parte antropológica nos ofrecen un espacio de observación y análisis en el que personas distintas en cuanto a su cultura, formas de pensar y actuar interactúan compartiendo reglas e intereses similares dentro de un juego.

Asimismo, Aufenanger (1961) en su trabajo antropológico sobre los juegos infantiles los agrupa de la siguiente manera: 1. Juegos sociales. 2. Juegos de lucha. 3. Competiciones atléticas. 4. Entretenimientos diversos. 5. Juegos con determinados artefactos u objetos 6. Imitaciones de los adultos.

Resaltando que la importancia de los juegos en determinadas sociedades se da porque estos son transmitidos de generación en generación, a través de un proceso de socialización y aculturación. En muchos juegos que son realizados con nuevas modificaciones adaptándolos a las diferentes formas y aspectos importantes de otras culturas. De este modo, el juego desde la antropología es un símbolo social que permite entender a la sociedad y sus dinámicas culturales.

Por ello, se retoma una serie de autores que se han interesado por el estudio de la infancia dentro de la antropología. De acuerdo con Mauss (1934) denominó «técnicas del cuerpo», “al uso instrumental de los gestos corporales relacionados con los modos de vida cotidiana en formas de caminar, de comer, dormir, trabajar y los juegos transmitidos de generación en generación” (p. 338). A través del juego

podemos observar las diferentes actitudes, movimientos que son transmitidos de mayor a menor generación en la que el infante a la hora de jugar es capaz de repetir cierto tipo de códigos verbal o no verbal, que si bien estos son heredados de manera simbólica.

Según Mauss (1971), otro factor que se debe tomar en consideración es la determinación del espacio geográfico, en el que es llevado a cabo un juego, ya que a través de los juegos se reflejan la identidad de un grupo, como su “patrimonio cultural, inmersas en la memoria colectiva de los infantes” (p. 84). Considerando así, la clasificación que se tiene del juego dentro del campo de las ciencias sociales, como lo menciona Brougère (1998), quién considera tres aspectos importantes para el análisis del juego: “1. El aspecto material haciendo referencia los objetos utilizados para llevar a cabo un juego, 2. La estructura que engloba todas las reglas a seguir brindando un sentido y un orden a los juegos y 3. La práctica que hace referencia a la acción de jugar, en la cual se considera el espacio y las condiciones para ejecutar un juego” (Citado en Enriz, 2011, p. 96).

Estos parten desde la parte material, que son todos los objetos que se utilizan en un juego, por otro lado están las reglas que se deben llevar a cabo para tener un orden durante el juego y por último esta la práctica, es decir, como se ejecuta el juego, así como las condiciones y el contexto en que se encuentra el infante.

La importancia del juego dentro de la cultura, se puede analizar desde el autor Sutton-Smith (1997) que se ha centrado en el análisis y estudio en aspectos de las actividades lúdicas. Concibe al juego “como un conjunto de eventos culturales que son distintivos, antiguos y difundidos a través de diversas culturas a lo largo del mundo” (1997, p. 5), es un referente utilizado para conocer aspectos importantes de las diferentes sociedades. El juego también tiene un papel importante dentro de la educación como un mediador entre las reglas, normas, comportamientos, establecidos en la sociedad.

De igual forma, se puede abordar desde la parte simbólica, ligada a la fenomenología del psiquismo en la que se toma en consideración la percepción del cuerpo abordada por Ponty (1960) que hace referencia “al juego como la práctica

de las experiencias generales, refiriéndose a que el papel de la cultura y el entorno social forman al niño como un ser social que le otorgan valores, reglas y normas”, (citado en Botelho, 2008, pp. 72-73)

Desde la fenomenología el teórico Astrada (1942), retoma al juego como un acontecimiento que surge al azar, en el que toma en consideración no solo al infante sino también a la sociedad, ya que este está inmerso en ella. Lo que nos lleva abordar el juego desde la parte social retomando los estudios de Lévi-Strauss (1964) quien se interesó por el estudio del orden social, retomando la analogía entre magia y ciencia, en la que destaca la distinción que hace del rito y el juego:

Figura 3: DIFERENCIA ENTRE RITO Y JUEGO

Rito	Juego
Considerado como una situación asimétrica que se resuelve estableciendo un nuevo conjunto homogéneo. Es decir, donde el final está previsto.	El juego como fenómeno que parte de una situación inicial y se resuelve por el azar, mediante un desnivel generado entre los sujetos.

Fuente: Elaboración propia, información tomada de Noelia Enriz (2011). *Antropología y juego: apuntes para la reflexión. Cuadernos de Antropología Social* N° 34. p. 99.

Para hacer referencia al juego desde la perspectiva de Lévi-Strauss se considera el concepto de Bricolaje, conjunto de acciones que son llevadas a cabo dentro de los juegos en las que estas tienen una lógica, construyendo cosas nuevas a través de elementos ya existentes, según Eliade (1973) el juego se enmarca en el vínculo entre mito y rito, ya que al igual el juego, el mito constituye un orden propio y particular que lo diferencia del orden de la vida cotidiana. En el que se reflejan ciertos parámetros sociales y valores.

Desde estudios etnográficos Mauss (2006), considera al juego como un aspecto estético, “los juegos suelen ser el origen de muchas actividades elevadas, rituales o naturales ensayadas en principio en la actividad de excedente que es el juego” (pp. 123-125) vinculándolas así con las actividades infantiles en el ámbito social. Por lo que el juego es entonces un símbolo de la cultura, porque a través de este se perciben las formas de convivencia y socialización de los infantes, lo que nos mantiene conectados a través del tiempo, con otras generaciones, conservando parámetros comunes, a pesar de los diversos cambios que se han dado en la sociedad.

El juego hasta hoy en día ha sido importante para investigar no solo en la antropología sino también en otras disciplinas ya que aborda aspectos importantes de la sociedad, se vuelve importante abordar los aspectos del juego en conjunto con los nuevos cambios y problemática sociales. El juego transforma en entorno social y personal de los sujetos.

De acuerdo con Nunes (2003) se entiende que las prácticas lúdicas infantiles son ámbitos cuya principal función es la vinculación con reglas y valores socialmente vistos como válidos en la sociedad, que a través de estas ellos reconocen la importancia de las relaciones sociales, para ello se retoma al autor Malinowski (1984) que indica que la cultura se constituye como el repertorio de respuestas funcionales que los grupos dan a ciertas necesidades naturales, es decir conforme pasa el tiempo las personas van incorporando su vida cotidiana al contexto de su cultura hasta el grado de que son similares y no se pueden entender una sin la otra.

El juego como un medio de comunicación desde la antropología destaca que al realizarlo se busca comunicar algo a los demás, por lo que el autor Bateson (1985) “alude al juego, en determinadas ocasiones, como el conjunto de mensajes intercambiados entre los jugadores dentro de un período determinado; y relaciona, incluso, la evolución del juego con la evolución de la comunicación” (p. 88), todo acto de juego es un proceso de comunicación temporal y cultural.

1.4. Infancia.

La infancia ha sido una de las etapas que menos ha sido estudiada y analizada, en el que se puede percibir que es el sector de la sociedad en la que existen relaciones sociales de dominación ante este grupo, por parte de la población adulta. Considerando que durante esta etapa de desarrollo se involucran tres factores importantes: la familia, la escuela y los medios de comunicación. La infancia es la inauguración de la vida y en la que comienza aparecer una vida social con normas y reglas. Comprende desde la gestación hasta los siete años aproximadamente, caracterizada por una serie de cambios, en las dimensiones, motora, del lenguaje, cognitiva y socio afectivo.

La infancia dentro de la sociedad se vuelve una realidad representada no solo de manera individual sino también colectiva, la infancia es el resultado de los fenómenos sociales que comparten características determinadas. También la infancia según Moscovici (1976; 1981; 1982) es una representación social es una forma de conocimiento socialmente elaborado y compartido, que se va adquiriendo a través de la interacción que tiene el infante día a día con otros miembros de la sociedad. Pavez-Soto (2019) menciona que: “La infancia se ha definido tradicionalmente como una etapa del ciclo vital a la cual corresponde la socialización, en cuyo modelo se encuentran los adultos como individuos completos, por un lado, y del otro se hallan los niños como sujetos incompletos”. (p. 202), que van adquiriendo en el proceso de socialización elementos culturales de su contexto.

1.4.1. Antropología de la infancia.

La antropología de la infancia ha tenido gran importancia desde tiempo atrás con estudios realizados a niñas y niños en diferentes sociedades llevadas a cabo por diferentes teóricos como lo son; Bronislaw Malinowski, Franz Boas, Margaret Mead y Ruth Benedict quienes han hecho aportaciones importantes a la Antropología. A través de la elaboración de etnografías que permiten recabar datos acerca de la vida cotidiana y cultural, relacionándolas con las maneras de crianza y la relación que estos tienen con los adultos y con otros infantes.

Aristizábal-García (2018) en su artículo: *Prospectivas y Trayectorias Teóricas de la Antropología de la Infancia Finales del Siglo XIX y Siglo XX*, menciona que:

La antropología centrada en el niño o el campo de la “Antropología de la Infancia”, como se le conoce desde finales de la década del ochenta del siglo XX, es producto de un acumulado de conocimiento previo y de unos debates académicos y políticos que hicieron posible que la infancia se desplazara desde los márgenes de la literatura antropológica y se situara en el centro de los proyectos de investigación. (p. 20).

Lo que llevo a que la antropología de la infancia se convirtiera en un campo de estudio importante, una de las teorías que toma influencia en el estudio de la antropología fue *La teoría evolucionista* de Charles Darwin (1859) y sus estudios científicos sobre la infancia impulsaron el interés por estudiar el desarrollo físico, intelectual y moral de los niños. Desde la psicología con Wilhelm Preyer, Stanley Hall y Arnold Gesell recurrieron a la observación sistemática de los niños, como forma de comprender la mente infantil, los comportamientos y patrones de conducta. Lo que sería de gran utilidad para la antropología al recabar datos y plasmarlos en las etnografías. Es ahí, cuando los antropólogos se interesaron por el estudio de la infancia. Según Aristizábal-García (2018) los primeros registros etnográficos en los que se integraron a los niños se enfocaron en temas como; los procesos de socialización, el parentesco, la crianza, el juego y las relaciones entre adultos y niños.

De acuerdo con Aristizábal-García (2018) en la investigación de Los Opie: “la sabiduría de los niños en relación a sus propios mundos y por ello, los consideraron los principales informantes sobre las experiencias culturales y materiales del mundo infantil” (p.193). Lo que se busca a través de la antropología de la infancia es el poder observar el comportamiento de los infantes ya que estos tienen un papel importante en la evolución de las sociedades, comprendiéndolos de forma antropológica como una especie humana que ha desarrollado y creado cultura, esta puede ser transmitida de un niño a otro.

1.4.2 Psicología del desarrollo.

La Psicología del Desarrollo es una de las ramas de la psicología que se encarga de estudiar y poder entender los cambios de los sujetos a lo largo de su vida desde la niñez a la vejez. A través de la descripción de la conducta de los individuos en cada etapa de su vida tiene procesos a nivel social y emocional.

Figura 4: PRINCIPALES AUTORES Y APORTACIONES DE LA PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO

AUTORES Y TEORÍAS	APORTACIONES
TEORÍA DEL DESARROLLO PSICOSEXUAL DE SIGMUND FREUD.	• Sigmund Freud el padre del psicoanálisis. • La principal importancia de la teoría se centra en la infancia y la construcción del ego. • El autor describe cuatro etapas psicosexuales: oral, anal, fálica y de latencia y genital.
TEORÍA DE DESARROLLO PSICOSOCIAL DE ERIKSON.	• Menciona que las diferentes etapas por las que pasa el infante le permiten adquirir competencias que les ayudaran a resolver metas durante su vida.
TEORÍA DEL APRENDIZAJE DE JEAN PIAGET.	• Jean Piaget considerado el padre del constructivismo. • Considera a los niños como “pequeños científicos” • Los infantes adquieren conocimiento del mundo que los rodea.
TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VYGOTSKY.	• Sus principales aportaciones son en el campo e la educación y el aprendizaje. • Los infantes aprenden de forma activa y de manera práctica. • El aprendizaje se construye mediante la interacción social. Vygotsky fue importante para poder entender el aprendizaje

	colaborativo y para saber más sobre la influencia del entorno sociocultural en el desarrollo cognoscitivo de los niños.
TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL DE ALBERT BANDURA.	• Destaca de los infantes aprenden nuevas conductas a partir de la observación de otros individuos.

Fuente: elaboración propia tomada de: Gallardo-López y Gallardo-Vázquez (2018)

De acuerdo con los autores, Hoffman, Paris, y Hall (1995), en su libro *Psicología del Desarrollo*, mencionan que la psicología del desarrollo es abordada a partir de las siguientes teorías:

- *Teorías biológicas*: en la que la conducta humana depende de un factor evolutivo, con los estudios de Charles Darwin, en la que la herencia es la responsable de los cambios que experimentan los individuos en sus etapas de desarrollo. Según Gessel (1940) el desarrollo del individuo depende de su propio proceso de maduración de tal manera que este tendrá que desarrollar sus capacidades según el momento del desarrollo en el que se encuentre. Por otra parte los autores Lorenz y Tinbergen mencionan que el desarrollo de los individuos depende de los cambios en sus conductas lo que les va a permitir desarrollar su instinto de supervivencia de ellos mismos y quienes los rodean como lo es la familia.
- *Teorías Psicodinámicas*: la cual vincula el desarrollo del individuo tomando en cuenta las circunstancias que le demanda la vida social que los rodea. Dentro de esta teoría hace mayor referencia al aspecto sexual y emocional. En la que se retoma a dos importantes autores el primero de ellos, según Freud la conducta desde la infancia está motivada a través del placer, impulsado por la fuerza vital denominada libido, relacionada también con el desarrollo psicológico del infante característico en el desarrollo de su vida. Por otra parte Erickson, que menciona que la personalidad del infante se desarrolla a través de la resolución de conflictos de carácter personal y colectivo.
- *Teorías del aprendizaje*: hace referencia todo lo que rodea al individuo, retomando a los autores Watson y Skinner, quienes retoman la teoría del condicionamiento, ya que esta se relaciona con el desarrollo del individuo,

en la que se supone que el ambiente conduce el comportamiento de los individuos, otro teórico que explico el desarrollo del individuo a través de la teoría del aprendizaje social fue Bandura (1974) que considera que el aprendizaje se adquiere a través de la imitación.

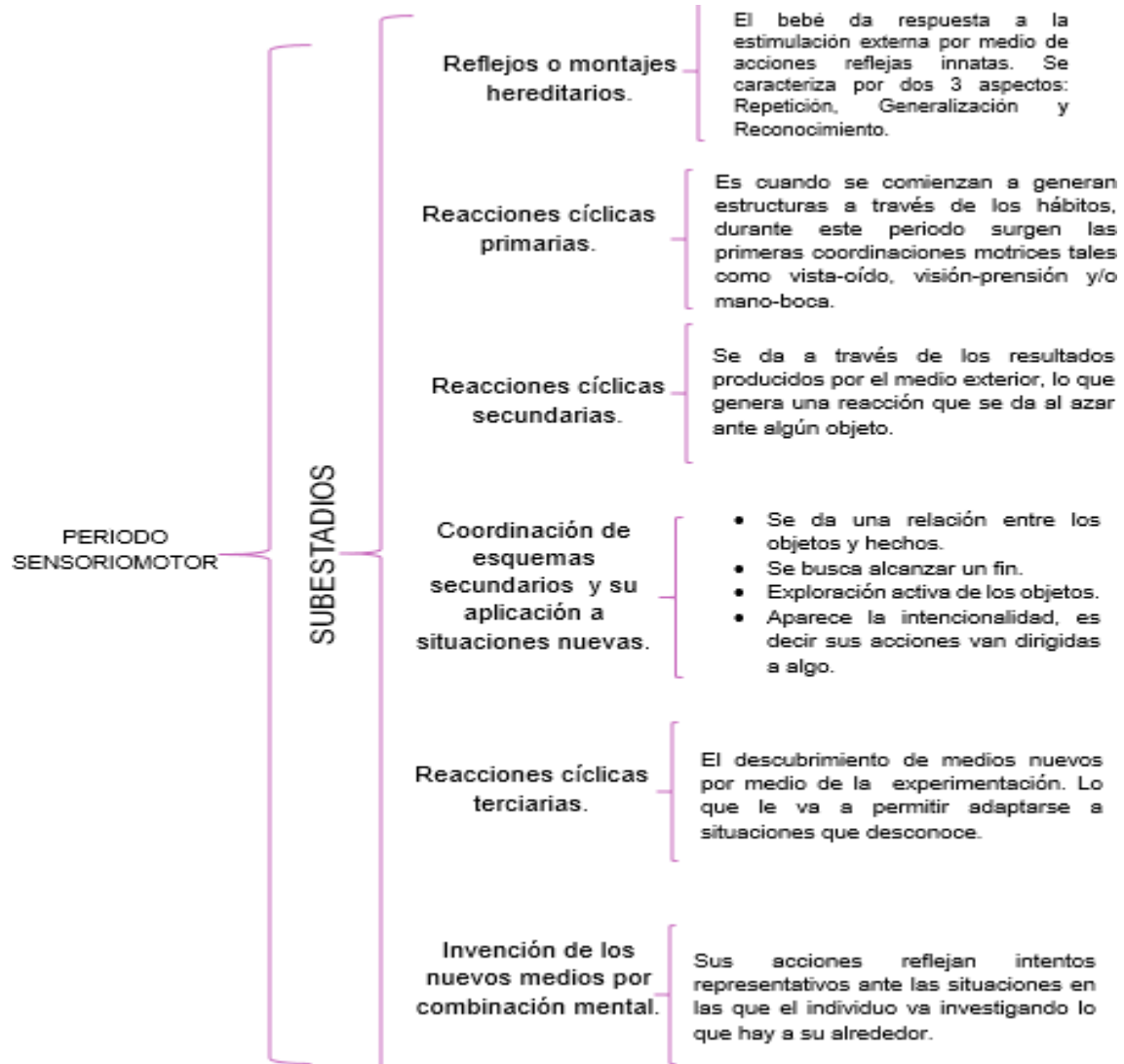
- *Teorías culturales contextuales*: se refiere la parte histórica y cultural de lo que vive el individuo a lo largo de su vida, así como este va aprendiendo a moldear su comportamiento a través de normas y reglas ya establecidas en su núcleo social. Según el teórico Vygotsky (1978) que hace referencia a la interacción social, comprendiendo así el desarrollo cognitivo como un proceso de adquisición de la cultura. Dentro de esta teoría se toma como partida el desarrollo de las funciones psicológicas de los individuos, clasificándolas en dos campos ya que los individuos conforme se van desarrollando van creando nuevas y complejas funciones mentales, que dependen de la experiencia social.

Por su parte, Lucci (2006) en su artículo *La propuesta de Vygotsky: la psicología socio histórica*, menciona la clasificación de la siguiente manera: *Las funciones psicológicas elementales* son de origen biológico; “están presentes en los niños y en los animales; se caracterizan por las acciones involuntarias (o reflejas); por las reacciones inmediatas (o automáticas) y sufren control del ambiente externo” (p. 8), se caracterizan por la intencionalidad de las acciones.

- *Teorías cognitivas*: centradas en el desarrollo y funcionamiento de la mente Piaget, en su propuesta plantea el desarrollo de etapas o estadios para entender el desarrollo de los individuos, que varían y está determinada por la edad, el contexto social y cultura. La teoría de Piaget, divide al desarrollo intelectual de modo tal que las operaciones mentales obtienen una estructura diferente, es decir que se establecen una serie de estadios de la siguiente manera: *Periodo Sensoriomotora* (0-2 años), *Periodo Preoperacional* (2-7 años), *Periodo de las Operaciones Concretas* (7-11) y *Período de Operaciones Formales* (11-15).

El primer *periodo sensoriomotor*, inicia cuando el sujeto comienza a conocer el mundo a partir de los objetos y el reflejo de estos lo que le permite tener coordinación en sus movimientos, lo que le va a permitir indagar y crear una perspectiva de la realidad que lo rodea. Este periodo está a su vez dividido en otros periodos:

Figura 5: PERIODO SENSOMOTOR



Fuente: elaboración propia basada en: Bálsamo Estévez, María Gabriela. Teoría Psicogenética de Jean Piaget.

El segundo *periodo preoperacional*, está dividido en dos sub-estadios que es el pre-conceptual y el intuitivo, en el primero de ellos que se da de los 2 a los 4 años, aparece partir de funciones simbólicas y semióticas, centrándose en la imaginación del niño relacionándolo con las imágenes de la realidad. Según Bálsamo-Estévez (2022), la función simbólica o semiótica es la capacidad de poder representar algo, es decir un significado por medio de un significante diferenciado. Durante esta etapa de vida del infante se reconocen ciertas conductas que le van a permitir desarrollarse e integrarse a la vida social.

El sub-estadio pre-conceptual se divide en cinco elementos:

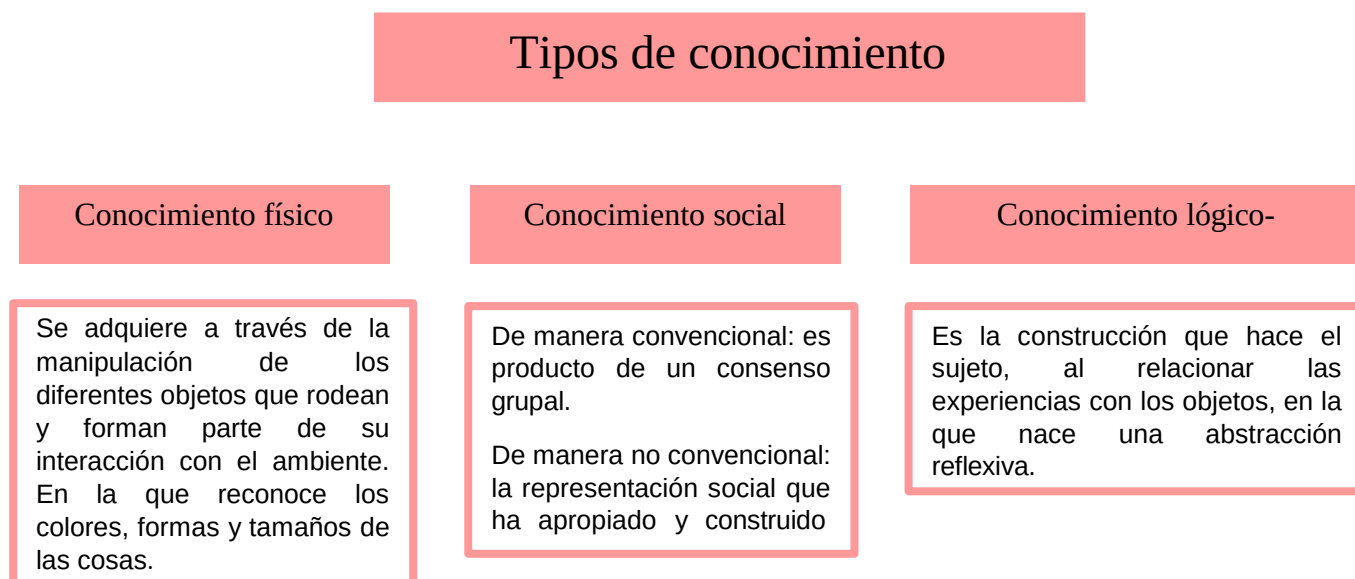
- a) *La imitación* el infante comienza a imitar lo que hacen los demás es decir otros niños, los padres y quienes lo rodean como los gestos, la forma de expresarse, comportamientos como un modelo a seguir.
- b) *El juego* simbólico durante esta conducta comienza a tomar más fuerza la parte lúdica, en la que el infante comienza a recrear escenarios de la vida cotidiana como una forma de diversión, (como lo es el juego de la mamá y el papá), es importante mencionar que durante el juego simbólico el infante toma en consideración el significado de las cosas, junto con la propia significación que ellos le dan.
- c) *El dibujo* a través de esta actividad el infante puede mostrar la realidad de lo que vive, es decir representa o interpreta lo que siente, como lo son sus emociones y sentimientos.
- d) *La imagen mental* esta es la representación de los objetos que el infante no observa, pero tiene presente características que le permiten recordarlo.
- e) *El lenguaje* es una construcción progresiva que surge la inteligencia, este es el resultado del desarrollo cognitivo en el que se da un desarrollo verbal que involucra los acontecimientos, pensamientos y sentimientos presentes en la vida del individuo.

El segundo subestadio, va de los 4 a los 6 años, denominado intuitivo, en esta etapa el individuo comienza a crear sus propias creencias, que se dan a través de lo que el observa y la experiencia propia, según Bálsamo-Estévez (2022) son las

representaciones que se basan en configuraciones estáticas es decir próximas a la percepción de los individuos, en la que los juicios se controlan a través de regulaciones intuitivas.

El *tercer periodo de las operaciones concretas* inicia de los 7 a los 12 años, durante esta etapa el individuo desarrolla el razonamiento, es decir, comienza a pensar de manera lógica, como el poder integrarse con los demás, dando sus diferentes puntos de vista y respetando los de los otros, durante este periodo el teórico Piaget distingue tres tipos de conocimiento: físico, social y lógico-matemático.

Figura 6: TIPOS DE CONOCIMIENTO.



Fuente: Elaboración propia, información tomada de: Bálsamo Estévez (2022).

Por último, se encuentra el *periodo de las operaciones formales*, que comienza a partir de los 12 años en adelante. Inicia cuando los individuos comienzan a desarrollar la capacidad de pensar de manera independiente, es decir comienzan a identificar situaciones de la vida concretas a partir de la lógica, como el poder imaginar situaciones de la vida que aún no han vivido.

Bálsamo-Estévez (2022) Sus características son las siguientes: a) El desarrollo de un pensamiento formal es decir, el sujeto es capaz de resolver problemáticas de manera específica, teniendo ideas claras, que le van a permitir entender la realidad;

b) Capacidad para formular hipótesis sobre la realidad. De acuerdo a un fenómeno de su vida cotidiana; c) Presenta nociones relacionadas con el pensamiento hipotético- deductivo, es decir tiene la capacidad de generar hipótesis que pueden ser comprobados con los hechos de la realidad; d) Tiene un pensamiento científico más lo que le va a permitir resolver problemas; e) Reconoce la importancia de la palabra, para desarrollarse dentro de la sociedad; y f) Desarrollo del pensamiento probabilístico.

La teoría del desarrollo de Piaget es importante en el tema de la socialización de los infantes ya que permite entender el comportamiento de los mismos desde una parte psicológica, y como a lo largo de las etapas de su vida va desarrollando habilidades que le van a permitir ser parte de la sociedad.

1.4.3 Infancia y juego en el preescolar.

La infancia es una de las etapas más importantes en la vida del ser humano, ya que se desarrollan las competencias cognitivas, el manejo de emociones y la competencia social. Por ello, la educación preescolar constituye una parte fundamental en la primera infancia, cuya definición puede entenderse como:

La educación preescolar se centra en el apoyo al aprendizaje accesible a los niños en los entornos y programas formales u organizados. En la que según la categorización del Programa de Nivel 0 de la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE), los programas de educación preescolar normalmente se centran en las interacciones con los compañeros y los educadores capacitados y en el desarrollo de las competencias lógicas y de razonamiento, así como en la introducción de los primeros conceptos de lectoescritura y de matemáticas y otras competencias de preparación para la escuela (UNESCO, 2012).

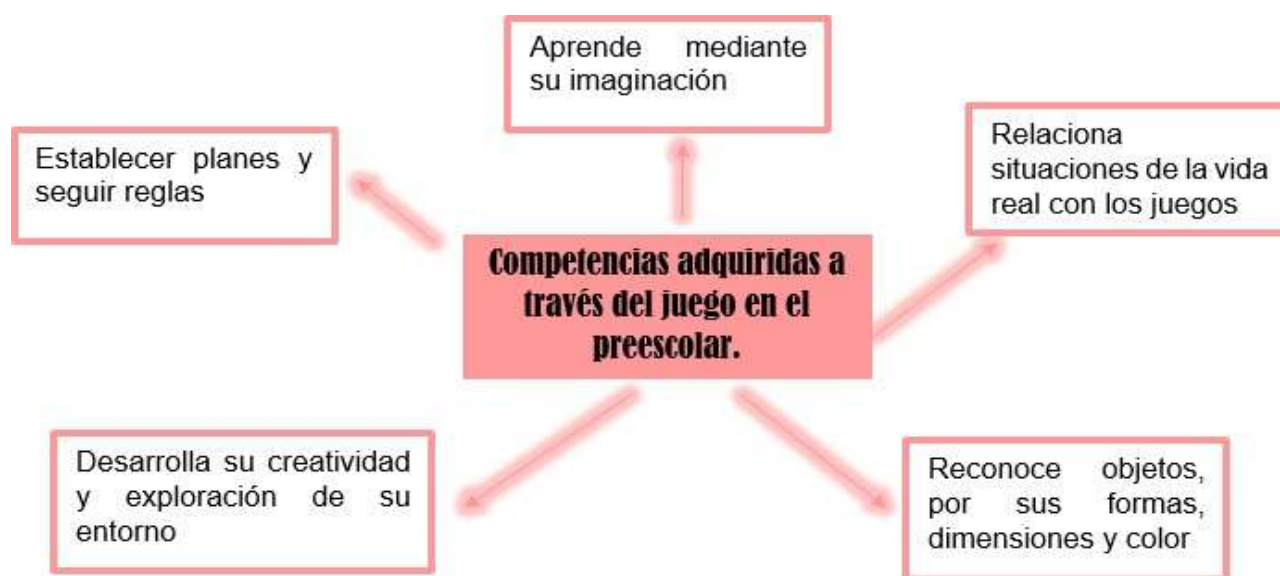
El juego en el preescolar es importante ya que el educador a partir de los juegos puede ayudar al infante a desarrollar nuevos aprendizajes y obtener conocimientos y competencias esenciales para integrarse a la vida social, por ejemplo, por la convivencia con los otros compañeros al compartir los juguetes y los materiales o en el trabajo en equipo. De igual forma, entre la parte cognitiva, en la resolución de

problemas como en los juegos de construcción que les permite un aprendizaje significativo.

Los juegos también ayudan al infante en la parte emocional, con los juegos de simulación o “simbólicos” en los que son capaces de expresar sus ideas, pensamientos, emociones, interactuando con los demás: “El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación”. (UNICEF 2018, pp. 8)

A través del juego el infante satisface la necesidad humana de poder expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad, del entorno que lo rodea, siendo estos clave para que adquiera conocimientos y aprendizajes que le ayudaran en su vida diaria.

Figura 7: COMPETENCIAS ADQUIRIDAS POR EL INFANTE MEDIANTE EL JUEGO



Fuente: Elaboración propia.

En el preescolar, las experiencias de juego deben ser una de las actividades con mayor prioridad, proporcionándoles así un tiempo y espacio para que ellos puedan interactuar de manera libre en el entorno de la escuela. Ya que los juegos pueden

desarrollarse de diversas maneras es decir, juegos con objetos, juego imaginario, juego con compañeros, juego solitario, que les permite adquirir un aprendizaje.

Una de las formas de hacer que el juego se integre de manera significativa al preescolar es contar con los materiales y es espacio adecuado para el desarrollo de diferentes juegos. De igual forma, se requiere contar el apoyo profesional apropiados que favorezcan el juego y dé un acompañamiento al infante dentro de las salones de clase y contando una intencionalidad educativa.

Por ello, es importante que los planes de estudio se realicen de manera interdisciplinar en la que se integre a la pedagogía, antropología, psicología y otras áreas de conocimiento, en las que se puedan desarrollar los planes de estudio de acuerdo a los diferentes contextos socioculturales tomando en consideración cuatro aspectos fundamentales:

Figura 8: ASPECTOS A CONSIDERAR EN UN ESTUDIO CON LA INFANCIA

El infante	Involucra su personalidad, estilos de aprendizaje, su ambiente familiar para ayudar en su desarrollo.
Edad	A partir de la edad, se da el análisis de las etapas de desarrollo del niño, lo que ayuda a determinar sus intereses en la cual los juegos deben ser apropiados a su edad para que sean de su interés.
Contexto cultural	El contexto en el que se desarrolla el infante y su cultura también determina el modo de aprendizaje significativo y desarrollo, trabajando de igual manera en conjunto con los padres.
La etapa de la infancia	Considerando que en esta etapa el infante aprende por medio de la experiencia y la práctica a través del juego.

Fuente: elaboración propia.

En el capítulo se presentó un recorrido teórico acerca de lo que ya se ha investigado sobre el juego y la infancia, con la finalidad de conocer de manera teórica la importancia que este tiene en el desarrollo del infante y en su proceso de socialización así como su impacto de manera educativa y cultural. Por ello, el

próximo capítulo nos presenta la descripción de la localidad de San Diego la Huerta, parte del municipio de Calimaya en el que se realizó la presente investigación para poder identificar y conocer el contexto del jardín de niños Vicente Suárez.

CAPÍTULO II

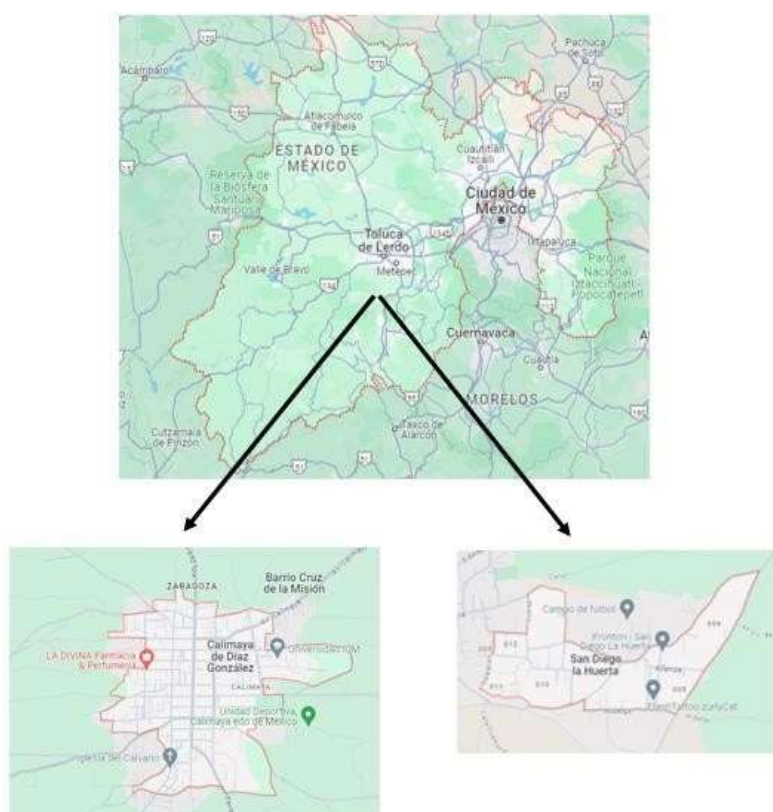
ETNOGRAFÍA DEL JARDÍN DE NIÑOS “VICENTE SUAREZ” DE LA LOCALIDAD DE SAN DIEGO LA HUERTA MUNICIPIO DE CALIMAYA.

En el presente capítulo se describe el espacio de estudio, y los aspectos más relevantes que permitirán contextualizar la investigación, enfocándonos en el espacio escolar. Se presentan datos históricos y culturales de la población a través de una descripción tanto del espacio geográfico de la comunidad como de jardín de niños para conocer el contexto educativo de los infantes y como esté se integra en la comunidad. De igual forma, se describen los aspectos culturales, los lugares simbólicos, los usos y costumbres que persisten en la localidad.

2.1.1 Ubicación, geografía y recursos naturales de la localidad de San Diego la Huerta Municipio de Calimaya.

La localidad de San Diego la Huerta, forma parte de la división territorial de la organización política del estado de México. Su ubicación se encuentra al sureste del estado, sus coordenadas geográficas es latitud: 19° 08´ 41" y longitud: de 99°38´ 00". La localidad cuenta con una mediana altura de 2770 metros sobre el nivel del mar. Limita con al norte con los municipios de Toluca, Metepec, Mexicaltzingo, y Chapultepec; al oriente con los municipios de Tianguistenco y San Antonio la Isla, al poniente con los municipios de Toluca y al sur con Tenango del Valle y Santa María Rayón.

Mapa 1: LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA DE SAN DIEGO LA HUERTA Y DEL MUNICIPIO DE CALIMAYA



Fuente: Google Maps, 2025.

El clima de la Localidad de San Diego la Huerta, es variado, pero predomina el templado- lluvioso, ya que la temperatura del mes más cálido es menor a 22° C y inicia antes del 21 de junio. La precipitación promedio anual entre los 800 a 900 mm y la temperatura media anual varía entre los 12°C y los 14°C (Loera-Chávez y García-García, 1999, p. 22). Suelen presentarse heladas en los meses de noviembre a enero, que muchas veces perjudican a la actividad primaria de la localidad que es la agricultura.

En cuanto a los recursos naturales, es importante mencionar que su orografía, está compuesta por un sistema montañoso conformado por el Nevado de Toluca, el monte de Tepemaxalco al que popularmente se le conoce como el Cerro de los Cuates y por el Cerro de Putla, que permiten la obtención de recursos minerales para la elaboración de arena y grava. Lo que favorece no solo la economía de la localidad sino también del municipio en general.

El terreno de la localidad de San Diego la Huerta, se conforma por 26.4 hectáreas de barranco, de 19.7 hectáreas de planicie. El tipo de roca que predomina en la localidad es el aluvial ya que son muy comunes en los climas templados con una estacionalidad de lluvia y sequía. Este tipo de suelo se encuentra dentro de los suelos más fértiles para el uso de la agricultura (SEMARNAT, 2012, p.124). La principal actividad económica de la comunidad es la agricultura, en la que destaca el cultivo de alfalfa, avena, frijol, haba, maíz, nopal, papa, trigo, entre otros.

La mayor parte de la localidad de San Diego la Huerta, está destinada al uso agrícola, está dividida en 143.1 hectáreas, corresponde a 73 p% para el cultivo agrícola principalmente de temporada y el, otro corresponde al asentamiento humano es decir 53 hectáreas, corresponde al 27%. Es importante rescatar que el crecimiento urbano de la localidad ha aumentado de manera rápida en los últimos años, debido a la migración de personas de los municipios vecinos, reduciendo así los terrenos que eran utilizados para el cultivo.

2.1.2 Contexto sociocultural y económico de la localidad de San Diego la Huerta Municipio de Calimaya.

- Tradiciones

El principal factor que lleva a la comunidad a preservar sus tradiciones es el poder tener una identidad propia. Este elemento se refuerza a través de actividades sociales que son transmitidas de generación en generación y se refuerza en las escuelas a partir de actividades lúdicas que permiten que los infantes tengan un mayor acercamiento a las tareas sociales y sean partícipes de las actividad que se llevan dentro de la comunidad, como el día muertos y navidad. Sin embargo, es importante mencionar que una de las tradiciones de mayor peso son las festividades religiosas, que se lleva cabo en honor al Santo San Diego de Alcalá en la fecha del 12 de noviembre.

Algunos vecinos de la comunidad con la idea de querer tener una identidad propia como pueblo se organizaron y decidieron mandar a realizar un santo: San Diego de Alcalá. Los habitantes refieren a que se decidieron a adquirir a San Diego, ya que se acordaban que en la casa más antiguas del señor Camilo Guadarrama había un santo arrumbado que venía de España y era similar al que ellos mandaron a hacer (Trabajo de Campo, 2023) y comenzó a reconocerse como San Diego la Huerta.

Con el paso de los años se ha establecido la tradición de realizar un recorrido con la imagen de San Diego de Alcalá por las calles principales de la localidad. Se ameniza el recorrido cantando las mañanitas y corridos con banda o mariachi conformado por los mismos habitantes de la población; se reparte café, bolillos y algunos otros antojitos. Con el paso de los años, se han invitado a los santos de las comunidades vecinas para que acompañen el recorrido. Las festividades religiosas permiten a los infantes integrarse de manera social y crear una identidad propia, que le va a permitir ser parte de la comunidad, aprendiendo las normas socioculturales del contexto en el que se está desarrollando. Los días de esparcimiento y ocio dentro de la localidad son principalmente los días domingos cuando se reúne la familia. Las actividades que se llevan a cabo, es el asistir a misa o ver partidos de fútbol.

- Actividades económicas

La principal fuente de empleo, es la agricultura, el cultivo en parcelas, la venta de tejamanil², cincolotes³ y tablas, estas eran provenientes de los aserraderos que se localizaban cerca del nevado. La madera se utilizaba para el uso doméstico y para la construcción llevándola a vender a la localidades de Jajalpa, San Andrés y al municipio de Metepec (Trabajo de campo, 2023).

En años recientes, otra fuente de empleo lo represente el Rancho de los Villaverde, en el que se realizan actividades de cosecha. Al inicio los trabajadores realizaban todas las actividades de manera manual y tradicional y con el paso del tiempo se ha ido implementando el uso de tractores. Otra fuente de empleo se da durante el periodo de cosechas, en la que los habitantes conforman sus cuadrillas y acuden al pueblo vecino San Lorenzo para pizcar maíz, este trabajo ha sido principalmente destinado para las mujeres y algunas personas de edad avanzada ya que la mayoría de los hombres optan por trabajar en la elaboración del tabique.

- Servicios

Los servicios públicos con que cuenta la localidad de San Diego la Huerta son los siguientes: calles pavimentadas, alumbrado público, drenaje, centro de salud, agua potable, recolección de basura y seguridad pública. con el paso del tiempo y de acuerdo a las necesidades de la población se han ido implantando otros servicios, como lo es: cable e internet y la telefonía móvil.

- Educación

La educación es una de los factores que más afecta el desarrollo de la comunidad, ya que la población de infantes que va de los 6 a los 14 años, es un total de 561, del cual solo el 70 % asiste a la escuela. El promedio de escolaridad en la localidad de San Diego la Huerta es de un 7.43, es decir, solo termina el segundo año de

² El tejamanil es del náhuatl tetl (piedra) y manilli (delgado o extendido), es una pieza delgada de madera utilizada tradicionalmente en la arquitectura mexicana como un recubrimiento para techos o muros (Gómez de Silva. G. 2008).

³ El cincolote consiste en una estructura tradicional, utilizada en México para el almacenamiento y secado de mazorcas de maíz siendo este un armazón de madera similar a una jaula, de grandes dimensiones, más alto que ancho (RAE, 2025).

secundaria, ya que es una de las delegaciones con un menor nivel educativo en el municipio (INEGI, 2010). En la actualidad la educación ha sido una preocupación para la comunidad por lo que se ha optado por buscar alternativas de mejoramiento de los espacios educativos a través de diferentes apoyos gestionados en la presidencia municipal.

2.2 Contexto escolar

La localidad de San Diego la Huerta, cuenta con tres escuelas: la escuela secundaria oficial 0711 "Lic. Adolfo López Mateos", así mismo cuenta con una escuela primaria "Emiliano zapata" y el preescolar "Jardín de Niños Vicente Suárez". La escases en la oferta educativa, genera que se considere que la calidad educativa en la localidad es menor por lo que deciden acudir a comunidades vecinas a tomar clases, lo que provoca que el número de alumnos en las escuelas de la comunidad vaya disminuyendo.

2.2.1 Descripción del "Jardín de niños Vicente Suarez, San Diego la Huerta Municipio de Calimaya.

El Jardín de Niños Vicente Suárez, con clave: 15DJN0512I, está situado en la localidad de San Diego la Huerta Municipio de Calimaya, en la calle Morelos núm. 48. El nivel socioeconómico de los asistentes es medio-bajo, ya que la mayoría de los habitantes no cuenta con un trabajo estable que pueda proporcionar un sueldo fijo para atender las necesidades básicas de la familia, como la educación. Esto genera que no todos los niños de la localidad tengan la oportunidad de asistir al preescolar (Trabajo de campo, 2023).

Imagen 1. Entrada principal del Jardín de Niños Vicente Suárez.



Fuente: Trabajo de Campo, 2023.

Desde el año 2015 hasta el 2023, la dirección ha estado a cargo de la Doctora en Educación Miriam Mulia Solano. La planta docente está integrada por cuatro docentes con formación normalista en la licenciatura en educación preescolar. La matrícula escolar es de 85 alumnos, de los cuales 36 son hombres y 49 son mujeres. Se encuentran divididos en 4 grupos, 2 de segundo grado y 2 de tercer grado. Hasta el momento no se ha incorporado un primer año a la escuela ya que el número de alumnos es muy bajo, y tampoco se cuenta con profesoras que puedan estar a cargo de los grupos. La escuela cuenta con una sociedad de padres de familia que ayuda en la elaboración de proyectos para el beneficio de la escuela, ya sea en la infraestructura o en la organización de actividades (Trabajo de campo, 2024).

La infraestructura escolar, cuenta con tres niveles y está dividido por grados. En la entrada se ubica el patio principal, en el que se llevan a cabo la ceremonia cívica y los festivales. Este patio principal está rodeado a la parte izquierda de un salón designado al 3° grupo B, y dos sanitarios para niños y niñas. Atrás de estos salones se encuentra el área de juegos cubierta de pasto que es utilizada en la hora de receso; cuenta con dos estructuras de columpios y una resbaladilla.

Hacia la parte derecha del patio principal se encuentran ubicados, el salón de 2° Grupo B, a un costado está el salón designado como comedor y cuenta con dos áreas, la cocina y el área de comer. En la parte trasera de estos salones se encuentra un segundo patio, el cual esta designado para las actividades de activación física o actividades designadas por las docentes, como: bailes y juegos. La parte derecha de este patio se encuentra, la biblioteca, que está dividida en un área para los niños y la otra para las docentes, de igual manera este espacio es compartido para la sala de cómputo. Detrás de este salón se encuentra la bodega y a un costado los salones de 3° grupo A y el 2° grupo A, frente de ellos se encuentran dos jardineras y a su lado derecho se encuentra la dirección.

El diagrama muestra la planta arquitectónica de la escuela primaria "Benito Juárez". La estructura principal es un edificio rectangular con una entrada principal a la izquierda, marcada con una puerta grande y el texto "ENTRADA". El edificio está dividido en varias secciones:

- ÁREA DE JUEGOS:** Ubicada en la parte superior del diagrama, fuera del edificio principal, con un fondo verde que representa césped y estructuras de juegos infantiles.
- BAÑOS:** Sección superior central, con iconos de personas usando el baño.
- SALÓN 3° "A":** Sección superior derecha, con un icono de un edificio con ventanas.
- PATIO PRINCIPAL:** Espacio central entre la sección superior y la inferior, con un fondo gris.
- COMEDOR:** Sección inferior izquierda, con un icono de un edificio con ventanas.
- SALÓN 2° "B":** Sección inferior central, con un icono de un edificio con ventanas.
- SALÓN 2° "A":** Sección inferior derecha, con un icono de un edificio con ventanas.
- BIBLIOTECA:** Sección inferior más a la derecha, con un icono de un edificio con ventanas.

Además, hay un icono de una bandera mexicana en la parte superior derecha y un icono de una escalera en la parte superior izquierda.

2.2.2 El salón de clases de Tercero “B”

Los materiales didácticos que se encuentran en el salón están distribuidos en mobiliarios y estos están separados por el área de juguetes, plastilinas, marionetas, material de papelería y carpetas de trabajos de los niños. También se cuenta con un anaquel en el que se colocan las mochilas cada uno con el nombre de infante. A los laterales del salón se encuentran dos pizarras, una es utilizada para las actividades de clases y el otro como un periódico mural en el que la maestra y los niños pueden decorarlo de acuerdo a lo que se celebra cada mes.

Imagen 2 distribución del salón de clases.



Fuente: Trabajo de campo, 2024.

2.2.3 Actividades cotidianas del grupo 3 “B”

El realizar una investigación acerca de la vida cotidiana, principalmente en un salón de clases, tiene un gran impacto ya que te permite observar y ser partícipe de las actividades que se desarrollan día con día, para poder integrarte a la vida cotidiana de los infantes. Lo que permite realizar un estudio de la vida cotidiana y la escuela en un espacio y tiempo determinado.

Lo que se busca es que a través de los estudios de la vida cotidiana, se interprete la realidad social, lo que nos lleva a entender los modos de vida de un grupo social como lo es el caso del preescolar. Siendo este un microespacio en el que se observa a los infantes, situado en un espacio determinado, en las que se toman en consideración la vivencia de cada uno en un tiempo determinado como un proceso en la adquisición de sus aprendizajes así como de la socialización con el otro, siendo esta importante para la formación del cada sujeto. De acuerdo con Berger y Luckmann (2006), quienes dan prioridad al tiempo, destacan que "el mundo de la

vida cotidiana se estructura tanto en el espacio como en el tiempo" (Berger y Luckmann, 2006, p. 24)

Para entender la vida cotidiana de los individuos, se debe tomar en cuenta cuatro aspectos importantes que son; lo laboral, el tiempo libre, lo doméstico y lo vecinal, ya que estos se distinguen por cada una de las actividades que se desarrollan como una interacción social en un espacio determinado. La consideración de estos cuatro ámbitos nos ayuda al entendimiento de la espacialidad de la vida cotidiana para hacer un análisis desde dentro y fuera del hogar, lo que implica el estudio de espacios de vida determinados, en los que existen un vínculo afectivo, una relación de los individuos lo que lleva a la construcción de vivencias. Es importante mencionar que estas vivencias involucran al grupo familiar, grupos de convivencia en este caso la escuela, el trabajo, amigos con los que se crea un vínculo de socialización y no solo un espacio de vida sino también un espacio vivido. Siendo estos un entorno socio- espacial en el que se desenvuelve el sujeto en cuanto al rol que cada uno desempeña en el espacio en que se desarrolla, teniendo este un sentido de pertenencia.

Desde la antropología, el estudio de la vida cotidiana, se analiza desde la interacción de los individuos, considerando así que la vida cotidiana no es más que la experiencia de cada día del individuo, en la parte social y cultural este se constituye a través del contexto en que nos desarrollamos, por lo que a partir de los estudios antropológicos de la vida cotidiana se pretende conocer la vida social, a través de un estudio desde los acontecimiento y la teoría con la indagación y la elaboración de la etnografía. Para conocer acerca del comportamiento humano en la sociedad y en la cultura.

Por lo que surge la necesidad del antropólogo de interactuar con la sociedad, conformando así un espacio de vida cotidiana en el que es aceptado, por otros miembros de la sociedad.

2.2.3.1 Lunes

La hora de entrada al preescolar es a las 8:30 a.m. y se tienen un límite de entrada de 10 minutos. Se asignan una maestra de guardia por día, el día lunes le toca tomar guardia de la puerta a la directora Mirian Solano Mulia, ella debe estar recibiendo a los niños, revisando si estos llevan uniforme, así como informales a los padres de familia la hora de salida ya que esta varía entre las 11:30 a.m. y las 12: 00 p.m, dependiendo las actividades que se tengan programadas. Al ingresar los niños y niñas se dirige a su salón de clases, ahí los recibe su maestra.

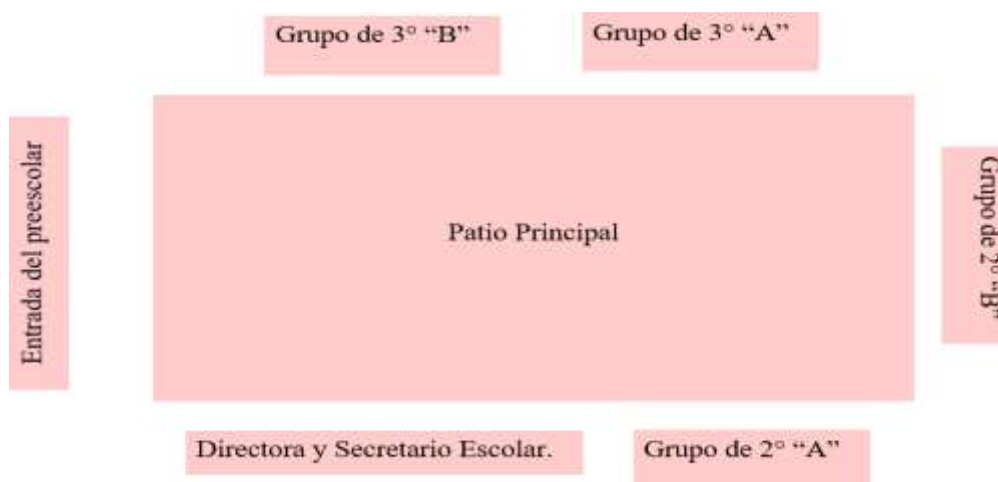
Lo primero que hacen los alumnos 3° “B” es saludar a la maestra y pasar a dejar sus mochilas en un estante asignado, con la finalidad de que los pasillos entre las mesas queden libres y los alumnos no se puedan caer y por precaución con los alimentos y principalmente con el agua que pueden derramar en las mesas de trabajo. Las mesas ya están acomodadas por la maestra ya que ella las organiza de acuerdo a las actividades que va a realizar. Los alumnos son encargados de tomar una silla que están colocadas en la esquina del lado derecho del salón e ir colocándose en las mesas de manera que les vaya indicando la maestra, por lo regular en las mesas se coloca de manera intercalada un niño y una niña.

La primera indicación que se les asigna es el cuaderno que se utilizará en la clase. Los cuadernos están guardados en un estante y se distinguen por colores: morado para los trabajos de “Lenguajes Saberes y Pensamiento Científico” y el color naranja, para “Ética, Naturaleza y Sociedades de lo Humano y lo Comunitario”. La maestra es la encargada de ir nombrando a cada uno de los alumnos para que pase por su cuaderno y les asigna la página en la que les toca trabajar ese día.

Al tener ya todos sus cuadernos, en el pizarrón se coloca la fecha solo de manera breve (ejemplo: lunes 10 de septiembre 2023) para que los niños la entiendan, y comiencen a identificar, los números, los días de la semana y el año. Al terminar de colocar la fecha, los días lunes a las 10: 00 a.m. la maestra encargada de los honores a la bandera, debe pasar a los salones a dar aviso para salir al patio

principal de la institución, en donde se llevaran a cabo, la organización es alrededor del patio y se colocan de la siguiente manera:

Figura. ORGANIZACIÓN DE LOS HONORES A LA BANDERA.



Fuente: Elaboración propia. (Trabajo de Campo, 2023)

Durante esta actividad las maestras deben estar con cada uno de sus grupos, para estar cuidando el orden y la disciplina para evitar que se dirijan a los juegos. Se ponen especial atención para que realicen las indicaciones que da la maestra que dirige el acto cívico. En la ceremonia, se lleva acabo el recorrido con la bandera, se da lectura a una frase importante y llamativa para los niños y se cantan los himnos del Estado de México y el Himno Nacional. Al culminar estas actividades cada una de la maestras se dirigen a sus salones, esto los hacen con la canción "soy un serpiente". Canción de soy una serpiente:

Soy una serpiente
Que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Cuando los alumnos escuchaban esta canción se emocionaban, comenzaban a brincar y a abrazar a sus compañeros se iban integrando en una fila uno tras otro

tomándose de la cintura y así formaban una fila para dirigirse al salón bailando esta canción.

Al llegar al salón, cada uno toma su lugar. La maestra les da las instrucciones para que realicen la actividad. Por ejemplo, “con la finalidad que identifiquen los números y vayan aprendiendo a contar de manera sucesiva” (Maestra Victoria, 35 años), se utilizan bolitas de papel que les proporciona la maestra. Esta actividad se realiza de manera individual. La maestra coloca los números del 1 al 10, con número y letra, la indicación es que los pasen a su cuaderno, y de acuerdo a la cantidad que indica el número vayan pegando las bolitas de papel.

La actividad aproximadamente tiene una duración de 30 minutos o más de acuerdo a la capacidad reflexiva y de comprensión de las niñas y los niños. Una vez que se dan las indicaciones, los alumnos sacan los materiales, que incluyen pegamento y lápiz. Durante la actividad la maestra realiza un recorrido entre las mesas de los niños para observar que estén realizando los trabajos que se les indica, de manera correcta e identificar quienes son los niños a los que se les dificulta el realizar las actividades, para crear estrategias diferentes para incentivar el aprendizaje.

Entre ellos hay cuatro niños que aún no pueden escribir las cosas del pizarrón, porque se les dificulta el trazo de las letras y los números, así mismo hay alrededor de 7 a 9 niños que no manejan de manera correcta los materiales. En particular con estos niños la maestra les brinda mayor atención, se toma un tiempo para poder ayudarles, los sienta aun lado de su escritorio para estar al pendiente de ellos. Una vez que culminan la actividad, se les indica que guarden sus cosas y coloquen de nuevo su mochila en el estante, como recompensa por su esfuerzo les prestan la plastilina, estas están identificadas con su nombres de cada uno.

A las 11:00 a.m. es la hora de la salida al recreo. Para ello, las maestras les indican que ya pueden guardar todas sus cosas para salir. Deben formarse antes de salir del salón y es la maestra quien dirige la fila para salir a lavarse las manos en los lavabos que están a un costado de los baños. La maestra les va colocando jabón a los niños para que pase cada uno a lavarse las manos, evitando que se mojen o que se haga un desorden.

Al culminar de lavarse las manos, se les indica que se vuelvan a formar, para dirigirse al comedor, que está frente del patio principal. El comedor está distribuido de dos formas, en la parte principal están las mesas de los niños, en forma de rectángulo, estas están asignadas por grupo; en la segunda parte se encuentra la cocina y es una área donde no pueden pasar los niños. Cuando ingresan al comedor la comida ya está colocada en las mesas junto con un vaso de agua. Cada uno conoce el lugar que le corresponde, el tiempo de comida es de 30 minutos, una vez que terminan de comer, deben recoger su plato y vaso para colocarlo en un sesto que está identificado con una imagen de acuerdo al recipiente que va en cada uno, la indicación es que nadie podrá salir hasta que todos hayan terminado, posterior a esto se abre la puerta una vez que todos hayan recogido sus platos.

Se tienen 20 minutos para jugar, y pueden estar en el patio principal y en el área de juegos, a las maestras se les asigna un lugar para que puedan estar observándolos para evitar accidentes o las peleas entre compañeros. Dos maestras se colocan en el patio principal y dos en el área de juegos, las principales actividades que realizan los niños durante estos 20 minutos, son: el juego de las atrapadas en el patio principal formando sus equipos con los niños de sus mismo salón con quienes ya van creando un vínculo de amistad, es importante mencionar que durante este juego también integran a otros compañeros de otros salones debido a que son conocidos, ya sea sus vecinos o principalmente son sus primos.

Esta es la estrategia para comenzar a integrarse en los juegos. El área del juegos solo se cuenta con tres columpios y una resbaladilla, debido al número de alumnos no es posible que todos tengan la oportunidad de jugar en ellos, por lo que las maestras encargadas de esta área, los van organizando por un tiempo mínimo para que pueden jugar, ya que por querer todos subirse a los columpios se comienzan a jalonear y a pelear. La maestra interviene para prevenir algún accidente, al culminar estos 20 minutos, la directora es la encargada de tocar un timbre, ya que este sonido lo identifican los niños, es cuando cada uno debe dirigirse a su salón, las maestras son las ultimas en entrar ya que deben verificar que ningún niño se quede en los juegos o se vaya a otro salón.

Una vez que ingresan al salón, la actividad que realiza la maestra es el ponerlos a bailar canciones infantiles en el salón, como lo son “Juan, Paco, Pedro de la mar”, “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” y “Soy una taza” durante esta actividad, comienzan a interactuar con sus compañeros, a la mayoría de los infantes les gusta cantar estas canciones ya que como lo hacen de manera constante ya se aprendieron la letra de la canción y les emociona que la maestra los ponga a cantar estas canciones, lo que a algunos les cuesta es el bailar, coordinar los movimientos e incluso acordarse de los pasos de la canción, durante estas actividades los alumnos se ríen con los compañeros, se abrazan entre ellos y de igual manera observan como los otros lo hacen para ellos repetir los movimientos.

A las 11: 50 a.m. se les da la indicación de que ya pueden pasar a tomar sus mochilas así como acomodar sus silla, para esperar que pasen sus papas por ellos. Los padres de familia, que por lo regular son las madres de los infantes quienes acuden a la escuela por ellos, ingresan a la escuela y pueden pasar a la puerta del salón, para ello requieren el uso de una credencial que se les proporciona en dirección cuando se inscriben en la institución.

Esta credencial tiene la foto del infante, del padre o tutor y de otra persona que podrá ir a recoger al niño. La credencial a la hora de salida se le debe presentar a la maestra quien va nombrando al niño conforma llegan los adultos. La credencial se la queda la maestra y a la hora de entrada del día siguiente se le entregara a los adultos. En el caso de que haya un incidente durante el día, la maestra es la encargada de comunicárselo a los papás y se plasma en un cuaderno de incidencias, lo que paso y los acuerdos a los que llegaron. La puerta del preescolar se cierra a las 12:15 p.m.

2.2.3.2 Martes

Este día el horario de entrada es a las 8:30 a.m. La guardia le corresponde a la maestra Claudia docente responsable de 2° B y se sigue el protocolo de todos los días: ella se encarga de revisar que los niños, ingresen al preescolar con su uniforme y se dirijan a su salón, entregándoles a los tutores las credenciales que corresponden a cada niño y niña. Al ingresar los alumnos al preescolar y se cierra la puerta principal.

En el salón del 3° B, la maestra Victoria les da la indicación de todos los días el colocar sus mochilas en el estante y tomar una silla para sentarse en las mesas. Durante ese tiempo la maestra comienza a escribir la fecha en el pizarrón, les pide que saquen de sus mochilas los materiales que ella ha solicitado a través de un grupo de WhatsApp con el que puede comunicarse con los padres de familia.

Para la clase se solicitó traer material para que los niños hicieran un experimento frente a sus compañeros. Para poder realizar esta actividad la maestra, les pide salir al patio trasero para presentar sus experimentos, los niños salen en orden y cada uno debe llevar su material correspondiente. El desarrollo de esta actividad consiste en que cada niño pase al frente de sus compañeros y les dé una breve explicación de que consiste su experimento. Tadeo alumno del 3° B, pasa y menciona que su experimento consiste en mostrarles a sus compañeros la erupción de un volcán. Los materiales que llevaba eran un plato, la estructura de un volcán echo con una botella y plastilina, vinagre, bicarbonato y colorante color rojo, que colocaría en la estructura del volcán y al mezclar los materiales se haría la simulación de una erupción de un volcán.



Fuente: Trabajo de campo, 2024.

Otro de los experimentos que realizaron los niños fue el de Ingrid. Ella realizó un frasco mágico, los materiales que llevo era un frasco con agua, aceite y brillantina, consistía en mezclar todos los materiales.

Al terminar la presentación de los experimentos de todos los niños regresan al salón para guardar sus materiales. Diez minutos antes de las 11 a.m. deben salir a lavarse las manos, para posterior entrar al comedor y una vez consumidos sus alimentos. Existe un grupo de alumnas, conformado por Itzani, Guadalupe, Katherine, Tony y Andrea del 2° A que durante todo el recreo la pasan con la maestra, porque no les gusta jugar con los demás niños. Al culminar el tiempo de recreo todos los niños deben regresar al salón.

En el aula de clases, los alumnos toman su lugar y la actividad que deben hacer para afianzar su aprendizaje, es hacer un dibujo del experimento que más les gusto ya sea de ellos o de alguno de sus compañeros. La actividad la realizan en su cuaderno donde colocaron la fecha. Las actividades se realiza en un tiempo establecido por la maestra para que los niñas y niñas no se distraigan y puedan atender la indicación. Cada actividad debe contener su nombre, lo que permite que identifiquen las letras de su nombre, a excepción de 4 compañeros que aún se les dificulta escribir sus nombre y solo colocan bolitas y palitos.

Conforme los niños van terminando su actividad deben pasar al escritorio con la muestra para que les califique, la maestra genera preguntas sobre los trabajos para fortalecer su lenguaje y la explicación de las actividades, lo que permite realizar una evaluación del avance o dificultad que representa las tareas para los niños y niñas. Durante el tiempo que la maestra está calificando, las personas que han terminado, pueden jugar con plastilina, bloques, fichas de colores o con los materiales que la maestra tiene en un estante.

Al finalizar la revisión, se les pide a los niños que acomoden los materiales en el estante, les da la indicación de que recojan sus cosas en sus mochilas y se cercioren de que no haya basura en el salón, de lo contrario en el salón se cuenta con tres escobas y tres recogedores de tamaño pequeño que pueden usar los niños

y en caso de que haya mucha basura se asigna a tres niñas y tres niños que barran y recojan la basura, estos son asignado al azar por la maestra.

La maestra coloca la tarea para el día siguiente en una hoja blanca que pega en la ventana del salón para que sea visible. Los días martes se les permite pasar por los niños a su salón portando la credencial que fue entregada durante la mañana. Como mecanismo para verificar que recojan a los niños en el tiempo asignados, se tiene la norma que el último niño que sea recogido al día siguiente deberá llevar una bolsa de dulces. Esto se estableció debido a que algunos tutores llegaban después de las 12 a recoger a los niños.

2.2.3.3 Miércoles

En la entrada del preescolar la guardia le corresponde es a la maestra Victoria de 3° “B”. Ese día la dinámica que corresponde es el trabajo en equipo, se acomodan las mesas de manera que los alumnos trabajen en conjunto. La actividad a desarrollar es el colocar con ayuda de pegamento y la técnica de boleado, la cual consiste en tomar pequeños trozos de papel, generalmente papel china o crepe y hacer con ellos bolitas usando sus dedos índice, pulgar y medio, en cuanto a la técnica del rasgado consiste en rasgar el papel sin el uso de tijeras, sin seguir una dirección determinada. Alrededor de las letras de su nombre con papel de diversos colores que será proporcionado por la maestra.

Una vez que todos los niños estén colocados en sus lugares, la maestra les pasa una hoja blanca en la que vendrá escrito con plumón y con letras grandes su nombre. A cada equipo se les entrega un trozo de papel crepe de diversos colores y en recipiente les coloca el pegamento necesario para que todos realicen la actividad. La finalidad es que aprendan a trabajar en equipo y a compartir los materiales con los demás, una vez que concluyen pasan con la maestra para dejar su trabajo frente al pizarrón y permitir que se seque la actividad. Durante esta actividad, los equipos fueron formados por los alumnos con sus grupos de afinidad y amistad, la mayoría de los equipos fueron conformados solo por niñas y los otros solo por niños.



Fuente: trabajo de campo, 2024.

Todas estas actividades se guardan en una carpeta que fue proporcionada al inicio del ciclo escolar y se van anexando las actividades como evidencias que se realizan en clases. Al concluir con su actividad deben recoger la basura que se haya generado y pasar la escritorio por una franela y un aromatizante para que entre los miembros del equipo puedan limpiar sus mesas de trabajo. Al terminar la actividad la maestra les pide ponerse de pie, para cantar y escuchar una canción didáctica, que se llama “lento, muy lento” para que los niños se relajen y se despejen para continuar con las siguientes actividades.

La siguiente actividad, consiste en el salir al patio trasero del preescolar a realizar una actividad de pintar con las manos. Los materiales utilizados fueron: una cartulina, pintura de colores, y se les pidió a los padres que los niños llevaran una bata o ropa que no se pudiera manchar. Para poder realizar esta actividad se dividió a los niños por equipos, y una vez que ya estaban todos los materiales listos, se salió al patio. La finalidad de la actividad es que puedan experimentar con la textura de la pintura y desarrollar su motricidad a través de las manos.

Se pegaron las cartulinas en el piso para que se les facilitara pintar. Su duración fue de 25 minutos y la maestra estuvo realizando la observación constante del comportamiento y del uso del material. Al término de la actividad las cartulinas se pegaron dentro del salón colocando el nombre de los niños que participaron en cada equipo.



Fuente: trabajo de campo, 2024.

Al finalizar la actividad, en equipos de cinco se fueron a lavarse las manos con ayuda de la maestra para no marcharse y desperdiciar el agua. A su vez, otros recogían los materiales y la basura. Regresando al salón, se les indicó que recogían sus cosas antes de salir de clases. Todas las maestras les solicitan a los niños formarse fuera de salón, para esperar la indicación de la maestra al avanzar y acercarse a la puerta principal. En la puerta se forma los niños detrás de cada maestra y salen primero los salones de 2° y posteriormente los 3°. Si algún padre desea atender alguna situación deberá esperar a que la maestra titular de su grupo haya entregado a todos los niños del salón, para poder darle el pase de ingresar a la institución, una vez entregados todos los niños se cierran las puertas del preescolar.

2.2.3.4 Jueves

El día miércoles la entrada al preescolar es a las 8:30 a.m. el tiempo de tolerancia para la entrada es de 10 minutos. La guardia le corresponde a la maestra Letsy encargada del 3° A. Casa salón tiene una representante, quien es la madre de algún estudiante elegida por mayoría de votos dentro de su salón, y es quien auxilia a la maestra en diversas actividades como los convivios, pasar avisos a las demás y en este caso es quien entrega los credenciales a la hora de entrada. Los niños se dirigen a su salón en donde esperan a su maestra, quien les dará la indicación de cómo se colocaran el día de hoy.

La dinámica de la clase consiste en trabajar en parejas de niño y niña, estos criterios fueron determinados por la maestra del grupo, de acuerdo a la observación que ha tenido de la manera en que trabajan los niños, las mesas ya fueron acomodadas previamente para permitir la dinámica. Para esta actividad, se les pide que utilicen el cuaderno de color morado que corresponde a *Lenguajes, Saberes y Pensamiento Científico*. La docente coloca en cada cuaderno una página en la que deben trabajar, con la finalidad de que no dejen hojas y las actividades realizadas estén ordenadas de manera consecutiva.

Se coloca la fecha en el pizarrón de la siguiente manera “Jueves 19 de octubre 2023” para que la transcriban, la primera actividad, es el repaso de las vocales y los colores. El material que se solicitó para esa actividad fueron imágenes de diversos colores y les va pidiendo que coloquen las imágenes a cada color. Durante esta actividad la maestra identifica quienes son los alumnos que ya conocen de manera correcta los colores y a quienes se les dificulta. Cuando observa la dificultad para desarrollar la actividad, colocar una nota en sus cuadernos en la que se les indica e informa a los papás que es necesario un repaso de los colores y evitar que se atrasen en las actividades. Al culminar, la actividad se indicó pasaran al escritorio para que la maestra califique su trabajo. Esto lo hacen de manera ordenada formando una fila, sin molestar a los compañeros que aún no culminan la actividad.

Al culminar todas las actividades deben guardar sus cosas y dejarlas en orden ya que los días jueves se realiza activación física en patio principal. Esta actividad está a cargo cada semana de las maestras turnándose entre ellas, quienes establecen el horario de salida y que actividades se realizarán. Pasan avisar a los otros salones en que momento deben salir de manera ordenada, en un extremo los de 2° y al otro extremo los de 3° para que todos puedan observar y realizar las actividades de manera adecuada sin lastimarse o poder golpear a un compañero.

Las maestras designan diversas canciones para que los niños puedan hacer actividades físicas, las maestras encargadas se ponen al frente, para que los niños vayan siguiendo los pasos que ellas ponen de acuerdo a cada canción. Dentro de esta actividad también se busca estimular la motricidad de los niños y observar la relación con su cuerpo de manera individual. También se realizan bailes en pareja o grupales para que socialicen con los compañeros de otros salones o sus mismos compañeros.

Al terminar esta actividad los alumnos se forman detrás de su maestra y se dirigen al salón para escuchar las indicaciones de la actividad que continua, la maestra le da un aproximado de cinco minutos para que descansen los niños, y poder llevarlos a lavarse las manos para ir a comer. Pasando los cinco minutos los alumnos salen a lavarse las manos y se dirigen al comedor, donde ya están sus alimentos.

Los niños ya conocen las reglas del comedor, estas fueran acordadas por la directora, maestras y padres que integran el comité a cargo del comedor, las cuales son:

- Tomar su lugar correspondiente.
- No compartir los alimentos con los demás compañeros.
- Permanecer en su lugar durante la comida, ya que los lugares están asignados de acuerdo a cada salón, es decir, mesas de segundo y de tercero.
- Terminarse los alimentos.
- Al terminar recoger su plato y vaso y colocarlos donde corresponde, en las tinajas que están señaladas con una imagen correspondiente a un vaso o plato.
- Permanece en su lugar mientras la maestra da la indicación de salir.

Salen a su recreo que tiene una duración de 20 minutos, en el que los niños pueden jugar en todo el preescolar y en área de juegos, estos son observados por las maestras encargadas de tomar guardia en lugares específicos. Al regreso a clases la maestra les da la indicación de volver a sacar su cuaderno de color morado, en el que realizarían otra actividad de repaso. Realizan el reposo de las letras en mayúscula y minúscula. La actividad consiste en que la maestra les marcará las letras en el cuaderno para que ellos con puntos de colores puedan ir rellenando la letra como se muestra en la siguiente fotografía.



Fuente: trabajo de campo 2023

Cuando terminan la actividad pasa la maestra a calificar su actividad, para que puedan ir guardando sus cosas en su mochila ya que falta poco tiempo para la salida, la maestra les da la indicación, de llevarse sus cuaderno a sus casa y enseñarles cuales fueron las actividades que realizaron ya que la maestra les colocó notas para repaso de letras y colores.

Una vez que todos guardaron sus cosas, deben recoger la basura de sus lugares y colocarla en el bote que está en la entrada del salón, así como acomodar sus sillas. En el tiempo que resta a la salida, la maestra les da una golosina por haber trabajado en orden. La persona encargada de abrir la puerta en la hora de la salida

es Jorge el conserje. Una vez que llegan los padres y deben ir pasando al salón correspondiente para recoger a su hijo y deben mostrara su credencial, de lo contrario deberán pasar primero con la directora quien les dará un pequeño oficio en donde se mencione que se le entrega al menor, colocando el nombre del alumno y el la persona que lo recoge.

2.2.3.5 Viernes

La maestra responsable de la entrega de credenciales y revisión de que los niños asistan con uniforme a la escuela es la maestra Lizbeth de 2° “B”. Este día la salida es a las 12:00 a.m. El viernes se realiza una actividad con los padres de familia, por lo que se les solicita asistir al preescolar a las 11: 00 a.m.

En la entrada los niños ingresan al preescolar, y se dirigen a su salón en donde ya los está esperando su maestra, toman su lugar correspondiente, y la maestra da las instrucciones de la actividad que se va a realizar. Ese día el tema que se va abordar con los niños del 3° “B” es darles a conocer la diferencia entre hombre y mujer, así como el saber distinguir su cuerpo. La maestra les da una breve introducción sobre el tema en la que los niños puedan entender y comprender las diferencias. El día previo les dejo la tarea de realizar una marioneta de ellos mismos con ayuda de sus padres, en la que puedan expresar y explicar a su demás compañeros que es lo que los distingue de hombre y mujer y cuáles son sus características físicas. Cada uno de los alumnos pasa al frente de los compañeros a explicar su marioneta, la explicación de los pequeños es la siguiente:



Fuente: trabajo de campo, 2023.

“Mi nombre es Paola, soy niña porque tengo el cabello largo, mi mamá me peina de tensitas, mis ojos son de color café, me gusta el color rosa, los vestidos, y soy chaparrita” Alumna Paola de 3° “B”

“Mi nombre es Elián, soy niño, me gusta el color azul, tengo el cabello color negro, soy alto, mis ojos son color negro” Alumno Elián de 3° “B”

Para culminar esta actividad se les entrego a cada uno de los niños un gis, dándoles la indicción de salir al patio que esta frente al salón y que pudieran hacer un dibujo en el piso de algunos de sus compañeros, en donde dibujen sus características físicas y porque ellos son niños o niñas. Esta actividad fue importante para que aprendan a distinguir las diferencias entre hombre y mujer. La mayoría de ellos colocaban a las niñas de vestido y a los niños de pantalón, así como a las niñas de cabello largo y los niños con cabello corto, lo que fue una de las principales características que les ayudó a distinguir entre niño y niña.



Fuente: trabajo de campo, 2023.

Al término de esta actividad la indicación fue que se lavaran las manos y regresaran al salón. La maestra ya tenía programada otra actividad que consistía en la técnica de boleado y rasgado con papel e ir pegándolos en trazos que la maestra les colocó en una cartulina, esta actividad se realizó en equipos de 4 personas, y tuvo una duración de 20 minutos. Al grupo de 3° “B” se le facilita el trabajo en equipo, por lo que al realizar estas actividades de manera ordenada todos participan. Los trabajos finales se pegaron en el salón como una evidencia de lo que se había trabajado, colocando el nombre de los integrantes.



Fuente: Trabajo de campo, 2023.

Al finalizar, la maestra les pidió formar una fila para salir de manera ordenada a lavarse las manos, para poder entrar al comedor, deben entrar en orden y ocupar su lugar. Al terminar de comer recogen su plato y vaso, esperara a que todos los demás compañeros terminen, para salir al recreo es decir a jugar al patio o bien al área de juegos, conformando grupos de amistad entre compañeros del mismo salón de otros con los que ya comienzan a convivir.

En la etapa de la infancia, el instinto biológico y los factores socioculturales se entrelazan en el proceso de socialización. Desde el punto de vista biológico, los seres humanos tienden a vincularse por razones evolutivas como la supervivencia, la necesidad de protección, la atracción sexual, afinidad o la búsqueda de

seguridad. Sin embargo, a medida que el niño crece en un entorno cultural específico, estos lazos se amplían y transforman.

Lo que abre un panorama al aspecto sociocultural, ya que no solo se trata de una conexión instintiva, sino también de afinidades construidas socialmente como lo es, el juego compartido, la confianza mutua, las preferencias similares inculcadas o reforzadas por los padres (como la elección de amistades o actividades), así como elementos culturales como caricaturas, música, personajes o juegos populares. Estos factores contribuyen a formar vínculos afectivos que no responden únicamente a lo biológico, sino a una construcción social del afecto, la identidad y la pertenencia. Así, el niño aprende a relacionarse no solo por necesidad, sino por gusto, por valores compartidos y por códigos culturales que va interiorizando desde temprana edad.

A las 11 a.m. se tiene programada una actividad con los padres de familia, la inauguración de la biblioteca de aula. En este espacio los niños tendrán acceso a diversos cuentos, para ello se pidió que los padres de familia asistieran, a observar la inauguración y que participaran leyéndoles un libro de la biblioteca de aula en algún espacio del preescolar. El objetivo en estas actividades es que los padres participen y se incorporen a las actividades que se realizan dentro del preescolar.

Los libros con los que cuenta la biblioteca del aula, están incorporados de la siguiente manera:

Libros, sobre el cuerpo humano.
Libros sobre las formas geométricas y números.
Libros sobre historias de la tierra.
Libros sobre arte.
Libros de juegos y experimentos.
Libros de rimas, adivinanzas.
Libros de marionetas.
Cuentos, sobre mitos y leyendas.
Cuentos clásicos.
Cuentos de aventuras.

Cuentos de la vida cotidiana.

Fuente: Elaboración propia, trabajo de campo, 2023.

Una vez finalizada la actividad los padres de familia podrán retirarse y llevarse a sus hijos. En el tiempo restante, las maestras se reúnen en dirección juntos con los administrativos, maestras y madres de familia que conforman la mesa directiva y el comité del comedor, para realizar y organizar el menú de la siguiente semana, se toman propuestas y se llega a un acuerdo, para poder ser enviado a la señora encargada del comedor y a los padres de familia.



Fuente: Trabajo de campo, 2023.

Durante estas actividades realizadas a lo largo de la semana nos permite observar, como es la vida cotidiana de los infantes, como es su convivencia con otros compañeros, como al pasar tiempo con ello comienzan a conformar grupos de amistad con los que ellos se sienten identificados. A través de diferentes técnicas utilizadas en las actividades a desarrollar en las que destacan los juegos individuales y grupales, como una forma de adquirir aprendizajes y enseñanzas significativas en los infantes de preescolar.

CAPÍTULO III

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA APRENDER Y SOCIALIZAR

Una vez comprendidas las bases teóricas de la antropología en relación a la infancia, y su importancia en el preescolar a través de un recorrido etnográfico en el jardín de niños Vicente Suárez, se retoma en el siguiente capítulo la importancia del juego como una fuente de aprendizaje en los infantes. De igual forma, se aborda como esta actividad ayuda a la adquisición de habilidades sociales y particularmente en el desarrollo de la socialización, a partir de la cual el infante interpreta su vida cotidiana.

3.1 ¿Por qué los infantes juegan?

Al niño le resulta importante el hecho de jugar ya que va descubriendo nuevas cosas y va estructurando su personalidad de acuerdo a sus intereses. Le permite adaptarse a la sociedad en la que él vive, es decir, aprende las normas socioculturales con las que se rigen, en el que va construyendo la necesidad de crear un control de sus actitudes y emociones, para poder relacionarse con los demás. Según Meneses y Monge (2001), el niño actúa en forma positiva el aspecto social al compartir; en el ámbito afectivo ya que se conoce más a sí mismo, simultáneamente que a los demás, en el ámbito cognoscitivo desarrolla su intelecto y destrezas. Por lo que es importante clasificar los juegos de acuerdo a sus intereses y necesidades de los infantes.

Los autores Meneses y Monge (2001) mencionan que hay distintos juegos de acuerdo a las diferentes edades:

- *Juego funcional* que es más que todo de manipulación y exploración hasta los seis meses de edad.
- *Juego de autoafirmación* de uno a dos años donde el niño conquista una mayor habilidad motora que le va a dar confianza en sus propios medios, autonomía e iniciativa.
- *Juego simbólico* de dos a cuatro años. Aquí predominan los juegos de construcción y destrucción. Se comienza a dar la representación por medio de la imitación y simulación de experiencias agradables pasadas, todavía aquí el juego no es compartido, aunque sí necesita el apoyo de algo o alguien.
- *Juego pre-social* que va de los cuatro a seis años. El niño busca compañeros para sus actividades, pero no es una actividad social ya que el niño ve a sus amigos como si se tratara de juguetes, lo que se denomina juego asociativo (p. 121).

De acuerdo con el trabajo de campo realizado en el Jardín de Niños Vicente Suárez, y la aplicación de entrevistas a los alumnos del 3° “B” podemos analizar que para los niños es muy importante jugar, ya que a través del juego pueden expresarse y convivir con otros. En las entrevistas se puede observar que en la etapa del preescolar los infantes, aún no tienen un grupo de amigos ya definido sino que los juegos los llevan a cabo con las personas más cercanas como lo son sus padres, hermanos e incluso primos que son las personas con las que comienza su proceso de socialización dentro del núcleo familiar.

Para abordar cuáles son los juegos de mayor interés tienen los niños, se les preguntó a los alumnos cuál era su juego favorito, ellos hicieron mención de distintos juegos que a continuación se enlistan:

- *El juego de las atrapadas:* consiste en formar un grupo de personas aproximadamente de 6 a 8 jugadores, o bien esta puede variar, se elegirán por lo menos tres integrantes del grupo quienes serán los que van a atrapar, es decir, ellos se encargaran de corretear a los demás e irlos atrapando, a quien atrapan será su turno para que atrapa en la siguiente ronda del juego. Este como un juego tradicional que genera la vinculación con un grupo de personas mayor y que desarrolla habilidades motoras y de comunicación, en palabras de Yarezi (4 años): “me gusta porque juego con mis primas”. Menciona que este juego se lo enseñó su abuela porque ella jugaba cuando estaba pequeña y ahora ella lo juega con sus primos en el patio de su casa.
- *El juego de Mis muñecos:* es un juego que consiste en la imitación de la crianza de los hijos ya que los infantes, recrean escenas como lo es el cuidar los hijos, llevarlos a la escuela, darles de comer, a través de una figura que es un muñeco de plástico. Emiliano (4 años) comenta que le gusta porque lo juega con su hermano más chiquito, es un juego que juega mucho porque siempre está en la sala de su casa jugando con sus muñecos los comparte con su hermanito y todos los fines de semana su papá le compra un juguete.
- *El juego de los carritos chocones:* este juego tiene como elemento primordial carros de plástico de diversos tamaños en la que los infantes juegan en el

patio o en diversos espacios haciendo referencia a carreteras, calles. De igual manera este juego está relacionado a los juegos mecánicos de las ferias que consiste en manejar un carro y el objetivo es chocar con los demás que están a bordo de otro carro.

Como en el caso de Fernanda, 4 años: “los carritos chocones son mi juego favorito, mi mamá y mi papá me llevaron a la feria y lo jugué con ellos, también juego a los carritos chocones en mi casa con mi hermano el más grande, él tiene carritos que colecciona”. Este juego permite relacionar una experiencia significativa que reproduce simbólicamente.

- *El juego de las Canicas y peluches:* hace referencia al juego de canicas que se encuentra en las ferias, el cual consiste en atinar en una tabla con agujeros, canicas que son de tamaño grande, estos agujeros están marcados con un número y tienes oportunidad de atinar cinco canicas, y de acuerdo a los números en que quede cada canica, podrás ganar diversos premios, como lo son peluches, juegos de té, plumones. Xadani (4 años) hace relación a dos juegos que son de su agrado, “me gustan las canicas porque mi hermano me enseñó a jugar y me compraron un capibara en la feria y juego con mi prima momis”. Lo que permite observar la importancia de la socialización con personas de otras edades para el aprendizaje de actividades.
- *El juego del Trampolín:* este juego consiste en saltar en una trampolín que es una estructura de metal, con resortes y telas elásticas en las que puedes saltar, este varía de tamaño y la capacidad de las personas que pueden saltar. el caso de la alumna Valentina (4 años) “me gusta jugar en el “trampolín” porque es muy grande y me subo a brincar con mi mamá y mi papá. Los tres nos ponemos a jugar, me lo trajeron los reyes”. El jugar permite la socialización y la convivencia familiar lo que refuerza el agrado por la actividad. O como en el caso de Paulette “me gusta jugar en el trampolín porque me gusta brincar y puedo invitar a mis primos Jeremy y Arlette a jugar conmigo.

- *El juego de las uñas:* este es un juego que consiste en pintar las uñas con diferentes materiales como lo son; esmaltes de colores, diamantinas, brillos, este se desarrolla de manera individual en el caso de Alexia, reproduce esta actividad como algo que vive en su vida cotidiana, ya que ella observa a su mamá que se dedica a colocar uñas y mientras trabaja cuida a su hija, “me gusta jugar a las uñas porque mi mamá me regalo de su material para hacer yo unas uñas. Tengo muchos brillitos y son de muchos colores”. Si bien, juega de manera individual la reproducción de su entorno recrea lo que observa y escucha.
- *El juego de las canicas:* el juego de las canicas es uno de los juegos tradicionales, que se ha ido transmitiendo de generación en generación, el cual consiste en colocar canicas dentro de un agujero que se hace en la tierra con ayuda de una piedra, las canicas son pequeñas bolas de cristal de diversos colores, dentro del juego los números de participantes varían entre 4 a 6 jugadores y cada uno debe tener 4 5 canicas que son las posibilidades de colocarlas en el agujero desde una distancia determinada. En el caso de la alumna Danna menciona que “el juego de las canicas me gusta mucho porque mi papá me enseñó a jugar él tiene muchas canicas” (Danna, 4 años), la transmisión de conocimientos a través de la actividad sirve como puente intergeneracional.
- *El juego de la cocinita:* este consiste en la representación de situaciones de la vida cotidiana, “la cocinita es mi juego favorito, porque tengo una cocinita que prende me la compraron mis papas y juego con mi amiga Leilani que va aquí, con ella también juego en mi casa, me comparte sus juguetes cuando mi mamá me lleva a su casa” (Romina, 4 años). Esta actividad permite la reproducción de normas y roles de género que van adoptando en sus juegos. De igual forma, David (4 años), juega al “papá y a la mamá con mi hermana y mi prima valentina”, reproduciendo aspectos de sus relaciones sociales y familiares.

Las preferencias de las actividades para jugar reproducen normas socioculturales que aprenden mediante la observación reproduciendo su vida cotidiana y

reforzando su agrado por los juegos cuando estos implican la socialización con otras personas.

3.2 ¿Qué aprende el infante mediante el juego?

El juego ha sido interpretado como un recurso necesario para el desarrollo de los infantes. María Dolores Pesántez Palacios (2016) menciona que “se convierte en un espejo cultural en el cual van apareciendo sin cesar necesidades y deseos que nos permiten reconocer los diferentes procesos culturales y mentalidades que conviven en nuestra comunidad” (p. 50). A través de la observación de los infantes se puede entender que el juego es importante porque pueden aprender elementos sociales y culturales de la propia comunidad a la que pertenecen.

Schiller (1795) “El hombre solo es verdaderamente humano cuando juega”, el plantea el que juego es una expresión de la belleza del mundo, en la que existe una necesidad de interpretar el mundo que los rodea a través del juego y las reglas con las que se lleva a cabo. Según Palacios (2016) el juego pasa a ser uno de los instrumentos esenciales para el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades de los infantes que serán reforzadas a partir de la experiencia, la capacidad de inventar, descubrir e imaginar, produciendo en ellos emociones placenteras.

En el aspecto social, adquiere normas socioculturales que le van a permitir integrarse con otros niños y niñas, teniendo un dominio de sí mismo, y siguiendo las reglas ya asignadas a los juegos. Desde las aulas el juego también es importante ya que facilita el aprendizaje a través de la planificación de actividades agradables para los infantes, que les permitan reforzar sus valores y el trabajo entre compañeros. Ofrece una alternativa de enseñanza diferente, que se apoya en el uso de materiales didácticos, la experiencia de los infantes y centrándose principalmente en el proceso de socialización que se adquiere en la escuela.

3.3 Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se caracterizan por que estos son transmitidos de generación en generación es decir de los padres a los hijos, los cuales tienen una carga cultural y social importante, son transmitidos de manera oral y se emplea un aprendizaje significativo en la vida de los infantes y de los padres. De igual manera, los juegos tradicionales llevan consigo una trasmisión de valores, reglas de comportamientos, patrones de género, que varían de acuerdo al lugar en que se desarrolla el juego. Saco-Porras (2001), define los juegos tradicionales como:

Aquellos juegos de carácter tradicional usualmente derivados de actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa que no se encuentra excesivamente reglamentados, donde las reglas, si existen, tienen un carácter contractual, surgiendo del mutuo acuerdo de los jugadores y por tanto, variables y flexibles (p. 25).

La implementación de juegos tradicionales en la educación de los infantes es importante ya que les permite socializar con otros compañeros, aprender normas socioculturales, que van a ser importantes en el desarrollo de su vida social. Estos juegos le permiten al infante integrarse no solo con otros compañeros sino también con el medio ambiente que los rodea ya que la mayoría de estos juegos se desarrollan al aire libre y utilizan materiales cotidianos fáciles de adquirir.

Desde la parte educativa, permiten al docente conocer a los infantes desde la parte comunitaria es decir como es el entorno en el que se desarrolla y cómo influye su cultura, por ello deben considerar los siguientes aspectos relacionados al juego: a) nombre del juego, b) objetivos, c) material a utilizar, d) reglas y e) desarrollo del juego, el espacio, el número de integrantes.

De acuerdo con la autora, Jiménez-Fernández (2009) en su texto “Los juegos tradicionales como recursos didáctico en la escuela” menciona las principales características son “únicos e imperdurables a este tipo de juegos, han conseguido que sigan vigentes y sean atractivos para los niños de las generaciones actuales” (p.2) en las que destacan las siguientes: a) Solo se juega para divertirse; b) Los niños se encuentran bien con ellos, les produce placer el jugar; c) Sus normas y

reglas son de fácil aprendizaje; y d) Son motivadoras debido a las canciones con las que son acompañados.

3.3 Juegos actuales

Los juegos actuales son aquellos que se transmiten de forma espontánea formando parte de la cultura colectiva, lo que implica que estos juegos se vayan modificando con el tiempo, es decir se implementen nuevos materiales, así como nuevas formas de jugar en cuanto a las reglas, roles de género, integrantes. Sin dejar de lado que al igual que los juegos tradicionales los actuales traen consigo, un aprendizaje significativo en los infantes, ayudándolos a conocer su mundo exterior y su cultura.

Cabe mencionar que a lo largo del tiempo los juegos se han venido modificando y sobretodo se les ha implementado el uso de la tecnología como pasa en el caso de los videojuegos, o bien los juegos se van convirtiendo en virtuales, lo que genera que las personas pasen su tiempo de interacción de manera individual y frente a un dispositivo electrónico.

El juego en la actualidad una actividad necesaria para la vida de los infantes, ya que a través de él pueden aprender, explorar y descubrir el mundo que los rodea, por esta razón el juego ha sido de gran ayuda en la educación preescolar a través de los juegos implementados en la actualidad desarrollan capacidades, como son:

- Físicas: Al moverse que le permite desarrollar su coordinación psicomotriz y conocer su cuerpo para el desarrollo físico.
- Desarrollo sensorial y mental: a través del juego aprenden, la identificación de formas, colores, tamaños.
- Cooperación: al integrarse con los demás compañeros, aprendiendo a cooperar, compartir y trabajar en equipo.
- Emocional: aprendiendo a regular sus emociones y la expresión de ellas en la acción de jugar.

3.4 Juegos individuales y colectivos

A continuación se describirán juegos colectivos e individuales que realiza el preescolar teniendo una intencionalidad educativa por parte de las maestras del preescolar, lo que permite observar que son acciones planeadas y con un fin. Los espacios que se utilizaron fueron el patio principal y trasero de la institución y la actividad fue dividida en dos partes planeadas por las maestras.

CARRERA DE RELEVOS

REGLAS

- Seguir el circuito que ya está establecido.
- Saltar con los dos pies.
- Seguir las líneas establecidas.
- No desacomodar los materiales.
- Llevar ropa cómoda.

DURACION

La duración será de 20 minutos, ya que cada alumno le tomara un aproximado de 3 minutos.

DESARROLLO

Las carreras de relevos dentro de la escuela han sido una actividad importante que nos permite saber las habilidades y capacidades de los alumnos.

Esta actividad se lleva a cabo en el patio principal, colocando diferentes materiales como lo son: cuerdas, aros, conos, pelotas, balancín de equilibrio. Los alumnos deben salir formados e intercalados una niña y un niño, ira pasando uno por uno a realizar la actividad.

Con esta actividad nos damos cuenta que algunos alumnos les cuesta brincar, y seguir los circuitos ya que quieren pasar a otro que les llama la atención. (Mtra. Vicky, 35 años)

OBJETIVO

A través de la carrera de relevos se busca que los niños, puedan tener control de su cuerpo, al coordinar sus pies y manos para realizar las diferentes actividades lo que conlleva el desarrollo de las diferentes competencias:

- Desarrollar habilidades físicas motoras como correr, saltar y lanzar.
- Trabajar en equipo.
- Seguir instrucciones y comunicarse con los demás.
- Identificar y recordar, los materiales y las indicaciones.



Fuente: Trabajo de campo 2023 "carrera de relevos" Jardín de niños Vicente Suarez.

El juego de carrera de relevos se llevó a cabo como una actividad de recreación que fue organizada por un proyecto realizado por las cuatro docentes del preescolar, el cual fue autorizado por la directora para poder adquirir los materiales necesarios.

Las maestras de 2° planearon la parte deportiva en la que se incluye la carrera de relevos, mientras que las maestras de 3° fueron encargadas de organizar juegos de mesa. Retomamos la carrera de relevos ya que fue una de las actividades que les gusto a los niños. Los materiales que se necesitaron fueron, conos, balancín, pelotas, rampas, cuerdas y aros, con los cuales se formó un circuito. Para llevar a cabo el juego se les pidió a las maestras que salieran al patio con los alumnos y se formaron los niños detrás de cada maestra, la maestra Claudia fue la encargada de dar las indicaciones: debe ir pasando un niño y una niña, primero lo harían los dos grupos de 2° y posteriormente los dos grupos de 3°.

El juego de carrera de relevos consistía, en pasar en el circuito el cual estaba acomodado de la siguiente manera:

- Pasar por una barra de equilibrio.
- Correr entre conos en forma de zigzag.
- Subir al balancín.
- Brincar en aros uno detrás de otros.
- Encestar pelotas en una cesta.
- Saltar la cuerda.

Al terminar de realizar estas actividades deberían de salir corriendo para darle la mano al compañero que le correspondía pasar y ellos formarse al último de la fila. Durante esta actividad se observó que a los niños les llama la atención realizar actividades al aire libre en este caso la carrera de relevos fue una actividad nueva para ellos ya, que al llegar al patio y ver los materiales que ya estaban colocados ellos se sorprendían y corrían a tomar las cosas y explorar que era, preguntaban a las maestras para que eran esos materiales.

Durante la actividad se observó en los niños buena disposición para realizar las actividades ya que entre ellos comentaban que les había gustado, ya que cuando no hay una buena disposición, no quieren hacer las actividades, se dirigen a otros

lugares de la escuela como lo son los juegos o detrás de los salones. Los varones eran quienes demostraban más emoción, ya que echaban competencias con otros compañeros. De igual manera, les daban nervios porque ellos querían ganar el juego y presionaban a sus otros compañeros para poder ganar y pasaran rápido en el recorrido. Los alumnos del 3° “B” pudieron realizar la actividad de la mejor manera, dejando que todos los compañeros participaran.

Ya que la competencia en la cultura de los infantes tiene un gran valor que moldea tanto su comportamiento individual, la interacción y participación con los demás, ayudando también a las niñas y niños a crear una identidad cultural ya que a través de la competencia aprenden a resolver problemas y adaptarse a una actividad. Los infantes aprenden normas, roles y la cooperación con otros compañeros: “la competencia en la infancia no solo refleja el deseo de superación individual, sino también una manera de aprender y vivir los valores de una cultura” Abad y Ruíz de Velasco, (2011).

La maestra Victoria menciona que “esta actividad les ayuda a la motricidad y a partir de esto pueden observar que hay compañeros a quienes se les dificulta realizar las actividades, como el saltar en dos pies, tener equilibrio y saltar la cuerda”. En el caso del alumno Ángel, se le dificulta el convivir con los demás compañeros por lo que no le gusta realizar los juegos, y ella ha buscado el que se integre acercándolo a los compañeros, para que forme un grupo de amigos y realice las actividades, esto debido a que era tímido y le daba pena integrarse con los demás niños.

En el caso del resto del salón la actividad permitió que conversaran con los demás compañeros de los otros grupos. Buscaban formar sus parejas entre amigos para que compitieran en el circuito, en el caso de Mateo y Jesús, pasaron al circuito alrededor de 3 veces, ya que ellos comentaban que les gusto pasar y lo que más les llamo la atención fue la barra de equilibrio y pasar corriendo entre los conos. En el caso de las niñas, les llamo más la atención el saltar la cuerda y pasar entre los aros, actividad que realizaban sin la idea de competir solo el realizarla.

Al término de la actividad los alumnos pidieron que se dejaran los materiales para que jugaran a la hora del recreo, en ese tiempo los niños pasaban con sus amigos

a jugar. Se generó un poco de desorden debido a que son muchos alumnos y todos querían jugar con los mismo materiales y no dejaban que los demás pasaran a jugar, en particular la actividad les ayudo para convivir con los otros compañeros y sobre todo para aprender a escuchar indicaciones, como el entender que deben compartir y espera su turno en cada actividad.

ABECEDARIO DE FICHAS

REGLAS

- Los alumnos deben tener 15 fichas cada uno.
- Cuidar el material (no llevarlo a la boca ni tirarlo)
- Compartir con sus compañeros

DURACION

La duración de esta actividad será de 20 minutos.

DESARROLLO

Con el juego del abecedario de fichas los alumnos se familiarizan con las letras, lo que buscamos es que los niños reconozcan las letras iniciando por las vocales, para ello les coloco las vocales en el pizarrón para que ellos las busque en el abecedario y ordenen las letras. Esto les permite que ellos las identifiquen.

Otra manera de hacer que se familiaricen con las letras es a través de los números, de igual manera les coloco los números y el nombre para que ellos los forman con el abecedario de fichas.

Ejemplo:

1 uno

2 Dos

3 Tres

A través de esta actividad nos damos cuenta que tanto han identificado las letras para que ya puedan iniciar a escribir sus nombre. (Mtra. Vicky, 35 años)

OBJETIVO

El objetivo de esta actividad es que los alumnos identifiquen las letras, principalmente las que integran su nombre. Así como aprender a trabajar en equipo ya que los materiales se comparten con los otros compañeros.



Fuente: Trabajo de campo 2023 "niños jugando con el abecedario de fichas" Jardín de niños Vicente Suarez.

La actividad del “*Abecedario de fichas*”, es una actividad más de carácter educativo a partir del juego, en la que los niños aprenden a la identificación de las letras. Fue realizada dentro del salón de clases, no como una actividad de la planeación de la maestra sino solo como actividad extra en el lapso de tiempo que van terminando los niños de hacer las actividades en este caso es una actividad de entretenimiento. Las fichas fueron adquiridas por la maestra de grupo y están dentro de los materiales de los alumnos.

Se desarrolla en equipo, y se les proporcionan las fichas en el centro de la mesa de cada equipo, para que las compartan con los compañeros, la indicación que se les dio fue que forman el nombre de los números con las fichas. El uso de materiales didácticos dentro del aula llama la atención a los alumnos, distrayéndolos de las actividades que deben realizar, lo que impide que todos terminen el trabajo por querer jugar con las fichas. Otro elemento que, se observa es que les cuesta trabajo trabajar en equipos cuando se tienen que prestar el material entre integrantes.

Por ejemplo, el equipo de Valentina, Sudikay, Tadeo, Monic y Antonio. Uno de los problemas que más tiene es el escuchar indicaciones y sobre todo para compartir los materiales, ya que las dos niñas del equipo solo quieren ocupar todas las fichas y si algunos de los compañeros las toman se molestan y ya no quieren continuar con el juego, acusándolos con las maestras de tomar las cosas. En el caso de Tadeo, es un niño con problemas del lenguaje expresivo, es decir, se le dificulta decir palabras y frases de manera clara, por lo que no se le facilita el comunicarse con las compañeras y ellas tienden a no integrarlo y no le prestan los materiales.

A las niñas se les dificultaba compartir ya que ellas eran hijas únicas por lo cual se les complicaba compartir con los demás y solo ellas querían tener el control de los materiales. El termino de hijas únicas, hacer referencias a niñas o niños que no tienen hermanos, es decir son los únicos hijos en el núcleo familiar. Pero esto no solo se refiere a un hecho biológico sino también a un aspecto social y simbólico que está influenciado por las normas, valores, educación y cultura en que se desarrolla el infante.

Por lo que la maestra intervenía explicando que los materiales estaban en el aula eran de todos los compañeros y se tenían que compartir para que todos jugaran e incluso la maestra trataba de formar equipos entre estas niñas para que entre ellas fuera más fácil el compartir ya que ambas se encontraban en la misma situación.

Otro de los equipos lo conforma, Mateo, Paula, Renata, Doria y Regina. la actividad fue más favorable ya que compartían las fichas, y entre ellos se ayudaban a buscar las letras y si a alguien le faltaba una letra y ellos la tenían la intercambiaban por otra que les hiciera falta. Fue una de los equipos que termino rápido la actividad, estos niños son de los más avanzados dentro del grupo, por lo que comenta la maestra “he buscado como estrategia el que los equipos estén integrados por niños que aún se les dificulta y con los que no, para que así se puedan ayudar o por lo menos poner en cada equipo un niños de los que no se les dificulta y son más tranquilos” (Victoria, 32 años). Esta estrategia de aprendizaje por pares permite que aprendan de mejor manera al ver a sus compañeros.

LOTERIA DE NUMEROS

REGLAS

- Debe elegir una tabla por alumno.
- La maestra les proporcionará fichas de colores para colocar en la tabla.
- Las fichas se colocan de acuerdo a como las va nombrando la maestra.
- Para ganar deberá llenar toda la tabla y levantar la mano o decir lotería cuando haya terminado.

DURACION

El juego tiene una duración de 25 minutos.

DESARROLLO

La actividad consiste, en que los niños deben jugar lotería pero esta vez se trata de encontrar los números, para ello la maestra ha implementado una lotería que consta de la numeración del 1 al 20.

La primera instrucción es que los niños tomen una tarjeta y tomen su lugar, ya que la maestra es la encargada de pasar a dejar en el lugar de cada niño un aproximado de 10 fichas para colocarlas conforme van pasando los números. Una vez que todos tienen el material correspondiente, la maestra comenzará a mencionar los números de las fichas pequeñas y ellos deberán estar tantos para ir colocando una ficha.

Si alguien logra llenar su carta deberá levantar su mano y decir lotería y será quien gane el juego, esto se repite al menos por 3 veces para que sean diferentes alumnos quienes tengan la posibilidad de ganar.

OBJETIVO

El objetivo del juego es que los alumnos, aprendan a seguir instrucciones, aprendiendo a escuchar y a observar las fichas que la maestra va pasando. De igual manera este juego les permite la identificación de los números, y como se escriben.



Fuente: Materiales Didácticos. (2017). Lotería de números. <https://materialesdidacticosweb.wordpress.com/2017/01/07/loteria-a-esta-actividad-consiste-en-jugar-loteria-con-numeros-logrando-identificar-los-numeros-que-se-encuentran-en-el-tablero-materiales-cartulinas-carton-plumones-y-tapaderas/>

El juego de la lotería de números, es una de las actividades que se realizan dentro del salón. Es parecido a la lotería que tradicional, solo que se han sustituido las figuras de la lotería por números, con la finalidad de que los niños memoricen y puedan identificarlos. La actividad se llevó a cabo dentro del salón de clases, y el juego sirve como una actividad de repaso y para afianzar el conocimiento previamente dado. Se conformaron equipos de 3 personas, dándole a cada equipo una carta que deberían de compartir y se proporcionaron fichas para ir colocando en cada número. La maestra nombra y muestra las cartas que van saliendo para que los niños las puedan identificar en su tarjeta.

Durante el juego de la lotería de cartas la maestra menciona “la forma en que se intrigan los equipos fue para que todos tuvieran la oportunidad de jugar y por lo menos poner una ficha en las cartas” (Victoria, 32 años). Ella, identifica quienes son los alumnos que no comparten los materiales, que se distraen más rápido e incluso quienes no siguen las indicaciones de manera adecuada, los equipos se integraron de la siguiente manera:

Equipo 1: Mateo, Alejandra, Alison

Equipo 2: Renata, Tadeo, Jesús

Equipo 3: Mónica, Antonio, Paula

Equipo 4: Regina, Dorian, Santiago

Equipo 5: Amairani, Ángel, Alexa

Durante el desarrollo, la maestra iba pasando las cartas y ellos colocaban las fichas en su tarjeta, los alumnos en el primer juego lo hicieron de manera correcta sin ninguna dificultad, ya que era la primera vez que realizaban esta actividad e iban descubriendo como se debía jugar, la maestra decidió que el juego se repetiría 3 veces ya que en cada ronda uno de los integrantes tendría la tarjeta y los otros solo le ayudaría y si se irían turnando, para alguno de los alumnos no fue difícil pero en el caso de Alejandra, Tadeo, Mónica, Dorian y Ángel, se les dificulta la identificación de los números, así como el integrarse con los demás compañeros, no les gusta trabajar en equipo por lo que no participaban. Este juego le ayudo a los niños en su desarrollo cognitivo, en la memorización y aprendizaje de los números.

JUGANDO CON LOS SENTIDOS

REGLAS

- Los alumnos, deberán vendarse los ojos.
- Pasaran a tocar y probar, diversos materiales y dulces, con la ayuda de la muestra.
- Los materiales estarán en una caja para que los otros alumnos no puedan ver y cada uno descubra lo que hay de acuerdo a los diferentes sentidos.

DURACION

La duración de la actividad es de 30 minutos para que todos los alumnos puedan participar.

DERARROLLO

El juego de los sentidos consiste, en que los alumnos deben llevar un pañuelo para vendarse los ojos, y uno por uno deberán de ir pasando frente a una caja con un recipiente dentro, los cuales contienen diversos materiales como lo son:

Plumas.

Piedras de pecera.

Un tapete.

Chocolate.

Pólvos de chamoy.

Limón

Entre otros.

Deberán de ir descubriendo mediante sus sentidos, que es lo que contiene cada recipiente, para posteriormente en una hoja blanca dibujar que es lo que descubrieron y con cuál de sus sentidos.

OBJETIVO

El objetivo de este juego es que los niños aprenden a usar sus sentidos con el contacto de las cosas que hay al interior.

Así como el involucrase en la participación de las diversas actividades de manera individual que se llevan a cabo en el salón de clases, aprendiendo a esperar su turno y a escuchar las instrucciones así como la opinión de los demás compañeros.



Fuente: Trabajo de campo 2023 "juego de sabores"
Jardín de niños Vicente Suarez.

En el salón de clases se llevó a cabo el juego de los sentidos, la cual fue planeada por la maestra del grupo, en la que el objetivo fue que los alumnos identificaran cuales son los sentidos a través de diversos materiales que ella implemento, la actividad se llevó a cabo dentro del salón de clases. Se colocaron dos mesas cerca del pizarrón con recipientes dentro de una caja que contenían materiales que los niños, podían probar, oler y tocar. Cada niños con los ojos vendados, tenía la posibilidad de explorar los materiales con sus sentidos, pero no tenía que decir que era y así, cuando sus compañeros pasaran pudieran descubrir e indagar sin crearse una idea previa del objeto.

En la actividad todos los niños participaron atentos, causando expectativa, nervios y risa. Este juego fue individual, ya que cada uno debería de descubrir los materiales. Para compartir su experiencia se les pidió que en una hoja blanca dibujaran lo que ellos creían que habían tocado, probado u olido.

Paula: “dentro de la caja había algo que era muy amargo como si fuera un limón”.

Mateo: “yo creo que dentro de la caja había un gato porque estaba muy suave”.

Alejandra: “En la caja había perfume de fresa”.

El juego de exploración sensorial, causa risas y fue una actividad que les gustó, ya que finalizar la actividad se les pregunto a los infantes y mencionaban que esa actividad les había gustado, porque fue entretenida. Todos generaron sus hipótesis sobre la posibilidad de los objetos dentro de las cajas, teniendo diversas opiniones pero ninguno de los niños pudo adivinar qué objetos eran. Esta fue uno de los juegos que se ha realizado y en la que han tenido más interés los alumnos, participando todos y realizando la actividad como lo indico la maestra. Dentro de los trabajos que realizaron que fueron sus dibujos para explicar que era lo que descubrieron, no sabían cómo colocarlo y sus dibujos no eran entendibles, pero aunque no pudieron realizar gráficamente la descripción del objeto, en el interrogatorio de su dibujo, la explicación se les facilitaba de mejor manera.

SILLAS MUSICALES

REGLAS

- Se colocan cinco sillas en el centro del salón.
- Durante el juego irán participando por grupo de seis compañeros.
- Se pone una canción de fondo, que se tendrá que ir pausando.

DURACION

La duración del juego es de 30 minutos.

DESARROLLO

Este juego consiste en acomodar 5 sillas en el centro del salón, formando una fila en la que las sillas unas queden para la izquierda y las otras a el lado derecho, los niños irán pasando en grupos de 6 y se irán colocando alrededor de las sillas, para ir avanzando en círculos cuando suene la música y al ponerle pausa a esta, los niños deberán buscar un lugar en las 5 sillas uno se quedara son ligar y serán quienes vayan perdiendo el juego.

OBJETIVO

El objetivo del juego es que los niños aprendan a jugar en equipo, convivan con sus compañeros y aprendan a escuchar indicaciones.



Fuente: Shutterstock. (2019). Niños jugando a las sillas musicales.
<https://www.shutterstock.com/es/image-photo/happy-kids-female-teacher-playing-musical-1494047411>

Las sillas musicales es uno de los jugos que han ayudado a que los alumnos participen e interactúen con los demás. Se desarrolla dentro del salón de clases, colocando alrededor de 5 sillas en el centro del salón, el juego trata de que los niños deben ganar un lugar. Van pasando en grupos de seis, la maestra les pone una canción infantil y cada que pare la música deberán buscar un lugar y el que se quede sin lugar ira perdiendo y saliendo del juego esto se va repitiendo hasta que quede solo un jugador que será el que gane.

A través de este juego podemos observar, que los alumnos van desarrollando habilidades de concentración, y atención cuando la música sea pausada, la maestra busca que a través de este juego los alumnos del 3° “B” aprendan a escuchar y seguir las indicaciones que ella da. De igual forma, busca que todos participen y se integren a jugar en equipos y con otros compañeros no solo con sus grupos de amistad. Los alumnos mencionan que esta actividad les gusta mucho, porque pueden bailar y jugar con sus amigos.

El comportamiento de los alumnos durante el juego fue bueno mientras ellos participaban, pero al tener que esperar su turno, algunos de ellos se aburrían y preferían jugar a otras cosas con los materiales, como lo son los bloques, las fichas, los animales de fieltro, perdiendo la atención en las indicaciones. En la espera del turno tomaban los juguetes que tiene la maestra en el salón. Pero cuando escuchaban que era su turno, se emocionaban porque querían ganar y eso les generaba emoción.

En el caso del alumno Dorian, que quería ganar y se le complica el saber perder en los juegos, ya que al no ser quién ganó en el equipo que le tocó estar, se molestó y ya no quiso seguir participando, observando que a través de esta actividad el experimenta sentirse derrotado, al no ganar causándole una emoción de enojo con la maestra y los compañeros. Siendo las emociones de los infantes no solo una expresión individual sino también parte de una construcción social que se va moldeando a través de la interacción con su entorno, por lo que desde esta edad aprenden a identificar y expresar sus emociones de acuerdo a las normas y valores

culturales. Lo que le permite generar observaciones y anotaciones del comportamiento del alumno para los padres.

En generar los alumnos participan y se integran a las actividades que la maestra les indica y sobre todo cuando se trata de juegos que tienen que ver con música.

A través de la actividad la maestra ha tomado la decisión que en actividades como juego de bloques, colorear, jugar con plastilina, les coloca música a los niños ya que es una de las maneras de mantenerlos más quietos dentro del salón , se concentran al hacer su trabajo, “la mayoría de los alumnos se entretienen y realizan sus trabajos de mejor manera cuando les pongo música, la música que les pongo es infantil, algunos me dicen que les ponga música de artistas que les gustan o escuchan en casa” (Victoria, 32 años).

EL LOBO

REGLAS

- Se debe elegir a dos niño para que este sea el lobo
- Los demás jugadores deben permanecer sentados
- Se canta la canción del lobo por todos los integrantes

DURACION

El juego tiene una duración de 25 minutos

DESARROLLO

El juego del lobo lo llevamos a cabo principalmente en el patio principal de la escuela en el que todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar la canción de “el lobo”

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está, porque si el lobo aparece a todos nos comerá ¡

-¿El Lobo está?

- ¡Me estoy bañando ¡

Los otros jugadores siguen cantando:

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está?

- ¡Me estoy cambiando!

Durante el juego los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al “lobo” que está en el centro del círculo El “lobo” continua contestando hasta que está totalmente listo.

“El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando, los cuales salen corriendo por todo el patio y a los que van atrapando irán perdiendo”. (Mtra. Vicky, 35 años)

OBJETIVO

A partir de este juego se busca de los niños aprendan a integrarse con los demás compañeros así como el desarrollo de su motricidad.

Fortalece su habilidad mental para estar atentos a la hora de contestar.



Fuente: archivos ABC color. (2023). Niños en el juego del lobo. <https://www.abc.com.py/edicion-impressa/suplementos/escolar/2023/08/22/juguemos-en-el-bosque/>

El juego del lobo es un juego en equipo, este se realiza en el preescolar como un juego de entretenimiento, es llevado a cabo fuera del salón de clases, en este caso el salón de 3° “B” lo realizo en el patio trasero del preescolar. La indicación fue que los alumnos tenían que salir en orden al patio ya que jugarían el juego del lobo, este ya se había jugado anteriormente por lo que los alumnos ya conocían en que consiste, la maestra dio la indicación que las niñas formarían un círculo en el patio y los niños permanecerían sentados en los escalones que están fuera del salón, ya que ellos serían los lobos y tendrían que atrapar a sus compañeras.

La maestra mencionaba que el principal objetivo por el que ella separaba a los alumnos entre niñas y niños para el desarrollo del juego era para que se integraran ya que observaba a partir de que agrupaba a los infantes, entre ellos se organizaban para realizar el juego, en cuanto a los niños, aprendían a respetar a las compañeras ya que se les hacía saber que no deberían ser tan bruscos para atrapar a las niñas y respetar las reglas, es decir, hasta que terminara la canción las podrían salir a atrapar, en cuanto a las niñas eran más organizadas e incluso mencionaba la profesora que las niñas elegían a un niño a quien atrapar, para que les fuera más fácil, ya que cabe mencionar que dentro del grupo se tenía un mayor número de niñas que de niños. Generando así un impacto en los infantes ya que al jugar ellos en otros juegos sin la supervisión de la maestra comenzaban a reproducir estas reglas, se agrupaban ente niñas y niños.

Al ya estar en círculo las niñas fueron cantando con ayuda de la maestra la canción popular del juego en la que irían preguntando a los compañeros, si estaban listos para salir a atraparlas, las niñas al cantar la canción preguntaban a los compañeros:

- “Niñas: jugaremos en el bosque mientras que el lobo no está aquí porque si el lobo parece a todos nos comerá, lobo lobo estas ahí.
- Niños: me estoy bañando.
- Niñas: jugaremos en el bosque mientras que el lobo no está aquí porque si el lobo parece a todos nos comerá, lobo lobo estas ahí.
- Niños: me estoy cambiando.
- Niñas: jugaremos en el bosque mientras que el lobo no está aquí porque si

el lobo parece a todos nos comerá, lobo lobo estas ahí.

- Niños: me estoy poniendo los zapatos.
- Niñas: jugaremos en el bosque mientras que el lobo no está aquí porque si el lobo parece a todos nos comerá, lobo lobo estas ahí.
- Niños: estoy buscando las llaves.
- Niñas: jugaremos en el bosque mientras que el lobo no está aquí porque si el lobo parece a todos nos comerá, lobo lobo estas ahí.
- Niños: salen corriendo atrapar a sus compañeras” Alumnos de 3° “B”

La indicación fue que los alumnos solo podrían correr por el patio trasero, evitando irse a otros lugares, por lo que siguieron las reglas en orden, en el momento de atrapar a sus compañeras todos participaron, se les indico que solo podrían atrapar a su compañera, sin golpearla o empujarla. Las niñas que fueran atrapadas se irían sentado en los escalones, al terminar los niños de atrapar a las niñas, era entonces cuando cambiarían los roles del juego es decir, serían los niños quienes cantaran la canción y las niñas serían los lobos que saldrían a atrapar a los compañeros.

Al término de la canción en el turno de los niños las niñas deberían de salir corriendo a atrapar a sus compañeros, durante ese momento pudimos observar que las niñas no mostraron mucha participación ya que la mayoría de ellas se quedaban sentadas o no corrían atrapar a los niños, por lo que las niñas comentaba “no me gusta este juego porque no me gusta correr tanto y los niños corren muy rápido no podemos atraparlos” (Paula, 4 años).

A través de este juego nos percatamos que a las niñas les parece un juego brusco en el que ellas prefieren que sus compañeros las persigan, porque los niños tiene más habilidad para correr y no dejaban que los atrapen, dentro del desarrollo de este juego también se observaba la participación de los niños a través del genero al dividir los grupos entre niñas y niños, por lo que la maestra comentaba que el objetivo del juego era que “los niños aprendan a convivir, respetar a los compañeros en el caso de los niños que reconozcan que deben cuidar a las compañeras y no jugar brusco con ellas” (Victoria, 32 años). Esta indicación de la maestra refuerza

los estereotipos de género que también son enseñados en sus hogares, dando como consecuencia que los grupos de afinidad y amistad sean entre el mismo sexo.

LA GALLINITA CIEGA

REGLAS

- Los integrantes pueden varias, pero se requiere aproximadamente 10 personas.
- Un niño debe ser "la gallinita ciega" ya que será el que se vendará los ojos, ya sea con un pañuelo, bufanda etc.
- Se debe delimitar un lugar en el que solo podrán estar los jugadores.
- Si la persona que tiene vendado los ojos llega a tocar a otro compañera este tendrá que tomar el turno de vendarse los ojos.

DURACION

La duración del juego será de 25 minutos, con la finalidad de que la mayoría de los niños puedan jugar a ser "la gallinita ciega"

DESARROLLO

El juego de la gallinita ciega, se juega al exterior del salón, ya que permite que los niños puedan moverse a diferentes lados, por lo regular al jugar este juego salimos al patio trasero de la escuela. Se elige a un niño o una niña para que sea quien se vende los ojos, al estar ya vendado le damos dos vueltas mientras que los otros tiene oportunidad de moverse para que no sean atrapados fácilmente. (Mtra. Vicky, 35 años)

OBJETIVO

A través del juego de "la gallinita ciega" el infante fortalece el conocimiento de su delimitación espacial, ya que solo tiene un lugar fijo en donde jugar. Desarrollo de su habilidad motriz para correr, en cuanto a la persona que esta vendada de los ojos le permite el aprender a escuchar y a seguir indicaciones.



Fuente: Robert Kneschke. (2020). Niños jugando a la gallinita ciega.
https://es.123rf.com/photo_64920070_ni%C3%B1os-jugando-a-la-gallina-ciega-en-verano-y-divertirse.html

El juego de la gallinita ciega es un juego que permite a los niños de preescolar el socializar con los compañeros de su grupo, así como el familiarizarse con el espacio exterior, ya que este juego es llevado a cabo al aire libre en el patio del preescolar. De igual forma, induce a la confianza mutua de los infantes y al reconocimiento de los demás. Consiste en que un compañero debe vendarse los ojos con un pañuelo para atrapar a sus compañeros estos estarán alrededor de él, y distribuidos en el patio en donde se llevará a cabo el juego.

La indicación es que si el compañero que tenga los ojos vendados atrapar o toca a un compañero será el turno de vendarse los ojos. El primer niño es elegido al azar por la maestra, pero Mateo fue quien se propuso a ser la gallinita ciega, y fue el primer en vendarse los ojos, Mateo comenta “yo quiero vendarme los ojos, porque este juego es divertido ya lo había jugado con mis primos”. Al vendarse los ojos tenía que caminar por todo el patio hasta atrapar a un compañero, a través de este juego se observó que tan hábiles son los niños para escuchar, los sonidos del exterior, como la voz o ruidos que hacían sus demás compañeros y se les hiciera más fácil atraparlos.

El objetivo de este juego es que los niños aprendan a escuchar y a seguir las reglas del juego, cabe mencionar que tres compañeros, Jesús, Dorian, Javier, no siguieron las reglas en el juego y comenzaron a aventar a su compañero Mateo para que este los atrapara, por lo que intervino la maestra regañándolos y pidiéndole a todos que regresaran al salón, ya que no podrían seguir jugando porque no seguían las indicaciones del juego. Lo que los entristeció pero les sirvió para que aprendan a escuchar las indicaciones y a seguir las normas.

LA LOTERÍA

REGLAS

- El jugador debe elegir solo una tarjeta por persona
- Se repartirán 16 fichas para que puedan colocar a las figuras
- La maestra será la encargada de ir pasando las cartas y mencionando las figuras
- Las formas de ganar son de la siguiente manera:



- Al ganar deberá decir la palabra lotería

DURACION

La duración del juego será de 30 minutos para que tengan la oportunidad de jugar cada infante 2 a 3 veces.

DESARROLLO

El juego de la lotería lo llevamos a cabo en el interior del salón, se les reparte una carta, esto formando equipos de 3 a 4 niños debido a que las cartas no son suficientes para todos, se les reparten 16 fichas a cada equipo para que las puedan colocar en las tablas, durante este juego voy mencionando los dibujos de las tarjetas y mostrándoselas para que ellos los puedan identificarlas e ir poniéndoles una ficha, esto me permite observar que tan hábiles son para poder identificar y relacionar las cosas y el cómo se llevan integrando con sus compañeros al dejar que los otros también pongan fichas en la carta. (Mtra. Lizet, 25 años)

OBJETIVO

A través del juego de la lotería el infante será capaz de identificar colores, figuras, que se relacionan con su vida cotidiana.

Aprende reglas, así como poner atención, a lo que menciona la maestra y a convivir y ser tolerante con sus compañeros.



Fuente: Trabajo de campo 2023 "niños jugando lotería" Jardín de niños Vicente Suarez.

El juego de la lotería, fue otro de los juegos que se llevó a cabo dentro del preescolar, este fue realizado dentro del salón de clases, la lotería es uno de los materiales que tiene la maestra para usar durante las clases, el juego de la lotería es el que conocemos. Dentro del salón de clases los niños deben colocarse en parejas con el compañero que ellos elijan, la maestra les reparte una tarjeta por pareja, así como fichas de colores para colocarlos en cada uno de los cuadros, la maestra es la encargada de ir nombrando y pasando las fichas, durante la organización del juego observamos que la mayoría de los niños ya tienen su grupo de amigos y se les facilita el integrarse en parejas con compañeras y compañeros con quien ellos conviven en el aula e incluso en el recreo, a excepción de dos alumnos, Ángel y Alejandra que son quienes no se integran a las actividades y no se acercan con los otros compañeros por lo que aún no tienen un grupo de amigos definido, por ello la maestra debe intervenir e intégralos en algún equipo para que no se queden sin realizar la actividad.

Durante el juego de la lotería, la maestra va nombrando las figuras que aparecen en las tarjetas y los niños le van colocando fichas, el objetivo es que los alumnos reconozcan diferentes objetos, así como los familiaricen con lo que observan en su entorno día a día, el grupo en generar realiza la actividad y se emocionan ya que entre ellos se ayudan y comienzan a conversar e incluso hay cosas que relacionan con objetos que tienen en sus casa.

Si algún equipo gana de la forma en que la maestra ya les ha indicado deberá decir: ¡lotería!, o de lo contrario perderán sus oportunidad de ganar el juego. La maestra del grupo comenta que “esta actividad les ayuda a los alumnos a memoriza y trabajar en equipo, trato de realizar esta actividad al menos 1 vez por semana, me funciona para que los niños trabajen en equipo y se entretengan” (Victoria, 32 años), los alumnos centran su atención.

En el presente capítulo se dio un breve análisis de la importancia que tiene los juegos en el ámbito escolar y particularmente en el preescolar, como un herramienta de socialización que trae consigo un aprendizaje significativo e importante, por lo que el capítulo nos muestra algunos de los juegos individuales y colectivos que se desarrollaron en el jardín de niños Vicente Suarez, en la localidad de San Diego la Huerta Municipio de Calimaya, así como la importancia que estos tienen tanto para los docentes como para los alumnos, tomando en consideración la voz de los alumnos en cuanto para ello que tan importante es para ellos jugar, analizando y observando la forma en que estos se desarrollan en el ámbito escolar y social, a partir de los juegos y sus grupos de amigos. En el siguiente capítulo, se entenderá como lo que van aprendiendo en el preescolar lo van reflejando en su vida social cotidiana con los individuos que los rodean, reproduciendo las normas para una convivencia social.

CAPÍTULO IV

REPRODUCCIÓN DE LAS NORMAS SOCIALES Y CULTURALES EN LOS JUEGOS

En el presente capítulo, se aborda la importancia de las normas socioculturales así como su transmisión a través de las generaciones. Para entender el concepto de normas socioculturales, se abordan teóricos de la antropología, lo que permite entender la cultura desde dos características importantes: compartida y aprendida dentro de la sociedad. Como es el caso de la comunidad de San Diego la Huerta con los infantes de preescolar, que son integrados a los roles sociales a partir de los juegos en la escuela, la familia y en la sociedad.

4.1 Juegos libres.

Reproducen elementos de la dinámica familiar y de la dinámica de la comunidad El juego libre proporciona en los niños de edad preescolar experiencias nuevas de aprendizaje involucrando al niño en actividades que captan su atención y por ende le motivan a desarrollarla de inicio a fin. Ya que el aprendizaje se da como una respuesta a las necesidades de su desarrollo y en esto el juego representa un aprendizaje y una participación activa.

El juego libre favorece la construcción de aprendizajes significativos, logrando aprender e interrelacionarse con el mundo, distinguir y amenizar su mundo. Desde otra perspectiva también favorece el desarrollo de la autonomía, la formación de la personalidad y la consolidación de la autoconfianza (Yrma Violeta Figueroa Chamberg, 2019, p.20).

El juego en los infantes favorece sus logros ya que a través del juego el niño nos manifiesta la forma que tiene de comprender el mundo y darle significado a lo que está viviendo. Siendo el juego una forma en la que el infante expresa su entorno. Por ello, los juegos libres tienen tres dimensiones que ayudan en el desarrollo del infante:

- *Experimentación corporal y espacial:* a partir de los movimientos en el juego el infante desarrolla la capacidad de coordinación, de establecer relaciones, desarrolla su sensibilidad, su creatividad, su imaginación, del cómo vive y se expresa. Algunos de los juegos libres que ayudan al desarrollo motor de los infantes son los siguientes: saltar en un pie, jalar la cuerda, lanzar la pelota, columpiarse, en los que ellos se divierten.
- *La búsqueda de la integración al grupo:* desde edad temprana los infantes se involucran en los juegos de grupo lo que hace que el infante sea consciente de su cultura y su entorno, con lo que aprenden a cooperar y compartir, conoce su ambiente; aprende reglas de los juegos, en los que aprenden a ganar o perder.
- *Juego entre pares:* durante estos juegos libres los infantes interactúan con otros de su misma edad, en el que al principio del juego este imitan

al adulto; luego surgen acuerdos propios que le ayudarán a relacionarse con los otros. “Las relaciones sociales entre los niños/as y sus pares en el momento del juego están determinadas por su proceso de desarrollo. Por ello conviene establecer una base con las características propias de cada tramo de edad, para así comprender mejor las relaciones y actividades que realizan” (Remedios-Molina, 2008, p. 6)

Los juegos libres son importantes en los infantes ya que a través de ellos podemos observar, como interactúan o bien como estos recrean situaciones de la vida cotidiana a través del juego en los que se ven reflejas las normas socioculturales establecidas por el lugar en que viven. Los juegos libres se identifican porque estos se dan de manera espontánea, no son dirigidos y sobretodo no se necesita un material en específico es decir, los infantes a través de estos juegos usan su imaginación y creativa, a continuación se mencionaran algunos juegos libres que los niños de 3° “B” llenaban a cabo dentro del preescolar.

- ***El juego del papá y la mamá:*** este es uno de los juegos que los infantes de preescolar realizaban principalmente en tiempos libre como lo era el recreo, este se desarrollaba entre grupos de amigos que ya habían conformado los infantes, y consistía en que una niña era la mamá y un niño el papá y los otros integrantes del grupo de amigos eran los hijos.

A través de este juego podemos observar cómo se reproducen las normas socioculturales, ya que este juego se da en un espacio determinado como lo es la escuela, aunque mencionaban los infantes que también jugaban, este juego en su casa con algunos de sus primos, durante el juego existe una relación entre infantes de una misma edad, en las que se reflejan el ámbito familiar a través de la relación que se vive en casa es decir como es la convivencia entre los padre y hermanos.

Es importante mencionar que en el juego se reflejan reglas establecidas en el contexto en el que se desarrollan los infantes como lo es las relaciones de género, ya que los niños deben desempeñar las actividades del papá y las niñas las de la mamá. El juego se desarrollaba de la siguiente manera, siendo este un juego libre los infantes deciden que materiales utilizar en este caso, del juego de la mamá y el papá en el preescolar se desarrolla a través del dialogo, los alumnos que participaron en este juego fueron: Valeria, Mateo, Sudikey, Paula y Santiago.

El juego consiste en que un niño desempeña el papel del papá en este caso, Mateo fue el papá, entre ellos comentaban que él se tenía que ir a trabajar, haciendo referencia que trabajaba en el campo, ellos lo mencionaban de la siguiente manera:

-Mateo; “ya me voy a trabajar, tengo que ir a la milpa a sembrar, regreso a la hora de la comida”- La actividad que realizaba dirigiéndose a los jardines que están frente a la dirección, en los que simulaba que estaba en el campo, la mayor parte del tiempo del juego él se la pasaba jugando con la tierra haciendo agujeros.

El papel de la mamá lo desempeño Valeria, ella haría el rol de la mamá, es decir, permanecería en la casa por lo que mencionaba lo siguiente:

-“Yo soy la mamá y llevare a los niños a la escuela mientras su papá se va a trabaja”. Para ello llamaba a los otros compañeros y les daba la indicación que deberían vestirse para la escuela, los alumnos Sudikey, Paula y Santiago simulaban que se estaba arreglando para irse a la escuela, ya que ellos eran los hijos. Paula mencionaba: - “mamá donde está mi mochila para irme ya me pusiste mi comida”-.

Los otros alumnos como Sudikey y Santiago le preguntaban a la mamá que iban a desayunar. Valeria, se dirigía a ellos diciéndoles -Ya los llevaré a la escuela, agarren sus mochilas-. Los tomaba de la mano y los dirigía a otro lugar, mientras

que ella regresaba al escalón fuera de su salón donde simulaban que era la casa, mientras que los hijos se iban a la escuela Sudikey, Paula y Santiago, jugaban con la tierra o entre ellos platicaban que eran amigos de la escuela.

Mientras que Valeria se encontraba en el lugar que simulaba la casa, “me voy apurar hacer la comida porque ya casi voy a ir por los niños a la escuela y va a llegar su papá a comer”. Realizaba movimientos como si estuviera haciendo la comida y los quehaceres de la casa.

A través del juego de la mamá y el papá, los niños desarrollan habilidades sociales, que les permite la comunicación con los otros así como la recreación de los acontecimientos que para ellos son más significativos principalmente en el contexto familiar, por ello que por medio de este juego los infantes, recrean situaciones que observan en la familia como es la relación entre sus padres, las normas socioculturales que se adquieren y se aprende con este juego, es el seguimiento de las reglas es decir que cada uno desempeña un papel en el juego, reglas de género, las niñas son la mamá y los niños el papá que tiene una carga cultural y social importante.

- **El juego de la tiendita:** durante este juego los infantes desarrollan sus habilidades de trabajar en equipo, así como el poder organizarse entre ellos sin ayuda de una persona adulta, este juego se vuelve importante en el desarrollo de los infantes ya que a través de la observación nos permite entender cuál es la importancia de que los infantes se relacionen con otros compañeros. Este juego lo realizaban en el recreo ya que era en el momento que los niños se relacionaban con compañeros de otros grados.

Durante este juego quienes más se interesaban eran las niñas, en este caso Regina, Valeria, Camila, Renata. El juego consistía en que ellas recreaban el espacio de una tienda en la jardinera, la cual estaba separada con pequeñas tablas de colores, dos de las niñas permanecían dentro de la jardinera simulando que esta era la tienda y las otras dos en la parte de afuera eran quienes iban a comprar. Entre ellas se organizaban, Regina y Renata eran quienes vendían, mientras que Camila y Valeria serían quienes compraban. Este juego es importante ya que permite observar como las niñas entre ellas se organizan para desarrollar un rol dentro del

juego que principalmente es de acuerdo a sus intereses, durante el desarrollo del juego dialogaban lo siguiente:

Renata: yo soy la dueña de la tienda y tú me ayudas.

Regina: vendemos huevo, tortillas, carne, refresco, chetos.

Renata: sí, yo despacho y tu cobras.

Mientras ellas se organizaban juntando, plantas, piedras y una botella que encontraron, que serían los productos que venderían, las otras dos niñas permanecían sentadas en otro espacio detrás del comedor, donde hay unos escalones, ya que ahí simulaba ser su casa. Camila y Valeria, comentaban lo siguiente:

Camila: vamos a comprar la comida hermana.

Valeria: sí hermana que vamos a comprar.

Camila: vamos a comprar huevo, un refresco y tortillas para hacer la comida.

Se dirigen las dos niñas a donde están las otras eran quienes vendían y entre ellas comienzan a pedir los productos en lo que simula ser la tienda, los productos son una botella, piedras y hojas de los árboles.

A través del desarrollo de este juego, los niños aprenden normas socioculturales en las que se refleja la dinámica social y económica del entorno en el que viven. En lo que se involucra la forma en que se dirigen a las otras compañeras, es decir, los diálogos que emplean, como decir buenos días, por favor, gracias y aprenden a diferenciar entre vender y comprar productos. Otro factor importante que el valor que ellos comienzan a darle a las cosas, es decir, en poner un precio en ciertos productos que ellos conocen del contexto en que viven reproduciendo comportamientos de los padres y personas que los rodean en su contexto social.

Con este juego los infantes exploran el mundo que los rodea, ya que reproducen situaciones cotidianas y roles sociales, permitiendo la comprensión de conceptos como lo es el valor del trabajo, la importancia de respetar las normas, la comunicación y aprender a tomar decisiones. Interiorizan normas sociales y culturales, como el desarrollo de habilidades del lenguaje en los que el aprendizaje

es importante ya que va acompañado de la imaginación de los infantes.

- **El juego de la maestra:** es uno de los juegos que tiene una carga social y cultural importante, ya que los infantes juegan a la maestra porque están imitando el mundo que los rodea. Específicamente a la figura adulta que ellos consideran importante como lo son las maestras, con quienes tienen un contacto frecuente. Es una figura de autoridad para los infantes y es con quien se relacionan a diario, por eso imitan lo que hacen a través del juego, como lo es el repetir frases, gestos y comportamientos. Por lo que este juego les ayuda a reaccionarse con los otros y a expresarse, particularmente en como ellos ven la figura de la maestra y el cómo se sienten estando en la escuela.

La maestra pasa a ser una figura importante dentro de la cotidianidad del infante, ya que es un referente de autoridad, más allá de su núcleo familiar, por lo que es relevante mencionar que los infantes desde la familia conciben a la maestra como una autoridad y alguien a quien deben respetar, por lo que los padres de familia le comentaban a los infantes “debes hacer caso a lo que la maestra te dice y poner atención” Rosario, 30 años, Madre de familia. Por ello que el juego de la maestra a tenido gran impacto en la educación de los infantes como una forma de reproducción de las normas sociales y culturales compartidas desde la familia.

En el preescolar se observó que los infantes que más se interesaban por el juego de la maestra eran las niñas, tomando en consideración que esto se relacionaba a que dentro del preescolar, quienes impartían clases solo eran mujeres por lo que ellos proyectaban más la figura de un maestro en las niñas ya que eran lo que observaban.

A través del juego de la maestra los infantes aprenden normas socioculturales que se verán reflejadas en su familia y comunidad así como en el entorno escolar, como lo son el recrear situaciones que viven en el aula, el cómo se relacionan los compañeros, su desarrollo de habilidades sociales y de lenguaje, a través de la práctica del dialogo, dando indicaciones a los otros compañeros, así como el expresan sus emociones, es decir, como ello se sienten en la escuela y al imitar el rol de maestras, por lo que ellos se sienten capaces de tener un control y liderazgo con los demás.

Este juego se estimula su creatividad, al imaginar que están en un salón de clases,

y poder planear actividades que pueden hacer con sus demás compañeros. En el preescolar Vicente Suarez, de la comunidad San Diego la Huerta municipio de Calimaya, los alumnos, desarrollaban este juego de la maestra en el tiempo libre que les daba la maestra en el salón de clases.

Las niñas que se ponían a jugar eran Natalia, quien desempeñó el rol de la maestra con su grupo de compañeros los cuales estaban sentadas en el mismo equipo, las cuales eran; Brandon, Estefany, Ana y Sara. Durante el juego se observó que los infantes imitan lo que hace la maestra durante la clase, lo que hacían era lo siguiente:

Natalia: yo soy la maestra, les repartía una hoja de su cuaderno a los otros niños. Dándole la indicación: “ponen sus nombre en la hoja y van a hacer los números” Natalia, alumna del 3° “B”

Los otros niños que estaban en el equipo seguían las indicaciones que ella les daba, y comenzaban a hacer los números en las hojas que les había dado.

Brando: maestra yo no tengo lápiz para hacer los números. Sara: maestra nos revisará la tarea hoy.
Ana: yo ya termine.

Mientras los niños realizaban la actividad, Natalia que era la maestra caminaba entre los lugares de los niños imitando lo que la maestra hacía, ella les comentaba “si no terminan la actividad no los voy a dejar salir a jugar”. A través de este juego se observó que es importante como los infantes se relacionan con otros compañeros, ya que es ahí cuando aprende las normas socioculturales del entorno en que se desarrollan.

4.2 Normas socioculturales

El concepto de normas socioculturales es indispensable en las ciencias sociales, por su importancia en la reproducción de conocimientos y comportamientos compartidos. De igual forma, permite entender cómo estas influyen en la conducta de las personas, a partir de la interacción en las instituciones sociales. Los autores Ullmann-Margalit (1977) y Coleman (1991), mencionan que la norma social es: un tipo de regularidad de conducta en el nivel macro, a través de una estructura de interacción entre las personas. Las reglas establecidas por la sociedad regulan el comportamiento humano dentro de un grupo social, que comparte, costumbre, tradiciones y creencias.

Las normas sociales son de gran utilidad y necesarias, ya que a partir de estas los individuos pueden adoptar ciertas conducta que son observadas en otros miembros de la sociedad, principalmente si esta conducta les ayuda a la resolución de algún conflicto o la obtención de algún beneficio. Otra de las razones por las que las normas se vuelven sociales es por un conformidad normativa, es decir, si estas son seguidas por la mayoría del grupo y tienen reconocimiento a nivel social. El autor Emilio Durkheim (1998), sostiene que: la sociedad es la encargada de integrar a los individuos que la forman y de regular sus conductas a partir de del establecimiento de normas y define a la sociedad como un:

Conjunto de sentimientos, ideas, creencias y valores que surgen a partir de la organización individual a través de este tipo de grupo y que tiene una existencia diferente y superior a cada uno de sus miembros, es decir, que existe gracias al grupo pero no está en ninguno uno de ellos de forma individual (citado en López, 2009, p. 132)

Las normas sociales y culturales, cumplen la función de regular las conductas de los individuos y de generar su integración a la vida social. Durkheim hace una comparación de la sociedad tradicional y la moderna en la que se identifica que en la sociedad tradicional existe una *solidaridad mecánica*, es decir, los individuos surgen a partir de una conciencia colectiva en las que se integran sus creencias y costumbres, en cuanto a la sociedad moderna, existe una *solidaridad orgánica* en la que existen diferencias entre los individuos y creando diferencias entre ellos,

generando la división de tareas.

Dentro de la sociedad, el establecimiento de la moral como un conjunto de reglas que determinan la conducta individual y colectiva se vuelve parte del proceso de educación, es decir, el proceso de educación escolarizada que se transmite en la escuela es un medio en el que el individuo aprende las normas sociales y culturales a través de la socialización que limitan o permiten sus acciones y pensamientos en su núcleo social.

Las normas sociales son indispensable para la vida en sociedad en armonía, cohesión e identidad. Por ello que las normas surgen por la fragmentación de la estructura cultural y social, en la que se señala la transición de las tradiciones a lo largo del tiempo y sus transformaciones. De acuerdo a esto podemos mencionar que las normas sociales no surgen de forma arbitraria, más bien como la respuesta a los cambios culturales y a la necesidad de un orden social, ya que cuando una sociedad experimenta una fragmentación cultural, las tradiciones y costumbres ya no se transmiten de forma lineal ya que existen cambios generacionales, lo que permite adaptarse a una nueva realidad, por ellos que las normas reflejan los valores de la sociedad así como una capacidad de adaptación.

Por lo que los individuos deben saber cuál es su función en la sociedad, sintiéndose parte de ella, tomando como partida sus tradiciones ya que a partir de esta los individuos de una sociedad toman identidad, sin ella se da una transformación social, lo que va dejando de tener peso como un elemento importante para organizar la realidad social.

Parsons (1937), sostiene que el comportamiento humano, es importante en el desarrollo social, para determinar roles que van a depender del lugar que el individuo ocupa en la estructura social. Esta es desarrollada a partir de la socialización al llegar a un determinado grupo en el que va aprendiendo, usos, costumbres y valores. Por último, Garfinkel (1967), nos menciona que las normas son fijas en la mayoría de las sociedades, ya que estas son revisadas y negociadas a partir de los usos que se les dan y la práctica cotidiana. Las normas son importantes porque permiten tener un orden en la sociedad.

Algunos aspectos importantes a destacar dentro de la comunidad en cuanto a las normas socioculturales que se ven marcadas en la comunidad son de la siguiente

manera:

- ✓ El asistir al catecismo: es una de las normas socioculturales que se han visto más marcadas en la comunidad en cuanto a aspectos religiosos y que hacen referencia a las generaciones de menor edad. Esto consiste en que los infantes de menor edad entre los 7 a 13 años deban asistir a lo que se le ha llamado catecismo, es decir, son tipo clases que se dan en la iglesia en las que los niños aprenden cosas de Dios.

Consta de un horario y días establecidos son jueves, viernes y sábado en un horario de 4:30 p.m. a 6:00 p.m.

Los niños acuden en este horario y hay personas encargadas de impartir estas clases, esto se ha considerado importante a nivel de la comunidad, para que los niños asistieran siendo esto de una forma escolarizada en que se preparan a los niños por lo menos dos años para que puedan recibir el sacramento de la primera comunión. Es importante mencionar que esta ha sido una norma sociocultural que en la comunidad tiene un gran valor, reconociendo que la mayor parte de la misma pertenecen a la religión católica y se tiene la idea de que a partir de la integración de los niños a la catecismo comienzan a formar parte de las costumbres y tradiciones de la comunidad, es decir, acuden a misa los domingos, participan en representaciones religiosas como semana santa, participan en las actividades de la fiesta patronal.

- ✓ Otra de las formas en que los niños se hacen presentes en las normas socioculturales de la comunidad es a través de la participación en desfiles conmemorativos que se llevan a cabo en las calles de la comunidad, como lo son:
 - 21 de marzo: en esta fecha se realiza un desfile conmemorativo al natalicio de Benito Juárez y principalmente los niños lo tienen presente por la primavera. Las actividades que se llevan a cabo durante este desfile consisten en las siguientes, los delegados de la comunidad, hacen llegar a las escuelas de la comunidad, que son el

preescolar, la primaria, secundaria y ahora en la actualidad la escuela inicial que está ubicada en la delegación, una invitación para participar en el desfile, ya cada una de las escuelas es encargada de organizarse, es decir, cuál será la temática que desarrollaran, principalmente las temáticas son representaciones de la primavera, los niños se disfrazan de animales, o disfraces coloridos, en compañía de los profesores y padres de familia realizan un recorrido por las calles de la comunidad, llegan al centro de la comunidad como punto de reunión, en donde se realizan bailables y una pequeña quermes en la que están integrados todos los miembros de la comunidad.

- 20 de noviembre: durante esta fecha se realiza otro desfile que hace conmemoración a la Revolución Mexicana, con esta actividad los niños complementan lo que se les enseña en la escuela acerca de esta fecha y cuál es su importancia, por lo que participan las escuelas de la comunidad a través de un recorrido con carros alegóricos, adornados de elementos mexicanos como lo son rebosos, sombreros, banderas y colores llamativos, los niños representan a personajes importantes de aquella época, llevando sombreros grandes y trajes por su parte las niñas portan faldas de flores, con blusas bordadas, rebosos y sus peinados son dos trenzas entrelazadas con listones de coles.

4.3 La cultura es aprendida y compartida

A partir de la definición del antropólogo Edward Tylor, la cultura se va adquiriendo a partir de que los hombres son miembro de la sociedad, centrándose en las creencias y el comportamiento, desarrollados en sociedad, involucrando así un proceso de enculturación por el que pasan los infantes al aprender su cultura.

La cultura es aprendida: retomando la población de los infantes ya que esta va aprendiendo lo que observa en su entorno como lo es su cultura, siendo esta un reflejo del aprendizaje humano, sin dejar de un lado que al igual que los seres humanos otras especies como los animales, también son capaces de aprender a partir de lo que los rodea, a diferencia de ello el ser humano tiene la capacidad de un aprendizaje cultural, en la que utiliza símbolos y signos, que tiene una representación concreta para entender el mundo y la sociedad.

De acuerdo con Geertz, (1974): “la cultura son conjuntos de mecanismos de control; planos, recetas, reglas, construcciones, lo que los técnicos en ordenadores llaman programas para regir el comportamiento” (p. 22) La cultura tiende a ser una idea que está basada en el aprendizaje de símbolos y códigos sociales, en comparación con lo que menciona el autor los humanos van adsorbiendo a través de un proceso de enculturación, los símbolos y significados para entender el mundo, que les va a permitir, la adquisición de valores, la expresión de sentimientos y emociones y sobretodo la aceptación de normas sociales.

Es importante reconocer que todas las personas pasan por la apropiación de un aprendizaje ya sea de manera consciente o inconsciente que se da por la interacción con otro. La cultura también es transmitida a través de la observación, es decir los infantes aprenden ciertos comportamientos de lo que observan de otros y también los van modificando, retomando ahí lo que está establecido por su cultura como bueno y malo.

La cultura es compartida: la cultura es un atributo de los individuos al ser miembros de un grupo, ya que esta se transmite en la sociedad, como es el caso de las creencias, los valores, los recuerdos, las formas de pensar, que surgen de las experiencias comunes. Por ello que es indispensable que los individuos se integren a la sociedad, ya que la cultura se transmite por un proceso de socialización en la

que nos sentimos representados, sin dejar de lado que la primera etapa de socialización se da en el núcleo familiar.

La cultura es compartida, cuando la mayoría de los miembros de un grupo aceptan sus creencias, valores y reglas por que, con ellas se perciben a ellos mismo y a los que los rodean. Haciendo referencia al proceso de enculturación a través del cual, se incorporan aprendizajes y normas sociales, que se van manteniendo con el paso del tiempo, por ello que la cultura es compartida a través de las danzas, la música, festividades, leyendas, vestimenta. La cultura es aprendida y compartida a través de lo que el infante observa en su entorno y lo relaciona a través de signos y símbolos importantes en su cultura, en el caso particular de la comunidad de San Diego la Huerta municipio de Calimaya, la cultura se ha ido representando en los infantes en elementos simbólicos como lo son:

- Las ceremonias cívicas como lo es los honores a la bandera en el Jardín de Niños Vicente Suarez, en la que los infantes han aprendido a identificar en que consiste esta actividad, ya que hacen referencia a esta como el “salir a los honores”, en los que reconocen elementos simbólicos importantes como lo es la bandera, ya que identifican los colores, rojo, blanco y verde, así como el saber que es una representación de la bandera de México, por lo que ellos se sienten identificados con estos elementos que son importantes en su cultura y se les ha ido compartiendo a través de la integración a los honores, es decir los niños juegan un papel importante que va desde la asignación de un lugar específico, como la postura que estos deben tener en la que muestran respeto, así a la bandera, ellos permanecen en ese lugar y deben seguir las indicaciones como lo son el saludar, cantar el himno, nacional y el himno al estado de México, los cuales son cantos que se les han ido enseñando a los infantes por las generaciones de mayor edad.
- Una norma sociocultural, en la que los infantes comparten su cultura es al estar inmersos en un ámbito escolar en el cual están identificados a través de portar un uniforme que les da una identidad y el pertenecer a un grupo como lo es la escuela. Siendo este un

elemento que ellos reconocen y saben que deben portar estando en la escuela. Dentro del jardín de niños Vicente Suarez, los niños portan un uniforme que consta de un suéter en color azul marino con líneas en color azul cielo, un pantalón negro y zapatos negros, en cuanto a las niñas estas portan un suéter con las mismas características que los niños y una falda en color azul, así como zapatos y calcetas en color azul.

4.4 Normas socioculturales de la comunidad.

El ser humano al ser un ser social requiere de la interacción con los otros, por lo que requiere de una forma de organización, a través del cual se da un intercambio, de ideas, valores, formas de ser y hacer, dándose así una red social, ya que esta es: “una estructura social, que permite difundir, detener, actuar y paralizar, en la cual las personas y la sociedad encuentran apoyo y refugio, además de recursos” (Montero, 2003, p. 173) como se da en la comunidad, en la cual surge una red de apoyo por la necesidad de sobrevivir a determinadas condiciones tanto económicas como sociales, que presenta la comunidad.

Retomando a algunos autores como, Bohórquez y Rueda (1993) quienes nos mencionan que el hombre desde su aparición en la tierra, requería de un orden social, para sobrevivir en la convivencia con los otros. Creando un intercambio de información, bienes y servicios dándose así una forma de organización más compleja. La comunidad pasa a ser una red social ya que está compuesta por grupos de individuos con fines comunes, buscando un apoyo para la adaptación social.

Henderson (1987) menciona que: “la red social, hace referencia a un conjunto de conductas que tienden a fomentar relaciones interpersonales en un sitio y momento adecuado, alrededor de uno o más individuos, y con el objetivo de facilitar un apoyo social (p. 128)

La comunidad es una de las interacciones importantes de los individuos ya que esta se da de manera continua y se va desarrollando la participación social, dándose un intercambio entre personas e instituciones, con la finalidad de alcanzar metas colectivas.

- Familia: dentro del ámbito de la cultura y de la sociedad, completamos nuestro desarrollo personal, en el contexto familiar, social, institucional en busca de una formación de la identidad personal. Por lo que el contexto en el que nos desarrollamos forma parte de nuestra naturaleza social. La familia juega uno de los papeles más importantes en los infantes, principalmente en su desarrollo social, ya que este es su primer espacio de socialización ya que a través de esta se da una identificación personal por medio de la parte afectiva, en la imitación en la que aprendemos del comportamiento de las personas con las que convivimos, aprendiendo normas morales y sociales. Por ello es importante la relación que se tiene en la familia es importante para determinar la socialización de los infantes con otros externos a su familia. Como lo menciona, Isaza (2012), “las características psicosociales e institucionales de la familia y las relaciones interpersonales que se establecen entre los integrantes de la familia, que involucra aspectos de desarrollo, de comunicación, interacción y crecimiento personal, tienen una influencia directa en el desarrollo social“(p. 1).

La familia es un medio por el cual el infante comienza a conocer, lo que lo diferencia como un ser social, para integrarse a la sociedad, ya que la familia es el medio esencial en

el que los infantes aprenden, costumbres, creencias, valores y normas, la socialización es un proceso mediante el cual se transmiten conocimientos culturales, que se van incorporando en nuestra conducta y personalidad, lo que para el autor Molpeceres (1994), la socialización ha sido el eje fundamental sobre el que se articula la vida intrafamiliar y el contexto sociocultural, lo que involucra los de roles, expectativas, creencias y valores, que se van inculcando en el seno familiar, ya que cada miembro de la familia actúa de acuerdo al rol que ocupa dentro de la familia, esta se vuelve importante ya que a través de estas relaciones se tiene un contacto cara a cara, con un interés afectivo y de aprendizaje.

En el caso de los infantes estos tienen un mundo de representaciones a través de símbolos que les permite entender la realidad, que a través de emociones, sentimientos, juegos estos proyectan sus necesidades, que son cubiertas con

ayuda de la familia como el primer núcleo de socialización. Caracterizándose esta por las relaciones interpersonales que se dan entre los integrantes, lo que va a determinar una adaptación de los miembros a la vida social.

Las normas socioculturales de la comunidad se ven reflejas en los infantes y los demás miembros de la siguiente manera:

- ✓ La participación en las fiestas patronales, es decir, los infantes son integrados a esta a través de actividades religiosas como el asistir a misa, en la principal actividad en que se involucra a los niños es en un recorrido por las calles de la comunidad previo a la fiesta en el que se invita a todos los niños de la comunidad acudir al centro de la misma con un farol, para recorrer las calles y al llegar al centro estos reciben un obsequio, es importante mencionar que a través de estas actividades los infantes se sienten identificados porque son integrados en la comunidad, ya que esperan con emoción la llegada de la fiesta de la comunidad, comentando que asistirán a la feria, a subirse a los diversos juegos mecánicos y a la compra de juegos de canicas. las generaciones mayores han sido las encargadas de transmitir estas creencias, valores y formas de representación de sus tradiciones en la comunidad, ya que cabe mencionar que cada familia se organiza por calles para adornar y el pueblo se vea colorido. Para los infantes este acontecimiento ha empezado a ser importante ya que se les hace saber que es importante para la comunidad ya que se está de fiesta, me parece importante mencionar que durante la festividad, hay dos elementos importantes que resaltan son; la vestimenta, ya que la totalidad de la comunidad se prepara a comprar ropas nuevas para salir esos días de fiesta, otro elemento es la elaboración de la comida que primordialmente es mole, arroz, pollo, tamales y frijoles , en la que se involucra primordialmente las mujeres. Y se ha ido transmitiendo a todos los infantes de la comunidad.
- ✓ Una de las normas socioculturales de la comunidad que ha tenido

gran impacto en todas las generaciones es el Día de Muertos, ya que se ha ido transmitiendo a los infantes primordialmente a través de la elaboración de una ofrenda en los hogares, reforzándose en actividades escolares, en el caso del jardín de niños Vicente Suarez durante estas fechas los niños realizan actividades como concursos de disfraces en los que se les ha hecho hincapié la representación de catrines y catrinas, la elaboración de calaveritas de papel, con materiales como cartón globos, brillantinas, pegamentos que son creados por los niños y las profesoras. De igual manera se elabora una ofrenda en cada salón, donde primero se les pregunta si ellos aves que es una ofrenda por lo que ellos mencionaban lo siguiente:

Mateo: mi abuela pone la ofrenda en mi casa y yo le ayudo es una mesa con fruta y comida

Alexa: en mi casa ponemos la ofrenda con la foto de mi abuelo y la comida que le gustaba también ponemos papel de colores y cableras de chocolate

Regina: en mi casa ponemos la ofrenda con mis papas, comprar fruta, pan de color rosa, flores y adornos de día de muertos.

Todos estos elementos se han vuelto representativos para los infantes, en cuanto a las actividades que se desarrollan en comunidad, es el acudir a misa que se realiza en el panteón de la comunidad, también las familia acuden con flores para sus difuntos, es importante rescatar que estas flores son cultivadas y cosechadas en la comunidad y comunidades cercanas.

- Religión: la religión es un determinante importante ya que ofrece una identidad a la sociedad. En la que se da una creación de cultura. La religión forma parte de la creación de instituciones culturales y el autocontrol de nuestras relaciones socioculturales, en las que damos al mundo un significado apoyándonos de instituciones como es el caos de la religión, determinada los valores, ideales, costumbres, tradiciones, creencias y doctrinas que aprendemos en cada cultura a la que pertenecemos A esto hay que añadir los rituales y formas de comportamiento que asimilamos, que funcionan como reglas sociales.

Dentro del ser humano hay una relación, psico-somática, corporal y espiritual, en cuanto a la realidad espiritual que vive el ser humano, influyen los rasgos corporales se da un reconocimiento de sí mismo, a través de la sociedad o grupo, en este caso la religión en la que influyen nuestras vivencias, estados de ánimo y comportamientos. Lo que quiere decir que somos el resultado de un proceso de socialización a través de un conjunto de relaciones que forman parte de nuestra identidad. Por ello que el ser humano se desarrolla construyendo un modo de vida sociocultural.

La comunidad de San Diego la Huerta municipio de Calimaya ha integrado a los niños y niñas de la comunidad en cuanto a este aspecto de la siguiente manera: en la cuestión religiosa los infantes se integran a las actividades de las fiestas patronales, en la participación de un recorrido de faroles las personas de la comunidad comentan lo siguiente.

El recorrido de faroles, es previo a la fiesta, participan los niños de nuestra comunidad, llevando faroles de diferentes figuras como estrellas, flores, incluso representan la iglesia de nuestra comunidad, estos son elaborados en casa, se recorren las calles de la comunidad, al finalizar se les da un obsequio a los niños que participan, lo que buscamos es integrarlos al festejo y que sigan llevando a cabo nuestra fiesta con alegría ya que ellos serán las nuevas generaciones que seguirán con la fiesta (Rosa, 45 años, Trabajo de campo 2023)

La religión es parte de las creencias y rituales socioculturales que ayudan a guiar el comportamiento de los individuos, la adquirimos desde la imitación, a través de modelos que nos sirven como referencia. Para entender la religión es importante que se estudia desde su origen, significado y función en la sociedad, entendiendo que esta tiene también sus implicaciones en el ámbito político, económico y sociocultural.

La religión a lo largo de la historia se pensó que se desarrolló por fases; la primera de ella es la mítica-religiosa, perteneciente a las sociedades primitivas, en la que se buscaban fuerzas sagradas, divinas o sobrenaturales. Por otro lado estaba el animismo que era una proyección de subjetividad sobre los seres humanos y una

comprensión mítica del mundo. Por último se da una fase de la racionalidad filosófica, se tenía una concepción más filosófica y científica sobre la religión.

La religión es parte de la ética y la moral de la sociedad, ya que esta se rige a través de normas de convivencia, orden social y valores que permiten una distinción entre lo que es bueno y malo, como lo que está permitido y prohibido, para la construcción de la vida social, “las normas morales sirven de pauta, orientación e interpelación para el hombre y forman parte constitutiva de cada cultura. La religión ha sido una de sus matrices fundamentales” (Estrada, J. 2008, p. 111)

Sin dejar de lado que estas están vinculadas, a la sociedad para guiar su comportamiento, en el caso de la comunidad de San Diego la Huerta, municipio de Calimaya, la región ha sido un factor importante con una gran carga cultural, en la educación de los infantes, ya que esta se ha ido transmitiendo desde generaciones anteriores, dándole a la comunidad y a sus miembros una identidad. En el caso de los niños, la religión es inculcada principalmente por los padres.

La mayoría de las personas de nuestra comunidad son católicas, a los niños se les inculca desde pequeños el creer en el santo de la comunidad, ya que la mayoría de la gente de la comunidad es muy devota del santo, por eso a los niños se les comienza a llevar al catecismo cuando ya tiene 6, esto hace que formen parte de la comunidad, lo comienzan a integrar a las tareas de la población. (Flor, 32 años, Trabajo de campo 2023)

- Género: las cuestiones de género en la sociedad son marcadas desde los primeros años de vida en la que se hace una distinción entre hombre y mujer, en la que se involucran las normas sociales, en la división de roles sociales, que les dará una identidad. Para los autores Tajfel y Turner (1986) conciben la identidad como "aquellos aspectos de la propia imagen del individuo que se derivan de las categorías sociales a las que percibe pertenecer" lo que hará que los individuos se definan así mismo como hombre o mujer, a través de la interacción con los otros lo que involucra dos aspectos fundamentales:



Fuente: Elaboración propia, tomado de Etchezahar, E. (2014).

A partir de las relaciones sociales el género comenzó a entenderse como categorías, para ordenar la vida de los individuos, a partir de estas conductas se Comienzan a crear los estereotipos y auto-conceptos que definen a los individuos por su género. A partir de este proceso se van formando categorías que ayudan a la autoestima del ser humano para comprender su entorno a través de significados de sus comportamientos.

De acuerdo con Fernández-Vargas (2008) en su artículo: *Construcción social del género: conceptos básicos*, hace mención que el género es; “una construcción social y cultural basada en las diferencias dadas por el sexo biológico, a partir de ellas se socializa diferencialmente a varones y mujeres dirigiéndoles hacia ideales tradicionales de hombre-masculino y mujer- femenina” (pp. 1)

Es por ello que el género es una de las principales estructuras sociales, diferenciando a hombres y mujeres, así como sus roles y comportamientos, considerados según su sexo, regulando así la forma de relacionarse con los otros en la sociedad. Dentro de esta categorización el género permite analizar y entender los comportamientos e intereses de las mujeres y los hombres de forma individual y colectiva. Desde la infancia vamos adquiriendo los estereotipos sociales basados en el sexo a partir de las imágenes que percibimos en la relación entre el padre y madre dentro del núcleo familiar, así como la escuela, los grupos de amigos. Por lo que podemos considera que el género es una cuestión social-cultural, que las personas vamos utilizando a lo largo de nuestra vida para identificarnos y poder relacionarnos con los otros.

En nuestra comunidad hoy en día las reglas de género han ido cambiando, así es como lo perciben los miembros de la misma:

Aquí en el pueblo, la cuestión de género se ha distinguido mucho entre los hombres y mujeres, más que nada por los quehaceres que cada uno realiza, los hombres se dedican al campo y las mujeres al hogar y a los

hijos, eso es algo que dentro de la comunidad siempre ha habido así mientras los hijos se iban a la escuela y al llegar los niños le ayudaban al padre y las niñas a la mamá en el hogar, pero esto ha cambiado un poco ya que muchas de las mujeres de la comunidad, salen a trabajar a los lugares cercanos de nuestra comunidad, también ayudan a sus esposos en los labores del campo. (Martha, 52 años. Trabajo de campo 2024).

- Generacionales e intergeneracionales: si bien las normas socioculturales se han ido transmitiendo de las generaciones de mayor edad a las más pequeñas, pero con el paso del tiempo estas se han ido transformando debido a diversos factores como lo son; la aparición de nuevos vínculos de parentesco, la incorporación de la mujer en el ámbito laboral, la redistribución de los roles de género, lo que ha traído consigo una transformación en las familias y la forma de la transición de las normas socioculturales.

Una de ellas y la más marcada, hace referencia a la forma de en qué se han ido incorporado las mujeres al mundo laboral. El cambio de rol y la posición social de la mujer, lo que ha traído consigo un cambio en la familia y la crianza de los hijos. Provocando un cambio ideológico, que conlleva el reflejo de una nueva concepción social tanto de la familia, sus relaciones sociales y afectivas, las relaciones de género que se han venido experimentando a lo largo del tiempo. Ya que al interior de la familia las generaciones interactúan estableciendo una relación social en la que hay un intercambio de servicios, de afecto y de bienes.

En cuanto a las normas socioculturales que son transmitidas de la generación adulta a los infantes se busca la obediencia al acatar las normas que les enseñan las personas adultas a los infantes. Ya que estas ya están establecidas, durante la infancia es cuando se intensifica el proceso de aprendizaje de los roles de género y las relaciones de poder, entre hombre y mujer, buscando así la reproducción de un sistema social. Por lo que son las personas adultas quienes imponen el orden social que debe reproducirse.

Por su parte, Mayall (2002) menciona que “La generación es un concepto clave para entender las relaciones entre niñas-niños y personas adultas. Estas relaciones generacionales tienen una dimensión individual (microsocial) y otra social (macro)” (p. 1). Se define como un proceso relacional que se da a través de

las relaciones sociales generacionales entre el colectivo infantil y las personas adultas. En cuanto a la parte generacional, esta tiene un orden jerárquico, entre los hombres y las mujeres. La situación generacional produce y da transformación a las posiciones sociales. A lo que Según Mannheim (1928), la generación es una experiencia histórica que crea un marco común de vivencias e interpretaciones, de los acontecimientos sociales.

4.5 El rol del infante en la comunidad

Los infantes se considerados como miembros de la sociedad aun que muchas veces este es un grupo que no tiene gran participación en la sociedad, por lo que el teórico; Durkheim considera a la “infancia como un período de crecimiento en sentido físico y moral, como el período en el que la persona está preparándose para entrar a vivir la verdadera vida social” (Citado en Iskra, p. 2012, p. 84) que después de este proceso será integrada a las actividades sociales, iniciando primordialmente por su comunidad siendo esta el medio de socialización con otros miembros que no sean de su núcleo familiar, aunque el infante pasa por un proceso de adquisición a través de las pautas y los roles sociales.

Mencionado que desde el nacimiento, los niños y niñas se les asigna un rol social, con el fin de convertir al infante en un ser social, activo en la toma de decisiones, las normas y reglas de convivencia en la comunidad o lugar en el que este se está desarrollando, aunque estas formas de adquisición pueden cambiar de acuerdo al momento histórico y el contexto en el que se desenvuelve el infante.

Es a partir de este momento cuando el infante comienza a incorporarse a las tareas de su comunidad y a su cultura, pasando por un proceso adaptativo, por lo que este puede ser modelado para inculcarle las pautas y valores que más convienen a su comunidad, retomando así a (Parsons, 1959) hace referencia que el infante pasa por la socialización, siendo esta entendida y caracterizada por la plasticidad, sensibilidad y dependencia infantil, ya que la niña o el niño desempeña el rol de ser “socializado” por un “socializador”.

La infancia aparece como un momento en el que se conecta la dimensión individual y social de un individuo, donde se aprenden las normas morales, se internalizan los roles sociales y se desarrollan las habilidades cognitivas. Mead (1982) menciona que:

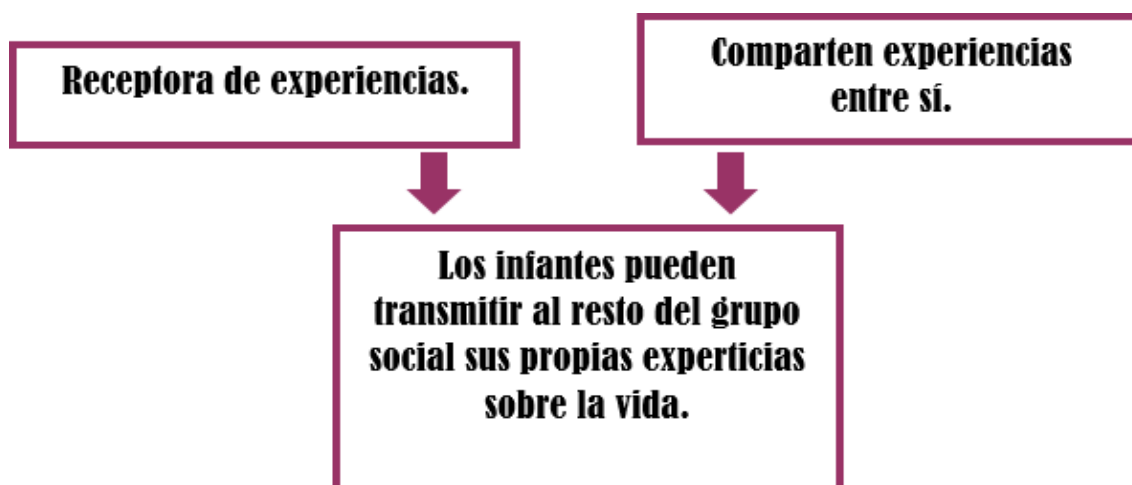
El sujeto infantil está en permanente diálogo consigo mismo y con los otros (el otro generalizado) que le rodean, lo que se lleva a la práctica a través del juego espontáneo y el juego organizado. En este caso se considera que la vida de los individuos es un fenómeno social desde el nacimiento y, por lo tanto, toda la vida social está afectada por las fuerzas y el poder de la estructura social (p. 90).

Lo que quiere decir que el infante pasa por una socialización primaria es decir, esta se lleva a cabo principalmente en la familia y funciona por pautas emocionales y racionales, para tener un control social, en la que se enseña al infante cómo debe ser y qué debe hacer, a través de la identificación de códigos y significados de lo que lo rodea, que se ven reflejados de la siguiente manera:

- El rol que desempeña el infante en la familia, es decir dentro del su núcleo familiar desempeña el papel de hijos en el que desarrolla tareas importantes que son el acudir a la escuela, ayudar en los quehaceres de la casa, como lo es recoger los juguetes, recoger su plato cuando terminan de comer, algunos ayudan al cuidado de los hermanos más pequeños.
- Los infantes también desempeñan un papel importante en la comunidad a través de la participación en talleres y actividades recreativas que se imparten en la comunidad como lo es, danza, pintura, fútbol y basquetbol. Los niños se integran a estos talleres los días viernes en un horario de 4:00 p.m. a 6:00 p.m. unos son llevados a cabo en la delegación y otros en la deportiva de la comunidad, en los que se busca que los infantes se integren con otros niños de la comunidad y realicen actividades diferentes a lo de sus días cotidianos.

Por ello el interés de la antropología de estudiar a los infantes, como miembros de la sociedad, para entender cómo la cultura moldea a los individuos desde el momento de su nacimiento, por lo que los infantes son “seres culturales” y así contrastar las experiencias de los infantes con las de los adultos, de la cultura de la sociedad a la que pertenecen. Esto a partir del proceso de socialización, para conocer su cultura, y como esta va moldeando la vida y conducta de los individuos. Se piensa que la infancia es la receptora de la transmisión de saberes de las generaciones mayores a partir de la continuidad y los cambios culturales, lo que

trae consigo diferentes formas de pensar a la infancia:



Fuente: Elaboración propia información tomada de Chacón, (2015)

Gómez, Eloy 1997, en su texto *evolución del concepto de etnografía*, menciona que: “Desde la antropología, una manera de entender la infancia es en función del análisis de la cultura, concibiendo a la misma a partir de las dinámicas de transmisión de experiencias inter e intra generacionales” (p. 136).

Retomando a Mead (1934), la interacción social del individuo en la sociedad, es la que vincula la acción de los individuos y los roles sociales. Plantea que esta interacción se da desde una comunicación simbólica. De acuerdo con Mead, al ser agentes sociales aprendemos desde pequeños a jugar ciertos roles y aprendemos, a través del juego a esperar ciertas acciones de los demás.

A través de esta teoría podemos conocer que la vinculación entre roles dan origen a la conducta y pensamiento social. Esto pasa con los infantes al estar en un mundo social preexistente, aprende a comunicarse a través de símbolos con un significado en particular, pero también aprende las actitudes de los otros con quienes interactúa en su comunidad. Mead (2000) esto corresponde a “que las personas somos capaces de interiorizar la conducta de los otros, somos capaces de actuar sabiendo la conducta que otros harán. Al interiorizar al “otro generalizado”, es decir, las actitudes de los otros, el individuo se comporta de cierta manera” (p. 10).

Al entrar en contacto y en interacción con los otros comienza a surgir una comunicación simbólica y de gestos que se vuelve social. Por ello que a partir de los estudios antropológicos se busca entender cómo se integran y desintegran, las interpretaciones y significaciones de las funciones y roles que juegan cada uno de los actores sociales, de acuerdo a las generaciones en las que estos se desarrollan. Para integrara a la infancia a las tareas de la comunidad se debe tomar en cuenta: sus habilidades cognitivas, que involucran, la inteligencia, las nociones de espacio-tiempo, la interpretación de los acontecimientos de la comunidad, el juego, los significados de los símbolos para entender su cultura y su comunidad.

En este sentido, el autor Amodio, (2005) se refiere a que existen dos infancias: la primera se refiere a la realidad concreta vivida por niñas y niños, dentro de sus primeros años de vida y su experiencia, la segunda es “el complejo de ideas, imágenes y representaciones que cada sociedad hace de ellos” tomando en cuenta las pautas de conducta y comportamiento impuestas en la comunidad.

La cultura siendo un sistema de significados, que busca entender los fenómenos de la vida social, y poder construir infancias en las que se destaquen los valores, creencias, costumbres que representan a las comunidades. El juego puede ser uno de los medios por los cuales se puede analizar y conocer el rol que juega el infante en la sociedad, ya que a través de ellos reflejan las dinámicas de su vida cotidiana, de la que los infantes toman experiencias de los adultos para posteriormente reflejarlos en los juegos.

CONCLUSIÓN.

El proyecto de investigación que se realizó en el Jardín de niños Vicente Suárez, ubicado en la localidad de San Diego la Huerta Municipio de Calimaya, en la que se abordó la importancia del juego a nivel preescolar, como una herramienta fundamental para la adquisición de las normas socioculturales. Se realizó un análisis teórico y contrastándolo con la observación participante, en la que se observó que el juego no solo cumple una función lúdica, sino también este es un medio por el cual los infantes interiorizan valores, normas, roles sociales y pautas culturales propias de su entorno.

Si bien el estudio se centró en un grupo específico y un contexto determinado como lo fue el preescolar, se comprobó que a través de los juegos libres y dirigidos los infantes, son capaces de experimentar y construir normas a través de la interacción con sus pares, que es fundamental para el desarrollo cognitivos, social, físico y emocional.

De acuerdo a los objetivo planteados en la investigación, en el que se analizó el juego como una estrategia educativa que permite la socialización y el aprendizaje de normas socioculturales en los infantes, se puede considerar que el juego más haya de ser una actividad recreativa, es una herramienta esencial para el desarrollo social y cultural de los niños en edad preescolar. Por lo que podemos decir que mediante el juego los infantes aprenden a compartir, respetar turnos, seguir reglas, resolver conflictos y asumir roles, lo que contribuye a su proceso de socialización, observando que cuando el juego es dirigido por las docentes su impacto educativo es mayor, ya que tiene una planificación y un objetivo. En este sentido el juego se presenta como un medio natural para que los infantes adquieran habilidades sociales para poder comprender su realidad cultural, lo que refuerza su valor a nivel educativo en el preescolar.

A lo largo de la investigación se logró conocer la importancia del juego como una estrategia educativa en la transmisión de normas socioculturales en los infantes, confirmando que el juego además de ser una actividad espontánea cumple un papel fundamental en la formación social de los niños ya que les permite comprender y replicar las normas, valores y comportamientos propios de su cultura. Por lo que a través del juego, los infantes desarrollan habilidades como la cooperación favoreciendo la socialización y la construcción de una identidad social. También un recurso para la transmisión de normas socioculturales, por lo que debe ser importante en la práctica educativa y principalmente en el preescolar.

Entendiendo así que la escuela es un agente socializador que permite la convivencia y la integración de los infantes, ya que la escuela cumple un papel fundamental en el proceso de socialización, la ser el espacio en que los infantes aprenden a interactuar con el otro construyendo vínculos significativos más allá del entorno familiar. Mediante la dinámica escolar y las actividades cotidianas los infantes desarrollan habilidades sociales como el respeto y la empatía para formar parte activa de una sociedad.

Por ello que la escuela no solo ayuda a la educación académica sino también social actuando como mediador entre la cultura y los individuos. A través del análisis realizado se identificó que en el contexto escolar el juego se manifiesta de diversas maneras como lo es: el juego simbólico, juego de reglas, juego libre y el juego cooperativo cada uno con sus características específicas que favorecen el desarrollo infantil. Estos juegos permiten a los infantes expresar su creatividad y facilitar la socialización en el aprendizaje de normas, la interacción entre pares durante el juego fortalece la comunicación y, el trabajo en equipo.

En el juego libre, los infante reproducen y adaptan normas sociales y culturales propias de su entorno, interpretando roles familiares o conductas aprendidas de otras personas. De igual manera el juego funciona como un medio mediante el cual el infante explora y representa dinámicas familiares, escolares y comunitarias, reproduciendo patrones culturales que ha asimilado en su entorno. Por lo que los espacios lúdicos no solo estimulan el desarrollo cognitivo y emocional de los

infantes sino que también cumple la función socializadora, en la que las normas socioculturales son importantes.

Es importante destacar la etnografía en el estudio de los juegos, en el Jardín de Niños Vicente Suarez, ubicado en San Diego la Huerta, Municipio de Calimaya, así como la observación participante y las entrevistas o pláticas informales ya que proporcionan el acceso a la vida de los infantes el cómo comparten y viven el juego dentro de cada espacio. El uso correcto del lenguaje conforme la edad de los interlocutores es una estrategia antropológica que permite modificar la forma de interacción y acercarnos de forma horizontal con las personas para comprender su mundo cultural.

A través de la antropología de la educación, la cual nos permite comprender la escuela y los procesos educativos como una construcción cultural ligada a un contexto social, analizando así que la educación es una práctica de valores, creencias y normas que varían de acuerdo a la cultura y a la comunidad, lo que convierte a el aula no solo en un espacio en que se transmiten conocimientos sino también modelos culturales y una identidad.

Entender la diversidad cultural dentro del aula, es fundamental para establecer estrategias educativas que garanticen el correcto aprendizaje de los contenidos. A lo largo de la investigación se analizó que este proceso comienza desde los primeros años de vida y se desarrolla a través de la interacción, dándole paso a la enculturación que permite la adaptación del individuo en su entorno social. Lo que nos lleva analizar que el juego y la cultura están profundamente enlazados ya que el juego no solo es una experiencia natural del infante, sino también el reflejo y una forma de transmisión de los valores, normas y significados culturales, por lo que a través del juego el infante interioriza prácticas culturales aprendidas.

Desde la mirada antropológica el juego ha trascendido no solo como actividad lúdica, sino como un fenómeno cultural con un significado. Por lo que a lo largo de este análisis se ha demostrado que el juego no es solo una actividad espontánea y recreativa, sino un espacio simbólico en el que se reproducen cuestiona y transforman las normas, valores propios de la comunidad. La antropología del

juego permite comprender como los juegos varían de acuerdo a cada cultura pero que a través de ellos se transmite conocimiento por lo que el juego es una forma de participación en la cultura contribuyendo a un proceso de socialización.

El acercamiento etnográfico al contexto del preescolar permite observar de manera directa y detallada la dinámica cotidiana, como lo es la interacción y práctica cultural que dan lugar a la vida escolar de los infantes. A través de la observación participante y el análisis de las relaciones entre docentes, niños y el entorno institucional, se comprende que el preescolar no es solo un espacio educativo, sino también un escenario de socialización donde se reproducen y transforman normas socioculturales.

La etnografía permitió observar cómo los niños, mediante el juego y la imitación, interiorizan valores, roles sociales y comportamientos aceptados dentro de su comunidad. Asimismo, se pudo identificar el papel del docente como un mediador cultural, guiando a los infantes en su proceso de adaptación e integración al entorno escolar. La etnografía en el preescolar ofrece una comprensión profunda del contexto del infante en cuanto a su aprendizaje y socialización.

De igual forma, es importante entender que el juego no solo como una fuente de entretenimiento, sino también como una herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje y socialización, ya que a través del juego los infantes desarrollan habilidades cognitivas, motoras y sociales. Por ello que los infantes juegan porque esta es una necesidad natural que ayuda a su desarrollo, ya que a través de este exploran el mundo que los rodea, expresan sus emociones y desarrollan su imaginación, siendo el juego una forma de comunicación, de aprendizaje y adaptación a su entorno.

Es importante mencionar que tanto los juegos actuales como los juegos tradicionales desempeñan un papel esencial en el desarrollo de los infantes, ya que los juegos tradicionales fortalecen los lazos culturales, fomentan la creatividad y la interacción con los otros mientras que los juegos actuales ayudan a la estimulación de habilidades de comunicación ya que ambos ayudan al aprendizajes y promueve la socialización de los infantes.

Por último, se muestra dentro de la investigación, la importancia que tienen las normas socioculturales como una guía del comportamiento humano en la sociedad, ya que permiten la convivencia de los individuos, estas son fundamentales para entender el funcionamiento de la sociedad y el papel que desempeña cada individuo, sin dejar de lado su cultura, es decir, esta es aprendida a lo largo de la vida mediante la interacción con otros miembros de la sociedad, esto a través de la comunicación, la educación y las tradiciones, las personas aprenden valores, creencias y comportamientos que forman parte de la identidad cultural, además la cultura es compartida, lo que permite una cohesión social y una transmisión de conocimientos de generación en generación. Como se da en la comunidad en la que las normas socioculturales son esenciales para mantener un orden y una buena convivencia, fortaleciendo una identidad colectiva.

En cuanto a los infantes de la comunidad de San Diego la Huerta municipio de Calimaya, son integrados en las normas socioculturales a través de un proceso de socialización que se da desde los primeros años de vida, como principal agente esta la familia que se da a partir de las reglas del hogar y las costumbres que se tienen, en la escuela es cuando refuerzan estas normas mediante la enseñanza de valores y la convivencia con otros infante y dentro de la comunidad en la integración de festividades y actividades culturales lo que les permite aprender las prácticas sociales y culturales propias de su comunidad. Ya que los infantes aprenden estas normas socioculturales a través de la observación, imitación y participación en la vida diaria de la comunidad y su entorno.

ANEXOS

MI JUEGO FAVORITO



Mi Nombre es David

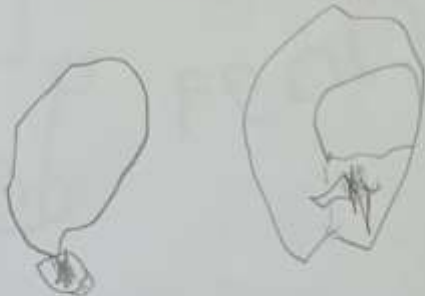
Tengo 4 Años

Mi juego favorito es el x-box y el papá y la mamá

¿Porque es tu juego favorito? por que mi hermano me ensaño

¿Con quien juegas este juego? con valentina y con mi hermano

Has un dibujo de tu juego favorito:



MI JUEGO FAVORITO



Mi Nombre es Romina

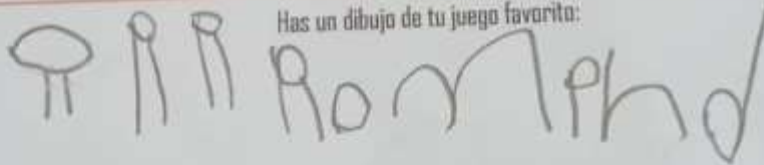
Tengo 4 Años

Mi juego favorito es la cocinita

¿Porque es tu juego favorito? porque prende

¿Con quién juegas este juego? con leiloni

Has un dibujo de tu juego favorito:



MI JUEGO FAVORITO



Mi Nombre es Paulette

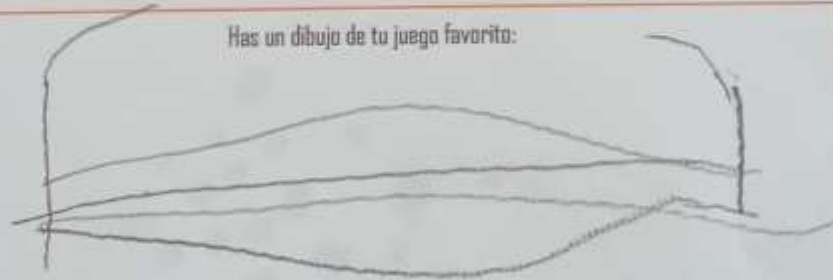
Tengo 4 Años

Mi juego favorito es brincar los trampolines

¿Porque es tu juego favorito? porque hay uno en mi casa

¿Con quién juegas este juego? con Jeremy y Arlet

Has un dibujo de tu juego favorito:



MI JUEGO FAVORITO



Mi Nombre es Valentina

Tengo 4 Años

Mi juego favorito es Jugar en mi tampoline

¿Porque es tu juego favorito? Me subo a brincar con mi papá

¿Con quién juegas este juego? Con mi papá y mi mamá

Has un dibujo de tu juego favorito:



MI JUEGO FAVORITO



Mi Nombre es Xadani

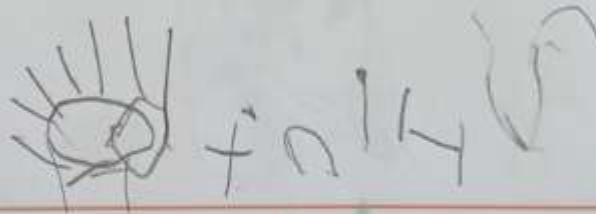
Tengo 3 Años

Mi juego favorito es Caninos, peluches, capibara, juegos

¿Porque es tu juego favorito? los trampolines por que me gustan mucho

¿Con quién juegas este juego? con mamá

Has un dibujo de tu juego favorito:



MI JUEGO FAVORITO



Mi Nombre es Fernanda

Tengo 4 Años

Mi juego favorito es Los carritos chomones

¿Porque es tu juego favorito? porque mi mamá y mi papá me lluevan a la feria

¿Con quien juegas este juego? con mi hermano.

Has un dibujo de tu juego favorito:



Fe anan

MI JUEGO FAVORITO



Mi Nombre es Danna

Tengo 4 Años

MI juego favorito es Las canicas

¿Porque es tu juego favorito? por que me gusta mucho

¿Con quién juegas este juego? con mi papá

Has un dibujo de tu juego favorito:



MI JUEGO FAVORITO



Mi Nombre es Emiliana

Tengo 4 Años

Mi juego favorito es mis muñecas

¿Porque es tu juego favorito? por que yo juego mucho con ellas

¿Con quién juegas este juego? con mi hermana

Has un dibujo de tu juego favorito:



MI JUEGO FAVORITO



Mi Nombre es Yaritzi

Tengo 4 Años

Mi juego favorito es a las atrapadas

¿Porque es tu juego favorito? por que juego con mis primos

¿Con quién juegas este juego? con Alan y Getsemani

Has un dibujo de tu juego favorito:



MI JUEGO FAVORITO



Mi Nombre es Alexia

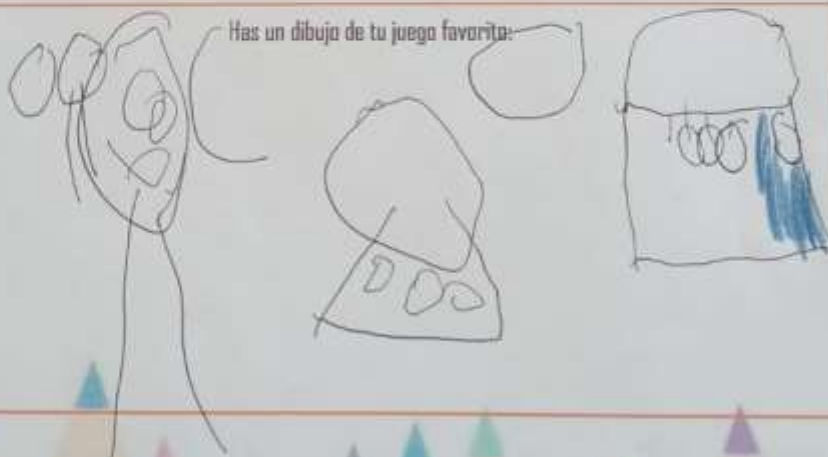
Tengo 4 Años

Mi juego favorito es las uñas

¿Porque es tu juego favorito? por que si

¿Con quién juegas este juego? sola

Has un dibujo de tu juego favorito:



BIBLIOGRAFIA.

- Abad, J. y Ruíz de Velasco, A. y (2011). *El juego simbólico*, n°65, 30-33. Recuperado de: <file:///C:/Users/PC/Downloads/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>
- Ayala, S. (2020). *Antropología de la educación en México: trama interdisciplinar y urdimbre política*, n°22, volumen 8, 137-155. <https://doi.org/10.22201/ceiich.24485705e.2020.22.76422>
- Aristizabal, D. (2018). *Perspectivas y trayectorias teóricas de la Antropología de la infancia finales del siglo XIX y siglo XX*, n°5, volumen 9, 188-208. Recuperado de: <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-PerspectivasYTrayectoriasTeoricasDeLaAntropologiaD-7832393.pdf>
- Aufenanger, S. (1981). *El juego infantil: una contribución a la comprensión de la actividad lúdica en la infancia*. Editorial universitaria.
- Arnett, J. J. (1995). La socialización amplia y estrecha: La familia en el contexto de una teoría cultural. Recuperado de: <https://doi.org/10.2307/353917>
- Bálsamo, Estévez, M. (2022). *Teoría Psicogenética de Jean Piaget. Aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana*. Serie Cuadernos de Psicología y Psicopedagogía N°7.
- Bazin, J. (2008). *Interpretar o describir. Notas sobre el conocimiento antropológico*. En N. Enriz (Ed.), *Antropología y juego: apuntes por la reflexión* (p.105-124). Cuaderno de antropología social.
- Bandura, A. (1974). *Teorías del aprendizaje social*. Madrid: Espasa- Calpe.
- Berger, P. L., y Luckmann, T. (2006). *Los fundamentos del conocimiento en la vida cotidiana. En la construcción social de la realidad*. (cap. 1, p.24).
- Britton, L. (2000). *Jugar y aprender con el método Montessori*. 1.ª edición, PAIDÓS Educación. Pp. 10-34
- Botelho, J. F. (2008). *La fenomenología de Maurice Merleau-Ponty y la investigación en comunicación*. vol. XXVII, núm. 52. Signo y Pensamiento. Pp. 72-73
- Cabos González, R. (2002). *Antropología* (24.ªed.). México: Editorial Porrúa.
- Clapared, E. (1932). *La educación funcional*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Coleman, J. S. (1990). *Foundations of social theory [Fundamentos de la Teoría Social]*. Cambridge, MA: Belknap press of Harvard University Press.
- Durkheim, E. (1898/2000). *Representación colectiva e individual*. En E. Durkheim, *textos de sociología*. Madrid: alianza Editorial.
- Diccionario del Español de México (DEM). (2025). Cincolote. El Colegio de México.
- Estrada Díaz, J. A. (2008). *Antropología, cultura y religión*. Recuperado de: https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/32824/EstradaDiaz_Antropologia.pdf

Enriz, N. (2011). *Antropología y juego: apuntes para la reflexión*, n°47, 93-114. Recuperado de: [file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-AntropologiaYJuego-3990036\(1\).pdf](file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-AntropologiaYJuego-3990036(1).pdf)

Fernández Vargas, X. (2008). *Construcción social de género: conceptos básicos*. Poder judicial de costa rica. Recuperado de: https://accesoalajusticia.poder_judicial.go.cr/index.php/genero?download=1338%3Aconstruccin-social-del-genero-conceptos-basicos-por-Xinia-Fernandez-Vargas

Figueroa C., y Yrma . V., M.C. (2019). *Juegos libres en el sector para promover la autonomía en niños de cuarto año*. UCV hacer, 22(1), 45-55 recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35832/Figueroa_CYV.pdf

Goodenough, W.H. (1971). *Cultura, lenguaje y sociedad*. En J. Kahn. El concepto de cultura: textos fundamentales (p.157-244). Barcelona: Anagrama.

Guzmán- Herrera, A., y Zamorano- Melo. (2017). *El juego como actividad lúdica: Estrategias y aprendizaje en la infancia*.

Groos, K. (1898). *Los juegos de los animales*. Madrid: Daniel, J., Editor.

Geertz, C. (1987). *La interpretación de las culturas*. México: Gedisa.

Hall, G. S. (1904/2000). *Adolescencia: Su psicología y su relación con la fisiología, la antropología, la sociología, el crimen, la religión y la educación*. Madrid: Morata.

Huizinga, J. (1938/2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Herderson, D. (1987). *Las redes sociales: ¿para qué?*. Psicología desde M. Caribe, 2 (2-3), 116-135. Universidad del norte. Recuperado de: <https://icenticas.uninorte.ed.co/index.php/psicologia/article/view/754/5253>

Harris, M. (1983). *Antropología cultural*, 1^{er} ed, Alianza, Madrid.

Falta la del inegi

Jiménez Fernández, J.(2009). *Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela*. Revista de educación física y deportes, 23, 35-44.

Keesing, R. M.(1974). *Theories of culture*. Anual review of anthropology, 3 (1). (p. 157-244). Barcelona: Anagrama.

Lavega Burgues, P. (1995). El proceso de transformación cultural del juego. INDE.

Loera Chávez y Peniche, Margarita y García García, Federico, 1999. Calimaya Monografía Municipal, Gobierno del Estado de México, AMECROM e Instituto Mexiquense de Cultura.

León, A. (2007). *Que es la educación*, n° 11, volumen 39. Recuperado de: https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000400003&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Lucci, A. (2006). La propuesta de Vygotsky: la psicología socio-histórica, n°10, volumen 2, 1-11. Recuperado de: <file:///C:/Users/PC/Downloads/hace%20referencia%20%20la%20teoria%20socio-historica.pdf>

López, M. (2009). *El concepto de anomia de Durkheim y las aportaciones teóricas posteriores*, n° 8, volumen IV, 130-147. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=211014822005>

Moscovici, S. (2000). *Las representaciones sociales. Exploraciones en psicología social* (G. Duveen, Ed.). Barcelona: Anthropos.

Merleau- Ponty, M. (1945). *La fenomenología de la percepción*. Fondo de Cultura Económica.

Molpeceres, M.A. (1994). *La socialización del sistema de valores en el ámbito familiar*. En. G. Musitu y P. Allatt (eds.), *estilos de socialización parental y percepción del clima familiar*. (p. 121-146). Universidad de Valencia.

Mannheim, K. (1993). *El problema de las generaciones* (1ª. ed.1928).en J. L. Moreno (ed.), *sociología del conocimiento* (p.281-320). Fondo de Cultura Económica.

Milstein, D. (2020). *Niñas, niños y jóvenes y la etnografía: educación y descentramientos*, n°.20, <https://doi.org/10.32870/dse.v0i20.690>

Mansutti, A., Mendoza, B., Brito, J., Gómez, J., González, J., (2020). *Antropología para la educación: itinerarios epistemológicos y derivas interdisciplinarias*. UNAE. Azogues-Ecuador.

Meneses, M. y Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*, n°2, volumen 25, 113-124. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>

Molina, P. R. (2008). *El juego como medio de socialización*. Sinestesia, 14, p. 1-8

Pesantez, M. (2016). *El juego en los procesos de aprendizaje*, n° 1, 48-55. Recuperado de: <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnLosProcesosDeAprendizaje-8380355%20%20lo%20use%20para%20el%20ultimo%20paartado.pdf>

Navarro, A. V. (1996). *el juego tradicional como elemento cultural*.

Decroly, O., y Monchamp, E. (1998). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Editorial Morata.

Piaget, J. (1982). *Juego y desarrollo*. Editorial Crítica.

Parsons, T. (1937). *Th estructure of social action [la estructura de la acción social]*. Nueva York: MC Graw-Hill.

Pietro, S. D. (2004). *El concepto de socialización y la antinomia individuo/sociedad en Durkheim*, n ° 3, Volumen 2, pp. 95-117. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26920306>

Rodríguez. C. (2018). *El juego*. Revista Educativa. Volumen7, p. 11.

Raabe, J. (1980). *El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. UNESCO.

Secretaria de Educación Pública. (2004). *Programa de Educación Preescolar*. <https://www.sep.gob.mx>

- Spencer, H. (1855/ 1946). *Principios de Psicología*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales (SEMARNAT). 2012. *Informe de la situación del medio ambiente en México*, Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales (SEMARNAT) Disponible en: http://app1.semarnat.gob.mx/dgeia/informe_12/pdf/Cap3_suelos.pdf.
- Schiller, F. (1795/2001). *Cartas sobre la Educación, estética del hombre* (J. Pérez, Trad). Editorial Grados.
- Saco Porras, M., Acedo Gracia, E. y Vicente Felipe, C. (2001). *Los juegos populares y tradicionales: una propuesta de la aplicación*. Consejería de la Educación, Ciencia y Tecnología.
- Simkin, H. y Becerra, G. (2013). *El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial*, n°47, volumen XXIV, 119-142. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14529884005>
- Tajfel, H., y Turner, J. C. (1986). *La teoría de la identidad social y el comportamiento intergrupal*. En S. Worchel y W.G. Austin (ed.). *Psicología de las relaciones intergrupales* (p. 7-24). Chicago, IL: Nelson- Hall.
- Tena-Sánchez, J., y Güell-Sans, A. (2007). *El problema en la emergencia de normas sociales en la acción colectiva una aproximación analítica*. *Revista Internacional de Sociología*, 65 (47), 133-158. Recuperado de: <https://doi.org/10.3989/HS.2007.147.72>
- UNESCO. (2012). *Clasificación Internacional Normalizada de la Educación*: CINE 2011. Instituto de Estadística de la UNESCO. Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000216078>
- UNICEF y The Lego Foundation. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. UNICEF. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-lego-foundation-2018.pdf>
- Ullmann- Margalit, E. (1997). *The emergence of norms [el surgimiento de las normas]*. Oxford: clarendon Press.
- Vygotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Madrid: Criticas.
- Zapata, O. (1989). *Aprender jugando en la escuela primaria*. Editorial Pax México.