

# SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

**Universidad Pedagógica Nacional**

**Unidad 096 D.F. Norte**



**El Juego Sociológico una Estrategia Didáctica para  
favorecer la Socialización de los Niños/as de  
Conducta Agresiva entre los 3 y 6 años del Nivel de  
Preescolar**

**Martha Lizbeth Jacqueline Mejía Perea**

**México, D.F. 2000**

**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA  
TITULACION**

México, D. F., a 27 de julio del 2000

**C. PROFRA. MARTHA LIZBETH JACQUELINE MEJIA PEREA  
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado “ EL JUEGO SOCIOLOGICO, UNA ESTRATEGIA DIDACTICA PARA FAVORECER LA SOCIALIZACION DE LOS NIÑOS/AS DE CONDUCTA AGRESIVA ENTRE LOS 3 A 6 AÑOS DEL NIVEL PREEESCOLAR ” opción PROYECTO DE INNOVACION (ACCION DOCENTE) a propuesta de la asesora Profra. MARIANA DEL ROCIO AGUILAR BOBADILLA manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

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

**A T E N T A M E N T E  
“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”**

  
**PROFR. ALBERTO LUNA RIBOT  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
DE LA UNIDAD 096 D.F. NORTE.**



**S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD U. P. N. 096  
D.F. NORTE**

23-111-01 m.c.g.

## **DEDICATORIAS**

### **A MIS PADRES;**

Julián Mejía Chavela y Martha Perea de Mejía, con veneración, respeto y con agradecimiento eterno de haberme dado la vida y a la vez poder disfrutar de estos momentos que también son suyos y que esto represente para ustedes una pequeña recompensa a los grandes esfuerzos que realizaron para hacer de mí una mujer de provecho, para beneficio de mi familia y de mi patria, y para mis hermanos, por el apoyo que me brindaron.

### **A MI ESPOSO E HIJAS:**

Juan, Pamela y Salma, por su comprensión al tiempo robado de su compañía, prometiendo recuperarlo con creces. Y a mis suegros Juan José y María de Jesús Martha, por el apoyo y comprensión que me brindaron.

Y en general a todas y cada una de las personas que de una u otra forma han participado en mi vida; aconsejándome y alentándome, para mi formación personal y profesional. Para ellos, mi más honesto y leal agradecimiento.

# INDICE

	Página
<b>INTRODUCCIÓN</b>	7
<b>CAPITULO I</b>	9
<b>LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN MÉXICO</b>	
1.1. Programa de preescolar	13
1.2. Objetivos del programa	22
1.3. Las situaciones áulicas	23
1.4. La Socialización en el aula un problema a resolver	24
1.4.1 Abordaje del problema	25
1.5. Mi formación profesional y la práctica docente	26
<b>CAPITULO II</b>	28
<b>EL JUEGO Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE</b>	
2.1. Teoría Sociológica del Juego	33
2.2. El juego para un fin social desde la perspectiva de Piaget y Vigotsky	40
2.3. Metodología de la propuesta	47
<b>CAPITULO III</b>	54
<b>PLAN PARA LA PROPUESTA</b>	
3.1. Planeación	55
3.2. Desarrollo	56
3.3. Actividades	56

3.4. Evaluación	
3.4.1 Fase I	57
3.4.1.1 Interpretación de resultados.	62
3.4.2 Fase II	64
3.5. Recomendaciones y perspectivas	66
<b>CONCLUSIONES</b>	68
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	70

# INTRODUCCIÓN

La Educación Preescolar en México cuenta con una historia propia, iniciada hace más de un siglo. Se observa no sólo en la lucha constante de las Educadoras en busca de aquellos caminos que habrían de llevar a la consolidación del nivel Preescolar, sino también del esfuerzo de las autoridades correspondientes por avanzar cualitativa y cuantitativamente en el campo educativo del país.

Hoy en día en nuestro país, autoridades y maestros tratan de encontrar modelos que los lleven a elevar la calidad de la Educación que se viene impartiendo. En particular una preocupación de las educadoras en todos los tiempos ha sido el lograr eficacia y eficiencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños, por lo que permanentemente se busca la forma de mejorar el trabajo docente.

En congruencia con lo expuesto con el propósito de elevar la calidad de la práctica que desempeño realizó la investigación para el desarrollo del proyecto pedagógico sobre la conducta agresiva de los niños/as en el aula, y sus implicaciones en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

El presente trabajo se inicia con una breve reseña sobre cómo surge la Educación Preescolar y la transformación de los Planes y Programas hasta los vigentes. En este apartado se consideran los objetivos del Programa de Preescolar de donde se desprenden los contenidos, que me permiten destacar algunas situaciones áulicas que no se favorecen en mi práctica docente, siendo una de las que más me preocupa la no - socialización de los niños/as en el aula, por lo que se convierte en un problema a resolver, tomando en cuenta la formación profesional y práctica docente. Por lo que al observar que los niños/as en el aula se golpeaban, mordían, rompían los trabajos de los compañeros, es decir, reflejaban conductas agresivas, al mismo tiempo me preguntaba, ¿Qué tipo de relaciones sociales

establecen los niños/as? y/o ¿con base en qué criterios?. Dichos cuestionamientos fueron un reto y un aliciente para la elaboración de este proyecto, y el desarrollo de un proceso de enseñanza - aprendizaje con este tipo de niños/as.

En el capítulo II continuo con el juego y su importancia en el proceso de enseñanza - aprendizaje, tomando como base la teoría sociológica, que subyace a la perspectiva elegida sobre el juego y desde las teorías de Piaget y de Vigotsky, llegando a ser el sustento de la metodología de la estrategia didáctica, llevada a la práctica.

Para el capítulo III se desarrollan la planeación, el desarrollo y las actividades que llevé a cabo con los niños/as de conducta agresiva, como con el resto del grupo, finalizando con la evaluación en las Fase 1 y 2, con base en ellas se dan recomendaciones, sugerencias y perspectivas sobre los resultados obtenidos, de la aplicación de la propuesta.

En las conclusiones plasmó el resultado de la experiencia y conjeturas derivadas de los resultados obtenidos. La experiencia obtenida con la elaboración del trabajo y la puesta en marcha de la propuesta sin duda alguna han enriquecido mi práctica pero sobre todo, ha dado pie a nuevas inquietudes relacionadas con mis alumnos y también por qué no, investigar sobre problemas que afectan directamente a mi familia.

# CAPITULO I

## LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN MÉXICO

Por necesidades de la sociedad, en un país como México y las transformaciones socioeconómicas y culturales que trajo aparejada la Revolución Industrial repercutieron notablemente en las condiciones de vida, relación y educación de los más pequeños, donde las mujeres tienen que salir de sus casas para trabajar y así contribuir a los gastos familiares. Al no tener quien les cuide a sus hijos pequeños, surge Educación Inicial, posteriormente la Educación Preescolar, para aquellos niños que tienen 3 a 6 años, siendo ésta un pilar para el inicio del proceso enseñanza - aprendizaje del infante.

Durante la administración de Joaquín Baranda que fungía en el cargo de Secretario de Justicia e Instrucción Pública, empezó a surgir, de manera notable, la idea sobre formación de escuelas de párvulos, aunque desde 1880 el Ayuntamiento Constitucional había aprobado la apertura de una escuela para niños de ambos sexos en beneficio de la clase obrera, cuya tarea, a cargo de la Comisión de Instrucción Pública, era la de prestar atención a niños de 3 a 6 años de edad. Se nombró como directora e institutriz a Dolores Pasos y como encargada de Educación Preescolar del sistema de enseñanzas al Lic. Guillermo Prieto. La escuela de párvulos No. 1 quedó abierta al público el 4 de enero de 1881.

Con la propuesta del Prof. Manuel Cervantes Imaz sobre los lineamientos pedagógicos relativos a la Educación Preescolar, en donde aparecen las escuelas de Educación Preescolar, se sustenta en las ideas de Peztaozzi y Froebel, en dicha propuesta se planteó la necesidad de prestar atención específica a los niños menores de 6 años. Para 1884 se estableció en el D.F., una escuela de párvulos anexa a la escuela primaria No. 7 cuyos grupos no eran mixtos. El impulso dado a la Educación Nacional ponía de manifiesto la importancia de prestar atención



pedagógica a los niños menores de 6 años, sin embargo el crecimiento de las escuelas de párvulos se realizaba lentamente y a través de esfuerzos aislados; en el año de 1885 cuando se clausuraron 4 escuelas elementales, en su lugar se abrieron 2 escuelas de párvulos. La directora de la escuela de párvulos No. 2 fue la Profra. Dionisia Pruneda, y de la escuela de Párvulos No. 3 la Profra. Adela Calderón de la Barca.<sup>1</sup> Para julio del mismo año se fundó la escuela de párvulos No. 4 nombrándose para su dirección a la Sra. Concepción Plowes.

El presidente Porfirio Díaz en el año de 1887 inauguró la Escuela Normal para profesores en el D.F., la cual contó entre sus instalaciones con una escuela primaria y una escuela de párvulos, ambas anexas; Mateana Murguía fue la directora de la escuela de párvulos, y en 1894 la escuela normal para profesores de Toluca, contaba con una escuela de párvulos anexa, dirigida por la profesora Mercedes Calderón de la Barca.

El impulso dado a la Educación Nacional por Baranda continuó en los últimos años del Porfiriato con Justo Sierra, enfatizando la importancia de la Educación Preescolar de su autonomía, así como la necesidad de mejorar la formación profesional de los docentes encargados de dichas instituciones. Iniciándose en 1902 la etapa de reorganización de las escuelas de párvulos.

El Congreso Superior de Educación puso en práctica el proyecto de organización para las escuelas de párvulos, por la pedagoga Estefanía Castañeda, proponía que las bases para la Educación de Párvulos se establecieran de acuerdo: "Con su propia naturaleza física, moral e intelectual valiéndose para ello de las experiencias que el niño adquiere en su hogar, en la comunidad y en su relación con la naturaleza"<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> SEP. Educación Preescolar México 1880-1982. Pág. 19 a la 27.

<sup>2</sup> Ibid. Pág. 37.

Para el 1º de Julio de 1903 la Escuela de Párvulos No. 1 (después denominada kindergarten Froebel), la directora era la maestra Estefanía Castañeda y entre las maestras de grupo se encontraban Carmen Ramos y Teódisia Castañeda, destacadas profesoras por el empeño puesto hasta lograr que Educación Preescolar fuese reconocida por el Gobierno, es decir, que diera un apoyo económico a dichas Instituciones.

A pesar de que los Jardines de Niños se abrían paso poco a poco eran considerados como un lujo en un país en el que aún no se cubrían las necesidades más apremiantes de educación.

El Consejo Superior de Educación Pública aceptó que los jardines de niños pasaran a depender del Ministerio de Gobernación (1908). En 1909, se propuso establecer un curso especial para enseñar la pedagogía de los Jardines de Niños en la escuela normal para profesoras.

Por medio de Venustiano Carranza, quien quedara como primer jefe del ejército Constitucionalista después de desconocer al gobierno de Huerta, y siendo él encargado del poder ejecutivo en tanto se realizaban las elecciones, señaló la necesidad de fijar prioridades en el terreno educativo, planteando el imperativo de una mayor dedicación a la educación de las masas. En consecuencia con ello en el Artículo 3º de la Constitución de 1917, se ratificó el carácter laico de la educación impartida por el Estado y la reglamentación de la enseñanza primaria impartida por los particulares; se prohibió a las corporaciones y a los ministros de cultos religiosos establecer o dirigir escuelas.

El 3 de Junio de 1921 Estefanía Castañeda planteó la petición formal al presidente del Ayuntamiento, hiciera las gestiones pertinentes para la modificación del Artículo 73 Constitucional, en el párrafo vigésimo quinto, para que se contemplara a la Educación Preescolar y fuera obligatoria en toda la República, siendo este hecho de gran importancia dentro de la historia de la Educación Preescolar.

es alrededor de 400 000, siendo esto un gran logro para la población de niños en esa época.

Para 1981, se presenta el nuevo Programa de Educación Preescolar, y el 26 de noviembre de 1982 se inaugura el centro de investigación y difusión de Educación Preescolar (CIDEP), encargados de proporcionar una Educación Preescolar a niños de 3 a 6 años. El Programa se concibió como un instrumento de trabajo de la educadora, que le permite planear y orientar la práctica educativa y brindarle a la vez diferentes alternativas de realización y participación, siendo con este programa que se enmarca a la Educación Preescolar, dentro de la Educación Elemental asegurándose así, la continuidad a la Educación Preescolar a la Educación Primaria.

### **1.1. Programa de Preescolar.**

En el contexto de la modernización educativa el sistema Educativo Nacional se transformó y para el caso del nivel Preescolar surgen cambios, entre ellos la reformulación curricular que da paso al programa de Educación Preescolar SEP. 1992, en el se concibe al niño preescolar como un ser en desarrollo que presenta características, físicas, psicológicas y sociales propias, su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee un historial individual y social producto de las relaciones que establece con su familia miembros de la comunidad donde vive.

En el Programa se distinguen cuatro dimensiones del desarrollo del niño que es; afectiva, social, intelectual y física, las cuales han sido presentadas de esta manera con fines educativos; y aún cuando las 4 dimensiones se exponen en forma separada, el desarrollo es un proceso integral, y solo para fines de estudio se divide en estas dimensiones.

Los aspectos del desarrollo que constituyen esta dimensión son:

**Función simbólica:**

Esta función consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas, etc., en ausencia de ellos. Esta capacidad representativa, se manifiesta en diferentes expresiones de su conducta que implica la evocación de un objeto.

**Construcción de relaciones lógicas:**

Es el proceso a través del cual en el ámbito intelectual se establecen las relaciones que facilitan el acceso a representaciones objetivas, ordenadas y coordinadas con la realidad del niño, lo que permitirá la construcción progresiva de estructuras lógica-matemáticas básicas y de la lengua oral y escrita.

Las nociones matemáticas son:

**Clasificación:**

Es una actividad mental mediante la cual se analizan las propiedades de los objetos, estableciendo relaciones de semejanza y diferencia entre los objetos o elementos, delimitando así sus clases y subclases.

**Seriación:**

Consiste en la posibilidad de establecer diferencias entre objetos, situaciones o fenómenos estableciendo relaciones de orden, en forma decreciente o creciente de acuerdo con un criterio establecido.

**Conservación:**

Es la noción o resultado de la abstracción de las relaciones de cantidad que el niño realiza a través de acciones de comparación y establecimiento de equivalencias entre conjunto de objetos, para llegar a una conclusión más que, menos que, tantos como.

**Lenguaje oral:**

Es un aspecto de la función simbólica. El lenguaje responde a la necesidad de comunicación, el niño utiliza gradualmente palabras que representan cosas y acontecimientos ausentes.

La adquisición del lenguaje oral, no se da por simple imitación de imágenes y palabras, sino porque el niño ha creado su propia explicación, ha buscado regularidades coherentes, ha puesto a prueba anticipaciones creando su propia gramática y tomando selectivamente la información que le brinda el medio.

**Lenguaje escrito:**

Es la representación gráfica del lenguaje oral, para la reconstrucción del sistema de escritura el niño elabora hipótesis, las ensaya, las pone a prueba y comete errores, ya que para explicarse lo que es escribir, para por distintas etapas las cuales son: presilábica, silábica, transición, silábico – alfabética y alfabética.

**Creatividad:**

Es la forma nueva y original de resolver problemas y situaciones que se presentan, así como expresar en un estilo personal, las impresiones sobre el medio natural y social.

Por medio de esta dimensión los niños/as adquieren la construcción del conocimiento, el lenguaje, coordinación motriz, lateralidad, esquema corporal y sociabilidad, con personas ajenas al seno familiar.

### **Dimensión física:**

A través del movimiento de su cuerpo, el niño va adquiriendo nuevas experiencias que le permite tener un mayor dominio y control sobre sí mismo y descubre las posibilidades de desplazamiento con lo cual paulatinamente, va integrando el esquema corporal, también estructura la orientación espacial al utilizar su cuerpo como punto de referencia y relacionar los objetos con él mismo.

En la realización de actividades diarias del hogar y el jardín de niños, el niño va estableciendo relaciones de tiempo, de acuerdo con la duración y sucesión de los eventos y sucesos de su vida cotidiana.

Los aspectos de desarrollo que constituyen esta dimensión son:

### **Integración del esquema corporal:**

Es la capacidad que tiene el individuo para estructurar una imagen interior (afectiva e intelectual) de sí mismo.

### **Relaciones espaciales:**

Es la capacidad que desarrolla el niño para ubicarse en el espacio, los objetos y personas con referencia a sí mismo y a los demás.

**Relaciones temporales:**

Es la capacidad que desarrolla en niño para ubicar hechos en una sucesión de tiempos paulatinamente diferenciará la duración, orden y sucesión de acontecimientos, que favorecerán la noción temporal<sup>4</sup>.

Esta es la cuarta y última dimensión que conforman los Planes y Programas de Preescolar, y si una de ellas no se favorece el desarrollo biopsicosocial de los menores sería cortada.

El programa de educación preescolar menciona que para que un niño/a de 3 a 6 años de edad adquiera un desarrollo biopsicosocial integral es necesario que los contenidos se lleven de la mano, es decir, no en forma separada sino global.

Se plantea que las dimensiones social, afectiva, intelectual y física sean adquiridas por el niño preescolar en su totalidad, para favorecer su desarrollo armónico.

Entre las funciones de la educadora esta la formación de hábitos, actitudes y aptitudes en los niños/as así como la búsqueda de soluciones a problemas que se presentan durante el desarrollo de los niños/as, en el marco del proceso de enseñanza - aprendizaje y en situaciones áulicas en general.

En este caso en específico se presenta la falta de socialización en niños/as de conducta agresiva; por lo que la dimensión social no se favorece en su proceso de desarrollo, por consiguiente no se da un desarrollo biopsicosocial integral, ya que la pertenencia al grupo no se construye, por no haber una relación entre ellos/as y sus compañeros/as, no hay cooperación ni aceptación en el grupo.

---

<sup>4</sup> S.E.P. Programa de Educación Preescolar, 1981. Libro 1 pág. 25

## 1.2. Objetivos del Programa.

No se puede andar por ahí, sin pensar y actuar sin tener un fin a seguir, ya que estaríamos sin dirección y sin sentido. Es por ello que el programa de preescolar contiene objetivos que nos permiten saber que camino emprender y para qué.

El Programa de Preescolar es el marco curricular que norma la actividad del docente de este nivel, en el se estipulan propósitos que permiten saber qué camino emprender y para qué con la finalidad de que el niño desarrolle:

- Su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad cultural y nacional.
- Formas sensibles de relación con la naturaleza que lo preparen para el cuidado de la vida en sus diversas manifestaciones.
- Su socialización a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos.
- Formas de expresión creativas a través del lenguaje, de su pensamiento y de su cuerpo, lo cual le permitirá adquirir aprendizajes formales.
- Un acercamiento sensible a los distintos campos del arte y la cultura, expresándose por medio de diversos materiales y técnicas<sup>5</sup>.

Estos objetivos nos permiten tener una perspectiva a seguir ya que de ellos se desprenden los contenidos del programa de preescolar, facilitando los juegos y

---

<sup>5</sup> Ibid. Pág. 1



actividades con los niños/as en el aula y están relacionados con cada una de las dimensiones señalados con anterioridad.

Por otro lado el Artículo 3° Constitucional, es necesario mencionarlo porque es el marco que legisla la educación en el país en la intención de su contenido, menciona lo siguiente:

El Estado está obligado a prestar servicios educativos para que toda la población pueda cursar la educación Preescolar, la primaria y la secundaria. Estos servicios se prestarán en el marco del federalismo y la concurrencia previstos en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y conforme a la distribución de la función social establecida en la presente ley<sup>6</sup>.

Con lo expuesto en este Artículo Constitucional se afirma que todo niño/a tiene derecho a iniciar su educación en una Institución a partir de los 3 años en adelante.

### **1.3. Las situaciones áulicas.**

La experiencia docente ha sido rica y diversa no obstante los últimos años, durante una mañana de trabajo que se desarrollaba en el aula del 3er año grupo "A", en el Jardín de Niños "Nanaoatzin", se presentan situaciones producto de las interrelaciones entre los niños y niñas, que en algunos casos presentan conductas agresivas. Esta agresividad se manifiesta en acciones, tales como, el escupir, romper o rayar los trabajos de sus compañeros, pellizcarlos, morderlos, escupirles, golpearlos con pies o manos, o con el objeto que tengan en la mano.

---

<sup>6</sup> SEP. Artículo 3er Constitucional y la Ley de Educación. 1 edición, México, agosto de 1993. Pág. 49-50.

Entre las medidas que tomo para que no prosigan con esas conductas agresivas, está la de castigarlos dejándolos sin recreo (más agresividad), repartiendo material, como godetes (recipiente donde se les da el resistol), pinceles, es decir, los materiales que se requieran durante los diferentes juegos y actividades del día.

Otra medida es aislarlos de los demás compañeros, o los siento en mi escritorio para que me ayude a pegar o recortar materiales de las actividades que tengo que desarrollar.

Otra situación es que se golpean como en la televisión, en los diferentes programas donde se observa agresividad, repercutiendo en los niños y niñas y reflejándose en el aula, mencionando los nombres de los personajes que imitan.

Una situación más, es el contexto donde viven, ya que se observan peleas entre los vecinos, por cualquier circunstancia, además entre los mismos padres de familia, los tíos, primos y demás, esto es manifestado por los niños y niñas y confirmado por las mamás.

Ante estos problemas no puedo hacer nada, como por ejemplo; prohibirles ver programas de televisión que sean agresivos y no cultural, o tratar de resolver los problemas con sus padres, ya que todo esto esta fuera de mí alcance, lo que sí puedo hacer es introducir una estrategia didáctica para favorecer la socialización grupal y con ello contribuir a reducir y eliminar la agresividad en los niños y niñas fomentando relaciones interpersonales con base en el respeto.

#### **1.4. La Socialización en el aula un problema a resolver.**

Para poder resolver un problema primero se debe de detectar, y para poder abordarlo debemos de echar mano de algunas herramientas.

Por la experiencia docente he observado que los niños y niñas de conducta agresiva son relegados por sus compañeros, siendo esto lo que contribuye a no propiciar la socialización con los demás niños y niñas, y al no suceder su desarrollo no es integral.

Si uno de los objetivos a cumplir como educadora es formar niños y niñas autosuficientes y autónomos, no puede ser cubierto, ya que sería nulo en este caso, al no poder cubrir los propósitos del programa de Preescolar.

La situación descrita fue motivo de preocupación y me impulsó a buscar una alternativa de solución para favorecer la socialización en aquellos niños/as de conducta agresiva para que se relacionarán en forma adecuada en el grupo y propiciar así su desarrollo integral.

#### **1.4.1. Abordaje del problema:**

Mí proyecto pedagógico, es de innovación, porque buscó promover el cambio en aquellos niños/as que golpean a sus compañeros porque quieren, cuando quieren y sin motivo alguno, y lo que hacemos, al menos en el plantel donde laboro, es: castigarlos, dejarlos sin recreo, alejándolos de sus compañeros, ponerles más trabajo, y resulta ser más agresividad para los niños/as.

Al introducir el juego sociológico como estrategia didáctica, se realizaría por los involucrados en el proceso de enseñanza - aprendizaje, una actitud de confianza y de participación espontánea para cada una de las actividades a desarrollar, con los niños/as y las educadoras, ya que cuentan con la capacidad, los recursos y tiempos para desarrollarlos, y así salir de lo acostumbrado, que conlleva más violencia y agresividad. La introducción del juego no se desarrolló de manera

espontánea sino a través de un proceso metodológico, siendo la problemática a resolver.

Al introducir el juego sociológico como una estrategia didáctica en las actividades cotidianas del Jardín de Niños, se promoverán entre niños y niñas actividades que fomenten la interacción, en términos de respeto y actividades que propicien la socialización grupal, con la finalidad de generar el desarrollo integral poniendo atención especial en los niños/as que manifiestan conductas agresivas.

Para ello se requirió de la participación de los padres de familia y del docente para la facilitación de los juguetes y materiales requeridos para los juegos.

Es necesario que reflexionemos sobre problemas presentados en el aula ya que tenemos la facultad y apoyo teórico para poder dar solución a los mismos.

### **1.5. Mi formación profesional y la práctica docente.**

Durante 8 años trabajé en una secundaria impartiendo las materias de química y biología, ya que estudié la profesión de Ingeniero Bioquímico Industrial, por problemas personales renuncié a esta plaza.

Al regresar al magisterio en el ámbito preescolar por los estudios que tengo no cubro el perfil para este nivel, por lo que tengo que iniciar los estudios en la Licenciatura en Educación en la Unidad 096 Norte, para poder trabajar en dicho nivel.

Mi práctica docente con los niños/as de preescolar inició hace 5 años en el Jardín de Niños "Nanaoatzin".

Conforme avanzo en los estudios o semestres de la Licenciatura me percaté de los errores que estaba cometiendo con los alumnos/as a mi cargo, e inicié el cambio de estrategias y actividades frente a grupo, antes a los niños/as los castigaba sin recreo, o recogiendo los papeles del salón o del patio del Jardín de Niños, los sentaba en mi escritorio, o mandándolos a la dirección, pensando que era lo mejor.

Al iniciar un semestre más en la Licenciatura me hace reflexionar sobre mi actitud en el aula con los alumnos de conducta agresiva, lo importante de esto es que identifiqué el error cometido, y propongo darle solución al mismo, pero con hechos y apoyo teórico, para, así saber qué hacer, cómo aplicarlo, qué favorecer y con qué

Fin, es decir, tener un plan de trabajo con propósitos claros, muestra de ello es el trabajo que desarrollé motivado por uno de los problemas que repercuten en el desarrollo biopsicosocial de los niños/as.

Por ser un problema que repercute en el aula se inició una investigación para buscar la estrategia de apoyo para favorecer la socialización grupal, y repercutiera en el desarrollo biopsicosocial de los niños/as.

## CAPÍTULO II

### EL JUEGO Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

El juego es el medio privilegiado a través del cual el niño/a interactúa sobre el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crean las situaciones que han vivido.

En el niño/a, la importancia del juego radica en el hecho de que a través de éste, él reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades primordiales. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño/a elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

El juego en la etapa preescolar no sólo es un entretenimiento sino también una forma de expresión mediante la cual el niño/a desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento.

El juego es una especie de escuela de las relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo comparten, los hace aprender a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos, ideas, es decir, forma el sentido social.

En la etapa preescolar el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para el progreso psíquico, físico y social; ya que a través de éste el niño/a desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales y, por ende la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas.

Las actividades que la educadora sugiere al niño/a, por lo general tienen una tendencia lúdica, ya que por este medio el niño/a se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en los diversos juegos y actividades propuestas.

Es por ello que la educadora debe recordar que el objeto del juego es producir una sensación de bienestar que el niño/a busca constantemente en su actuar espontáneo, lo cual afortunadamente también le lleva al desarrollo en las cuatro dimensiones: afectiva, social, intelectual y física.

El juego es importante durante el proceso de enseñanza - aprendizaje en preescolar, llevándose a cabo por medio del Método Globalizador, en el Programa de Educación Preescolar se ha elegido la estructura Metodológica del Método de Proyectos, con el fin de responder al principio de globalización. La globalización considera al desarrollo infantil como un proceso integral, en el cual los elementos que lo conforman (afectivos, motrices, cognitivos y sociales), son interrelacionan entre sí; este principio se explica desde la perspectiva psicológica, social y pedagógica. "Desde la perspectiva psicológica, es fundamental tomar en cuenta el pensamiento sincrético del niño que lo conduce a captar lo que le rodea por medio de un acto general de percepción, sin prestar atención a los detalles"<sup>7</sup>

El conocimiento no se produce por la suma o acumulación de nuevos conocimientos a los que ya posee el niño/a, sino que es el producto del establecimiento de conexiones y relaciones entre lo nuevo y lo ya conocido. Es un proceso global de acercamiento del niño/a a la realidad que quiere conocer, que será más rico, si se le ofrece la posibilidad de que las relaciones que establezca y los conocimientos que construye, sean amplias y diversificados.

Desde la perspectiva social encontramos razones para la globalización. Al saber ver una misma realidad desde distintos puntos de vista, es sin duda, un gran

---

<sup>7</sup> Obicit. Pág. 25.

enriquecimiento que hace crecer y madurar la inteligencia y los sentimientos. Las relaciones entre los individuos permiten aprender una cosa desde otras perspectivas que no son las personales, es utilizar la inteligencia para extrapolarla hacia nuevas representaciones que acrecentar la propia, a la vez que fomentan la socialización, la comprensión y la tolerancia.

La globalización desde una perspectiva pedagógica implica propiciar la participación activa del niño/a, estimularlo para que a los diferentes conocimientos que ya tiene, los reestructure y enriquezca en un proceso caracterizado por el establecimiento de múltiples relaciones entre lo que ya sabe y lo que está aprendiendo.

Corresponde entonces al docente organizar su interacción con los niños/as de manera que responda a los intereses propuestos por ellos; así como identificar sus avances y retrocesos, de tal forma que su intervención los lleve a la construcción de aprendizajes significativos.

Adoptar un enfoque Globalizador, que otorgue importancia a la detección y resolución de problemas interesantes para los niños/as, contribuye a poner en marcha un proceso activo de construcción de significados que surja necesariamente de la motivación y de la participación de los alumnos/as.

Un aprendizaje es significativo cuando se propicia en el niño/a una intensa actividad mental, se trata de un proceso de construcción en el que sus experiencias y conocimientos previos, atribuyen un cierto significado al aspecto de la realidad que se le presenta como un objeto de su interés. Por lo tanto es necesario que en el Jardín de Niños se amplíen progresivamente los ámbitos de experiencia, así como que se propicien aprendizajes que lo conduzcan a una autonomía para la resolución de problemas de su vida diaria.



Para que la acción del docente responda al principio de globalización en las perspectivas psicológicas, social y pedagógica las propuestas de trabajo deben reunir las siguientes características:

- ◆ Ser interesantes para los niños/as, favoreciendo la autonomía de ellos/as, propiciando la investigación por parte del docente y los niños/as, niño/a – docente, adulto- niño/a.
  
- ◆ Acordando la realización de trabajos comunes para así desarrollar la creatividad de docentes y alumnos/as, sin perder de vista que debemos partir de lo que los niños/as; ya saben, respetando las necesidades individuales, de pequeños equipos y acciones grupales.
  
- ◆ Ampliando y fortaleciendo conocimientos, experiencias, actitudes y hábitos, además de proponer actividades que requieran de una variedad de respuestas.

Una perspectiva globalizadora que se desarrolla en el Jardín de Niños es el Método de Proyectos, que consiste en llevar al niño/a de manera grupal a construir proyectos que le permitan planear juegos y actividades, a desarrollar ideas, deseos y hacerlos realidad al ejecutarlas.

Esta propuesta didáctica es una actividad que se desarrolla ante una situación problemática concreta, es un conjunto de actividades relacionadas entre sí que sirven a una serie de propósitos educativos.

El Método de Proyectos sustenta que los niños/as deben dar respuesta a una pregunta, solución a los problemas que se les presentan y necesitan resolver conjuntamente.

El Programa de Educación Preescolar 1992 (vigente), plantea la organización didáctica a partir de proyectos para favorecer el desarrollo de los niños/as definiéndolos como: Una organización de juegos y actividades propias de esta edad, que se desarrolla en torno a una pregunta, un problema u la relación de una actividad concreta.

El proyecto tiene las siguientes características generales:

- ◆ Es coherente con el principio de globalización, ya que toma en consideración las características de pensamiento del niño/a, reconoce y promueve el juego y la creatividad como expresiones del niño/a que lo llevan a adquirir conocimientos y habilidades, tomando en cuenta sus intereses con relación a su cultura y medio natural, favorecen el trabajo compartido para un fin común, ya que habrá actividades que se tengan que realizar en equipo o en forma grupal.
- ◆ Propiciar la organización coherente de juegos y actividades, de acuerdo con la planeación, realización y evaluación de los mismos, además de que posibilita las diversas formas de participación de los niños/as cuando realizan una selección de aspectos interesantes que hagan surgir un proyecto, así como la búsqueda de materiales, ideas, soluciones, etc., la exploración de materiales de su medio natural y social, la observación de fenómenos de su entorno.
- ◆ Promueve la participación creativa y flexibilidad del docente, ya que el profesor es un miembro más del grupo que orienta y guía a los niños/as en la relación del proyecto en que promueve su desarrollo.

## 2.1 Teoría Sociológica del juego.

Me inclino por el juego sociológico por haberme percatado que los juegos individuales no propician la socialización grupal, es decir, dentro de la teoría sociológica se encuentran diferentes tipos de juegos además de juguetes que me pueden ayudar a favorecer la socialización de los niños/as en particular los que presentan conducta agresiva, aunque conforme se avance en la lectura se observa que estos tipos de juegos los realizan de una u otra forma, sólo que debemos de identificar cuáles de estos juegos favorecen en zonas urbanas y cuáles en zonas rurales, que este sería mi caso, ya que trabajo en este tipo de zona, donde los niños/as tienen otra perspectiva de juegos y juguetes por lo que introduzco los diferentes tipos de juegos sociológicos e identificaré cuales son los que favorecen a los niños/as de conducta agresiva en zonas Rurales, además de los que presentan por televisión.

A continuación se menciona las teorías sociológicas en las que me apoyé para aplicar la propuesta.

Mediante el juego pueden ser puestas en movimiento todas las facultades humanas. Los juegos también se distinguen entre ellos por las capacidades que permanentemente ponen en movimiento.

Jugar a alcanzar requiere y desarrolla ante todo la destreza y la agilidad; la gallina ciega, la sagacidad, las adivinanzas, la lógica y la asociación. Pero hay una facultad que salta siempre a primer plano; la fantasía. Precisamente porque la realidad es sustituida por una realidad imaginaria y se vive en un mundo inventado y autónomo, todo juego se convierte en una satisfacción de la fantasía.

Con mucha agudeza Gehlen detecta esa necesidad incluso en juegos que tienen objetos muy próximos a la vida, es decir, que separan el círculo lúdico inminente; los juegos eróticos y aquellos cuyo objetivo es obtener ganancias.

Distinguiremos tres grandes grupos de juegos. Pertenecen al primero los juegos de pura fantasía. Según Leontiev la mayoría de los juegos infantiles son de este tipo, y sirven permanentemente para la interiorización social.

El juego de una niña que viste y cuida a su muñeca y el de un niño que construye un castillo con piezas construido como un castillo real.

Con el crecimiento de los niños/as, los juegos de fantasía no desaparecen, sino que asumen otras formas. Una de ellas es para los adultos él hazlo tú mismo. De hecho el placer que se experimenta en estos juegos no se deriva tanto del hecho de producir un objeto útil, como el hecho de que es producido a través del libre juego de imaginar, de que es satisfecha en él la necesidad de imaginar.

Es también de este tipo la forma de pensamiento anticipador convertida en un fin en sí misma, la fantasía, al igual que los juegos eróticos.

Forman parte del segundo grupo los denominados juegos miméticos, en los cuales la satisfacción de la fantasía se traduce en la asunción de un papel. La forma más desarrollada y plena de este juego es el teatro, y bajo este aspecto mimético constituye en realidad el punto de partida y el fundamento del arte.

El juego es por su carácter un fenómeno de la vida cotidiana y no supera nunca esta esfera. Aunque con esto no quiero negar que existan numerosísimas formas de paso entre el juego mimético cotidiano y la creación artística o bien su concreción.

Los juegos miméticos tienen también evidentemente formas menos desarrolladas. Entre los niños se verifica a menudo temporales, atribuciones de papeles, (ahora ya soy el conductor, ahora yo hago de maestro y tú de niño, etcétera). En ciertos casos tienen lugar transposiciones directas a los juegos regulados (por ejemplo, el gato y el ratón).

Leontiev ve en ellos un desarrollo típico; el juego procede evolutivamente: en primer lugar el papel claro con la situación imaginaria y las reglas encubiertas, finalmente las reglas claras con la situación y el papel imaginario.

El tercer tipo es el juego regulado; en este caso los papeles - cuando existen - pierden importancia y se convierten en funciones dentro del determinado sistema de reglas (tú eres el que alcanza, él es a la izquierda, etcétera). Los juegos regulados tienen dos elementos característicos. El primero es que son en general juegos colectivos, no es posible efectuarlos solos.

Lo que puede expresarse en una concomitancia o en una sucesión (el fútbol y a la competencia entre tiradores). Pero, como siempre, deben de estar implicados un cierto número de participantes. El número mínimo es de dos (la esgrima), pero varía según los juegos: el máximo es indeterminado, pero no puede ser demasiado grande (diez mil personas no pueden jugar juntas, como máximo pueden mirar, entusiasmarse, etcétera).

El segundo elemento de los juegos regulados es su carácter competitivo: en ellos se puede ganar o perder. Incluso deben su popularidad precisamente a este aspecto competitivo, en cuanto no sólo la fantasía encuentra en ellos un nuevo alimento (el papel de la casualidad en los juegos regulados), sino que a través de su yo surge una particular tensión que aferra tanto a los jugadores como a los apasionados.

Los juegos de pura fantasía casi no producen tensión, son relativamente privados y no tiene seguidores. En los juegos míméticos se crea ya una atmósfera de algún modo tensa, pero la causa primera de esta tensión no es el juego, sino más bien el contenido evocado. (Cuanto más trata la historia "de nosotros", tanto más numeroso es el público).

Los juegos regulados, por el contrario, son por su naturaleza creadores de público. Pero también aquí es importante el contenido: la competición entre los dos mejores espadachines del país (una bella competición) atrae mucho más espectadores que un partido de fútbol entre equipos de tercera división, sin embargo, tienen siempre un público, porque la posibilidad de ganar o perder, la tensión y la expectativa bastan por sí solas para atraer espectadores.

¿Cuál es por tanto la función del juego en la vida cotidiana?

El juego constituye una actividad que desarrolla las capacidades, que está guiada por la fantasía y que -dada su falta de consecuencias- no puede ser un deber: no se podría nunca exigir, ni nunca nadie lo ha hecho.

El desarrollo de las capacidades sin consecuencias sociales, por un lado y la inexigibilidad por el otro lado, crean una particular esfera y conciencia de libertad. Tenemos así un momento positivo y uno negativo interrelacionados. Es negativo el aspecto de la ausencia de obligación; el dato positivo es el desarrollo de las capacidades.

Hay que subrayar, que en el juego, sea cual sea el momento de la libertad predominante, el positivo o el negativo, se trata siempre de una libertad subjetiva. Es decir, a partir del juego no podemos saber si determinada persona en la vida verdadera puede desarrollar sus capacidades y cómo.

En el mundo del niño, que aún no ha alcanzado el nivel de la conducta autónoma de la vida cotidiana, la libertad subjetiva tiene necesariamente mucho espacio. Por

lo tanto, para los niños, el juego es una forma de vida natural, una forma inconsciente de preparación para la vida. En el mundo de los adultos las cosas son de otro modo; el contenido del juego y la función que cumple en su vida varían sensiblemente según el grado en que se pueden realmente ser libres y según la medida y el modo en que consiguen realizar sus propias capacidades en la vida.

En épocas en que las posibilidades de libertad en la vida son relativamente amplias, cuando en trabajo y las relaciones sociales están relativamente poco alienadas, el juego conserva en su totalidad la libertad subjetiva de la satisfacción de la fantasía. En este caso no es una preparación para la vida, sino el ejercicio sin responsabilidad de las capacidades adquiridas y de las habilidades desarrolladas en la vida. " Rosseau dice, cuanto más alineadas son las relaciones sociales, cuanto más alineada es la actividad de trabajo y la misma vida verdadera, tanto más clara y unívocamente el juego se convierte en una evasión, en un punto de apoyo, en una pequeña isla de libertad " <sup>8</sup>

Un ejemplo de este sentido es la predilección de los negros estadounidenses por el boxeo, como única ocasión en la que un negro puede dejar K. O. a un blanco impunemente.

Los adultos juegan la mayoría de las veces para olvidar el mundo, para crear un mundo distinto en el lugar del real, y también para construir una pseudo - individualidad en lugar de una individualidad afectiva. La plaga de hobbies indica precisamente la difusión de esta última necesidad. Pero dado que la libertad del juego, es en sí solamente una libertad subjetiva, no podrá nunca procurar una satisfacción completa y auténtica en el lugar de la vida.

El juego elegido como instrumento de evasión, sigue siendo improductivo y el mismo hombre, precisamente a causa de la libertad subjetiva conservada en este modo, se convierte en prisionero del juego. Y en esto no solo se verifica cuando

---

<sup>8</sup> <sup>1</sup>Apud, K. Hellar, El juego, en: Sociología de la vida cotidiana, Barcelona, península, 1977. Pág. 372

las consecuencias se presentan como en la ruleta, sino que también en el caso de la clásica ausencia de consecuencias: el hombre que sólo vive sus fantasías en el juego o que se resarce de su vida fracasada y mezquina con la victoria de su equipo de fútbol preferido, está tan a merced del juego como un empedernido jugador de cartas.

Cuanto más alienadas son las relaciones sociales, tanto más surgen los clichés, los roles estereotipados, y tanto más disminuye en los hombres la conciencia de la responsabilidad moral respecto de sus acciones.

Quien tiene un comportamiento basado en modelos, casi nunca o sólo superficialmente siente la responsabilidad personal y admite las consecuencias de sus actos.

Surge así el mundo del "así lo hacen todos" y de esta argumentación emerge un comportamiento en el que los roles de las personas son entendidos como reglas de juego, mientras que la firmeza o el hundimiento de los hombres aparecen identificados cada vez en mayor grado con la observancia y, respectivamente, las violaciones de tales reglas. Se instaura así un comportamiento humano que, si es legítimo en el juego – donde objetivamente no existen consecuencias, cuando se difunde en la esfera de la vida verdadera, es muy absurda.

En la vida se sepa o no, todo acto tiene sus consecuencias, las cuales quizá perjudiquen gravemente a otras personas. Por otra parte la vida verdadera, cuando está dominada por la ausencia de consecuencias y de responsabilidades convertida en comportamiento general, ya no proporciona la libertad desarrollada en capacidades. El comportamiento de la vida cotidiana se convierte en un juego de las partes de las funciones.

Por ello la lucha contra la alineación se convierte en una lucha por la reconquista del juego. "Debe ser reconquistado el juego auténtico, que no es juego de las



funciones, las apariencias, sustituido de la vida sino parte orgánica de la libertad finalmente conquistada ”<sup>9</sup>

Al transformarse la manera de pensar el urbanismo, en virtud de las necesidades de la sociedad tecnológica, el espacio lúdico quedó eliminado de las ciudades. En las zonas rurales, donde se vive cada vez más en referencia a las imágenes de los medios de comunicación electrónicos, el juego, aunque aún tiene mayor espacio de libertad, sigue un proceso similar al que se realiza en las regiones urbanas.

El juego colectivo es desplazado por formas individuales que tienen como eje el juguete, que no es sino una mercancía más.

El juguete es un objeto que nos permite obtener habilidades para un aprendizaje, además de entretener a los participantes, y ante todo, es producto de las culturas dominantes. En él está implícita de la filosofía - la ética -, las costumbres, la forma de mirarse y mirarlos, además pueblos de los países que lo producen.

Por lo que el juguete es un medio de comunicación de masas. Como tal su función es cambiar lo extraño - lo ajeno- en familiar y viceversa, la familia en extraño y ajeno.

Clasifica y nombra las relaciones sociales y las relaciones con los objetos según los intereses y necesidades de control o hegemonía de las clases dominantes nacionales y extranjeras del Tercer Mundo: transpone lo infrecuente al mundo habitual y lo reproduce bajo formas que se representan como universales y, consecuentemente propias.

El juego es el terreno de experimentación de los niños. En él aprenden los papeles que la colectividad espera que asuma. El juego revela las relaciones humanas entre edades, clases y sexos, así como la interrelación entre el sujeto y el medio.

---

<sup>9</sup> Ibidem, pág. 376

## 2.2 El juego para un fin social desde las perspectivas de Piaget y Vigotsky.

Para el desarrollo del proyecto al problema planteado anteriormente, hago mención de Piaget, por ser el que manejamos en el ámbito preescolar, y de Vigotsky por la noción de andamiaje, es decir, cuando los niño/as con la ayuda de un compañero/a, de un adulto, adquieren el aprendizaje los alumnos/as.

A continuación se exponen los elementos que refiere Jean Piaget en cuanto a sus planteamientos con relación al juego y su utilidad didáctica, pues puede servir para el logro de todos los fines escolares.

Jugar es crear sistemas inexistentes en lo real, recrear lo real en términos ajenos a las leyes y funciones dadas en la práctica de un grupo social dado. El juego puede brotar de la actualidad, del pasado inmediato o de formas culturales arcaicas o míticas.

Jean Piaget propuso en su obra, la formación del símbolo en el niño (1961) una teoría detallada del desarrollo intelectual del menor. De acuerdo con este autor, el niño/a pasa a través de diferentes etapas cognoscitivas durante las cuales sus procesos de pensamiento llegan a desarrollarse hasta alcanzar el nivel propio de un adulto.

Con relación al juego, observó que los niños/as se ven envueltos en el tipo de experiencias lúdicas que corresponden a su nivel de desarrollo cognoscitivo.

Piaget distinguió seis estadios en la génesis del juego en el niño/a:

### **Primer estadio:**

De adaptaciones reflejas. Señala Piaget que los niños/as menores de 2 años se ven envueltos sólo en juegos de prácticas

(repetición de movimientos físicos), por ejemplo levantar y bajar los brazos, o subir o bajar la pierna.

**Segundo estadio:**

Todo es juego durante los primeros meses de la existencia, es decir el niño/a mira por mirar, manipula por manipular sin ningún fin. No le es posible participar en juegos de simulación o dramatización porque no tienen aún las habilidades cognitivas necesarias para las representaciones simbólicas, pero sí por conocer y ejercitar su cuerpo.

**Tercer estadio:**

La diferenciación entre el juego y la simulación es mayor. Los objetos son manipulados con una creciente intencionalidad, se agrega el simple placer funcional al placer de ser diestro en el juego. Desde esta perspectiva, se plantea que lo lúdico no hace más que reflejar fielmente el nivel de desarrollo cognoscitivo, así como su desenvolvimiento en el niño/a.

**Cuarto estadio:**

Se inicia la aplicación de esquemas conocidos a situaciones nuevas. Este se ejecuta, dice Piaget, por pura asimilación, por el placer de actuar y sin esfuerzo de adaptación para alcanzar una meta determinada.

Comienza la ritualización de los esquemas que, fuera de su contexto adaptativo, son imitados o jugados plásticamente, por ejemplo, el niño hace como si durmiera. Esta ritualización prepara para la formación de juegos simbólicos.

**Quinto estadio:**

Se extiende la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual. Hay ritualización lúdica de los esquemas.

**Piaget.** Dice para que esta adaptación sea posible se requiere un balance entre dos procesos complementarios: la asimilación (incorporación de nuevos objetos y experiencias dentro de esquemas existentes), es decir, es el proceso que consiste en tomar del ambiente todas las formas de estimulación e información, las que posteriormente son reintegradas dentro de las formas o estructuras existentes en el organismo. Y la acomodación (modificación de los esquemas subsistentes como resultado de nuevas experiencias), es decir, es el proceso de salida y ajuste a nuevas y cambiantes condiciones del ambiente, de modo que las pautas de comportamiento existentes sean modificadas a fin de enfrentarse con nuevas situaciones e informaciones.

**Sexto estadio:**

“El símbolo lúdico se desprende de ritual bajo la forma de esquemas simbólicos”<sup>10</sup>. Este progreso se realiza por el paso de la inteligencia empírica a la combinación mental y de la imitación de lo visible a la imitación interna o diferida.

Cabe mencionar sobre el 2º estadio que es en el que se encuentran los niños/as de conducta agresiva, ya que inician el conocimiento de ellos/as mismos/as a la par del lo que les rodea, es decir, en ese momento están perfeccionando las habilidades del lenguaje, y emerge desde el mundo egocéntrico de sus propias necesidades al mundo de la realidad, ya que asumen también el punto de vista de los otros. Se dan cuenta de cómo los acontecimientos se suceden unos a otros, en el tiempo y en el espacio, y sus historias se hacen mucho más precisas y coherentes. La imitación es cada vez más precisa de la realidad, no sólo en el aspecto de sus estructuras y sus propiedades, sino también en el nivel de lo que

---

<sup>10</sup> Piaget, J. La formación del símbolo en el niño. México, Fondo de cultura Económica, 1971. Págs. 200- 206.

A continuación haré referencia sobre la teoría de Vygotski, que aunque él partió de las investigaciones de Piaget, pudo ampliar y mejorar su teoría:

Según su teoría histórico-cultural soviética de Vygotski (1988), para caracterizar un juego no - basta su argumento, también hay que conocer el contenido, esto es lo que el niño/a destaca como aspecto principal de las actividades del adulto.

Los pequeños de distintas edades introducen en un mismo argumento diferentes contenidos, como lo manifiesta en los estadios de la zona de desarrollo próximo (ZDP), son períodos que nos permiten llegar a un aprendizaje significativo.

### **Estadio I:**

Donde otros más capaces ayudan al desempeño. Antes de que los niños puedan funcionar como agentes independientes deben depender de los adultos, o de los padres, más capaces para la regulación por parte del otro en el desempeño de tareas; es decir, un bebe no puede caminar por sí solo ni comer o ir al baño, todavía depende de una persona adulta, en este caso su mamá o papá para lleva a cabo estas funciones.

### **Estadio II:**

Donde el niño ayuda, al desarrollo del objetivo. Si observamos detenidamente las declaraciones del niño durante esta transición, veremos que los modelos de actividad que permitieron al niño participar en el esfuerzo de resolución de problemas en el plano intersíquico ahora le permiten llevar a cabo la tarea en el plano intrapsíquico, quiere decir, que ese bebe inicia con el control de esfínteres, el andar o poder comer sólo.

**Estadio III:**

En este es en donde el desempeño se desarrolla, automatiza y fosiliza. Una vez que ha desaparecido la evidencia de la autorregulación, el niño ha salido, de la ZDP. La ejecución de tareas es fluida e integran. Se ha internalizado y automatizado. La ayuda del adulto o del yo, ya no es necesaria, aquí en este estadio el pequeño puede caminar por sí sólo, así como poder controlar sus esfínteres.

**Estadio IV:**

Aquí la desautomatización del desempeño lleva a la recurrencia a través de la ZDP. Durante toda la vida, la ayuda de otro a la auto ayuda, inicia otro tipo de aprendizaje y siempre será con la ayuda de un adulto <sup>11</sup>.

Es por eso que cuando observamos al niño/a manipular el objeto o realizar una acción que se le ha enseñado como maestra o cualquier adulto (sobre todo cuando es acción no se realiza con un objeto real, sino con un juguete), se dice que el niño/a juega.

En realidad desde la perspectiva de Vygotsky, según Galifred – Granjon – la auténtica actividad lúdica sólo tiene lugar cuando el niño/a realiza una acción cuando no entiende otra, y maneja un objeto sobreentendiendo otro.

La actividad lúdica tiene un carácter semiótico (simbólico). En el juego se refleja la función semiótica en los inicios de la conciencia infantil. Esta función se expresa a través del juego y reviste características especiales.

---

<sup>11</sup> Lucas G. Moll. Com. Vygotsky y la evaluación. 1990. Págs. 220-223

El sustituto lúdico de un objeto puede tener con éste una semejanza muy inferior a la que tiene un dibujo con la realidad representada. Pero el sustituido lúdico ofrece la posibilidad de ser manejado como si se tratara del objeto que sustituye.

De esta forma, podrá comprender porqué el preescolar elige los objetos sustitutivos apoyándose en relaciones reales.

En esta actividad el preescolar asume un papel determinado y actúa de acuerdo con él. En el juego el niño/a descubre, por primera vez, las relaciones entre los adultos, sus derechos y sus deberes.

Las obligaciones para quienes le rodean: el niño/a siente que debe cumplir tomando como base el rol asumido en el juego sociodramático, por lo tanto, los otros niños o niñas esperan y le exigen que cumpla correctamente con el papel.

Así, al cumplir el niño/a sus obligaciones adquiere derechos con relación a las personas cuyo rol interpretan otros participantes en los episodios de juego (por ejemplo, el trato de médico a paciente).

En el juego, donde el niño/a asume determinado papel de acuerdo al argumento del mismo (de rol o dramático), se muestra toda una variada realidad que le circunda, reproduce escenas de la familia o laborales, refleja acontecimientos relevantes.

De esta forma la realidad representada en la acción lúdica, se convierte en argumentos de juego de rol. Esto permite que los maestros adquieran conocimiento respecto a los niños/as y sus necesidades.

Ello compromete a que los adultos seamos capaces de comprender en dónde se encuentran los pequeños en sus habilidades sociales que se refleja en la conducta agresiva de los niños/as y de su cognoscitividad, lo que a su vez indica a la

educadoras el punto de partida para la promoción de nuevos aprendizajes, tanto en el campo cognoscitivo, como social.

Por ello el interés de sustentar la propuesta de esta investigación en la teoría de Piaget y de Vygotsky, obedece esencialmente a que éstas ofrecen una visión fundamentada sobre el juego como armazón cognoscitivo y social, además de ofrecer algunas consideraciones teóricas sobre el juego.

### **2.3 Metodología de la propuesta.**

Una estrategia de solución es el juego sociológico interrelacionado con cada una de las actividades, sin interferir ni alterar, para favorecer la socialización de los niños/as de conducta agresiva.

Esos tipos de juegos serían; de puntería, de adivinar, colectivos, de carreras, persecución y de ocultación, por lo que a continuación se mencionan uno de estos juegos como estrategia didáctica para favorecer la socialización de lo niños/as de conducta agresiva.

Se inicia propiciando el proyecto de los juegos sociológicos, para la recopilación de los materiales, y despertar el interés de los niños/as sobre este tipo de juegos.

#### **Propósito:**

Despertar el interés de los niños/as en los diferentes tipos de los juegos sociológicos, jugando con algunos de ellos.

#### **Materiales:**

Tableros de corre caballo corre, recipientes con agua y dados.



**Tiempo:**

El que requieran los niños/as para el surgimiento del proyecto.

**Procedimiento:**

Formando grupos de cuatro, jugarán los niños/as al corre caballo corre y lanzando pinzas.

**Corre caballo corre.**

En un tablero de 30 cm. de largo x 20 cm. de ancho, contiene 50 casillas con 4 carriles, a cada carril, se le coloca un frijol al inicio, empieza primero el que tire el dado y obtenga mayor número le seguirá el que tenga la cantidad mayor de los tres restantes, sucesivamente, se acomodan para iniciar el juego en sus carriles, comenzando al lado izquierdo del primer jugador, tirando cada uno una sola vez, y se termina el juego cuando uno de ellos llegué primero a la meta.

**Lobo.**

Se lleva a votación para que un niño/a sea el lobo, se marca una zona de seguridad o casa. Los otros niños/as forman un círculo en torno a él y le gritan: ¡Lobo, lobo, ¿ya estás listo?!. El lobo replica: ¡No!, me acabo de levantar; tengo que ponerme los calcetines, mientras tanto escenifica la acción. Los de el círculo vuelven a preguntar, ¿ya estás listo? .Cada vez que le preguntan, el lobo se inventa algo para pasar el tiempo hasta, que, por fin trata de coger por sorpresa y grita ¡Ya estoy listo!, ¡Ya voy!.

Trata de agarrar a uno de los niños/as antes de que lleguen a casa, el niño que es atrapado, hace de lobo la próxima vez.

**Mete la canica al agua.**

Se colocan cinco recipientes de boca chica al agua, y a cada niño/a se les da tres canicas, en cada recipientes se colocan alrededor seis niño/as, a la indicación de la educadora los pequeños/as comienzan a soltarlas, a la altura de la barba, las canicas, el juego termina cuando un grupo de niños/as acaben de meter todas sus canicas al recipiente.

El tiempo que duro cada proyecto es de quince días mínimo, dependiendo de los intereses de los niños/as.

Entre los diferentes juegos y actividades de los proyectos futuros, incursionaré con estrategias del juego sociológico, tratando de evitar en la medida de lo posible los juegos individuales.

Algunos juegos sociológicos:

**Soltar las pinzas.****Propósito:**

Lograr que los niños/as dicten las reglas del juego (ganar o perder quién inicia primero), todo esto será por medio del diálogo grupal mediado por la educadora, rescatar las reglas bajo este juego y para otros tipos de juegos.

**Materiales:**

Sesenta pinzas de ropa, cinco recipientes de boca estrecha con agua.

**Tiempo:**

El que requiera el primer equipo en introducir en los recipientes con agua todas las pinzas que tengan.

**Procedimiento:**

Los niños/as tratan de dejar caer las pinzas de ropa en el interior de los recipientes con agua colocados en el suelo. Se paran a un lado del recipiente y dejan caer las pinzas a la altura de la barbilla de cada niño/a. Se termina el juego cuando el equipo logra introducir más pinzas en el recipiente después de un total de doce intentos.

Este juego también se puede realizar con el brazo extendido o que los sostengan con los dientes.

**Lanzar anillos a las patas de una silla.****Propósito:**

Desarrolla el diálogo grupal entre los niños/as de conducta agresiva durante el juego, y darse la socialización del diálogo grupal en lo referente a las reglas del juego.

**Materiales:**

Treinta sillas y de ciento veinte a ciento treinta arillos.

**Tiempo:**

Dependerá de los acuerdos de las reglas tomadas en el diálogo grupal entre los niños/as.

**Procedimiento:**

Las treinta sillas se voltearán al revés, con las patas para arriba en hilera, los niños/as se colocan detrás de una línea marcada en suelo y lanzan los arillos a las patas de las sillas. El juego se termina de acuerdo con los resultados tomados por el grupo.

**Calles y Avenidas.****Propósito:**

Evitar la aberración que hay entre los niños/as de conducta agresiva y los niños y niñas restantes del grupo, e inducir por medio de este juego la socialización grupal.

**Materiales:**

Un patio amplio.

**Tiempo:**

Durará el tiempo que el niño/a tenga interés de jugarlo.

**Procedimiento:**

Se formarán cinco hileras de niños/as y cada hilera tendrá seis pequeños/as, se tomarán de las manos viendo al frente, donde estará parado un niño/a que indicará calles (se tomarán de la mano en forma horizontal), y al mencionar avenidas, dará un medio giro para tomarse de las manos de los compañeros o compañeras de atrás de cada hilera, (quedando en forma vertical), un niño/a es el ratón y otro el gato, sale corriendo entre las calles y avenidas el ratón, el niño/a que está enfrente dará la indicación de cambiar de calles o de avenidas, sale el gato.

El indicador al percatarse que el gato va a atrapar al ratón pide el cambio. El juego termina cuando el gato atrapa al ratón y si se quiere seguir el juego se elige a otro gato y ratón.

### **Carrera de dulces.**

#### **Propósito:**

Intercalar en cada equipo a un niño/a de conducta agresiva durante el juego y así fomentar la socialización grupal.

#### **Materiales:**

Treinta dulces, cinco cucharas, y cinco recipientes donde quepan seis dulces.

#### **Tiempo:**

Todo el tiempo que sea necesario, mientras los niños/as tengan interés en el juego.

#### **Procedimiento:**

Formarán cinco hileras de seis niños/as cada una, se colocan al frente de ellos/as seis dulces y se les da una cuchara a cada niño/a que está al frente, a la voz de salida, camina cada niño/a para el frente y al llegar al recipiente dejarán el dulce dentro de él; sin agarrarlo con la mano, regresan caminando con el siguiente compañero/a y le entrega la cuchara, para proseguir con el juego así sucesivamente, hasta que todos los pequeños/as pasen, terminando el juego así. Ganando aquellos niños/as que pasen todos los dulces primero.

**Mi pañuelo se cayó.****Propósito:**

Que jueguen todos los niños y niñas por igual y se desarrolle la socialización grupal por medio de este juego.

**Materiales:**

Un pañuelo.

**Tiempo:**

No importará el tiempo mientras los niños/as tengan interés en el juego, es decir, dentro del horario de las actividades.

**Procedimiento:**

Los niños/as forman un círculo y eligen un compañero/a que camine por fuera del mismo dando vueltas en torno a él, mientras los demás cantan.

Mira lí, mira ló,

Mi pañuelo es blanco y verde. Mira lí, mira ló,

Mi pañuelo se cayó.

Mientras cantan, el niño/a elegido deja caer un pañuelo detrás de uno de ellos/as y empieza a correr en torno al círculo, cuando el niño/a en cuestión descubre que tiene el pañuelo detrás lo toma y trata de atrapar a un compañero/a que se lo colocó, si no lo alcanza y llega primero al lugar donde estaba el niño o niña elegido, gana. El juego puede seguir con uno de ellos/as que quede fuera del lugar.

## **CAPITULO III**

### **PLAN PARA LA PROPUESTA**

Para poder iniciar un plan para la propuesta se necesita tener identificado el interés de determinado juego por el niño/a de conducta agresiva y qué se favorecerá para un mejor desarrollo en él o ella.

Para algunos de los juegos, los recursos materiales fueron: mascaradas, sumo de limón, de naranja, diferentes tipos de objetos como, cepillo de dientes o de cabello, pasta de dientes, juguetes que se tienen en el área de dramatización, una bolsa oscura o caja de cartón chica, botones, anillos, monedas, además de los materiales que fueron los antes mencionados.

También es importante tener una base en la que se pueda sustentar lo que se favorecerá, es decir, se debe saber qué es lo que se quiere lograr al desarrollar los diferentes tipos de juegos sociológicos con los niños/as de conducta agresiva además del resto del grupo.

Con base en lo que Piaget menciona que el juego puede servir para todos los fines. Los juegos se caracterizan por reproducir, con las modificaciones pertinentes al sistema imaginario, lo real inmediato, el juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño/a. Siguiendo a Piaget, el simbolismo en el juego comienza con las conductas individuales que hacen posible la interacción de la imitación. Del ejercicio del juego simbólico en forma solitaria, se pasa al ejercicio colectivo del juego simbólico, que apenas varía la estructura de los primeros símbolos.

Aquí se pasa a forma de juego; el juego con reglas, que pone en acción todas las estructuras mentales. El juego se afina hasta convertirse en ilusión voluntaria consciente.

Con base en lo que dice Vygotsky, el juego colectivo acentúa la diferenciación de sí mismo en relación con los otros. Es como el lenguaje, un mediador en la función del yo.

El juego permite tomar conciencia de la subjetividad propia y pasar a la dialéctica de la comunicación antes que el lenguaje verbal del niño/a, es decir, la forma de comunicarse con un pequeño/a ya sea por señas, expresiones que permiten comunicarse, permitir una interrelación amplia con el mundo.

Siendo también un instrumento para ser analizado como un tipo de actividad especialmente buena para el desarrollo social y el del papel de acción.

Con base en lo anterior he propiciado una socialización grupal por medio del juego sociológico.

### **3.1. Planeación.**

Para realizar una planeación es necesario no perder de vista el interés de los niños/as, es decir, de acuerdo a lo que ellos/as les gustaría conocer se desarrolla el proyecto, primero por un título, después se elabora el friso donde se plasma las actividades a realizar a diario, en cada uno de estos pasos los niños y niñas participan activamente interactuando con la maestra de grupo.

Cuando todo esto queda establecido la educadora inicia su planeación diaria, donde incluye juegos que favorezcan la socialización y cognoscitividad en los niños y niñas de conducta agresiva y al resto del grupo, es decir los juegos sociológicos se prestan para utilizarlos como apoyo del proyecto favoreciendo sus aprendizajes y sociabilidad grupal, ya que los materiales pueden ser variables



dependiendo de lo requerido para ese día y estos es prevenido en la planeación diaria por la educadora con base en lo determinado por los niños y niñas.

### **3.2. Desarrollo.**

Los juegos sociológicos se desarrollan en el transcurso de la mañana de trabajo, no es necesario estipular un horario para llevarlos a cabo, sino que en cualquier momento pueden surgir, es cierto que hay una planeación previa pero eso no quiere decir que como se registraron se realizan los juegos y actividades.

Estos se llevan a cabo ya sea dentro o fuera del aula, utilizando distintos materiales según sea el caso.

El salón donde se desarrollan las actividades y juegos así como los materiales se encuentran alcance de los niños y niñas y se cuenta con espacios adecuados para que puedan desarrollarse.

### **3.3. Actividades.**

Dentro de cada actividad del juego la educadora es participativa, activa y observadora durante el proceso de desarrollo de la cognoscitividad y su sociabilidad grupal, especialmente en los niño/as de conducta agresiva.

Las habilidades adquiridas en los juegos sociológicos, favorecen el respeto de los niños/as de conducta agresiva hacia el resto del grupo.

En todos los juegos se observan las aptitudes que tienen los niños/as de conducta agresiva, es decir, si el juego propicia el fin social, seguido de las habilidades para cada juego que tienen ellos/as para jugar, por último las actitudes para con sus compañeros durante la realización de los diferentes juegos sociológicos.

### **3.4. Evaluación.**

#### **3.4.1 Fase. I**

El proceso de evaluación se basa en la noción de los diferentes tipos de juegos que se desarrollaron en los niños/as de conducta agresiva, bajo los criterios establecidos para esta evaluación fueron las habilidades, actitudes y aptitudes de cada niño/a.

Para los presentes resultados omitiré los nombres de los niños y niñas por respeto a los mismos, y en su lugar los simbolizaré de la siguiente manera:

#### **Juegos de puntería.**

##### **Sujeto 1:**

Interviene en el planteamiento de reglas de los juegos, se interesa en el juego y hace lo posible por ganar, no se observa conducta agresiva.

##### **Sujeto 2:**

Manifiesta acuerdo sobre el juego, se muestra animado, en ocasiones se observa molesto por la falta de puntería de su equipo, aunque no tiene mucha puntería con las manos y con los pies un poco.

**Sujeto 3:**

No manifiesta acuerdos sobre los juegos, pero es entusiasta y animoso durante los mismos, no tiene puntería pero lo intenta, aunque no tiene éxito no se rinde.

**Sujeto 4:**

No manifiesta acuerdos sobre las reglas del juego, no le interesa nada. Al principio no acertaba en la puntería, pero insistió y mejoró un poco.

**Juegos de Carreras.****Sujeto 1:**

Manifiesta entusiasmo le gusta correr y en juegos en que trae un objeto se desespera, cuando sopla un globo lo hace lo más rápido posible para ganar, en general en casi todos los juegos gana demostrando su satisfacción abrazando a sus compañeros.

**Sujeto 2:**

Casi no corre y cuando debe traer algún objeto en alguna parte del cuerpo no tiene cuidado y se le caen, no le importa si gana o pierde, en cambio platica con sus compañeros sobre lo que les pasa a los mismos durante el juego.

**Sujeto 3:**

En las carreras detiene a sus compañeros para que no le ganen, pero aún así no gana, esa actitud del sujeto no es de agresión, se observa que disfruta los juegos, aunque casi no platica.

**Sujeto 4:**

Disfruta los juegos, manifiesta sus opiniones, no corre mucho y en los juegos con objetos le causa risa pero llega a la meta, siendo la

última, es animosa, motiva a sus compañeros, para que ganen ya sea empujándolos o jalándolos, sin ser una agresión.

### **Juegos de Ocultación.**

#### **Sujeto 1:**

Cuando le toca esconderse lo hace muy fácil para que lo encuentren y él sea el que busque o el que esconda el objeto, encuentre rápido los objetos escondidos por sus compañeros.

#### **Sujeto 2:**

A él le da lo mismo si busca o esconde objetos o no, el juego lo disfruta, se emociona, estimula a sus compañeros a encontrar los objetos, no se observa conducta agresiva.

#### **Sujeto 3:**

Se esconde de modo que sea difícil encontrarla y si le toca buscar lo hace con tranquilidad y sonriente.

#### **Sujeto 4:**

Tranquila, juguetona, platicadora, no sabe esconderse, se va con un compañero/a a esconderse, ya que solo lo hace muy obvio, no por que quiera que la encuentren primero sino que no sabe hacerlo, esto me hace pensar y asegurarme que no ha jugado este tipo de juegos.

### **Juegos de Adivinanzas.**

#### **Sujeto 1:**

Cuando jugamos a adivinar el sujeto manifiesta palabras que no tiene relación o semejanza a la adivinanza (respuesta), lo hace sonriente, luego hace comentarios con su compañero de al lado.

**Sujeto 2:**

Escucha con atención y trata de acertar en la respuesta a la adivinanza, se pone serio comenta con sus compañeros y luego ellos manifiestan palabras de solución a la adivinanza, acertando en algunas ocasiones.

**Sujeto 3:**

Tal vez se deba al tipo de adivinanzas que dependen que el sujeto participe, ya que en ocasiones se observa dinámica participativa y en ocasiones pasiva, prefiriendo platicar con sus compañeros o jugar con algún objeto que encuentre.

**Sujeto 4:**

Solo observa el desarrollo del juego, siendo contadas las veces que participa, no se nota aburrida sino que esta a la expectativa.

**Juegos de Persecución.****Sujeto 1:**

Le gusta perseguir más no ser perseguido, le gusta atrapar a sus compañeros/as, abrazarlos, jalarlos, observándose que no hay agresividad en sus actitudes, cuando le toca elegir a un compañero, escoge al niño con el que más pelea, estos juegos lo entusiasman.

**Sujeto 2:**

En estos juegos demuestra entusiasmo, le gusta perseguir y elegir niñas/os, siendo por lo regular niñas a las que atrape.

**Sujeto 3:**

Corre tratando de agarrar a un compañero, pero lo que me llama la atención es que el compañero/a que atrapa lo abraza por un

momento al soltarlo esta sonriendo, goza el juego teniendo una habilidad para desarrollarlo.

**Sujeto 4:**

En estos tipos de juegos se muestra tímido al atrapar a un compañero, como si lo pensara antes de hacerlo con las niñas es diferente, las atrapa y elige sin mostrar timidez o agresión a la vez, como una mezcla de sentimientos.

**Juegos de Cartas y de Tableros.**

Estos tipos de juegos son base en los diferentes proyectos, por ejemplo; lotería de animales del zoológico, granja, mar, etc., frutas y verduras. Por igual los juegos de dominó, memoria, etc.

**Sujeto 1:**

Estos tipos de juegos no le llaman mucho la atención, los juega por un rato para después perder el interés en los juegos.

**Sujeto 2:**

Le gusta este tipo de juegos, auxilia a sus compañeros cuando en algunos de los juegos tienen problemas, tiene habilidades para este tipo de juegos.

**Sujeto 3:**

Le gusta este tipo de juegos, no se observa su conducta agresiva, comenta con sus compañeros los sucesos de los juegos.

**Sujeto 4:**

Por lo que observe durante el desarrollo de los juegos el sujeto no había jugado ninguno de estos tipos de juegos, se le dificultaba jugar y se desesperaba.

En todos y cada uno de los juegos el resto de grupos de niños/as se involucraba y participaba con los niños/as de conducta agresiva.

Estos son los resultados obtenidos del 20 de septiembre de 1998, en que se inició el proyecto que duro 20 días, de allí seguí aplicando los juegos 4 veces a la semana durante las sesiones de Educación Física, Música y Movimiento, con una duración de 20 min. Cada una, siendo un total de 1 hora y 20 min. a la semana. Registrando los datos en un diario de campo.

**3.4.1.1. Interpretación de resultados:**

Los niños/as de conducta agresiva socializaron más con el grupo en el desarrollo de juegos de carreras y persecución, ya que sus actitudes para cada uno de los juegos es de menor agresividad, socializan más con el grupo, se sienten libres, corren, gritan, saltan, se olvidan de golpear, morder o agredir verbalmente, se olvidan de lo que hacen por imitación del contexto social donde viven, sus actitudes son de compañerismo se ayudan y permiten que les ayude en los juegos que tiene poca habilidad.

En los juegos de puntería y adivinanzas, las actitudes y aptitudes de los niños/as, es de que por unos minutos se olvidan de la agresividad, socializan un poco, sus actitudes son de molestia, angustia, coraje, y sus habilidades para los juegos de adivinanzas son pocas, ya que se les han dificultado encontrar las respuestas y por consiguiente comienzan a golpear o molestar a sus compañeros/as, en los

juegos de puntería se desesperan y molestan por no atinar en los diferentes juegos, aunque apenas inició la estrategia de ayudar en cada uno de los juegos, de modo que se les faciliten y les sea favorable a su socialización.

Lo que observé durante los juegos de ocultación de cartas y tableros los sujetos de conducta agresiva se aburren con facilidad, como que no le encuentran chiste a lo que estamos jugando, por lo que no se observó socialización en este tipo de juegos, aunque sus habilidades son adecuadas para los juegos, no les llama la atención.

Pienso que la razón por la cual este tipo de juegos no les gusta, es por que el tiempo que pasan en su casa sus madres les permiten estar en las calles o en el patio de su casa jugando y en ocasiones se sientan a ver televisión cuando pasan sus programas favoritos, no teniendo el hábito de jugar con cartas o juegos de mesa o tableros.

De este tipo de juegos se observa que el sujeto 4 no los puede jugar por que no sabe, el resultado a la pregunta elaborada a la madre del sujeto 4, es que ella no tiene tiempo para cuidar al sujeto mucho menos para jugar.

En este momento puedo decir, como mencioné en la conceptualización, que el juguete industrial en las zonas urbanas está mediatizado por este tipo de juguetes, por no tener los espacios para realizar otro tipo de juegos y que por donde miren encontraran estos tipos de juguetes, en las zonas rurales, como en la que se encuentra inmerso el jardín de niños, todavía hay espacios donde puedan jugar los niños/as sin necesidad de los juguetes industriales.

Por otro lado mencionó que los niños/as por imitación del contexto social donde viven se refleja la conducta agresiva en el aula, el juego colectivo acentúa la diferenciación de sí mismo en relación con los otros.



El juego, es como el lenguaje un mediador en la función del yo, porque permite tomar conciencia de la subjetividad propia y pasar a la dialéctica de la comunicación antes que el lenguaje verbal del niño/a permita una interrelación amplia con el mundo, siendo también un instrumento para ser analizado como un tipo de actividades especialmente adecuada para el desarrollo social, el del papel de acción, ya que he comprobado que esto es cierto, demostrándose en los juegos de carreras, persecución, puntería, adivinanzas, se pueden desarrollar aún más con ayuda por parte mía, por lo que la teoría de Vigotsky en la ZDP (Zona de Desarrollo Próximo), sería la apropiada para dicha ayuda.

Cabe mencionar que la aplicación de la estrategia generó las bases para afirmar, como antes quedó conceptualizado, que el juego disciplina a los niños que lo comparten; escuchan, tienen acuerdos, se interrelacionan, aceptan las reglas o acuerdos del grupo, comparten sentimientos e ideas. En suma, a través del juego y el apoyo de la educadora se contribuye a la formación del sentido social y con ello a contrarrestar la agresividad infantil.

### **3.4.2. Fase II.**

La evaluación quedó plasmada en una descripción que refleja el desarrollo de la investigación atendiendo a la singularidad de cada uno de los sujetos de estudio y los datos arrojados durante el tiempo de observación.

El propósito central fue identificar o detectar el avance que logró cada sujeto, a través de jugar los diferentes juegos, acerca de la modificación o ausencia de conductas agresivas.

Los resultados obtenidos en la Fase II, que comprende de enero a abril de 1999, es el seguimiento de la Fase I de septiembre a diciembre de 1998.

### Parte de la Fase I:

Implementar la estrategia para que el sujeto 4 desarrolle habilidades para los diferentes juegos sociológicos para favorecer la socialización en niños/as de conducta agresiva en el tercer año de preescolar.

La estrategia se apoyó en los mismos niños/as, ayudando al sujeto 4 a obtener las habilidades basándose en la teoría de Vigotsky de la Zona de Desarrollo Próximo donde dice que, desautomización del desempeño lleva a la recurrencia a través de la ZDP- Durante toda la vida la ayuda de otro a la autoayuda<sup>12</sup>.

Dando como resultado que el objetivo marcado para el sujeto 4; "logrará habilidades en los juegos sociológicos a su vez se favorecerá su socialización y la modificación de su conducta agresiva"; se logró, ya que conforme se aplicó la estrategia se observó su participación, en los juegos de puntería, de carreras, de ocultación, de persecución, de adivinanzas, cartas y de tableros, habilidades para jugarlos, ya que participa, opina, propone reglas, etc.

Es decir el objetivo marcado para el sujeto 4 se cumplió.

En los sujetos 1, 2 y 3 se observaron compañerismo para con el sujeto 4, apoyándole en todo lo que requería, fomentándose la socialización grupal en los juegos de puntería, adivinanzas, carreras y persecución.

Se observó más sociabilidad y reitero, lo que mencioné en la conceptualización de que el juguete industrial no es indispensable en esta zona, ya que todavía no hay la necesidad de jugarlo ya que cuentan con espacios suficientes para jugar<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> Lucas G. Moll. *Comp. Vigotsky y la Educación*. 1990. Págs. 220-223.

<sup>13</sup> A. Rebollero. *El Juguete es jugar en un acto político*. México. CEESTEM. 1983. Págs. 17-30.

En las zonas rurales, donde me encuentro aplicando mi proyecto innovador, los niños/as no están mediatizados por el juguete industrial.

Cabe mencionar que, no es suficiente un año para la aplicación del juego sociológico, a pesar de haberse obtenido un buen resultado en la socialización grupal, pues un rasgo del contexto donde me encuentro inmersa trabajando, es que los niños/as, por imitación, reflejan conductas agresivas en el aula.

Por lo que me atrevo a proponer que los juegos sociológicos se llevan a cabo desde el primer año de preescolar (3 años), para que así se pueda lograr una mejor socialización en niños/as sobre todo en los que manifiestan conducta agresiva.

De este modo es necesario remarcar que el proyecto innovador está basado en el modelo hermeneútico,

“ En general significa interpretación, esfuerzo intelectual en la comprensión de un texto y/o en la interpretación de un texto en un contexto, no importa el tipo de carácter que sea. En las investigaciones, las fuentes se sitúan en sus contextos respectivos; los hechos admiten su interpretación, y en la confluencia de ambos (contexto y hechos) toma su fuerza la h.; el método hermeneútico tiende, en último lugar a descubrir la compenetración entre contexto y hechos”.<sup>14</sup>

### **3.6 Recomendaciones y perspectivas.**

Una vez reconocidos los beneficios que para los niños/as con conductas agresivas representó el trabajo a través del juego valorado éste como una herramienta

---

<sup>14</sup> Sánchez, Sergio, et al. Diccionario de las Ciencias de la Educación. Ed. Santillana, Ediciones Elfo, 32, Madrid. Pág. 720

escolar para la socialización en el aula, me permito plantear las siguientes recomendaciones:

Es necesario que se fomente entre las educadoras el reconocimiento de los rasgos conductuales de cada niño y cuál es su origen, para que no se predispongan ante conductas agresivas que el niño aprendió en su casa. Pues es triste escuchar "este pequeño me molesta, me cae gordo, es muy grosero por eso no lo quiero, o es mi consentido". Dicha actitud cierra posibilidades a la misma docente para aplicar juegos sociológicos, además de no responder a su compromiso profesional.

Las educadoras estén abiertas al cambio, que no se cierren a sus años de servicio, es decir, es la costumbre del trabajo tradicionalista.

### **Perspectivas.**

Lograr en los compañeros maestros que no estén dispuestos a un cambio en su práctica docente tradicionalista, se convencen conforme observan el cambio en los niños/as de conducta agresiva o de cualquier otro proyecto, para que así se percaten del error en el que están y superen la contradicción que viven en el logro de los objetivos que tenemos como educadoras.

## CONCLUSIONES

Después de haberme dado a la tarea de desarrollar el proyecto para resolver la problemática identificada al tratar de proponer una estrategia didáctica a través de los juegos sociológicos en el nivel preescolar, me percaté de que requiere por una parte una sistematización teórica, contar con sugerencias para la organización de escenarios de juegos sociológicos, conocer las diversas intervenciones que los adultos pueden realizar durante la experiencia lúdica. Esto es con la finalidad de cooperar para favorecer el desarrollo biopsicosocial de sus hijos/as.

Además de tener en consideración los intereses de los niños/as, materiales, que motivan la representación de sucesos en los diversos tipos y formas de los juegos sociológicos, para captar y mantener su interés durante el desarrollo de la actividad.

Reconocer las acciones que son características de cada etapa del desarrollo integral de los niños/as. Todo ello para propiciar los aspectos de socialización grupal y sobre todo desarrollar aquellos aspectos que están involucrados con las relaciones interpersonales de los niños/as de conducta agresiva.

El producto aquí presentado resultó de la aplicación del proyecto de acción docente, a través del cual se considera que los maestros pueden y deben convertirse en investigadores de su propia práctica docente, dado que es durante la práctica cotidiana que se presentan los problemas y es el maestro de grupo quien tendrá que buscar alternativas para su solución en el marco de la curricula establecida.

La estrategia partió de la consideración de que los niños/as pueden adquirir las habilidades y madurez socializadora en contextos ricos en comunicación, tolerancia, amistad, cooperación y en contacto con el marco sociocultural de la

comunidad en que viven, lo que constituye parte de los propósitos del sustento de Educación Básica y de Preescolar que, en particular que apunta hacia un desarrollo integral.

Con base en lo expuesto y la experiencia adquirida sostengo que el juego sociológico puede ser el punto central de un modelo socializado que de ser incorporada en el aula, sobre todo en el ámbito preescolar, por las educadoras, se facilitará en los pequeños/as la comunicación, la convivencia y la adquisición y/o desarrollo de habilidades. En una palabra que, los pequeños desde este nivel educativo se adapten al trabajo en grupo y aprendan a tratar a los demás.

Además, el problema de agresividad fue posible abordarlo gracias al reconocimiento de las posibilidades que el juego sociológico ofrece como herramienta didáctica, ya contemplada en el Programa de Educación Preescolar.

## Bibliografía

ALARCÓN Pérez, Et. Al. Nezahualpilli. Educación Preescolar Comunitaria. México, 1985. 200 p.

ANDRACA Soto Ma. Luisa, ET. AL. Educación artística en el nivel preescolar. Ed. Visor, Madrid, 1984. 187 p.

BRYAN J. Cratty, Desarrollo integral. juegos activos que lo fomentan. Ed. Pax, México, 1973. 208 p.

CHATEAU Jean, Psicología de los juegos. Buenos Aires, Ed. Kapeluzs, 1987 207 p.

DEL VAL Juan, El desarrollo humano. Madrd, Ed. Siglo XXI, 1996. 150 p.

ESTEVA M, Investigaciones Pedagógicas acerca del niño preescolar. Habana, Ed. Pueblo y Educación, 1988. 190 p.

GAMBOA E. Norma, Literatura para el Jardín de Niños. Ed. Fernández Editores, México, 1999. 150 p.

G. Lucas. Moll Comp., Vigostky y la Educación. Ed. Grijalvo, México, 1990. 250 p.

GARVEY C., El juego infantil. Madrid, Ed. Moreta, 1983. 160 p.

HELLER A., Psicología de la vida cotidiana. Barcelona, Ed. Península, 1977 145 p.

HERNANDEZ S. Roberto y otros, Metodología de la Investigación, 2da Edición, Ed. McGraHill Interamericana. Págs. Capítulo II, 67-90 p.

SANCHEZ J. Alicia, Llévame contigo. juegos infantiles, Ed. Trillas, México, 1991. 180 p.

SEP. D.G.E.P., Manual de actividades gráfico plástico, México, 1986. 130 p.

TRUEBA N. Beatriz, Talleres integrales de Educación infantil, Ed. De la Torre, Madrid, 1989. 200 p.

VIGOSTKY L, S., El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Ed. Grijalvo, México, 1988. 380 p.