



✓
**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA CONTRARRESTAR
LA AGRESIVIDAD EN LOS ALUMNOS DE PRIMER
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

PROPUESTA DE INNOVACION DE
ACCION DOCENTE QUE PRESENTA:

MANUELA BUSTAMANTE MONTES

PARA OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADA EN EDUCACION

CHIHUAHUA, CHIH., OCTUBRE DE 2000



DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Chihuahua, Chih., a 12 de Octubre de 2000

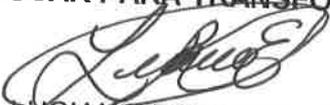
C. PROFRA. MANUELA BUSTAMANTE MONTES
PRESENTE:

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo denominado: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA CONTRARRESTAR LA AGRESIVIDAD EN LOS ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA.", Opción Propuesta de Innovación de Acción Docente, a solicitud de la C. LIC. JULIETA SEPÚLVEDA ORTEGA manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar examen profesional.

Atentamente

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"


LIC. LUCIANO ESPINOZA RODRIGUEZ
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE LA
UNIDAD UPN 08A CHIHUAHUA, CHIH.



S.E.P.
Universidad Pedagógica Nacional
UNIDAD UPN 081
CHIHUAHUA, CHIH.

TABLA DE CONTENIDO

PAG

INTRODUCCION.....	5
CAPITULO I DEL DIAGNOSTICO A LA JUSTIFICACION	
A. Diagnóstico.....	8
B. Delimitación del problema.....	21
C. Justificación.....	23
CAPITULO II EL PROYECTO	
A. Características del proyecto.....	32
B. Elección del proyecto.....	35
C. La investigación y el conocimiento.....	36
D. La investigación participativa.....	38
CAPITULO III ELABORACION DE LA ALTERNATIVA	
A. Propósitos.....	44
B. Respuestas desde la práctica.....	45
C. Respuestas desde la teoría.....	51
1. La naturaleza de la agresión humana.....	53
a) Factores situacionales.....	56
b) Factores duraderos vinculados con la agresión.....	56
2. El juego es una estrategia.....	62
a) El juego en el mundo del niño.....	62
b) ¿Qué es entonces el juego?.....	62
3. Valor del juego.....	65
4. Diferentes etapas evolutivas del juego.....	69
5. El juego como afirmación de sí mismo.....	71
6. Evolución de los juegos infantiles.....	72
a) Juegos funcionales.....	73
b) Juegos de imitación.....	73

c) Juegos de reglamentos arbitrarios	73
d) El grupo segmentario comienzos de la escuela prim.	74
e) La sociedad del final de la infancia.	75
f) El juego como prueba de voluntad.	75
7. Sociología del juego infantil.	75
a) Orígenes de las reglas del juego.	75
b) El Atlas de los juegos infantiles.	76
c) Consecuencias Pedagógicas del juego.	76
8. La interacción como elemento decisivo en la disminución de la agresividad.	78
a) Acciones e interacciones.	79
b) La tendencia reductivista.	79
c) Entorno contexto y comunicación	80
d) Organización y estructura	81
9. Factores determinantes en el desarrollo integral del niño	82
a) La comunicación	82
b) La Creatividad.	84
c) La Imaginación.	83
d) Confianza	85
e) La Calidad.	85
f) El Movimiento.	86
g) La Motivación	87
h) La Música.	87
i) Psicología del niño	88
10. Teoría Psicogenética.	90
11. Rol del maestro y del alumno	99
12. Didáctica Crítica.	101
13. La Enseñanza Aprendizaje	101
14. Metodología del Aprendizaje.	103
15. El desarrollo.	104
16. Plan de trabajo.	105
17. Evaluación.	107
18. Lo Institucional	109

CAPITULO IV
ANALISIS

CAPITULO V	
PROPUESTA	123
A. Cuadro del Plan de Trabajo.	123
B. Desarrollo de las estrategias.	124
C. Elementos para evaluar al docente.	143
CONCLUSIONES	145
BIBLIOGRAFIA	152
ANEXOS	

DEDICATORIA

"La tragedia de la vida no reside en lograr los objetivos, la tragedia consiste en no tener objetivos por lograr; no es ninguna desgracia morir con sueños incumplidos, sí lo es en cambio no soñar."

Benjamín Mays.

De lo anterior deduzco que lo bonito no consiste en soñar, sino en luchar por alcanzar lo soñado; y este arduo trabajo de investigación es un sueño cumplido, un sueño hecho realidad, un sueño que se logró a base de grandes sacrificios personales y familiares.

Es por ello que dedico este trabajo a mis hijas y a mi esposo; para ellos todo mi amor y mi agradecimiento por su comprensión y apoyo, su paciencia y el tiempo robado que sólo a ellos les pertenecía.

Gracias por ser el incentivo que me impulsó a seguir siempre adelante, para no claudicar a la mitad del camino.

*Con infinito cariño y agradecimiento a los
maestros asesores de la Universidad
Pedagógica Nacional.*

Todo buen aprendizaje del hombre enriquece cada
día, el libro de la vida, y Tú Maestro, con la labor que
desempeñas, eres tinta que ayuda a grabar sus
páginas que se convierten en la herencia de su pueblo.

Disfruta cada clase como si fuera la primera,
Enseña con el corazón, actúa con inteligencia.

Comparte con tus alumnos lo mejor de tu persona,
porque siempre serás para ellos...

¡ Un maestro Muy Especial!

INTRODUCCION

¿Por qué nos resistimos a cambiar? Vivimos tiempos de mucha velocidad, tiempos en que el cambio no puede esperar para mañana; hoy es el día de la decisión y el compromiso . Cada intento para mejorar debemos realizarlos como si fuera nuestra última opción, diferir nuestras metas de superación es renunciar a una mañana mejor .

El presente es consecuencia lógica del pasado y el futuro será resultado de las acciones de hoy; es petrificar en una esperanza sin base la única garantía del futuro.

El compromiso es aquí y ahora, desechamos la oportunidad de probar nuevos caminos nos negamos el derecho que todos tenemos a ser mejores, y de pronto descubrimos que nos queda una pequeña chispa de conciencia que nos reclama la superación y nos dice que tenemos mucho camino que recorrer. Donde hay que ¡Comprometerse hoy con la docencia, aceptar el camino y decidirse a triunfar!.

Para ello es necesario reunir todos los medios a nuestro alcance para despertar de ese letargo negativo, y dar paso al deseo de convertirnos en lo que queremos ser.

Así, el docente se encuentra en constante búsqueda de las alternativas para mejorar la calidad de la misma, un ejemplo de esto el presente trabajo, que considera el juego como recurso produciendo un efecto

positivo cuando se motiva la curiosidad, la observación, ya que los juegos cumplen el propósito cuando mantienen el interés del niño, ejercitar y desarrollar la inteligencia y su imaginación, en situaciones divertidas creativas y espontáneas y no considerando el juego como una obligación.

Por lo descrito con anterioridad se concluye, que el juego es la estrategia fundamental en los juegos constructivos ya que el niño es creativo por naturaleza permitiendo que el niño explore las relaciones sociales de manera armónica, y como consecuente el cambio de actividad positiva.

Por lo cual algunos patrones de conducta agresiva son resultado de experiencias negativas y si es cierto lo anterior, concluye lógicamente que por medio de otras experiencias de aprendizaje estructurada de manera adecuada es posible modificar y eliminar dicha conducta, sustituyéndola por la más adecuada socialmente.

La información que contiene se ha integrado en cinco capítulos que se describen a continuación. El primero de ellos contiene el diagnóstico, delimitación de la problemática, y así mismo la justificación del problema elegido.

En el segundo capítulo se hacen reflexiones en torno al proyecto de acción docente, según sus fases y plasma el tipo de investigación y el conocimiento que ayudan a orientar la investigación al paradigma más apropiado al problema planeado, que se relaciona con la agresividad, todo esto con la finalidad de innovar en el campo educativo a través de nuevas relaciones del sujeto con el objeto de conocimiento.

Dentro del tercer capítulo se presenta la elaboración de la alternativa, así como también la respuesta desde la teoría y la práctica, en relación al objeto de investigación, incluyendo el aspecto psicológico del aprendizaje, mismo que habla de los sujetos, su intervención y actuación dentro del proceso de aprendizaje, de igual manera de los factores que influyen en el cambio de actitud de los alumnos y la descripción de la metodología pedagógica del plan de trabajo, y por último el aspecto institucional.

En el cuarto capítulo, se presenta el análisis como recopilación del desarrollo de las estrategias en la práctica docente, según el objetivo y aspectos considerados para evidenciar dicha realidad dentro de la teoría y la práctica.

El quinto capítulo está basado en la propuesta donde se plasma el plan de trabajo, y así el desarrollo de las estrategias que favorecerán el juego para contrarrestar la agresividad, y los instrumentos de evaluación, sin olvidar sus respectivas evidencias en cada una de las mismas.

Además para finalizar se da a conocer los resultados en la aplicación del proyecto de acción docente, las conclusiones. Al final está la bibliografía y los anexos.

Toda esta expresión escrita se ha considerado necesaria para poder sistematizar la información que éste proyecto de Acción Docente, requiere para fundamentarse tanto en la realidad como en la teoría de la práctica docente.

CAPITULO I

DEL DIAGNOSTICO A LA JUSTIFICACION

A. Diagnóstico

Si la actividad del hombre se redujera en repetir el pasado, el hombre sería un ser vuelto exclusivamente hacia el ayer e incapaz de adaptarse al mañana diferente. Es precisamente la actividad creadora del hombre la que hace de él un ser proyectado hacia el futuro, un ser que contribuye a crear y que modifica el presente.

Precisamente la práctica docente se encuentra en un medio social determinado, en el que el docente requiere ser un observador crítico de la misma, con la finalidad de atender todas las cuestiones necesarias. A la vez tener presente que el ejercicio de la docencia implica emplear técnicas de observación participante, y así visualizar la realidad escolar en toda la extensión.

El maestro, al observar el grupo escolar del cual forma parte, va paso a paso determinando la problemática; a partir de factores empíricos que rescata mediante la técnica de recolección de datos y toma medida a las posibles soluciones del problema.

Después se analiza el tipo de "diagnóstico participativo", lo cual se eligió por motivo que se llevó a cabo a través de una serie de pasos primeramente por medio de la observación, cuestionarios y entrevistas con

alumnos, padres de familia y maestros, después se realizó la recolección de datos de información y socialización en el grupo de las problemáticas surgidas, y posteriormente elegir la más acentuada en la práctica, este trabajo es un proceso según los pasos que se dieron a conocer de dicho diagnóstico.

Siendo las características del diagnóstico planteadas como una investigación en donde se describen y explica ciertos problemas de la realidad para intentar su posterior solución en donde la organización y sistematización son fundamentales.

La manera de cómo identificar el problema es pasando por la elaboración de un plan, la obtención de la información el procedimiento de información y la socialización del resultado¹.

Por lo tanto las actividades realizadas durante el proceso para conocer el problema de la práctica docente, saber comprenderlo e interpretarlo para buscar posibles soluciones, tomando como herramientas básicas: El Marco de Análisis y la lista de preguntas claves.

La información sobre la realidad la obtenemos a través de la observación directa, conversaciones informales, discusión grupal, entrevistas y encuestas.

Con un sólo fin de analizar las problemáticas significativas que están vinculadas con la práctica docente donde se establecen diversas relaciones

¹ASTORGA Alfredo y Bart Van der Bijil. Los pasos del diagnóstico participativo Antología UPN Contexto y Valoración de la práctica docente 1994 p. 62-85

sociales a través de la interacción maestro – alumno, alumno-alumno.

Estas interacciones pueden favorecer u obstaculizar ciertas experiencias de aprendizaje y socialización de los alumnos, aunque de manera diferente en cada uno de los miembros. Obviamente sin descartar a los padres de familia y la comunidad escolar.

Después previamente se analizan las necesidades que permitan jerarquizar las situaciones problemáticas prevaleciente en el grupo escolar, desde un enfoque general se confirma que existen gran variedad de problemas de actitudes negativas que repercuten en la enseñanza del grupo de primer año. Dichos elementos que obstaculizan la enseñanza. Se plasman a continuación:

- La agresividad
- Medios de comunicación
- Programas televisivos, radio, literatura barata etc.
- Desintegración familiar
- Falta de comunicación padres – hijos
- Maltratos verbales y físicos de adultos hacia los niños
- Falta del uso del juego
- Enfermedades hereditarias por falta de atención médica en su momento.
- Alimentación no balanceada por el consumo excesivo de comida chatarra
- Indisciplina
- Ausencia de alumnado por enfermedades de vías respiratorias y alergias
- Contaminación ambiental por el congestionamiento de tráfico, propio de la ubicación del plantel zona centro.
- Falta de material didáctico por recursos económicos.
- Valores cívicos deteriorados
- Inmadurez propia de la edad
- Escasa ayuda de los padres de familia en el proceso de enseñanza – aprendizaje
- La emigración de los padres de familia.

Después de ver la variedad de problemas en la práctica docente es necesario un análisis de la misma, para concluir cuál es el más importante y así mismo determinar el que es más susceptible de solucionar.

La Comunidad

La educación se puede contemplar desde dos dimensiones educación formal y la educación informal.

La primera se realiza en base a una institución planteada, estructurada, sistematizada, voluntaria e intencionada.

El proceso habrá de interrelacionarse con el Sistema Social y económico del país; su campo de acción son los planteles educativos y sus constantes, los maestros, los alumnos, aulas, libros de texto, objetivos preestablecidos, planes y programas, horarios, calendarios, boletas, certificados y constancias etc.

La segunda es aquella que no se da en un institución, se realiza desde el momento de nacer y a lo largo de nuestra vida, en la familia, sociedad, iglesias, medios de comunicación, grupos y clubes sociales y el poder público. Su acción es espontánea difusa no se circunscribe en el ámbito escolar, se da en diversas instituciones.

Estas influencias pueden ser conscientes y voluntarias o involuntarias, tanto la educación formal como la informal juega un papel en la formación del educando.

La educación informal está implícita en la educación del que depende la educación en la institución escolar.

Dentro de la educación formal en nuestro país, es conveniente relacionarla con las condiciones sociales, económicas y geográficas en la que se encuentra inmerso el grupo escolar protagonista del presente trabajo.

Según Pozas:

... se considera a la comunidad como un grupo de personas establecidas en un lugar determinado, en el que el individuo funciona y se organiza de manera activa en relación con sus intereses sociales comunes y donde los sujetos que la integran tienen que convivir para organizarse de tal forma que conjuntamente lleguen a tomar todo tipo de instituciones.²

La escuela una de las muchas instituciones formada por el hombre, juega un papel importante, en la comunidad, ya que esto la pone a funcionar en su totalidad, la escuela como la comunidad tienen una estrecha relación dependen una de la otra.

La escuela Lázaro Cárdenas 2004 está ubicada en el centro de la ciudad de Delicias, Chih., por lo que resulta un gran problema pues está rodeada de establecimientos comerciales y congestiónamiento de tráfico por lo cual trae como consecuencia la contaminación ambiental del medio (el ruido), y la perturbación en los alumnos.

Los padres de familia de los niños viven en lugares retirados al centro, asisten a esta escuela porque sus papás trabajan en la ciudad.

² POZAS Guía de trabajo Escuela y comunidad Antología UPN p- 33

La población del grupo está integrada por treinta elementos siendo más numerosos en niños. Por lo tanto es heterogéneo en el nivel intelectual y físico.

Ya que los alumnos tienen vivencias distintas por la diversidad del medio ambiente, y nivel socioeconómico.

Al ser de distintos sectores de la ciudad de Delicias, pertenecen al sector centro, poniente, periférico y colonias aledañas a la localidad, por lo mismo presentan características heterogéneas teniendo una marcada influencia tanto en el nivel económico y entorno social.

Por lo cual los niños que viven en la zona marginada cuentan con menos recursos económicos, pero en contra parte son los que gozan de juegos a campo abierto y maduran más pronto por la responsabilidad que les seden la familia en sí.

Los niños con nivel económico más alto normalmente los juegos son mecanizados por el tipo de juguetes (nitendo, videos, computadoras, televisión, tamagochi, etc.) Algunos integrantes del grupo son hijos de militares, los cuales cambian de residencia durante el ciclo escolar a consecuencia del trabajo del padre, originando bajas y altas repercutiendo en la integración grupal y en el aprendizaje, ya que vienen de otros Estados de la República con distintas tradiciones o costumbres en su forma de ser o de comportarse.

Después de dar a conocer el contexto se describen las situaciones que se enfocaron en el proceso del diagnóstico, se entabló un diálogo de

manera personal con cada uno de los niños (as); dándole confianza y libertad al alumno para que fuera sincero en sus comentarios, comentan que no los dejan salir a jugar con compañeros (vecinos del sector) por lo tanto no desahogan la energía propia de su edad, y tal acumulación de energía trae consecuencias posteriores en el comportamiento rebelde.

Los adultos prefieren que estén en casa por "seguridad" y así están mejor vigilados cuando se alteran o no los soportan, gritan ¡Déjame en paz! Vete a ver la televisión o hacer la tarea.

Algunos padres de familia no ven la tarea como una reafirmación del aprendizaje, sino como trabajo para el niño (a) y descanso para ellos.

Los alumnos (as) se sienten incomprendidos por su familia, por los abusos y maltratos verbales.

Lo anterior se reafirma con dicho hecho, no quiero que se acabe la escuela! O sea la clase, decía la niña: mi hermanito me jala el cabello, y mis padres nada más dicen, no seas chiple y me encierran en un cuarto por peleonera. se realiza un acto de injusticia por la sobreprotección del hermano menor.

También se confirma que los medios de comunicación son nocivos para los niños (as) (programas televisivos) ya que difunden la agresividad por medio de los héroes protagonistas de las caricaturas, según su visión entre más golpes aguantes más inmortal de vuelves, los personajes transmiten actitudes violentas, hacia los niños (as) como son: los programas de Gocu,

Ranma, Dragón Ball 2, Pokémon, las telenovelas con capítulos obscenos y fuera de la realidad.

Al estilo "La cenicienta" entre más sufras mejor serás, de igual manera series de terror o suspenso que nada más los martirizan, que los marcan con su actitud negativa como "el miedo" que siente el niño (a) al ver dichas películas.

Muchas ocasiones disfrazan el miedo con agresividad demostrándola ante sus compañeros en la práctica cotidiana.

Algunos comentan "yo quiero que mi papá tome cerveza para que me de dinero y me chiple, me sienta en los brazos y me cuenta cuentos"

Sólo cuando los padres están en estado de ebriedad dejan que afloren los sentimientos de afectividad, o al contrario los adultos embriagados agreden verbal y físicamente a los hijos.

La mayoría de los alumnos si han tomado bebidas alcohólicas que les dan sus familiares esto sucede en las fiestas.

Otro factor nocivo es la desintegración familiar, a los niños (as) los dejan toda la tarde viendo televisión, son hijos de madres solteras, las cuales trabajan, pues son el sostén económico de la familia, "quiero que mi mamá deje de trabajar cuando veo la serie televisiva de escalofrío me da miedo y me pongo a llorar".

Algunos niños se vuelven introvertidos cuando sus padres emigran a los Estados Unidos luego, luego se refleja en su actitud bajan su autoestima y se desquitan con cualquier compañero se vuelven violentos, requieren de

mayor atención por parte del docente, constantemente dialoga con el niño casi se privatiza el aprendizaje, de igual manera con afecto y comprensión por parte del docente salen poco a poco de la depresión.

Un factor que afecta profundamente al niño (a) es que sus padres estén divorciados o separados, se ha observado que cuando llegan los padres a visitar a sus hijos, los niños (as) sienten mucho gusto y reflejan la felicidad por un largo tiempo, la escuela es el lugar en la que pueden conversar un momento y demuestran un comportamiento positivo “otros niños no se acercan a su padre reaccionan con miedo ya que han sido agredidos por sus padres o están manipulados por la madre”.

A pesar que su estadio fluctúa entre seis y siete años, comprenden el mundo que los rodea y más si el problema es directo, retroceden en la enseñanza –aprendizaje reaccionan de forma hipersensibles y agresivos.

En el aspecto de los juegos destructivos mal encauzados en ellos, por ejemplo las luchas, fut-bol, tamagochi, el nintendo, el uso de juguetes como metralletas “al jugar” los está sublimando para que se agredan corporalmente.

El tamagochi y el nintendo dejan robotizados a los chiquillos, se olvidan hasta de jugar, dejan hasta de comer a la hora del receso por estar pendientes de lo que va a hacer el juguete, cayendo a veces hasta en pleitos con sus compañeros por no haber cuidado la mascota “robot”

A través de la entrevista y cuestionarios directo y fotocopiado, se plasma que a los niños sí les gusta jugar, se sienten felices y se divierten.

El juego favorece la comunicación, convivencia, cooperación, participación; los valores (respeto, armonía, confianza, verdad, libertad y amor y sobre todo la autoestima.

En ellos destaca el juego a campo abierto Fut-bol basquet y las luchas.

A las niñas les gusta jugar a las barbis, tamagochis, bote volado, la escuelita, doctora Simón dice, a las escondidas y a la maestra.

Muestran poca espontaneidad y sensibilidad para los juegos infantiles, como son: rondas, obras teatrales y literarias, dramatizaciones, poesía y danza.

“entre amigos” en esta edad cambian frecuentemente de amistades no comprenden el valor de la amistad, ya que se dejan llevar por los juguetes y los dulces que les regalan sus compañeritos.

La mayoría de los niños (as) no tienen amigos fuera de la escuela, en su entorno, no conviven con niños de su propia edad.

En el estadio del egocentrismo y cooperación el juego es fundamental en la vida del niño.

Se sienten felices cuando sus padres juegan con ellos, lo frustrante es que les dedican tan poco tiempo y el resto se pierde en la tele que se ha introducido como monstruo íntimo de la familia invadiendo todo lo que le rodea.

Los castigos de los adultos son usando la fuerza bruta, no toleran a los hijos y la comunicación la utilizan como instrumento de “control” de

manera reglamentaria del niño (as), no se preocupa por las inquietudes, gustos interés y la forma de pensar y sentir de ellos, "para que molestarse son tan pequeños" ¡No saben nada!

Todo esto fomenta la agresividad en sus propios hijos, los niños (as) reflejan lo que viven en la familia escuela y contexto social.

Los juegos que se realizan en la práctica docente, dentro y fuera del aula, son variados y seleccionados según el interés y la realidad del alumno (a) como son: las de participación, rondas infantiles, la gallinita ciega, El piojo y la pulga, las sillitas, el viaje, la caja mágica, el bote volado, poesía dramatizaciones y escenificaciones.

Los juegos de cooperación y construcción memoramas, rompecabezas, construcción de tangram, figuras geométricas, lotería, serpientes y escaleras y la tiendita.

Los niños (as) participan con disponibilidad e interés en las estrategias del juego con la excepción de algunos que avientan a los compañeros, molestándolos, metiéndoles zancadillas, golpeándolos y con palabras agresivas etc.

El docente entable una conversación con los niños en forma general y en especial con los niños (as) agresivos y apáticos para que participen en dichos juegos y por consecuencia cambien su actitud.

Estamos a tiempo para ayudar a cambiar la conducta negativa del niño (a) por medio del juego sin descartar el diálogo, los valores.

En la entrevista a los padres de familia. Estos opinaron que el juego es el medio más eficaz para aprender dentro y fuera del contexto, ya que debe existir una atmósfera de cordialidad, comunicación y respeto entre padre – hijo (a).

Todos los niños tienen derecho a jugar y así conocer mejor sus propias reacciones y aptitudes y destrezas del mismo y fortalecer “cuerpo y mente sana”.

Sin olvidar la cooperación, diversión y convivencia dentro del juego.

La mayoría de los padres no jugaron con sus papás, eran familias muy numerosas y los progenitores están ocupados en su trabajo. Tuvieron una infancia semi feliz, ayudaban en la economía familiar.

Ahora de adultos tratan de jugar con sus hijos, “otros para que, conmigo nunca jugaron y mire que me he hecho” Cuando llegan a jugar con sus hijos (as) se sienten unidos por una sensación inexplicable, e invadidos con un cariño infinito.

La comunicación entre padres – hijos es por lo general raquítica, sólo platican brevemente de la escuela, comportamiento, no dejan que su hijo (a) exprese libremente su forma de ser.

El control de la agresividad por medio de castigos encerrándolos en un cuarto, escondiéndoles los juguetes y anteponiendo a otros niños de ejemplo trae consigo la baja autoestima y cambio de actitud agresiva.

“Otro punto es que el niño viva su mundo llenándolo de cosas materiales o “comodidad” dejando atrás lo esencial, comunicación, afecto,

comprensión y respeto, esto repercute en la conducta presente y futura del individuo”.

En la entrevista de los compañeros- maestros.

Esta institución escolar es de organización completa en ella, se encuentran alumnos de diferentes partes por lo que se deja sentir y observar a la clase social a que pertenecen.

El centro escolar Lázaro Cárdenas 2004 tiene una población aproximadamente de 600 alumnos, comprende diez y ocho grupos recopilándose diez entrevistas de primero a sexto.

La totalidad de los grupos sí presentan problema de agresividad, manifestándola de manera verbal y física, no existe el valor de la tolerancia, pierden el respeto y comprensión con los compañeros y con algunos maestros.

El maestro toma una actitud de paciencia entablando una conversación a través del diálogo de manera individual y grupal.

Las relaciones entre docente –dicente son de empatía, amistad, respeto y confianza habiendo lógicamente sus excepciones.

Los diversos factores negativos que conforman el carácter del alumno (a) son en primer lugar los medios de comunicación, la falta de comunicación entre padres – hijos. Contexto social, actitud de maestro ausencia de valores, etc.

Algunos padres sí se preocupan por el bienestar de sus hijos y otros son apáticos al comportamiento de sus hijos (as)

La diversidad de actitudes en que está inmerso el adulto, no le dedica tiempo a su familia; sin descartar que hay núcleos familiares donde sí existe cooperación, comunicación y cariño.

Al final del trabajo se ve que la agresividad es uno de los múltiples problemas que afectan el proceso de enseñanza – aprendizaje por tal razón se ha realizado una investigación para conocer el enfoque de todas las personas involucradas en el proceso educativo, alumno, maestros padres de familia, comunidad escolar y entorno.

Llegando a la conclusión que la estrategia del juego, en el cual afloran ciertas determinaciones que nos conlleva a la participación, cooperación, efectividad y valores, todo en su conjunto elevando la actitud positiva y por consecuencia mejorando el comportamiento y enseñanza.

B. Delimitación del problema

Sólo podrá haber progreso en la medida que el docente se enorgullezca de su originalidad y participe en forma activa y responsable cumpliendo el importante rol que le corresponde dentro de la sociedad. Puede afirmarse que en ese cambio hay enseñanza y aprendizaje sublime y transforma el curso de la vida humana, y momentos difíciles en que se requiere fortaleza, visión y estímulos para escoger opciones y crear nuevos horizontes.

Siendo los alumnos de este grupo los que presentan la problemática y a quienes va dirigido el proyecto, el cual se limita a la búsqueda de alternativas didácticas que ayuden a favorecer.

El juego como estrategia para contrarrestar la agresividad en los alumnos de primer año de la escuela primaria Lázaro Cárdenas 2004 de la ciudad de Delicias, Chihuahua.

Por lo tanto el delimitar el problema, se expone un conjunto de acciones involucradas en el problema significativo de la práctica docente.

En función a las condiciones o conflictos en que prevalece una situación de índole agresivo, el juego es el medio o estrategia para contrarrestar la negatividad en el grupo, y llegar a la transformación del cambio de actitudes o acciones negativas a positivas y así elevar la calidad de la enseñanza – aprendizaje.

Posteriormente se describe la importancia del juego. Precisamente por la importancia y la complejidad de esta etapa del crecimiento en la educación primaria no puede alcanzar por sí sólo los mejores resultados, es indispensable el estímulo y el apoyo que los niños reciban en el ambiente familiar, y en la docencia, la energía de los niños (as) su curiosidad y el placer que le produce aprender cosas nuevas pueden ser rasgos que se arraiguen en su personalidad y perdure a lo largo de la vida. Pero sí los niños (as) son tratados con indiferencia o dureza sentirán que aquello que les

interesa no es importante para los demás, es posible que en ellos se formen actitudes de inseguridad, apatía y agresividad que más adelante será difícil de cambiar. La actividad del juego también estimula a los niños (as) para que establezcan nuevas formas de relaciones entre ellos, en las cuales los participantes se organizarán para alcanzar fines comunes y actuar conforme a reglas iguales para todos. De ahí se originan formas nuevas de convivencia familiar de integración grupal y aceptación del mismo (a) y la oportunidad de aprovechar los momentos libres de manera agradable y benéfica.

El efecto positivo de los juegos se produce cuando se motiva la curiosidad, la observación y la capacidad de preguntar y buscar respuestas.

El docente participativo, en el juego, creando una atmósfera de participación y confianza, siendo el juego un excelente recurso, medio, estrategia caracterizado, por la propia naturaleza del niño (a) debe aprovecharse la ocasión para que los niños exploren, reflexionen, experimenten de manera global las actitudes positivas a través del mismo.

C. Justificación

El hombre debe ser sensible a los cambios ambientales para poder ajustar su propio cambio personal; el centro escolar y el sistema educativo deben preparar a los individuos para que sepan vivir y convivir. El docente como guía o promotor de los conocimientos a través de experiencias válidas y constituyéndose de ese modo, en seres útiles para la sociedad que se forma con cada uno de los niños (as).

Contemplando las diferencias de actitudes entre los niños de esta edad no indican necesariamente desigualdades que se conservarán a lo largo de la vida. Durante la infancia las experiencias que ofrecen los ambientes de la familia, la escuela y el entorno social más cercano ejercen una influencia decisiva en el desarrollo de las personas. Los padres de familia y el docente deben estar atentos a la manera en que cada niño crece y cambia, pero esas transformaciones no deben ser motivo de angustia, ni razón, para calificar al niño prematuramente, (etiquetarlo) sin una base firme para hacerlo y cuando apenas inicia el desarrollo de sus inmensas posibilidades.

Por tal razón se observa y manifiesta una situación de actitud negativa, como es la agresividad, justificándola por diversos factores como son:

Primeramente en la población grupal existe un desequilibrio de actitudes inclinándose el grupo por las negativas, reafirmando que por experiencia propia en la docencia, son más inquietos los niños que las niñas. Demostrando en gran medida la agresividad verbal y física a través de las distintas acciones agresivas como son: las luchas, maltratos verbales, aventones, zancadillas, golpes, mordidas, etc., por el más mínimo detalle usan la fuerza bruta, claro está sin descartar las excepciones de niños tranquilos.

El docente como guía busca constantemente el diálogo, la llamada de atención por medio de consejos para que tomen conciencia del comportamiento.

También se toma en cuenta la comunicación y la relación del docente – alumno, para conocer mejor los antecedentes de su conducta y sobre todo brindarles comprensión y afecto y llegar a una integración grupal armónica.

Así mismo, comunicar los hechos suscitados dentro del plantel escolar a los padres de familia, algunos son comprensivos a dicha situación y otros (responden) van a la defensiva y dicen "le tengo aconsejado que si lo agreden defiéndase "percibiendo en esto una desvaloración de valores en el seno familiar, así como los educaron a ellos quieren educar a sus hijos ya que la"violencia engendra violencia".

Otro aspecto son los programas televisivos son medios de comunicación que transmiten violencia, la mayoría de las caricaturas difunden una agresividad total, las telenovelas con escenas, no aptas para los niños; y si por esto fuera poco hay que agregarle el tiempo que pasa el niño (a) frente al televisor, sin ningún comentario sano por parte de los adultos sobre el mensaje que capta el niño (a) quedando en su mente grabada en primer término la agresividad.

A grandes rasgos los investigadores han demostrado que los niños manifiestan más agresividad después de mirar programas violentos, los niños son imitadores; ven que tanto los buenos y los malos personajes resuelven sus problemas a golpes y no con argumentos racionales. La violencia es

popular y produce resultados de agresión, la televisión tiende a ser perder la sensibilidad del que la mira, nada puede hacerse para cambiar las situaciones adversas que presenta, sino es con la intervención favorable de los adultos que cada quien (cuide) esté pendiente de la programación que ve su hijo (a)³ Hoy comúnmente las familias están juntas físicamente frente al televisor (monstruo que nos ha invadido) pero no unidos mentalmente, todos los integrantes de la familia interpretando cada quien a su manera el programa, que la mayoría de las ocasiones es perjudicial para el niño (a).

Otro elemento desfavorable es la falta de comunicación entre padres e hijos.

Los padres pasan fuera del hogar la mayor parte del tiempo, trabajando ambos para poder sobre vivir de la crisis económica y consumista en la que estamos inmersos.

Olvidándonos del diálogo familiar por andar con las prisas o preocupaciones no nos damos a la tarea de conocer el sentir del hijo (a) "siendo los seres más importantes de la vida" de igual manera se va perdiendo el hábito de conservación en sobre mesa, siendo esto una forma de convivir, de mantener la familia unida comentando los sucesos agradables y desagradables del día tanto de la escuela, casa y contexto social.

Un factor negativo es la desintegración familiar: hijos (as) de padres separados divorciados y madres solteras, niños que son atendidos por sus

³ Libro la guía para la dicha familiar psicoanalítica Margaret Mead. P. 11

abuelitos y otros familiares, pero menos por la persona que ellos desearían, sus padres.

Este factor es decisivo en la conducta del alumno. La familia pilar primordial del conocimiento y desenvolvimiento del niño, en todas las familias existen muchas tareas que exigen colaboración, para realizarlas.

Se requiere algún tipo de reglas básicas que permitan el funcionamiento armonioso de la organización, las familias se desarrollan y son gobernadas por ciertos reglamentos que para sus miembros llega a ser la norma de la vida familiar, las familias felices con éxito adoptan reglas útiles y realistas, mientras que las familias con problemas siguen reglas inadecuadas⁴

Por lo tanto las actitudes hacia el divorcio han experimentado un cambio radical. El divorcio es un recurso aceptable para resolver las dificultades maritales.

Si bien es cierto que el divorcio puede ser una liberación de maltratados emocionales y físicos; también puede ser el mayor desastre emocional del niño (a) los hijos (as) aprenden a temprana edad de la vida y con terror infinito, que la seguridad y confianza de ellos depende de sus padres que al perderla adquieren sentimientos de profunda desesperación, culpabilidad, soledad y "agresividad"⁵

⁴ Ibidem P. 15

⁵ Idem

Por lo tanto como docente nos corresponde conocer mejor al alumno en su contexto escolar y familiar y así saber el por qué de su reacción, y a través de la confianza y afecto que le brindemos poder ayudarlo en todos los aspectos que lo aquejan.

De igual manera cuando los niños entran en edad escolar es necesario equilibrar el control con la libertad al permitir al niño conocer un mundo social más amplio. Los padres han creado un vínculo con el niño que gradualmente abandonan el control y el dominio sobre diferentes aspectos de la vida del niño, una vez que este es capaz de pensar, jugar, decidir y actuar por sí mismo, va facilitando que se transforme en un individuo independiente la necesidad de ofrecer al niño un concepto positivo y saludable del mismo.

Además de necesitar que se le ame, los niños ansían sentir que tienen éxito y que son gravemente apreciados por los padres, demostrándoles sentimientos de comprensión, cariño y respeto, como resultado de haber sido respetados y amados, ellos serán capaces de amar y respetar.

De lo contrario si son maltratados verbal y físicamente en la familia, van aprendiendo de forma significativo la violencia.

El elemento negativo en la docencia es el aspecto administrativo, ya que durante el desarrollo de la práctica docente la presencia del maestro es requerida en la dirección para el llenado de documentación, la cual se realiza

en el aula pues es urgente y mientras tanto los niños empiezan a inquietarse y hacer desorden para llamar la atención del docente.

Las juntas del Consejo Técnico que son a primera hora de la mañana a veces para información administrativa y sindical, o para asignar comisiones que ciertamente al cumplirla se desatiende el grupo, las reuniones son estresantes, y además el maestro regresa predispuesto a la práctica y obviamente al estar el grupo tanto tiempo solos, se les encuentra peleando, llorando y golpeados, con los útiles escolares rotos o perdidos y por tal motivo empiezan las represiones o regaños, ese día la enseñanza constructivista fue en vano, pasando a lo tradicional y por si esto fuera poco se pierde la afectividad de las relaciones humanas en el grupo.

Por la descripción de los factores anteriores se dan a relucir las actitudes violentas que se manifiestan en el grupo, tomando en cuenta como principal elemento novicio "la agresividad" contrarrestándola con las estrategias del juego, ya que a través de él, el niño (a) aprende a convivir con sus semejantes, se fomentan los valores (amor, tolerancia, comprensión, amistad, respeto, verdad etc.)

El hábito de colaboración, participación y respeto de reglas y turnos y permitir la convivencia total dada a la importancia del juego, actividad que el ser humano realiza en cualquier ámbito.

Existen diversidad de juegos funcionales, recreativos y constructivos, lo importante del juego es despertar la imaginación y el interés del niño (a).

El docente activo y participativo en el juego para dar seguridad y confianza y así el alumno contribuya a la elección del juego de su interés e innovación del mismo. Por consecuencia ser un ser sociable, cordial, tolerante con los demás y entablar una competencia comunicativa en la práctica. Para esto es necesario conocer el desarrollo del niño, sus necesidades , ya que en primer año empieza a conocer los derechos y deberes de él y de los demás.

Como adultos a veces no tomamos conciencia hasta donde puede afectar las acciones negativas de los padres para sus hijos, tal es el caso de un niño, que ya por más que le buscaba el por qué? El niño reaccionaba de manera agresiva, no encontraba la respuesta, por más que se dialogaba con él se le brindaba atención y no daba resultado, aparentemente lo conocía, hasta que después de tanto platicar con su madre del comportamiento de su hijo me comentó que ella ya no sabía que hacer con su hijo, por motivo que estaba sola ya que el padre estaba en la cárcel, y cada vez que iban de visita el niño se mostraba más agresivo era una manera de demostrar ante los demás la inconformidad de su infelicidad, ya que no podía traerse su padre con él, siendo que iba siempre con esa esperanza de estar todos juntos.

Después de esto hubo mayor comprensión y diálogo con el niño para que se sintiera más adaptado a sus semejantes.

También el abandono del padre a sus hijos repercute seriamente en la conducta del niño, hasta de llegar al grado de caer en la indiferencia que

nada les interesa y se muestran retraídos no se ubican (en) ellos mismo, menos en el aprendizaje.

Concluyendo lo dicho con anterioridad, cuando se presenta en la práctica cotidiana una gran variedad de factores negativos, tanto en la disposición o intereses del niño (as), dentro del aprendizaje, así como la manifestación de comportamiento agresivo. Por consecuencia repercute en la enseñanza significativa en el grupo.

CAPITULO II

EL PROYECTO

El hombre es el ser que tiene que estar inventando o creando constantemente nuevas alternativas, ya que el hombre vive en estado creador; crea por necesidad, es decir, para adaptarse a nuevas situaciones o satisfacer nuevas necesidades.

Por consiguiente la praxis es esencialmente creadora se establece entre una y otra creación como una tregua en un debate activo como el mundo.

Por lo tanto analizando lo siguiente los proyectos se modifican según las características de la realidad; por lo cual es preciso plantear soluciones estratégicas que transformen los conceptos y las estructuras mismas de la educación. Utilizando un proceso innovador dentro de un diálogo abierto y permanente entre el docente – alumno, para favorecer el desarrollo del pensamiento crítico del niño (a) de manera constructiva mediante el enriquecimiento del saber docente.

A. Características del proyecto

El proyecto de innovación docente es la herramienta a través de la cual construimos, fundamentos y desarrollamos de manera planeada y

organizada la innovación, con la que pretendemos participar en la transformación del quehacer escolar.

Ya que el proyecto integra todo el proceso de investigación, le da organicidad y coherencia, se inicia desde la problematización de la práctica docente; hasta llegar a formalizar una propuesta pedagógica propia, pasando por la construcción del diagnóstico y la alternativa innovadora del problema.¹

Considerando que los profesores constantemente realizamos proyectos dentro de la docencia.

Entonces se entiende por proyecto el conjunto de acciones que se generan y organizan con una intención deliberada, dar respuestas o soluciones a problemas surgidos de situaciones reales y del interés del alumno (a)²

En él se vinculan las tareas escolares un objetivo claro y concreto, en el que los educandos motivados por el propósito reemplazan la información memorística por la observación, el razonamiento- la creatividad y una acción personal más propia y comprometida que adquieren relevancia en la actividad colectiva que genera.

Es pertinente el análisis de cada uno de los tipos de proyectos, tomando en cuenta la función, las estrategias y evaluación, según la problemática específica.

¹ ARIAS Ochoa Marcos Daniel. "El Desarrollo de un proyecto de Innovación Docente Antología Básica Hacia la Innovación UPN p. 63-84

² Módulo Pedagógico PACAEP 6ª. Edición, 1998 P. 100

A continuación se plasma de manera secuencial los diferentes proyectos.

- Proyecto Pedagógico de Acción Docente
- Proyecto de Intervención Pedagógica
- Proyecto de Gestión Escolar.

El proyecto Pedagógico de Acción Docente. Se construye a partir de la realidad de la práctica para la misma. Ofrece un tratamiento educativo a los problemas que enfatizan la dimensión pedagógica de la docencia, es decir, en los problemas que centran su atención en: los sujetos de la educación, los procesos docentes, su contexto histórico – social, así como la perspectiva de la práctica docente.

El proyecto de intervención Pedagógica. Se limita a elaborar la problemática vinculada a los contenidos escolares; de los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Es de orden teórico – metodológico y se orienta por la necesidad de elaboración propuesta, la construcción de metodologías dialécticas e instrumentos que permiten la limitación y la superación del problema planteado, cuyo objetivo es el conocimiento del problema, delimitarlo y conceptuarlo.³

³ RANGEL Ruiz Adalberto. Proyecto de Intervención Pedagógica. Antología Básica UPN Hacia la Innovación. 1994 P. 85-95

Por otra parte el proyecto de Gestión Escolar. Se fundamenta en la transformación del orden y de las prácticas institucionales dirigidas para mejorar la calidad de la educación.

Siendo un conjunto de acciones realizadas por el colectivo escolar orientadas a mejorar la organización de la iniciativa, recursos y la redefinición crítica de las funciones, estructuras y procesos escolares que se dan en un contexto variable.⁴

B. Elección del Proyecto

En la búsqueda de una solución al problema planteado se requiere analizar lo más viable, según el momento, entorno y grupo de individuos relacionados con la problemática de “la agresividad” en primer año de la escuela primaria Lázaro Cárdenas 2004.

El docente debe analizar los diversos tipos de proyectos existentes y ajustarse a la realización del más adecuado. Determinando como en este caso el de Acción Docente, ya que el proyecto es un proceso que sigue desde el diagnóstico de la problemática su seguimiento y evaluación para llegar a conclusiones. Siendo un proceso continuo que sin duda culminará

⁴ Ríos Durán, Jesús Eliseo M. Guadalupe Bonfil y otros “Características del Proyecto de Gestión Escolar” Antología Básica UPN Hacia la Innovación. P. 96

con una serie de nuevos conocimientos por parte del educando, la cual exige desarrollar la alternativa en la acción misma de la práctica.

Especificando concretamente que el docente-discente son los involucrados directamente en el problema, son los que conocen y saben los recursos y posibilidades para resolverlo en forma crítica, se construye mediante una investigación teórico – práctica para llegar a la innovación en la cual consiste en modificar la propia práctica.

C. La Investigación y el Conocimiento

Todo tipo de investigación se aboca a la generación de conocimientos en torno a algún asunto en particular. La educación como objeto de estudio, requiere de un replanteamiento en cuanto al tipo de conocimientos que se obtienen en las investigaciones en este campo.

Los conocimientos de una investigación en el terreno de lo social implica algunas consideraciones relevantes. La primera de ellas es en relación a los paradigmas existentes. Es fácil detectar que la educación no se ajusta a la corriente positivista, porque en ella: "...el conocimiento válido sólo puede establecerse por referencia a lo que se ha manifestado a través de la experiencia... la realidad tal como la aprenden nuestros sentidos" ⁵

⁵ CARR Wilfred y Stephen Kemmis "Los Paradigmas en la Investigación Educativa". Antología Básica UPN Investigación de la Práctica Docente Propia. P. 19

En realidad los fenómenos sociales no son percibidos en forma tal que puedan observarse; sin embargo forman parte de las relaciones sociales y de lo que sucede en ellas aunque no puedan reproducirse en forma experimental.

Por el contrario: La construcción de teorías educativas, en cuanto -- constituye una actividad racional, está sometida a las mismas normas que las instancias paradigmáticas de teorización que encontramos en la ciencia".⁶

La educación puede teorizarse, sólo que el paradigma de la investigación de tipo social se da al paradigma Crítico Dialéctico porque: Una de las misiones de la ciencia social interpretarla consiste en descubrir esos significados y así hacer inteligible la acción⁷.

La dialéctica es una forma de llegar a la realidad a través del razonamiento, el cual debe ser crítico para encontrar todos aquellos elementos que se consideran ocultos. Es el razonamiento humano el que se considera elemental para descubrir que hay atrás de lo aparentemente real.

De eso se trata en la presente investigación, descubrir todo el conjunto de situaciones que interrelacionadas dan por resultado la problemática existente y así poder actuar de tal manera que se encuentre la solución.

Los métodos que se siguen para lograrlo deben ser acordes a este planteamiento. En este caso se considera más apropiado aplicar la

⁶ Idem

⁷ Ibídem p.25

investigación – acción ya que ésta; ...“se dirige al futuro y a cambiar la realidad en vez de limitarse a interpretarla”⁸

Esta es la gran intención de intervenir en la realidad, el cambio, la innovación porque sin ella sólo describir lo que sucede no es la motivación de la capacidad creadora del hombre. En este caso el maestro es quien trata de mejorar la forma en que se lleva a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje para que de este modo los alumnos sean capaces de aprender dentro de la realidad.

La forma de investigación apropiada al problema se analiza a continuación.

D. La Investigación Participativa

La importancia de la investigación participativa es que en ésta se pueden incluir otros investigadores o sujetos.

El profesor a la vez que es parte del problema también es quien participa en su solución, por eso se considera a la Investigación Participativa, recientemente incorporada a la investigación en el campo etnográfico, favorece el cambio de la realidad a través de la acción. Esto se aprecia en el siguiente texto que dice: “...los etnógrafos tratan de desembarazarse de toda presuposición que puedan alentar acerca de la situación que estudian, se introducen en el “campo” para “observar” como

⁸ *Ibidem* p. 26

ocurren las cosas en su estado natural con frecuencia mediante su propia "participación" en la acción, en calidad de miembros de la organización o de grupo.⁹

Este tipo de investigación se apropia a la investigación educativa, dado que el profesor a la vez que investiga es participante del problema. De este modo pueden observar y actuar de tal manera que la realidad de un giro positivo hacia el cambio.

La Investigación Participativa no se propone la descripción de un cuadro sino que se interesa en conocer todo lo que rodea a una problemática que puede contener el punto de vista de otros sujetos analizando desde la perspectiva del investigador.

En la investigación, el profesor puede echar mano de algunas técnicas de recolección de datos, entre las más importantes están la observación, el diario de campo y la entrevista.

La observación, el maestro la ha iniciado desde que empieza a tener nociones de aquello que aqueja a su práctica y que al realizarla en forma sistemática se convierte en el diagnóstico.

A su vez "el diario de campo es un instrumento de recopilación de datos con cierto sentido íntimo recuperando por la misma palabra diario, que

⁹ WOODS Peter. La Etnografía y el Maestro. Antología Básica UPN Análisis de la Práctica Docente Propia. UPN p. 53

implica la descripción detallada de acontecimiento y se basa en la observación directa de la realidad por eso se denomina "campo"¹⁰

De este modo el profesor puede recuperar datos que lo orienten para reconstruir la realidad, tomar decisiones y aplicar medidas que ayuden a resolver la problemática.

El investigador puede orientar el proceso educativo, dado que el profesor investigador posee una condición de privilegio para representarse la práctica educativa y el mejor crítico interno del proceso de enseñanza – aprendizaje dado que el objeto de estudio es su propia profesión.¹¹

La entrevista como medio de obtener información, es también un elemento indispensable en el proceso de recuperación de datos por parte del investigador participante ya que mediante la conversación con otros sujetos del medio se pueden obtener datos importantes que orienten aún más el proceso de la investigación.

Los datos vertidos en este apartado son de gran interés para el investigador que se inclina a favor de la investigación participante, ya que la recolección de datos por su parte mediante el empleo de las técnicas descritas, es un proceso en el cual su sentido común, sus deseos de mejorar el medio son también un instrumento que favorecerá el rumbo de la investigación lo cual alude a la: ..." idea de que de manera de pensar y

¹⁰ GERSON Boris .Observación Participante y Diario de Campo en el Trabajo Docente. Antología Básica UPN. El Maestro y su Práctica Docente. UPN p. 85

¹¹ Idem

reestructurar la naturaleza del trabajo docente es la de contemplar a los profesores como intelectuales transformativos”¹².

Todo lo anteriormente señalado se considera relevante para poder describir el tipo de investigación que se realizó durante el proyecto analizando en el presente documento y en el que se basa el plan de trabajo.

... El plan de trabajo es necesario para que el profesor –investigador se apoye en el largo recorrido del proceso de investigación.

¹² GIROUX Henry “Los Profesores como Intelectuales Transformativos” Antología Básica UPN El Maestro y su Práctica Docente P. 39

CAPITULO III

ELABORACION DE LA ALTERNATIVA

La verdadera riqueza de un país radica en las cualidades de las personas que lo integran.

Es el actuar humano el que transforma la naturaleza para crear mejores condiciones de existencia y el que forma y mantiene instituciones que permiten a individuos y sociedades la convivencia en la paz y en la superación constante. En suma, es la capacidad de las mujeres y los hombres la que defiende los límites y posibilidades del bienestar de las naciones.

En consecuencia, el juego como factor estratégico del desarrollo, hace posible los modos de vida superiores, y permite el aprovechamiento de las oportunidades que se presentan en la vida para lograr eso, se pretende formar seres humanos que participen responsablemente en todos los ámbitos de la vida social.

Siendo el niño (a) el más importante, ya que desde los primeros años de su infancia encontramos procesos en edades que se reflejan, sobre todo en el juego. La verdad es que, en sus juegos reproducen mucho de lo que imaginan y ven, es el inmenso papel que pertenece a la limitación en los juegos infantiles, marcando en especial su actitud con él mismo y los demás

compañeros, ya que el desarrollo exige cambios profundos en los comportamientos que sólo pueden ser producto de la educación.

Por lo que se difiere que la educación es pretender la transformación del ser humano conforme a una concepción del futuro. Por lo que el educando debe desarrollar su capacidad de reacción frente a los otros y frente a la realidad, aprender a responder creativamente ante cada situación que le corresponde vivir, ser capaz de integrarse durante toda la vida y de encontrar respuestas que transformen su realidad, y la personalidad del alumno (a).

Lograr la continuidad o entre la vida escolar y la vida cotidiana, de tal forma que la escuela se constituye en el escenario de la vida.

Por lo tanto es necesario introducirse en las aulas, observar, escuchar, platicar, convivir con los niños (as) reconociendo la complejidad del proceso escolar.

Favoreciendo la actitud crítica en el estudio es la misma que es preciso adoptar frente al mundo, la realidad, la existencia. Una actitud de adentramiento con la cual se va alcanzando la razón de ser de los hechos cada vez más lúcidamente.

A continuación se plasman los propósitos generales:

A. Propósitos

- ❖ Cumplir con el Artículo Tercero de la Ley General de Educación.
(dentro de los puntos más importantes confiere propiciar el desarrollo armónico de todas las facultades del ser humano.)
- ❖ Elevar la calidad educativa
- ❖ Superar la problemática de la “agresividad”
- ❖ Desarrollar aperturas del juego en la práctica docente y contribuir a favorecer nuevas estrategias en las acciones positivas de los niños (as) y de igual manera.

Los propósitos particulares

La elección de la problemática elegida obedece a que se considera que la “agresividad” es un factor que obstaculiza el proceso de enseñanza – aprendizaje, no se descubre y construye de igual manera, cuando se desenvuelve en un medio destructivo y hostil, sus interacciones tanto colectivas como individuales son negativas.

- ❖ Así el principal propósito de este trabajo es contrarrestar a través del juego, los efectos producidos por las acciones negativas.
- ❖ Fomentar el proceso de socialización a través de los valores para favorecer el cambio de actitud en los niños (as)
- ❖ Favorecer la integración grupal
- ❖ Adaptación interpersonal
- ❖ Fomentar la autoestima de sí mismo, y de los demás por medio del juego.

- ❖ Propiciar en la enseñanza cual importante es cuidar la salud física y mental.

Ningún gran hombre vive en vano, la historia de la humanidad no es sino la biografía de los grandes hombres.

Thomas Crayle

B. Respuesta desde la Práctica

La escuela tiene y ha tenido una de las funciones más importantes para mejorar las condiciones de vida de nuestra sociedad, y el maestro es la base para lograr dichos mejoramientos; sin embargo la mayoría de ellos no cumplen con este principio por la infinidad de factores negativos que obstruyen el aprendizaje.

Ya que la escuela no debe sobreponerse nunca a la influencia familiar, ni viceversa, ambas tienen que complementarse armónicamente y proseguir un mismo objetivo: ***la correcta formación intelectual, moral, afectiva y física del futuro hombre.***

En la práctica docente los contenidos comprenden todos los aprendizajes que los alumnos deben alcanzar para progresar en las direcciones que marcan los fines de la educación en una etapa de escolarización en cualquier área o fuera de ella, para lo que es preciso estimular comportamiento, adquirir valores, actitudes y habilidades de pensamiento; además del aprendizaje reflexionar sobre el actuar del alumno (a).

Como en este caso la problemática más acentuada es la “agresividad” que presentan los alumnos en el grupo, siendo un factor sumamente negativo para los niños (as) y lo cual repercute en la enseñanza y la actitud de ellos.

“Aprender –haciendo” requiere un cambio en la psique y valores en busca de elementos necesarios para que el niño adquiera el aprendizaje.

La apertura de la enseñanza puede ser enseñada de forma muy diferente si se concibe el propósito de desarrollar la autonomía del niño.

Desarrollar la autonomía, significa ser capaz de pensar críticamente por sí mismo, tomando en cuenta muchos puntos de vista tanto en el terreno moral como en el intelectual. El maestro se preocupa constantemente de que el niño sea capaz de tomar iniciativas tener su propia opinión y desarrollar la confianza en su propia capacidad de crear.

Practicar con los niños pequeños acerca de los valores puede ser difícil sobre todo si se considera que algunos adultos no predicán con el ejemplo. Sin embargo es importante abordar estos temas porque a los niños les hace falta aprender cuales son las normas y los límites a los que deben sujetarse.

Al hablar con los niños acerca de estos temas, tratar de propiciar un ambiente relajado y de confianza en el salón donde prevalezca el respeto a las distintas opiniones. De esta manera los niños se sentirán en confianza y platicarán sus experiencias.

Como docente sugerirle a los padres de familia que alienten a su hijo (a) a expresar sus experiencias y sentimientos esto hace que los niños (as).

De este modo no sólo ganarán los niños (as) en el aspecto cognitivo sino en el afectivo lo cual es de primordial importancia según el estadio en que viven.

Como docente darnos la oportunidad de reflexionar acerca de la atención que le damos a nuestro alumnos (as). Para esto es necesario analizar nuestro comportamiento dentro del aula, en caso necesario modificarlo por el bien de nuestros alumnos (as) y de la sociedad en general.

Por eso la importancia del juego en la práctica, ya que a través de él se incorporan roles, normas, pautas de conducta, se resuelven conflictos, compensa necesidades no satisfechas con el adulto y todo lo que al niño se le ocurra a favor de su adaptación al ambiente que lo circunda; además esa constante interacción con todos los objetos y conductas que lo rodean, permite la construcción de nuevos aprendizajes que, posteriormente, puede aplicar a situaciones similares a la vividas en el juego.

Es decir, que el juego es una expresión necesaria para el desarrollo infantil, en donde el niño está en constante interacción con su entorno tratando de entenderlo para adaptarse a él de manera crítica y consciente. El juego es una actividad placentera que realizan por naturaleza todos los niños y que los maestros podemos aprovecharla para vincularlo con las actividades cognoscitivas que la escuela demanda.

La motivación para la realización de las actividades escolares entonces está implícita, lo cual genera una constante atención e interés por parte del niño.

Todo lo dicho se apoya en la idea de que el juego, es una actividad cooperativa y participativa en creación continua en los educandos; en la cual fomenta capacidades, actitudes y habilidades necesarias para el desarrollo de la comprensión inter-relacional de cada uno y ser un instrumento moldeable en la apreciación de su individualidad colectiva.

Enseñar a opinar a los niños (as) les brinda la oportunidad no sólo de sacar mayor provecho a la clase, sino también de desarrollar una convivencia respetuosa que más adelante se reflejará en su relación con la sociedad, ya que el maestro es promotor, orientador y guía en los procesos de construcción de los alumnos con los significados colectivos culturalmente organizados.

Cuando los niños (as) pequeños juegan, se conocen así mismo, se contemplan como en un espejo en los rostros de quienes les ven jugar. Se pueden descubrir valientes, simpáticos y listos o encontrarse miserables.

El juego ocurre cuando existen espacios, tiempo, libertad y compañía, estos elementos indispensables para los niños (as) están en manos de los adultos. Somos nosotros los que podemos darlos y negarlos.

El elemento indispensable en el niño (a) es la imaginación, como base de toda actividad creadora, se manifiesta por igual en todos los aspectos de la vida. Es incontrolable en la niñez, un medio efectivo para que

los niños exploren las relaciones y se comuniquen y compartan sus emociones.

Ya que las interacciones sociales con los compañeros son indispensables para el desarrollo social, moral e intelectual del niño. Esta de igual- a igual con sus compañeros, existe la libertad y cooperación entre ellos.

De igual manera se manifiesta la autonomía y autoconfianza no sólo en lo social, sino también en lo intelectual ya que el niño construye sus propias normas sociales o sea sus reglas y practicarlas para fomentar el sentido de la identidad.

Por lo tanto es importante establecer que el niño esté consciente de sus acciones y advertir la regulación de ellas, siendo esto un proceso complejo en la práctica.

En la práctica docente, el juego ofrece al niño la posibilidad de ser y estar activo frente a la realidad, jugar es distraerse, divertirse, investigar, crear, evolucionar, integrarse y desarrollarse. El niño al jugar se descubre a sí mismo y es reconocido por los demás, para aprender a mirar a su entorno y a conocer el mundo, le ofrece excelentes oportunidades para su desarrollo físico intelectual, social y emocional.

Permite a los niños del grupo transformar reproduciendo la realidad según sus propios gustos y necesidades, siguiendo para ello una forma natural de mitigar angustias, agresiones, tensiones siendo una válvula de escape para las situaciones vividas con desagrado, las actitudes negativas.

El juego presenta amplias posibilidades educativas para todos niños, favorece el desarrollo de la motricidad y de la percepción sensorial, el desarrollo intelectual la adquisición de hábitos y normas de comportamiento con esto permite al niño expresar sus sentimientos; agresividad, angustia, temor y amor.

El niño aprende a crecer ya que vivir es aprender desde los primeros años de la educación primaria observando que a los niños de primer grado, lo entusiasma y les gusta más jugar a campo abierto, ya que le produce beneficios efectivos, siendo la vida al aire libre, fuente indispensable de vitalidad en el desarrollo del niño.

Sin olvidar que es de suma importancia el reconocimiento afectivo por medio del tacto, en cualquier actividad realizada, se incentiva al niño con el afecto que muchas veces carece de su familia; y la escuela debe ser un medio para encontrarlo. Dentro del objetivo es que el maestro transmita una imagen de seguridad, participación a la par con los alumnos (as) ser un elemento más, comunicarse sin ambigüedades, mantener el interés del niño (as) en las estrategias planeadas y así facilitar el aprendizaje significativo.

Un factor importante que influye es la comunicación, ya que tiene la virtud creadora en la cual se da recibiendo, se recibe dando y se descubre al otro. Sin esto los niños (as) no es posible que avancen dentro de la comprensión, cooperación, libertad y ante todo en la adaptación del mismo y de los demás. Por lo tanto la práctica docente, tiene un valor educativo ya que ayuda a que la labor del profesor no se circunscriba en la sola

transmisión de contenidos para cubrir un programa, sino que se vea como una práctica de compromiso social con sus alumnos y la comunidad.

C. Respuestas desde la Teoría

A continuación reflexionamos de la importancia del niño inmerso en su mundo como ser social, y en dicha situación en la noción de ser niño (a)

El niño es ante todo un ser social, en el sentido de que está inmerso y conforma ciertos tipos de relaciones sociales, tiene un rol específico en su familia y comunidad, y pertenece a una determinada clase social, lo cual le proporciona una visión particular del mundo.

Cuando el niño se incorpora a la escuela llega con lo que es, y esto se convierte en la materia principal donde se construyen los éxitos y fracasos escolares, la realidad del niño se introduce al mundo escolar y lo conforma, está presente en el proceso educativo, en la medida en que los contenidos manifiestos y “ocultos” que se le proporcionan en la escuela son apropiados de acuerdo con sus esquemas referenciales, a su pertenencia cultural y social.¹ Ya que los niños (as) son seres integrales que se insertan en el proceso Enseñanza-Aprendizaje no sólo con ciertas capacidades intelectuales, sino que incorporan a este proceso sus concepciones del mundo, sus representaciones espontáneas de los fenómenos, su

¹Módulo El Mac y la Práctica Docente PACAEP. T. Garduño . Un Enfoque Social, Consideraciones desde la Psicología de Jean Piaget. P. 156

imaginación y creatividad, su placer por conocer y explorar sus sentimientos y afectos, sus miedos y alegrías, su ideología, una manera de organizarse, un rol social, su pertenencia cultural, su historia personal y familiar, sus juicios morales, sus intereses y necesidades particulares, su problemática cotidiana.²

Ya que el niño desarrolla representaciones del mundo en que vive, emite juicios acerca de las diferentes reglas que rigen las diversas instancias sociales (familia, escuela, comunidad) en los que participa el niño como filósofo moral.

Respecto a sus juicios morales, en un primer momento, el niño tiene un punto de vista muy individual de las reglas sociales, es decir, la comprensión de su mundo moral se fundamenta en las repercusiones de las reglas sobre el niño y es producto de su propia perspectiva intelectual y afectiva lo cual constituye el egocentrismo característicos de esta etapa.³

La conducta agresiva es un acto complejo basado en una cantidad de factores que actúan en forma simultánea, para que se produzca la agresión, debe existir algún impulso a agredir.

Es determinante conocer los aspectos negativos de dicha agresividad que por consecuente modifican el actuar del niño (a).

² *Ibidem* P. 154

³ *Ibidem* P. 155

1. La naturaleza de la agresión humana

Es evidentemente cierto que los seres humanos pueden aprender, y de hecho aprenden, conductas por medio del condicionamiento operante, lo hacen por medio del aprendizaje de conducta de imitación, lo cual intervienen factores ambientales y cognoscitivos y ambientales responsables de la estimulación.⁴

La psicología moderna, afirma que el hombre aprende la agresión en las mismas formas en que los animales lo hacen por medio del aprendizaje de conducta. (imitación).

La agresión es un acto físico que la fisiología y la química del cerebro se encuentra involucrada en la conducta agresiva. Sin embargo los factores ambientales y cognoscitivos y los ambientales responsables de la estimulación.

La agresión es una conducta instintiva que si no se expresa regularmente se acumulará hasta llegar a un nivel peligrosamente alto. Puede llegar a una descarga excesiva y espontánea al observar la violencia de otros. De acuerdo a teorías psicoanalíticas la persona invoca diferentes mecanismos de defensa del yo, para impedir la expresión de impulsos agresivos⁵.

Los psicólogos tratan de explicar la agresión en términos de aprendizaje, las personas que viven entre gente agresiva son estimulados

⁴ Agresión y Crímenes de Violencia 2da. Edición Keffrey H. Goldstein. Universidad de Temple New York oxford University Preesc. 1986. P

⁵ Ibídem P. 6

para ser agresivos. “Los fisiólogos y biólogos que consideran la agresión como una función de lesiones neurológicas y cerebrales se encuentra entre gente que sufre daño cerebral.”⁶

Es prudente afirmar que todos nacemos con la capacidad y el potencial para aprender a comportarnos violentamente al fin y al cabo somos capaces de utilizar nuestras manos; pies y dientes para golpear, patear y morder a cualquier persona o cosa que deseamos.

Somos capaces de diseñar y elaborar armas para la destrucción y se puede afirmar que estas potencialidades son heredadas como parte de nuestra estructura corporal.

Intencionalidad agresiva aún si su conducta agresiva no estuviera dirigida a dañar a otros en forma consciente, sus acciones son ciertamente destructivas para los demás y serán consideradas agresivas por la mayoría de los observadores.

La agresión es un producto de conflicto de la decisión agredir y no agredir depende de la fuerza relativa de estas dos tendencias opuestas. Podemos dividir a los factores pro y antiagresivos en factores duraderos y factores situacionales. Los factores duraderos son aquellos relativamente perdurables o características de personalidad del individuo, tales como sus normas, actitudes y valores hacia la agresión, sus experiencias previas con la agresión, sus experiencias previas con la agresión o no agresivas en los

⁶ *Ibíd*em P. 9

conflictos interpersonales. Los factores situacionales desempeñan con frecuencia un papel destacado en cualquier acto de violencia.

La fuente primaria de factores perdurables que actúan en pro de la agresión es la socialización del niño. Durante la socialización, el niño adquiere un conjunto de valores, normas, actitudes, creencias y expectativas acerca de la conducta agresiva.

Estas normas duraderas son habitualmente adquiridas a través de refuerzos selectivos y de los ejemplos puestos por los padres, los compañeros y los maestros⁷. Aún cuando no existen dos individuos semejantes que puedan compartir normas idénticas acerca de la pertinencia, los medios o la deseabilidad de la es factible que los grandes grupos, tales como sociedades enteras o subculturales dentro de cualquier sociedad, tengan muchas normas en común.

Estas normas duraderas una vez adquiridas por un individuo, son relativamente estables, y es probable que permanezcan inmodificadas durante toda la vida. Las normas se adquieren a través de procesos de experiencia, imitación de modelos y condicionamiento, y los agentes de este aprendizaje incluyen a los padres, los compañeros y los maestros, al igual

⁷ *Ibidem* P. 10

que los agentes sociales informales, tales como las figuras simbólicas de autoridad, tal como se las representa en los libros, los periódicos, el cine y la televisión.

a. Factores situacionales

Entre estos factores están aquellos que disminuyen las inhibiciones normales contra la agresión, tales como los ambientes familiares, la presencia de amigos o parientes y presencia del docente.

El sociólogo Emile Durkheim,⁸ plantea que una de las razones para que se produzca la agresión es que diversas normas y valores puedan entrar en conflicto unos con otros consideran la agresión y la conducta antisocial como el resultado de la escasez de normas como parte de personalidad del individuo y la situación en que se encuentra dentro del resultado de un conflicto cognoscitivo o mental.

b. Factores duraderos vinculados con la agresión

Aunque es probable que el nivel de agresión de una persona aumente o disminuya de acuerdo con las circunstancias. Unas personas están predispuestas a la violencia, o presentan niveles crónicas de agresividad más elevada que otras.

⁸ *Ibíd*em P. 72

Entre ellos estarán el aprendizaje de la agresión y de normas y actitudes relacionadas con la agresión a partir de los padres, compañeros y modelos impersonales. Los modelos impersonales para el aprendizaje de normas agresivas incluyen figuras violentas, reales o ficticias, representadas en los medios de comunicación masiva, así como aquellos en la sociedad en general, en los deportes y en los entretenimientos (video juegos) y programas televisivos).

Los padres castigan físicamente a sus hijos ocasionalmente y la diferencia entre la simple disciplina y el maltrato a un niño resulta ser aún más una cuestión de agrado que de cualquier forma cualitativa de conducta.

Entre los principales estudios, se encuentra el que el empleo de castigo físico por parte de los padres se hallaba relacionado positivamente con la cantidad de agresión demostrada por los niños. Los niños considerados como agresivos provenían de hogares en los que los padres empleaban el castigo físico como medida disciplinaria, el castigo sólo engendra la agresión. *“No debe sorprender entonces que padres agresivos críen niños agresivos”*

Según Bandura⁹: los niños no aprenden sólo de recompensas y castigos directos, sino también a través de la observación.

La capacidad de imitación se observa como un mecanismo mediante el cual se puede efectuar el aprendizaje.

⁹ Ibidem P. 75

Comportamiento social se transmite al niño a través del comportamiento de los adultos reflejado en la televisión y en las películas. La mayoría de los niños observan al menos dos horas de televisión diaria. Esto suma un total de más de diez meses de horas frente al televisor para cuando el niño alcanza los doce años de edad, al transcurrir los años el niño pasara más horas ante la pantalla del televisor que en la escuela. La televisión posee un efecto sobre las actitudes y la conducta de la gente, siendo razonable realizar un estudio de los efectos de un medio de tanta penetración sobre el desarrollo social de sus ardientes videntes los jóvenes y los niños ya que pueden aprender patrones normativos y de conducta a través de los juegos y deportes que permiten la sociedad.

En el hogar y en la escuela se estimula a los niños para que participen en juegos los que pueden proporcionar reglas generales de conducta que los niños, luego emplean en situaciones de la vida cotidiana.

La conducta de gente que el niño observa, o de la cual oye hablar, proveen a este de expectativas y normas que guían las acciones del niño o de la niña.

Por lo tanto, respecto a los efectos de la violencia en los medios masivos, sería posible demostrar que la violencia en los mismos ha provocado que la gente actuara agresivamente en el pasado, pero sería asegurar con certeza cómo actuará la gente en el futuro¹⁰.

¹⁰ *Ibidem* P. 192

Establecer que la violencia en la televisión provoca conductas agresivas en los observadores.

Los datos son coherentes al sugerir que los niños se ven expuestos a una elevada dosis de violencia a través de la televisión. También resulta claro que pueden retener, y de hecho lo hacen algunas de las conductas agresivas que observan reproduciéndolas con frecuencia.¹¹

Los resultados indicaron un aumento estadístico luego de presenciar una película agresiva.

Las investigaciones sobre la violencia de los medios masivos de comunicación que tanto influyen sobre la conducta agresiva ¿Por qué hay tanta violencia en la televisión, cinematografía y en la literatura? ¿Qué otras conductas y actitudes se ven influidas mediante modelos e imitación?

El ver televisión no ocurre en un vacío, sino más bien dentro de un contexto familiar. La importancia, significado y experiencia psicológica de ver televisión, dependerá de la calidad del propio ambiente familiar, de la misma manera en que la naturaleza de tantas otras conductas se ve influida por las interacciones familiares.

Otra forma de establecer esto mismo es que en aquellos hogares en que los padres sirven como sólidos modelos de no agresión para sus hijos, la televisión poseerán escasa influencia.

¹¹ *Ibidem* P. 192

En los que los padres estimulan el comportamiento agresivo los modelos televisivos tendrán primacía.

La influencia de la violencia de los medios masivos es mayor para los niños pequeños, quienes son incapaces de distinguir entre la realidad y la fantasía.

Lo más probable es que la violencia de los medios masivos posea efectos perjudiciales sobre la conducta social, ¿Por qué es tan común, y por qué se expone a ella el público con semejante regularidad?.

En la cadena de periódicos, los titulares espectaculares y violentos venden más periódicos de igual manera las industrias de entretenimiento, la violencia en las películas, la programación televisiva, los libros de tiras cómicas y las novelas producen cuantiosos beneficios, el público se siente atraído hacia formas más directas de agresividad.

Las personas muy impulsivas también suelen reaccionar agresivamente frente a las dificultades interpersonales. La violencia constituye una solución tentadora e impulsiva para los problemas personales. En particular las expectativas y la confianza del niño en los demás influyen sobre su impulsividad. En la medida en que el niño desarrolle confianza en el mismo.

La conducta impulsiva implica la ausencia de aquellos mecanismos conscientes y cognoscitivos que normalmente influyen sobre la conducta.

La conducta de las multitudes que contemplan deportes convencionalmente competitivos fut-bol entre otros con frecuencia indica el

surgimiento de actitudes agresivas en lugar de su feliz sublimación, los acontecimientos deportivos se vuelven manejables cuando pueden llegar a operar reglas efectivas.

Por tal motivo, el elemento nocivo que influye en el comportamiento humano, es la "agresividad" conducta problemática tanto por los efectos que generalmente tienen en la vida familiar y social. Por lo extremadamente popular y admirada.

Las conductas agresivas se encuentran comúnmente en los niños (as) normales, creo firmemente en el potencial que todo ser humano tiene para cambiar y para adaptarse; el hecho de que existan conductas difíciles de modificar, no significa que sean imposibles de cambiar.

Se afirma esto porque algunos docentes y padres de familia, al enfrentar una conducta perturbadora en los niños (as) a menudo abandonan todo esfuerzo para encauzarla mejor ¹².

Con frecuencia es precisamente este comportamiento de nuestra parte el que sirve para mantener o incrementar la conducta indeseada; "la agresividad", siendo el juego importantísimo elemento estratégico para soluciones favorables.

¹² RECINOS, Luis A. "Libro Conductas problemas en el niño normal. Trillas P. 87 - 90

Posteriormente se describen las distintas facetas del "juego" como alternativa para contrarrestar la agresión en el grupo escolar.

2. El juego es una estrategia

Para que el niño pueda explorar el mundo y entable relaciones con su grupo social; es sumamente importante el análisis, del mismo, para neutralizar la problemática de la agresividad.

a. El juego en el mundo del niño

El juego es una parte importante del mundo infantil, pero no exclusiva de éste, la mayoría de los adultos pensamos que el juego... es cosa de niños que es una actividad recreativa que sirve para entretener, a diferencia del trabajo que es una actividad productiva y seria, y como los adultos somos serios...

Al considerar que sólo al niño le corresponde lugar y al encuadrar el juego a horarios, lugares y formas establecidos, le quitamos lo que constituye su esencia: el goce y la imaginación.

b. ¿Qué es entonces el juego?

Capacidad de imaginar, sorprenderse, crear, explorar e interactuar, pero también la base del aprendizaje y el desarrollo del pensamiento.

El juego es una manifestación espontánea y libre que ha surgido de la relación entre el medio y el comportamiento; cuando el juego es creativo se llama arte y es una puerta

*abierta a la expresión un camino a la libertad, una vía de desarrollo*¹³

Jean Piaget ¹⁴encontró que el juego de los pequeños entre los dos y siete años de edad se vincula con la imagen mental y el lenguaje y constituye lo que se denomina juego simbólico, no tiene limitaciones; una cosa puede pasar por otra en la vida infantil. El juego aquí se convierte en una experiencia creativa: el niño cambia la realidad según sus deseos de acuerdo con sus experiencias sociales, reviviendo sus gozos y resolviendo sus conflictos.

Ya que la importancia educativa del juego es enorme y puede decirse que un niño que no juega es un niño enfermo. A través del juego, el niño puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella, y el juego no debe desperdiciarse como una actividad superflua ni establecer una oposición entre trabajo serio escolar y el juego, sino todo lo contrario. Puesto que el juego desempeña un papel tan necesario en el desarrollo de la educación debe aprovecharlo y sacar de él el máximo partido.

*“El niño debe sentir que en la escuela está jugando y a través de ese juego podrá aprender una gran cantidad de cosas, no podemos relegar el juego a los momentos extraescolares o al patio de recreo, tenemos que incorporarlo al aula y que el niño encuentre placer al realizar las actividades escolares por ella misma y no por obtener la aprobación de padres o maestros”.*¹⁵

¹³ DELVAL Juan. El desarrollo Humano. Antología Básica UPN El Juego. P. 51

¹⁴ Idem

¹⁵ Ibídem p. 11

Por lo tanto, los juegos se clasifican en función de las acciones de los niños como apuntar, perseguir, ocultar y adivinar, aunque cada tipo de acción estimula una clase de pensamiento positivo, todos los juegos colectivos estimulan la actividad mental a través de las acciones físicas, el niño puede establecer relaciones de cooperación, participación, libertad, interacción etc.¹⁶

Mencionaremos algunos tipos de juego como son los juegos colectivos que puede contribuir al desarrollo emocional de los niños si se dominan adecuadamente. El papel esencial del desarrollo de la confianza en el desarrollo futuro de los niños en todos los ámbitos, como son las damas chinas, ajedrez, serpientes y escaleras, etc.

Los juegos de persecución son juegos de roles complementarios en los que un niño trata de alcanzar a otro que, a su vez corre para alejarse de él y evitar ser alcanzado ejemplo: El lobo, Dona Blanca etc., no solamente son indispensables para el desarrollo de los niños no sólo es social, moral y cognoscitivo del niño sino que a través de los juegos implantan reglas, también se desarrollan emocionalmente, un juego no puede empezar a menos que los jugadores estén de acuerdo con las reglas, ya que la responsabilidad de la aplicación de las reglas fomenta el desarrollo de la iniciativa, la atención y la confianza para decir lo que se piensa honradamente.

¹⁶ DELVAL Juan. El Paradigma lúdico en educación. Antología Complementaria "El juego" UPN. P 125

Estas son algunas de las cualidades emocionales – cognoscitivas de las reglas del juego.

3. Valor del juego

Analizaremos el valor del juego para reafirmar los siguiente del por qué del juego dentro de la propia naturaleza del niño.

Ofrece excelentes oportunidades para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional.

Es una ocupación feliz que permite el desahogo de tensiones nerviosas acumuladas en casa y en la escuela, Es una expansión sana, una válvula de escape de impulsos reprimidos en el salón de clases.

Los juegos permiten actuar con libertad y naturalidad, además se experimenta un placer que en las actividades escolares no se encuentra y que debiera ser propiciado por los educadores.

También ofrece la oportunidad del desenvolvimiento intelectual, enfrentar problemas y la resolución de los mismos.

En todo tipo de juego grupal existe una gran interacción entre los participantes. Y al ser estas relaciones directas, frente a frente entre los niños de la misma edad y tengan lugar en un ambiente de espontaneidad y satisfacción concurre a aumentar el valor en los niños.

Jugar en grupo puede significar compartir y caballerosidad, competir con honestidad, respetar la autoridad, obedecer las reglas, entender la necesidad de dar a todos una oportunidad.

Otra observación es que, cuando los niños aprenden a respetar las reglas están practicando realmente patrones deseables de conducta.

A través del juego intentaremos entender al niño, no sólo con el fin de hacer un diagnóstico, sino buscando conocer en profundidad su funcionamiento a distintas edades tanto en lo que se refiere a lo intelectual como a lo emocional. Además está decir que no queda excluida cualquier cuestión que tenga que ver con la técnica o la psicopatología. El análisis de la sesión de juego se llevará a cabo a ciegas, sin conocer previamente la historia del niño, sólo cuando hayamos llegado a algunas conclusiones que nos permitan tener una idea de lo que el niño comunica, entonces veremos lo que sus padres dicen de él.

Lo importante es comprender el simbolismo del juego sin prejuicios, hecho que conduce a conclusiones fáciles a menudo equivocadas. Debemos buscar la espontaneidad y la amplitud de los niños y el juego.

Es cierto que en una sesión de juego, el niño que se dedique a romper los juguetes ha de ser muy agresivo, pero en una terapia no es infrecuente que eso ocurra y eso vale también para el entorno.

En la sesión para el diagnóstico se utiliza para descubrir las emociones del niño, una caja de juguetes que se deja entre abierta para que el niño aunque sea tímido se atreva a abrirla y comenzar a jugar. La

conclusión se realiza según haya sido el comportamiento del niño tomando en cuenta la etapa por la que está pasando. **“El juego sería una etapa de la evolución total del niño”**¹⁷

Cuando hablamos de diversión en la escuela, se piensa en juegos, pero existen varias diferencias entre el juego y el juego libre, este último son actividades lúdicas espontáneas y sin reglas, además durante sus desarrollo va sufriendo diversas modificaciones. Dentro de ellos no hay una evolución constante, las formas de proceder no son formales y los resultados imprevisibles.

Los juegos se caracterizan por:

- ❖ cierta organización: tienen reglas a veces complicadas, obedecidas por los participantes y penadas por los infractores.
- ❖ Determinada evolución: hay fases previstas a alcanzar, culminando con un triunfo, habilidad de velocidad o fuerza.
- ❖ Conciencia de los objetivos a seguir: consciente de lo que quiere obtener y por qué lo quiere obtener.
- ❖ Alguna forma de competición: la intensidad es variable¹⁸.

Con lo anterior podemos definir los juegos como formas de comportamiento recreativo y que siguen en un patrón, formado por varias personas. Son actividades sociales donde los participantes, individualmente

¹⁷ WALLON, Henri “El juego” La Evolución Psicológica del niño. Antología Básica UPN. Salud y Educación Física. P. 97

¹⁸ Ibidem P. 98

o en equipo, intentan por habilidad o suerte alcanzar los objetivos, de acuerdo a las reglas del juego.

Finalmente la recreación podría contribuir a la atención del gran objetivo educacional de la autorrealización. En William Stern encontramos una formulación de la nueva manera de ver. "El ser humano desarrolla sus poderes naturales por medio del juego: por medio de él y a través de los sentidos, el niño descubre el mundo que lo rodea, consigue dominar sus actitudes y sus propios movimientos y aprende a expresar y a comunicar sus ideas por el lenguaje."¹⁹

En el proceso de la operacionalidad de la inteligencia, el pensamiento transforma la información por medio de la asimilación y el ajuste que se hace al mundo externo se realiza por medio de la acomodación.

El desarrollo intelectual se debe a la integración entre **asimilación** y **acomodación**, la **adaptación** inteligente ocurre cuando ésta logra un **equilibrio**.

Cuando prima la acomodación sobre la asimilación aparece la imitación, por el contrario cuando predomina la asimilación cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia y la adapta a sus necesidades: esto es **el juego**.

Para comprender e inventar condiciones esenciales de la inteligencia es necesario conocer un objeto, operar sobre él, transformarlo, estructurarlo, continuarlo y expresarlo.

¹⁹ Ibídem P 99

El juego le permite utilizar sus esquemas y movilizar sus operaciones.

4. Diferentes etapas evolutivas del juego

Enseguida conoceremos los periodos de las diferentes etapas evolutivas del juego, su causa y efecto en el comportamiento del niño (a).

Según Ch. Bühler, el juego es una etapa de la evolución total del niño que se divide en periodos sucesivos.

*El juego se confunde con la actividad total del niño. En el primer estadio se manifiestan los juegos funcionales, luego aparecen los juegos de ficción, de adquisición y de fabricación. Los juegos funcionales pueden ser de movimiento muy simples, como extender y encoger los brazos o piernas, etc. (ley causa –efecto) Juegos de ficción como jugar a muñecas, montar un palo como si fuera caballo etc., interviene una actividad cuya interpretación es más compleja y más próxima a las definiciones que se han dado acerca del juego. Juegos de adquisición, el niño es todo ojos y oídos; mira escucha se esfuerza en percibir cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos que parecen absorberlo por completo. Juegos de fabricación, el niño disfruta acopando y combinando objetos, modificándolos, transformándolos y creando otros nuevos. Para el adulto, el juego fundamental es un repaso, y por ello, se opone a esa actividad seria que es el trabajo. El juego puede exigir y liberar cantidades de energía mayores que las que podría provocar una tarea obligatoria. No hay actividades por arduas que sean, que no puedan ser motivo de juego. En el momento en que una actividad se convierte en actividad práctica y se subordina en calidad de medio para lograr un fin pierde el atractivo y las características del juego.*²⁰

²⁰ Ibídem P. 100-101

De edad en edad estos juegos señalan la aparición de funciones muy variadas. Así por ejemplo, funciones sensoriomotrices, con sus pruebas de habilidad de precisión, de rapidez, y también de clasificación intelectual y de reacción diferenciada, como el juego de prendas. Funciones de articulación de memoria verbal y de enumeración como las fórmulas y frases que utilizan los niños en sus juegos y aprenden unos de otros con gran avidez o también funciones de sociabilidad que se manifiestan en los equipos en los que se logra una colaboración eficaz que lleve a la victoria colectiva.

El hecho de que la compañía de los niños puede ser relajante se debe a que éstos llevan al adulto hacia actividades indiferentes y desligadas unas de otras.

Herbert Spencer considera que el juego es el resultado de una actividad superabundante, cuyas tareas corrientes no habría podido agotar todas las fuentes.

El juego del niño normal, se asemeja a una exploración jubilosa o apasionada que tiende a probar todas las posibilidades de la función. Los niños tienen juegos que explican la necesidad de actuar sobre el mundo exterior. El juego ayuda al niño a franquear ese umbral, desempeña un papel importante en su evolución psíquica. Si bien es cierto que su significación procede de la actividad que deben guiar las reglas del juego —a la inversa— también pueden contribuir a privarle de su carácter de juego.²¹

Las reglas asumen un rigor absoluto y formalista, limitación, el juego es estimulante y busca, en contraste con la realidad, triunfos fáciles.

Por otra parte los triunfos pueden apagar el juego, si se persigue el beneficio como un fin y ocupa un lugar entre los intereses de la vida práctica.

²¹ Ibídem P. 102

El niño repite en sus juegos las experiencias que acaba de vivir. Reproduce, imita. La imitación desempeña un importante papel dentro del juego, extiende su actividad a todo lo que le rodea pues ha de ser él el conquistador y no el conquistado.

Su fuente común es el deseo que el niño alimenta su sustituir a los adultos. Niños que juegan a papás y mamás o a marido y mujer evidentemente buscan reproducir las acciones y los gestos de sus padres, pero su curiosidad lo empuja a querer experimentar los motivos íntimos de lo que imitan y, a falta de conocerlos tratan de investigar en su experiencia personal.

La transferencia de lo subjetivo a lo objetivo y esa búsqueda de reciprocidad que constituye una marcha constante en la evolución psíquica del niño.

5. El juego como afirmación de sí mismo

Un aspecto determinante para contrarrestar dicha situación negativa es la clasificación de juegos **“El juego del niño”**

El juego se trata de gozo moral. El niño lo comprende lo suficiente como para establecer muy pronto la diferencia entre el juego y la diversión pura. Todo juego supone en mayor o menor cantidad un éxito y por consiguiente, reglas y un proyecto, esto no se puede lograr sin un objetivo.

La actividad del juego.- Se acepta muy bien a cierto formalismo y aún ritualismo. El objetivo propuesto está generalmente especificado por condiciones y reglas, fuera del juego, el niño no posee modo de afirmarse.

El trabajo escolar es un instrumento de afirmación menos directa. El juego, por el contrario, permanece unido al éxito presente, a la proeza del momento, y es el mejor elemento de equilibrio psíquico en el niño, asegura la base de la personalidad y dominio de carácter.²²

Los recreos son tan importantes como las clases; esto sin el recreo, resultan ineficaces. El juego busca ante todo una afirmación global y no una simple expresión de una tendencia particular.

Esto se debe a que el juego infantil puede prescindir de accesorios de juguetes de objetos concietos ya que el juego de los niños testimonia ante todo el impulso propio de la especie humana, ese impulso mediante el cual el hombre siempre trata de superarse y lo esencial, en esa edad, reside menos en la materia de superación que en el modo de superarse.²³

6. Evolución de los juegos infantiles

A continuación mencionaremos los diversos tipos de juegos que han ido evolucionando según el proceso.

²² CHATEAU Jean "El Juego del Niño: Antología Básica UPN. Salud y Educación Física. P. 103

²³ *Ibíd*em P. 105

a. Juegos funcionales

El niño ha mostrado ya ese placer de la novedad mediante el cual expresa su exploración de las posibilidades que puede actualizar ante el mundo. Aparece una preocupación por variar el comportamiento, de adoptarlo a otros dominios. El juego no se cierra sobre la función, tiende a extender la función como un instrumento de trabajo.

b. Juegos de imitación

Los juegos de imitación comienzan desde los dos años en forma de simulación elemental. Primero se imita así mismo, y a los demás dicha situación agrega un mundo vivido, un mundo real un mundo imaginario. El juego de imitación es desdoblamiento de sí y creación en otras expectativas.

Es la posibilidad de mostrar ciertas cualidades; la imitación vale, por el modo con que se imita que por la materia imitada.

c. Juegos de reglamentos arbitrario

Los juegos ~~ascéticos aclaran la mentalidad infantil y la mentalidad~~ humana en general. Se trata de juegos inventados por cada niño y pueden ser variados. Nos enseñan algo esencial: al niño le gusta el reglamento, porque le permite afirmarse, proporcionándole un obstáculo que debe superar. El impulso humano y el amor por la regla se transparentan en estos juegos más que en cualquier otros, porque son los únicos juegos en los que

la invención infantil, la espontaneidad infantil puede explayarse, al inventar la regla del mismo.

La actividad lúdica se enriquece cuando puede apoyarse en antecedentes sociales, en modelos o reglas colectivas. Los juegos de reglamento arbitrario aparecen en el período en que el niño se desvincula de esa influencia del adulto. A la edad de seis, siete años marca un cambio en la mentalidad infantil.²⁴

d. El grupo segmentario. Comienzos de la escuela primaria

En la escuela primaria el grupo tiende a involucrar a todos los niños de igual edad. La acción del grupo sobre el niño, sus relaciones con los adultos son tan importantes como sus relaciones con los niños de su edad.

El juego es esencialmente un juego de grupo: grupo segmentario y organizado. Los niños practican los mismos juegos, ya que el carácter de proeza es acentuado por la existencia de ese público que constituye el grupo de niños. Mediante la proeza, el jugador se afirma ante los otros y él mismo.

Hay que citar que entre 7 y 12 años el niño cambia a menudo por factores, como el egocentrismo, falta de coordinación física, colaboración y expresión entre otras.

²⁴ Ibidem P. 107

Pero hay que notar en esta edad el niño ya tiene muchas actitudes confrontándolas con situaciones nuevas que debe inventar las técnicas de colaboración ya que el obstáculo no es intelectual sino moral.

e. La sociedad del final de la infancia

Poco a poco la colaboración da sus frutos, ayudadas por la disciplina escolar, o familias, el niño aprende a controlarse mejor, somete su impulso a la regla del grupo, aparece la sociedad infantil conserva las reglas del juego, las canciones, los ritos tiene conciencia de sí misma, y enfrenta a la demás sociedad del mismo tipo.

f. El juego como prueba de voluntad

Dentro del juego y gracias al grupo, adquiere y expresa su control de sí. El juego desde un principio es un esfuerzo para fundir en una regla el impulso original, pero este esfuerzo sólo tiene éxito al final de la infancia, en el cuadro social, y merced a los ritos sociales.

7. Sociología del juego infantil

a. Orígenes de las reglas del juego

El juego es la institución infantil, siendo el grupo el que proporciona los ritos, tanto motores como vocales. Es posible encontrar en nuestro pasado y en las tribus primitivas, el origen de los juegos que practican los chiquillos (as).

b. El atlas de los juegos infantiles.

La repartición geográfica de los juegos según la región o población hay juegos universales agregando cambios propios de generaciones.

Los juegos tienen un período fijo vinculados con los trabajos y ceremonias de los adultos según la temporalidad de la época, ejemplo (navidad, estaciones del año.)

c. Consecuencias pedagógicas del juego

Efectivamente, el juego, actividad espontánea de la población infantil, nos da a conocer su naturaleza y sus leyes. El estudio del juego nos instala en el corazón de la infancia, también nos coloca al nivel del niño, y comparar el juego con el trabajo escolar.

La actividad lúdicas manifiestan las fuerzas que actúan en el niño, pero no tendrían valor si el adulto no las encauza, tal es el objetivo de la educación, y tal es la razón por la cual la actividad escolar es tan diferente del juego libre debemos considerar que el juego de nuestros niños es una institución. Cuando el adulto falta a este deber de asegurar y de favorecer los juegos, el niño se muestra incapaz de inventar, o sea de otra manera estaría condicionado a la cultura del adulto.²⁵

En la escuela existen dos dominios: el patio concedido a la población infantil. Para que cada niño encuentre el éxito que reclama una personalidad equilibrada; y en la clase, en donde madura el hombre futuro, bajo la supervisión del adulto.

²⁵ *Ibíd*em P. 112

“El juego es superación, la escuela es el principio de una humanización progresiva. Entonces es cuando le serán útiles para atravesar los periodos, y las aptitudes intelectuales adquiridas en el colegio. Las aptitudes intelectuales necesitarán dominio de sí mismo, tanto el ejercicio como el juego contribuyó a darles. La educación escolar intervino para facilitar y vigorizar la disciplina del juego”.²⁶

Pues si la escuela es más que el juego, sin el equilibrio surgido del juego, la escuela no posee eficacia; y si no toma el impulso y los ritos del juego, para darles un objetivo más elevado nunca cumplirá su tarea única: la de ayudar al niño en la conquista de la humanidad.

Por lo cual uno de los aspectos favorables es el juego sobre todo el colectivo, favorece grandemente los hábitos de sociabilidad, compañerismo, disciplina y dominio de sí.

El hombre es hombre completo cuando juega, con el juego se realiza el grado supremo de libertad. El niño incita al niño a descubrir individualmente tanto la inteligencia, la experiencia o el contexto como su propio yo. Surge las etapas (equilibrio, desequilibrio y acomodación). Liberándolo de intensas cargas emotivas.

La ausencia de juego es causa de deficiencia y desequilibrio afectivo.

²⁶ Ibídem 113

“El juego en sí es espontáneo y libre, con su propia naturaleza constructiva y creadora; por lo tanto es un desenvolvimiento social.”²⁷

Un recurso positivo es el movimiento es la esencia de la vida del niño (a) y toda una forma de expresión libre, vemos cual importante es entender esta expresión externa de la energía vital interior. Las combinaciones del movimiento están presentes tanto en el ejercicio mental como en el físico.

Hay que destacar siempre que los movimiento con que experimenta el niño producen una notable reacción en su mente, de modo que pueden inducirse variadas emociones por medio de las acciones.

8. La interacción como elemento decisivo en la disminución de la agresividad

Dos nociones fundamentales dominan actualmente el conocimiento del desarrollo infantil: la autoorganización y la interacción sujeto –entorno. Aquello que el niño toma, aquello que comprende es el resultado de los intercambios entre él y su entorno, ya que este es igualmente activo, esta es la noción de interacción, la cual se da progresivamente. La interacción normalmente se aprende en situaciones donde intervienen dos interlocutores: madre-hijo, niño-educador, niño-niño; estas interacciones permiten definir estilos o perfiles de comportamiento. Si el entorno inmediato es pobre provocará comportamientos de resistencia, en cambio si el entorno

²⁷ Idem

es rico y variado podrá orientarse hacia los objetos y hacia los otros, habrá conflictos, y eso es normal, pero la dinámica del desarrollo personal conducirá necesariamente a la interacción entre otros grupos.

a. Acciones e interacciones

Los comportamientos, actitudes, gestos, le permiten al niño expresar sus deseos, demandas y satisfacción y por lo tanto comunicarse con el otro, pero este intercambio es limitado a una determinada situación, en cambio la interacción sujeto-entorno es más amplia, son los otros niños, espacios, mueble y límites, son los objetos con los que puede actuar e imaginar, esto le permite no sólo transformar sino intercambiar información.

La actitud del sujeto frente a la realidad del mundo presente se desarrolla en tres momentos sucesivos: la programación de la acción, su desarrollo y la reflexión sobre el registrado y organizado en la memoria del sistema nervioso. Para que la actividad sea organizadora en el nivel del sujeto es necesario que el niño se sienta seguro y goce de autonomía.²⁸

b. La tendencia reductivista

Por lo general en el sistema educativo se tiende a clasificar, el término clase, nos lleva a considerar que todos los niños están en un aula con las mismas experiencias, emociones, aprenden al mismo tiempo y que el

²⁸ VAYER Pierre, Amand Duval y Charles Roncin "Introducción y la interacción" Antología Básica UPN. Salud y Educación Física. P. 124

niño sólo adquiere conocimiento cuando un educador interviene, todo esto está muy alejado de la realidad, pero la tradición escolástica así lo conceptualiza, esto nos lleva a una tendencia reduccionista de la capacidad del niño.

c. Entorno contexto y comunicación

Las condiciones para las comunicaciones positivas se encuentran en el entorno, este es el marco general, y su organización condiciona por un lado, los diferentes contextos en los cuales vive el niño, y en los que desarrolla sus intercambios y sus actividades y por otra parte la orientación que asumen sus acciones. A medida que el niño crece, sus relaciones con los demás cobran mayor importancia, dado que para que una actividad se desarrolle, se organice y estructure, es necesario que el sujeto de la acción pueda comparar lo que él lleva a cabo con lo que hacen los demás. De aquí la importancia, por un lado, de las estructuras materiales y de su adecuación y por otro lado, del contexto relacional en el cual la actividad se expresa y adquiere su sentido, lo cual me lleva a puntualizar lo siguiente:

- El mundo de la familia le da un sentimiento de seguridad y autonomía, le facilitará la comunicación y las acciones con el entorno antes de situarlo frente a la realidad social representada por la escuela.
- La clase de niños presenta una doble faceta, es un conjunto de estructuras materiales que da lugar a las actividades y las

interacciones entre los interlocutores y por otro, es una estructura social que posee una organización de las relaciones entre las personas. Mientras más abierto sea el conjunto-clase mayores serán las interacciones, son inseparables de las estructuras materiales que le permiten expresarse.

El entorno material debe concebirse por lo tanto, para facilitar el desarrollo de intercambio que conduce al niño a participar en la acción y en las relaciones.

Las relaciones entre los elementos del contexto material están divididos en espacios cuyas formas y dimensiones varían en función de las relaciones sociales, cuyos elementos deben hacer que el niño se sienta como en casa, basta modificar las mesas, disminuir la distancia entre interlocutores para modificar los comportamientos y los medios de comunicación.

d. Organización y estructura

Bajo el efecto del entorno las relaciones interpersonales tiende a estructurarse, desde los primeros meses de vida de los niños ya manifiestan relaciones interpersonales que con el paso del tiempo se hacen más selectivas, tienden a estructurarse en función de dos factores: la mayor edad y calidad de las comunicaciones que se expresan en el conjunto, estas

relaciones tienen como elemento subyacente la afectividad en dichas investigaciones realizadas en actividades escolares.

Los grupos de trabajo en que ellos mismos escogen los compañeros, siempre son más funcionales que aquellos designados por la autoridad.

Después se analizan dos diferentes formas de observación a niño de guardería donde cambia la situación material de la clase los comportamientos son diferentes según el tipo de espacios y los objetos puestos a su disposición. Cabe señalar que las producciones de los niños son más ricas si tienen las condiciones favorables.

Las nociones de equilibrio y armonía en el entorno deben estar adecuadas para que es sistema clase mantenga su estabilidad, se debe elaborar una organización de las relaciones que mantengan el equilibrio entre las diversas personas y el entorno material y la clase funcionará con armonía.²⁹

Desarrollos de otros elementos que determinan ciertas actitudes en el alumno (a) de manera positiva.

9. Factores determinantes en el desarrollo integral del niño (a)

a. La Comunicación

La comunicación del ser humano empieza desde la concepción y continúa toda la vida. El niño es una persona que siente, piensa y actúa; se

²⁹ *Ibidem* P. 133

sirve de su cuerpo para expresar sus sentimientos y pensamientos. La comunicación entre los padres es básicamente y diferente a la que surge entre los adultos por diversos motivos, siendo el de mayor importancia que el niño utilice sus propias realizaciones vocales para significar algo, lenguaje al cual los padres tienen que adaptarse para evitar la pérdida de la comunicación.³⁰

Es importante señalar que la comunicación utilizada por los padres para hacer comprender al niño debe ser sencilla y entendible para él, es necesario que se empleen palabras comunes para hablarle, además de que se debe constatar que el niño realmente las comprendió. Es imprescindible que el lenguaje utilizado por los adultos será el correcto, es decir, que los padres les llamen a las cosas por su nombre, esto con el fin de que el niño comprenda el significado real de lo que se habla y no vaya aprendiendo con tabúes para encontrar la función adecuada a lo que se habla.

Por otra parte, al niño siempre se le debe responder todo lo que pregunta y no darle más información de la que pida ya que el desarrollo del niño se da por etapas y no hay que adelantarle algo que no pueda comprender, de lo contrario su duda no quedará clara y tendrá una mayor confusión con respecto a lo que no sabe.

³⁰ Módulo Pedagógico PACAEP 6ª. Edición 1998. P. 50

b. La Creatividad

El desarrollo del pensamiento creador tiene una importancia enorme como individuo y sociedad, ofrece un cambio. "la creatividad". Siendo la capacidad creadora como la aptitud de pensar en forma diferente a los demás; como comportamiento constructivo, no es un fenómeno único pero sí una contribución del individuo³¹.

Una de las tareas más difíciles del maestro de niños (as) pequeños es procurar los caminos socialmente aceptables en los cuales los niños puedan usar su capacidad creadora y donde se le estimule a hacerlo, unido a ella esta la imaginación.

c. La Imaginación

La imaginación se vislumbra de manera enriquecedora para que su expansión no tenga límites, por tal razón los niños aprenden practicando y la práctica es base indispensable para el pensamiento.

Precisamente pensar fuera de los límites establecidos y explorar así las nuevas ideas y los nuevos conceptos, en ella concierne los hábitos positivos pero hay que advertir sobre los errores que perduran durante mucho tiempo sin que nadie se atreva a modificarlos.

Ser creativo significativo ser un descubridor permanente de situaciones, luchar con tenacidad para ver físicamente en lo que creemos³².

³¹ Ibidem P. 61

³² Módulo Lenguajes Artísticos PACAEP 6ª. Edición. 1998. P= 37

d. Confianza

Por lo tanto hablar realmente de cobrar respeto para ello hay que hacer que los alumnos tengan “confianza”, ya que es el sello que puede vincular al maestro —alumno, sólo se logra cuando el docente tiene predictibilidad y congruencia en lo que haga y aprende a dar y trabajar arduamente para lograr resultados positivos de confianza hacia los demás. Siempre hay que dar un trato singular y especial a cada uno de los alumnos (as), con esto no quiere decir que hay que establecer normas para cada uno si no que regular normas de carácter general establecidas para guiar la conducta y las acciones de los alumnos. Pero al mismo tiempo es muy importante que el trato sea individual que realmente se haga sentir a los niños (as) como alguien singular e irrepetible³³.

Un valor que todos buscamos en nuestros diversos roles de la vida es la “armonía” se requiere muy en especial vivir con uno mismo en armonía, se consigue cuando logramos comprender, asimilar y practicar el nosotros, y renovarse permanentemente.

Otro de los factores que intervienen en la formación del alumno (a)

e. La Calidad

Sumergir a la educación en la mística de calidad, estar consciente de que el nivel más alto en la práctica es el alumno (a) y que nuestra

³³ *Ibíd*em P. 26

permanencia y prosperidad depende de su grado de satisfacción. "Debemos dimensionar la calidad como la solución a nuestro problema, ésta es el arma más efectiva ante la nueva competencia y el único camino que nos garantiza el porvenir"³⁴.

Esta reflexión exige de un conocimiento mayor que permite visualizarnos mejores metas y renovar nuestro espíritu con base en la "calidad". Busquemos vivir más intensamente estos conceptos y comprometernos para poder lograr todo lo deseado.

Pensemos que la única forma de saber de que somos capaces es haciéndolo es decir; haz lo que tengas que hacer y te conocerás. Es a través del trabajo que se disfruta y se logra la realización plena en cualquier actividad que se realice.

f. El Movimiento

Por lo general sólo puede descargarse verbalmente mientras que en la clase donde hay una actividad física su energía vital encuentra una vía natural de escape.

Cuando tomamos conciencia de que el movimiento es la esencia de la vida y que toda forma de expresión (sea el hablar, jugar, cantar, pintar y bailar). Utiliza el movimiento, como vehículo, vemos cual importante es entender esta expresión externa de la energía vital interior³⁵.

³⁴ *Ibíd*em P. 55

³⁵ *Ibíd*em P. 60

Hay que destacar siempre que los movimientos con que experimenta el niño produce una notable reacción en su mente, de modo que puedan inducirse varias emociones por medio de sus acciones.

g. La Motivación

El motor interior de toda persona es la motivación, no podemos esperar que el niño progrese en sus conocimientos, en su confianza y en su sensibilidad hacia el ambiente, si existe una barrera entre él y el adulto. Es necesario que tanto el maestro como el niño sienta que todo esto es una experiencia importante, estimulante y significativa.³⁶

El niño debe estar totalmente captado por sus experiencias e identificado con ella, puesto que todo contacto o comunicación con el ambiente se establece a través del yo, es de gran importancia estimular la sensibilidad hacia el yo, por consiguiente, cualquier motivación a esta edad debe empezar con el niño mismo.

h. La Música

Otro aspecto importantísimo es la **música**, ya que es un aliciente en la vida del alumno (a). Además de su condición de arte, la música tiene gran valor como instrumento de socialización, aspecto que se ha utilizado muchas veces para orientar la sensibilidad colectiva sobre todo mediante el canto

³⁶ *Ibíd*em P. 63

coral, pues, sin duda alguna, contribuye a aumentar el sentimiento de colaboración y socialización es indispensable para sus necesidades de expresión emocional³⁷.

El lenguaje.- Es la forma total y completa de la expresión humana, para la expresión de los sentimientos y la forma de sentir, ya sea manifiesta los propios sentimientos, sensaciones y pensamiento para recibir la comunicación de los demás y corresponder a ella en forma de diálogo y conversación³⁸.

No podemos olvidar que el hombre es un ser radicalmente social y que no puede encontrar su propio equilibrio sino es en relación con los demás, relación que en primerísimo lugar se relaciona a través del lenguaje.

El siguiente tema como reflexión del actuar del niño (a) dentro de la psicología pues, repercute en la personalidad del mismo.

j. Psicología del niño

La situación anímica especial de esos años felices, un error de los padres o del sistema educativo puede acarrearle al niño una lesión psíquica, puede repercutir gravemente en su personalidad; cuando llegue a la edad adulta, crecer armónicamente como un todo y está sometido a una constante y compleja oscilación de fenómenos biológicos, desarrollo de su personalidad mental y afectiva.

³⁷ *Ibíd*em P. 72

³⁸ *Ibíd*em P. 37

Con el tiempo, las influencias del medio ambiente imprimirán un sello indeleble afectividad, instintos, lenguaje, inteligencia y voluntad. En el niño se considera el núcleo de la capacidad anímica es la "afectividad" la capacidad de reaccionar frente al medio y demostrar unos sentimientos determinados.

En la vida afectiva se haya el motor principal que impulsa al niño a realizar sus actos, la verdadera inteligencia es la que dota de una gran capacidad de comprensión y permite desenvolverse con facilidad en las demás diversas circunstancias ³⁹.

En la infancia se moldean los hombres y se forjan las personalidades del futuro la diversidad de aspectos afectivos e intelectuales cuyo encanto conservarán todos aquellos que en esta época de su vida hayan tenido la suerte de crecer en un ambiente acogedor y bajo unas circunstancias favorables.⁴⁰

El mundo de sentimientos es el que ofrece mayores complejidades, este aspecto resulta difícil de seguir en su desarrollo por la gran "influencia que sobre la afectividad infantil ejerce diversas circunstancias ambientales.

Por lo tanto el miedo es la reacción natural que el niño, guiado por el instinto de conservación, experimenta ante lo desconocido el exceso de miedo, motivado a veces la actitud de los padres crea una situación de angustia que perjudica grandemente a la salud mental del pequeño⁴¹.

³⁹ DEL CASTILLO, Eduardo. Mi libro encantado volumen XII Nuestros hijos. Editorial Cumbres S.A. P. 14

⁴⁰ Ibídem p. 16

⁴¹ Ibídem P. 17

Hasta los seis años, el juego constituye el campo de la actividad espontánea y voluntaria del hombre futuro; mediante el juego los niños aprenden a conocer por sí mismos el mundo exterior y ponen a prueba sus facultades al realizar innumerables descubrimientos y experiencias el contacto con seres y objetos mediante el cual se forma y moldea el carácter del niño. Ciertos juegos constituirán una ejercitación de la voluntad; otros, requieren la intervención de varios niños, y con ellos imbuirá la idea de colaboración, solidaridad y equipo. Unos exigirán paciencia y sentido del orden, mientras que otros solicitan rapidez de entendimiento y espontaneidad de reflejos.

El presente proyecto de Acción Docente el acto de aprender se considera un proceso, constructivo, es decir, que no se puede construir en forma espontánea, sino que requiere de un espacio de tiempo más o menos prolongado, para conocer algo.

Algunos psicólogos se han abocado al estudio del desarrollo del aprendizaje, pero en el enfoque constructivista del mismo, se destacan Jean Piaget, con su Teoría Psicogenética.

A continuación se abre un espacio que ayuda a definir teóricamente en qué consiste el aprendizaje llevando al alumno a su formación de manera integral, a través de niveles y experiencias.

10. Teoría Psicogenética

En los últimos tiempos se ha dado en tener dos categorías para definir el aprendizaje. Estas se relacionan con el aspecto tradicional del mismo en donde la situación del alumno es pasiva, porque debe aprender lo que otro ha creado. Esto se hace más evidente al pensar en lo que considera aprendizaje. Primeramente, es el resultado de una conducta operante que no es otra cosa que: "...una ampliación de las psicologías mecanicistas anteriores de estímulo-respuesta.

El hecho de analizar la Psicología Conductista tiene como finalidad el que se realice un contraste con lo que la psicología genética tiene como aprendizaje. En ella no se concibe el aprendizaje sin un análisis de todo aquello que incide en el logro del mismo. Además la inteligencia no es el resultado de una necesidad de satisfacer el hambre, o la limpieza o alguna otra necesidad esencial para la vida del ser humano.

En la teoría Psicogenética: "...la inteligencia de los niños es una adaptación del individuo al ambiente o al mundo que lo circunda..."⁴² lo cual tiene como base una concepción activa del individuo en el proceso de apropiación del conocimiento, porque apropiarse de la realidad es una situación que requiere la actividad del sujeto en forma física y mental.

La inteligencia del individuo, se integra por tres componentes, que son **la organización, la asimilación y la acomodación**, que en forma conjunta logran la adaptación del hombre al medio.

⁴² ARAUJO, B. Joao. "La Teoría de Piaget." Antología Básica UPN El Niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento. P. 105

La primera de ellas es la organización y es la que permite que las ideas se acomoden en estructuras mentales. "Las estructuras son operaciones interiorizadas en la mente, a su vez reversibles, que tienen, de acuerdo con Piaget, una naturaleza lógico matemática."⁴³

La naturaleza lógica –matemática de las estructuras, se logra a través de una actividad del sujeto en su medio que adquiere tres formas diferentes. La primera es una acercamiento físico al objeto, la cual: "...consiste en actuar sobre los objetos y en derivar algún conocimiento por medio de la abstracción de los objetos",⁴⁴ en cuanto a sus cualidades exteriores.

De la abstracción que se hace de la actividad física se llega a conocer por fuera el objeto en sus cualidades que lo pueden describir. Otro tipo de actividad es la lógico –matemática, la cual permite conocer: "...y entender el objeto, acerca de la forma cómo está construido. Así la operación es una acción interiorizada que modifica al objeto mismo".⁴⁵

La actividad lógico – matemática está vinculada con la reflexión que el sujeto puede hacer sobre el objeto. Existe otro tipo de actividad, la cual tiene que ver con las relaciones sociales que se llevan a cabo en determinado contexto. De ella se obtienen conocimientos que requieren de la interacción, como en el caso del lenguaje, que tiene vigencia como

⁴³ *Ibidem* p. 104

⁴⁴ PIAGET, Jean. "Desarrollo y Aprendizaje". Antología Básica UPN El Niño: Desarrollo y Proceso de Construcción p. 36

⁴⁵ *Idem*

conocimiento al medio en que se utiliza. Como puede observarse estos tipos de actividad, son sólo una forma de acercarse al objeto.

Además de la actividad se encuentran otros factores que ayudan a que el aprendizaje sea construido.

Entre ellos está la maduración que implica una actividad previamente determinada por la embriogénesis. Enseguida la transmisión lingüística que permite la continuidad del conocimiento. Sin ella no habría antecedentes que ayudaran al desarrollo de éste.

Por último está el cuarto factor, que es llamado de equilibramiento. Este permite una creación mental activa del objeto de conocimiento que ayuda al sujeto a lograr un equilibrio, mismo que es definido, como: "...un proceso activo de autoregulación, la cual es factor fundamental del desarrollo,"⁴⁶

Este posee a su vez otros factores que son llamados invariantes funcionales, que son asimilación y acomodación, mediante los cuales el sujeto llega a un estado de equilibrio mental en relación al objeto de conocimiento que está construyendo en ese momento.

En la equilibración: "...el sujeto es activo y consecuentemente cuando se enfrenta con una molestia externa reacciona con objeto de compensar y consecuentemente tendrá el equilibrio,"⁴⁷ mediante el proceso de equilibración se puede lograr que el individuo se adapte al nuevo

⁴⁶ Ibidem P. 37

⁴⁷ Ibidem P. 38

conocimiento mediante la acomodación de la estructura, con lo que puede actuar mejor en su entorno, ya que obra a niveles. No se puede alcanzar el siguiente sin haber logrado el anterior.

Para que este mecanismo funcione se requiere primeramente de la asimilación, la cual es: "... la integración de cualquier tipo de realidad en una estructura..." ⁴⁸lograda por mediación de la actividad. Una vez que ha sido integrado al organismo este nuevo conocimiento, se produce un efecto llamado desequilibrio mental. Entonces tiene lugar la acomodación.

La cuestión más importante es que los factores antes mencionados promueven el desarrollo de la inteligencia, la cual a su vez interviene en el desarrollo de la memoria. Además el desarrollo tiene que ver con los esquemas que son las estructuras cognitivas, se presenta en estadios, los que están: "...íntimamente unidos al desarrollo de la efectividad y de la socialización del niño."⁴⁹

Un estadio, para ser considerado como tal, "...lo primero que requiere es que el orden de sucesión de las adquisiciones sea constante..."⁵⁰ Se insiste en que el orden de estos periodos no requiere de un orden cronológico, sino de describir la sucesión de las operaciones que son capaces de realizar los sujetos.

⁴⁸ Ibidem p. 40

⁴⁹ DE AJURIAGUERRA, J. Estadios del Desarrollo según J. Piaget. Antología Básica UPN El Niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento. P. 53

⁵⁰ Idem

Existen en la teoría Psicogenética cuatro estadios, que son sensoriomotriz, preoperatorio, operaciones concretas y operaciones formales. El primero de ellos incluye a los niños que tienen de cero a dos años. En él: "...todo sentido y percibido se asimilará a la actividad infantil. El mismo cuerpo infantil no está dissociado del mundo exterior, razón por la cual Piaget habla de un egocentrismo integral."⁵¹

En este periodo el niño deja de atender a la búsqueda de objetos, en cuanto escapan a su vista, pero pueden seguir los objetos en el espacio. Al finalizar el primer año será capaz de realizar acciones más complejas como utilizar instrumentos para alcanzar sus objetivos o cambiar de posición a un objeto determinado.

El siguiente estadio es el preoperatorio, el cual llega aproximadamente hasta los seis años. En éste: "junto a la posibilidad de representaciones elementales (acciones y percepciones) y gracias al lenguaje asistimos aun gran progreso tanto en el pensamiento del niño como en su comportamiento,"⁵² aunque éste sea egocéntrico.

La apropiación del mundo se realiza mediante las funciones llamadas actos simbólicos, entre los que se encuentran la limitación, la representación entre otras igualmente importantes. "Piaget habla del inicio del simbolismo..."⁵³ en el que por ejemplo el niño puede sustituir un objeto por

⁵¹ idem

⁵² Idem

⁵³ Ibídem p. 54

otro y utilizarlo como si lo fuera, ejemplo, un papel como billete y jugar con él para comprar.

La función simbólica tiene gran desarrollo aproximadamente hasta los siete años. En ella el lenguaje desarrolla una función fundamental y permite que el pequeño interiorice los conocimientos, mediante el empleo de signos verbales. Además requiere para ello de las experiencias concretas en las que utiliza la intuición directa.

No presenta control de cantidad, por lo que las actividades de clasificado y seriación son indispensables. Debido a lo anterior su pensamiento carece de lógica, ya que si le preguntas que cuántas fichas hay en dos conjuntos con el mismo número de ellas, pero distribuidas en espacios diferentes, dirá que en donde el conjunto están más juntas hay menos.

En el período de las operaciones concretas, están los niños de siete a once años aproximadamente. En él se observa un gran desarrollo en la objetividad del pensamiento y la socialización, para lo cual es indispensable el uso del lenguaje, el que continúa egocéntrico, pero evoluciona la descentración.

La confrontación de sus hipótesis frente a otros le estimula el desarrollo en el que también intervienen las actividades concretas, pero el instrumento más importante sigue siendo la comunicación.

En este periodo el niño entiende las transformaciones con lo que adquiere la conservación de cantidad y el pensamiento lógico, debido a lo

cual relaciona la duración y el espacio recorridos y con ello comprende la idea de velocidad pero: "todavía no es capaz de distinguir entre lo probable y lo necesario. Razona únicamente sobre lo realmente dado, y no sobre lo virtual"⁵⁴

Aquí mismo nace el sentido de la cooperación, de tal manera que las actividades en grupo ya son más fructíferas. La autonomía se abre aún en las manifestaciones morales.

En el cuarto y último periodo los pequeños tienen de doce a quince años de edad y es llamado de operaciones formales, en el que se destacan los procesos cognitivos y las nuevas relaciones sociales.

En relación a la forma de conocer, puede decirse la formalidad entra en el sujeto, por lo que puede atender a conocimientos en los que el uso de proposiciones e hipótesis se hace evidente. La lógica puede aplicarse a todas las actividades y el aspecto afectivo se relaciona con la inserción a la adultez, porque se presenta la etapa de la adolescencia. En cuanto a la cooperación con los demás: "Comprende que sus actuales actividades contribuyen a su propio futuro, así como al de la sociedad."⁵⁵

En todo este proceso de desarrollo es muy importante el papel del alumno, para contrarrestar la agresividad operante en el grupo, y que dichas estrategias basadas en el juego, estimulen el aspecto psico-social del alumno (a).

⁵⁴ Idem

⁵⁵ Ibídem P. 55

Por lo tanto la mayor parte de nuestra manera de ser y comportarnos, es resultado de las experiencias que conforman nuestra vida.

Algunos patrones de conducta agresiva son resultados de experiencias de aprendizaje y si es cierto lo anterior, concluye lógicamente que por medio de otras experiencias de aprendizaje estructuradas, de manera adecuada es posible modificar y eliminar dichas conductas sustituyéndolas por otras, que sean menos destructivas y más adecuadas socialmente.

Por consiguiente, el juego es un recurso importante para el logro del desarrollo de una personalidad total, pues une la actividad intelectual con las habilidades físicas y con la expresión y la afectividad, fusionando todo un proceso creador que permite al educando establecer el equilibrio entre las exigencias de adaptación, cada vez mayores, y sus necesidades y medios particulares de expresión. Es un recurso educativo para lograr el desarrollo de la espontaneidad y la creatividad.

Es una respuesta a la necesidad de expresión de todo ser humano. Ofrece al individuo la posibilidad de desarrollar su capacidad expresiva. Para manifestarse con libertad y confianza respondiendo a su individualidad y la de los demás. Supone un proceso de comunicación en el cual el niño interactúa y comparte sus experiencias y amplía las posibilidades de transformar su actitud agresiva.

11. Rol del maestro y del alumno

Después identificaremos los sujetos primordiales en la enseñanza, y el rol que juega en cada situación cada uno de ellos.

El maestro se mueve en el mundo de las ideas, pero sobre todo en el universo de los ideales. No se es maestro si no se tiene el deseo, la aspiración o la voluntad de realizar acciones que a simple vista parecen desmesuradas. El maestro tiene la obligación de ser valiente, porque no rehuye, no teme a los problemas que la realidad le presenta y los enfrenta con la imaginación y fantasía, elementos certeros e infinitos del pensamiento para modificar la naturaleza y acercar el futuro a la realización de su modelo ideal.

La utopía del maestro asegura la felicidad social y eleva el espíritu humano. Nuestra época está marcada por la necesidad de una renovación de la enseñanza, donde profesores y alumnos tendrán que asumir papeles diferentes a los que tradicionalmente han desempeñado, recuperar para ellos mismos el derecho a la palabra y a la reflexión de su actuar concreto, asumiendo el rol dialéctico de la contradicción y el conflicto, siempre presente en el acto educativo. La acción y reflexión de docentes y alumnos deberá recuperar el valor de la afectividad que hasta hace poco tiempo fue considerada como un obstáculo o que no fue bien valorada, en su real dimensión, para el desarrollo de profesores y alumnos.

La tarea del aprendizaje es la de dirigir acciones y participaciones. No es ya una persona, el profesor, quien domina e impone su voluntad, sino

que tiene el papel de ser un elemento orientador, un participante más, un promotor de cambio de roles, cuya función es establecer espacios donde los sujetos puedan debatir, apropiarse y aprender los conocimientos y habilidades que se necesitan para vivir. Para lo cual el profesor deberá tomar en cuenta la dinámica del trabajo grupal, el operar del grupo y el hacer señalamientos.

La acción docente encaminada a la producción de aprendizaje socialmente significativo en los alumnos, también genera cambios en él, ya que posibilita aprender de la experiencia de enseñar, por la confrontación de su teoría con su práctica. La participación de los alumnos en este proceso es decisiva, activa y también significativa, ya que estos durante el proceso de aprendizaje, enseñan, es decir, intervienen en el proceso de aprender del profesor.

El profesor tiene múltiples aprendizajes significativos (Social e individualmente) en este proceso y en condiciones a su vez, de promover en sus alumnos aprendizajes del mismo tipo y del mismo modo por la reflexión y acción conjunta de profesores y alumnos.

Esta tarea no es fácil, la dinaminización de los roles produce ansiedad. La ruptura de los roles instituidos reclaman un largo proceso en que la inseguridad de lo desconocido, no sin dolor, cederá su lugar a la apertura frente a nuevas situaciones con un monto tolerable de ansiedad. El alumno es un sujeto que existe en realidad transformándose mutuamente. Es un ser capaz de buscar, indagar y analizar para que él mismo produzca

su saber. En sí el profesor y los alumnos tienen una tarea de indagación y búsqueda permanente.

12. Didáctica Crítica

La transformación pasiva del alumno no es favorable para entender el mundo en que vive, para esto se requiere que tome en cuenta todo aquello que obstaculiza su desarrollo y lo enfrente para mejorar su modo de vida.

A pesar de que en la Didáctica Crítica, considera que: "...las escuelas siempre han funcionado en formas que racionalizan la industria del conocimiento en estratos divididos de clase que reproducen la desigualdad, el racismo y el sexismo y que fragmentan las relaciones sociales democráticas..."⁵⁶ también sirven de espacios de reflexión y de resistencia para enfrentar aquello que obstaculiza la búsqueda de mejores condiciones de vida.

13. La Enseñanza Aprendizaje

La enseñanza expresa la tarea del maestro como orientador y encausador de las actividades escolares, el alumno como ser activo lo cual implica descubrir, construir, acrecentar los aciertos, así como reconocer los

⁵⁶ MC. CLAREN, Peter. "El Surgimiento de la Pedagogía Crítica y Pedagogía Crítica: Una revisión de los Principales Conceptos". Antología Básica UPN Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. P 77

errores y plantear caminos y alternativas ya que la enseñanza es un proceso dinámico en constante cambio y con una gran vitalidad.

El papel de la enseñanza debe ser mayor a medida que el niño crece, deben construir por sí mismo un nivel tras otro, si se desea que adquiera una buena base de aprendizaje sin limitarse a seguir las reglas de los demás⁵⁷.

Las innovaciones en la actividad docente no significan sólo incorporar algunas técnicas y recursos didácticos o la práctica sino que implica la necesidad de comprender el proceso de enseñanza –aprendizaje. Así como los elementos esenciales que intervienen; sujeto y objeto enmarcado dentro de un contexto social determinado.

Para comprender este proceso más ampliamente y poder favorecerlo hay que clarificar la manera en que se forma el conocimiento y las disposiciones a que se sujeta el aprendizaje.

Si bien la enseñanza y el aprendizaje son dos actividades paralelas encaminadas a un mismo fin el perfeccionismo del alumno⁵⁸.

Otro factor que debe concordar con lo anteriormente analizado es la metodología, es decir con la forma de llevar a cabo las situaciones de aprendizaje. En el siguiente espacio se retoma para análisis.

⁵⁷ VILLALPANDO José Manuel , Enseñanza – Aprendizaje. Antología Básica UPN Pedagogía la Práctica Docente. P. 30

⁵⁸ Idem

14. Metodología del Aprendizaje

El proceso de enseñanza –aprendizaje requiere de atención en todos los aspectos. Uno de lo más importantes es la metodología del aprendizaje, siendo la metodología más adecuada para lograr un aprendizaje significativo es la que toma en cuenta “el proceso de desarrollo del niño” ajustándose a los esquemas intelectuales del niño (a) sus intereses, necesidades y experiencias previas, que le permitan la construcción de operaciones mentales.

La metodología empleada en el desarrollo de la alternativa, es de manera gradual parte de lo más sencillo a lo más complejo. Tomando en consideración varios aspectos, sobre saliendo entre ello el diálogo en que interactúan sus experiencias en binas o grupal.

Favorece la creación de individuos participativos, reflexivo, analítico, creativo, sociable, seguro de sí mismo, capaz de transformar la realidad⁵⁹.

De este modo los psicólogos constructivos contribuyen a aclarar la forma en que se lleva a cabo el aprendizaje. Es importante mencionar que la Psicología ofrece la explicación en forma general y el maestro debe analizar estos aspectos y ubicarlos en su grupo – clase, ya que de esto depende que atienda a sus alumnos en forma adecuada a sus intereses y necesidades.

El psicólogo Cesar Coll nos presenta de manera constructivista el desarrollo del niño. La concepción constructivista entiende que la función

⁵⁹ Enciclopedia General de la Educación Océano grupo Editorial S.S. P. 759-787

prioritaria de la educación escolar, es o mejor debería ser, la de promover el desarrollo y el crecimiento personal de los alumnos. Facilitar el acceso de los libros del alumno a un conjunto de saberes y formas culturales.

Aquí el aprendizaje implica un proceso de construcción o reconstrucción en el que los alumnos juegan un papel decisivo ya que a él quien construye significado y atribuye sentido a lo que aprende.⁶⁰

Además el profesor debe atender al interés del niño, a sus necesidades cognoscitivas, por eso debe tener en cuenta los conocimientos sobre la teoría tanto en su aspecto psicológico como metodológico. Para comprender mejor el desarrollo armónico del niño (a).

15. El Desarrollo

Resultado de un proceso de construcciones mentales que producen diferentes niveles o estadios. Antes de empezar un aprendizaje es necesario saber en que estadio se encuentra el niño (a)

Desarrollo cognitivo.- Piaget distingue cuatro períodos en el desarrollo cognitivo, íntimamente unidos al desarrollo de la afectividad y de la socialización del niño (a); se describen a continuación:

Estadio sensoriomotor.- Abarca desde el nacimiento hasta los dos años, la inteligencia en este período descansa principalmente y las acciones, los movimientos y las percepciones sin lenguaje; uso de la imitación.

⁶⁰ COLL César Antología Básica UPN Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. 1994 P. 63

Estadio preoperacional.- De los dos años hasta los siete años, el niño comienza a utilizar símbolos, juegos imaginativos y desarrollar las habilidades y destrezas, pensamiento egocéntrico. Aprende a transformar las imágenes estáticas en imágenes activas, utiliza el lenguaje en todas las formas de comunicación.

— **Estadio de las operaciones concretas.-** Desde los siete años hasta los doce realiza operaciones lógicas. Su modo de pensar está limitado a problemas concretos en los que las cosas son percibidas, tocadas o saboreadas. Se habla de una evolución de la conducta en el sentido de la cooperación.

Estadio de las operaciones formales.- Entre los 12/14 años. Proceso de razonamiento, conduce a los juicios morales y las relaciones sociales. El desarrollo interés en la vida y en las metas de la vida, son estaciones importantes hacia la madurez y los procesos de pensamiento adulto.

16. Plan de trabajo

No se puede ignorar que los niños de hoy, van a ser mañana los adultos responsables de una sociedad caracterizada por los cambios culturales, sociales y científicos que requieren personas capacitadas para adaptarse a la realidad social, dotadas de iniciativa y creatividad.

La unidad básica del sistema educativo es la escuela: espacio donde los docentes directivos y alumnado compartimos la responsabilidad cotidiana de la enseñanza – aprendizaje; por lo tanto todos los niños (as) y maestros merecen espacios adecuados para desempeñar su quehacer educativo.

De ahí el interés de rescatar y organizar estrategias que sirven de apoyo para la alternativa del juego; puesto que esto no debe limitarse a un horario establecido siendo de vital importancia para el desarrollo integral del educando.

Las aperturas a desarrollarse son una respuesta a la necesidad de actitud favorable del ser humano.

Ofrece al alumno (a) la posibilidad de desarrollar su capacidad expresiva para manifestarse en cambios positivos para mejorar sus propias características y de los demás (convivencia, libertad, respeto y comprensión).

Se concluye analizando los siguientes objetivos:

- ❖ Fomentar la estrategia del juego para neutralizar la agresividad.
- ❖ Favorecer la autoestima en el alumno (a)
- ❖ Propiciar la interacción con sus compañeros por medio de juegos constructivos y colectivos.
- ❖ Lograr una conformidad de integración grupal.
- ❖ Partir del interés del niño para que exista mejor participación en el juego.

- ❖ Crear un espacio de libertad, confianza, convivencia y respeto entre los educandos y docente.

Esta última es un tema controversial que requiere de análisis. Por eso se considera como tema que a continuación se desarrolla.

17. La evaluación

En la escuela constantemente se utiliza el término evaluación, éste en la mayoría de los casos origina angustia sobre todo si se trata de aplicarla a los exámenes escritos que comúnmente se utilizan en las escuelas.

Vista de este modo la evaluación se considera como acreditación, es decir el poder presentar la habilidad para cursar otro grado de escolaridad, aunque también se observa como valoración o medición, pero existen diferencias sustantivas en estos términos que deben aclararse para poder utilizarlos con precisión.

La evaluación es sólo la emisión de un juicio con respecto a ciertos criterios, en cambio la valoración: "...será el término que designe al proceso de investigar el nivel de un determinado grupo, normalmente en relación con las conductas esperadas."⁶¹

En cuanto a la medición se trata específicamente de asignar un valor numérico al producto de un trabajo o actividad realizada, Esta coincide con la

⁶¹ WEELER. "La Evaluación". Antología Básica UPN Aplicación de la Alternativa de Innovación. P. 21

evaluación planteada en el tradicionalismo en donde se miden las capacidades y aptitudes de los sujetos, lo cual resulta subjetivo porque no se puede medir el pensamiento.

En el contexto se utilizan todas estas actividades, pero el acto de evaluar al alumno debe cambiar de enfoque, se propone que: "...sea usada, de hecho, para despejar interrogantes, mejorar la actividad o intervención y a lo que estos afectan se refiere, es decir, la evaluación ha de ser ante todo útil y práctica."⁶²

Para poder recoger los datos que la pueden operacionalizar, el instrumento de recolección de datos debe reunir dos características importantes: la confiabilidad y la validez, ambas importantes para la evaluación del objeto de conocimiento.

Esta debe reflejar un alto grado de dominio de lo que va a medir, en cambio la confiabilidad se determina mediante diversas técnicas entre las cuales se encuentran procedimientos estadísticos, de alto alcance que se traducen a números, los cuales representan el grado de habilidad demostrada en relación al aspecto evaluado.

En la evaluación el maestro debe convertirse en un observador incansable de todo el proceso educativo. Esta consiste en: "...el registro sistemático válido y confiable de procedimientos o conducta manifiesta."⁶³

⁶² CEMBRANOS, Fernando. "La Evaluación" Antología Básica UPN. Aplicación de la Alternativa de Innovación. P. 36

⁶³ HERNANDEZ, Roberto. "Recolección de datos". Antología Básica UPN. Aplicación de la Alternativa de Innovación . p.180

En el presente trabajo se requiere recoger datos acerca del proceso de construcción a través de cuadros de evaluación en los que se anotará los aspectos del educando con respecto a la problemática de la agresividad.

Estos cuadros son un elemento de recuperación de datos que utiliza el profesor para ver los adelantos que realizan sus alumnos en el proceso del desarrollo de disminuir dicha agresividad.

La confiabilidad y validez de las situaciones de aprendizaje las valorarán los propios niños en relación a los aspectos presentados y coherencia que presenta cada una de las producciones de ellos. Dando a conocer posteriormente los instrumentos de evaluación de las estrategias.

18. Lo Institucional

Descripción de los aspectos institucionales que rigen la normatividad de los centros educativos.

La calidad de la educación básica depende de factores de distinta naturaleza: el monto de los recursos y la racionalidad en su utilización, la organización de sus estudios y el aprovechamiento del tiempo, la pertinencias de los medios didácticos de manera destacada, el desempeño de los educadores, la motivación del estudiante y la disposición de los padres de familia.

El sector educativo se rige por una política educativa la cual contiene una serie de instrumentaciones jurídicas que el Estado implanta mediante programa, contenidos de aprendizaje, libro de texto y aspecto administrativo,

para reproducir la ideología, acordes al interés del desarrollo del país, las necesidades políticas, sociales y económicas, perfilando así el tipo de individuo que se desea obtener.

Dichos lineamientos jurídicos que rigen y norman la educación se encuentran establecidos principalmente en el Artículo Tercero Constitucional, dentro del cual los puntos más importantes contienen que la educación será laica, gratuita y obligatoria; además de propiciar el desarrollo armónico de todas las facultades del ser humano y fomentar en él el amor a la patria y la conciencia de solidaridad.

La Ley General de Educación⁶⁴, la cual sustenta que el proceso educativo se desarrollará en un clima de libertad responsable, en el que se comprende a la acción de los educandos, los maestros, padres de familia y las instituciones. Fomentando en el educando la capacidad para aprender por sí mismo, promover el trabajo en grupo para una mejor integración de la sociedad. "y el acuerdo 200" instrumentado por la SEP que fija nuevas normas para evaluar el aprendizaje en la primaria, secundaria lo cual aportará mejores elementos para decidir la promoción del alumno en base a los Planes y Programas de Estudio vigentes, mejorar la planeación de los contenidos de enseñanza etc.

En este tiempo de constantes adelantos, surge la necesidad de elevar la calidad de la educación pero ésta no ha cumplido con su función, lo

⁶⁴ SEP. Artículo Tercero Constitucional y Ley General de Educación. 1ra. Edición México 1993.

cual se puede constatar al observar el alto índice de analfabetismo a lo largo y ancho del país.

Por lo que dichos lineamientos representa una utopía; y a pesar de que constantemente se elaboran programas que prometen ser eficaces para lograr aprendizajes significativos; la ineficiencia de la educación es palpable.

-Es innegable que existan buenos intelectuales que elaboren los programas, pero desgraciadamente son personas que por lo general están desvinculados de la aula, y por lo tanto desconocen las necesidades reales de los educandos sin tomar en cuenta las características geográficas particulares de cada región.

Por lo que no hay relación entre la teoría y la práctica, teniendo el maestro que sacar a flote su capacidad creadora para adaptar los contenidos a las condiciones del medio en el que realiza su práctica docente.

La unidad básica del sistema educativo en la escuela, espacio donde profesores, directores y alumnos compartimos la responsabilidad cotidiana de la enseñanza y el aprendizaje, por lo tanto todos los niños y maestros merecen espacios adecuados para desempeñar su quehacer educativo.

CAPITULO IV

ANALISIS

Los años vividos por el niño en la escuela forman un periodo de transición, evolución y acoplamiento, no sólo en cuanto a su desarrollo intelectual, sino también a su estructura afectiva y a su comportamiento social. Los maestros deben tomar en cuenta los tres aspectos para lograr la máxima eficacia en su enseñanza. El escolar que haya padecido cierta perturbación sentimental o el niño muy sensible necesita cierta dosis de cariño, la sensibilidad y sociabilidad del niño se ven alteradas cuando se produce con brusquedad dentro del centro escolar o contexto.

Siendo el uso de esta serie de estrategias que permite que los educandos (as) sean encauzados en la construcción de experiencias significativas, acordes con la realidad social, promueven la interacción entre alumnos – docentes, tendiente a que ésta propicie la confianza, libertad, comunicación, interacción, respeto y autoestima de los niños (as) y se inicien en la construcción del aprendizaje. Como docente lo importante no es saber demasiado, sino aplicar lo aprendido cotidianamente ante problemas reales “El privilegio diario de nuestro trabajo está en la opción de realizarlo”.

Por lo tanto lo anterior es un proceso largo de ubicación de la teoría en la realidad en la que se actúa, en el cual el docente accede a niveles superiores de pensamiento, dado que esto... “ha ayudado a descubrir,

potencias a apoyar los procesos de pensamiento que los sistematizadores realizan y van brindando orientación metodológica para desarrollarlo"¹.

Los maestros que han llevado a cabo reflexiones en torno a la pertinencia de la teoría en la realidad son llamados sistematizadores, porque dan seguimiento sistemático a lo planeado en los documentos que contienen la evolución del proyecto.

El propósito de la sistematización conlleva a definir y acordar una imagen objetiva de su propia sistematización como proceso y como resultado.²

Esto permite innovar la práctica docente y brinda la oportunidad de renovarse, porque se puede ver..."a la sistematización como un proceso permanente y acumulativo de creación de conocimientos a través de las experiencias de intervención en una realidad social"³ en este caso de un grupo donde la conducta es negativa adquiera la experiencia positiva para que por medio del juego contrarreste la agresividad.

Para realizar la sistematización se requiere reconstruir la realidad a través de diferentes instrumentos, como es el caso de:"...cuadros, guías de preguntas, esquemas";⁴ entre otros de igual importancia, pero debe tenerse cuidado de que la reconstrucción se realice en el lugar en donde ocurrieron los hechos, para que a la hora de analizarlos sean comprendidos.

¹ MORGAN Ma. De la Luz "Búsquedas Teóricas y epistemológica desde la Práctica de la Investigación" Antología Básica UPN La Innovación. P. 19

² Idem

³ Ibídem p. 16

⁴ Ibídem p. 20

Según Ma. De la Luz Morgan⁵, Análisis es el espacio en el que se va a reflexionar sobre los aprendizajes que surgen en la práctica, esto permitirá definir, validar, retroalimentar la estrategia empleada, analizar es reflexionar y criticar nuestras acciones con vista mejorarla. Es de comparar la realidad en distintos elementos estable, sus relaciones, y comprender las causa y las consecuencias de lo sucedido.

Siendo un producto que forma parte de un proceso, en la que participan un colectivo de personas, durante un proceso permanente y acumulativo de creación de conocimientos a partir de las experiencias de intervención en un a realidad social.

En el caso del presente documento se requiere hacer una recapitulación de lo sucedido a través de evidencias recopiladas durante el desarrollo de la aplicación y del plan de trabajo aplicado a primer año de educación primaria.

Por eso en la siguiente sección se presentan una serie de actividades que tienen como meta favorecer el juego y por consecuente disminuir la agresividad en los integrantes del grupo escolar.

De tal manera se han seleccionado los factores determinantes que intervienen implícitamente en el desarrollo de las estrategias observando una evolución de mayor a menor en cuestión de la complejidad en las estructuras de las ideas que presenta cada una de las producciones realizadas. Se

⁵ Ibidem P. 21

analizará primeramente los siguientes aspectos de manera global de cada una de las estrategias:

Objetivo

El objetivo principal de cada una de las estrategias en su gran mayoría si se alcanzó de manera favorable con los educandos (as).

Cabe mencionar que se suscitaron pequeños detalles negativos como el caso de la estrategia titulada “vamos de vacaciones” tanto en la interacción como el respeto su logro fue desfavorable, ya que se perdió la atención al objetivo por interrupciones de personas ajenas al grupo momento mal aprovechado en el comportamiento de los niños.

En “la carrera del agua” al principio no fue clara la explicación por tal motivo no se situaban en el objetivo del juego.

Al iniciar la estrategia de la silueta de papel algunos niños no se aceptaban ellos mismos, (autoestima propia y de los demás).

Según como se fueron desarrollando cada una de las estrategias se fomentó favorablemente el objetivo de las mismas.

Tiempo

En algunas estrategias el tiempo planeado fue suficiente, en otras ellos mismos tomaron más tiempo, estaban muy interesados, divertidos y alegres, como fue el caso de “la tiendita” por el intercambio de productos; “la ranita” a los niños (as) les encanta bailar fue una fiesta increíble para ellos.

En “la mascota con vida” se llevó prácticamente toda la mañana ya que entre ellos propiciaron otras situaciones dentro de la misma fue una estrategia de una aceptación formidable.

“Vamos de vacaciones” se aburririeron un poco por el tiempo tomado por las mismas interrupciones.

“La silueta de papel” se tuvo que realizar en determinados períodos de tiempo en distintos días por lo laborioso de la estrategia.

“Atrapa la burbuja” estaban tan fascinados con el juego de atrapa la burbuja se alargó un poco más del tiempo establecido.

En “el compañero misterioso” estaban tan interesados en el juego, se tomaron la libertad de hacer preguntas libres para conocer mejor al amiguito.

Espacio

La aplicación de las estrategias se llevó a cabo en diferentes áreas específicas del centro escolar como fue: en el salón, cancha, explanada cívica y en las gradas, etc.

Claro está, tomando en cuenta la opinión de los alumnos (as) y lo planeado por el docente en dicha estrategia.

A los niños siempre les agrada más jugar al campo abierto se sienten felices y libres se les nota ante todo en el semblante, sin olvidar que realizan con más entusiasmo e interés las actividades fuera del aula como fue el caso de las rondas, atrapa la burbuja, carrera de agua y otras.

Cuando les correspondió bailar con la silueta de papel el espacio fue en el salón desde mi punto de vista hubiera estado mejor en cuestión de movimientos si se hubiera realizado en la cancha.

Se puede catalogar que casi todas estuvieron de acorde al espacio sugerido principalmente por los niños y lo planeado en el Plan de Trabajo.

Material

Estuvo acorde con lo planeado en cada una de las estrategias, en la teoría más en la práctica surgieron algunas situaciones no previstas pero dentro de lo que cabe positivas para el logro de la misma, ya que en algunas hubo más diversidad de material, como fue en “la tiendita”,. En “la mascota con vida” los padres de familia permitieron que sus hijos llevaran su mascota favorita a la escuela.

En “La ranita” la mayoría de los niños llevó su cassette preferido.

“Métete al cuadro” el póster no fue el adecuado, se presentó un segundo con personajes con que ellos están familiarizado y les gustó muchísimo.

Por lo tanto en la silueta de papel se tuvo que comprar más material como fue el papel manila, ya que los niños de estatura mayor no completaban su silueta.

Dentro de la estrategia El móvil, el material que se les proporcionó no era el adecuado los niños no pudieron manejarlo, (el unicel) era delicado y se rompía con facilidad.

Se renovó la aplicación de la estrategia con material del libro recortable del alumno móvil de las mariposas, y construcción de papalotes.

Desarrollo de las actividades

Su desarrollo fue formidable en el favorecimiento de dicho objetivo, ya que la mayoría de las estrategias se aplicaron sin percance alguno; tomando en cuenta el interés y características del niño, claro está que en algunas se presentó diversidad de matices, dada por la propia manera de trabajar de los niños (as) y el material proporcionado, por lo cual surgieron nuevos juegos, "compañero misterioso" inventaron descripciones del compañero, hecha en su momento por su libre albedrío, se sentía un ambiente de afecto, confianza y libertad cuando se dejaba ser al alumno.

Relaciones

En el desarrollo de las estrategias fluyeron relaciones de convivencia, de manera armónica, con un diálogo abierto para fomentar la comunicación, se dio auge al aspecto socio-afecto que realmente existió un ambiente de actitud positiva, predominó en la mayoría una excelente convivencia entre el docente –alumno alumno-alumno.

Se fomentó la aceptación personal (autoestima en el niño (a)) favoreciendo una interacción grupal en un ambiente de confianza y libertad.

Claro está con sus excepciones con los niños que presentan una agresividad más acentuada no se ha logrado en su totalidad desterrarla, pero

sí predominó un ambiente diferente de cambio en la que se logró cambiar de la actitud negativa a positiva.

En resumen todo el tiempo que duró la aplicación de las estrategias se llevaron a cabo relaciones entre los sujetos, lo cual se propició que fuera bidireccional para que la comunicación alumno – alumno docente- alumno, se diera y existiera la confianza para que los niños expresen sus actitudes positivas a través de nuevas experiencias adquiridas por las relaciones humanas y sobre todo por el juego.

Y al mismo tiempo que tenga repercusiones impactantes en el desarrollo psicológico, cognitivo y social de los alumnos.

Recursos

Existió una cooperación mutua entre padres de familia y los niños como fue: el material de deshecho (envases, bolsas y cajas etc.) los padres de familia otorgaron el permiso para que los niños trajeran su mascota favorita, monos de peluche y los cassettes que proporcionaron para la música.

El docente con recursos propios y de la escuela recopiló el material que fuese necesario para el desarrollo de las estrategias, también se utilizó el material ordinario, como marcadores, cuentos, cartulina, póster, resistol y tijeras etc. El material en su gran mayoría fue el adecuado para el mejor resultado positivo de las estrategias.

Roles

El alumno mostró una actitud de interés y entusiasmo, participó de manera activa, creativa y reflexiva, y sobre todo con disposición.

Tuvo aceptación y respeto con él mismo y con los demás.

Prevalece una atmósfera de afectividad fue efusivo en el desarrollo de las actividades y participó de modo motivante.

El docente mostró una actitud positiva participó activamente en conjunto en el desarrollo de las estrategias ya que se incorporó como un elemento más en el grupo, abriendo espacios para el diálogo dando confianza y libertad a los alumnos. Interesándose por conocer mejor a sus alumnos tanto en el contexto familiar escolar y social para comprender la actitud de cada uno de sus alumnos. El maestro toma el papel de guía, promotor y coordinador de la estrategia.

Metodología

En la construcción del conocimiento se llevó a cabo a través de un proceso según las actividades planeadas en cada una de las estrategias, se realizaron de manera constructivista dejando que el niño (a) construyan su propio conocimiento y prevalezca el objetivo de contrarrestar la agresividad.

Evaluación

La evaluación se llevó por observación y cuadros de registro cada una de las estrategias presenta su instrumento de evaluación, también la

evaluación fue realizada en torno a criterios que ayudan a obtener datos para conocer mejor el proceso de actitud de los niños, cada estrategia va documentada con evidencias de registro de evaluaciones, fotografías, dibujos, descripciones, recados, etc. Todo esto ilustra la forma de conducirse de los alumnos (as).

El maestro toma el papel de coordinador de las participaciones, fue relevante que el docente cuestione a los niños en torno a la actividad realizada, el por qué de su comportamiento .

La aplicación de la estrategia descrita en el apartado anterior favoreció activamente de manera positiva fue una experiencia gratificante. Aunque se presentaron algunos imprevistos los resultados fueron excelentes.

Todos querían participar se manifestaban actitudes de reflexión en cuanto al trabajo. Los niños se interesan por los juegos de cualquier índole dada a la propia naturaleza del niño (a).

Pero tienen mayor participación con los juegos que están familiarizados.

El maestro debe promover y abrir espacios socio – afectivos en el grupo escolar en cualquier momento de la práctica docente.

Concluyendo. En las presentes estrategias los niños participaron armónicamente con especial interés y felices pero sobre todo de manera curiosa y creativa por lo que la interacción fue favorable en el comportamiento de los alumnos (as).

La observación por parte del maestro – alumno estuvo presente en las estrategias. Hubo una gran respuesta en la integración grupal y comunicación; se compartieron y aprovecharon los espacios, tiempo y material originando un ambiente de libertad y confianza manifestando una inmensa alegría en su actitud.

- Promover que el niño trabaje por sí solo de manera creativa, reflexiva, y tenga consecuencia en un aprendizaje significativo.

La contribución más importante de este trabajo es que se ha podido constatar que el objetivo principal de las estrategias se fomentó positivamente, promoviendo abiertamente la participación, comprensión, respeto y afecto entre ambos.

Por lo general preocuparse seriamente por el bienestar emocional de los niños permite expresarse, alentarla continuamente estimularla positivamente en el momento preciso, comunicarse con los padres y convencerlos de las necesidades y carencia que tienen sus hijos alivia la tensión o conducta negativa y resuelve positivamente los problemas psicosociales del niño (a).

CAPITULO V

PROPUESTA

La educación no sólo transmite producto cultural, debe estar dirigida al descubrimiento a la creatividad, al planteamiento de nuevos problemas, estar involucrado en el proceso educativo. Prepara pues al educando para que sea capaz de recibir de un modo mejor la ciencia para que compare mejor dichas situaciones, ser del educando un investigador creativo de manera responsable. No sólo de enseñar más, sino de educar mejor y aburriendo menos, dentro de la relación docente –discente.

Educar y pretender la transformación del ser humano conforme a una concepción del futuro, por lo que el educando debe desarrollar su capacidad de reacción frente a la realidad, aprender a responder creativamente ante cada situación que le corresponda vivir.

Todo esto mediante el cuidado de que la participación de los niños en las actividades de aprendizaje sea efectiva la visión y reflexión que debe tener el docente se percibe a través de la descripción de las actividades aplicadas al grupo en donde se percibe la efectividad de las mismas. Esto se podrá apreciar a través del desarrollo del siguiente apartado.

PLAN DE TRABAJO

ESTRATEGIA	OBJETIVO	TIEMPO	ESPACIO	RECURSOS	METODOLOGIA	ROLES	RELACIONES	EVALUACION
RONDAS CLASICAS	Favorecer la convivencia grupal, a través de la comunicación	Una hora para cada una de las rondas.	Canchas del plantel.	Recurso humano . imaginación y comunicación	Creatividad en el juego, previa enseñanza de los cantos o de la imaginación	Dinámicos e interés por parte del alumno participación activa del docente.	Convivencia e integración grupal. Alegres y divertidos en conjunto.	Observación Diálogo libre. Registro en el cuadro de evaluación.
LA TIENDITA	Fomentar la cooperación, participación y tolerancia	Intercalando el tiempo por 2 días según el interés del niño.	En el salón de clases.	Material de deshecho (envases, cajas de cartón bolsas, etc.)	Ser creativos en organizar los productos. Pensar creativamente en los precios y compraventa de productos.	El maestro como promotor, los niños activos en la organización de la tiendita.	Coordinación positiva en sus acciones dentro de la participación cooperación y tolerancia mutua.	Observación Comentarios Registro en el cuadro de evaluación.
BAILA LA RANITA	Desarrollar el respeto socio-afectivo .	Una hora diaria por semana	En el aula y cancha	Grabadora cassettes poesías Adivinanzas Trabalenguas etc.	Crear por sí mismo el ritmo del baile que predomine la alegría igualmente las demás actividades.	Participación activa, alegres y divertidos en el baile y las demás participaciones	En un ambiente de felicidad y alegría demostrar el sentimiento socio-afectivo	Observación Opiniones libres, registro en el cuadro de observación
LA MASCOSTA CON VIDA	Desarrollar el respeto y cuidado a la naturaleza	Una hora previa, durante toda la práctica.	En el salón de clases.	Mascota favorita de verdad o de peluche.	Construir el ambiente adecuado para las mascotas. Reflexionar en el respeto y cuidado de las mismas. Hacer evidencias.	En una atmósfera de comunicación y participación activa adoptar con cariño la mascota . El maestro como orientador.	Excelente convivencia entre los alumnos y maestro que aflore un sentimiento afectivo y de respeto entre ellos y la mascota.	Observación Entrevista Registro en el cuadro de evaluación.

VAMONOS DE VACACIONES	Fomentar la interacción, la comunicación y el respeto mutuo.	Dos horas según el interés del niño	En el aula	Recurso humano pelota imaginación	Organizar su pensamiento uso de la imaginación respetar turnos.	El alumno de manera activa participar y respetar al compañero. El docente como elemento participativo.	Comunicación y convivencia grupal el maestro elemento participativo.	Observación. Diálogo Registro en el cuadro de evaluación.
CARRERA DE AGUA	Favorecer la participación convivencia y cooperación	Una hora	Explanada cívica	Cubetas Botes Agua	Pensar en la organización de los equipos. Elegir un nombre Empezar el juego	Participación y Colaboración dinámica por parte del alumno. El maestro como guía del juego.	Relaciones positivas en la integración grupal entre los integrantes del grupo	Observación Comentar Registro del cuadro de evaluación
METETE AL CUADRO	Fomentar la autoestima	Una hora y media	En el salón de clases	Poster Calendarios Ilustraciones	Reflexionar en lo que les gustaría convertirse, uso de la creatividad imaginativa.	El maestro como guía. El alumno creativo y activo en su imaginación	Elevar la autoestima en los alumnos con actitud positiva de ambas partes.	Observación Comentarios Registro en el cuadro de evaluación.
COMPAÑERO MISTERIOSO	Favorecer la amistad y respetar al amigo	Una hora diaria hasta terminar la estrategia	En el aula	Cajas de carton o metálica tarjetas marcadores	Descripción positiva del compañero respetando el turno y las reglas.	Maestro como orientador. Los alumnos aceptarse tal como son y respetarse.	Elevar la aceptación y autoestima propia, y de sus compañeros con ayuda del docente.	Observación Diálogo Registro en el cuadro de evaluación
EL MOVIL	Favorecer el compañerismo, cooperación, participación y disposición entre ambos.	Dos horas y media según el interés del niño.	Salón de clases	Charola de uncel tijeras marcadores pintura vinílica cartulina	Pensar cómo construir un móvil. Primeramente dibujarlo recortarlo y Pintarlo	Papel del maestro guía alumno participativo activo y uso de la colaboración	Disponibilidad entre compañeros y cooperación. Mutua participación activa del docente.	Observación Opinión libre Registro en el cuadro de evaluación

ATRAPA LA BURBUJA	Favorecer la confianza y socialización.	Una hora según el interés del niño	Campo abierto (explanada)	Cubeta agua jabón, glicerina botes, pivotes o tubos	Creativo preparar el material disposición en hacer las burbujas	Creativo todo el grupo participativo en el juego. El docente como promotor.	Manifestación es de confianza y socialización en el grupo. El maestro como un integrante más.	Observación Comentarios Registro en el cuadro de evaluación.
CADA QUIEN CON SU PAREJA	Fomentar la amistad y respeto e interés en las reglas del juego tomando conciencia de su actitud.	Media hora en cada juego según el interés del niño.	En el aula y en la cancha.	Memoramas rompecabezas Dominó, serpientes y escaleras	Reflexionar y construir según el intelecto del niño.	Alumno. Participación y cooperación activa y respeto entre ambos. El maestro como guía.	Respetar la amistad tomando conciencia de su actuar. El maestro integrarse como un amigo más.	Observación Diálogo Registro en el cuadro de evaluación.
LA SILUETA DE PAPEL	Autoestima el juego de quererme y respetarme a mi mismo y a los demás	Una hora diaria según la duración de la estrategia.	En el salón Y en la cancha	Papel manila marcadores papel lustre tijeras y resistol	Ser creativo y construir su silueta dibujar pintar, modelar recortar y bailar.	Interpretar un papel activo y de colaboración entre alumno - alumno - maestro - alumno	Elevar la aceptación en cada uno de los integrantes y quererse a sí mismo.	Observación Entrevista Registro en el cuadro de evaluación.
LA FIESTA	Favorecer la relación socio - afectivo o convivencia	Previa organización Durante toda la mañana	En la escuela Salón y cancha	Cassette Grabadora o sonido Aperitivos Refresco Piñata Pastel y dulces	Creativos en la organización reflexionar sobre el actuar de cada uno ayudarse mutuamente. El maestro como promotor de dicha fiesta.	El alumno participativo consciente de su actuar. Divertido, alegre y afectivo. El maestro incorporándose al grupo como un elemento más	Que exista verdaderamente una convivencia grupal, y el elemento predominante sea el aspecto social, y afectivo con sus compañeros y maestro.	Observación comunicación libre. Registro de evaluación.

Las estrategias didácticas se constituyen en un conjunto de actividades que son la que se pretende que incidan favorablemente en el desarrollo del juego aquí planteado para dar solución al problema de la agresividad.

Ya que cada estrategia de aprendizaje contiene su forma particular de evaluar, y el uso del instrumento para recoger los datos que ayuden a evidenciar el seguimiento del proceso constructivo de cada uno de los alumnos.

En síntesis cada parte de las situaciones de aprendizaje se han elaborado para que sirvan de apoyo al docente, para ver la manera como se desenvuelve el trabajo al realizarlas; el plan de trabajo de las estrategias incluye las situaciones de aprendizaje con la que se aplican, con la intención de construir un cambio de actitud en los alumnos.

A. Desarrollo de las estrategias

RONDAS CLASICAS

El lobo y Doña Blanca.

Objetivo: Favorecer la convivencia grupal a través de la comunicación y el juego.

Antes de la estrategia: El profesor platica con sus alumnos acerca de la importancia y uso de las rondas clásicas leer y comentar la ronda El lobo que

está escrita en el libro de texto, y tratar que el niño (a) se la aprenda, de igual manera la ronda de Doña Blanca.

Desarrollo: Rondas seleccionadas principalmente por los niños (as), eligiendo los espacios abiertos, de preferencia en la cancha. Como la canción del lobo está escrita en el libro de texto del alumno, sólo la recordaremos, algunos niños explicarán las reglas del juego. Realizarán un círculo todos los elementos del grupo, los niños se autonombrarán los lobos, y se van a esconder, las niñas cantarón la canción.

Juguemos en el bosque...

Mientras que el lobo aparece... etc., y así sucesivamente.

Ronda Doña Blanca

Desarrollo: Las niñas comunicarán las reglas del juego, una niña será el personaje de Doña Blanca, recordará la letra de la canción un niño será el jicotillo, se formará un círculo con el resto de los integrantes con ciertos movimientos, cantarón Doña Blanca, está cubierta de pilares de oro y plata. ¿Quién es ese jicotillo que anda en pos de Doña Blanca ...etc...

Material. Los propios alumnos (as) y sobre todo una gran imaginación, comunicación y muchas ganas de jugar.

Tiempo: Aproximadamente de una hora en cada una de las rondas según el interés del niño (a)

Evaluación. El maestro debe convertirse en un observador incansable durante el desarrollo del juego de rondas clásicas, obteniendo un comportamiento positivo en dichas conductas ya que lo más importante en los niños es jugar.

LA TIENDITA

Objetivo: Participación y tolerancia .Que los niños sumen y resten en una situación cercana a la realidad.

Antes de la estrategia:

Establecer una conversación sobre quiénes han ido de compras a las tiendas, qué productos han comprado y más o menos cuánto dinero han necesitado para dichas compras. Proponer entre todos el juego de la tiendita, con anterioridad recolectar material de deshecho.

Desarrollo: A manera de motivación comentar de lo que platicó anteriormente sobre el tema de la tiendita, diálogo entre ellos sobre lo que más les gustaba comprar, y quiénes los acompañaban de compras. En seguida para jugar a la tiendita, pedir que por favor se organicen en equipos, de preferencia ellos solos, y elijan su mercancía libremente.

Antes recortarán los billetitos del libro de matemáticas recortable, o compra de billetitos de un peso y diez pesos, después se organizarán para que unos compren y otros vendan.

Una tercera parte actuará como vendedores y otra como compradores, los vendedores establecerán el precio de los productos colocándoles una tarjetita visible, y la clientela comprará lo que guste de igual manera entre todos elegirán el nombre de la tiendita. De manera armónica conversarán sobre el juego de la tiendita.

Material: De deshecho, envases de plástico, bolsas, cajas de cartón y botes vacíos de distintos productos, billetes de denominación de pesos y diez pesos, una caja como caja registradora, cartulina y marcadores.

Tiempo: Intercalando el tiempo por dos días según el interés de los niños.

Evaluación: Se realiza en torno a criterios que ayudan a obtener los datos, para conocer los procesos de los niños dentro del objetivo de participación y tolerancia ubicada en la realidad propia de cada uno de los niños (as).

BAILA LA RANITA

Objetivo: Desarrollar el respeto socio-afectivo.

Antes de la estrategia:

Comentar de la necesidad y la importancia de lo hermoso que es la música para los niños y de llegar a sensibilizar (usar) sus sentidos y todo su cuerpo que aflore los sentimientos positivos, no hay nada como la música, cuando los niños comparten la música, poesía, trabalenguas, adivinanzas, etc., con un sólo fin sentirse bien consigo mismo y con sus compañeros.

Desarrollo: Dialogar con los niños (as) para aprovechar cada oportunidad que tengan para escuchar música, u otras coplas infantiles. No hay como el juego y la canción, sobre todo si resulta graciosa o divertida. Según el interés y gusto del niño llevarán cassettes, se llevará una grabadora para escucharlos y tener la oportunidad de convivencia grupal. En el salón o de preferencia en campo libre.

La ranita, ranita, ranita ya empieza a llover que alegre y contenta te vas a poner. También “El piojo y la pulga”, “La cucaracha”. Etc.

Si quieres desarrollar en los niños un sentido de pertenencia al grupo y de identificación con el docente y los compañeros, cante, cante y cante.

Se toma opción de la misma manera para el desarrollo de la poesía, trabalenguas y adivinanzas etc.

Material: Cassettes infantiles (del interés del niño (a) grabadora.

Tiempo: Intercalando una hora diaria por una semana.

Evaluación: Se ubica en un proceso total sobre la integración grupal, dando seguimiento al desarrollo de la actividad para evaluar la participación socio – afectivo de los integrantes; con el mismo instrumento de evaluación se puede valorar en lo que respecta a la poesía, adivinanzas, trabalenguas etc.

Variable: En la estrategia se puede desarrollar las siguientes actividades, como son: poesía, trabalenguas, adivinanzas, cuentos y chistes, etc.

LA MASCOTA CON VIDA

Objetivo: Desarrollar el respeto y cuidado a la naturaleza.

Antes de la estrategia:

Diálogo sobre la vida, ¿Cómo se cuidan ellos mismos?, ¿Cómo cuidarían las plantas y animales? Tienes mascotas o animales en tu casa? Opinión libre cómo cuidas y respetas tu mascota

preferida? Les gustaría traer su mascota al salón para conocerla mejor y que nuestros amiguitos la conocerán y entre todos planear la actividad para la siguiente práctica.

Desarrollo: Previa conversación sobre el cuidado de la naturaleza (plantas-animales)

Se solicita muy amablemente permiso oral o por escrito a los padres de familia, para que los niños lleven su mascota preferida al salón de clases. Especialmente que se de verdad.

Para que los niños valoren la responsabilidad al adoptar una mascota con vida, y por lo tanto tome conciencia de cómo debe respetar y cuidar a su mascota, y así su desarrollo sea saludable y favorable.

En sí valorar, que el cuidado a la naturaleza nos beneficia a todos los seres vivos.

Material: La mascota favorita.

Tiempo: Una hora con anterioridad, duración de la estrategia durante toda la mañana, según el interés del niño.

Evaluación: Que el maestro observe y valore la importancia que le dio el alumno (a) al cuidado y respeto de su mascota favorita y sobre todo el afecto que demostró ante la adopción de la mascota y ante sus amiguitos.

VAMOS A VACACIONES

Objetivo: Fomentar la interacción, la comunicación y respeto mutuo.

Antes de la estrategia:

Proponer una conversación grupal en donde el tema es a qué lugares han ido de paseo y qué lugares les gustaría conocer?, dejar que fluya de forma libre la comunicación y respeto de turnos, después invitarlos a jugar.

Desarrollo: Formando un círculo, vengan sentémonos un rato en el piso, vamos a jugar ¿A dónde les gustaría ir de vacaciones? Dejar que los niños opinen todo lo que gusten.

Después de elegir la playa u otras opciones. Se explica el juego, y se lanza una pelota a cada uno de ellos, dice el nombre ejemplo: soy Dulce voy a la playa y llevaré un traje de baño y avienta la pelota, al niño que la cachó, dice el nombre de la niña y lo que va a llevar y el nombre de él y/o los objetos que lleva, así sucesivamente hasta tomar, tienen un orden y comunicación para saber escuchar a los demás por eso hay que respetar los turnos.

Material: Objeto redondo (pelota) imaginación y comunicación.

Tiempo: Dos horas.

Evaluación: En la presente estrategia el maestro podrá observar el desarrollo de la expresión hablada y respeto mutuo que fluya en la convivencia grupal.

CARRERA DE AGUA

Objetivo: Favorecer la participación, convivencia y cooperación.

Antes de la estrategia:

Promover entre todos algún juego donde se utilice el agua, pero también platicar sobre el cuidado del agua, por último nos ponemos de acuerdo, cómo, y cuál? Será el juego. Posteriormente se da a conocer el seguimiento del mismo.

Desarrollo: Explicarles el juego a manera de motivación para que se animen a jugar se guía el juego, se divide en equipos de 10 como ellos eligen a los compañeros.

Detrás de los últimos niños de la fila, colocar una cubeta llena de agua.

El último niño de la fila tendrá en sus manos un bote vacío. Colocar otra cubeta vacía delante de los niños que encabezan la fila.

El juego se trata que los niños se vayan pasando de mano en mano el bote, comienza cuando los niños de atrás, a una señal suya, llenan sus botes de agua y lo entreguen al niño de adelante, a su vez el niño que reciba

entregará el bote al de adelante hasta que llegue al niño que encabeza la fila y vacíe el agua en la cubeta que tiene al frente.

Una vez que haya vertido el agua el niño de adelante se colocará hasta atrás para reiniciar la operación de pasar el agua. Gana el equipo cuya cubeta delantera tenga más agua.

Material: Cubetas, botes, agua

Tiempo: Una hora

Evaluación: En este caso la evaluación, contempla la cooperación y participación dentro de la convivencia grupal. Por medio del interés del juego, el maestro va registrando las respuestas de los alumnos para posteriormente hacer una concentración de las mismas.

METETE AL CUADRO

Objetivo: La importancia de la imaginación en el juego fomentar la autoestima.

Antes de la estrategia:

Comentar referente al tema si ellos se quieren a sí mismo, y a qué persona quieren, si se sienten bien así como son, o si pudieran cambiar, que les gustaría ser, una persona, planta o animal o cualquier otro objeto, dejar que se imaginen todo lo que quieran, y ubicarlos en sí, en la estrategia planteada.

Desarrollo: Explicar cualquier cosa puede ocurrir en nuestra imaginación, por ejemplo que un niño puede alargarse como si fuera chicle, un juguete todo es cuestión de imaginar.

Métete al cuadro.- Otra manera de despertar la imaginación de los niños, mostrarles un póster con paisaje llamativo, pedirles que se metan en ella. De preferencia en la imagen debe haber algún objeto o personaje con el cual el niño se identifique y decir "yo soy el borreguito junto al río" "yo soy la niña del globo azul" Etc.

Material: Póster, calendarios e ilustraciones, etc., según el interés del niño.

Tiempo: Una hora y media

Evaluación: Lo más relevante en cuanto el análisis de la estrategia, es tomar en cuenta la importancia de la imaginación en el juego y así conocer más la propia autoestima que posee cada uno de los alumnos (as) la cual se registrará en cuadros.

COMPAÑERO MISTERIOSO

Objetivo: Favorecer la amistad y respetar al amigo.

Antes de la estrategia:

Conversación con preguntas libres y previamente elaboradas, por ejemplo: ¿ A quiénes les gustaría tener amiguitos? ¿Quiénes tienen amigos? ¿Para que tenemos amiguitos? etc., realizar varias preguntas dando espacio de reflexión entre ellos.

Desarrollo: Después de escuchar los comentarios y llegar a proponer el juego, se organizan y se les presenta la caja con el material, platicando cómo vamos a encontrar un nuevo amiguito, van pasando uno por uno a escoger su compañero misterioso, ya que en una caja se guardan tarjetas, el niño va sacando tarjetas una por una y va leyendo, yo quiero un amigo (a) con el color de cabello y ojos de esta forma, la nariz y la boca, así me gusta por ejemplo: su manera de ser, sus gustos, el juego, etc.

Al terminar de describirlo el niño que describieron se pondrá de pie, y saludará al nuevo amigo y después le toca el turno al otro (os) etc., hasta que todos elijan un compañero.

Material: Caja de cartón, tarjetas, marcadores.

Tiempo: Una hora diaria hasta terminar la estrategia

Evaluación: El presente trabajo requiere de recoger datos acerca del proceso de construcción para elevar la autoestima al realizar la descripción del compañero, y así reafirmar el valor de la amistad.

EL MOVIL

Objetivo: Favorecer el compañerismo, cooperación, participación y disposición entre ambos.

Antes de la estrategia:

Platicar con los alumnos, sobre los móviles que se han construido, ya que vienen para realizar en los libros de texto recortable del alumno, si les han gustado sus móviles, si se les han hecho fácil realizarlos, etc. proponer la construcción de un móvil elegidos por ellos mismos.

Desarrollo: Motivar a los alumnos por medio del diálogo para realizar la actividad de construir un avión o el móvil que ellos elijan.

Escoger un compañero al azar ellos leen las instrucciones, se pide con anticipación el material; charola de unicel, tijeras, marcadores y pintura vinílica. Puede ser de un modelo prefabricado que los niños realicen. Dibujarlos y recortarlos, el otro niño lo pinta y dibuja las ventanas, puertas etc., pintarlo según el gusto del niño.

Introducir las alas en las ranuras del cuerpo del avión y la aleta en la parte posterior, esto es con la participación de ambos y terminado. ¡a volar!

Material: Charola de unicel, tijeras, marcadores, pintura vinílica y cartulina.

Tiempo: dos horas según el entusiasmo del niño (a)

Evaluación: Lo más importante es que se pueda constatar por medio de la observación y registro, el propósito de dicha estrategia en la cual el aspecto más favorable sea el compañerismo y disposición.

ATRAPA LA BURBUJA

Objetivo: Favorecer la confianza y socialización.

Antes de la estrategia:

Opinión libre sobre el tema de los juegos que les gusta realizar, después de escuchar y ser escuchado, promover el juego de hacer burbujas de jabón.

Desarrollo: De la previa información de cómo jugar a las burbujas de jabón promover la organización del mismo, preparar el material indicado, salir a campo abierto (explanada) al realizar el juego se dividirá el grupo una parte harán burbujas y el resto las atraparán después cambiarán de turno. Al pasar al salón

intercambiar comentario del resultado favorable de dicha estrategia.

Material: Cubeta, agua, jabón, glicerina, botes, pivotes o tubos, etc.

Tiempo: Una hora, según el interés del niño.

Evaluación: El maestro insaciable observador para el seguimiento al desarrollo de la estrategia y registrar en el cuadro de evaluación, las acciones según el comportamiento del alumno.

CADA QUIEN CON SU PAREJA

Objetivo: Fomentar la amistad y respeto e interés en las reglas del juego, tomando conciencia de su actitud.

Antes de la estrategia:

Opinión libre, que entienden por amistad, y tomando conciencia de lo importante que es la amistad, y como respetar al compañero y las reglas del juego.

Desarrollo: Proponer entre todos la estrategia del juego, siendo que en los libros de texto recortable incluyen algunos juegos, como son memoramas, rompecabezas y serpientes y escaleras.

La realización de la actividad se llevará a cabo con material impreso y elaborado por el docente, enriqueciendo más la estrategia se organizarán por parejas eligiendo su compañero (a) por ellos mismos, o si es necesario

integrar más elementos según el juego se coloca el material en un lugar especial y visible para que los niños (as) escojan el juego preferido por ellos, se guía el juego siguiendo las indicaciones y listos a jugar.

Después opiniones libres, después opiniones libres sobre que les pareció el juego y cuál fue el que más les agradó.

Material: Memoramas, rompecabezas, serpientes y escaleras, etc.–

Tiempo: Media hora aproximadamente en cada juego según el interés del niño (a)

Evaluación: En este caso la evaluación contempla la participación en torno a la amistad y respeto del compañero y por las reglas del juego, en la realización de la misma, según los resultados observados y registrados en los cuadros.

Variable: También ésta estrategia tiene resultados favorables con los siguientes juegos como son: Ajedrez, Damas chinas, Dominó, Palitos Chinos etc.

LA SILUETA DE PAPEL

Objetivo: Autoestima. El juego de quererme y respetarme a mi mismo y a los demás.

Antes de la estrategia:

Diálogo abierto sobre el tema les gusta dibujar, y escuchar las opiniones de los niños, y qué han dibujado, bueno y les gusta dibujarse ustedes mismos como ustedes se quieren mucho, que

les parece si nos dibujamos así como somos, bien guapos los niños y niñas hermosas.

Proponer entre todos la estrategia del dibujo de sí mismo (la silueta).

Desarrollo: Explicación paso a paso de la estrategia empezaremos ¿Quién se quiere dibujar? Se entregará el material a cada uno de los niños (as) (papel manila) y marcadores, un niño se acuesta en el papel manila y un compañero le dibujan el entorno, se fomentará la comunicación.

El niño le pone ojos, boca, pelo a su silueta, la visten y la recortan, escriben o dibujan todas las cosas positivas que le gusta de él mismo. Se elige una canción en el grupo, y se pone música y toman la silueta y se ponen a bailar, por todo el salón y también se la pueden prestar a sus amiguitos. Para finalizar se dialoga sobre que les pareció la estrategia y conclusiones por parte del docente.

Material: Papel manila, marcadores, grabadora, cassettes, retazos de tela de diversos colores.

Tiempo: Una hora diaria según la duración de la estrategia.

Evaluación: En esta ocasión la evaluación debe centrarse en el desarrollo de la estrategia, específicamente en el objetivo de la misma, de igual manera en la creatividad y actitud del niño (a)

LA FIESTA

Objetivo: Favorecer la relación socio –afectivo o convivencia.

Antes de la estrategia

Diálogo libre, de que tan importante son las fiestas por ejemplo:

¿Para qué se realizan las fiestas? ¿qué les gusta de las fiestas?

Etc.

Desarrollo: Promover la organización de una fiesta, con la ayuda de los padres de familia, proponiendo el lugar, aperitivos, fecha, música, dulces, etc.

Después de organizar, llegó el día esperado por todos, se prepara el salón con un ambiente de fiesta.

Se reciben los niños con afecto con una calurosa bienvenida, ya con la música preparada, todos dispuestos a bailar, tanto los niños (as) y el maestro.

Se realizan juegos, participando activamente y con alegría, se degustará de los deliciosos aperitivos y refrescos.

Los niños siguen conviviendo, bailando, platicando, jugando y gozando de la fiesta. Y al final se reparten los dulces y el pastel.

Material: Cassette, grabadora o sonido, aperitivos, refrescos, piñata, pastel y dulces.

Tiempo: Organización previa durante toda la mañana.

Evaluación: El docente toma el papel de sistematizador, observando paso a paso el proceso de la fiesta, registrando los aspectos relevantes de las relaciones existentes entre su forma de actuar con los compañeros.

B. Elementos para evaluar al docente

OBJETIVO: La convivencia favorece el desarrollo integral de niños y niñas.

1. El docente guía las diversas estrategias del grupo	Siempre
2. Muestra una actitud de confianza y comprensión ante los alumnos (as)	Siempre
3. Es tolerable con los niños inquietos (agresivos)	Frecuentemente
4. Es comprensible cuando los niños son renuentes.	Frecuentemente
5. Conoce con anterioridad el contexto familiar y social del niño (a)	Frecuentemente
6. Muestra una actitud positiva ante el grupo.	Siempre
7. El docente participa activamente en el juego.	Frecuentemente
8. Solicita con agrado a los niños agresivos que se integren al grupo.	Frecuentemente
9. El docente practica los valores de cooperación, libertad, respeto, armonía, libertad, etc.,)	Frecuentemente
10. Da libertad en elegir los espacios para el juego (aula, cancha, patio, etc.)	Frecuentemente
11. Se muestra buen orientador en las reglas del juego	Siempre
12. Brinda autonomía a los niños (as)	Frecuentemente
13. Uso del premio o castigo según lo juzgue pertinente	Frecuentemente
14. El docente ha cambiado de actitud dialoga abiertamente con los niños (as)	Frecuentemente
15. Uso del lenguaje correcto en la explicación de los juegos o actividades.	Frecuentemente
16. Deja espacio para que los alumnos (as) elijan con libertad sus propios juegos.	Siempre
17. Existe una relación estrecha de comunicación entre los niños (as)	Siempre
18. Plantea con entusiasmo las reglas de la actividad.	Siempre
19. Estimula a los niños para la integración grupal.	

	Siempre
20. Muestra una actitud positiva	Siempre
21. Muestra una actitud negativa de forma verbal (maltratos)	Nunca
22. Dedicar espacios pertinentes para conversar con cada uno de los niños.	Frecuentemente
23. Libre participación de comunicación de los alumnos	Frecuentemente
24. Proporciona material adecuado para las estrategias	Siempre
25. Interviene en la cooperación o ayuda en las actividades.	Frecuentemente
26 Sólo ayuda cuando los niños lo solicitan	Frecuentemente
27. Respeta el desarrollo o sea el estadio del niño (as)	Siempre
28. Es afectivo con los niños (as)	Siempre

Escala. N = nunca F = frecuentemente S = Siempre CN = Casi nunca

CONCLUSIONES

Es necesario una educación que preste atención a los niveles de desarrollo del individuo, que tome en cuenta sus necesidades, que busque ser eficaz, al mismo tiempo que produzca hombres libres y capaces de pensar por sí mismos, y todo esto se logra en la medida que se conozca el proceso de desarrollo y como se construye el conocimiento, ya que la educación debe impulsar el desarrollo, facilitarlo y apoyarse en él para lograr un aprendizaje más agradable y significativo.

Por lo tanto lo planeado en el presente proyecto ha dado resultado para que el docente, reflexione sobre la responsabilidad que tiene al educar y con ello se prepara a enfrentar diversas situaciones en torno al proceso de aprendizaje.

Tomando en cuenta al maestro como ser social y creativo, por el descubrir permanente de problemas presentados en la práctica, y sus posibles soluciones.

Considerando que lo primero que se determina por medio del análisis es que en la educación intervienen procesos sociales que influyen en los hechos sociales entre la que se cuenta a la educación. En función a las

condiciones o conflictos en que prevalece una situación de índole agresivo; el juego es el medio para contrarrestarla negatividad en el grupo, y llegar a la transformación del cambio de actitudes negativas, a positivas y por consiguiente elevar la calidad de la enseñanza de manera significativa.

Obviamente cambiando el comportamiento del niño (a) a través de experiencias favorables en su manera de ser.

Siendo el objeto de estudio, el juego sobre todo el colectivo, favorece los hábitos de socialidad, compañerismo, cooperación, participación, disciplina, autoestima y comunicación.

El niño descubre individualmente tanto la inteligencia, la experiencia o el contexto como su propio yo. Sí el juego es espontáneo y libre, con su propia naturaleza constructiva y creadora es desenvolvimiento social; ya que ocurre cuando existen espacios, tiempo, libertad y compañía fomentando el desarrollo biológico, afectivo y cognitivo dentro de la personalidad y la experiencia social del niño (a).

Considerando la agresividad como conductas agresivas que se encuentran comúnmente en los niños (as) normales, creo firmemente en el potencial que todo ser humano tiene para cambiar y para adaptarse, el hecho

de que existan conductas difíciles de modificar, no significa que sean imposibles de cambiar por actitudes positivas.

Siendo el contexto la base de las experiencias del alumno y la realidad que se construyen con la intervención de diversos factores que modifican el cambio positivo del alumno (a).

El papel de la evaluación como creadora de aprendizaje es el giro que se considera apropiado a este elemento del proceso de enseñanza – aprendizaje; que en el presente documento cobra relevancia como generadora de información para que los niños (as) puedan participar en las estrategias en forma acorde a sus necesidades, experiencias sociales y cognoscitivas específicamente de cada uno de ellos.

Es fundamental en el trabajo docente la importancia de la convivencia grupal, y la estrecha comunicación entre maestro – alumno, alumno – alumno, lo cual nos hace conocer mejor los antecedentes negativos o positivos en el actuar del niño (a), y como docente brindarles un ambiente favorable en todos los aspectos sobre todo el afectivo.

Por lo tanto el maestro como agente social, agente de cambio, lo que nos hace pensar en cuál es nuestra verdadera labor y nos muestra los beneficios que se obtienen como voluntad y perseverancia, recordaremos que nuestro trabajo no se limita a cuatro paredes, el material con el que

nosotros trabajamos está vivo, creativo es un individuo al cual habremos de enseñarle no sólo con la teoría, sino con su puesta en práctica . Para enseñarle la libertad él debe observarla, vivirla, palparla y sobre todo buscarla, toma en cuenta los intereses del niño como eje para buscar el aprendizaje de un grupo con base en la realidad con la que se desarrolló, darle importancia al medio donde vive, realizar que la experiencia cotidiana la brinda la importancia y el sentido para que él quiera aprender esa metodología permite al mismo tiempo que cada personalidad independiente desarrolle sus aptitudes y actitudes y conserve su individualidad.

Como docente prepararnos e ir puliendo nuestro trabajo cotidiano para lograr un mayor avance, pero por sobre todo lograremos recuperar nuestro valor, nuestro camino, nuestro sentido en la cotidianidad.

Enriqueciendo y despertando el entusiasmo y la inquietud inherente al aprender una actitud significativa.

Reflexionar en propiciar el desarrollo de una actitud permanentemente reflexiva y crítica hacia nuestro propio desempeño docente.

Es indudable que el trabajo del maestro está influido por una gran diversidad de factores y que esto implica para él, la realización de numerosa

y variada tarea, una de ellas es vincularse con la realidad específica del niño, así como promover el aprendizaje.

Trata de que la escuela no sea percibida por los escolares como una instancia ajena al resto de su vida.

Como conductor y coordinador de las actividades será quien enriquezca y supera la práctica cotidiana, adaptándola a su realidad, a los intereses de los niños y a las circunstancias de la comunidad, apartando sus experiencia y sus ideas. El será quien resuelva con imaginación, sensibilidad e iniciativa los problemas o carencia que se presentan en su trabajo cotidiano.

Considerando que la escuela es un espacio privilegiado para la transmisión, creación y recreación de la cultura.

En ella los niños pasan gran parte de su tiempo; su sensibilidad, imaginación y creatividad está abierta a su plena formación y la posibilidad de lograr al desarrollo integral de su personalidad.

Ya que el motivo no es simplemente transmisor de información, así como tampoco que el alumno receptivo y pasivo de la misma, sino que ambos son particulares que construyen el conocimiento desde una perspectiva social de la que forma parte. Elevar la calidad de la enseñanza

implica ante todo, la educación del trabajo de la escuela a la realidad de los niños para responder a sus necesidades y expectativa de tal manera que se convierta a la enseñanza en mensajes con sentido, generalmente en procesos donde los niños sean los principales protagonistas del aprendizaje.

Para acercarnos a los niños y entender su mundo es necesario que la conceptualicemos como seres activos que piensan, sienten y reflexionan sobre el mundo que lo rodea.

La actitud de responsabilidad del alumno sobre su propio aprendizaje va a depender, de la motivación para aprender significativamente pero también de la intervención del profesor en orden a despertar dicha motivación es decir, para activar la motivación potencial del alumno mediante "estrategia adecuada, tomando en cuenta la observación de la realidad cotidiana como un genuino detonador de intereses reales que da lugar a proyectos verdaderamente significativos para el niño.

Siendo el juego una estrategia para que el niño pueda explorar el mundo y entable relaciones con su grupo social, el juego es representación de la realidad e interacción con ellos, es parte importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje y en el desarrollo de pensamiento.

Los juegos socializados proporciona una forma de adaptarse a las reglas sociales. Tiene un papel importante es la continua adaptación del niño a su medio, es al mismo tiempo un vínculo vital en el desarrollo de la

afectividad, con lo que lo rodean. El juego es un proceso para convencer su realidad, sus relaciones, desarrollar su conciencia y creatividad y hacer del niño (a) una persona integral.

Por lo cual el aprendizaje es un proceso fundamental de la vida humana, que implica acciones y pensamiento, tanto como emociones, percepciones y categoría etc., es también una experiencia social con varios compañeros (padres – maestros).

Los alumnos (as) deben participar en el aula aportando sus conocimientos, concepciones, intereses, preocupaciones y deseos implicados en un proceso vivo, donde interactuando con sus compañeros a través del juego explore el enriquecimiento mutuo con su propia persona y con los demás.

Ningún maestro sabrá nunca tanto acerca de cómo son los niños y cómo hacer mejor su trabajo como para no requerir más conocimiento al respeto iniciando un camino creativo e innovador con sus alumnos dentro de la práctica docente permitir el proceso enseñanza – aprendizaje que adquiera tal significatividad que trasciende límites de tiempo y espacio.

Aprender cosas nuevas pueden ser rasgos que se arraigan en su personalidad y perdure a lo largo de la vida del niño (a).

Es a través del trabajo que se disfruta y se logra la realización plena, en cualquier actividad que se realice.

Para una personalidad en armonía en el alumno (a)

BIBLIOGRAFIA

- UPN Antología Aplicación de la Alternativa de Innovación. México 1994. 1ra. Edición Corporación Mexicana de Impresión. PP 210
- UPN. Antología. Análisis de la Práctica Docente Propia. México 1994. PP230
- UPN Antología Corrientes pedagógicas Contemporáneas . México 1994 1ª. Ed. Corporación Mexicana de Impresión. PP 169
- UPN Antología Contexto y Valoración de la Práctica Docente . México 1995. ^a. Ed. Corporación Mexicana de Impresión. PP 120
- UPN Antología El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento . México 1994. 1ª. Ed. Corporación Mexicana de Impresión. PP 162
- UPN Antología El juego México 1994. PP 132
- UPN Antología El Maestro y su Práctica Docente. México 1995 1ª. Edición Corporación Mexicana de Impresión. PP 155
- UPN Antología Guía del trabajo. Escuela y comunidad . México 1985. PP135
- UPN Antología. Investigación de la práctica Docente Propia. México 1994. 1ª. Edición Corporación Mexicana de Impresión. PP 109
- UPN Antología Hacia la Innovación. México 1996 1ª. Ed. Corporación Mexicana de Impresión. PP 135
- UPN Antología La Innovación México 1996 1ª. Ed. Edit. Coordinación del Plan de Licenciatura en Educación. PP 132
- UPN Antología Pedagogía. La Práctica Docente. México 1ª. Ed. Corporación Mexicana de Impresión. PP 138

UPN Antología Salud y Educación Física. México 1995 1ª. Ed. Corporación Mexicana de Impresión. PP 165

LIBRO Encantado Volúmen XII. Nuestros hijos. Editorial . Cumbre S.A México 1990. PP 157

LIBRO Agresión y Crímenes de Violencia. 2ª. Edición Universidad de Temple New York Of Ford University Presc. 1996. PP 205

LIBRO la Guía para la dicha familiar psicoanalítica. México 1991. PP 191

LIBRO Conductas Problemas en el niño normal. Ed. Trillas, México 1995. PP 211

ENCICLOPEDIA General de la Educación Océano Grupo Editorial SS. México 1998. PP 1209

MODULO PACAEP El Mac y la Práctica. México 1998. 6ª. Edición. PP 289

MODULO PACAEP Pedagógico 6ª. Ed. México 1998. PP 189

MODULO PACAEP Lenguajes Artísticos 6ª. Edición. México 1998 . PP 289

SEP Artículo Tercero Constitucional y Ley General de Educación 1ª. Edición . México 1993. PP 137

A N E X O S

RONDAS CLASICAS
OBJETIVO: Favorecer la convivencia grupal, a través de la comunicación

ALUMNOS	Te gusta jugar	Participaste y cantantes con alegría	Conviviste con tus amigos	Aprendiste algo del juego	Te sientes feliz	Juegas en tu casa o calle	Te integras al juego con tus compañeros	Platicas con todos tus amiguitos
RASGOS								
ALANIZ RUBIO M. ANGEL	M	M	M	M	M	P	M	M
BEJARANO MARTINEZ MANUEL	M	M	M	M	M	M	M	M
CERVANTES NATIVIDAD JAIRO	P	P	P	P	P	P	P	P
CLEMENTE GUERRERO JORGE	M	M	M	P	M	P	M	M
DOMINGUEZ AVALOS JESUS	M	M	M	P	M	M	M	M
DUARTE CHACON MARTIN	P	P	P	P	P	P	P	P
GUTIERREZ RENDON M. ANTON	M	M	M	M	M	P	M	M
LOPEZ ARMENDARIZ C ALBERTO	M	M	P	P	P	P	P	P
MARTINEZ LAGUNES M. ANGEL	P	F	P	P	P	P	P	P
NAVA CERROS JORGE ALBERTO	M	M	M	M	M	P	P	P
OROZCO LOPEZ JESUS ANDRES	P	F	P	P	N	P	P	P
ORTEGA QUINTANA JORGE	P	F	P	P	M	P	M	P
ORTEGA RIVERA HUGO	M	M	M	M	M	P	P	M
PEÑA MARTINEZ PEDRO	P	P	P	P	P	P	P	P
PONCE CRUZ SAUL	P	P	P	P	P	P	M	P
ROCIO PEÑA JONATHAN	M	M	M	M	M	P	P	M
ROMERO DURAN GERARDO	M	M	M	M	M	P	P	P
ZUBIA MARTINEZ DANIEL	P	F	M	M	M	P	M	P
AVINA LOPEZ DIANA CRISTINA	M	N	M	M	M	M	M	M
BUSTAMANTE AGUIRRE DULCE	M	N	M	M	M	M	M	M
GARCIA BUSTAMANTE ALEJANDRO	M	M	M	M	M	M	M	M
FERNANDEZ FLORES ALICIA	M	M	M	M	M	M	M	M
GARCIA FLORES YAZMIN	M	M	M	M	M	M	P	M
FERNANDEZ VARGAS JANINE	P	P	P	P	P	P	M	P
MENA SOSA DENISSE	M	M	M	M	M	M	P	M
SALINAS HARO L. ALEJANDRA	M	P	P	P	M	P	M	P
SIFUENTES HERNANDEZ YADIRA	M	M	M	M	M	M	M	M
SOLIS ARAIZA JAZMIN ALINA	M	M	M	M	M	M	M	M
TARANGO CABALLERO CRISTI	M	M	M	M	M	M	M	M
TELLEZ BOLANOS Y. PAOLA	M	M	M	M	M	M	M	M

ESCALA: M= Mucho P= Poco N= Nada

RONDAS CLASICAS

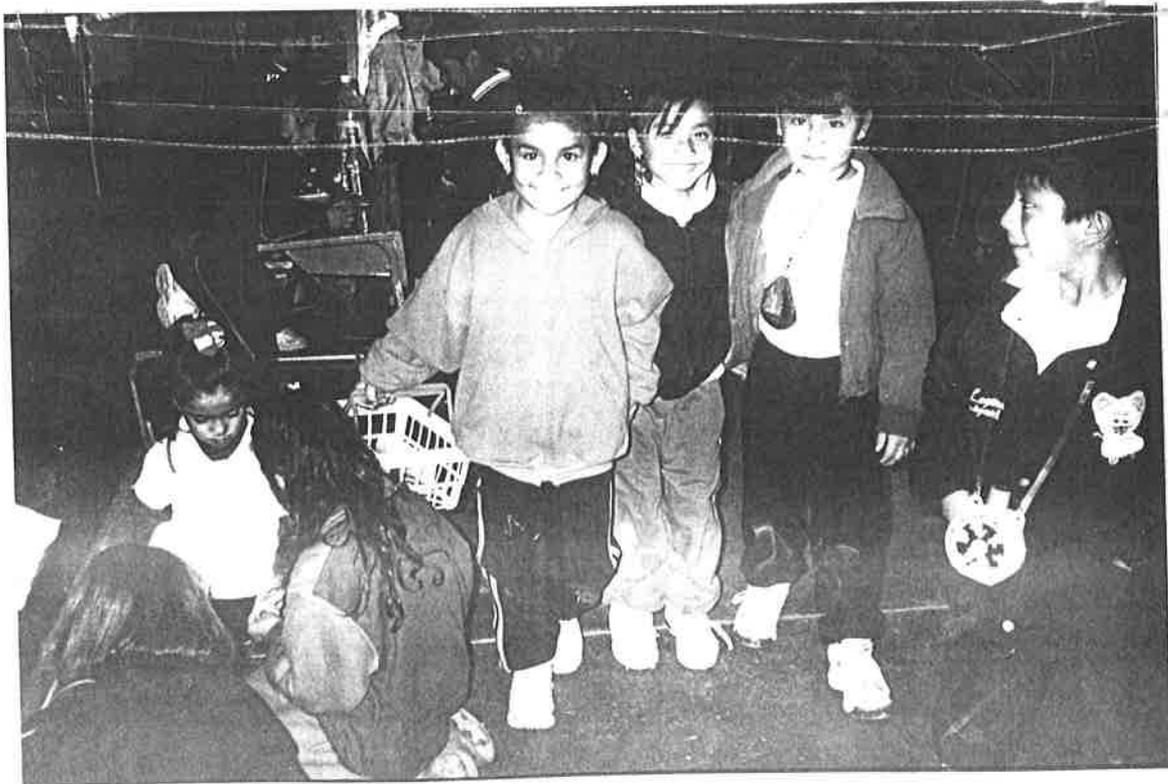


LA TIENDITA

OBJETIVO: FOMENTAR LA COOPERACIÓN, PARTICIPACIÓN Y LA TOLERANCIA EN EQUIPO, POR MEDIO DE SITUACIONES DE SUMAS

RASGOS	Respetan las reglas de organización	Cooperan mutuamente e para reunir los objetos	Respetan el trabajo de los demás.	Participan para el precio de los objetos	Ayudan para ponerle nombre a la tienda	Demuestra control propio durante el juego	Participan armónicamente para la venta de productos	Les gusta la actividad de este juego	Les servirá lo que aprendieron fuera de la escuela	Te gustó convivir en el equipo
ALUMNOS										
ALANIZ RUBIO M. ANGEL	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3
BEJARANO MARTINEZ MANUEL	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
CERVANTES NATIVIDAD JAIRO	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2
CLEMENTE GUERRERO JORGE	2	2	1	1	1	2	1	3	2	2
DOMINGUEZ AVALOS JESUS	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2
DUARTE CHACON MARTIN	1	1	1	2	2	1	1	3	3	1
GUTIERREZ RENDON M. ANTON	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2
LOPEZ ARMENDARIZ C ALBERTO	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2
MARTINEZ LAGUNES M. ANGEL	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2
NAVA CERROS JORGE ALBERTO	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2
OROZCO LOPEZ JESUS ANDRES	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3
ORTEGA QUINTANA JORGE	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2
ORTEGA RIVERA HUGO	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3
PEÑA MARTINEZ PEDRO	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
PONCE CRUZ SAUL	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2
ROCIO PEÑA JONATHAN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
ROMERO DURAN GERARDO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
ZUBIA MARTINEZ DANIEL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
AVIÑA LOPEZ DIANA CRISTINA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
FERNANDEZ FLORES ALICIA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
GARCIA BUSTAMANTE ALEJANDRA	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3
FERNANDEZ VARGAS JANINE	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3
MENA SOSA DENISSE	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3
SALINAS HARO LILIA ALEJANDRA	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
SIFUENTES HERNANDEZ YADIRA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
SOLIS ARAIZA JAZMIN ALINA	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2
TARANGO CABALLERO CRISTINA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
TELLEZ BOLAÑOS Y. PAOLA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
BUSTAMANTE AGUIRRE DULCE	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2
GARCIA FLORES YAZMIN	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3

LA TIENDITA



LA RANITA
OBJETIVO: FAVORECER EL ASPECTO SOCIO-AFECTIVO DE MANERA ARMÓNICA.

RASGOS	Muestra interés en la estrategia	Participa con entusiasmo en el juego.	Es un niño (a) sociable	le encanta cantar, cantar.	Le es divertido bailar	Establece una comunicación afectiva con los demás	Agrede físicamente y verbalmente a sus compañeros.	Muestra seguridad en el juego	Su intervención es positiva	Se integra al grupo.
ALUMNOS										
ALANIZ RUBIO M. ANGEL	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3
BEJARANO MARTINEZ MANUEL	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3
CERVANTES NATIVIDAD JAIRO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
CLEMENTE GUERRERO JORGE	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2
DOMINGUEZ AVALOS JESUS	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3
DUARTE CHACON MARTIN	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2
GUTIERREZ RENDON M. ANTON	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
LOPEZ ARMENDARIZ C ALBERTO	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
MARTINEZ LAGUNES M. ANGEL	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
NAVA CERROS JORGE ALBERTO	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
OROZCO LOPEZ JESUS ANDRES	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
ORTEGA QUINTANA JORGE	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2
ORTEGA RIVERA HUGO	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2
PENA MARTINEZ PEDRO	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
PONCE CRUZ SAUL	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2
ROCIO PEÑA JONATHAN	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3
ROMERO DURAN GERARDO	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3
ZUBIA MARTINEZ DANIEL	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3
AVINA LOPEZ DIANA CRISTINA	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3
FERNANDEZ FLORES ALICIA	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3
GARCIA BUSTAMANTE ALEJANDRA	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
FERNANDEZ VARGAS JANINE	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2
MENA SOSA DENISSE	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
SALINAS HARO LILIA ALEJANDRA	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3
SIFUENTES HERNANDEZ YADIRA	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3
SOLIS ARAIZA JAZMIN ALINA	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2
TARANGO CABALLERO CRISTINA	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3
TELLEZ BOLANOS Y. PAOLA	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3
BUSTAMANTE AGUIRRE DULCE	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3
GARCIA FLORES YAZMIN	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3

ESCALA: 1 = Nunca 2 = A veces... 3 = Siempre

BAILA LA RANITA



LA MASCOTA CON VIDA

OBJETIVO: Desarrollar el respeto y cuidado a la naturaleza

ALUMNOS RAGOS	Pláticas con tu familia sobre el tema de la vida	Cuidas las plantas y los animales	Atiendes a tu mascota preferida	Maltratas a las plantas y animales	Te maltra Tan a ti	Te gusta elegir el nombre a tu mascota	Eres feliz con tu mascota	Adaptas una mascota
ALANIZ RUBIO M. ANGEL	S	S	S	N	N	S	S	S
BEJARANO MARTINEZ MANUEL	S	S	S	N	N	S	S	S
CERVANTES NATIVIDAD JAIRO	A	A	A	A	A	S	A	A
CLEMENTE GUERRERO JORGE	A	A	S	N	A	S	S	S
DOMINGUEZ AVALOS JESUS	S	S	S	N	A	S	S	S
DUARTE CHACON MARTIN	A	A	A	A	A	S	A	A
GUTIERREZ RENDON M. ANTON	S	S	S	S	N	S	S	S
LOPEZ ARMENDARIZ C. ALBERTO	S	S	S	N	N	S	S	S
MARTINEZ LAGUNES M. ANGEL	A	A	A	A	A	S	A	A
NAVA CERROS JORGE ALBERTO	A	S	S	N	A	S	S	S
OROZCO LOPEZ JESUS ANDRES	S	S	S	N	N	S	S	S
ORTEGA QUINTANA JORGE	A	A	A	A	A	S	A	A
ORTEGA RIVERA HUGO	S	S	S	N	N	S	S	S
PENA MARTINEZ PEDRO	A	A	A	A	A	S	A	A
PONCE CRUZ SAUL	A	A	A	A	A	S	A	A
ROCIO PEÑA JONATHAN	S	S	S	N	N	S	S	S
ROMERO DURAN GERARDO	S	S	S	N	N	S	S	S
ZUBIA MARTINEZ DANIEL	S	S	S	N	N	S	S	S
AVIÑA LOPEZ DIANA CRISTINA	S	S	S	N	N	S	S	S
BUSTAMANTE AGUIRRE DULCE	S	S	S	N	N	S	S	S
FERNANDEZ FLORES ALICIA	S	S	S	N	N	S	S	S
GARCIA FLORE YASMIN	S	S	S	N	N	S	S	S
GARCIA BUSTAMANTE ALEJAND	S	S	S	N	N	S	S	S
FERNANDEZ VARGAS JANINE	A	A	A	A	A	S	A	A
MENA SOSA DENISSE	S	S	S	N	S	S	S	S
SALINAS HARO L. ALEJANDRA	A	S	A	N	A	S	S	S
SIFUENTES HERNANDEZ YADIRA	S	S	S	N	N	S	S	S
SOLIS ARAIZA JAZMIN ALINA	A	A	A	A	A	S	A	A
TARANGO CABALLERO CRISTI	S	S	S	N	N	S	S	S
TELLEZ BOLAÑOS Y. PAOLA	S	S	S	N	N	S	S	S

ESCALA : N= NUNCA A=AVECES S=SIEMPRE

LA MASCOTA CON VIDA



**VAMOS DE VACACIONES
OBJETIVO: DESARROLLAR LA INTERACCION, LA COMUNICACION Y RESPETO MUTUO EN EL GRUPO**

RASGOS	Su interacción	Se expresa con palabras antes centrada	Se comunica de manera cordial	Acepta con interés el juego	Respeto a sus compañeros y el turno correspondiente	Se deja llevar por la actitud negativa de los otros niños (as)	Se burla del actuar de los demás	Muestra tolerancia en las participaciones	Acepta a los compañeros con gusto	Deja fluir su imaginación	Muestra estados de agresión
ALUMNOS											
ALANIZ RUBIO M. ANGEL	S	N	S	S	S	N	N	A	A	S	N
BEJARANO MARTINEZ MANUEL	S	N	S	S	A	A	N	A	N	S	A
CERVANTES NATIVIDAD JAIRO	N	A	A	N	N	A	S	A	N	S	S
CLEMENTE GUERRERO JORGE	A	A	A	A	N	S	S	A	N	S	S
DOMINGUEZ A VALOS JESUS	N	A	A	S	A	N	A	A	A	S	A
DUARTE CHACON MARTIN	N	S	N	S	N	S	S	N	A	S	S
GUTIERREZ RENDON M. ANTON	A	A	A	S	N	S	S	A	A	A	S
LOPEZ ARMENDARIZ ALBERTO	S	A	A	S	S	N	N	A	A	S	A
MARTINEZ LAGUNES M. ANGEL	A	A	A	S	N	S	S	A	N	N	S
NAVA CERROS JORGE ALBERTO	N	S	N	A	N	N	A	N	A	N	S
OROZCO LOPEZ JESUS ANDRES	A	A	A	A	A	S	A	A	N	A	A
ORTEGA QUINTANA JORGE	N	S	N	A	N	S	S	N	N	S	S
ORTEGA RIVERA HUGO	N	S	N	N	N	S	S	N	N	S	S
PEÑA MARTINEZ PEDRO	N	S	N	S	N	S	S	N	A	A	S
PONCE CRUZ SAUL	N	S	N	A	N	N	S	N	N	S	S
ROCIO PEÑA JONATHAN	S	N	S	S	S	N	N	S	N	S	S
ROMERO DURAN GERARDO	S	N	S	S	S	N	N	S	S	S	N
ZUBIA MARTINEZ DANIEL	S	N	S	S	S	N	N	S	S	S	N
ZUBIA MARTINEZ DANIEL	S	N	S	S	S	N	N	A	A	S	N
AVIÑA LOPEZ DIANA CRISTINA	S	N	S	S	A	N	N	A	A	S	N
FERNANDEZ FLORES ALICIA	S	N	S	S	S	N	N	S	S	S	N
GARCIA BUSTAMANTE ALEJANDRA	A	N	N	A	A	S	A	A	A	S	A
FERNANDEZ VARGAS JANINE	N	S	N	S	N	N	A	N	A	A	S
MENA SOSA DENISSE	N	A	N	S	N	S	A	A	N	S	S
SALINAS HARO LILIA ALEJANDRA	A	N	S	S	A	N	N	S	A	S	N
SIFUENTES HERNANDEZ YADIRA	A	N	S	S	A	S	N	S	S	S	N
SOLIS ARAIZA JAZMIN ALINA	N	S	N	S	N	S	A	N	S	N	S
TARANGO CABALLERO CRISTINA	S	N	S	S	N	N	N	A	S	S	N
TELLEZ BOLAÑOS Y. PAOLA	S	N	S	S	S	N	N	A	S	S	N
BUSTAMANTE AGUIRRE DULCE	A	A	A	A	A	S	A	N	A	A	A
GARCIA FLORES YZSMIN	S	N	S	S	S	A	N	A	S	A	A

Escala: S = SI

A = A veces

N = No

VÁMONOS DE VACACIONES

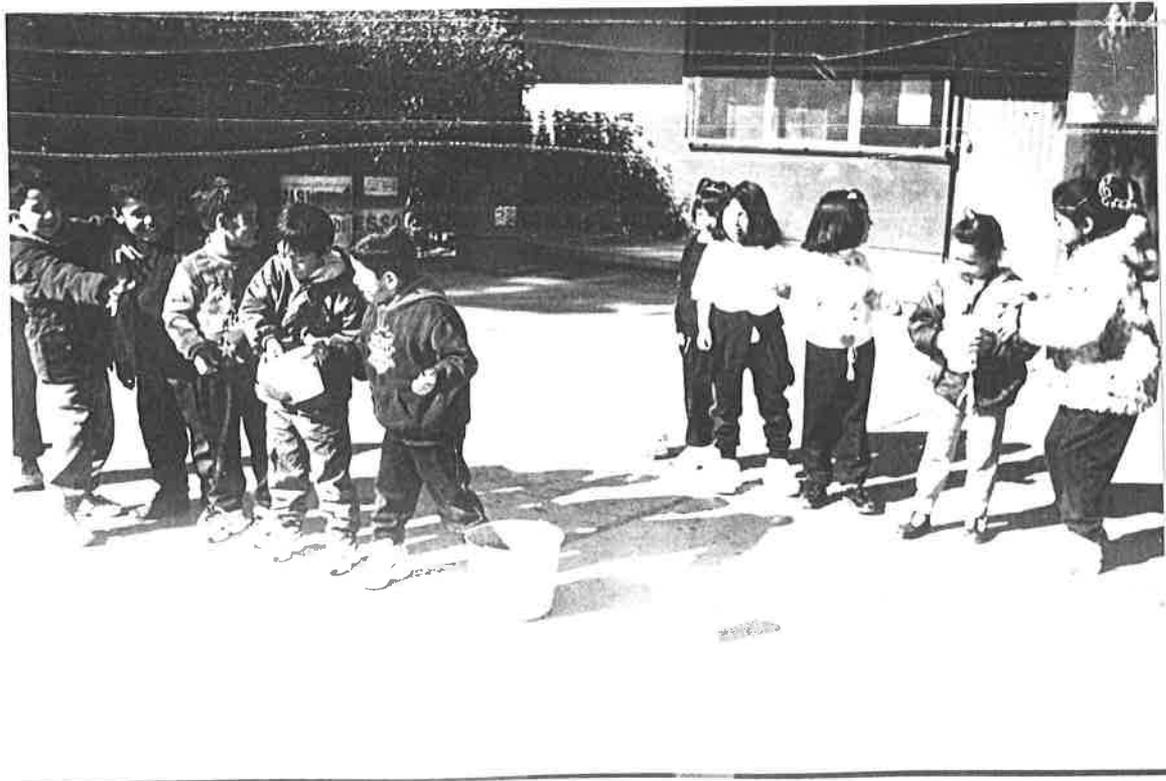


LA CARRERA DEL AGUA
OBJETIVO: Favorecer la participación, convivencia y cooperación

RASGOS	Te gusta el juego	Comprendiste las reglas	Participaste en el juego	Te gusta cooperar con tus amigos	Conviviste contento con tus compañeros	Ayuda a tus amigos cuando tienen problemas	Tuviste algún problema en el juego	Te agredieron o agrediste durante el juego
ALANIZ RUBIO M. ANGEL	M	M	M	M	P	M	N	N
BEJARANO MARTINEZ MANUEL	M	P	P	M	P	P	P	P
CERVANTES NATIVIDAD JAIRO	P	P	P	P	M	P	P	P
CLEMENTE GUERRERO JORGE	P	P	P	P	M	P	P	P
DOMINGUEZ AVALOS JESUS	M	M	M	M	M	P	P	P
DUARTE CHACON MARTIN	N	N	P	P	M	M	P	M
GUTIERREZ RENDON M. ANTON	P	P	P	M	P	P	P	P
LOPEZ ARMENDARIZ C ALBERTO	P	P	M	P	M	M	P	P
MARTINEZ LAGUNES M. ANGEL	P	P	P	P	M	N	P	M
NAVA CERROS JORGE ALBERTO	P	N	P	P	M	M	P	P
ORZCO LOPEZ JESUS ANDRES	M	P	M	M	P	P	P	P
ORTEGA QUINTANA JORGE	P	P	P	N	P	N	M	M
ORTEGA RIVERA HUGO	P	P	P	P	M	P	P	P
PEÑA MARTINEZ PEDRO	N	P	P	P	P	P	M	M
PONCE CRUZ SAUL	P	P	P	P	P	P	P	M
ROCIO PEÑA JONATHAN	M	M	M	M	M	P	P	N
ROMERO DURAN GERARDO	M	M	M	M	M	M	P	N
ZUBIA MARTINEZ DANIEL	M	M	M	M	M	M	N	M
AVINA LOPEZ DIANA CRISTINA	P	P	M	M	M	P	P	M
BUSTAMANTE AGUIRRE DULCE	M	M	M	M	M	P	P	N
GARCIA FLORES YAZMIN	M	M	M	M	M	M	N	N
FERNANDEZ FLORES ALICIA	M	M	M	P	M	M	P	P
GARCIA BUSTAMANTE ALEJAND	M	M	M	M	M	M	N	N
FERNANDEZ VARGAS JANINE	P	P	P	N	P	N	M	M
MENA SOSA DENISSE	M	P	P	P	P	P	P	P
SALINAS HARO L. ALEJANDRA	M	M	P	P	M	P	N	N
SIFUENTES HERNANDEZ YADIRA	P	P	P	M	M	M	N	N
SOLIS ARAIZA JAZMIN ALINA	P	P	P	P	M	P	P	P
TARANGO CABALLERO CRISTI	M	M	M	M	M	M	N	N
TELLEZ BOLAÑOS Y. PAOLA	M	M	M	M	M	M	N	N

ESCALA: N= Nada P = poco M = mucho

LA CARRERA DE AGUA



MÉTETE AL CUADRO
 OBJETIVO: FAVORECER "LA AUTOESTIMA" DEL NIÑO (A) DENTRO DEL NIVEL SOCIO - AFECTIVO.

RASGOS	Demuestra un concepto positivo de estima propia	Te sientes bien como eres	Participa en actividades grupales	Comparte sus cosas, material o juguetes	Tiene seguridad y confianza en si mismo	Es sociable y abierto con sus compañeros
ALUMNOS						
ALANIZ RUBIO M. ANGEL	*	*	<	<	*	<
BEJARANO MARTINEZ MANUEL	*	*	*	<	*	*
CERVANTES NATIVIDAD JAIRO	<	<	<	<	<	<
CLEMENTE GUERRERO JORGE	<	<	<	<	*	*
DOMINGUEZ AVALOS JESUS	*	*	*	<	<	<
DUARTE CHACON MARTIN	<	<	>	>	<	<
GUTIERREZ RENDON M. ANTON	<	*	<	<	<	*
LOPEZ ARMENDARIZ C ALBERTO	*	*	*	<	*	<
MARTINEZ LAGUNES M. ANGEL	<	<	<	<	<	<
NAVA CERROS JORGE ALBERTO	<	<	>	<	>	<
OROZCO LOPEZ JESUS ANDRES	<	<	<	<	<	<
ORTEGA QUINTANA JORGE	>	>	>	<	<	<
ORTEGA RIVERA HUGO	<	<	*	<	*	<
PEÑA MARTINEZ PEDRO	>	>	<	<	>	>
PONCE CRUZ SAUL	>	>	<	<	<	<
ROCIO PEÑA JONATHAN	*	*	*	<	*	*
ROMERO DURAN GERARDO	*	*	*	<	*	*
ZUBIA MARTINEZ DANIEL	<	<	<	<	<	<
AVIÑA LOPEZ DIANA CRISTINA	<	<	<	*	<	<
FERNANDEZ FLORES ALICIA	*	*	*	*	*	*
GARCIA BUSTAMANTE ALEJANDRA	*	<	<	<	*	*
FERNANDEZ VARGAS JANINE	>	<	>	>	<	<
MENA SOSA DENISSE	<	<	>	<	>	<
SALINAS HARO LILIA ALEJANDRA	<	<	*	*	<	<
SIFUENTES HERNANDEZ Y ADIRA	*	*	*	<	*	*
SOLIS ARAIZA JAZMIN ALINA	<	<	<	<	<	>
TARANGO CABALLERO CRISTINA	*	*	*	*	<	*
TELLEZ BOLAÑOS Y. PAOLA	*	*	*	*	*	*
BUSTAMANTE AGUIRRE DULCE	*	<	<	<	*	<
GARCIA FLORES YAZMIN	*	*	<	*	*	*

Escala: * La mayor parte del tiempo <= A veces >= No es visible

COMPañERO MISTERIOSO
OBJETIVO: FOMENTAR LA AMISTAD Y RESPETO AL COMPañERO

RASGOS	Le gusta tener amigos	Demuestra afecto a sus amigos	Valora la amistad	Comparte sus juguetes con sus amigos	Dialoga abiertamente con sus compañeros	Le agrada el amigo que describió.	Manifiesta respeto a la lectura de las tarjetas.	Es amistoso	Muestra actitud negativa	Es respetuoso con sus compañeros
ALUMNOS										
ALANIZ RUBIO M. ANGEL	F	F	F	F	F	F	F	F	P	F
BEJARANO MARTINEZ MANUEL	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
CERVANTES NATIVIDAD JAIRO	P	P	F	F	P	F	P	P	F	F
CLEMENTE GUERRERO JORGE	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
DOMINGUEZ AVALOS JESUS	F	F	F	F	F	F	F	F	P	F
DUARTE CHACON MARTIN	P	P	F	F	P	F	P	P	F	P
GUTIERREZ RENDON M. ANTON	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
LOPEZ ARMENDARIZ C. ALBERTO	MF	MF	MF	MF	MF	MF	MF	MF	F	F
MARTINEZ LAGUNES M. ANGEL	F	F	F	F	F	F	F	F	MF	P
NAVA CERROS JORGE ALBERTO	F	F	F	F	P	F	P	F	F	P
OROZCO LOPEZ JESUS ANDRES	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
ORTEGA QUINTANA JORGE	P	P	P	P	F	F	F	P	MF	P
ORTEGA RIVERA HUGO	F	F	F	F	F	F	P	F	F	F
PEÑA MARTINEZ PEDRO	P	P	P	F	F	F	P	P	MF	P
PONCE CRUZ SAUL	F	F	F	F	P	F	F	F	MF	P
ROCIO PEÑA JONATHAN	MF	MF	MF	MF	MF	F	MF	MF	P	MF
ROMERO DURAN GERARDO	MF	F	MF	F	MF	F	F	F	P	MF
ZUBIA MARTINEZ DANIEL	F	F	F	MF	F	F	MF	F	P	MF
AVIÑA LOPEZ DIANA CRISTINA	MF	MF	MF	F	MF	F	F	F	F	F
FERNANDEZ FLORES ALICIA	MF	MF	MF	MF	MF	F	MF	F	P	MF
GARCIA BUSTAMANTE ALEJANDRA	MF	MF	MF	F	MF	MF	F	MF	P	MF
FERNANDEZ VARGAS JANINE	F	F	F	P	F	F	F	F	MF	P
MENA SOSA DENISSE	F	F	F	P	F	F	F	F	MF	P
SALINAS HARO LILIA ALEJANDRA	F	F	MF	F	F	F	MF	MF	P	MF
SIFUENTES HERNANDEZ YADIRA	MF	MF	MF	MF	MF	F	MF	F	P	MF
SOLIS ARAIZA JAZMIN ALINA	F	MF	F	F	F	F	F	F	MF	P
TARANGO CABALLERO CRISTINA	MF	MF	MF	F	F	F	MF	MF	P	MF
TELLEZ BOLAÑOS Y. PAOLA	MF	MF	MF	MF	MF	MF	MF	MF	P	MF
BUSTAMANTE AGUIRRE DULCE	MF	F	MF	F	MF	F	MF	F	P	Mi
GARCIA FLORES YAZMIN	MF	MF	MF	MF	MF	MF	MF	MF	P	MF

ESCALA: P = POCO F = FRECUENTE MF = MUY FRECUENTE

EL COMPAÑERO MISTERIOSO



EL MOVIL
OBJETIVO: EN EL DESARROLLO DE LA CONSTRUCCION DEL MOVIL FAVORECEN EL COMPAÑERISMO, COOPERACIÓN Y PARTICIPACIÓN.

RASGOS	ALUMNOS	Acepta el compañero con gusto	Coopera con entusiasmo en la estrategia	Se ubica en la realidad de lo que está haciendo	Se comunica con su compañero al realizar la actividad.	Diferencia lo bueno de lo malo.	Le interesa más la competencia que el compañero.	Manifiesta sus acciones de forma positiva	Demuestra una actitud negativa	Comparte sus ideas y el material
	ALANIZ RUBIO M. ANGEL	A	A	A	A	B	B	A	C	B
	BEJARANO MARTINEZ MANUEL	A	A	A	A	B	A	A	B	B
	CERVANTES NATIVIDAD JAIRO	B	B	C	B	B	B	B	B	B
	CLEMENTE GUERRERO JORGE	B	B	A	A	B	B	B	B	B
	DOMINGUEZ A VALOS JESUS	A	A	A	A	A	B	A	C	A
	DUARTE CHACON MARTIN	C	B	B	C	C	A	C	A	C
	GUTIERREZ RENDON M. ANTON	B	A	A	B	B	B	B	B	B
	LOPEZ ARMENDARIZ C. ALBERTO	A	A	A	A	A	A	B	B	A
	MARTINEZ LAGUNES M. ANGEL	B	A	B	B	B	B	B	B	B
	NAVA CERROS JORGE ALBERTO	B	B	B	B	B	C	B	B	A
	OROZCO LOPEZ JESUS ANDRES	B	A	A	B	B	B	B	B	A
	ORTEGA QUINTANA JORGE	A	B	B	B	C	C	C	A	B
	ORTEGA RIVERA HUGO	B	A	A	B	A	A	A	B	B
	PEÑA MARTINEZ PEDRO	C	B	B	B	A	A	A	A	C
	PONCE CRUZ SAUL	B	B	C	B	B	C	A	A	C
	ROCIO PEÑA JONATHAN	A	A	A	A	A	B	C	C	A
	ROMERO DURAN GERARDO	A	A	A	B	B	C	C	C	B
	ZUBIA MARTINEZ DANIEL	B	A	A	B	A	B	C	C	A
	A VIÑA LOPEZ DIANA CRISTINA	B	A	A	A	B	B	B	B	B
	FERNANDEZ FLORES ALICIA	A	A	A	A	A	B	C	C	A
	GARCIA BUSTAMANTE ALEJANDRA	A	B	B	A	B	C	B	B	B
	FERNANDEZ VARGAS JANINE	B	B	B	B	B	A	B	B	B
	MENA SOSA DENISSE	B	B	B	A	B	B	B	B	B
	SALINAS HARO LILIA ALEJANDRA	A	A	A	B	B	B	C	C	B
	SILUENTES HERNANDEZ YADIRA	A	A	A	A	A	C	C	C	B
	SOLIS ARAIZA JAZMIN ALINA	B	B	B	B	B	B	B	B	C
	TARANGO CABALLERO CRISTINA	A	A	A	A	A	C	C	C	B
	TELLEZ BOLAÑOS Y. PAOLA	A	A	A	A	A	C	C	C	A
	GARCIA FLORES YAZMIN	A	A	A	B	A	C	A	C	A
	BUSTAMANTE AGUIRRE DULCE	B	A	B	B	B	B	A	B	B

Escala. A) mucho B= A veces C= Nunca

EL MOIL



ATRAPA LA BURBUJA
OBJETIVO: Favorecer la confianza y socialización

ALUMNOS	Le agrada el tipo de juego	Es sociable con sus compañeros	Manifiesta acciones positivas	Se muestra agresivo con sus amigos	Demuestra autoconfianza en su persona	Tiene comunicación con los demás	Manifiesta seguridad con sus amigos
RASGOS							
ALANIZ RUBIO M. ANGEL	S	S	R	P	S	S	S
BEJARANO MARTINEZ MANUEL	R	R	P	P	S	R	R
CERVANTES NATIVIDAD JAIRO	R	P	P	P	R	P	P
CLEMENTE GUERRERO JORGE	S	S	P	P	R	S	R
DOMINGUEZ AVALOS JESUS	S	S	S	P	R	S	R
DUARTE CHACON MARTIN	R	P	P	S	P	P	R
GUTIERREZ RENDON M. ANTON	S	S	R	P	S	S	S
LOPEZ ARMENDARIZ C ALBERTO	R	S	R	P	S	S	S
MARTINEZ LAGUNES M. ANGEL	S	R	P	P	S	S	S
NAVA CERROS JORGE ALBERTO	R	P	P	P	P	P	P
OROZCO LOPEZ JESUS ANDRES	S	R	R	P	R	R	R
ORTEGA QUINTANA JORGE	R	P	P	S	P	R	P
ORTEGA RIVERA HUGO	S	S	R	P	S	R	S
PENA MARTINEZ PEDRO	R	P	P	S	P	P	P
PONCE CRUZ SAUL	S	R	R	P	P	P	P
ROCIO PENA JONATHAN	S	S	S	P	S	S	S
ROMERO DURAN GERARDO	S	R	S	P	R	S	S
ZUBIA MARTINEZ DANIEL	S	R	S	P	R	R	R
AVIÑA LOPEZ DIANA CRISTINA	S	S	S	P	S	S	R
BUSTAMANTE AGUIRRE DULCE	S	S	S	P	R	S	R
GARCIA FLORES YAZMIN	S	S	S	P	S	S	S
FERNANDEZ FLORES ALICIA	S	S	R	P	S	S	S
GARCIA BUSTAMANTE ALEJAND	S	S	S	P	S	S	S
FERNANDEZ VARGAS JANINE	R	P	P	P	R	P	P
MENA SOSA DENISSE	S	R	P	R	P	S	R
SALINAS HARO L. ALEJANDRA	S	R	S	P	R	R	R
SIFUENTES HERNANDEZ YADIRA	S	S	S	P	S	S	S
SOLIS ARAIZA JAZMIN ALINA	S	S	R	R	R	R	R
TARANGO CABALLERO CRISTI	S	S	S	P	S	S	S
TELLEZ BOLANOS Y. PAOLA	S	S	S	P	S	S	S

ESCALA: P= poco R= Regular S= suficiente

ATRAPA LA BURBUJA



CADA QUIEN \$U PAREJA
OBJETIVO: Fomentar la amistad y respeto e interés en las reglas del juego
tomando conciencia de su actitud

ALUMNOS	Manifiesta una relación socio-afectiva	Olvida con facilidad las reglas del juego	Práctica la amistad	Toma conciencia de su actitud	Le intere más el compañerismo	Su comportamiento o es de competencia	Se deja llevar por la actitud negativa de los demás.
RASGOS							
ALANIZ RUBIO M. ANGEL	M	P	M	R	M	P	P
BEJARANO MARTINEZ MANUEL	R	P	M	R	M	R	R
CERVANTES NATIVIDAD JAIRO	R	R	R	R	M	P	R
CLEMENTE GUERRERO JORGE	R	R	R	R	R	R	R
DOMINGUEZ AVALOS JESUS	M	P	M	M	M	P	P
DUARTE CHACON MARTIN	R	R	R	R	R	R	R
GUTIERREZ RENDON M. ANTON	M	P	M	M	M	P	P
LOPEZ ARMENDARIZ C ALBERTO	M	P	M	M	M	P	P
MARTINEZ LAGUNES M. ANGEL	R	R	R	R	R	R	R
NAVA CERROS JORGE ALBERTO	R	R	R	R	R	R	R
OROZCO LOPEZ JESUS ANDRES	M	P	R	R	M	P	P
ORTEGA QUINTANA JORGE	R	R	R	R	R	R	R
ORTEGA RIVERA HUGO	M	P	M	R	M	P	P
PEÑA MARTINEZ PEDRO	R	R	R	R	R	R	R
PONCE CRUZ SAUL	R	R	R	R	R	R	R
ROCIO PEÑA JONATHAN	M	P	R	M	M	P	P
ROMERO DURAN GERARDO	M	P	M	M	M	P	P
ZUBIA MARTINEZ DANIEL	M	P	M	M	M	P	P
AVIÑA LOPEZ DIANA CRISTINA	R	P	R	R	M	P	R
BUSTAMANTE AGUIRRE DULCE	R	P	R	M	R	P	R
FERNANDEZ FLORES ALICIA	M	P	M	M	M	P	P
GARCIA FLORES YAZMIN	M	P	M	M	M	P	P
GARCIA BUSTAMANTE ALEJAND	M	P	M	M	M	P	P
FERNANDEZ VARGAS JANINE	M	P	M	M	M	P	P
MENA SOSA DENISSE	M	P	M	M	M	P	P
SALINAS HARO L. ALEJANDRA	R	R	R	R	R	R	R
SIFUENTES HERNANDEZ YADIRA	R	R	R	R	R	R	R
SOLIS ARAIZA JAZMIN ALINA	R	R	R	R	M	P	P
TARANGO CABALLERO CRISTI	M	P	M	M	M	R	R
TELLEZ BOLANOS Y. PAOLA	M	P	M	M	M	P	P

ESCALA: P= poco R= Regular M= mucho

CADA QUIEN CON SU PAREJA



LA SILUETA DE PAPEL BAILÓ CONMIGO MISMO
 OBJETIVO: QUERERME Y RESPETARME A MI MISMO YA LOS DEMÁS.

RASGOS ALUMNOS	Se adapta al grupo, elige con agrado al compañero	Usa y comparte el material adecuadamente	Coopera mutuamente con los demás	Dialoga abierto con su pareja	Se disculpa con sus compañeros si se altera verbalmente	Es creativo en sus movimientos al bailar con su silueta	Es amistoso	Se valora tal como es al enumerarlo positivo	Interactúa con los demás	Deja fluir sus sentimientos	Respeto el trabajo y baile del grupo comportando el miento del niño (a)
ALANIZ RUIBIO M. ANGEL	S	F	F	S	F	S	S	S	S	S	S
BEJARANO MARTINEZ MANUEL	S	S	F	S	S	S	S	S	S	S	S
CERVANTES NATIVIDAD JAIRO	F	R	R	R	R	F	F	R	R	F	R
CLEMENTE GUERRERO JORGE	F	F	F	S	F	F	F	S	F	F	F
DOMINGUEZ AVALOS JESUS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
DUARTE CHACON MARTIN	F	F	F	R	R	F	R	R	R	F	R
GUTIERREZ RENDON M. ANTON	S	F	F	F	S	F	F	S	F	F	S
LOPEZ ARMENDARIZ C ALBERTO	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
MARTINEZ LAGUNES M. ANGEL	F	F	B	B	F	F	F	B	B	B	F
NAVA CERROS JORGE ALBERTO	S	F	F	S	F	S	S	F	F	S	F
OROZCO LOPEZ JESUS ANDRES	F	F	B	B	F	F	F	B	F	B	F
ORTEGA QUINTANA JORGE	R	R	F	R	R	S	R	F	F	R	F
ORTEGA RIVERA HUGO	F	F	F	S	F	S	F	S	S	F	F
PEÑA MARTINEZ PEDRO	F	B	B	B	F	F	F	B	B	F	F
PONCE CRUZ SAUL	F	B	B	B	F	S	F	F	F	S	F
ROCIO PEÑA JONATHAN	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
ROMERO DURAN GERARDO	S	S	F	S	S	S	S	S	S	S	S
ZUBIA MARTINEZ DANIEL	S	S	S	F	S	F	S	F	F	S	S
AVINA LOPEZ DIANA CRISTINA	S	S	S	S	F	S	S	S	F	S	S
FERNANDEZ FLORES ALICIA	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
GARCIA BUSTAMANTE ALEJANDRA	S	F	F	S	S	S	S	S	S	S	F
FERNANDEZ VARGAS JANINE	B	B	B	B	F	S	F	F	F	F	F
MENA SOSA DENISSE	S	F	F	S	F	S	S	F	S	S	F
SALINAS HARO LILIA ALEJANDRA	S	F	S	F	S	F	S	F	S	S	F
SIFUENTES HERNANDEZ YADIRA	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
SOLIS ARAIZA JAZMIN ALINA	F	B	F	B	F	S	F	S	S	S	S
TARANGO CABALLERO CRISTINA	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
TELLEZ BOLAÑOS Y. PAOLA	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
BUSTAMANTE AGUIRRE DULCE	B	F	S	B	B	S	B	F	B	S	S
GARCIA FLORES YAZMIN	B	S	B	S	S	S	S	S	S	S	S

Escala: N=no F=frecuentemente S=siempre M=mal R=regular B=bien

LA SILUETA DE PAPEL



LA FIESTA

OBJETIVO: Favorecer la relación socio – afectivo o convivencia

ALUMNOS	Convive con los compañeros	Muestra dificultad para obtener una relación afectiva	Se le facilitan las relaciones socio-afectivas	Respeto a los compañeros	Platica con sus amiguitos.	Tiene sentido de la alegría y diversión
RASGOS						
ALANIZ RUBIO M. ANGEL	S	N	S	S	S	S
BEJARANO MARTINEZ MANUEL	S	N	S	S	S	S
CERVANTES NATIVIDAD JAIRÓ	A	A	A	A	A	A
CLEMENTE GUERRERO JORGE	S	N	S	A	S	S
DOMINGUEZ AVALOS JESUS	S	N	S	S	S	S
DUARTE CHACON MARTIN	A	A	A	A	A	S
GUTIERREZ RENDON M. ANTON	S	A	S	S	S	S
LOPEZ ARMENDARIZ C ALBERTO	S	A	S	S	S	S
MARTINEZ LAGUNES M. ANGEL	A	A	A	A	A	A
NAVA CERROS JORGE ALBERTO	S	A	S	S	S	S
ORTIGO LOPEZ JESUS ANDRES	S	A	S	S	S	S
ORTEGA QUINTANA JORGE	A	A	A	A	A	A
ORTEGA RIVERA HUGO	S	N	S	S	S	S
PEÑA MARTINEZ PEDRO	A	A	A	A	A	A
PONCE CRUZ SAUL	S	S	S	S	S	S
ROCIO PEÑA JONATHAN	S	N	S	S	S	S
ROMERO DURAN GERARDO	S	N	S	S	S	S
ZUBIA MARTINEZ DANIEL	S	N	S	S	S	S
AVIÑA LOPEZ DIANA CRISTINA	S	N	S	S	S	S
BUSTAMANTE AGUIRRE DULCE	S	N	A	S	S	S
GARCIA BUSTAMANTE ALEJANDRO	A	N	S	S	S	S
FERNANDEZ FLORES ALICIA	S	N	S	S	S	S
GARCIA FLORES YAZMIN	A	A	A	A	A	A
FERNANDEZ VARGAS JANINE	S	N	S	S	S	S
MENA SOSA DENISSE	S	N	S	S	S	S
SALINAS HARO L. ALEJANDRA	S	N	S	S	S	S
SIFUENTES HERNANDEZ YADIRA	S	N	S	S	S	S
SOLIS ARAIZA JAZMIN ALINA	S	A	A	A	A	A
TARANGO CABALLERO CRISTI	S	N	S	S	S	S
TELLEZ BOLAÑOS Y. PAOLA	S	N	S	S	S	S

ESCALA: N= Nunca A= A veces S= Siempre

LA FIESTA

