



# ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN ESPECIAL DEL ESTADO DE MÉXICO

---

---



## “EL JUEGO COMO MEDIO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS ALUMNOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL”

DOCUMENTO RECEPCIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

*LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIAL,*

*ÁREA DE ATENCIÓN INTELECTUAL*

P R E S E N T A:

**VERÓNICA ORTIZ SÁNCHEZ**

## AGRADECIMIENTOS

### **A Dios**

Por haberme acompañado en silencio en toda mi formación, porque gracias a Él puedo ver su gracia y sus bendiciones en todas las áreas de mi vida. Que a pesar de las dificultades enfrentadas siempre pude estar tomada de su mano confiada en Él y haciéndome ver que poniéndolo en primer lugar en mi vida todo lo demás viene por añadidura.

### **A mi familia**

Porque gracias a su apoyo pude culminar una etapa más de mi vida, gracias por formar parte de ella. Gracias por todo su apoyo incondicional ya que este no será en vano sino que a través de él podrán verme hoy muy orgullosos y como una persona que luchó y salió adelante. Todo el esfuerzo se verá recompensado no solo en el área laboral sino también en lo espiritual porque día a día me seguiré esforzando y preparando para ser una persona con un propósito. En especial a ti Gaby porque gracias a tu apoyo pude culminar mi carrera, jamás tendré la manera de agradecerte todo lo que me apoyaste, todo lo que soy y en lo que me he convertido es gracias a tu ejemplo, a pesar de los errores y las peleas sé que siempre podré contar contigo y nunca dejaré de quererte y pienso estar contigo pase lo que pase, te quiero.

### **A mis amigas**

Anayeli, Noemí, Liliana y Aldenit doy gracias a Dios por su vida y por haberme permitido conocerlas durante estos cuatro años. Siempre estuvieron apoyándome en todas las áreas de mi vida. Porque no iniciar con lo académico haciendo ver que siempre podía dar más de mi, por esos desvelos en conjunto ayudándonos mutuamente en las planificaciones y proyectos, en lo espiritual me hicieron ver qué puedo contar con ustedes y al mismo tiempo en Dios para salir adelante a pesar de las pruebas y porque no de las reuniones sociales que nos hacían despejarnos de tantas actividades académicas. Muchas gracias por su amistad y por permitirme ser parte de su vida.

### **A mis maestros**

Porque gracias a todos ustedes, docentes de la escuela normal de educación especial del Estado de México, puedo ahora decir que soy Licenciada en Educación Especial, Área de atención intelectual. Todos esos conocimientos, capacidades, valores y actitudes que me ayudaron a desarrollar fueron a través de las exigencias, enseñanzas y consejos de los cuales me fui apropiando para así poder desarrollar esas competencias docentes que se verán reflejadas en el campo laboral, muchas gracias. En especial al maestro Javier Robledo Moreno, por asesorarme en la elaboración de mi documento Recepcional y brindarme todos sus conocimientos y experiencias, gracias.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN-----	5
PRIMER APARTADO: <i>Contextualización del problema</i>	
Análisis situacional de los contextos -----	9
Tesis-----	25
Argumentos -----	25
SEGUNDO APARTADO: <i>La socialización como proceso de interacción entre los diferentes contextos que rodean al niño</i>	
Enfoques de la Socialización-----	30
Etapas del desarrollo social-----	33
Agentes de socialización-----	36
Importancia e impacto de la socialización en los alumnos con di -----	39
TERCER APARTADO: <i>Análisis de la práctica a través del juego</i>	
Teorías del juego -----	49
Análisis de la aplicación de los juegos -----	59
CONCLUSIONES -----	62
Bibliografía -----	64

## *INTRODUCCIÓN*

Este ensayo es de carácter argumentativo y explicativo denominado “El juego como un medio de socialización en los alumnos con discapacidad intelectual de 3° del CAM No. 15” con la finalidad de dar a conocer la importancia y el impacto del juego en el desarrollo social de los alumnos.

Con respecto a lo anterior, por medio del juego el niño desarrolla su capacidad intelectual y puede hacer frente a situaciones penosas que de otra forma le serían imposibles de afrontar. Pero, fundamentalmente, constituye una fuente de placer y de disfrutar la vida.

El juego cumple diversas funciones importantes en el desarrollo de los niños, al mismo tiempo que la nueva pedagogía considera que el niño es un sujeto activo y creador de su propio aprendizaje a través de las experiencias y del contacto con el mundo que le rodea. De esta forma el juego es considerado como un elemento importante posible de utilizarse como una actividad didáctica, ya que permite aproximarse a los objetos de conocimiento.

El juego, entonces, es considerado como un instrumento de aprendizaje, como fuente de placer, como comunicación y diversión. El juego es un medio para descubrir el entorno y las relaciones humanas que se llevan a cabo en él.

Con base en ello, en el CAM No. 15 se trabaja con base en la RIEB 2012 y ella misma aborda la importancia de desarrollar competencias para la vida que les permitan desenvolverse en diferentes situaciones, principalmente las “competencias para la convivencia” requieren de empatía, de relacionarse armónicamente con otros y la naturaleza; ser asertivo; trabajar de manera colaborativa; tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás; reconocer y valorar la diversidad social, cultural y lingüística. Sin embargo dentro del grupo de tercer grado esta competencia aún no ha sido consolidada por algunos alumnos, en especial los que presentan discapacidad intelectual por lo que al hablar del juego será parte fundamental para lograr la socialización de éstos.

Este documento está estructurado en tres apartados, en el primero se aborda *la contextualización del problema* donde se analizan y comprenden cada uno de los contextos en los que el alumno se desenvuelve y que están relacionados entre sí y que de manera explícita o implícita favorecen u obstaculizan el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al mismo tiempo se plantea dentro de éste la tesis del problema con sus respectivos argumentos que fueron la base para fundamentar y justificar la razón de ser del problema.

El segundo apartado: *la socialización como proceso de interacción entre los diferentes contextos que rodean al niño*, se presenta el proceso de socialización en los diferentes momentos de la vida del ser humano comprendiendo que éste se ve influenciado por los diferentes contextos en los que se desenvuelven los alumnos así como los diferentes actores que participan dentro de ellos.

Y finalmente el tercer apartado: *análisis de la práctica a través del juego* pretende dar una clasificación de los juegos a través de diversos autores y así dar respuesta a los problemas de socialización que presenta los alumnos del tercer grado del CAM No. 15 a través de los juegos implementados en proceso de planificación.

PRIMER APARTADO:  
CONTEXTUALIZACIÓN  
DEL PROBLEMA

## CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

Dentro del proceso de formación inicial de la Licenciatura en Educación Especial en el Área de atención intelectual he ido desarrollando los rasgos del perfil de egreso considerados en el Plan de Estudios 2004, éstos han permitido dar solución a múltiples situaciones en el ámbito académico, familiar y social, los cuales fueron fortalecidos en la última etapa de formación del séptimo y octavo semestre a través de diversas actividades como: el trabajo docente en condiciones reales en los servicios de educación especial, el análisis y la reflexión sistemática acerca del desempeño con los alumnos que presentan barreras para el aprendizaje y la participación social como tareas imprescindibles para la elaboración del documento recepcional.

Estas tres últimas actividades tienen la finalidad de poner en práctica todos esos conocimientos, habilidades, capacidades, destrezas, valores y actitudes adquiridos durante la formación profesional, identificar logros y deficiencias, elaborar estrategias y fortalecer las competencias laborales. (SEP, PLAN DE ESTUDIOS 2004) Razones por las cuales surgen en mente múltiples interrogantes tales como ¿Qué implica el trabajo docente? Y ¿Cuáles son las funciones y acciones a realizar?

Permitiéndome clarificar que el trabajo docente implica el diseño y puesta en práctica de propuestas didácticas en el grado escolar que se atiende, de acuerdo con los propósitos, enfoques y contenidos correspondientes a la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), así como un conocimiento más profundo de éstos identificando las barreras para el aprendizaje y la participación social que

presentan, conocer sus causas e implicaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje, diseñar recursos didácticos creativos y flexibles. Finalmente comprender mejor la dinámica y los procesos de gestión escolar en el Centro de Atención Múltiple.<sup>1</sup>

El trabajo docente en condiciones reales se realizó en el Centro de Atención Múltiple No. 15, ubicado en la avenida de los Remedios s/n, Colonia los Remedios en el municipio de Naucalpan de Juárez. Cabe mencionar que esto va más allá de una simple dirección, se trata de hacer un análisis de la influencia de los contextos que rodean a la institución, las acciones que se realizan, los agentes que participan y sus interacciones permitiéndome comprender las diversas situaciones problemáticas.

Primeramente de acuerdo a lo antes mencionado es necesario reconocer a la escuela en su complejidad y esto implica visualizar las relaciones que se establecen con la comunidad educativa, con los profesores, etc. por lo cual, la transformación y mejora de las prácticas lleva a identificar los factores y relaciones de los contextos: socio-familiar, escolar y aúlico en los procesos de enseñanza y aprendizaje así como de las relaciones sociales que se llevan a cabo en cada uno de ellos, mismos que se explicarán a continuación.

---

<sup>1</sup> El CAM es un servicio escolarizado de la Dirección de Educación Especial que ofrece Educación Inicial y Básica (preescolar, primaria y secundaria) de calidad a niños y jóvenes con discapacidad, discapacidad múltiple o trastornos graves del desarrollo, condiciones que dificultan su ingreso en escuelas regulares. Asimismo ofrece formación para la vida y el trabajo para alumnos de 15 a 22 años de edad con discapacidad, (Modelo de Atención de los Servicios de Educación Especial, 2011).

El contexto socio-familiar no sólo es el espacio físico que resulta de la suma de las casas, las calles, comercios de cierto lugar, sino que es, sobre todo, la gente que lo habita, que le da forma, sentido e identidad. Es todo aquello que abarca a todos los factores culturales, económicos, históricos, etc.; siendo parte constitutiva de toda institución educativa. (JUÁREZ, 1998); Así como corroborar de qué manera contribuyen u obstaculizan los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La zona en la que está inmersa la institución, y con base en los registros realizados es totalmente urbanizada, cuenta con diversos servicios alrededor de ella tales como médicos, centros culturales y recreativos como parques, iglesia, etc. tiendas de autoservicio y principalmente con los niveles de educación básica y media superior.

La actividad productiva que predomina en la población son los mercados, servicios médicos o fábricas, esto permite conocer un poco acerca de los ingresos económicos de las familias que si bien no son un determinante para el servicio brindado son un factor que influye en el proceso de formación de los alumnos.

Pero esto no se queda ahí, sino que al adentrarme a las familias de los educandos conocí más detalladamente cual es su dinámica familiar, sus gustos, las formas de relacionarse con sus iguales. Y al estar observando y estableciendo comunicación con ellos puedo decir que la mayoría de las familias son nucleares porque cuentan con mamá, papá y hermanos, otras de ellas monoparentales constituida por uno de los padres con sus hijos y finalmente familias extensas donde se incluyen a los padres, niños, abuelos, tíos, tías, sobrinos, primos y demás; donde todos

participan en las actividades de la institución; que es de ahí dónde los alumnos adquieren las normas y reglas para la convivencia dentro de la sociedad.

En conclusión el medio social en el que se desenvuelven los alumnos influye de manera directa en el aprovechamiento de los alumnos al poner en práctica las normas, los valores y los principios que impone la sociedad. Asimismo que repercute especialmente en la socialización porque la forma en cómo se desenvuelve en su entorno próximo es lo que guía para sus demás entornos. Cada una de las relaciones que se establezcan dentro de un seno familiar se verá reflejada en la escuela, especialmente dentro del aula porque es donde van estableciendo lazos con los compañeros y maestros.

Por otro lado es preciso situarse ahora en el contexto escolar que es donde se exploran de manera global la dimensión organizativa y administrativa, los enfoques sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje, el trabajo colaborativo, la vinculación con la comunidad, las formas de administración, las estrategias de comunicación, los recursos con que se cuenta así como la infraestructura de la misma. (SEP, EDUCACIÓN ESPECIAL MODELOS DE ATENCIÓN DE LOS SERVICIOS DE EDUCACIÓN ESPECIAL CAM Y USAER, 2009)

Con base a lo anterior surgen los siguientes cuestionamientos: ¿Cómo sería la infraestructura de la escuela? ¿Esta cuenta con los espacios y adecuaciones pertinentes a las características de los alumnos? ¿Cómo es la organización y dinámica de la institución? ¿Cuál es su misión y visión? ¿A qué población atiende? ¿Qué actores participan así como la función que desempeñan? ¿De qué

manera influyen en el trabajo de los alumnos y especialmente en el proceso de socialización? A cada uno de estos planteamientos se fueron dando respuesta.

Primeramente la institución a simple vista es amplia, pero al adentrarse a las aulas, éstas son reducidas, así mismo cuenta con adecuaciones de acceso sin embargo no son las adecuadas para aquellos alumnos que presentan discapacidad motriz. En cuanto a la organización ésta es completa, ¿Por qué es completa?, según lo menciona el MASE 2011 “cuenta con una estructura donde se delimitan las funciones y las relaciones profesionales entre quienes integran el servicio” (p.89), en este caso principalmente esta dirección, siguiendo con los once docentes frente a grupo, equipo multidisciplinario (docente de lenguaje, psicóloga, y trabajadora social), así como el personal de apoyo y asistencia a la educación (niñera, intendencia, secretaria) con sus respectivas funciones y cargos.

Cabe mencionar que de acuerdo a la propuesta educativa para mejorar la calidad de la educación, la escuela es de tiempo completo, este programa es una estrategia educativa encaminada a generar ambientes educativos propicios para mejorar las condiciones de aprendizaje y el desarrollo de competencias de los alumnos de las escuelas de educación pública de nivel básico (SEP, PROGRAMAS DE ESCUELAS DE TIEMPO COMPLETO , 2009).

De aquí que el CAM No. 15 considera dentro de sus actividades las que son propias del currículum organizadas en un horario de 8:00 am a 12:30 pm, mientras que de 12:30 pm a 4:00 pm se trabaja a través de diferentes líneas como son: uso didáctico de las tecnologías de la información y la comunicación, recreación y desarrollo físico, arte y cultura, vida saludable. Estas últimas actividades están

coordinadas por diferentes docentes, sin embargo no todos los alumnos de la institución participan en éstas al mismo tiempo que no se tuvo la oportunidad de participar en esta jornada de trabajo por lo que no se puede dar cuenta de las relaciones sociales llevadas a cabo en cada línea de trabajo.

Por otra parte dentro de su misión pretende: “favorecer que todos los alumnos (as) con discapacidad y multidiscapacidad, reciban apoyos específicos acordes a sus necesidades especiales de educación, en los niveles de inicial, preescolar, primaria y taller laboral para favorecer la participación y el aprendizaje a través de la diversificación de actividades en el aula, la práctica docente y el ambiente institucional, con respeto, tolerancia, responsabilidad y compromiso para una formación integral que permita a niños y jóvenes realizar su proyecto de vida”.

Asimismo como con una visión que busca “ser una escuela comprometida a trabajar colaborativamente para favorecer el acceso, la permanencia y egreso de niños (as) y jóvenes que presentan necesidades especiales de educación con discapacidad y discapacidad múltiple en los niveles de inicial, preescolar, primaria y taller laboral, donde se les brinden los apoyos específicos para facilitar su participación y aprendizaje en un marco de inclusión en un periodo de cinco años”. Todo ello hacia el fortalecimiento de los valores como es el respeto, la tolerancia, la responsabilidad y el compromiso.

La escuela está organizada por los docentes de los diferentes grupos en los que se atienden los niveles de educación inicial, primaria y finalmente taller laboral de artes plásticas destinado a los jóvenes de 16 a 21 años de edad; sin embargo al analizar las relaciones llevadas a cabo en cada uno de los niveles considero que no permite el proceso de socialización en los alumnos ya que cada uno de los grupos participa en las actividades como son las ceremonias cívicas, juntas y

pláticas con los padres de familia, así como eventos sociales de manera aislada o solo se relacionan con los compañeros próximos.

Cabe mencionar que la participación de los contextos antes mencionados no se quedan aislados unos de otros sino que se relacionan entre sí, y lo que suceda en uno afectará en el siguiente. Es por ello que es preciso situarse ahora en el contexto áulico, donde se observan las relaciones alumno-alumno, profesor-alumno, las características de los niños en las tres esferas del desarrollo (cognitivo, emocional, psicomotor). Además de la manera en como aprenden, sus intereses y necesidades, así como aquello que los motiva a seguir aprendiendo; esto porque al tener una matrícula extensa y con diversas características, necesidades, estilos y ritmos de aprendizaje es necesario atender a cada uno en múltiples aulas y docentes que los ayuden en su formación escolar.

A lo largo del proceso de intervención surgieron varias inquietudes, por ejemplo, ¿Cómo sería el grupo? ¿Qué características presentarían los alumnos? ¿Cómo sería la forma de trabajar del maestro? ¿Cuál sería el espacio donde trabajaríamos? En el primer contacto de comunicación con el tutor revisé la lista de asistencia donde especificaba que el grupo estaba integrado por 10 alumnos, cuatro de ellos con autismo, una con discapacidad motriz aunada a la parálisis cerebral y 5 con discapacidad intelectual, sus edades oscilan entre los 7 y 11 años de edad. En consecuencia entre en conflicto porque nunca había trabajado con alumnos autistas y no tenía los elementos pertinentes para el proceso de intervención, sin embargo la idea de adentrarme a una nueva experiencia y reto fortalecería las competencias profesionales.

A partir de la Línea técnica 2012 se tomó el acuerdo con el tutor de que la forma en que se planearía sería por secuencias didácticas. Situación que hizo cuestionarme ¿Qué tipo de planificación? ¿Cuáles serían los periodos de planificación? Preguntas que fui clarificando durante los diferentes periodos de intervención.

Al inicio del proceso de intervención observé el aula donde se trabajaría, el cual es muy amplia donde se pueden realizar diferentes actividades didácticas, posteriormente el tutor comentó con los padres de familia que estaría realizando el servicio social y el trabajo docente en condiciones reales, que ambos seríamos los responsables del grupo, atendiendo a las necesidades de los alumnos. Inicialmente se acordó realizar una evaluación diagnóstica con la finalidad de conocer su nivel de competencia curricular, estilos y ritmos de aprendizaje; así como también tomar los acuerdos pertinentes para éste.

Durante el proceso de evaluación lo primero que cuestioné fue: ¿Qué es la evaluación diagnóstica?, la evaluación tiene como objetivo determinar la situación de los alumnos antes de iniciar un proceso de enseñanza y aprendizaje para poder adaptarlo a sus necesidades. (JORBA, 2005). Esta evaluación diagnóstica se llevo a cabo los primeros días de clases, donde los alumnos asistían con sus papás de manera individual. Mientras el tutor realizaba las evaluaciones yo organizaba el material didáctico del aula, sin embargo observé que los instrumentos utilizados en la evaluación fueron: la entrevista a los padres de familia acerca de las rutinas de trabajo llevadas a cabo en grados anteriores y del trabajo en casa, así como actividades que implicaban la clasificación, seriación, atención y memoria a través de hojas impresas y material didáctico permitiéndole al tutor recabar información para la toma de decisiones.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la evaluación realizada y del análisis de los expedientes se llegó a la conclusión de que el estilo de aprendizaje que predomina en el grupo es visual y kinestésico, les gusta aprender a través de imágenes y actividades que impliquen el movimiento en especial con música. Solo dos de los alumnos han adquirido la lectura y escritura, los demás están en ese proceso y la forma en cómo se comunican es a través del lenguaje convencional o señas y gestos no convencionales.

Los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica permitieron determinar las formas de trabajo, la toma de decisiones y el tipo de planificación, entendiendo por esta como la previsión inteligente de actividades que en menor tiempo permitan lograr los objetivos de aprendizaje, llegando a términos de que ambos seleccionaríamos del programa de tercer grado las competencias y aprendizajes esperados de cada campo de formación como ejes rectores de las secuencias didácticas, todas ellas por bimestre.

Aquí conviene detenerse para definir la planificación didáctica, que es una herramienta en donde se plasman las oportunidades de aprendizaje que el maestro ofrece a los alumnos, para desarrollar las competencias implicadas en los programas del nivel y grado correspondiente. El docente cuenta, para este propósito, con los programas educativos de cada nivel, guías articuladoras, libros de texto, materiales de apoyo externo, los programas nacionales y estatales de apoyo al currículo; y las estrategias didácticas y específicas para la atención a la diversidad, incluyendo la condición de la discapacidad. (SEP, ORIENTACIONES PARA LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA EN LOS SERVICIOS DE EDUCACIÓN ESPECIAL EN EL MARCO DE LA REFORMA INTEGRAL DE LA EDUCACIÓN BÁSICA, 2010)

Asimismo para el proceso de planificación es necesario comprender que existen diversas formas de planificación que permiten la atención a la diversidad como son: secuencia, situación, proyecto y unidad didácticos. En este caso la forma de planificación del trabajo docente como se mencionó con anterioridad fue la secuencia didáctica por lo que es necesario comprender su definición y como se realiza la misma.

La secuencia didáctica es un conjunto de actividades organizadas, sistematizadas y jerarquizadas que posibilitan el desarrollo de conceptos, habilidades y actitudes, a partir de las competencias y los aprendizajes esperados. Se integran por una serie de actividades (situaciones didácticas, planes de clase) con un nivel de complejidad progresivo, las cuales se presentan de manera ordenada, estructurada y articulada. Esta secuencia se lleva a cabo a través de tres fases:

- ✓ Inicio: Introducción o exploración de conocimientos previos, a través de juegos, uso de materiales, situaciones problema. Favorecer el interés en los alumnos y alumnas por resolver, investigar, crear o realizar las tareas presentadas.
  
- ✓ Desarrollo: Se incorporan o fortalecen los conceptos, habilidades, actitudes, se estructura el conocimiento y se realizan actividades de síntesis y sistematización. Asegurarse que los alumnos entiendan lo que se espera de su desempeño, a través de consignas claras, ejemplos o contra sugerencias. El alumno pone en juego sus procedimientos personales, conocimientos, habilidades, valores y actitudes en diferentes actividades donde se observa su desempeño.

- ✓ Cierre: Se aplican conceptos o procedimientos a situaciones de aprendizaje que lleven al alumno a interpretar la realidad con una actitud crítica y reflexiva al presentar los resultados. Recuperar las valoraciones que el alumno hace sobre su propio desempeño reconociendo los errores para usarlos como detonadores de aprendizaje. Promover la expresión de opiniones sobre el proceso de enseñanza. (SEP, ORIENTACIONES PARA LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA EN LOS SERVICIOS DE EDUCACIÓN ESPECIAL EN EL MARCO DE LA REFORMA INTEGRAL DE LA EDUCACIÓN BÁSICA, 2010)

Al quedar claro que es la planificación y en especial la secuencia didáctica, al inicio del ciclo escolar se integraron dos alumnos nuevos con discapacidad intelectual, uno de ellos aunado al Síndrome de Bardet Biedl<sup>2</sup>, asimismo se integró la mamá de la alumna con parálisis cerebral para asistirle en toda la jornada de trabajo quedando el grupo integrado por 12 alumnos.

---

<sup>2</sup> El síndrome de Bardet-Biedl es una enfermedad hereditaria que afecta muchas partes del cuerpo.

La Obesidad, la Retinitis Pigmentaria (ceguera nocturna y la pérdida progresiva de la visión periférica), el Retardo Mental, el Hipogonadismo, el Daño Renal y la Polidactilia (dedos extras en los pies), definen las características de este síndrome. Aproximadamente la mitad de los individuos con el Síndrome de Bardet-Biedl experimenta disminuciones en su desarrollo mental que van desde daños ligeros al retardo en el desarrollo emocional y el retraso mental. El grado de retraso mental puede ir desde disminuciones cognitivas moderadas a retraso mental severo. (OBESIDAD.NET, 2002)

Durante el proceso de intervención pude observar las competencias adquiridas de los alumnos, aquellos aprendizajes que son necesarios fortalecer así como las diferentes relaciones que se establecen dentro y fuera del aula, tanto alumno-alumno como alumno-docente y con otros actores, así como en las ceremonias cívicas y sociales. Estas relaciones se dan de acuerdo a los intereses y motivaciones de cada uno de los actores, y se busca crear un clima de confianza y seguridad.

Pero es necesario recalcar que para poder identificar las competencias de los alumnos es primordial comprender que son éstas y por qué son importantes a desarrollar en los alumnos. El plan de estudios 2011 las define como aquellos conocimientos, habilidades, actitudes y valores hacia la consecución de objetivos concretos; son más que el saber, el saber hacer o el saber ser, porque se manifiestan en la acción de manera integrada. (pag.42) y éstas permitirán participar activamente en la sociedad.

La RIEB plantea la importancia de desarrollar 5 competencias para la vida: para el aprendizaje permanente, para el manejo de la información, para el manejo de situaciones, para la convivencia y para la vida en sociedad. Y aunque estas competencias se ven consolidadas en el último nivel de educación básica, a lo largo de los niveles se ven fortalecidas con ayuda de los diferentes campos de formación y de las actividades plasmadas en una planificación.

Es por ello las competencias que pude observar en los alumnos de manera general fueron las habilidades para comunicarse, sus habilidades digitales gracias a las líneas de trabajo que se manejan en el tiempo completo, sus habilidades lectoras y escritas así como algunas normas sociales y culturales.

Con base a lo anterior, a través del análisis de la información del diario de campo e intercambio de experiencias en el taller de análisis identifiqué que la situación que prevalece en el grupo de tercer grado son las situaciones comunes de socialización entre los alumnos, sin embargo la problemática principal hasta este momento es que algunos alumnos permanecían dentro del aula durante el recreo sin convivir con sus iguales, los compañeros se alejaban de aquellos que lloraban o agredían, o simplemente no querían participar en las actividades y asistían de manera irregular.

Por otro lado durante el trabajo docente ratifiqué que esas acciones pasaban con frecuencia dentro del aula, permitiéndome implementar la técnica de trabajar en equipos o parejas o simplemente juegos grupales y algunos no deseaban participar o lo hacían con inseguridad y miedo a que los agredieran. Cabe mencionar que a pesar de haberse implementado actividades lúdicas, rondas y canciones para apoyar la socialización y fortalecer los aprendizajes, los resultados fueron poco favorables. Se logra solo por un tiempo determinando, pero al término de ésta actividad vuelven a las acciones de inseguridad y de no querer participar.

Esto lo menciono porque en cierta ocasión se trabajó en el patio escolar ese proceso de socialización, para llevarlo a cabo decidimos cantar una ronda llamada “amo ato”. Los niños participaban, cantaban, se abrazaban y jugaban con los demás de manera positiva; sin embargo al terminar la actividad algunos de ellos se aislaron dentro del salón con miedo e inseguridad. Al intentar unirlos nuevamente éstos se reusaron y cada uno decidió permanecer aislado sin convivir hasta el término de la jornada de trabajo.

Ante esto se ha tenido la necesidad de platicar con todos los alumnos de la importancia del trabajo en equipo, de tener amigos y se respeten mutuamente a fin de ayudarse unos a otros, para lo cual fue necesario el uso de representaciones o cuentos no obteniendo los resultados esperados.

Al plantearle la situación problemática al tutor ¿Por qué los alumnos con discapacidad intelectual no socializan con sus compañeros? Surgió la necesidad de buscar canciones o rondas que involucrarán el desenvolvimiento de los alumnos y con base en ello es necesario hacer uso de otras actividades didácticas implementadas en la planificación para favorecer el proceso de socialización.

De acuerdo a las experiencias obtenidas sobre el desempeño de los alumnos hasta este momento considero que el problema que prevalece en el grupo de tercer grado del CAM No. 15 es “el proceso de socialización de los alumnos con discapacidad intelectual se ve obstaculizado debido a la falta de actividades lúdicas”. Porque la socialización es un proceso que se promueve a través del entorno, donde se aprende y se adquieren comportamientos, valores y aprendizajes propios de la cultura que finalmente se apropiarán y llevarán a la práctica. (SARBACH, 2012)

Este proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento se llama socialización y durante este proceso los niños no la constituyen por sí solos ni de manera perfecta, sino que en la medida que el niño vaya creciendo y desarrollando en su medio ambiente podrá exigir nuevos tipos de comportamiento. Y con base a ello y del análisis dentro y fuera del aula, los alumnos no se relacionan entre sí.

Con base en esta definición las actividades didácticas a través del juego será lo principal para la socialización de aquellos alumnos que se encuentran excluidos de las actividades para así poder eliminar esa barrera. ¿Por qué el juego?, porque el juego es una actividad que tiene diversas implicaciones; puede fungir como mero placer de ocio y tiempo libre, como un medio para la comunicación y la diversión, como un medio para cubrir una necesidad o simplemente para conocer el entorno y las relaciones que se establecen entre las personas. (RODRÍGUEZ).

El juego es un importante determinante de personalidad emocional, de desarrollo social, de la creatividad y de la formación personal, también se concibe como una actividad de construcción del lenguaje en la que los niños aprenden sin esfuerzo las reglas gramaticales y léxicas. Como un ejercicio que desarrolla la fuerza física, la coordinación y la agilidad, así como la capacidad de crear, explorar e imaginar. (MOSCOSO, 2007)

Ahora bien estas definiciones no se quedan aisladas, sino que al comprender que la socialización es un proceso que demanda la necesidad de formar personas acordes con lo que exige la sociedad, con valores y modelos de conducta aceptables, con una personalidad asertiva que dé respuestas adaptativas al

contexto social es cuando el juego se une y este se convierte en un medio para dicho proceso, ya que a través de éste el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer las cosas y de convivir con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

Este problema se ubica en la línea temática “los procesos de enseñanza y de aprendizaje en los servicios de educación especial”, ya que en ella se abordan los conocimientos que tengo sobre el desempeño de los alumnos y las estrategias implementadas para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en los niños con barreras para el aprendizaje y la participación social. Así como las prácticas y procesos curriculares, la aplicación de estrategias y su correspondiente evaluación sustentado en los rasgos del perfil de egreso.

El problema ¿Por qué los alumnos con discapacidad intelectual no socializan con sus compañeros? es una situación que lleva a analizar y reflexionar sobre el actuar diario del docente y buscar las herramientas necesarias para fomentar la socialización en los alumnos como son juegos, pláticas o actividades con alumnos de otros grados.

De acuerdo a lo analizado en la línea de trabajo y de las actividades implementadas en el proceso de planificación, es necesario el estudio de diversas fuentes bibliográficas que den sustento a la posible solución. Las siguientes interrogantes ¿Qué es el juego?, ¿Cuáles son los tipos de juego?, ¿Qué juegos son los más apropiados para fomentar la socialización?, ¿Qué es la socialización?, ¿Por qué es importante que los alumnos socialicen dentro y fuera del aula? Surgen ante el análisis de las diferentes situaciones y de que a pesar de que se han implementado actividades no dan los resultados esperados, asimismo a estas interrogantes se irá dando respuesta a través del análisis de algunas actividades implementadas en el proceso de intervención.

Con base a la problemática planteada la tesis que sustenta este ensayo argumentativo es el *juego como medio de socialización utilizado de manera permanente favorece la socialización en los alumnos con discapacidad intelectual del tercer grado en el CAM No. 15*. Para poder apoyar dicha tesis es necesario contar con una serie de argumentos:

Esto porque la socialización es un proceso sociocultural y éste permite a los alumnos con discapacidad intelectual desenvolverse en distintos contextos a través del juego. Se sabe que este proceso no se da de manera aislada sino que influyen diversos actores como son la familia, la escuela y otras agencias informales que de manera directa o indirecta permiten ese desarrollo de la socialización.

Ahora bien el juego como un medio de socialización es la base para lograr que los alumnos se desenvuelvan y participen en conjunto con sus iguales, esto porque el juego mismo es una actividad inherente al ser humano y es sinónimo de recreo y diversión, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno; y finalmente favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural.

Finalmente al utilizar el juego como medio de socialización permite que los alumnos con discapacidad intelectual se desenvuelvan en diversos contextos, tomando como referencia a diversos autores así como la aplicación de juegos acordes a las necesidades de los alumnos.

Para llevar a cabo la elaboración de este documento argumentativo y explicativo se busca dar respuesta a múltiples interrogantes que surgieron desde el análisis de la contextualización del problema mismo que darán sustento a todo el trabajo elaborado:

- ✓ ¿Por qué es importante contextualizar un problema?
- ✓ ¿Cómo influyen cada uno de los contextos en el proceso de socialización de los alumnos?
- ✓ ¿Qué es la socialización?
- ✓ ¿Cuáles son los diversos enfoques acerca de la socialización?

- ✓ ¿Qué son los agentes de socialización y qué función desempeña cada uno?
- ✓ ¿Qué impacto tiene la socialización en los alumnos?
- ✓ ¿Qué es el juego?
- ✓ ¿Cuáles son los tipos de juego?
- ✓ ¿Cuál es la finalidad de utilizar el juego en la educación?
- ✓ ¿Por qué el juego puede ser utilizado como un medio de socialización en los alumnos con discapacidad intelectual?

Todo esto con unos propósitos específicos los cuales son:

- ✓ Fortalecer el proceso de socialización en los alumnos con discapacidad intelectual a través del juego.
- ✓ Análisis y reflexión de los juegos implementados en el proceso de intervención para la atención a la diversidad.

SEGUNDO APARTADO:

LA SOCIALIZACIÓN COMO  
PROCESO DE INTERACCIÓN  
ENTRE LOS DIFERENTES  
CONTEXTOS QUE RODEAN AL  
NIÑO

## *LA SOCIALIZACIÓN COMO PROCESO DE INTERACCIÓN ENTRE LOS DIFERENTES CONTEXTOS QUE RODEAN AL NIÑO*

La problemática planteada en el primer apartado es un referente para el estudio del proceso de socialización y sus implicaciones en los alumnos con discapacidad intelectual.

A partir de las experiencias vividas en los diversos contextos en los que se desenvuelve el ser humano considero que la socialización es la interacción entre dos o más personas donde se busca la convivencia y las relaciones positivas; que el desarrollo humano no es posible sin la participación de la sociedad, ya que el ser humano es un ser social por naturaleza y desde que nace está influenciado por dicha sociedad. Al mismo tiempo los seres humanos no vivimos aislados sino que vivimos en una sociedad donde todos debemos relacionarnos, convivir y cuya presión nos hará aprender las reglas, el lenguaje y la cultura social.

La sociedad en la que estamos inmersos nos permite llevar a cabo el proceso de socialización donde todos los seres humanos van adquiriendo experiencias, conductas, creencias, etc., que permiten generar la integración de la familia y de los grupos culturales a los que pertenece; Vidal afirma que: “El objetivo de la socialización consiste en facilitar la convivencia social y el desarrollo de la comunidad mediante la aceptación por el individuo de su papel, de una manera activa o pasiva, asignado en función del lugar que ocupa en el contexto social”. (VIDAL, 2009)

Sin embargo se puede observar, a través del trabajo docente, que este proceso de socialización no es sencillo, especialmente con los alumnos con discapacidad intelectual ya que éste se puede dar de diferentes maneras de acuerdo a los contextos en los que se desenvuelven, por ejemplo, si un niño se encuentra aislado de las personas y no convive con nadie lo más seguro es que no aprenda a ser como ellos y a pesar de que los seres humanos poseemos una inteligencia superior a los animales se requiere de la vida colectiva, incluyendo aspectos como el afecto y el amor. (Puga, 1999)

Esto se menciona porque al establecer comunicación con los padres de familia acerca del desempeño de sus hijos, se rescata información importante de su desenvolvimiento en los contextos próximos en este caso la familia; tomando como ejemplo a un alumno en particular, este convive con personas mayores debido a que no tiene hermanos, cuando convive con sus iguales tiende a agredir y no medir su fuerza, sus compañeros se alejan de él por el miedo a que los lastimen. Independientemente de la estructura familiar en la que se desenvuelva cada alumno, las relaciones que se establecen dentro de ella serán un factor que influya en el contexto escolar porque es donde pone de manifiesto todo lo aprendido en casa.

Por otro lado el ser humano necesita de otros agentes para su desenvolvimiento para lo cual es necesario indagar en diversas disciplinas como son la antropología, la sociología y la psicología que sustentan de manera diversa el concepto de socialización y del cómo se da este proceso.

Primeramente la antropología considera a la socialización como un proceso de adquisición e interiorización de la cultura por parte del individuo, sostiene que existe una relación armónica entre las fases del proceso de socialización y el proceso de desarrollo cognitivo del individuo. En esta disciplina se habla de socialización desde una amplia perspectiva cultural, centrando la atención en la transmisión de conocimientos entre generaciones, la interacción entre creencias culturales y experiencias sociales y finalmente, el mantenimiento de la continuidad de la cultura.

La sociología considera a la socialización como enseñanza de la función o de la participación social. Se estudia como los individuos adquirieren habilidades sociales en los diferentes contextos, pero su principal interés se centra en las características de los grupos específicos o instituciones donde se produce la socialización. Asimismo estudia el comportamiento de las sociedades en forma global no individual y a través de los datos que rescata proporciona una descripción y explicación de los comportamientos de una sociedad. (SAENZ, 1994)

Finalmente la psicología plantea que el proceso de socialización es una necesidad de dominar nuestros impulsos y adecuarlos a lo que exige la sociedad; para controlar esos impulsos la familia es muy importante ya que es el principal agente para desarrollar modelos a imitar y poder adecuarlos. La psicología se interesa por la dimensión interna del hombre como punto de confluencia de los diversos estímulos, fuerzas, motivaciones y demás factores que influyen en la conducta de los individuos. (SAENZ, 1994)

La diferencia entre cada disciplina es clara sin embargo cada una de ellas se unen al afirmar que la socialización es el proceso que un entorno social determinado promueve en los individuos, y mediante el cual aprenden y asumen como propios aquellos valores, pautas de comportamiento y referencias cognitivas que caracterizan su cultura, y que son necesarios para el mantenimiento y la reproducción de dicho entorno. El resultado de este proceso de socialización es la construcción y consolidación de una personalidad que integra un conjunto de posiciones o estatus, y sus correspondientes papeles o funciones.

Tomando como base la unión de estas disciplinas, dentro del aula se presenciaron diversos comportamientos, valores y personalidades en cada uno de los alumnos que los hace únicos. Por ejemplo, un alumno desde el momento de entrada a la institución saluda cordialmente, participa activamente en actividades sociales (bailes, obras de teatro, etc.), respeta a sus compañeros así como las normas sociales dentro y fuera del aula; busca interactuar con los actores de la institución pero cuando alguien no responde a sus intereses busca a otro más que lo haga. La interacción de este alumno se observa muy frecuentemente en sus padres y familiares al momento de establecer comunicación, identificando que los entornos en los que se desenvuelven los alumnos influye en el desenvolvimiento social.

Ahora bien es preciso ver que como seres humanos nuestro proceso de socialización dura toda la vida, desde pequeños necesitamos la presencia de otros seres humanos para poder alcanzar un pleno desenvolvimiento y realización; y que a lo largo de ésta pasamos por etapas que nos permitirán llegar a una socialización. Y según Cristina Puga existen dos maneras de diferenciarla:

socialización primaria y socialización secundaria, pero ¿qué implica cada una de ellas?

- ✓ Socialización primaria: se produce en los primeros años de vida a través de la familia y la escuela, es el proceso de aprendizaje donde el sujeto se integra a un medio social. Es la más importante, ya que es en ella donde se establece las normas y conductas correspondientes al papel que desempeñara el niño. A través de la imitación y de la imposición de conductas por parte de los padres en cuanto a los hábitos, los modales, la disciplina, etc. estarán presentes a lo largo de su vida.
  
- ✓ Socialización secundaria: se da un proceso de aprendizaje de roles o papeles sociales de los individuos, funciones y roles familiares (ser padre, madre, etc.) Modifica y reafirma los valores y normas aprendidas durante la primera etapa, asimismo aporta nuevas formas de comportamiento social. Los diferentes medios de comunicación, los maestros, los amigos, etc. ayudan a reforzar la personalidad de los seres humanos. Las formas de vestir, de comportamiento hacia el sexo opuesto y las ideas políticas se modifican y surgen en esta segunda etapa. (Puga, 1999)

De lo anterior nos lleva a ver que estas etapas se pueden comprender con mayor precisión a través de varios autores que expresan sus ideas del cómo se lleva a cabo este proceso que no se da de manera aislada. Por ejemplo, Buhler señala que un bebe es social ya que al emitir llantos o gritos está llamando a establecer contacto con quien lo rodea y la sonrisa es una muestra de ese contacto social. Piaget sin embargo, menciona que el niño solo se conoce a si mismo pero que irá evolucionando hacia el egocentrismo y posteriormente descubrirá a otros.

La evolución social del niño según Ch. Bulher inicia a los 5 meses cuando el niño busca estar en contacto con todo lo que le rodea. A los 6-7 meses trata de hacer participar a los demás en su actividad. En los 8 meses es capaz de interpretar y comprender las demandas de los demás. Se dice que al año ya comienza a manifestar conductas sociales negativas hacia personas desconocidas. De los 2-3 años manifiesta simpatía o crisis negativista. A los 4 años tiene mínimos contactos sociales y finalmente a los 5 años aprender a relacionarse con su grupo, coopera y participa.

R. S Nielsen, por su parte, sigue la misma línea que Piaget donde señala cuatro estadios de la socialización: de los 0-4 años es un estadio no social, donde no hay diferencia en quien compone la sociedad. A los 4-7 años se da el egocentrismo o presocial sucedido en la etapa anterior y se descubre al otro. Es una transición entre la soledad y el acercamiento con otros sujetos. A partir de los 7-13 años exploran los factores socializadores, aumenta el deseo de comunicarse con los demás y se adaptará a la sociabilidad. Concluyendo que a partir de los 13 años se llega a un estadio de organización de las relaciones sociales. (GARCÍA, 1998)

Por otro lado, Romaine Smith (1999) en "Áreas del desarrollo" da un panorama general del desarrollo normal que presentan las personas en cada área (cognitiva, motriz, social), pero centrándonos en el área social expresa que los bebés a los 6 meses ríen y sonríen frente al espejo, reconoce y prefiere las voces familiares. Cuando cumple un año de edad coopera en actividades mutuas como rodar una pelota o vestirse con ayuda. A los 18 meses imita algunas actividades familiares como leer un libro o barrer.

A los 2 años entiende que es diferente a los demás, tiene independencia social y es posesivo con sus juguetes. Mientras que a los 3 años es capaz de coordinar sus propias necesidades con las de los demás y de esperar su turno, al mismo tiempo que empieza a jugar en grupos de dos o tres niños. Puede jugar con otros niños con inicios de cooperación a partir de los cuatro años y finalmente a los 5 años puede jugar cooperativamente con otros niños en grupos de dos a cinco. Entiende las necesidades de los demás y logra establecer relaciones más fuertes; se vuelve más competitivo.

Al comprender que en ciertas edades se llevan a cabo diversas etapas de socialización donde se ven influenciados por diversos agentes comprendido de diversos autores, se puede ver que todos aciertan en que en diferentes edades el niño debió haber recibido los estímulos adecuados para lograr dicha característica, al mismo tiempo hay que resaltar que esta área social no se desarrolla aisladamente sino que va de la mano con lo cognitivo, el lenguaje y la motricidad. Cada una de ellas dependerá de la otra, por ejemplo para poder conducirme en cualquier situación apropiadamente debo tener habilidades cognoscitivas y de lenguaje.

Siguiendo con lo antes mencionado, la socialización sería el resultado de la interacción entre el niño y el grupo social donde vive, que la presencia humana que un niño necesita para ese proceso ha de ser una presencia de calidad, no cualquier tipo de interacción social; pero es necesario comprender que este proceso no se da por si solo sino que es necesaria la participación de varios agentes de socialización que permitan la satisfacción de las necesidades así como la transmisión de normas, valores, etc. dentro de la sociedad.

Pero ¿qué es un agente de socialización?, según Mut B. Martínez “son las estructuras dinámicas que actúan como mecanismos de intervención educativa” que cuentan con diversas funciones: generar estímulos educativos, ofrecer normas para regular la conducta social y valores para actuar de manera positiva. Las agencias de socialización básicas son la familia, la escuela y otras agencias informales.

Aquí es necesario detenernos a detallar que la familia es la agencia de socialización primaria, ya que ésta es el primer trasmisor de pautas culturales. Es la madre la primera persona que establece contacto con el bebé, es ella quien le suple sus necesidades y éste se dirige a ella cuando necesita algo. Esta relación entre madre-hijo constituye la base para el proceso de desarrollo social, sin embargo eso no se queda ahí, los demás actores dentro de la familia forman parte de esa iniciación hacia la socialización a partir del segundo año de vida.

Es aquí donde la familia juega un papel muy importante ya que con la ayuda de todos los integrantes de la misma se establecerán las pautas para integrarse a un medio social, aprenderá su lengua, su cultura y actuará con valores.

Este es un proceso muy importante que lleva a cabo la familia y “mediante sus relaciones con la familia y con el medio en el que se desenvuelve, el niño recibirá

toda la experiencia sociocultural de su grupo social, lo cual contribuirá a su educación”<sup>3</sup>

Con base a lo anterior surge entonces la siguiente agencia de socialización: la escuela que es la agencia educativa dedicada a la educación. La escuela como la define Serafín Antúnez (2000), es donde se intenta proporcionar una educación organizada con una intencionalidad no importando si la actividad educadora tiene un carácter formal o informal. Ésta está orientada intencionalmente, organizada sistemáticamente, técnicamente y cumple con funciones instructivas, formativas, sociales e integradoras.

El objetivo de la escuela es proporcionar a los alumnos una experiencia socializadora permitir el adiestramiento de la gente para los papeles que ocuparán en otras organizaciones y en la sociedad como un todo.

Mut B. Martínez menciona que la escuela posee tres ejes de socialización:

- ✓ La escuela como institución que proporciona oportunidades de autoestima y de integrarse como un miembro activo de la comunidad escolar.
- ✓ El profesor ya que según su personalidad, sexo y valores actúa como modelo y reforzador de las conductas sociales.

---

<sup>3</sup> (VIDAL, 2009, pág. 6)

- ✓ El grupo clase donde cada uno de los miembros tiene la oportunidad de aprender y de interiorizar con los demás.

El objetivo de la educación social es el que ser humano sea un miembro activo de la sociedad en la que vive, es decir, educarlos para la convivencia desarrollando actitudes positivas como la participación, la tolerancia, comprensión y solidaridad así como la educación cívica para participar en la comunidad.

Asimismo la Reforma Integral para la Educación Básica (RIEB) aborda que a través de los diferentes campos de formación se pueden desarrollar competencias para la convivencia y el juego mismo permite ese desarrollo, lo cual es posible que logren aprendizajes como:

- ✓ Conocer las normas y reglas básicas de convivencia
- ✓ Mejorar la autoestima y las relaciones interpersonales
- ✓ Construir su personalidad conviviendo en ambientes lúdicos y de amistad, dónde todos participan
- ✓ Desarrollar la ética del juego limpio

Y finalmente las agencias informales de socialización se caracterizan por no ser directamente educativas sin embargo suelen ser reforzadores de las agencias formales. Entre ellas existen los medios de comunicación, instituciones de tiempo

libre y los ambientes laborales, donde cada una de ellas les permite adquirir conocimientos acerca del mundo así como aptitudes de convivencia con otros.

Pero ¿qué impacto tiene conocer la influencia de cada una de las agencias, conocer el desarrollo social de un niño y el concepto de socialización? ¿Cómo se relacionan estos sustentos con la problemática planteada?

De acuerdo a Guadalupe Hernández Muñoz en “Saberes y quehaceres de los maestros de apoyo” el desarrollo personal y social ocurre de lo concreto a lo abstracto, primero se dan cuenta de las características de su conducta y de las demás personas, después son conscientes de los procesos internos y al final piensan sobre sus propios pensamientos sociales y de los demás.

Con lo antes mencionado, al analizar las relaciones del grupo y las características propias de cada uno de los alumnos se puede afirmar que aún no han consolidado el proceso de socialización, esto porque, de acuerdo a las etapas del desarrollo de las que se habló con anterioridad los alumnos del grupo ya debieron tener consolidadas esas etapas por la edad en la que se encuentran sin embargo, es necesario resaltar que un niño al presentar discapacidad intelectual por ende su desarrollo integral se verá en retroceso de la misma manera que lo usual.

Es necesario reconocer que el proceso de adquisición de la conciencia y de las habilidades sociales ocurre de manera espontánea en todos los niños sin embargo no sucede de la misma manera cuando presentan discapacidad, estos alumnos llevan un ritmo significativamente más lento en sus progresos de lo que debería

ser de acuerdo a su edad. Sin embargo estas características no son un determinante para decir que no lo logrará, ya que, a pesar de que los niños con discapacidad intelectual no alcancen un desarrollo rápido pueden obtener progresos del desarrollo con la ayuda pertinente de agentes especializados y la influencia de contextos favorables para alcanzar esas potencialidades y entre más temprana sea más oportunidades tendrá de desarrollarse de manera independiente.

Cada una de las relaciones que se llevan a cabo en cada contexto social y familiar en el que se desenvuelven los alumnos es muy diverso, al mismo tiempo que las características y desenvolvimiento de cada uno tiene particularidades que los hacen únicos, por ejemplo algunos niños pueden ser pasivos y dependientes de alguien, otros son impulsivos y agresivos; algunos no tienen iniciativa mientras que otros tienden a ser líderes de un grupo. Pero a pesar de ello no hay impedimento para que se pueda lograr ese proceso de socialización.

Analizando detalladamente las conductas sociales de cada uno de los alumnos que integran el grupo de tercer grado así como la revisión de los expedientes pude observar algunas conductas sociales particulares de ciertos alumnos:

### Alumno (1)

Es un alumno de 12 años con diagnóstico de retraso mental moderado. Expresa llantos y gritos cuando entra a la escuela y es necesario que este la madre o abuelo presente. En hora de recreo permanece dentro del aula sin convivir con sus iguales, cuando se llevan a cabo actividades grupales tiende a agredir a los demás por la emoción que le provoca el juego. Expresa sus sentimientos y emociones a base de gritos o golpes, coopera y ayuda a sus compañeros cuando se le pide.

### Alumna (2)

Alumna con síndrome de Down de 11 años, expresa sentimientos e ideas a través de gestos, señas y sonidos guturales. Cuando no desea participar en alguna actividad muestra enojo y se sienta en el piso o se coloca debajo de una mesa. En la hora del recreo juega con compañeros del mismo grupo o de otros grados mostrando alegría y en ocasiones enojo cuando alguien se acerca si no fue invitado a jugar.

### Alumna (3)

Alumna con parálisis cerebral de 11 años, presenta un lenguaje gutural, no se desplaza por si sola y en la hora del recreo permanece dentro del salón o fuera

pero sentada en las escaleras sin convivir con sus compañeros. Expresa sus sentimientos a través de risas y gestos.

Ahora bien, las características propias de estos alumnos no son las causantes de la falta de socialización sino que como se mencionaba en el capítulo anterior el problema surge desde la falta de implementación de actividades lúdicas las que impedían ese proceso de socialización.

Para comprenderlo mejor, es necesario describir que al momento de intentar establecer relaciones con los alumnos se llevó a cabo una representación dirigida por los docentes para que los alumnos comprendieran la importancia de relacionarse con los demás. Mientras se actuaba los alumnos permanecían sentados pasivamente solo observando la actividad, algunos de ellos centraron su atención en otras cosas ajenas a lo que se estaba trabajando y con solo tres alumnos se pudo cumplir con el objetivo de la sesión, que era la comprensión de la importancia de trabajar en equipo y de hacer amigos.

Asimismo con ayuda de títeres se buscó que los alumnos comprendieran que entre todos no debemos ayudar, de respetar a los compañeros y nuevamente de hacer amigos. Para esto se colocó a los alumnos en media luna para que observaran la presentación, de igual manera permanecieron sentados pasivamente y algunos de ellos reían y participaban cuando se le cuestionaba. Al finalizar la sesión se hicieron comentarios positivos del objetivo principal pero durante el resto de la jornada los alumnos siguieron con las actitudes de aislamiento y rechazo de sus compañeros.

Tomando como referencia la descripción de las relaciones sociales de los tres alumnos descritos, de la observación del resto del grupo durante las jornadas de trabajo docente así como del análisis y reflexión de la práctica docente surge la necesidad de trabajar ese proceso de socialización que aún no está consolidado, apoyándose de actividades más lúdicas donde los alumnos tengan una participación activa y sean ellos los que identifiquen la importancia de la socialización.

Retomando lo mencionado en el primer apartado, de los 12 alumnos que integran el grupo, 4 de ellos tienen un diagnóstico con trastorno del espectro autista y con base en ello entra en duda ¿Por qué buscar la socialización con alumnos con trastorno del espectro autista? ¿No es una de sus características la escasa socialización? Debido a esto es necesario enfatizar que con base a la descripción de los tres alumnos anteriores la mayor dificultad para la socialización lo presentan los alumnos con discapacidad intelectual ya que éstos logran desenvolverse en cualquier espacio escolar con compañeros de su mismo grupo o de diferentes grados, participan en actividades que involucren el trabajo en equipo sin ninguna dificultad.

El problema de los alumnos con discapacidad surge desde el contexto aúlico; la escuela y principalmente el docente son los responsables de manera indirecta de buscar darle solución a los múltiples problemas que se presentan diariamente dentro del aula y como se sabe el niño aprende las formas de la vida social a través de la imitación y la observación y principalmente por parte de la escuela y como lo afirma Durkheim: “El fin de la educación es la creación del ser social”.

Durkheim afirma que con base a las normas morales, las creencias y los valores éticos que son fundamentales para la integración a una sociedad, la educación debe constituir una actividad muy cuidadosa que toma como base no solo a la familia sino al conjunto de la sociedad. (Puga, 1999)

De acuerdo con Durkheim es función primordial del maestro lograr fortalecer en los alumnos ese proceso de socialización, aunque la familia es la guía para esas conductas es la escuela la reforzadora de las mismas. Como docentes se tiene la tarea de formar alumnos competentes para poder dar respuesta a los problemas de la vida diaria y una de esas competencias abordan la importancia de las relaciones con sus iguales, el poder resolver conflictos con aquellas personas y contextos en los que se desenvuelven.

Concluyendo así este apartado haciendo mención que las actitudes y comportamientos de cada uno de los actores que influyen en ese proceso de socialización es muy diverso, todo eso trae como consecuencias diversos tipos de relaciones y personalidades en los diferentes contextos en los que se desenvuelve el alumno, permitiendo la solución de problemas y conflictos sociales así como una participación activa en la sociedad, para lo cual es necesario un completo proceso de socialización.

Se puede comprender que dentro de cada contexto en el que el alumno se desenvuelve va adquiriendo normas, pautas y comportamientos que le ayudarán a participar activamente en la sociedad. Estas normas aplican al mismo tiempo en los alumnos con discapacidad intelectual y son ellos los que necesitan de más apoyos específicos para lograr su pleno desenvolvimiento.

El papel del docente en el proceso de socialización de los alumnos, es primordial, porque es un facilitador, por lo tanto su objetivo es que éstos logren socializar. Su función es diseñar, ejecutar y evaluar situaciones de aprendizaje, para que los alumnos alcancen logros específicos.

La socialización con los demás, va de la mano con el obtener un nuevo aprendizaje, el individuo por medio de experiencias de socialización logra obtener conocimientos, para luego ser capaz solucionar problemas, por lo que este proceso es primordial e imprescindible que se desarrolle para lograr una acertada participación en una sociedad cambiante.

**TERCER APARTADO:**

**ANÁLISIS DE LA  
PRÁCTICA A TRAVÉS  
DEL JUEGO**

## ANÁLISIS DE LA PRÁCTICA A TRAVÉS DEL JUEGO

*“Los niños no juegan para aprender, pero aprenden jugando” Jean Piaget*

La sociedad en la que estamos inmersos posee diversas ideas, creencias, valores y actitudes; cada una de esas ideas en ocasiones ponen en duda ciertas acciones a realizar por la falsa creencia, por ejemplo, cuando se piensa en la palabra “juego” deliberan que es sinónimo de ocio y diversión únicamente. Sin embargo esta actividad al ser utilizada con una intencionalidad y un propósito específico tendrán resultados diferentes.

Esta palabra juego se emplea no solo para el ocio y la diversión sino que también en el ámbito educativo es una actividad a utilizar por los docentes. Cabe mencionar que la nueva pedagogía considera al niño como creador de su propio aprendizaje, es él quien va construyendo los saberes a través de lo vivencial es, en este caso, función del docente buscar las herramientas necesarias para lograr en los alumnos un verdadero conocimiento que pueda ser utilizado en su vida diaria.

Retomando lo anterior, dentro del grupo de tercer grado los alumnos jugaban sin ningún propósito, en la hora del recreo corrían, llevaban a cabo el juego simbólico o simplemente se paseaban por el patio escolar solitariamente. Los juegos que llevaban a cabo los alumnos eran organizados por ellos mismos sin ninguna intencionalidad simplemente “jugar”. Y aunque retomando la frase del inicio, los

niños no juegan para aprender es necesario que el juego al ser utilizado en la escuela tenga un propósito, una intencionalidad.

Aquí conviene detenerse un momento a fin de explicar que la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) ha propuesto una serie de ámbitos educativos y uno de ellos aborda lo lúdico y sociomotricidad, en el cual se considera al juego como un medio didáctico importante para estimular el desarrollo infantil, donde se pueden identificar diversos niveles de apropiación cognitiva y motriz, así como la comprensión de diversos elementos como son el tiempo, el espacio, a los compañeros y las reglas y sobre todo el juego motor como un generador de acontecimientos de naturaleza pedagógica.

Al ubicar al alumno en el centro de la acción educativa, el juego brinda una serie de posibilidades de aprendizaje, proporciona opciones para la enseñanza en valores como el respeto, la solidaridad y cooperación como vínculos fundamentales con el otro, permite la expresión y la comunicación con los demás, a identificar sus límites y alcances así como el reconocimiento de sus posibilidades de comprensión y ejecución de movimientos planteados. (SEP, PROGRAMAS DE ESTUDIO 2011 GUÍA PARA EL MAESTRO, 2011)

Con base a lo anterior, la intervención educativa dio inicio a través de una evaluación y comprensión de cada uno de los intereses, necesidades y motivaciones de los alumnos y al hacer un análisis detallado de los mismos se determinó que la mayor problemática de los alumnos del tercer grado es la falta de socialización con sus compañeros donde es justo ahí que la palabra “juego” toma partida en este proceso.

Tomando como referencia nuevamente la frase con la que se inicia éste, al jugar los niños no se dan cuenta que están aprendiendo y ese es el propósito, que al jugar los niños sean espontáneos y que el docente a través de ello logre formarlos en la medida de lo posible en competencias para la vida. Pero ¿por qué el juego?

Primeramente, porque la palabra “juego”, definiéndolo etimológicamente, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría (CHACÓN, 2008) pero ¿qué partida tiene esta definición etimológica?

Toma partida al comprender que el juego debe de provocar en el niño esa alegría y placer, que aunque se lleve a cabo con una intencionalidad educativa el alumno tenga la oportunidad de disfrutarlo. Es por ello que el docente debe de conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de alumnos.

Ahora bien es necesario comprender que el juego en si mismo posee un sinnúmero de oportunidades, es por ello que se debe de analizar las diferentes teorías abordadas por diversos autores. Primeramente, Lev Semiónovich Vygotsky en su teoría sociocultural enfatiza la participación activa de los niños con su ambiente, considerando el crecimiento cognoscitivo como un proceso colaborativo.

Vygotsky afirma que los niños aprenden a través de la interacción social. Adquieren habilidades cognitivas como parte de su inducción a una forma de vida. Las actividades compartidas ayudan a los niños a interiorizar las formas de pensamiento y conducta de su sociedad y a apropiarse de ellas. Asimismo otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, un papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

La teoría que aborda este autor es constructivista porque a través del juego el niño va construyendo su propio aprendizaje así como su realidad social y cultural. Cuando juega con otros niños va ampliando su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando lo que Vygotsky llama la “zona de desarrollo próximo”.

Esta zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta el momento de resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros; y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces.

Aquí conviene detenerse para describir que con base a la zona de desarrollo próximo que aborda Vygotsky, los alumnos del tercer grado presentaban algunas dificultades, ya que al momento de querer fortalecer en ellos la socialización solo se les mostraba todo sin que ellos llevaran las situaciones por si solos, se les intentaba orientar y permitir que ellos descubrieran que la convivencia es algo

importante pero eran incapaces de resolver sus problemas por si solos. Por lo que esto nos lleva a pensar que es necesario que los alumnos logren resolver problemas por si solos, en este caso que ellos decidan participar activamente con las personas que les rodean sin necesidad de pedirselo.

Ahora bien, cuando se comprendió la zona de desarrollo próximo en la cual se encuentran los alumnos es necesario enfatizar que Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas:

- ✓ Primera fase: abarca de los dos a los tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les brinda.
- ✓ Segunda fase: se presenta de los tres a los seis años, en esta etapa se despierta el interés por el mundo de los adultos y lo van construyendo a través de la imitación. Van superando el egocentrismo y se produce un intercambio lúdico de roles con ayuda de la imitación donde van averiguando el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo.

En resumen, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. Este autor se centra principalmente en el juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo,

cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Por otro lado la teoría de Jean Piaget, aborda que el hombre se construye a través de diversas acciones, sean físicas o mentales y asimismo proporciona una clasificación del juego para explicar las estructuras mentales. Estos tres tipos de juegos son: de ejercicio, simbólico y el reglado.

Primeramente en el juego de ejercicio los niños ejercitan sus habilidades para aprender, éste va disminuyendo a partir de la aparición del lenguaje y la capacidad de anticipación y esquemas.

Dentro de las principales características del juego de ejercicio se encuentran:

- ✓ Asimilación funcional que permite consolidar los poderes sensorio motores.
- ✓ No interviene el símbolo, la ficción o la regla.

El juego simbólico, por su parte, corresponde a la necesidad de la propia infancia de transformar la realidad que ve. Intenta hacer representaciones previas del mundo y de asimilarlos a sus deseos, intereses y necesidades. Este juego que se desarrolla desde los 18 meses hasta los 7 años, es de gran importancia para el desarrollo global de la personalidad.

Mediante el juego simbólico, los niños aprenden a ponerse en el lugar del otro, a interactuar, asimismo desarrollan la capacidad de autocontrol, del pensamiento y del lenguaje y dentro de este:

- ✓ Comienza la ficción realizando conductas donde ponen en acción esquemas conocidos sobre objetos para imitar o por mero placer.
- ✓ Es un intermedio entre el juego de ejercicio y el simbólico.
- ✓ Tiene la función de compensación, realizar deseos o termino de conflictos.
- ✓ Se forman esquemas lúdicos fuera de su contexto y en ausencia de un objeto habitual.
- ✓ Se proyectan esquemas simbólicos y de imitación sobre los objetos nuevos.
- ✓ El símbolo lúdico se transforma poco a poco en una representación adaptada.

Finalmente el juego de regla introduce la aceptación de normas para su desarrollo, hace que el juego se centre en un interés colectivo ya que es el más evolucionado y perdura toda la vida. Este tipo de juego:

- ✓ Implica relaciones sociales o interindividuales, una regulación impuesta por un grupo y su violación implica una falta.
  
- ✓ Se constituye de los 4 a 7 años y su auge es entre los 7 y 11 años.
  
- ✓ Exige regularidad, idea de obligación y supone la existencia de dos sujetos o más.

El juego para Piaget entonces se convierte en una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propios ideales, de tal forma que jugar tiene un significado fundamental para los niños y niñas, es la forma como colocan en práctica el funcionamiento de las cosas y las reglas de los juegos y se convierte en una expresión lógica y significativa.

Piaget dice que el niño juega porque todavía no posee un pensamiento interior lo suficientemente preciso y móvil; su pensamiento lógico verbal es demasiado limitado y vago. El juego es una forma de creatividad ligada al funcionamiento mismo del organismo que suele tener una función de equilibrar al sujeto frente a una situación del medio. (SEP, LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SUS IMPLICACIONES DIDÁCTICAS EN EDUCACIÓN ESPECIAL, 1991)

Tomando como referencia la tipología del juego que aborda Jean Piaget, es necesario trabajar con los alumnos el juego reglado ya que es en el que se pone de manifiesto las relaciones sociales. Ahora bien, no por eso se dejará de lado la teoría sociohistórico cultural de Vygostky ya que el supone que gracias al juego simbólico se puede lograr una socialización.

Como se mencionaba con anterioridad los alumnos del grupo llevaban a cabo el juego simbólico pero es necesario que éste pase al siguiente nivel por la edad en la que se encuentran, y aunque se sabe que por su discapacidad intelectual tendrán un pequeño retroceso en su desarrollo requieren de apoyos más específicos para lograrlo.

Con el estudio de estos dos autores puedo dar cuenta de que los alumnos con discapacidad del tercer grado pueden lograr desarrollar el juego simbólico sin embargo es necesario que consoliden la siguiente etapa donde se pone de manifiesto las relaciones sociales y la convivencia con los otros.

Es entonces que retomando lo mencionado con anterioridad en la Guía práctica para madres, padres y profesores de Julia María Letosa Albero y colaboradores mencionan que el juego es un instrumento necesario y eficaz para la educación de la persona, para el desarrollo de la personalidad, para la búsqueda del equilibrio emocional. El juego, sobre todo el colectivo, favorece los hábitos de sociabilidad, se desarrollan valores afectivos, como el compañerismo, la solidaridad, la tolerancia, el respeto, la cooperación y pone a prueba el dominio de sí mismo, con el control de las respuestas personales ante los triunfos y las derrotas, ante los aciertos y los errores. Aprende a compartir metas con sus iguales y a desarrollar su autonomía (Albero, pág. 18)

Esta afirmación es entendida en el trabajo docente, ya que al momento de que se intentaba hacer partícipes a los alumnos en algunas actividades, sí éstas no eran en equipo se corría el riesgo de que algunos lloraran o se enojaran porque no ganaron. Esto se menciona porque al llevar a cabo el juego llamado “coctel de

frutas”, se sabe que este es individual, dónde debe buscar un lugar dónde sentarse al momento que digan su fruta o “coctel de frutas”, la persona que se quede sin lugar se irá saliendo del juego, pero al momento de buscar un ganador un alumno en particular comenzó a llorar porque no había ganado.

Por tal motivo se tuvo que volver a realizar el juego y permitir que el alumno ganara en esta ocasión, sin embargo al analizar esta situación se determino que era necesario que los alumnos comprendieran que los juegos poseen diversos resultados, es decir, hay veces en las que se gana y otras en las que no; por lo que se determino que era necesario hacer uso de juegos en equipo.

Para esto el primer juego que se utilizo como medio para la socialización fue “pato, pato, ganso”. Este juego consistió en que los alumnos se sentaran en círculo y una persona es escogida para estar fuera de él. Comienza a caminar alrededor del círculo tocando la cabeza de cada persona diciendo "pato", cuando diga "ganso" el niño sale corriendo de lado contrario intentando llegar antes que la persona que le toco, si éste gana se queda sentado en su lugar de inicio sino el tomará su lugar.

Al ponerlo en práctica se logró que una alumna en particular socializara con sus compañeros, ya que antes del juego se mostraba enojada, sentada debajo de una mesa y aislada de sus compañeros. Se le invito varias veces y ella se rehusaba a participar pero al momento de tocarle la cabeza y decirle ganso salió corriendo muy contenta queriendo ganar su lugar. A partir de éste el resto del tiempo la alumna participo activamente, respetando su turno y mostrando relaciones positivas con sus compañeros.

A lo largo del trabajo docente se implementaron otra serie de juegos reglados con la finalidad de consolidar la tercera etapa que aborda Piaget. Por ejemplo, el juego “Un baile entre periódicos” permitió que a través de la música los alumnos expresaran sus distintas maneras de moverse con ayuda de los ritmos. Para esto fue necesario colocar hojas de papel periódico en el suelo y los alumnos caminaban por todo el salón mientras la música sonaba, cuando ésta era suprimida los alumnos tenían que colocarse rápidamente sobre una hoja de papel; el alumno que no intentara colocarse sobre él quedaría eliminado del juego.

Con este juego que implicaba el respeto de reglas que indicaban salir del juego cuando no lograran colocarse sobre una hoja de papel periódico al término de la música, permitió que los alumnos aceptaran que su participación había culminado esperando que otro más ganara en el juego sin necesidad de llorar o agredir a los demás como ocurrió en sesiones anteriores.

Gracias a estos dos juegos que se implementaron en varias ocasiones dentro del aula se pudo lograr una unión, respeto y relaciones positivas con cada uno de los alumnos. Puedo dar cuenta de que a través del juego el niño descubre que es limitado por la reglas y que esto favorecerá la personalidad y la aceptación de las normas como lo plantea Azajer; ya que cuando se establecieron las reglas del juego al inicio de éste los alumnos las respetaron permitiéndoles que en sesiones posteriores se trabajara sin ninguna dificultad.

Pero esto no se queda ahí sino que al cabo de las sesiones de trabajo docente observando que los juegos permitían la socialización de los alumnos se

implemento el juego “Esquiva y sálvate” donde no solo se trabajo la habilidad motriz y visual sino que también la autorregulación de la conducta y la cooperación. Este juego consistía en que cada uno de los alumnos se colocaba recargado en la pared utilizando sus zapatos como guantes de box. El resto de los alumnos tenían una pelota en sus manos y al dar la señal éstos aventaban la pelota hacia el alumno colocado en la pared evitando con ayuda de sus zapatos que la pelota lo golpeará en alguna parte de su cuerpo.

Dentro de ese juego aplicado se pudo observar y evaluar que cuando se les plantean las reglas al inicio y se les exhorta a ayudar a sus compañeros los resultados serán diferentes.

En un primer momento del juego, solo se les explico el objetivo y al llevarlo a cabo algunos comenzaron a lanzar con fuerza la pelota sin pensar en los accidentes que provocarían. Al analizar los resultados se tuvo que detener el juego y explicar a detalle las reglas llegando a buenos términos a lo largo de este.

El siguiente juego llevado a cabo por la docente de comunicación fue “arriba, arriba” el cual consiste en que el globo no cayera al suelo trabajando todos en equipo. Durante la sesión se explicaron las reglas del juego y gracias a ellas se logro cumplir con el objetivo el cual era el trabajo en equipo, el seguimiento de instrucciones y comunicación.

Cabe mencionar que la aplicación de los juegos fue un proceso de selección de aquellos que permitieran las relaciones con sus compañeros y el seguimiento de

reglas. Al inicio de cada juego descrito se presentaban situaciones de enojo o llantos cuando algún alumno no ganaba pero a utilizarlos de manera permanente se llegó a la aceptación de las reglas.

Asimismo esta selección de juegos no solo se enfocó en las relaciones sociales sino que al hablar de un grupo donde participan diversos alumnos con características y necesidades diferentes, se seleccionaron juegos que permitieran que la alumna con discapacidad motriz participara sin ninguna dificultad, haciendo algunos ajustes razonables pertinentes para su participación activa, apoyándonos siempre en la participación de la madre y haciendo énfasis en los alumnos de las reglas apropiadas para la alumna y así evitar accidentes.

Es el caso del juego “esquiva y sálvate”, en el cual los ajustes que se llevaron a cabo para que la alumna con parálisis participara activamente fueron que ella permanecería sentada en su lugar apoyándose de la mesa. Los alumnos le lanzaban las pelotas con menos fuerza y ella evitaría ser tocada con ellas apoyándose de su mamá. Donde los resultados fueron favorables, y aunque se mostraba algo insegura por el miedo a que saliera lastimada, eso no impidió que mostrara alegría y satisfacción por el juego.

Retomando el análisis de las relaciones sociales de los alumnos puedo concluir este apartado dando cuenta de avances significativos en cada uno de los alumnos al momento de utilizar el juego como un medio de socialización. El aislamiento, los llantos, el miedo o el enojo que manifestaban algunos alumnos al inicio del ciclo escolar era evidente por la falta de relaciones entre cada uno de ellos. Sin

embargo al aplicar el primer juego grupal se logró que aquellos que no participaban se integraran a la actividad con actitudes positivas.

Ahora bien, es necesario recalcar que estos juegos se fueron trabajando en diversos momentos, es decir, había ocasiones en los que la jornada de trabajo impedía que se implementara alguno de ellos y eso provocaba que se perdieran los avances logrados en sesiones anteriores, por lo que era necesario trabajarlo de manera permanente tomando en cuenta lo que se quería fortalecer para que no se quedara en el puro juego sin ningún propósito.

Aquí es necesario hacer mención que al hablar del desarrollo de competencias para la vida, el juego no solo permitió fortalecer el proceso de socialización de los alumnos sino también fortalecer diferentes áreas en el desarrollo como fueron lo cognitivo y lo motriz, ya que gracias a la variedad de los juegos implementados se lograron avances significativos en la forma de comunicarse, de coordinar sus movimientos motrices, de analizar y tomar decisiones, asimismo los procesos cognitivos como la atención y memoria durante el trabajo de diversos campos formativos.

Afirmando así que el juego en la educación se convierte en un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, porque cuando se juega se aprende la solidaridad, se forma y se consolida el carácter se estimula el poder creador y a nivel individual desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio y desarrollan el espíritu de observación.

# CONCLUSIONES

## CONCLUSIONES

Con base a lo mencionado en todo el documento puedo concluir afirmando que gracias al instrumento base que tenemos como docentes y que nos permite llevar a cabo una práctica educativa de calidad que es la RIEB éste nos permitirá utilizar al juego como un medio educativo, ya que, citado textualmente: “el carácter lúdico del campo implica el gozo, la capacidad de sentir y expresar afectos y emociones, de explorar diversas formas de interacción de cooperación, de llevar a otros niveles las capacidades comunicativas, creativas y físicas, además de que contribuye al logro de los aprendizajes de otras asignaturas”.

Ahora bien el juego es un medio importante y muy poderoso que permitirá no solo el fortalecimiento del proceso de socialización sino al mismo tiempo reforzar los aprendizajes así como las áreas del desarrollo de manera significativa. Siempre y cuando este instrumento sea utilizado acorde a las necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos, así como utilizarlo de manera permanente para que los resultados permitan el cumplimiento de los objetivos, que en este caso era el fortalecimiento de la socialización en los alumnos con discapacidad intelectual.

El simple de hecho de utilizar el juego por si mismo ya posee un sinfín de oportunidades para los alumnos como son la unión de la mente, el cuerpo y el espíritu, disminuir la tensión y llevarlos a una relajación. También permite la expresión de los niños y la resolución de problemas emocionales de las experiencias cotidianas a través del juego.

Los niños a los que se les permite jugar con libertad con los compañeros desarrollan habilidades como: la cooperación, la ayuda, el acto de compartir y resolución de problemas, así como el sentido del movimiento a través del espacio. Y finalmente los niños que tienen menos restricciones para salir al aire libre adquieren habilidades para moverse en el mundo.

Y es ahí que al utilizarlo en la educación con un propósito en este caso, el fomentar la socialización permitió no solo la expresión, la libertad, etc. sino al mismo tiempo aumento el interés de los alumnos y su motivación por los diferentes campos de formación, ya que se trabajaba de manera lúdica.

Cabe mencionar que los avances significativos obtenidos durante el proceso de intervención no solo fue en la socialización de los alumnos con discapacidad intelectual, sino también con aquellos que presentan el trastorno del espectro autista. Por lo que se puede cumplir con la tesis de utilizar el juego de manera permanente fortalece la socialización de los alumnos con discapacidad.

# **BIBLIOGRAFÍA**

## BIBLIOGRAFÍA

Albero, J. M. *CRECER JUGANDO GUÍA PRÁCTICA PARA MADRES, PADRES Y PROFESORADO*. GOBIERNO DE ARAGON .

ANTÚNEZ, S. (2000). *LA EDUCACIÓN ESCOLAR SE DESARROLLA EN EL SENO DE UNA ORGANIZACIÓN*. BARCELONA.

CHACÓN, P. (2008). *EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE*. INSTITUTO PEDAGÓGICO DE CARACAS: DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL.

GARCÍA, J. A. (1998). *DESARROLLO SOCIAL*.

JORBA, J. (2005). *LA FUNCIÓN PEDAGÓGICA DE LA EVALUACIÓN*. BARCELONA: LABORATORIO EDUCATIVO.

JUÁREZ, A. C. (1998). *LA ESCUELA, LOS MAESTROS Y EL BARRIO*. MÉXICO.

Puga, C. (1999). *hacia la Sociología*. México: Pearson.

RODRÍGUEZ, J. X. *EL PLACER DE JUGAR JUNTOS. TÉCNICAS Y JUEGOS COOPERATIVOS*. IMPRESO EN COLOMBIA: GIL EDITORES.

SAENZ, R. G. (1994). *PSICOLOGÍA*. MÉXICO: ESFINGE.

SARBACH, A. (08 de 07 de 2012). *CARBONILLA, sobre filosofía y aprendizajes en secundaria*. Recuperado el 13 de 02 de 2013, de *CARBONILLA, sobre filosofía y aprendizajes en secundaria*: <http://carbonilla.net/>

SEP. (2009). *EDUCACIÓN ESPECIAL MODELOS DE ATENCIÓN DE LOS SERVICIOS DE EDUCACIÓN ESPECIAL CAM Y USAER*. MEXICO: SEP.

SEP. (1991). *LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SUS IMPLICACIONES DIDÁCTICAS EN EDUCACIÓN ESPECIAL*. MÉXICO: SEP.

SEP. (2004). *PLAN DE ESTUDIOS 2004*. MEXICO: SEP.

SEP. (2008). *PROGRAMA NACIONAL DE ACTIVACIÓN FÍSICA ESCOLAR*. MÉXICO: SEP.

SEP. (20 de 12 de 2012). *PROGRAMA NACIONAL DE LECTURA*. Recuperado el 12 de FEBRERO de 2013, de PROGRAMA NACIONAL DE LECTURA: [http://lectura.dgme.sep.gob.mx/pnl\\_dp\\_00.php](http://lectura.dgme.sep.gob.mx/pnl_dp_00.php)

SEP. (2009). *PROGRAMAS DE ESCUELAS DE TIEMPO COMPLETO* . MÉXICO: SEP.

SEP. (2011). *PROGRAMAS DE ESTUDIO 2011 GUÍA PARA EL MAESTRO*. MÉXICO: SEP.

VIDAL, J. M. (2009). *LA IMPORTANCIA DE LA SOCIALIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN ACTUAL*. CÓRDOBA.