SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA SEP

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 099, D F PONIENTE

EL JUEGO COMO ALTERNATIVA PARA DISMINUIR LA AGRESION EN EL MENOR DE PREESCOLAR

PROYECTO DE INNOVACIÓN
DE ACCION DOCENTE

PRESENTA

MACRINA RODRIGUEZ DIAZ

MEXICO, DF. **NOVIEMBRE DE 2005.**

DEDICATORIAS

A MI MADRE PRINCIPALMENTE POR HABERME
DADO LA VIDA Y LA LIBERTAD DE
VIVIRLA, POR SU AMOR, CARIÑO Y COMPRENSION.

A MI PADRE POR ENSEÑARME QUE LA VIDA NO
ES FACIL Y QUE SE DEBE DE TENER
FORTALEZA PARA SEGUIR ADELANTE.

A MI HERMANO LUIS
POR SU CONFIANZA Y CARIÑO.

A MIS HERMANAS
AZUCENA Y ESTELA POR SU
APOYO Y COMPAÑÍA

A SANDRA MONCADA CABRERA
POR BRINDARME SU TIEMPO
Y AYUDA.

A FRANCISCO JAVIER POR SU
COMPAÑÍA Y CARIÑO.

A ALICIA ADRIANA
AMIGA INCONDICIONAL.

A MI ASESOR LUIS R. BARRETO ARRINGTON
POR SU TIEMPO, CONFIANZA Y CARIÑO
DEPOSITADO EN MI.

A TODAS LAS PERSONAS INVOLUCRADAS EN ESTE
PROYECTO, ALUMNOS, PADRES DE FAMILIA, Y AMIGOS
CON TODO MI AGRADECIMIENTO.

MACRINA

TRÁTALOS a todos con amabilidad.

Tu compañero de viaje,
que está a tú lado,
no es ni tu enemigo ni tu rival.

Se trata, siempre,
de un hermano al que tienes
que acoger con simpatía.

No lo estimules
para que te sirva de consuelo
sino sé generoso con él en animarlo.

Porque, sin notarlo siquiera,
estarás recibiendo,
en respuesta,
LAS VIBRACIONES AGRADECIDAS
DE SU CORAZÓN

I N D I C E

INTRODUCCIÓN 02

1. DIAGNÓSTICO DE LA PROBLEMÁTICA 06
2. CONTEXTO ESCOLAR 07
   - 2. 1. Contexto Social 07
   - 2. 2. Contexto Ecológico 07
   - 2. 3. Contexto Económico 07
   - 2. 4. Contexto Escolar 08
   - 2. 5. Centro de Trabajo 08
3. JUSTIFICACIÓN 09
4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 10
   - 4. 1. Causas y Factores que originan la conducta agresiva en el niño. 12
   - 4. 2. El niño rebelde o agresivo 12
   - 4. 3. Diferencias individuales y factores que influyen en la agresividad 12
   - 4. 4. La agresión Televisiva 13
5. ANTECEDENTES TEORICOS 14
6. DELIMITACION 17
7. ARGUMENTACION DE LA ALTERNATIVA 18
   - 7.1. Programa de Educación Preescolar 1992. 18
   - 7.2. Características del programa del 2004. 22
8. TIPO DE PROYECTO 25
9. PROPOSITOS 26
10. MARCO TEORICO 27
    - 10.1. El juego 27
    - 10.2. Funciones y significados del juego 30
    - 10.3. El desarrollo afectivo en la etapa preoperatoria, según Jean Piaget 35
    - 10.4. La Etapa preoperatoria 36
    - 10.5. Vigotski 44
    - 10.6. Principales ideas del Autor 46
    - 10.7. Propuesta Teórica-Metodológica 48
    - 10.8. Funciones psíquicas superiores 48

10.9. El Desarrollo cultural en el niño 49
10.10. El Lenguaje 50
10.11. La imaginación y la Creatividad 53
10.12. Las Emociones 54
10.13. La función Simbólica 56
10.14. Manifestaciones de la Función Simbólica 57
10.15. Génesis de la Imitación 58
10.16. Tipos de imitación 59
10.17. Henry Wallon 62
11. El PSICOANALISIS 64
12. CONCEPTUALIZACIÓN 67
13. METODOLOGIA 68
14. CONCLUSIONES 99
15. BIBLIOGRAFIA 100
16. ANEXOS 102

INTRODUCCIÓN

A lo largo del tiempo se ha discutido mucho sobre la importancia que merece la educación preescolar y del papel fundamental en los primeros años de vida de un ser humano.

Reconocidos estudiosos del desarrollo y comportamiento humano como Jean Piaget, A. Gesell, entre otros, coinciden en afirmar que el individuo atraviesa diferentes períodos en su proceso de formación y desarrollo y se constituye en diferentes áreas, intelectual, afectiva, social y física.

La afectivo-social, merece especial atención, pues se encuentra íntimamente ligada a las demás. Es por eso que día a día están las docentes preocupadas por obtener una mejor convivencia en el aula.

La conducta destructiva en el niño preescolar se presenta cada día con mayor frecuencia en los alumnos del Jardín, lo cual es inquietante y de seria preocupación. Esta conducta se percibe actualmente más a menudo y cada vez más aumenta la presencia de ésta en las aulas.

Se podría pensar que influyen ciertos factores como son: la inseguridad en la calle, la violencia en casa dentro y fuera de ella, la injusticia, la falta de respeto entre miembros de la familia, vecinos, amigos, compañeros entre otros. La motivación principal que llevó a desarrollar este tema fueron los niños y su actitud agresiva.

Dentro del propio quehacer docente es primordial conocer el comportamiento infantil tomando en cuenta que cada uno presenta características diferentes, influyendo en él las experiencias vividas.

Considerando que en la edad preescolar el niño tiende a imitar todo tipo de conductas que observa y si el medio donde se desarrolla no es propicio ayuda al incremento de la agresividad.

El juego es muy importante para los niños, ya que por medio de él, adquiere nuevas experiencias y emociones, ideas, sentimientos, además de que le permite socializar con sus compañeros. Así surgió la idea de un taller de juegos.

Por lo que la interrogante es: ¿Puede considerarse a los tres tipos de juegos como alternativa para disminuir la conducta destructiva en el niño preescolar?

> *El juego simbólico se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades*. [1]

EL JUEGO DE REGLAS: De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar; esto hace necesaria la cooperación, pues sin labor de todos no hay juego ni competencia, pues generalmente un equipo o un individuo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo.

EL JUEGO DE EJERCICIO: Es un juego de carácter individual aunque a veces los niños juegan con los adultos, como ejemplo: las palmas y *Aserrín – Aserrán.*

Es por ello que a través de este proyecto se propone la participación de los niños en diversos juegos que puedan mejorar su relaciones con los demás.

El presente trabajo pretende ser una guía que muestre que a partir de una actividad lúdica se pueda disminuir en el niño la conducta destructiva, física, verbal.

La agresión infantil es uno de los problemas más frecuente y de mayor preocupación en todas las aulas de trabajo del Centro de Desarrollo Infantil (C D I), *María Montessori* ubicado en la Colonia Ahuizotla, Municipio Naucalpan.

---

[1] DELVAL, Juan. El juego en el desarrollo humano. Madrid, siglo XXI, 1994, p. 291.

En la etapa de diagnostico se obtuvo la información por medio de cuestionarios, entrevistas, aplicados a padres y alumnos; a partir de ello se concluyo lo siguiente.

Los padres de familia no consideran el juego como una actividad de importancia, lo que a ellos les interesa es que sus hijos aprendan a leer y escribir lo mas rápido posible,en algunos de ellos creen que en el Jardín de Niños se les va a enseñar a leer describir y no tienen conocimiento de que tienen que pasar un proceso para lograr ese aprendizaje, cuando se les explica que tienen que jugar con sus hijos para algunos es un conflicto porque no saben jugar con ellos, debido al corto tiempo que comparten en familia.

Por lo que en los niños se refiere se logro observar la carencia de actividades lúdicas en casa, la falta de tiempo compartido con sus padres, la poca disposición para aceptar reglas de juego, el poco cariño, amistad, que se tienen a ellos mismos y lo mas difícil es que no lo logran externar con facilidad, desafortunadamente muchos son agredidos constantemente por situaciones menores, por el mal humor de alguno de sus padres por haber tenido un mal día

.

Por lo que el proyecto elegido es de intervención docente, siendo que el problema surge en la práctica misma, en la cual se encuentran involucrados los alumnos, padres de familia y docente del Jardín de Niños.

En la primera parte se ubica el diagnostico de la problemática se realiza una descripción del contexto en donde se menciona las diferentes características de los habitantes de esta comunidad en donde se encuentra ubicado el Jardín de Niños y su principal problemática es la constante agresión entre compañeros, se mencionan aspectos del contexto social, ecológico, económico.

Lo que corresponde a la justificación se menciona la importancia que tiene el juego en el niño preescolar y que puede ser una alternativa para mejorar su conducta, logrando una mejor convivencia en el lugar en el que se encuentre.

En el planteamiento del problema se mencionan posibles causas de la actitud destructiva que adopta un niño preescolar en el salón de clases y también se mencionan algunos

orígenes de la agresividad en el niño en este apartado podemos encontrar la pregunta central y algunas de investigación.

En el marco teórico podemos encontrar una breve explicación de la etapa preoperatorio según Jean Piaget, Vigotsky y su propuesta pedagógica, la formación del símbolo en le niño Jean Piaget, Henrry Wallon y las etapas del desarrollo, características del niño en edad preescolar, y la conceptualización.

En la metodología se menciona el lugar en el que se desarrollo el taller de juegos como alternativa a disminuir la actitud destructiva en el menor, se calendariza y se ubican los horarios y días de práctica del taller, se enumera el plan de trabajo y recursos que se utilizaron, se sistematiza la información, se ubican las categorías de análisis.

Por ultimo se reestructura la alternativa y las actividades que se proponen, finaliza con una evaluación y conclusiones de todo el trabajo realizado.

DIAGNÓSTICO DE LA PROBLEMATICA

La relación social en el niño le permite convertirse en un miembro activo del grupo al que pertenece.

En las interrelaciones con las personas, se produce el aprendizaje y practicas aprobadas por la sociedad, así como la adquisición y consolidación de hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental. Estos aprendizajes se obtienen por medio de vivencias, cuando se observa el comportamiento ajeno y cuando se participa e interactúa con los otros en los diversos encuentros sociales.

En el jardín de niños Maria Montessori en el que actualmente se labora, donde se a registrado un gran numero de niños que agreden a sus compañeros sin motivo alguno; a partir de los registros de evaluación continua e incidencias, se observó la molestia en diversos padres de familia al enterarse que algunos de los compañeros de sus hijos les golpean y agraden de diversos modos, lo que es difícil de aceptar porque a nadie le agrada que su hijo padezca este tipo de vejaciones..

Por lo anterior se pretende lograr una mejor relación alumno-alumno, docente-alumnos, alumnos – padres de familia-docente: una alternativa para disminuir la agresión infantil en el aula por medio del juego de ejercicio, simbólico y de reglas, a través del proyecto de innovación.

Para que desde el inicio del ciclo escolar se sienta un clima de calidez, confianza y aceptación, se debe de compartir la alegría, la tristeza para comprender sus actitudes y comportamientos.

CONTEXTO ESCOLAR

CONTEXTO SOCIAL: El (CDI) *María Montessori*, pertenece al Sistema para el Desarrollo Integral de la Familia (DIF); es un organismo descentralizado en Naucalpan, Estado de México, actualmente (2003 – 2006), precedido por la C. ANGELICA MOYA MARÍN.

La comunidad de Ahuizotla, donde se encuentra ubicado el CDI, colinda al norte con el pozo Ahuizotla, con la fábrica Herdez; al oeste con la refinería de Azcapotzalco, al este con fábrica Kimberly Clark y al sur con el Toreo de Cuatro Caminos. Esta zona cuenta con un terreno plano; con una población de nivel socioeconómico medio bajo; su ocupación es variada ya que hay comerciantes instalados y en vía pública, como obreros, policías, empleados, maestros, entre otros.

La construcción de las viviendas es de concreto y losa en su mayoría, actualmente están dotados de todos los servicios como son energía eléctrica, agua, drenaje, teléfono, pavimentación, etc. Las áreas verdes son los camellones donde pasan los cables de alta tensión y el gasoducto de PEMEX, donde se les ha habilitado como juegos infantiles y canchas de fútbol.

CONTEXTO ECOLÓGICO: Esta zona por ser industrial se encuentra muy contaminada, sólo se encuentran algunos árboles como pirul, eucalipto, fresno, frutales (durazno y capulín).

CONTEXTO ECONÓMICO: Aquí existen centros de acopio de material reciclable como: periódico, vidrio, cartón, fierro, siendo este un medio de sobrevivencia. Desafortunadamente en la comunidad abundan las cantinas, bares y por tal motivo hay muchos alcohólicos en las calles, abundan los asaltantes, y es muy popular, por el tianguis de los domingos, ya que lo que roban en las casas se encuentra en el tianguis.

CONTEXTO ESCOLAR: El Centro de Desarrollo Infantil CDI, funciona como un centro de asistencia social que recibe ayuda del Ayuntamiento de Naucalpan, se hace cargo de los servicios primordiales como son agua y luz, el mantenimiento del plantel se realiza con ayuda de los Padres de Familia, haciendo jornadas de limpieza y cooperando para el material de aseo y dando una cuota semanal por el cuidado del niño. El personal que atiende a los niños son cuatro Asistentes Educativas. La Directora del plantel tiene grupo a su cargo, conformado por 40 alumnos.

NOMBRE	PREPARACIÓN ACADEMICA	CARGO	Nº DE ALUMNOS
Rivera Ortiz Alicia Laura	Asistente Educativo	Promotora Educativa	40
Rosales Romero Angelica	Asistente Educativo	Promotora Educativa	40
Rodríguez Díaz Macrina	Sexto Sem Lic. en Educación	Directora con grupo	40
Toledo Alvarez Ma. Veronica	Asistente Educativo	Promotora Educativa	40
Torres Rodríguez Ma. Felipa	Preparatoria	Promotora Educativa	40

Los alumnos que acuden al CDI, son los hijos de las familias con los mejores recursos, la mayoría cuenta con casa propia. Los padres de familia son conflictivos debido a que es una población integrada por gente que ha emigrado de provincia a lo más cercano de la ciudad, la cual no ha tenido acceso a una mejor educación, por lo tanto su nivel cultural es bajo. Así también se puede mencionar que en general entre la misma gente que habita este lugar hay rivalidades principalmente por los motivos personales, ya que cada familia ve por sus intereses, no logrando ser una comunidad unida.

CENTRO DE TRABAJO: El CDI, objeto de estudio, se encuentra ubicado entre Sánchez Colin y Pirámides, número 60, Col. Ahuizotla, Naucalpan de Juárez, cuenta con un terreno en forma triangular con sus lados desiguales aproximadamente con una extensión de $200m^2$.

Encontrando en su interior seis aulas distribuidas en forma horizontal seguidas unas de otras, donde 4 de ellas tienen las mismas medidas de 5 x 4m y las otras dos restantes 6 x 4m; todas ellas tienen dos ventilas y cuatro ventanales. Existe a su vez otros anexos conformados por una conserjería de tamaño reducido. Otro anexo es el área de juegos que se encuentra ubicado en la parte trasera, donde existe un patio de cemento y un área con un juego infantil tubular. Está rodeada por una zona arbolada de pinos.

JUSTIFICACIÓN

De manera inicial se toma en cuenta el juego, actividad muy importante para los niños, ya que por medio de él adquieren nuevas experiencias, emociones, ideas, sentimientos, además de que les permite socializar con sus compañeros. Surge la idea de innovar con un taller de juegos, considerando que en la edad preescolar el niño tiende a imitar todo tipo de actitudes que observa y si el medio donde se desarrolla no es el propicio (donde las situaciones más frecuentes perturban la realización de actividades en virtud de que un considerable número de niños, agreden, molestan, pegan, empujan, destruyen), por lo que dificultan el trabajo del resto del grupo, afectando las relaciones entre los diversos integrantes del grupo. Por medio del taller de juegos se pretende disminuir la conducta destructiva.

Un aspecto muy sensible en este estudio, es considerar la gran necesidad que tiene el niño de descargar todo ese cúmulo de conductas imitadas. Por eso el interés de conocer más a fondo sobre este tema, para poder explicar y comprender este aspecto que también forma parte en el desarrollo del niño.

Esta investigación se realiza porque puede favorecer la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura del grupo al que se pertenece, a través de las interrelaciones con los distintos miembros de su grupo, permitiendo a los alumnos convertirse en integrantes activos del grupo. Durante el proceso de socialización, gracias a la interacción con los otros los niños aprenden normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir, lo cual es de gran ayuda integrar actividades lúdicas, en actividades dentro y fuera del aula, por lo que el taller de juegos es una herramienta que favorece esta integración entre compañeros disminuyendo la ocurrencia de conductas agresivas.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A través de la propia práctica en 9 años de labor docente desempeñados en el nivel preescolar, se ha podido a preciar situaciones constantes de agresión entre compañeros.

En el CDI, se observa que los niños al interactuar entre sí muestran actitudes destructivas de falta de respeto hacía sus compañeros, molestándose constantemente en el momento de llevar a cabo sus actividades; a la hora del recreo se presenta con mayor frecuencia.

En el patio se les dificulta más controlar sus emociones y actitudes, y es lugar de tener alegría y convivencia, manifiestan,juegos bruscos, pesados, lastimándose, ya sea rasguñándose, pateándose o aventándose.

Al hablar con ellos se muestran insensibles, no afectándoles las consecuencias. Así este problema se ha ido incrementando poco a poco. En la actualidad la proporción de niños que agraden puede abarcar el 40% por salón.

En el ciclo escolar (2004 – 2005), la problemática observada es la siguiente: el grupo de los niños del grupo de 2º B, hay por lo menos 10 alumnos, que presentan esta manifestación del cual su total es de 40 alumnos de cinco años.

Particularmente el grupo de 2° A, conformado por 40 alumnos entre 4 y 5 años de edad, del cual tiene a su cargo la directora del plantel, sobresalen los varones, siendo los que golpean con más frecuencia, pronuncian palabras altisonantes, imitan groserías, sin saber por que lo hacen ya que solamente imitan a sus padres, familiares y amigos.

El grupo 1° C, no presenta mucho estos aspectos: los niños son de 3 años y son 40 alumnos; por lo mucho, 5 de ellos son los que presentan agresividad.

Los alumnos de 1° B, manifiestan constante la agresividad; casi la mitad, se golpean con frecuencia, se insultan por todo; de este grupo de 40 alumnos casi la mitad presenta esta actitud con sus compañeros.

Al conversar con los padres de familia, sobre el comportamiento de sus hijos, comentan *que la conducta de sus hijos es pasiva, que cuando se encuentran en casa, se la pasan viendo el televisor todo el resto de la tarde.* Se reconoce que no hay vigilancia en los programas que ven sus hijos, debido a que poseen múltiples ocupaciones, por lo que dejan libremente al niño su elección, siendo éstos los que presentan el mayor índice de agresión y los que les llaman poderosamente la atención.

La vivencia nociva de los niños en casa origina que en el aula expresen sus emociones de manera agresiva, con sus compañeros, con sus materiales, en los bienes muebles e inmuebles.

Por lo anteriormente expuesto una primera pregunta es:
¿Cuál es el primer factor que desencadena la actitud más destructiva en el menor?

A partir de dicha problemática se inicio una indagación sobre los supuestos que podrían dar origen al comportamiento agresivo.

POSIBLES CAUSAS Y FACTORES QUE ORIGINAN LA CONDUCTA AGRESIVA EN EL NIÑO.

Existen diversos motivos que complican el desarrollo del niño y que más tarde dan lugar a anomalías conductuales que se traducen en hechos y manifestaciones negativas:

- El hogar violento (Padre o Hermanos indigentes),
- El hijo maltratado verbalmente,
- El hijo abusado sexualmente,
- El hijo motivo de banda o represión por parte de padrastro o madrastra,
- El hijo desdeñado.

EL NIÑO REBELDE O AGRESIVO, la mayoría de las veces, ocasiona problemas para sus padres, por lo que hay un momento en el que ellos enfocan como un aspecto negativo, cuando este aspecto comportamental se manifiesta desde pequeño. Los padres deben de observar las circunstancias que lo producen, ya que puede ser una forma de adelantarse a la defensa o también puede ser un resentimiento de celos entre hermanos, por que existe un ambiente hostil por la perdida de un ser querido u otro motivo.

En años anteriores a la fecha se han presentando niños con el mismo problema. Más algunas veces se considera el comportamiento agresivo como una actitud y un estilo individual, que suele presentarse bajo formas de seguridad personal.

DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y FACTORES QUE INFLUYEN EN LA AGRESIVIDAD:

Desde la edad preescolar los niños parecen sentir de la calidad e importancia de sus relaciones con sus compañeros.

Esta tendencia de hacer amistades persiste a través de la infancia y en la edad adulta. Los niños también difieren su posición social dentro de un grupo de compañeros; así mismo, algunos son más extrovertidos que otros, se puede mencionar a los niños corpulentos, a los que tienen un nivel económico bajo

LA AGRESIÓN TELEVISIVA:

En el espacio de vida del niño existen muchos modelos fuera de sus padres; están sus hermanos, sus compañeros, y por último, sin duda, la televisión en la cual el niño observa durante el transcurso de la tarde diversos programas que por medio de ellos aprenden nuevos comportamientos; sin embargo, qué el niño lo ejecute o no, dependerá de muchos factores, entre ellos su propio margen de acción, es decir de su forma de manifestarlo y del ambiente permisivo que haya en él.

Antes de guiar e instruir al hijo es indispensable que los mayores sepan ver el mundo de otra manera que lo ve el niño, y aprendan a participar con experiencias y compartir sus observaciones comprendiendo que las palabras con que se dirigen a él, puedan engendrar hostilidad o acercamiento, inquietud o seguridad.

Es indispensable para los niños que cuando sientan alguna inquietud o duda acerca de algo que le responda de manera convincente demostrándole comprensión y apoyo, pues una frase sincera puede darle seguridad, así como también los padres deberán de reconocer y aceptar a su hijo tal y como es, pues él actuará según la etapa de desarrollo en la que se encuentre.

Pregunta central:

- ¿El juego puede ser utilizado como estrategia para disminuir la agresividad en el niño preescolar?

Por tal motivo, se formulan las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Qué factores favorecen la agresión de los niños?
- ¿La agresividad en cuánto es una defensa?
- ¿La socialización ayuda a los niños con tendencias agresivas?

ANTECEDENTES TEORICOS.

ORIGENES DE LA AGRESIVIDAD INFANTIL.

De acuerdo con la autora Ana Freud, se postula una segunda clase de impulsos, o sea los impulsos de conservación, más tarde a medida que el psicoanálisis se desarrollo se abordaron los instintos de vida o de muerte; a este último le fue conferida una cualidad autodestructiva, incluyendo la dirección de las tendencias destructivas hacía otras personas, como expresan los actos agresivos hacía ellas. La agresión se considera como una disposición de instinto independiente los llamados mecanismos de defensas del ego requieren una explicación preliminar.

Ana Freud (1946), que interpretó y amplió las teorías de su padre, sostenía que cada niño utilizaba su ego para defenderse de la ansiedad de manera característica. Cada individuo tiene un patrón único para el empleo de los mecanismos de defensa haciendo imposible gran variedad de estructuras de personalidad, la represión es uno de los principales mecanismos de defensa del ego, evitando el acceso de pensamientos desagradables de la conciencia, se elimina la ansiedad de tipo consciente. Otros dos mecanismos de defensa ilustrativos son la proyección que es la atribución a otras personas u objetos de las propias deficiencias como el caso del trabajador inepto que culpa a sus herramientas y la regresión que es el regreso a formas maduras de conducta de las que el individuo es capaz como cuando un niño de 10 años hace un berrinche. La sublimación es el mecanismo de defensa más exitoso; su descarga de energía ocasiona un cese significativo de impulsos sin la función de defensa continúa de los demás mecanismos.

La agresividad considerada como motivo social no es permanente, sino una respuesta a factores característicos de la época.

También puede surgir como una imitación de actitudes observadas en otras personas.

Los rasgos genéticos son determinantes en el comportamiento, pero también lo es el aprendizaje social, definiendo a éste, como aquél que marca la sociedad o el seno familiar.

Hace mucho tiempo los investigadores demostraron que los maestros agresivos tendían a tener algunos alumnos en su clase que también mostraban una alta incidencia de conducta agresiva. La clase de control que el maestro ejerce sobre su propia conducta es probable que aporte bases para que los alumnos adquieran una forma de control similar.[2]

Desde hace ya bastante tiempo, los medios de comunicación electrónicos han ofrecido modelos de agresividad y violencia, por ejemplo la televisión: las compañías que la patrocinan delegan que la brutalidad en los programas difundidos es necesaria para que haya más "raiting" y acaparen la atención de la gente, teniendo como lógica consecuencia, mas ventas en sus productos anunciados.

Al llegar a los cinco años, los niños ya ven la televisión por un promedio de tres horas diarias y la cantidad de tiempo que ven la televisión va aumentando constantemente durante los años escolares.[3]

También muchos juegos infantiles pueden ir encaminados hacía la violencia, pues en ellos muchas de las veces se trata de imitar a los héroes de la pantalla, por lo que el mercado aprovecha vendiendo los artículos necesarios para esto, tales como armas y otros juguetes, siendo la moda las más recientes versiones del Nintendo, de los pequeños juegos electrónicos computarizados que se adaptan a cualquier televisión casera, con un amplio repertorio de juegos de guerra y acción trepidante, en los que asesinar enemigos es los primordial y por ende incitan actitudes de violencia.

En antaño la mayoría de los padres y maestros pensaban que era mucho mejor una educación rígida, por lo que eran muy estrictos en sus actitudes. Eso influyó trascendentemente en muchos de aquellos niños, hoy padres de familia o maestros, para que por una parte se comporte todo lo contrario con sus respectivos hijos o alumnos en contraparte a las situaciones tratadas anteriormente. Personalmente se critica, porque por experiencia, se piensa que se guardan muchas inhibiciones y traumas. Pero tampoco se esta enteramente en desacuerdo con la nueva postura general de la total falta de llamadas de atención a los niños: Puede decirse esto porque se considera que se les sobreprotege a los

---

[2] TRAVERS, Robert M. W. Psicología educativa, México D F., Ed. El manual moderno, 1978, p. 9
[3] Sommen Ellen A., Psicología del desarrollo. 2da edición, Ed. El manual moderno, México, 1989. p. 141

menores en muchas ocasiones, de forma exagerada, tanto que suele formarse una persona con una severa inadaptación social.

Indiscutiblemente la agresividad más negativa es la que está revestida por un fondo de rencor y resentimiento social, originada por alguna situación traumática, misma que halla válvula de escape a través de la violencia, para tratar de vengarse en alguien (una tercera persona, figura de autoridad o genero, etc.,) algún conflicto reprimido, generalmente provocado por alguien al que no ataca, transfiriendo este sentimiento en otra persona por el simple hecho de estar más cercana o a su nivel.

> *Un niño de ocho años fue llevado donde el psicólogo por sus padres, ellos estaban preocupados por que el niño había perseguido a la niñera con una navaja y amenazó contra su vida después de pocos minutos de discusión, el niño prorrumpió en llanto. El dijo que sus padres siempre estaban lejos y que no le prestaban ninguna atención. Amenazó a la niñera con la navaja porque ella se pasaba todo su tiempo en el teléfono y él continuaba sintiéndose rechazado.*[4]

Aquel niño que agrede consistentemente, está inconscientemente tratando de llamar la atención, lanzando un SOS, una llamada de auxilio a su modo, misma que puede ser llevada a cabo también pasivamente a través de la indiferencia hacía su entorno.

Ha sido evidente en algunos casos de manera especial la relación conflictiva, familiar, acontecimientos que originan inestabilidad emocional así como la influencia, que ejerce el que la madre labore todo el día y no pueda convivir con sus hijos.

---

[4]FAW. Terry, Psicología del niño, Libros de Mc Graw Hill, México, 1981, p. 268

DELIMITACIÓN

El presente proyecto de alternativa de innovación se lleva a la práctica en el Jardín de Niños *Maria Montessori*, ubicado en Av. Sánchez Colín, núm. 60, en el Municipio de Naucalpan, el cual atiende una matricula de 200 alumnos entre 3, 4 y 5 años de edad, de los cuales se trabajan con aproximadamente 40 alumnos en un grupo mixto, en los que se presenta una creciente conducta destructiva en el aula.

Las sesiones del taller de juegos se comenzaron a aplicar a partir del 15 de octubre del 2004 en un horario de 11:00 a 12:00 a. m., y concluyeron el día 5 de enero del 2004, obtuviendo un total de 20 sesiones.

En este proyecto se citan algunos autores como: J. PIAGET, L. S. VIGOTSKY, J. DELVAL, HENRY WALLON, ANNA FREUD, GROOS, SKINNER.

ARGUMENTACIÓN DE LA ALTERNATIVA

Constructivismo: Confluencia de diversos enfoques psicológicos que enfatizan la existencia y prevalencia en los sujetos cognoscentes de procesos activos en la construcción del conocimiento, los cuales permiten explicar la génesis del comportamiento y el aprendizaje. El conocimiento no se recibe pasivamente ni es copia fiel del medio. Algunos autores constructivistas se centran en el estudio del funcionamiento y el contenido de la mente de los individuos, en los procesos de autoestructuración (por ejemplo, el constructivismo psicogenético de J. Piaget); pero para otros el foco de interés se ubica en la reconstrucción de los saberes culturales y en el desarrollo de dominios de origen social (por ejemplo, el constructivismo social de L. Vigotski y la escuela sociocultural o sociohistórica).

Conviviendo armónicamente en los juegos del taller a través de las experiencias que se lleven. Durante el transcurso de la actividad se observara el comportamiento, actitudes que manifieste

Es necesario transformar actitudes factibles para mantener una relación positiva con los niños y niñas del grupo.

Esta propuesta fue creada ya que en años anteriores cuando el niño entraba con un juguete al salón, se le recogía y no se le permitía que jugara con él en ningún momento, pudiéndose observar que los niños que traían al CDI, el juguete eran los niños que presentaban conductas agresivas hacia sus compañeros.

Programa de Educación Preescolar 1992. Desarrollo del Niño.

El niño preescolar es un ser en desarrollo que presenta características físicas, psicológicas y sociales propias, su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad en que vive, por lo que un niño.

Es un ser único. Tiene, tiene formas propias de aprender y expresarse, piensa y siente de forma particular, gusta de conocer y descubrir el mundo que le rodea.

El niño es una unidad biopsicosocial, constituida por distintos aspectos que presentan diferentes grades de desarrollo, de acuerdo con sus características físicas, psicológicas, intelectuales y de su interacción con el medio ambiente.

En el programa de educación preescolar de 1992, se distinguen cuatro dimensiones del desarrollo que son: afectiva, social, intelectual y física, las cuales han sido presentadas de esta manera con fines explicativos; y aun cuando las dimensiones se exponen en el programa en forma separada, el desarrollo es un proceso integral.

DIMENSIONES DEL DESARROLLO

Aspectos del desarrollo que se considera en cada una:

DIMENSIÓN AFECTIVA: Identidad personal, cooperación y participación, expresión de afectos, autonomía

DIMENSION INTELECTUAL: Función simbólica, construcción de relaciones lógicas (Matemáticas, lenguaje), creatividad.

DIMENSION FISICA: Integración del esquema corporal, relaciones espaciales, relaciones temporales.

DIMENSION SOCIAL: Pertenencia al grupo, costumbres y tradiciones familiares y de la comunidad, valores nacionales.[5]

[5] Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños, p. 12

CARACTERISTICAS DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR

Entre las características del niño en edad preescolar pueden señalarse las siguientes:

> *"El niño preescolar es una persona que expresa, a través de distintas formas, una intensa búsqueda personal de satisfacciones corporales e intelectuales.*
>
> — *A no ser que esté enfermo, es alegre y manifiesta siempre un profundo interés y curiosidad por saber, conocer, indagar, explorar, tanto con el cuerpo como a través de la lengua que habla.*
>
> — *Toda actividad que el menor realiza implica pensamientos y afectos, siendo particularmente notable su necesidad de desplazamientos físicos.*
>
> — *Sus relaciones más significativas se dan con las personas que lo rodean, de quienes demanda un constante reconocimiento, apoyo y cariño.*
>
> — *El niño no sólo es gracioso y tierno, también tiene impulsos agresivos y violentos. Se enfrenta, reta, necesita pelear y medir su fuerza; es competitivo. Negar estos rasgos implica el riesgo de que se expresen en formas incontrolables. Más bien se requiere proporcionar una amplia gama de actividades y juegos que permitan traducir esos impulsos en creaciones.*
>
> — *El niño desde su nacimiento tiene impulsos sexuales y más tarde experimenta curiosidad por saber en relación a esto, lo cual no ha de entenderse con los parámetros de la sexualidad adulta sino a través de los que corresponden a la infancia.*
>
> — *Estos y otros rasgos se manifiestan a través del juego, el lenguaje y la creatividad. Es así como el niño expresa, plena y sensiblemente, sus ideas, pensamientos, impulses y emociones".*[6]

Debido a la importancia que se ha dado al juego y a la creatividad en este programa, se explica un poco más de ellos.

Ser creativo no significa tener éxito o ser aclamado en el mundo del arte. Se puede ser creativo en cualquier actividad de la vida cotidiana, al hacer o representar, en forma original, aquello que tiene un sentido personal. De ahí que una creación pueda ser cualquier cosa que

---

[6] PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR AÑO DE 1992, SEP

alguien produzca y que tenga que ver con su modo personal de ver la vida y la realidad que lo rodea.

Pedir a los niños que acaten ciegamente las instrucciones o que reproduzcan mecánicamente alguna tarea (como iluminar figuras ya recortadas, pegarlas en lugares determinados, usar todos los niños los mismos colores, hacer todos la misma actividad, etc.) significa inutilizarlos y anularlos como individuos, dejarlos atrapados en la creatividad de otro, o de una máquina.

La capacidad de jugar con el lenguaje y de sonreír son indicadores muy importantes del desarrollo de un niño. Un niño que sufre emocionalmente, ve afectado su juego y su lenguaje. Hablar, por lo tanto, no puede estar disociado del jugar ni del crear. Las palabras guardan un significado profundo para el niño; con ellas el niño juega: juega con el hablar, habla jugando, juega con los significados.

Hablar, desde este punto de vista, no tiene nada que ver con las exigencias de la lingüística. El niño, abrumado muchas veces por el lenguaje de los adultos, que no le sirve para expresar sus deseos y necesidades, inventa palabras, juegos, y otras formas por demás creativas que le sirven para ese fin.

En términos generales lo anteriormente expuesto implica los fundamentos teóricos sobre los que se articula esta propuesta.

CARACTERISTICAS DEL PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR 2004.

Con la finalidad de que la educación preescolar favorezca una experiencia educativa de calidad para todas las niñas y todos los niños se ha optado por un programa que establezca propósitos fundamentales comunes, tomando en cuenta la diversidad, cultural y regional, y cuyas características permitan su aplicación flexible, según las circunstancias particulares de las regiones y localidades del país.

1. El programa tiene carácter nacional

De acuerdo con los fundamentos legales que rigen la educación, el nuevo programa de educación preescolar es de observancia general en todos los planteles y las modalidades en que se imparte educación preescolar en el país, sean estos de sostenimiento público o privado. Tanto su orientación general como sus componentes específicos permiten que en la practica educativa se promueva el reconocimiento, la valoración de la diversidad cultural y el diálogo intercultural.

2. El programa establece propósitos fundamentales para la educación preescolar

El programa parte de reconocer que la educación preescolar, como fundamento de la educación básica, debe contribuir a la formación integral, pero asume que para lograr este propósito el Jardín de Niños debe garantizar a los pequeños, su participación en experiencias educativas que les permitan desarrollar, de manera prioritaria, sus competencias afectivas, sociales y cognitivas.

En virtud de que no existen patrones estables respecto al momento en que un niño alcanzara los propósitos o desarrollara los procesos que conducen a su logro, se ha considerado conveniente establecer propósitos fundamentales para los tres grados.

Tomando en cuenta que los propósitos están planteados para toda la educación preescolar, en cada grado se diseñaran actividades con niveles distintos de complejidad en las que habrán de considerarse los logros que cada niño ha conseguido y sus potencialidades de aprendizaje, para garantizar su consecución al final de la educación preescolar; en este sentido los propósitos fundamentales constituyen los rasgos del perfil de egreso que debe propiciar la educación preescolar.

3. El programa esta organizado a partir de competencias

A diferencia de un programa que establece temas generales como contenidos educativos, en torno a los cuales se organiza la enseñanza y se acotan los conocimientos que los alumnos han de adquirir, este programa esta centrado en competencias.

Una competencia es un conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de

aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos.

Esta decisión de orden curricular tiene como finalidad principal propiciar que la escuela se constituya en un espacio que contribuye al desarrollo integral de los niños, mediante oportunidades de aprendizaje que les permitan integrar sus aprendizajes y utilizarlos en su actuar cotidiano. La selección de competencias que incluye este programa se sustenta en la convicción de que los niños ingresan a la escuela con un acervo importante de capacidades, experiencias y conocimientos que han adquirido en los ambientes familiar y social en que se desenvuelven, y de que poseen enormes potencialidades de aprendizaje. La función de la educación preescolar consiste en promover el desarrollo y fortalecimiento de las competencias que cada niño posee.

Además de este punto de partida, en el trabajo educativo deberá tenerse presente que una competencia no se adquiere de manera definitiva: se amplía y se enriquece en función de la experiencia, de los retos que enfrenta el Individuo durante su vida, y de los problemas que logra resolver en los distintos ámbitos en que se desenvuelve. En virtud de su carácter fundamental, el trabajo sistemático para el desarrollo de las competencias (por ejemplo, la capacidad de argumentar o la de resolver problemas) se inicia en el Jardín de Niños, pero constituyen también propósitos de la educación primaria y de los niveles subsecuentes; siendo aprendizajes valiosos en sí mismos, constituyen también los fundamentos del aprendizaje y del desarrollo personal futuros.

Centrar el trabajo en competencias implica que la educadora busque, mediante el diseño de situaciones didácticas que impliquen desafíos para los niños y que avancen paulatinamente en sus niveles de logro (que piensen, se expresen por distintos medios, propongan, distingan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia, etcétera) para aprender mas de lo que saben acerca del mundo y para que sean personas cada vez mas seguras, autónomas, creativas y participativas.

4. El programa tiene carácter abierto

La naturaleza de los procesos de desarrollo y aprendizaje de las niñas y los niños menores de seis anos hace sumamente difícil y con frecuencia arbitrario establecer una secuencia detallada de metas especificas, situaciones didácticas o tópicos de enseñanza; por esta razón, el programa no define una secuencia de actividades o situaciones que deban realizarse sucesivamente con los niños.

En este sentido, el programa tiene un carácter abierto; ello significa que es la educadora quien debe seleccionar diseñar las situaciones didácticas que considere mas convenientes para que los alumnos desarrollen las competencias propuestas y logren los propósitos fundamentales. Igualmente, tiene la libertad de adoptar la modalidad de trabajo (taller, proyecto, etcétera) y de seleccionar los temas, problemas o motivos para interesar a los alumnos y propiciar aprendizajes. De esta manera, los contenidos que se aborden serán relevantes -en relación con los

propósitos fundamentales- y pertinentes -en los contextos culturales y lingüísticos de los niños.

5. Organización del programa

Los propósitos fundamentales son la base para la definición de las competencias que se espera logren los alumnos en el transcurso de la educación preescolar. Una vez definidas las competencias que implica el conjunto de propósitos fundamentales, se ha procedido a agruparlas en los siguientes campos formativos:

- ✓ *Desarrollo personal y social.*
- ✓ *Lenguaje y comunicación.*
- ✓ *Pensamiento matemático.*
- ✓ *Exploración y conocimiento del mundo.*
- ✓ *Expresión y apreciación artísticas.*
- ✓ *Desarrollo físico y salud*

Con la finalidad de hacer explicitas las condiciones que favorecen el logro de los propósitos fundamentales, el programa incluye una serie de principios pedagógicos, así como los criterios que han de tomarse en cuenta para la planificación, el desarrollo y la evaluación del trabajo educativo.[7]

[7] Programa de Educación Preescolar 2004 Pag. 21

TIPO DE PROYECTO

El proyecto pedagógico es de acción docente, porque surge de la práctica y es pensado para esa misma, ofrece una alternativa al problema significativo para alumnos, profesores, comunidad escolar, que se centra en la dimensión pedagógica y se lleva a cabo en la práctica docente propia.

En algunas ocasiones el comportamiento se enfoca al lugar donde vive y con las personas con las que convive.

Por tal motivo se eligió el proyecto de acción docente siendo este un aliciente para el profesor que tiene deseos de superar su práctica docente.

La alternativa elegida es un taller de juegos en el cual participaran 40 alumnos de 4 años de edad teniendo como finalidad la disminución de agresión en el aula, a través de los tres tipos de juego.

Para que de alguna manera participen, cooperen, interactúen sin tener que agredir al compañero.

Con el taller se pretende que establezcan contacto entre compañeros para que aprendan a convivir mejor tener una vida social más agradable con los que le rodean, como hermanos, padres, familiares mas cercanos haciéndolos participes en alguna actividad del taller.

Para que de esta manera observar que hacen los niños y niñas para integrarse como grupo: lloran, se agreden, tienden a aislarse, no contestan, se niegan a participar, se relacionan solamente con un adulto de la escuela, hacen amigos o amigas con facilidad, se preocupan por sus compañeros y compañeras, se relacionan con otros adultos.

Se pretende innovar con juegos que sean llamativos y que les dejen alguna enseñanza o mensaje que puedan comprender y poner en práctica.

PROPÓSITOS

1. Desarrollar en los alumnos actitudes de ayuda, colaboración y cooperación como estrategias para disminuir la agresión

2. Utilizar los tres tipos de juegos, como estrategia de intervención en la agresión.

3. Que el niño desarrolle su socialización a través del juego.

4. Que logre diferenciar un mal comportamiento

MARCO TEÓRICO

EL JUEGO

"Entre el adulto y el niño, en lo referente al juego, hay un malentendido fundamental. Para el adulto, el juego es sinónimo de entretenimiento, de distracción, de diversión en el sentido pascaliano del término". [8]

Permite al hombre, *engañándose a si mismo*, tomar una libertad, por lo demás ilusoria, con referencia a las asignaciones sociales que delimitan su lugar. El juego se opone a las actividades "serias" de producción, es decir, al trabajo.

Es a él, en cierto modo, el reverso necesario, antítesis, como lo es el sueño a la vigilia. Corresponde a una necesidad fisiológica, socialmente reconocida e institucionalizada, un sano ejercicio y un tiempo de recuperación de la fuerza para el trabajo.

Pero, por un extraño retorno de los determinismos sociales a los que tendrían por función escapar, los juegos de los adultos no pueden dejar de obedecer a unas reglas que las más de las veces no son sino la imitación o la caricatura de las leyes que rigen la sociedad. Los mismos juegos aleatorios no están basados en la aceptación del azar, corno pretenden, sino en la probabilidad calculada, digamos matemáticamente calculada, de la ganancia.

La libertad y la improvisación, en el mundo de los adultos, parecen consagrarse más a la fiesta que al juego: necesitan la justificación de una exigencia religiosa que trascienda la organización social, mientras que el juego le sigue siendo sumiso. Aun las mismas fiestas son a menudo obligatorias y el no satisfacer las transgresiones que estas permiten constituye una trasgresión quizá todavía más grave.

Para el niño, al menos cuando es muy pequeño y el colegio no le ha metido aun en sus normas del juego es siempre una actividad muy seria, que implica todos los recursos de la personalidad.

---

[8] OARFOVILLOU, Jean. El Juego, en el juego en la entrevista con el niño. Ed. Morova Madrid, 1977. p. 91

Incluso los animales jóvenes, (mamíferos superiores), juegan, lo que tiende a demostrar que jugar es una necesidad natural. El niño que juega se experimenta y se construye a través del juego.

Mediante la actividad lúdica, aprende a controlar la angustia, a conocer su cuerpo, a representar el mundo exterior y. más tarde, a actuar sobre él. El juego es un trabajo de construcción y de creación. Para convencerse de esto es suficiente observar a un niño entregado a sus juguetes, a pacientes construcciones, tan pronto destruidas como vueltas a reconstruir, para terminar con frecuencia en forma sin equivalente en la realidad que son el puro producto de su imaginación creadora. El juego es también representación y comunicación: representación del mundo exterior que el niño se da a si mismo .representación de su mundo interior que proyecta en los temas de su juego; es comunicación porque, aunque hay juegos en solitario, hay otros que permiten establecer una relación con el otro, sea este otro un adulto u otro niño. Y cuando la palabra no está presente, esta forma de comunicación demuestra ser particularmente preciosa para la entrevista.

Pero a medida que crece, el niño aprende que hay un tiempo para el juego y un tiempo para el trabajo, condicionando el cumplimiento de éste el permiso para el otro. Y, mientras que los primeros juegos eran casi, espontáneos, gobernados solamente por las fantasías del niño, llega la edad de los juegos de equipo, de los juegos de sociedad, con sus reglas sacadas de las de los adultos. La necesidad de jugar se ha sustituido por el derecho a jugar, derecho que no concede el adulto hasta que los deberes están terminados y las lecciones aprendidas. Sin duda, el niño de esta edad encuentra otros centros de interés aparte del juego, pero todavía necesita que estas actividades nuevas le aporten el suficiente placer para que pueda invertir en ellas todo lo que suponía el atractivo del juego. Es tanto un problema de métodos pedagógicos como de madurez psicológica.

Con demasiada frecuencia, el papel determinante de los primeros se desprecia en beneficio de un etiquetado que clasifica al niño en las categorías imprecisas de debilidad o inadaptación.

Hay otro aspecto en el que el mundo de los adultos se desliza en el de los juegos del niño: El perfil comercial los estrechos vínculos que han existido siempre entre el juego y el lucro no necesitan ser demostrados. Sin hablar de las loterías de las carreras y de los juegos de casino (Bingos), la proliferación de todo tipo de máquinas destinadas al juego de azar demuestra que se ha introducido en la materia a nivel industrial. Sin embargo, no es este aspecto el que se desea subrayar aquí, aunque la pasión por los personajes de la caja electrónica va ganando las capas cada vez más jóvenes de la población. Es sobre todo el grado de sofisticación alcanzada actualmente en la fabricación de juguetes. Estas pequeñas maravillas de la técnica que produce la industria moderna, esas máquinas *que andan solas*, estos artilugios que no tienen nada que envidiar a los de los adultos ejercen sobre los niños un gran poder de fascinación que hace de ellos consumidores en potencia, consumidores de juguetes-mercancías en la actualidad y más tarde de automóviles y de aparatos electrodomésticos, que estos juguetes reproducen en miniatura. Este tipo de juguetes mata la imaginación y la inventiva, porque son suficientes por si mismos. No pueden ser transformados sin perder todas sus cualidades todo su atractivo. No dejan sitio, por así decir, a la fantasía del niño. No tienen más que un uso unívoco y reducido, que se basa en la ilusión de la imitación de la realidad, excluyendo toda creatividad. Juguetes-mercancía y juguetes-fetiche: las muñecas tienen formas de vampiresa y se visten en las mejores boutiques de moda; los cochecitos tienen todos los cromados y adornos necesarios para parecerse a sus modelos originales; se convierten entonces en *objetos de colección* para el adulto, que si puede hacerse la ilusión de que posee los coches sport de sus sueños. Sin embargo, son necesarias muy pocas cosas para permitir al niño recrear el mundo: un carrete y un cordel, como en el tan citado ejemplo de Freud, algunos tapones, cerillos; ya se sabe todo lo que se puede sacar de un niño un poco ingenioso.

Estos planteamientos pueden parecer, quizá, ingenuamente roussonianos. Sin embargo, no se tiene la intención de concluir que hay que suprimir los juguetes, lo que evidentemente seria bastante absurdo. Solamente queremos atraer la atención sobre ciertos aspectos de su utilización por el niño y por el adulto. Como en muchos, otros dominios de su relación con el niño, este último muestra con frecuencia una actitud que podríamos calificar de *adultocéntrica*; tiende a no tener en cuenta el carácter especifico de la personalidad del niño y a considerarlo como un adulto reducido, al que ofrece, en reducido, los mismos objetos que utiliza él. De una

forma muy general, este adultocentrismo puede conducir a dos actitudes inversas: unas veces las capacidades reales del niño se sobrestiman, (el adulto trata de elevarlo a su propio nivel recurriendo a nociones que aún no han sido adquiridas); otras veces se subestiman y el adulto trata de descender al nivel que cree que es el del niño. Utiliza entonces un lenguaje infantilizado, en el que la redundancia conduce al barbarismo.

FUNCIONES Y SIGNIFICADOS DEL JUEGO

¿Por qué juega el niño?: Filósofos, sociólogos, pedagogos, psicoanalistas y médicos entre otros, han tratado cada uno a su manera, de responder a esta cuestión. La revisión de sus respuestas ocuparía por sí sola más sitio que el contenido de este volumen, ya que interrogarse sobre el juego es interrogarse sobre la mayor parte de las formas de actividad del niño.

La clasificación propuesta por Ftoger Caillois, los juegos, de los adultos al igual que los de los niños, pueden repartirse en cuatro categorías según el principio sobre el que se basan: la competición, el azar, el simulacro o *como si* y el vértigo; pudiendo estos principios combinarse entre si. El simulacro y el vértigo tienen sin duda un papel preponderante en el niño. Por ejemplo, en los diversos juegos de imitación de adultos (juego del papá y la mamá, del doctor, de la tendera, etc.) o en los juegos de columpio mientras que el lugar de la competición y del azar crece a medida que el individuo se socializa.

Según Winnicott, si los niños juegan es por una serie de razones que parecen totalmente evidentes por placer, para expresar la agresividad, para dominar la angustia, para acrecentar su experiencia y para establecer contactos sociales. El juego contribuye así a la unificación y a la integración de la personalidad, y permitir al niño entrar en comunicación con los otros. Todas estas razones, dadas por sabidas, parecen de suficiente importancia para merecer ser examinada una a una.

El placer que obtiene el niño en el juego es sin duda el aspecto más manifiesto. Toda actividad lúdica suscita generalmente excitación, hace aparecer signos de alegría y provoca carcajadas. Pero los componentes de este placer no se reducen a la sola descarga de

pulsiones parciales que pueden representarse en el juego; está tan ligado a la actividad mental como a la actividad física empleada por el niño. Dicho de otra manera, el juego no solo obedece, como podría pensarse, al principio de placer, sino queda sometido al principio de la realidad en la medida en que constituye un modo de satisfacción elaborado y diferido.

Se trata a la vez de una evitación del displacer y de una búsqueda del placer, los dos aspectos están íntimamente unidos. Lo que precede se puede aplicar igualmente a la agresividad. Retener pulsiones destructoras es causa de displacer para el niño, como lo es para el adulto. Satisfacerlas procura mucho placer, incluso a los sujetos aparentemente menos "perversos". Es un hecho que cada uno puede verificar en su propia experiencia y en su entorno. Pulsiones (fuerza que se genera internamente en el organismo y que lo impele hacia la búsqueda de una satisfacción), agresivas y pulsiones libidinales están íntimamente ligadas, como el amor y el odio, por la ambivalencia fundamental que existe en todo individuo. Pero nadie puede aceptar, sin caer en la más profunda depresión, el destruir lo que más quiere. Esto es por lo que la agresividad del niño, cuando está bien "integrada", no puede expresarse directamente contra los seres cercanos si no es de forma inconsciente, a través del fantasma que subyace a su actividad. Manejando una pistola imaginaria, un niño de cuatro años amenaza a su padre: "¡te hubiera matado y estarías muerto!". Esta forma de agresividad es fácilmente aceptable por el padre y por el niño. También podemos decir que al niño le resulta necesaria para poder superar la crisis que atraviesa en su organización edipica. La agresividad, los deseos de muerte, se expresan de forma simbólica en este caso, mediante un juego que es una ficción, bien marcada por el empleo del condicional. El padre muere "en broma", y las risas surgen traduciendo todo el placer que proporciona el juego. Pero no cabe duda de que hay mucho equívoco tras estas risas y uno podría preguntarse hasta que punto el padre y el niño son inocentes frente a la intención de la escena que preparan a representar uno frente al otro. Algunas veces, en efecto, el juego degenera en enfrentamiento directo y acaba en llanto. El padre, que debía estar muerto, recupera su sitio y su autoridad. La madre interviene entonces para separar a los combatientes, enunciando ese dicho popular con tanto contenido: "¡juego de manos, juego de villanos!".

Se podrían multiplicar los ejemplos y mostrar las diversas formas bajo las cuales el juego utiliza las tendencias agresivas. Combates de arma blanca, etc., la crueldad

inconscientemente expresada en los juegos es a veces pavorosa, cuando se observa de cerca. La "guerra en pequeño" no tiene, como totalidad, nada que envidiar a la grande, la de los adultos, y el niño es ese "perverso polimorfo" descrito por Freud en sus Tres ensayos sobre teoría sexual. Sin embargo, es curioso constatar hasta que punto son poco aparentes en estos juegos el odio y la violencia. Están en cierto modo confinados por la actividad simbólica, que no es una simple imitación de los combates a los que se entregan los adultos, sino una elaboración de la propia agresividad del niño. Es muy distinto el caso del niño pequeño que se entrega a un acceso de cólera o el del adolescente que manifiesta una oposición violenta. El desvío de lo simbólico esta entonces desbordado y la agresividad se descarga directamente en el comportamiento. .

El papel del juego como medio de dominar la angustia fue puesto en evidencia por Freud *en Más allá del Principio del Placer*, partiendo del ejemplo *del carrete*. Observando a un niño de dieciocho meses que en principió, desde el no presentaba ninguna precocidad desde el punto de vista intelectual, no pronunciaba más que algunas extrañas palabras comprensibles y al que todo el mundo elogiaba por su buen carácter (no daba molestia a sus padres por la noche y no lloraba nunca durante las ausencias de su madre), Freud se sintió intrigado por un juego con el que se complacía este "excelente niño" y que consistía en tirar al rincón de una habitación o debajo de un mueble, todos los objetos que caían en sus manos. Este juego parecía llenarlo de satisfacción entregándose enteramente a él, emitía el sonido prolongado oooo, que los de su alrededor habían identificado con el significado de fuerte, es decir, lejos. Más tarde Freud vio que el juego se había perfeccionado:

El niño tenía un carrete de madera, enrollado con un cordel. Ni una sola vez se le ocurrió arrastrar el carrete, es decir, jugar con él al coche; sino que, sujetando el hilo, la lanzaba muy hábilmente debajo del borde de su cama rodeada por una colgadura, en la que desaparecía. Pronunciaba entonces su invariable oooo, sacaba el carrete de la cama y lo saludaba una vez con un alegre Da (¡Aquí esta!). Ese era el juego completo, compuesto de una desaparición y una reaparición, pero en el que generalmente sólo se veía el primer acto, que se repetía incansablemente. Aunque resulto evidente que era el segundo acto el que proporcionaba al niño mayor placer.

Los expertos comentan que los niños desinhibidos experimentan un placer tan intenso en sus juegos, no solo a causa de las satisfacciones que les proporciona la realización de sus deseos, sino también porque encuentran en ello un medio de dominar su angustia. No se trataría simplemente de dos funciones separadas independientemente. En su lucha contra la angustia, el Yo explota con este fin cada uno de los mecanismos ligados a la realización de deseos. Y que gracias a un complicado proceso que moviliza todas las energías del Yo, los juegos de los niños transforman la angustia en placer".

El valor funcional y *experiencial* del juego ha sido subrayado por numerosos autores, sean o no psicoanalistas se retoma aquí la importancia atribuida por Winnicott a los *objetos y fenómenos transacionales* en el desarrollo afectivo e intelectual del niño y el papel que ha otorgado, a la ilusión, H. Wallon; recogiendo la descripción de Charlotte Buhler, describe cuatro tipos de juegos en nivel creciente: juegos funcionales, constituidos por la actividad sensomotríz elemental; juegos de ficción (jugar a la muñecas, montar un bastón como si fuera un caballo, etc.); juegos de adquisición en los que el *niño mira, escucha, hace un esfuerzo por percibir y comprender;* juegos de fabricación o de construcción donde el niño *se complace en juntar, combinar entre si objetos, modificados, transformados y crearlos de nuevo*.

Desde una perspectiva cercana, Piaget propone una clasificación que tiene en cuenta a la vez la *estructura* lúdica y la evolución de las funciones cognitivas del niño:

- **Juegos De Ejercicio:** una conducta cualquiera es utilizada simplemente para producir placer; el juego de ejercicio, que aparece desde los primeros meses de vida, puede ser asimilado a las actividades auto eróticas, tal como las describen los psicoanalistas y que constituyen un modo de descarga preponderante a esa edad.
- **Juegos Simbólicos o Juegos del Como Si**: en los que el niño es capaz de imaginarse una realidad que no le es dada actualmente en el campo perceptivo.
- **Juegos De Reglas:** pertenecen al dominio de las instituciones sociales.

El juego simbólico aparece poco después, al mismo tiempo que el lenguaje, pero, dice Piaget, se desarrolla independientemente de éste porque el niño necesita fuentes de

representación simbólica y de esquematización representativa que el lenguaje aun no le puede proporcionar. Puede sin embargo, en ese sentido recurrir a otras formas de simbolismo como la *imitación diferida*, es decir, realizada en ausencia del modelo correspondiente, o la imaginaria mental, que puede concebirse como una imitación interiorizada.

El juego de reglas no es la única forma de juego que permite al niño establecer contactos sociales, puesto que aparece a una edad relativamente tardía.

Los juegos funcionales o de ejercicio, los juegos simbólicos o de imitación, aunque aparecen centrados principalmente en el Yo del niño, pueden ser utilizados para entrar en relación con el otro.

Una acción de suma importancia es la ilusión *anticipatoria*, que coincide, en los juegos motores y vocales del bebé cuando trata de entrar en comunicación con su madre. Para los autores S. Lebovici y R. Diatkine, el juego no solo sirve para elaborar la relación objetal en sus diferentes modalidades, sino también expresa en sí mismo directamente esta relación y constituye un modo de comunicación privilegiado con el adulto.

En su obra *Infancia y Sociedad*, Erik Erikson describe tres fases evolutivas en el juego del niño: el juego es al principio *autocósmico*, centrado en el cuerpo, y consiste esencialmente en una exploración del propio cuerpo y de los objetos que están al alcance inmediato del niño; luego interviene la *microsfera*, es decir*, el pequeño mundo de los juguetes*, que permite al niño abandonarse a sus fantasías, pero que puede decepcionarlo y asustarlo hasta hacerlo regresar a la *autoesfera* para sonar, chuparse el dedo o “masturbarse”; por fin, con la entrada al colegio, el juego alcanza la *macrosfera*, es decir, el mundo compartido con los otros. Erikson señala que el juego del niño no es equivalente al juego del adulto, que no es un simple recreo, porque el adulto que juega se aparta de la realidad, mientras que el niño que juega avanza hacia nuevas etapas de control.

Todas estas descripciones y clasificaciones se unen, en definitiva, para constatar que la actividad lúdica evoluciona poco a poco desde el espacio corporal a círculos cada vez más amplios del mundo exterior. Encuentra su fuente en las necesidades y las excitaciones

nacidas en el interior del cuerpo y luego enfoca los objetos del mundo externo, objetos de amor y objetos de conocimiento, utilizando los objetos intermediarios o *transaccionales* que constituyen los juguetes.

EL DESARROLLO AFECTIVO EN LA ETAPA PREOPERATORIA, SEGÚN JEAN PIAGET

Un compilador refiere que el desarrollo es, según el investigador suizo,"…en cierto modo una progresiva equilibración, un perpetuo pasar de un estado de menor equilibrio a un estado de equilibrio superior".[9]

El autor de la psicogenética concibe el desarrollo intelectual como una combinación de los siguientes elementos:

a) *La herencia y la maduración del sistema nervioso. La maduración es el conjunto de procesos de crecimiento orgánico del sistema nervioso, brinda las condiciones necesarias para el desarrollo bio-psíquico. La maduración no es totalmente innata, depende de cierto ejercicio funcional, en el que la experiencia puede favorecerla o retrasarla. La maduración abre una serie de posibilidades de experimentación y de interacción social, es decir que aunque los niños de un grupo tengan la misma edad, pueden presentar características diferentes para su desarrollo, porque hay otros factores que influyen también.*

b) *La experiencia, que supone la interacción con el mundo físico, y la acción. Se refiere a las vivencias que se efectúan cuando el niño se relaciona con su medio. La manipulación de objetos es crítica para su desarrollo; un niño comprende su medio en la medida que interactúa con él, lo transforma y coordina la acción física con la mental. Este proceso origina cambios en el niño, de la experiencia se deriva el conocimiento físico y el lógico matemático.*

c) *Transmisión social. Es la información que el niño obtiene del medio social: el lenguaje, costumbres, valores, etc.*

d) *La equilibración es factor fundamental que coordina los anteriores. Involucra una acción continua entre la mente del niño y la realidad. El niño asimila experiencias y las acomoda a las estructuras de su marco referencial. Estas interacciones con el ambiente hacen del niño la causa principal de su desarrollo. La actividad representa nuevos problemas, originando desequilibrio pero obligándole a buscar nuevo equilibrio,*

---

[9] LABINOWICZ, Ed. Introducción a Piaget, Pensamiento Aprendizaje Enseñanza, México, Fondo Educativo Interamericano, 1984, p. 19 – 46.

resultando una nueva forma de pensar y actuar más satisfactoria para el niño.

Aunque Piaget da mayor importancia al estudio del desarrollo intelectual, su teoría incluye el desarrollo afectivo; considera que: "La afectividad y la inteligencia son, pues, indisolubles y constituyen los dos aspectos complementarios de toda conducta humana".[10]

LA ETAPA PREOPERATORIA

Los años preescolares están comprendidos en esta etapa, caracterizada por la capacidad de representar una cosa por medio de otra; denominando a esta capacidad, función simbólica Este proceso permite al niño manipular símbolos que representen el medio ambiente. Una de las limitantes para el desarrollo físico - afectivo es el egocentrismo, *(el egocentrismo es una característica propia del preescolar),* en el cual el sujeto ignora cualquier punto de vista que no sea el suyo, no es comprensible para él que los demás piensen en forma diferente, que tengan deseos y sentimientos distintos a los suyos. Este carácter egocéntrico es observable en juegos simbólicos diversos; estas actividades transforman la realidad asimilándola a sus esquemas de pensamiento.

Es importante destacar el desarrollo del lenguaje oral que implica la comprensión de las reglas de la lengua, es decir la construcción del sistema convencional del idioma. Este desarrollo verbal le permite el intercambio entre individuos, iniciando la socialización, posibilita la aparición de pensamiento y la interiorización de la acción.

Desde el punto de vista afectivo esta etapa se caracteriza por tres transformaciones:

a) Regulación de intereses y valores, relacionados con los del pensamiento.
b) Desarrollo de los sentimientos interindividuales - afectivos, simpatías y antipatías, ligados a la socialización de las acciones.
c) Aparición de los sentimientos morales intuitivos, surgidos de las relaciones entre adultos y niños.

---

[10] PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. México, Edit. Scix Barra, 1984. p. 11 - 61

El primer aspecto se explica al analizar el interés como prolongación de las necesidades; interés es la relación entre un objeto y una necesidad, también se presenta por regulador de energía, si alguna actividad interesa, su realización se presenta fácil y agradable, asimismo implica un sistema de valores, que se va diferenciando en el curso del desarrollo. Es notorio en esta etapa la inclinación por ciertos ejercicios físicos, imágenes, dibujos y palabras. A los intereses están ligados los sentimientos de autovaloración, como sentimientos de inferioridad y superioridad, el niño se forma un juicio sobre sí mismo.

Es fácil apreciar como el niño hace de cualquier actividad un juego, por lo que no puede decirse cuantas horas dedica un niño a sus juegos.

Así mismo se observa que actividades serias para los adultos, como vestirse, comer, bañarse, etc., para ellos son atractivas desde el momento en que puede convertirlo en una diversión. Por ejemplo al comer un niño diestro, toma la cuchara con la mano izquierda. Hacer esta simple modificación cambia una actividad diaria en un "experimento". 0 bien al vestirse pregunta que pasaría si *se* pone primero los zapatos y luego los calcetines. El niño pone un poco de fantasía a todo lo que hace convirtiendo su vida en juego.

De aquí la importancia del juego en el desarrollo del niño.

En este apartado se intenta explicar lo que es el juego para el niño, para que le sirve y en que forma un juguete puede ser usado como un instrumento didáctico, tomando en cuenta la forma en que él va estructurando sus conocimientos.

Si bien es cierto que el juego es algo cotidiano del cual todos han hablado alguna vez, también es cierto que ha provocado inquietudes científicas y dado lugar a teorías muy interesantes y controversiales.

Uno de los primeros investigadores que realizó estudios formales fue Karl Groos, quien trabajo básicamente con animales.

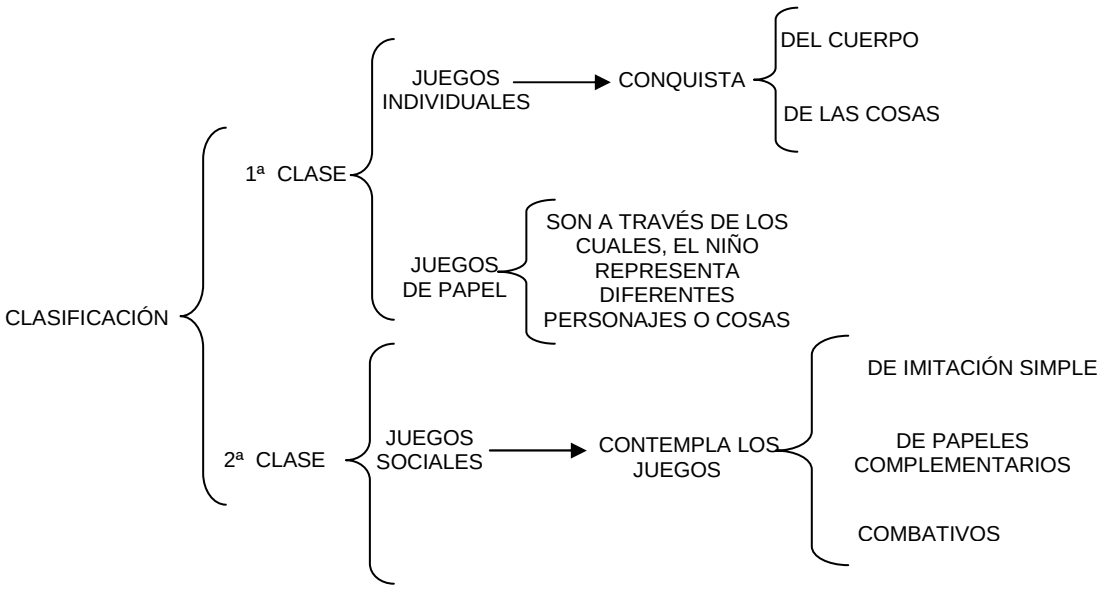
Su teoría del juego se basa en el supuesto principal de que la función del juego es *la eliminación de los sentimientos hostiles y de miedo* y tiene como requisito básico la infancia.

Groos marca el inicio del juego en el animal desde los primeros meses debido a que lo define como un pre-ejercicio de los instintos reflejos con los que el animal nace, es decir el juego es una actividad que tiene como fin ejercitar los instintos, que mas tarde se desarrollarán y darán lugar a actividades como: cazar, comer, correr, etc., que le permitirán

Mediante la elaboración subsecuente de lo expuesto por K.Groos, algunos investigadores llegaron a la conclusión de que el juego surge cuando el animal tiene asegurada su alimentación y la protección del enemigo; se presenta entonces una actividad que no cesa con el logro de una meta, sino que se repite. Como señala otro autor Gustav Bally, es un ir venir, un comenzar e interrumpir, un avanzar y retroceder…

Karl Groos, formuló una clasificación basada en el contenido de los juegos. La primera categoría se llama *juegos de experimentación*; en esta se agrupan los de juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos. La segunda categoría llamada *juegos de funciones especiales,* involucra los juegos de lucha, de caza, de persecución, sociales, familiares y de imitación.

Stern fue uno de los primeros investigadores que realizó una clasificación tomando como base el grado de complejidad del juego, es decir el grado de desarrollo mental que requiere el niño:



Jean Piaget, al realizar una clasificación del juego, toma como fundamento los principios del desarrollo de las estructuras mentales. AsÍ el distingue tres grandes categorías: el ejercicio, el símbolo y la regla:

- El juego de ejercicio aparece durante el II estadio y dura aproximadamente hasta el final del V estadio.

- El juego en sus inicios es complemento de la imitación y se diferencia de ésta porque el juego se realiza sin preocupación, por así decirlo, de adaptación. En otras palabras, todas aquellas actividades que se realizan sin objetivo específico pueden ser consideradas como juegos, por lo menos en sus inicios.

Las investigaciones que se han realizado con el fin de marcar el inicio del juego proporcionan datos de que las primeras actividades propiamente lúdicas se desarrollan durante el II estadio. Aquí el niño empieza a realizar actividades por el simple placer de dominarlas, aunque es necesario aclarar, que más tarde estas actividades llevaran al niño a realizar otras actividades más complejas. Este, al ejercitar ciertas habilidades sin límites ni imposiciones del exterior, elimina la angustia y realiza actividades "superiores" con facilidad.

Es importante subrayar que, aunque el juego de ejercicio no involucra ni pensamiento simbólico ni razonamiento propiamente dicho, supera en mucho el pre-ejercicio del que habla Groos con respecto a los animales.

Si bien es cierto que en ambos casos se presentan esencialmente movimientos sensomotores, en los animales es, generalmente desarrollo de actividades instintivas, como cazar, luchar, etc., que más tarde le permitirán sobrevivir en su medio, de ahí el nombre de pre-ejercicio, en tanto que en el caso del niño, el juego de ejercicio sobrepasa los instintos dando lugar a acciones prolongadas, que más tarde servirán como base para el desarrollo de funciones superiores.

La primera etapa del desarrollo lúdico recibe el nombre de juego de ejercicio, este se subdivide en juegos sensomotores y juegos de ejercicio del pensamiento.

La categoría de juegos sensomotores se divide a su vez en:

1. Ejercicio simple- son todas aquellas conductas lúdicas que se realizan por el simple placer de realizarlas, donde básicamente se ejercitan movimientos;

2. Combinaciones sin objeto - esto es una prolongación de las anteriores, pero con la diferencia de que no solo ejerce actividades ya adquiridas, sino que con estas hace combinaciones;

3. Combinaciones con una finalidad - estas son aquellas que surgen teniendo un objetivo lúdico que definen sus lineamientos desde un principio.

El juego de ejercicio sensomotor consiste en general en desarrollar actividades por el simple placer de realizarlas.

Piaget enfatiza que así, se ve que los juegos de ejercicio sensomotor, no llegan a constituir sistemas lúdicos independientes y constructivos a la manera de símbolos o de reglas. Su función característica es la de ejercer las conductas por simple placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes.

La segunda categoría de juegos de ejercicio del pensamiento se divide, a la manera de la anterior, en tres subcategorías, pero en este caso la principal actividad a desarrollar no son movimientos sino la inteligencia del sujeto.

Esta etapa coincide con la función del ejercicio simple. Ahora bien, puede también inventar un cuento donde no haya un principio o un fin, lo que disfruta es la combinación de palabras y conceptos. Esto es paralelo a las combinaciones sin objeto.

Por ultimo, las combinaciones con una finalidad quedarían representadas por la construcción de cuentos o simples narraciones que nacen con el fin de jugar, es decir surgen con un objetivo lúdico determinado.

La segunda etapa de juego simbólico, se caracteriza, como su nombre lo dice, por el manejo de símbolos, es decir el juego se aleja cada vez mas del simple ejercicio. Pero es necesario mencionar que el principio de esta segunda etapa tiene características tanto del juego senso-motor como del uso de símbolos. Esto se debe principalmente a que, como explica Piaget, el juego (y el desarrollo mental del niño) es una evolución que se basa en los

elementos de la etapa anterior y se va desarrollando por medio de las experiencias del, sujeto, pero conserva características de cada una de las etapas.

Ahora bien, el surgimiento del juego simbólico lo marca la aparición de los esquemas simbólicos, estos consisten en reproducir los esquemas ya adquiridos en una situación y con un objetivo diferente a los que comúnmente los evoca.

Se especifica que estos esquemas simbólicos señalan la transición entre el juego de ejercicio y el juego simbólico propiamente dicho; del primero conservan el poder de ejercer una conducta fuera de su contexto de adaptación actual por el simple placer funcional, pero en el segundo presenta ya la capacidad de evocar esta conducta en ausencia de su objetivo habitual, ya sea frente a nuevos objetos concebidos, como simples sustitutos o sin ninguna ayuda material.

Esta etapa del juego se divide en cuatro tipos diferentes: IA, IIA, IB y IIB.

El tipo IA consiste, a grandes rasgos, en la generalización de los esquemas simbólicos ya adquiridos.

A esta etapa IA, le sigue su correspondiente IIA, que consiste en prolongar estas actividades, pero ahora son evocadas con el propósito principal principal de jugar y en situaciones que no tienen nada que ver con las acciones realizadas.

La etapa IB es también de generalización, pero no de las actividades propias del niño sino más bien imitación de acciones que se realizan en el ambiente que lo rodea.

Por ejemplo, un niño toma un cuadrito de madera y hace como si se rasurara, luego toma un carrito y lo conduce, como si fuera el papá.

Por ultimo, la etapa IIB consiste en una asimilación del cuerpo propio al otro o a objetos cualesquiera, es decir, a un juego que ordinariamente se llama *Juego de imitación*.

Esta etapa prolonga la IB, pero ahora no solo imita acciones sino que las hace suyas, es decir, no solo imita al papá sino dice que el es él papá, luego cambia y dice que él es el primo, etc.

Así, el desarrollo del juego simbólico se lleva a cabo a la manera de engranes que se relacionan entre si. La etapa IB es a la vez correspondiente con la IA y a la IIB, así como la IA es correspondiente con la IB y IIA.

Ahora bien, la prolongación de estas etapas se lleva a cabo al llegar a los tres o cuatro años aproximadamente y recibe el nombre de etapa III, que se divide en: IIIA, IIIB y IIIC.

La etapa, IIIA llamada de combinaciones simples, consiste en la prolongación de las actividades ya mencionadas, pero no son solamente evocaciones de escenas aisladas vividas por el niño, más bien evocación de una situación más completa o extensa. Por ejemplo, primeramente decía que un pedazo de madera era un coche, ahora amplia señalando que es un coche que va por la carretera y relata lo que hay en el paisaje.

A continuación surge la etapa IIIB de combinaciones compensadoras, que son reproducciones de situaciones que en la realidad provocan en el niño angustia o miedo. Ahora no solo reproduce la situación sino la corrige. Por ejemplo, si a un niño le prohíben jugar con agua, el se acerca a la cubeta y hace como si jugara con el agua.

A esta etapa le sigue la IIIC llamada de combinaciones liquidadoras. Estas son aquellas donde el niño resuelve un problema real como en el caso anterior, pero esta vez reproduce la situación en un contexto diferente, esto le permite asociar esta situación con otras actividades y así asimilarlas a la vez que la resuelve.

Durante los cuatro y siete años más o menos, tiene lugar un desarrollo que a pesar de ser difícil de marcar, Piaget habla de tres razones para hablar de esa evolución:

1. Adquiere un mayor dominio respecto del orden secuencial de las escenas, es decir ahora es capaz de hacer un relato semejante a un cuento donde hay una secuencia lógica.

2. Existe cada vez mayor interés porque su imitación sea una copia fiel de la realidad. Esto se da estrechamente vinculado con las construcciones objetivas, cuando el niño empieza a armar casitas, escuelas, etc., lo más reales posible.

3. Se inicia el simbolismo colectivo; su característica principal es que los papeles se diferencian acentuadamente y se hacen complementarios.

Aunque en etapas anteriores ya había juegos de papeles, no era muy claro que rol desempeñaba cada niño, sino más bien eran juegos con varios sujetos, pero sin mucha interrelación.

Al llegar al simbolismo colectivo se hace evidente la congruencia de cada papel con relación al total del juego. Esto se debe a dos razones principales. Primera, el niño tiene cada vez mayor relación social con otros sujetos, es decir, se adquiere una mayor socialización; y segunda, los progresos de las estructuras mentales le permiten al niño ser más coherente con sus acciones e ideas.

Al finalizar esta etapa de juego simbólico, a los once años aproximadamente, se puede observar una disminución del simbolismo del niño para dar lugar al juego de reglas, el cual es cada vez más cercano al trabajo real y productivo.

La aparición del juego de reglas se lleva a cabo entre los siete y los once años y se desarrolla a lo largo de toda la vida.

Piaget explica el surgimiento del juego de reglas de la siguiente forma:

La razón de esta doble situación - aparición tardía y supervivencia más allá de la infancia es muy simple: el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado. En efecto así como el símbolo reemplaza al ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio, apenas ciertas relaciones sociales se constituyen.

A este respecto es necesario aclarar que las reglas son características del ser socializado debido a que estas nacen como consecuencia de la convivencia con otros sujetos (ya sean de su edad o adultos).

La regla consiste básicamente en establecer cierta regularidad en las actividades del sujeto en este caso en el juego del niño, donde existen ciertos castigos para aquellos que no observen las conductas establecidas.

Durante este periodo se desarrollan dos tipos de reglas:

1. ***Reglas transmitidas*** que son aquellas que los niños asumen por medio de juegos establecidos y que han sido jugados a través de muchas generaciones.

Un ejemplo clásico de este tipo de juego de reglas transmitidas es el de canicas.

El niño, a través del propio juego recibe de los niños mayores instrucciones acerca del juego, es decir, las reglas son heredadas de otras generaciones.

2. ***Reglas espontáneas*** son las que en el momento de estar jugando se establecen y se respetan tanto como las reglas transmitidas. Surge como resultado de la socialización de los juegos anteriores, esto quiere decir que son juegos con características motoras o simbólicas, pero ahora con relación interpersonal, donde es necesario fijar ciertas reglas momentáneas para llevar a cabo.

VIGOTSKY

PROPUESTA PEDAGOGICA

- Su propuesta pedagógica está anclada en la ciencia psicológica que estudia la evolución de las etapas mentales en los seres humanos.
- Su perspectiva de la educación y del mundo social en general es profundamente evolucionista. Sin embargo, lo evolutivo en este autor no supone un proceso lineal y continuo sino un devenir zigzagueante.

- Al igual que Piaget su propuesta fue principalmente anclada en la psicología genética y comparte con este autor una concepción psicológica constructivista.- El proceso de enseñanza consiste en una construcción continua del mundo que realizan los alumnos. El contexto sociocultural es una pieza clave en la concepción de la educación que realiza este autor. El ambiente no solo influye sino que determina fuertemente las posibilidades de una enseñanza exitosa.

- La enseñanza no solo es entendida como adquisición enciclopédica del saber sino también como el aprendizaje de las costumbres, tradiciones y cultura de un determinado ambiente social.

FUNCION SOCIAL DE LA EDUCACION

- Lo esencial del desarrollo cultural de la especie humana es consecuencia del ingenio del hombre para poder transmitir sus experiencias de una generación a otra.- El aprendizaje se logra a través de etapas sucesivas y evolutivas iguales para todas las especies humanas.

- La educación es diseñada en paralelo con la evolución de las estructuras mentales de los seres humanos.

- La última etapa en este proceso es el desarrollo de la actividad creadora.

- La principal función de dicha actividad es lograr una plena adaptación del hombre al medio que lo rodea.

DESEMPEÑO DEL DOCENTE

- Dado que este autor tiene un enfoque evolutivo del ser humano y del proceso de enseñanza, la función del docente es solamente apuntalar la *evolución natural.*

- La intervención de padres y maestros ayuda a dar pequeños *saltos cualitativos* en el desarrollo mental del niño.

- Por esta razón el papel del profesor es el de provocar en el alumno avances que no sucederían nunca de manera espontánea. Y con esto se adelanta el desarrollo.

- Por otro lado el educador junto con otros miembros del grupo social actúan como mediadores entre la cultura y el individuo.

CONCEPTO ALUMNO

- El niño es un sujeto activo que permanentemente analiza y revisa las ideas que provienen del exterior. - Por lo tanto los seres humanos tienen la capacidad de combinar y de crear algo nuevo durante todo su ciclo vital.

- En este sentido tanto este autor como Piaget se distancian de la visión más tradicional del alumno como: *tabla rasa.*

- Sin embargo aunque el individuo sea activo no posee de manera endógena los instrumentos para recorrer solo el camino hacia el pleno desarrollo.

- Este autor le dio una importancia crucial a la actividad creadora entendida como una acción humana creadora de algo nuevo.

- Esta actividad era la principal finalidad y la ultima etapa educativa a lograr por los alumnos.
- El aprendizaje es concebido como un proceso dialéctico que no centra la adquisición del conocimiento ni en el sujeto ni en el objeto sino en la relación entre ambos.

PRINCIPALES IDEAS DEL AUTOR

Se considera que su propuesta contiene cuatro aspectos principales:

- **LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO:** los niños construyen paso a paso su conocimiento del mundo, y que al hacerlo no son seres pasivos sino que analizan y "revisan" las ideas que provienen del exterior. Para Vigotsky el aprendizaje siempre involucra a seres humanos que crean sus propias

representaciones acerca de la nueva información que reciben; el conocimiento más que ser construido por el niño, es construido entre el niño y el medio sociocultural que lo rodea por lo que todo aprendizaje siempre involucra a más de un ser humano.

📖 **INFLUENCIA DEL APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO:** para Vigotsky, el niño se enfrenta a un condicionamiento sociocultural que no solo influye sino que determina, en gran medida, las posibilidades de su desarrollo, por lo que insiste en los condicionamientos culturales y sociales que influyen en este proceso. Una de sus más importantes propuestas es la *zona de desarrollo proximal*, que es el área que existe entre la ejecución espontánea que realiza el niño utilizando sus propios recursos y el nivel que puede alcanzar cuando recibe apoyo externo (las pistas o claves que el maestro le da para facilitar su trabajo o incluso el apoyo emocional para que confié en sí mismo). Vigotsky amplía este concepto indicando que la interacción social no debe darse exclusivamente con los profesores sino con muchas otras personas: familiares, amigos, etc. Este autor habla de los limites que esta zona de desarrollo proximal tiene, lo cual reporta ciertas operaciones y tareas que los niños no pueden realizar a ciertas edades y por lo que se ha de reflexionar al menos en tres formas en las que se puede actuar:

1. Reconocer la importancia de las diferencias individuales y saber entender a cada niño en sus dificultades en particular.
2. Evaluar también las habilidades de intercambio social para resolver problemas y no solo las espontáneas.
3. Planear con más cuidado el tipo de experiencias sociales y culturales a las cuales se va a exponer al niño.

📖 **LA EDUCACIÓN Y EL CONTEXTO SOCIAL**: el autor soviético consideraba que la influencia social era algo más que creencias y actitudes, las cuales, ejercían gran influencia en las formas en que se piensa y también en los contenidos de lo pensado. La percepción, el pensamiento y la memoria son procesos fuertemente influidos por el entorno social que ofrece formas de clasificación, descripción y

conceptualización diferentes, de acuerdo con la cultura en que se haya uno desarrollado. Vigotsky señala que la estructura mental de todos los seres humanos es similar y comprende dos niveles de funcionamiento: el alto (procesos mentales superiores, estructuras exclusivas de los seres humanos que han sido moldeadas a lo largo de muchas generaciones y cuyas formas especificas varían de una cultura a otra) y el bajo (funciones innatas, forman parte de la herencia biológica).

- **PAPEL DEL LENGUAJE EN EL DESARROLLO**: para el autor lo esencial del desarrollo cultural de la especie humana ha sido consecuencia del ingenio del hombre para poder transmitir sus experiencias de una generación a otra; proceso en el que el lenguaje ha desempeñado un doble papel: como herramienta mental y como un medio esencial por el que las herramientas culturales se han podido transmitir. Afirma que el lenguaje es un mecanismo del pensamiento y quizá la herramienta mental más importante, es el medio por el que la información ha pasado de una generación a otra. El aprendizaje - experiencia externa- que es transformado en una experiencia interna, se logra por medio del lenguaje.

PROPUESTA TEORICO - METODOLOGICA

A continuación se describen sintéticamente los principales elementos que conforman la propuesta tanto teórica como metodológica de este autor. Para este fin se seleccionaron algunos tópicos, a saber: funciones psíquicas superiores, el desarrollo cultural en el niño, el lenguaje, la imaginación, la creatividad y las emociones.

FUNCIONES PSÍQUICAS SUPERIORES.

Este tema es el punto de partida de la obra de Vigotsky, quien modificó de raíz la orientación del análisis, a partir de lo cual propone .un enfoque estructural que estudia los elementos reales y objetivamente existentes y se plantea no sólo la segregación de estos elementos, sino también la forma en que estos tienen nexos entre si, los cuales determinan el tipo y la forma de estructura a la que pertenecen. Podría decirse que la noción de proceso

psíquico, tal como lo entendió Vigotsky en su momento, ha logrado superar el enfoque analítico tradicional para dar lugar a una nueva forma de concebir el desarrollo mental a partir de un enfoque estructural o integral. En este enfoque holista se promueve la importancia del significado del todo dentro de los fenómenos psicológicos, concibiendo esta totalidad con significado en sí misma, lo cual modifica y le otorga nuevo significado a cada una de sus partes. Vigotsky señala que en la historia del desarrollo cultural del niño se encuentra dos veces el concepto de estructura: en el comienzo de su desarrollo cultural, constituyendo el punto inicial o de partida de todo proceso, y en el propio proceso del desarrollo cultural que ha de comprenderse como un cambio de la estructura fundamental inicial y la aparición en su base de nuevas estructuras que se caracterizan por una nueva correlación de las partes. Este autor denomino "estructuras primitivas" a las heredadas de la psique las cuales se presentan como una reacción del sujeto a los estímulos. A partir de estas "comienza la destrucción y la reorganización de la estructura primitiva y el paso a estructuras de tipo superior". Todo esto es resultado de la acción conjunta de sociedad y cultura.

EL DESARROLLO CULTURAL EN EL NIÑO

Según Vigotsky, el niño en su proceso de desarrollo no solo se apropia de los elementos de la experiencia cultural, sino también de las costumbres y de las formas de comportamiento culturales (métodos culturales de razonamiento). Hay dos Líneas principales de desarrollo del comportamiento en el niño:

1. Desarrollo natural del comportamiento, relacionado con el crecimiento orgánico y la maduración.
2. Perfeccionamiento cultural de las funciones psicológicas, el desarrollo de los nuevos métodos de razonamiento.

No obstante, el desarrollo puede seguir una vía diferente: el niño pudo haberse adueñado de métodos mnemotécnicos y, en particular, pudo haber desarrollado un método de memorización mediante signos. Por muchas razones se puede afirmar que el desarrollo cultural consiste en la apropiación de métodos de comportamiento basados en el uso de señales como medio para cumplir cualquier operación psicológica en particular. Para

comprender el problema del desarrollo cultural del niño es muy importante aplicar el concepto de *estado primitivo infantil*, que Vigotsky entendía como un retardo en el desarrollo cultural comportamiento y sobre todo, no han desarrollado adecuadamente su lenguaje. Sin embargo, hay que distinguir el retraso en el desarrollo orgánico o natural, que se origina en defectos del cerebro, del retardo en el desarrollo cultural que obedece a una apropiación insuficiente de los métodos de razonamiento cultural. El retardo en el desarrollo del razonamiento lógico y en el de la formación de conceptos, según Vigotsky, se debe al hecho de que los niños no se han adueñado suficientemente del lenguaje, arma principal del razonamiento lógico y de la formación de conceptos. En otro de sus experimentos, Vigotsky analizó la memoria tanto natural como cultural del niño, donde en el caso de la memorización natural, lo que ocurre es que se establece una conexión asociativa directa entre dos puntos; en el caso de la memorización mnemotécnica, que utiliza cualquier serial en lugar de una conexión asociativa directa, se establecen otras conexiones que dan el mismo resultado pero de modo indirecto.

El autor explica que un nuevo método de comportamiento no permanece simplemente fijo como si fuera una actitud externa que se ha adquirido. Sino que el hecho de que haya podido subsistir se debe a que también es producto de una historia interna, lo cual permite hablar de una relación *genérica* que se da entre una estructura de razonamiento y comportamiento cultural y el desarrollo de los métodos de comportamiento. Por tanto, existen dos tipos de leyes: las que se refieren al desarrollo orgánico, espontáneo y natural en el niño y las que se refieren a las estructuras de pensamiento que son adquiridas gracias a la intervención externa de un determinado medio cultural. Este último tipo de ley, es un desarrollo radicalmente diferente del orgánico; es extremadamente difícil expresar con precisión cuales son las características de este tipo de desarrollo modificado por la cultura.

EL LENGUAJE

Vigotsky enfatiza que en tanto no se entienda la interconexión de pensamiento y palabra no se podrá responder, ni siquiera plantear correctamente, ninguna de las cuestiones específicas de este tema. Independientemente de las consideraciones predominantes de su época, Vigotsky precisa su punto de vista afirmando que se puede delinear la concepción de la identidad del pensamiento y el lenguaje a partir de la especulación de la psicología

lingüística que establece que el pensamiento es *habla sin sonido*, hasta llegar a las más modernas teorías de su tiempo.

Ahora bien, en la búsqueda de la naturaleza intrínseca del significado de las palabras, el método que se debe seguir es el análisis semántico (estudio del desarrollo, el funcionamiento y la estructura de esta unidad que contiene el pensamiento y el lenguaje interrelacionados). Un estudio mas preciso del desarrollo de la comprensión y la comunicación en la infancia - señala Vigotsky ha permitido llegar a la conclusión de que la verdadera comunicación humana requiere de la existencia de un significado tanto en la generalización como en el empleo de signos en particular.

Desde este nuevo enfoque (en el que se sustituye el análisis de elementos por el de unidades), la unidad del pensamiento verbal la encontramos en la significación de la palabra. El significado es un criterio de la *palabra* y su componente indispensable, por lo cual, sin el seria un sonido vacío. Pero desde el punto de vista de la psicología, el significado de cada palabra es una generalización o un concepto, el cual esta sujeto a un proceso evolutivo. La relación entre pensamiento y palabra no es un hecho, sino un proceso, un continuo ir y venir del pensamiento a la palabra y de la palabra al pensamiento.

Ahora bien, en el lenguaje hay que distinguir dos planos: el aspecto interno significativo y semántico y el externo y fonético, que aunque forman una verdadera unidad, tienen sus propias leyes de movimiento. Para adquirir el dominio del lenguaje externo, el niño arranca de una palabra y luego conecta dos o tres, es decir, va de una fracción al todo. Desde el punto de vista semántico, los niños parten de la totalidad de un complejo significativo, y es mas tarde cuando empiezan a dominar las diferentes unidades semánticas y a dividir su pensamiento anterior indiferenciado en estas unidades. Como puede verse los aspectos externos y semánticos del lenguaje se desarrollan en direcciones opuestas: los primeros van de lo particular a lo general, los otros de lo general a lo particular; en los adultos, la divergencia entre los aspectos semánticos y fonéticos es todavía mas pronunciada.

Estos dos planos del lenguaje comienzan a separarse a medida que el niño crece, y la distancia entre ellos aumenta gradualmente. Cada etapa en el desarrollo del significado de las

palabras posee una interrelación específica de los dos planos. Cuando se ha completado este desarrollo, es cuando el niño adquiere la capacidad para formular sus propios pensamientos y comprender el lenguaje de los otros. Seria necesario conocer la naturaleza psicológica del lenguaje interior para comprender la relación que existe entre pensamiento y palabra.

Sin embargo, el lenguaje interiorizado es el habla para uno mismo. La ausencia de vocalización no constituye un antecedente de lenguaje externo, ni la reproducción de la memoria. En el lenguaje interior, el habla se transforma en pensamiento interno, y por ello sus estructuras son distintas. La teoría psicogenética de Piaget presto atención al lenguaje egocéntrico, mas no a la relación genética que este guarda con el lenguaje interiorizado. Piaget cree que el lenguaje egocéntrico se debe a una socialización deficiente del lenguaje y que el desarrollo de este apunta a una disminución y su eventual desaparición. El pensamiento de Vigotsky, en cambio, se encamina a pensar que el habla egocéntrica tiene su origen en una insuficiente individualización del lenguaje primario, y que su evolución futura será la transformación en lenguaje interiorizado. Ambas hipótesis fueron comprobadas con la realización de una serie de experimentos que permitieron observar los cambios en el lenguaje egocéntrico. La naturaleza multifuncional del lenguaje permite distinguir entre el diálogo y el monólogo. El lenguaje escrito y el interiorizado representan el monólogo; el lenguaje oral, el diálogo. Vigotsky señala tres peculiaridades del lenguaje interiorizado: En primer lugar, la preponderancia del sentido de una palabra sobre su significado; en segundo lugar, la combinación de palabras; y por último, la forma en que los sentidos de las palabras se combinan y se unen.

A modo de conclusión de este apartado, se puede decir la siguiente principal argumentación del autor: una palabra sin pensamiento es cosa muerta y un pensamiento desprovisto de palabras permanece en la sombra. La palabra es un microcosmos de la conciencia.

LA IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD

Vigotsky define la actividad creadora de la siguiente manera: Llamamos actividad formadora a toda realización humana creadora de algo nuevo. Esto es importante dado que

en el ser humano se reconocen dos tipos fundamentales de comportamiento: uno de impulso reproductor y otro, creativo o combinatorio. El primero, estrechamente ligado a la memoria, es mediante el cual el hombre reproduce o repite normas de conducta ya elaboradas, resucitando los vestigios de lo que se ha vivido antes, dada la capacidad que tienen el cerebro de conservar las huellas de las experiencias vividas. Pero el cerebro, señala Vigotsky, también posee la capacidad de enfrentarse con éxito y resolver problemas nuevos y diferentes a los ya conocidos. Se trata de la capacidad de combinar y de crear algo nuevo, de reelaborar situaciones valiéndose de elementos adquiridos con anterioridad aplicándolos a las nuevas problemáticas.

En psicología se le llama imaginación a esta actividad creadora del cerebro basada en la combinación; esta definición tiene un sentido distinto al brindado por Vigotsky. Este autor definió la imaginación como la base de toda actividad creadora que se manifiesta por igual en todos los aspectos de la vida cultural, posibilitando la creación artística, científica y técnica. Desde aquí se puede afirmar que todo el mundo de la cultura, a diferencia del mundo natural, es producto de la imaginación y la creación humana.

La creatividad comporta los mismos elementos de otros procesos mentales: origen, leyes y niveles de desarrollo. Esta capacidad, como los demás procesos y capacidades mentales, se da de manera paulatina, desde las estructuras mas sencillas hasta culminar con las estructuras más complejas.

Más aun, esta capacidad creativa actúa de manera concertada con todas las demás capacidades, haciendo uso de los demás procesos mentales y combinándose con ellos. En relación a la vinculación entre la fantasía y la realidad en la conducta humana, Vigotsky menciona cuatro formas:

1. Todo proceso de razonamiento siempre parte de elementos extraídos de la realidad en experiencias anteriores. No se puede crear algo sin algún conocimiento o experiencia; a partir de aquí formula la primera ley: La actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa con la variedad de riqueza de la experiencia acumulada por el hombre; esta experiencia es el material con que la fantasía erige sus edificios.

2. Comienza la fase de decantación, de incubación intelectual. Esta segunda fase de enlace -dice- solo es posible gracias a la experiencia ajena, es decir, a la interacción social. Cuando los productos de la fantasía se confrontan de nuevo con la realidad, es que surge la creación.

3. Mediante el *enlace emocional*, así cuando se esta alegre ven las cosas de manera diferente a cuando se esta triste. La percepción de los objetos externos es matizada por la influencia de las emociones y a esta influencia, Vigotsky la llama *ley del signo común.*

4. Se refiere a ciertas imágenes, producto de la fantasía, que cobran realidad al convertirse en lo que Vigotsky llama *imágenes cristalizadas*. Según él, la función de la actividad creadora está orientada a buscar una plena adaptación del hombre al medio ambiente que lo rodea.

De ahí concluye que la base de toda actividad creadora reside en la adaptación, que siempre es fuente de necesidades, anhelos y deseos. Lo que motiva la creación es la necesidad de construir algo *nuevo*, la conciencia de que lo ya conocido no sirve para nada si se repite sin más.

LAS EMOCIONES

Vigotsky inicia el tratamiento de este tema remontándose a Darwin, es decir apegándose a la tradición de la biología. También consideraba importantes las ideas de Ribot, las teorías de James y lenguaje, así como las aportaciones de Cannon. Por tanto, toma como base las investigaciones psicológicas de la vida emocional, para realizar algo parecido a lo que Cannon y sus discípulos llevaron a cabo en el campo de la psicofisiología de las emociones. Leyó también a Freud y señaló que el principal mérito de este autor es que pudo demostrar que las emociones no han sido siempre lo que son ahora. Freud señaló que el factor emocional no es un estado dentro de otro estado -como decía Ribot- y que no puede ser comprendido más que en el contexto de toda la dinámica de la vida humana.

Otra teoría que también llamó la atención de Vigotsky fue la de Buhler, quien divide esquemáticamente el desarrollo del comportamiento en tres fases: el instinto, el amaestramiento y el intelecto. Vigotsky analiza detalladamente esta propuesta, lo mismo que la importancia de los trabajos de Claparede, quien según Vigotsky, diferencia las emociones y los sentimientos como procesos con los que se tropieza frecuentemente en situaciones análogas, pero que en esencia son distintos. Claparede trata de demostrar que, junto con las emociones biológicas útiles, existen otros procesos, que el denomina sentimientos.

Se revisó también la obra de Kurt Lewin y se considero que este autor había podido demostrar como un estado emocional puede transformarse en otro, como surge la situación de las sensaciones emocionales, como una emoción irresoluta se expresa ocultamente. Lewin demostró como el afecto forma parte de cualquier estructura con la que guarda relación. Su idea principal consiste en que las reacciones afectiva, emocional, no pueden presentarse aisladas, como elementos especiales de la vida psíquica sino en combinación con otros elementos.

También los trabajos de Bleuer fueron objeto de una revisión por parte de Vigotsky, estos ponen de manifiesto que en las alteraciones patológicas se observa el siguiente cambio de la vida emocional: las emociones principales se conservan de por sí, pero el lugar normal de estas emociones en la vida espiritual de la persona se desplaza. El individuo capaz de reaccionar emocionalmente, muestra en su conjunto un cuadro de trastornos de la conciencia, debido a que las emociones han perdido en su vida el lugar estructural que le pertenecía anteriormente.

En todas estas investigaciones crítico-analíticas, lo que más le preocupaba a Vigotsky era la forma en que evolucionaba la mente de los niños que padecían de un cuadro clínico de autismo infantil porque, pensaba, que si se desentrañaba la forma como se desarrolla el afecto en el niño, en sus interrelaciones con otros procesos psíquicos, sería posible encontrar la manera de ayudarlos a crecer mejor y a superar sus problemas.

El sistema de valores condiciona las relaciones afectivas interindividuales, que es la segunda característica; los sentimientos entre el niño y otras personas nacen de un intercambio de valores, el cual es posibilitado por la comunicación. Esta identificación con los valores del niño da origen a las simpatías y las antipatías con las personas con las cuales convive.

Entre los valores del niño destaca los que manifiesta sentimientos hacia ellos son una mezcla de respeto y temor, (tercer aspecto). Siendo en consecuencia la primera moral la obediencia y el primer criterio del bien la voluntad de los padres. Los valores normativos emanan de una moral de carácter heterónoma, es decir depende de la voluntad de los padres y adultos importantes, es en consecuencia un respeto unilateral.

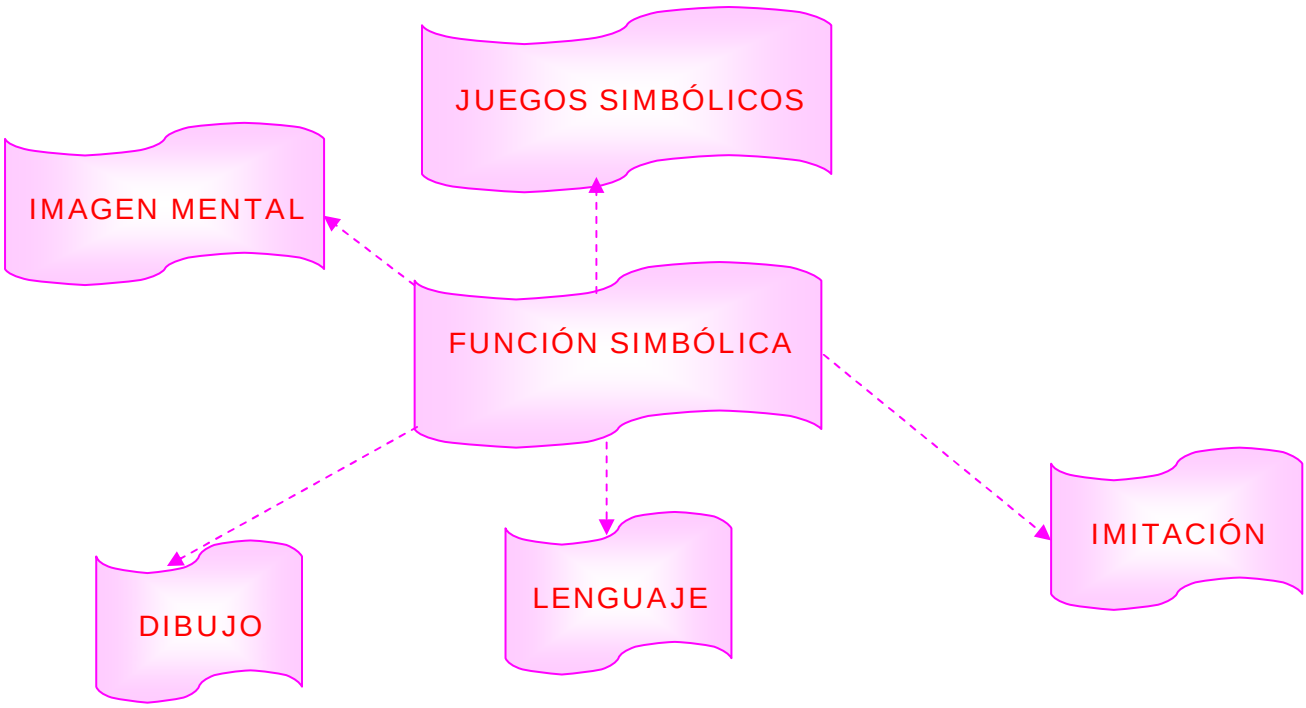
Algunos postulados importantes derivados de la teoría de Piaget y retomados por el programa preescolar son los siguientes:

1. La construcción del conocimiento es resultado de la actividad del niño.
2. El conocimiento no tiene un punto de partida absoluto, sino que parte de aprendizajes anteriores.
3. El desarrollo afectivo-social proporciona la base que permite el desarrollo general. .
4. Desde la perspectiva del enfoque psicogenético, la educadora se concibe como una guía que propicia el desarrollo infantil.

LA FUNCIÓN SIMBÓLICA

Una de las características fundamentales del desarrollo del pensamiento del niño la constituyen una serie de manifestaciones que determinan su proceso evolutivo, y se utilizarán de soporte para la vida social e intelectual del infante.

Las manifestaciones de la función simbólica son múltiples y de diferente grado de complejidad, por tal motivo en las investigaciones realizadas no se puede afirmar que existe una jerarquía de aparición, debido a que las múltiples manifestaciones son indisolubles



MANIFESTACIONES DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA

El juego representa un antecedente importante en la función simbólica del niño, porque en él manifiesta su manera individual de asimilar su mundo y representarlo por medio de actividades lúdicas. En los primeros meses de vida, el juego naciente está determinado por simples ejercicios, reflejos, manipulaciones y exploraciones fortuitas que hace el niño de su medio.

> *Los juegos sensoriomotores que se sostienen en movimiento por el movimiento o manipulaciones por la manipulación son esencialmente inestables. Su punto de partida es a menudo esta especie de ritual lúdico con la diferencia que los niños de 1 o 2 años lo hacen como combinaciones fortuitas.*[11]

Posteriormente, las acciones son realizadas de manera ya más intelectual, es decir, son juegos de ejercicio sensoriomotor en los cuales el fin y el medio ya forman parte de su pensamiento, naciente donde las acciones se van modificando para encontrar nuevas variantes en los resultados buscando satisfacer su placer.

> *Los juegos de ejercicio sensoriomotor, no llegan a constituir sistemas lúdicos independientes y constructivos a la manera de símbolos de reglas. Su función*

[11] PIAGET, Jean, La Formación del símbolo en el niño, Ed. Fondo de Cultura Económica.

característica es la de ejercer las conductas conciencia de sus nuevos poderes. Cuando se convierten en combinaciones propiamente dichas, o bien siguen siendo incoherentes y aun constructivas, o bien se asignan fines, pero entonces el juego de ejercicio se transforma tarde o temprano en una de tres: primero, se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta en la dirección de un juego de reglas; tercero, conduce a adaptaciones, reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica.[12]

Estos juegos de ejercicio a medida que evolucionan se acompañan de la imaginación representativa, dando origen al juego simbólico, que en la etapa preoperatoria aparece acentuándose en una edad aproximada de 2 a 4 años de edad. En esta actividad lúdica se manifiesta una individualidad en las acciones realizadas, donde el niño aún es incapaz de ubicarse en el mundo real de los adultos, por lo tanto, transforma en el juego sus fobias.

De manera general, el juego simbólico puede servir así para liquidación de conflictos, pero también para la compensación de necesidades no satisfechas, inversión de los papeles (Obediencia y autoridad) liberación y extensión del Yo.

Finalmente, después de un largo proceso de adaptación, el juego simbólico llega a convertirse en un juego más socializado en donde el niño interactúa con sus semejantes, comenzando a aceptar normas, ideas, juicios de valor, así como todas la demás reglas establecidas en torno a los juegos convencionales o arbitrarios, resumiéndose en él los juegos anteriores.

GÉNESIS DE LA IMITACIÓN

La imitación representa en el niño una parte fundamental para el desarrollo de sus esquemas cognitivos, que comienzan a formarse cuando éste entre en contacto con su medio exterior, el cual irá día a día por medio de asimilaciones constantes.

Cuando la actividad del objeto no implica por convergencia especial la del sujeto, esta tendencia a la repetición se manifiesta simplemente bajo la forma de una necesidad de

[12] Iddem

emprender la percepción pero cesa con (o poco después de) la desaparición del objeto mismo; responde a la actividad asimiladora del sujeto o la sostiene desde el exterior; la acomodación del objeto se prolonga más allá de la percepción y es precisamente este fenómeno el que constituye el comienzo de la imitación.

Así mismo, la imitación ha sido analizada desde diferentes perspectivas debido a su grado de complejidad.

De acuerdo con Piaget, se pueden distinguir tres tipos de imitación: reciproca, diferida e imitación interiorizada.

TIPOS DE IMITACIÓN

La imitación reciproca es cuando inicialmente, el niño imita los esquemas como totalidades, es decir, no distingue particularidades de los movimientos del modelo que imita, por ejemplo: el gesto de decir adiós, sólo es capaz de mover su extremidad superior sin abrir y cerrar la mano; esto conlleva a pensar que sin la experiencia de los actos reflejos no podría imitar los movimientos del modelo. Así los movimientos nuevos para él serán solamente visibles, pero no imitables.

Cualquier esquema ejercido por si mismo puede dar lugar a la imitación, con la de que los movimientos necesarios para ejecutarlo permanezcan dentro del campo visual del sujeto. Sucede así con los esquemas más simples (movimientos de la mano, etc.), como los más completos, sin que el niño en este estadio se limite a la copia de los resultados exteriores del acto.

Encontrarse con la imitación reciproca que representa la imitación, donde el infante es capaz de evocar un objeto o acontecimiento ausente, es decir, la representación se hace posible sin la necesidad de la percepción directa del modelo imitable al que se denomina la imitación diferida, porque se desprende de su contexto y se hace significante diferenciado. Dicho de otra manera, esta imitación se independiza de la acción actual y el niño se hace capaz de imitar interiormente una serie de modelos dados como imágenes por esquemas de actos, así la imitación alcanza los comienzos del nivel de la representación.

La imitación interiorizada es un prolongamiento de la imitación diferida que alcanza una diferenciación de modelos nuevos y suscitan una acomodación imitativa en la medida en que dicho modelo es asimilado; de esta manera la imitación es siempre un prolongamiento de la inteligencia.

Cabe mencionar la prioridad existente de la imitación interiorizada en el desarrollo de la función simbólica, pues constituye una especie de representación en acto en el nivel sensomotor en tanto que es copia motriz de un modelo (imitación reciproca), de tal manera que sus prolongaciones en imitación diferida primero y en imitación interiorizada después permiten la formación de representaciones e imágenes.

La imagen mental es producto de la interiorización de modelos percibidos, donde el Infante desarrolla su pensamiento y plasma la imagen mental en dibujo.

La representación comienza cuando hay una diferenciación entre significantes y significados Los significados diferenciados los aporta la imaginación y su derivado la imagen mental, que prolonga la acomodación a los objetivos exteriores. Las significaciones las aporta la asimilación que priva en el juego y se equilibra con la acomodación en la representación adaptada.

La imagen mental es un símbolo del objeto que aparece en la etapa preoperatoria, derivándose de la imitación interiorizada; no se puede considerar como un elemento del pensamiento, ni una continuación directa de la percepción, sino sencillamente las herramientas del pensamiento naciente.

La imagen mental no es un sinónimo de pensamiento, porque puede haber pensamiento sin imagen, por ejemplo: el pensamiento abstracto, puede imaginarse un objeto; pero el juicio que afirma o que niega su experiencia no es imaginado en si mismo, lo cual equivale a decir que juicios y operaciones son ajenos a la imagen. Existen dos tipos de imágenes; las imágenes reproductoras y las imágenes anticipadoras, que imaginan movimientos o transformaciones, así como sus resultados, pero sin haber asistido anteriormente a su realización.

De este modo:

La representación acompaña la invención o combinación mental, sucede que el niño no evoca simplemente las operaciones ya ejecutadas, sino que combina o compara en la imaginación unas imágenes diversas.[13]

Una vez que el niño ha adquirido la capacidad de evocar imágenes mentales, posteriormente, llega a plasmar estas imágenes en pequeños rasgos de escrituras o garabatos conocidos también como imágenes gráficas o dibujos, caracterizándose esta actividad como una parte necesaria para el desarrollo de la función simbólica.

La primera forma del dibujo no es característica de una imitación, porque persiste en el juego puro, es decir, sus dibujos son espontáneos como una forma de expresión que tiene significado sólo para el infante, más adelante el dibujo se convierte en una imitación de imagen, porque trata de darle significado acorde a modelos percibidos anteriormente.

En resumen:

El dibujo es una forma de la función semiótica que se inscribe a mitad de camino entre el juego simbólico, del cual presenta el mismo placer funcional y el mismo autotelismo y la imagen mental con la que comparte el esfuerzo de imitación de lo real[14].

Con lo anterior se reafirma la premisa que sostiene, que el dibujo es una representación simbólica del niño donde plasma su visión de lo real e imaginario. Esto se debe a que los niños trasforman gradualmente esos trazos indiferenciados; los signos educativos, marcas simbólicas y garabatos son sustituidos por pequeñas imágenes y dibujos, que, a su vez, dan paso a los signos.

Así el lenguaje escrito de los niños se desarrolla, pasando de los dibujos a las cosas; de las cosas a los dibujos; de las palabras; el desarrollo del dibujo infantil no es algo que pueda comprenderse por si mismo ni puramente mecánico. Existe un momento critico pasar de los simples trazos sobre el papel al uso de las marcas con lápiz como signos que describen o significan algo.

---

[13] Iddem
[14] Iddem

Signo: hormiga

Significado
(Imagen mental)

Significante
(Imagen acústica)

HENRY WALLON

Este autor coincide con la teoría de Piaget, al presentar el desarrollo psíquico como una construcción progresiva, producto de la interacción del individuo y su medio ambiente. El objeto de este estudio desde el punto de vista de Wallon, es el hombre como un todo, un ser biológico y social en un proceso dialéctico.

Los factores que influyen en ese proceso son la emoción, el otro, el medio, el movimiento y la imitación:

a) "La emoción es un estado psíquico caracterizada por sentimientos intensos y actividad motriz específica, se le considera intermedio genético entre el nivel filosófico y el nivel psicológico, permitiendo la adaptación del individuo al medio. Las emociones tienen influencia poderosa en el desarrollo; las manifestaciones al pensamiento emocionales en el lactante indican evolución psíquica, para Wallon, *un niño que siente, es un niño que va caminando al pensamiento*.

b) El papel del otro: las relaciones interpersonales permiten al niño la formación de la conciencia que sí mismo, el niño establece límites entre él y los otros, diferenciándose y hablando en forma personal, utilizando el yo.

c) El medio ambiente y el grupo social. El medio es el contexto en el que transcurre la existencia de las personas, permite la construcción de las estructuras de la personalidad, a la vez que proporciona las necesidades fundamentales: la familia y la escuela son los medios más importantes para el niño, en la familia encontrará la satisfacción de necesidades básicas y experimentará las primeras

relaciones sociales. En la escuela dará satisfacción a sus requerimientos de conocimientos, la relación con otros niños y experimentará la relación del niño con el medio familiar y escolar puede favorecer o dificultar el desarrollo, la familia sienta las bases para la adquisición de autoestima y confianza en si mismo; la institución preescolar permite al niño independizarse de la vida familiar, facilitando la conciencia del yo al encontrarse con compañeros y maestra que lo tratan de una manera distinta.

d) El movimiento y lo estadios de desarrollo. El movimiento corporal permite al niño modificar sus relaciones con el medio ambiente, en cada estadio domina una actividad motriz sobre las demás posibilitando cambios y nuevas relaciones con el medio".

En la imitación, es determinante para la formación de la función simbólica-lenguaje, pensamiento, juego y en la estructuración de la personalidad.

Estos factores son fundamentales, interactúan y configuran la evolución psicológica infantil, Wallon da relevancia en este proceso a la afectividad y la socialización.

El estadio que corresponde a la edad preescolar es denominado del personalismo. Es el periodo que va de los tres a los cinco años, el niño llega a la conciencia del yo, lo cual significa que ha formado una imagen de sí mismo, representación que se afirmará con el negativismo y la crisis de oposición antes de los tres años; el niño puede verse a sí mismo como lo ven los demás, adquiriendo conciencia de su identidad. Un aspecto importante en esta etapa es la afirmación. Este periodo suele comenzar con una fase de oposición y concluye tratando de ganarse a los demás, hacerse admirar y querer.

La influencia de la familia y la institución preescolar, son aspectos relevantes para el desarrollo de la personalidad infantil en este periodo, las características de la familia, medio económico-social, cultural, rol correspondiente en la casa, forma de trato de los padres y hermanos son aspectos Importantes, ya que en este estadio se constituyen complejos que pueden marcan de forma prolongada el comportamiento infantil sus relaciones con el medio.

EL PSICOANÁLISIS

Esta teoría iniciada y representada por Sigmund Freud, postula que los individuos atraviesan en su vida por una serie de etapas emocionales, vinculadas con períodos de desarrollo orgánico estas etapas provocan conflictos que deben ser resueltos con éxito para lograr un desarrollo normal.

El psicoanálisis presupone que los infantes son impulsados por el principio del placer, supone que los niños nacen con un depósito de instintos denominados libido, cuyas características cambian a medida que crecen estos cambios son ocasionados por la maduración, características genéticas y la experiencia.

La teoría psicoanalítica postula la existencia de tres componentes de la personalidad: **el ello** depósito de los instintos, **el ego** o imagen que posee la persona de si mismo y el **súper ego** o imagen que posee la persona de sí mismo, conciencia que establece lo correcto e incorrecto.

Otro aspecto relevante manejado por el psicoanálisis es el inconsciente, concebido como un almacén de recuerdos dolorosos o atemorizantes, es la parte de la mente encargada de subyugar experiencias difíciles, que dejarán influencia decisiva en el comportamiento.

Los mecanismos de defensa protegen al individuo en contra de la realidad, estos son: represión, proyección, sublimación y formación reactiva.

EROS – TANATOS

EROS

En "Más allá del principio del placer" (1920), Freud modifica sustancialmente su teoría de los instintos. Como consecuencia de una reflexión de índole más filosófica que psicológica, a partir de este momento, Freud considerará que existen dos fuerzas en todo organismo biológico, fuerzas que determinan el curso de sus actividades y de apetencias:

* ***Los instintos de vida o Eros****, caracterizados por la disposición que crean en el sujeto para formar unidades siempre mayores; Eros es siempre apetito de unión y, por ejemplo, se manifiesta en el amor, la actividad sexual y el afán por mantener la propia unidad física y psíquica;*
* ***Y los instintos de muerte o Tanatos****. Seguramente influido por la experiencia traumática de las primeras décadas de la política europea del siglo veinte, Freud consideró que todo ser vivo manifiesta también una disposición a la disgregación,*

a la ruptura de la unidad entre sus distintas partes para volver al estado desorganizado y, en último término, inanimado. Tanatos es siempre un apetito de pasividad, de separación y de disolución de unidades. Las manifestaciones patológicas de este instinto son el sadismo, el masoquismo, el suicidio. [15]

TANATOS

Aunque no está claro que Freud utilizase este término en sus escritos, habitualmente la literatura psicológica lo utiliza para designar lo que Freud llamó en "Más allá del placer" el principio de nirvana, o instinto de muerte. Por el instinto de muerte encontramos en el sujeto un apetito hacia el estado de tranquilidad total, hacia el cese de la estimulación y de la actividad, un afán por regresar al estado inorgánico inicial. Este instinto es irreductible a otros instintos positivos, formando junto con el instinto de vida o Eros las disposiciones básicas de todo ser vivo, y por supuesto también el hombre. El masoquismo, el sadismo y todo afán por la destrucción es expresión del instinto de muerte.[16]

Las etapas de desarrollo son las siguientes: oral anal, fálica, latencia y genital. La edad preescolar corresponde al final de la etapa anal y a la fálica.

ETAPA ANAL:

Se caracteriza por lo obtención de placer al expulsar las heces fecales. Los padres enseñan el control de evacuaciones y el que los excrementos implican suciedad, un entrenamiento tolerante o exigente producirá características específicas en la personalidad. Es un periodo de afirmación de la personalidad y control de los demás, surgen conflictos entre los deseos de los padres y los de los niños. Es frecuente un desplazamiento del manejo de evacuaciones a juegos con barro y agua. Se inician comportamientos ambivalentes, se ama y odia a una persona; este momento la madre, exige controlar procesos que anteriormente eran involuntarios, también aprende lo que es aceptable e inaceptable socialmente.

ETAPA FÁLICA:

El sitio de placer es desplazado al área genital; el niño descubre la muerte; se presenta el complejo de *Edipo o de Electra*, el cual consiste en que el niño se apega a la madre y

[15] http://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Psicologia-Vocabulario-E3.htm
[16] http://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Psicologia-Vocabulario-T1.htm

rivaliza con el padre o viceversa, cuando se da cuenta de su imposibilidad de competir con él trata de identificársele.

La curiosidad sexual es característica de esta etapa, los niños quieren conocer las diferencias entre niños y niñas, así como de dónde provienen los bebes. Las niñas juegan a *comiditas, muñecas*, etc., identificándose con su madre; tos niños realizan juegos para asemejarse con el padre.

Esta teoría considera que las actitudes hacia otras personas son establecidas antes de los primeros seis años de vida; el individuo clasificará y seleccionará sus amistades conforme estableció sus relaciones con las personas significativas de ese periodo, fundamentalmente, padres y hermanos. Estos años constituyen su herencia afectiva.

ANÁLISIS PERSONAL:

El psicoanálisis considera las relaciones familiares como primordiales para el desarrollo de la personalidad. En el Jardín de Niños, pueden observarse conductas alteradas, derivadas de dificultades familiares y en ocasiones transferidas a profesores y compañeros. También pueden observarse proyecciones en juegos regresión a conductas de etapas superadas, como el descontrol esfinteriano. Consideran el establecimiento de tas relaciones afectivas, la convencía espontánea, los juegos libres y señala la inconveniencia de exigir demasiado al niño, obligándolo a comportarse como si hubiera superado la etapa por la cual atraviesa;la educadora, por tanto ,no debe exigir demasiado: los niños deben encontrar en la institución preescolar compañeros que les ayuden a suplir o compensar las caricias hogareñas, permitiéndoles superar sus conflictos. La educadora constituye un modelo como súper ego, que no actúa mediante temor, sino de manera firme y amistosa.

CONCEPTUALIZACIÓN

CREAR: significa, de alguna manera, inscribir los sentimientos, afectos e impulsos; el juego, creación por excelencia, puede considerarse como un texto donde se puede leer ese mundo interno, lo que el menor siente y piensa.

INVENTAR: forma también parte del espacio del juego, significa comprender y por lo tanto estar en el campo del saber, del aprender.

AGRESIÓN: Hostigar, atacar. Conducta hostil de un individuo o de un grupo frente a individuos de su propia especie o frente a otros grupos.

Para el representante del psicoanálisis, S. Freud, asegura que se ve en el fondo de la pulsión de muerte, lo "destruido", es decir, una fuerza fundamental, opuesta a la “li*bido*” negativa y destructora de la vida, que se articula de un modo masoquista o sadista.

CONDUCTAS PROBLEMA: Clase de conductas que, tomando en cuenta su frecuencia, intensidad, duración y desviación de los estándares socialmente aceptados, tengan consecuencias desfavorables tanto para el propio niño como para quienes le rodean.

- **Agresión verbal y/o física:** Clase de conductas motoras y/o verbales dirigidas hacia otras personas, por medio de las cuales se provoque desplazamiento de lugar, daño visible en el organismo, ofensas, proferir groserías, insultar, exigir las cosas a gritos, patear, zancadillear otros.

- **Destructividad:** Clase de conductas motoras dirigidas hacia cualquier objeto físico para dañarlo o destruirlo, (por ejemplo, desarmar juguetes sin motivo, saltar sobre los muebles o dañarlos, pintar o manchar las paredes, etc.)

- **Negativismo:** Hacer lo contrario de lo que se le ordena, o discutir y resistirse a cumplir las ordenes que le dieron.

- **Berrinches:** Clase de conductas verbales y/o motoras que ocurren como consecuencia del retiro del niño de una situación agradable; no permitirle

participar o negarle el acceso o posesión de alguno objeto o actividad por ser esto inconsecuente en el momento (por ejemplo, llorar gritar, jalar de la ropa o revolcarse en el piso cuando no se le deja ver la televisión, pues se le ha ordenado que antes tiene que cumplir algo con mayor prioridad.

- **Juguete:** los autores coinciden que un objeto se define por su uso, y juguete es todo objeto material que se utiliza con fines lúdicos, trátese de un cochecito de pedales, o de unos botes convertidos en zancos.

METODOLOGÍA

Para abordar la temática objeto de estudio de este proyecto: El juego como alternativa para disminuir la agresión en el menor de preescolar se retomo la pedagogía crítica, que permite interpretar y comprender la investigación desde una perspectiva reflexiva y critica.

Bajo esta perspectiva se lleva a cabo la elaboración del proyecto de innovación, mediante la investigación participativa y cualitativa.

ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA PEDAGOGÍA CRÍTICA

La teoría educacional crítica tiene una profunda deuda con sus progenitores europeos, por ejemplo: Henrry Giroux estudioso de la sociología de la educación, su trabajo ha influido la moderna teoría social y la pedagogía critica .Define a las escuelas como algo mas que aparatos de reproducción ideológica para fortalecer la dominación .que continúan abrevando en los trabajos en la escuela de Frankfurt de la teoría crítica que tiene sus orígenes antes de la segunda guerra mundial con el instituto para la investigación social.

Los precursores de la teoría critica pusieron en cuestión, como un todo, el mundo civilizado y la praxis del hombre contemporáneo haciendo una síntesis del pensamiento de la ilustración ;su contribución consistió, entre otras cosas ,en denunciar la racionalización de lo irracional ,de las formas en que la civilización , enajena a los sujetos a través de las ideas del progreso ,la democracia e igualdad .

Exponiendo con esto que tanto mas progresa una civilización, tanto mayor es la renuncia instintiva impuesta a los individuos porque mayor es la automatización y mayor, por ende, la cosificación del Yo.

La teoría critica desde los años veinte, hasta mediados de la década de los setenta fue una línea de pensamiento interesada en la teoría social. En1925, la escuela de Frankfurt se inclino por el psicoanálisis a través de Leo Lowenthal y Erich Fromm; el enfoque marxista ya estaba integrado en el pensamiento critico del instituto desde su misma formación en 1923, de hecho, su consigna inicial era ,entre otras cosas ,revisar y revitalizar la teoría de Karl Marx. De este modo el instituto iniciaba su integración del psicoanálisis con el materialismo histórico.

Pese a las dificultades de la integración de ambos, el fracaso de la historia, al existir la psicopatología como única modalidad de la existencia psíquica, impulso a la Escuela de

Frankfurt a recurrir a Freud, cuya especialidad era mas la patología que la teología de la historia.

La evolución de la escuela de Frankfurt, en suma sigue la misma evolución histórica de la sociedad del siglo XX. Así, resulta inseparable el sentido crítico de la Escuela de los acontecimientos que, desde los años veinte, se desarrollan internacionalmente. [17]

PEDAGOGÍA CRÍTICA

La pedagogía critica resuena con la sensibilidad del símbolo hebreo *tikkun,* que significa curar, reparar y transformar al mundo. Proporciona dirección histórica, cultural, política y ética para los involucrados en la educación que aun se atreven a tener esperanza. Irrevocablemente comprometida con el lado de los oprimidos ,la pedagogía critica es tan revolucionaria como los primeros propósitos de los autores de la independencia, dado que la historia esta fundamentalmente abierta al cambio, la liberación es una meta autentica y puede alumbrar un mundo por completo diferente .

Por tal motivo es importante implementar proyectos de innovación en las instituciones educativas de cualquier nivel desde preescolar a nivel universitario, que permita transformar los planes y programas, así como las estrategias empleadas para lograr las competencias planteadas por los docentes ,con el fin de lograr un cambio en diversos ámbitos, desde la ideología, formas de actuar, visión del mundo ,posibilitar que los alumnos encuentren diversidad de resolución a diversas problemáticas que puedan aplicar en su vida cotidiana a lo largo de su vida logrando así la esperanza de una nueva forma de transformar la educación mediante la pedagogía critica.[18]

PRIMERA ETAPA
DIAGNÓSTICO DE LA PROBLEMÁTICA

Los padres de familia que acuden al CDI objeto de estudio son de un nivel medio bajo; algunos cuentan con casa propia y medios para el esparcimiento de sus pequeños; la mayoría de los alumnos, proceden de familias integradas y sus padres poseen una escolaridad media-básica y media superior; obtienen un sueldo dos veces el mínimo ya que sus ocupaciones van desde chóferes, comerciantes, empleados, obreros y vigilantes.

El contexto social de los padres de familia en su mayoría es algo conflictivo debido a que es una población integrada por gente que ha emigrado de provincia a lo mas cercano a la ciudad; no han tenido acceso a una mejor educación, por lo tanto su nivel cultural es bajo;

---

[17] Corrientes Pedagógicas contemporáneas, Licenciatura en Educación Plan, 1994, pág. 76

[18] MCLAREN, Peter. Antología básica Universidad Pedagógica Nacional, en Corrientes Pedagógicas contemporáneas, en el surgimiento de la pedagogía crítica y pedagogía crítica: Una revisión de los principales conceptos .Licenciatura en educación plan 1994, México, 1994. pág. 77.

existen también en la comunidad índices de vandalismo, se dedican a pintar paredes y otras actividades sin beneficio.

Así también se puede mencionar que en general entre la misma gente que puebla este lugar hay rivalidades principalmente por los motivos personales, ya que, cada familia ve por sus intereses no logrando ser una comunidad cooperativa ni unida.

Las actitudes que expresan los niños y niñas es preocupante, los comentarios que les hacen a sus compañeros lo toman como algo normal y la mayoría de las ocasiones son actitudes agresivas que observan en sus casas y en su comunidad con sus familiares mas cercanos como: Padres de familia, tíos, vecinos, primos, hermanos etc.

Las encuestas aplicadas arrojaron resultados en los cuales se observo el poco tiempo que brindan los padres a los hijos en actividades lúdicas y la mayoría utiliza las múltiples actividades como pretexto para no compartir tiempo con ellos.

Siendo esta una posible causa de sus actitudes agresivas a través del juego se pretende lograr un cambio de actitud hacia los demás.

SEGUNDA ETAPA

DISEÑO DE LA ALTERNATIVA

CALENDARIZACIÓN DEL TALLER DE JUEGO

El taller de juego se llevará a cabo los miércoles y viernes, de cada semana a partir del mes de Octubre de 2004, al mes de enero de 2005. Cumpliendo un mínimo de tiempo de 20 hrs. El horario de aplicación será de 11:00 AM a 12:00 PM.

Se trabajará con un grupo de 38 alumnos, niños del grupo mixto de preescolar, cuyas edades son de 4 años y 5 años, en los cuales se observa conducta agresiva en su comportamiento; en la estrategia se puede la utilización de juegos de reglas, simbólico y de pre-ejercicio, para disminuir la presencia de conductas destructivas.

TERCERA ETAPA

APLICACIÓN DEL DISEÑO

C R O N O G R A M A

Para la aplicación de la alternativa de innovación:

MIERCOLES	VIERNES
15 de octubre del 2004 *Las reglas de mi Salón* Propósito: Que los niños descubran la importancia del establecimiento de ciertas reglas y lo que esto implica.	20 de octubre del 2004 *Este soy YO* Propósito: Que los alumnos se conozcan y acepten como son.
22 de octubre del 2004 *Te presento a mi Familia* Propósito: Que los alumnos valoren la importancia de tener una familia.	27 de octubre del 2004 *Yo también puedo colaborar* Propósito: Que los niños descubran la importancia de participar en actividades que resulten benéficas para todos.
29 de octubre del 2004 *Compartir no es tan Difícil* Propósito: Que los niños logren desprenderse de algo que es suyo.	03 de noviembre del 2004 *Los Ojos que miran diferente* Propósito: Que los alumnos comprendan las opiniones de los demás
05 de noviembre del 2004 Elaboremos juguetes Propósito: Que los alumnos descubran que ellos pueden hacer algo para los demás.	10 de noviembre del 2004 *Rompecabezas Gigante* Propósito: Que los alumnos comprendan la importancia de participar en una actividad juntos.
12 de noviembre del 2004 *Las Manos Trabajadoras* Propósito: Que los alumnos aprendan a colaborar con gusto y agrado.	17 de noviembre del 2004 *Juego de Rayuela* Propósito: Que los alumnos superen las frustraciones en las tareas cotidianas..
19 de noviembre del 2004 *Los Juguetes son de Todos* Propósito: Que los alumnos aprendan a respetar las normas establecidas en el aula	24 de noviembre del 2004 *Juego de Soga - Tira* Propósito: Que los alumnos aprendan a consolar a los compañeros del juego cuando lo necesiten.
26 de noviembre del 2004 *El Patito Feo* Propósito: Que los alumnos aprendan a aceptar las críticas de los demás.	01 de diciembre del 2004 *Juego del Laberinto* Propósito: Que los alumnos tengan iniciativa para llevar a cabo procesos que despierten su curiosidad.

03 de diciembre del 2004 *Si hago esto entonces…* Propósito: Que los alumnos aprendan a expresar el estado de ánimo, emociones y sentimientos de ellos y sus compañeros.	08 de diciembre del 2004 *Juego del Taxista* Propósito: Que los alumnos aprendan a adoptar actitudes de ayuda, colaboración y cooperación.
10 de diciembre del 2004 *Juego de Disfraces* Propósito: Que los alumnos aprendan a relacionar a las personas de la escuela con sus compañeros.	15 de diciembre del 2004 *Juego del Cocinero* Propósito: Que los alumnos aprendan a establecer vínculos fluidos de relación interpersonal e identificar la diversidad que mantiene con los demás.
17 de diciembre del 2004 *Comparto de mi bolsa* Propósito: Que los alumnos aprendan a reconocer la importancia de dar y recibir.	05 de enero del 2004 *¿Quién Eres*? Propósito: Que los alumnos aprendan a reconocer la importancia de quitar los temores al contacto.

PLAN DE TRABAJO

Taller de Juegos

SESIÓN 1

TIPO DE JUEGO: JUEGO DE REGLAS.

PROPÓSITO: Que los niños descubran la importancia del establecimiento de ciertas reglas y lo que esto implica.

ACTIVIDAD: Las reglas de mi salón, platicar con los niños sobre que pasaría si no existieran las reglas, mencionar cuando es necesario poner reglas para que en un grupo todos convivan en armonía.

Establecer con ellos unas reglas para que el grupo pueda trabajar y convivir en orden.

Hacer las reglas en una cartulina e ilustrarlas de manera que les resulten accesibles a los niños.

PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.

RECURSOS:

- Cartulina,
- Marcadores,
- Ilustraciones,
- Gis,
- Pizarrón,
- Mica.

TIEMPO: Se realizará el día 15 de octubre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.

EVALUACIÓN: con el paso del tiempo ellos mismos se percataron de las actitudes que podían mostrar dentro del salón de clases, observaban si era correcto e incorrecto, se autoevaluaban.

Taller de Juegos

SESIÓN 2

TIPO DE JUEGO: JUEGO SIMBÓLICO.

PROPÓSITO: Que los alumnos se conozcan y acepten como son.

ACTIVIDAD: Este soy YO, pedir a los niños que traigan una fotografía de ellos mismos que les guste mucho; platicar a sus compañeros porque les gusta esa fotografía e intercambiarla con sus compañeros elaborando un marco para la fotografía de su amigo y colocarla en un lugar especial del aula.

PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.

RECURSOS:

- Fomi,
- Silicón,
- Cartón,
- Plumones

TIEMPO: Se realizará el día 20 de octubre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.

EVALUACIÓN: Observar y registrar las actitudes que tomaron al realizar el intercambio de fotografías; productos realizados; participativa grupal.

Taller de Juegos

SESIÓN 3

TIPO DE JUEGO: JUEGO SIMBÓLICO.
PROPÓSITO: Que los alumnos valoren la importancia de tener una familia.
ACTIVIDAD: Te presento a mi Familia; pedir a los niños que realicen un dibujo de su familia; posteriormente imitarán a un integrante de su familia.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Hojas,
- Crayolas,
- Bigotes,
- Pelucas,
- Vestidos,
- Sacos,
- Anteojos,
- Zapatillas.

TIEMPO: Se realizará el día 22 de octubre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Se registrarán las actitudes, conversaciones y acciones realizadas durante la imitación, las opiniones del grupo fueron variadas a algunos les costo mucho trabajo imitar a algún miembro su familia y otros lo hicieron con gusto y gracia.

Taller de Juegos

SESIÓN 4

TIPO DE JUEGO: JUEGO SIMBÓLICO.
PROPÓSITO: Que los niños descubran la importancia de participar en actividades que resulten benéficas para todos.
ACTIVIDAD: Yo también puedo Colaborar, recorrer el Jardín de Niños y observar a la gente que trabaja, ejemplo: Medico, conserje; preguntarse, que haríamos sin la labor que realizan. Observar que pasaría si no asiste alguno de ellos. Jugar a hacer la limpieza de la escuela con ayuda de todos.
PARTICIPANTES: Todos los niños del grupo.
RECURSOS:

- Escobas,
- Recogedores,
- Botes,
- Batas,
- Guantes,

TIEMPO: Se realizará el día 27 de octubre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Escuchar opiniones de lo que sintieron en ayudar a limpiar su escuela, registrándolo en la bitácora.

Taller de Juegos

SESIÓN 5

TIPO DE JUEGO: JUEGO SIMBÓLICO Y DE REGLAS.
PROPÓSITO: Que los alumnos logren desprenderse de algo que es suyo.
ACTIVIDAD: Compartir no es tan difícil; realizar una actividad de compra-venta cada uno donara algo de su refrigerio para la tiendita; cada uno comprará lo que más le guste.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Billetes de juguete,
- Cajas,
- Caja registradora,
- Bolsas,
- Cartulina

TIEMPO: Se realizará el día 29 de octubre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Observar las interacciones y registrar en bitácora .Participativa grupal.

Taller de Juegos

SESIÓN 6

TIPO DE JUEGO: JUEGO DE EJERCICIO.
PROPÓSITO: Que los alumnos comprendan las actitudes de los demás.
ACTIVIDAD: Los Lentes que miran diferente, se elaboraran unos lentes con los cuales se observaran las actitudes: enojados, contentos, tristes.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Cartulina,
- Papel celofán,
- Silicón

TIEMPO: Se realizará el día 03 de noviembre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: A través de una grafía se realizaran las diversas actitudes, registrándola en la bitácora, la mayoría identifico los diferentes estados de animo y lograron realizar diversas mueca, sobresaliendo las agradables y desagradables.

Taller de Juegos

SESIÓN 7

TIPO DE JUEGO: JUEGO SIMBÓLICO.
PROPÓSITO: Que los alumnos descubran que ellos pueden hacer algo por los demás.
ACTIVIDAD: La fábrica de juguetes; se organizará un taller de elaboración de juguetes en donde colaboren unos con otros y destinar esos juguetes para otros niños.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Cartón,
- Cajas,
- Taparroscas,
- Estambres,
- Palos de escoba,
- Silicón,
- Calcetines.

TIEMPO: Se realizará el día 05 de noviembre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Se registrara las impresiones durante la elaboración del juguete y al regalar .para algunos miembros del grupo les fue difícil desprenderse de algo que ellos realizaron y decoraron personalmente ,pero posteriormente lo aceptaron con gusto.

Taller de Juegos

SESIÓN 8

TIPO DE JUEGO: JUEGO DE REGLAS.
PROPÓSITO: Que los alumnos aprecien la importancia de participar en una actividad juntos.
ACTIVIDAD: Rompecabezas Gigante; cada uno elaborará una pieza de un rompecabezas, que posteriormente colocarán y armarán.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.

RECURSOS:

- Cartón,
- Acuarelas,
- Tijeras,
- Plástico,
- Diurex.

TIEMPO: Se realizará el día 10 de noviembre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Se analizara la actitud del grupo y se hará registro. Valoración del trabajo construido. Opinión del grupo.

Taller de Juegos

SESIÓN 9

TIPO DE JUEGO: JUEGO DE REGLAS.
PROPÓSITO: Que los alumnos aprendan a colaborar con gusto y agrado.
ACTIVIDAD: Las manos Trabajadoras; se realizarán unas manos que serán las regidas para alguna comisión del día, limpiar pizarrón, regar plantas, apagar la luz.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS: La participación de los mismos alumnos.
TIEMPO: Se realizará el día 12 de noviembre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Se evaluará registrando las participaciones de cada uno al realizar la actividad correspondiente. Les agrado mucho saberse útiles para realizar actividades que no les permiten realizar en casa.

Taller de Juegos

SESIÓN 10

TIPO DE JUEGO: JUEGO DE REGLAS.
PROPÓSITO: Que los alumnos superen las frustraciones en las tareas cotidianas.
ACTIVIDAD: Juego de la Rayuela; se realizarán algunos trazos, para que se lancen figuras en tarjetas (tazos) a partir de la línea de salida, uno por uno.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Tazos,
- Gis,

TIEMPO: Se realizará el día 17 de noviembre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Se evaluará sistemáticamente, registrándose el resultado obtenido por los niños. En esta actividad la competencia de saber quien era el ganador fue lo que mas les llamo la atención, porque todos querían ganar y ser los mejores.

Taller de Juegos

SESIÓN 11

TIPO DE JUEGO: JUEGO DE REGLAS.
PROPÓSITO: Respetar las normas establecidas en el aula
ACTIVIDAD: Los juguetes son de todos; todos los niños llevarán 2 juguetes preferidos, se pondrán en una mesa y sentados en círculo se pasarán uno a uno a tomar el que deseen menos el suyo, jugarán libremente, a un tiempo, cambiarán de juguete.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Se utilizarán 40 juguetes elegidos por ellos mismos.

TIEMPO: Se realizará el día 19 de noviembre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Iddem (anterior).

Taller de Juegos

SESIÓN 12

TIPO DE JUEGO: JUEGO DE REGLAS.
PROPÓSITO: Consolar a los compañeros de juego cuando lo necesiten.
ACTIVIDAD: Juego de Soga – Tira; se dividirán en dos equipos de cuatro y con una cuerda jalarán por ambos extremos usando su fuerza. Ganará el equipo que jale a los otros con todo y cuerda. Apoyaran a los compañeros que pierdan en el juego.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Una cuerda resistente

TIEMPO: Se realizará el día 24 de noviembre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Se pedirá que comenten: Cómo se sintieron ayudando a sus compañeros de equipo.

Taller de Juegos

SESIÓN 13

TIPO DE JUEGO: JUEGO DE EJERCICIO.
PROPÓSITO: Aceptar las críticas de los demás
ACTIVIDAD: El Patito Feo; cada niño representa un animal de los que participan en el cuento con una careta, primero lo escenificarán, tal y como es y después analizaran el comportamiento de cada personaje.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Un cuento hecho con láminas
- Caretas.

TIEMPO: Se realizará el día 26 de noviembre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Se pedirá que comenten los pormenores de la actividad.

Taller de Juegos

SESIÓN 14

TIPO DE JUEGO: JUEGO DE REGLAS.
PROPÓSITO: Tener iniciativa para llevar a cabo procesos que despierten su curiosidad.
ACTIVIDAD: Juego del Laberinto seguir libremente el camino de un laberinto atravesando llantas, terminando en laberintos de tela hasta llegar a una caja que contiene un objeto sorpresa.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Laberintos de tela
- Una caja de zapatos,
- Dulces.
- Llantas

TIEMPO: Se realizará el día 01 de diciembre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Se les pedirá que comenten su parecer sobre la actividad.

Taller de Juegos

SESIÓN 15

TIPO DE JUEGO: JUEGO DE EJERCICIOS.
PROPÓSITO: Expresar el estado de ánimo, emociones y sentimientos de ellos y de sus compañeros
ACTIVIDAD: Si hago esto entonces; cada uno de los compañeros tendrá en sus manos un objeto suyo; un dulce, un juguete, un globo, un cuento, etc., y jugarán un momento con su pertenencia después de un tiempo, se sentarán en círculo y uno a uno se levantará a arrebatar, destruir, comer, jalar el objeto del compañero.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Dulces.
- Juguetes.
- Globos
- Cuentos, etc.

TIEMPO: Se realizará el día 03 de diciembre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Reflexión del grupo sobre lo que sienten los demás al agredirse.

Taller de Juegos

SESIÓN 16

TIPO DE JUEGO: JUEGO SIMBÓLICO.
PROPÓSITO: Adoptar actitudes de ayuda, colaboración y cooperación.
ACTIVIDAD: Juego del Taxista; se forman varios equipos de dos, uno hace de taxista con un triciclo y otro de pasajero, se monta en en el triciclo y le dice su dirección llevándolo a hacer un recorrido; en un tiempo determinado cambian de función.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Triciclos,
- Carteles con señales de vialidad.

TIEMPO: Se realizará el día 08 de diciembre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Reflexionar: ¿Cómo se sintieron al cooperar con el otro

Taller de Juegos

SESIÓN 17

TIPO DE JUEGO: JUEGO SIMBÓLICO.
PROPÓSITO: Relacionar las actividades de las personas que atienden la escuela con sus compañeros.
ACTIVIDAD: Juego de Disfraces; los alumnos se disfrazarán e imitarán las acciones de la directora, la maestra, la conserje, el medico, etc.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Pelucas,
- Ropa,
- Zapatos,
- Escobas,
- Cubetas,
- Maletines,
- Bolsas,
- Jeringa,
- Libros, etc.

TIEMPO: Se realizará el día 10 de diciembre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Reflexionar sobre la actitud y acciones de otras personas.

Taller de Juegos

SESIÓN 18

TIPO DE JUEGO: JUEGO SIMBÓLICO.
PROPÓSITO: Establecer vínculos fluidos de relación interpersonal e identificar la diversidad que mantiene con los demás.
ACTIVIDAD: Juego del Cocinero; Se preparará una receta sencilla de bolitas de nuez; cada uno de los niños, realizará una actividad; batir, vaciar, mezclar, destapar, envolver.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Galletas Marías,
- Nuez,
- Leche descremada,
- Azúcar glass,
- Cuchillo,
- Cuchara,
- Rayador.

TIEMPO: Se realizará el día 15 de diciembre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Se pedirá que comenten sus impresiones sobre esta actividad, registrándolas en la bitácora.

Taller de Juegos

SESIÓN 19

TIPO DE JUEGO: JUEGO SIMBÓLICO.
PROPÓSITO: Reconocer la importancia de dar y recibir.
ACTIVIDAD: Comparto de mi Bolsa; cada niño llevará en una bolsa de papel seis regalos; galletas, dulces, estampas, canicas, calcomanías, etc.: sentados en el patio escogerán tres regalos para él y otros tres los compartirá con el compañero que elija.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Bolsas de papel
- Galletas,
- Dulces,
- Estampas,
- Canicas,
- Calcomanías, etc.,

TIEMPO: Se realizará el día 17 de diciembre del 2004, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Se pedirá que comenten que su sentir al realizar esta actividad, registrándose en la bitácora.

Taller de Juegos

SESIÓN 20

TIPO DE JUEGO: JUEGO SIMBÓLICO Y DE EJERCICIOS.
PROPÓSITO: Sensibilizar sobre los temores al contacto.
ACTIVIDAD: ¿Quién Eres? ; cuatro niños se vendan los ojos mientras los demás van formando una rueda; los niños con los ojos vendados Irán escogiendo a uno de sus compañeros tratando de identificar quién es, al identificarlo se destaparán los ojos para confirmar si es el compañero que dijeron.
PARTICIPANTES: Todos los niños del aula.
RECURSOS:

- Mascadas.

TIEMPO: Se realizará el día 05 de enero del 2005, de 11:00 a 12:00 hrs.
EVALUACIÓN: Se pedirá que comenten su sentir al realizar esta actividad, registrándose en la bitácora.

CUARTA ETAPA

SISTEMATIZACIÓN DE INFORMACIÓN

EVALUACIÓN GENERAL				
ACTIVIDAD	✕	☆	✚	**TOTAL**
LAS REGLAS DE MI SALÓN	2	30	6	38
ESTE SOY YO	8	10	20	38
TE PRESENTO A MI FAMILIA	2	17	19	38
YO TAMBIÉN PUEDO COLABORAR	1	4	32	38
COMPARTIR NO ES TAN DIFICIL	2	15	21	38
LOS LENTES QUE MIRAN DIFERENTE	0	8	30	38
LA FABRICA DE JUGUETES		6	32	38
ROMPECABEZAS GIGANTE	2	5	31	38
LAS MANOS TRABAJADORAS	1	1	36	38
JUEGO DE RAYUELA	3	15	20	38
LOS JUGUETES SON DE TODOS	6	10	22	38
JUEGO DE SOGA - TIRA	5	5	28	38
EL PATITO FEO	7	10	21	38
JUEGO DEL LABERINTO	2	1	35	38
SI HAGO ESTO ENTONCES…	5	12	21	38
JUEGO DEL TAXISTA	1	8	29	38
JUEGO DE DISFRACES	2	10	26	38
JUEGO DEL COCINERO	2	3	33	38
COMPARTO DE MI BOLSA	2	7	29	38
¿QUIÉN ERES?		2	36	38

✕	Agrede sin medir consecuencias
☆	Agrede y Reflexiona
✚	Evita ser agresivo

CATEGORIA 1

UN COMPORTAMIENTO DESTRUCTIVO ES MUY DESFAVORABLE DENTRO DEL AULA

Tener un hijo con problemas de conducta destructiva puede llegar a ser angustiante para ambos padres no sólo en el momento de que se de cuenta, sino en todo el largo crecimiento del niño y aún después.

Existen padres que se percatan tempranamente de que algo malo le ocurre a su hijo y deciden actuar de inmediato, pero otros encuentran muy difícil aceptar que padece un problema. Esta muestra de actitud negativa se presenta en algunas ocasiones en el padre o la madre que atraviesan por un proceso de duelo, pérdida material, o problemas entre ellos, se convierte frecuentemente en la causa de que el niño no reciba la atención necesaria, durante los primeros años cuando es mayor la eficiencia de las medidas correctivas.

Se tiene presente que el entorno en el que se desenvuelven los niños es de suma importancia para su desarrollo y convivencia social, pero debido a los múltiples ocupaciones de los padres dejan que los niños se comporten de cualquier manera, mostrando un comportamiento destructivo en el aula con sus compañeros de grupo, como descargando todo lo que trae; dentro del salón constantemente se golpean por el mínimo problema: pelean por las crayolas, pegamento, por el lugar donde se sientan; se expresan con gestos y palabras obscenas las cuales molestan a sus demás compañeros y padres de familia.

En ocasiones los padres de familia dan a entender que el jardín de Niños es un lugar para deshacerse de sus hijos y que sólo los dejan y recogen pero no se preocupan por saber que hizo, aprendió, conoció, etc.; podría ser lo contrario; la escuela es como institución, transmisión social del conocimiento y todos tienen necesidad de estudiar para superarse y aprender.

El comportamiento que manifiestan en ocasiones se transmite por sus padres o el medio que le rodea, porque se ha trabajado en clases abiertas y se observa la manera en que se

dirigen a sus hijos, con malas palabras y en ocasiones con gestos que los niños interpretan y comprenden lo que quiere decir una cara enojada, mirada dura o actitudes hostiles.

En las sesiones del taller: ESTE *SOY YO, YO TAMBIÉN PUEDO COLABORAR, LAS MANOS TRABAJADORAS, JUEGO DE DISFRACES*, participaron 36 alumnos de 4 y 5 años de edad los cuales presentan una conducta no muy favorable para su convivencia en el aula, de alguna manera se reconocen y aceptan pero no les gusta aceptar a los demás, hay negativismo hacia sus compañeros.

En la sesión de *YO TAMBIEN PUEDO COLABORAR,* descubrieron la importancia de lograr una actividad en equipo y compartiendo, participando con agrado con sus compañeros.

En la sesión LAS MANOS TRABAJADORAS, estuvieron muy gustosos en las actividades que se encomendaron, haciéndose responsables de alguna comisión como: barrer, limpiar, regar, borrar el pizarrón, etc., lo hacían con entusiasmo y aceptación.

En la sesión *JUEGO DE DISFRACES*, Al principio mostraron *vergüenza al realizarlo*, pero al observar la participación activa de los demás se atrevieron a realizarlo todos de una manera espontánea, imitaban los movimientos, voces, gestos, que realizan las personas que eligieron imitar. Algunos niños manifestaron la angustia con la que viven constantemente: unos son maltratados muy frecuentemente en casa por sus padres, tíos, abuelos, hermanos, lo que realmente explica el comportamiento del niño, si en casa no se apoya con un buen ejemplo y una buena convivencia lo más sana posible para lograr una relación armoniosa con sus compañeros.

De acuerdo con el psicoanálisis,

> *Las problemáticas que los niños traen de sus núcleos familiares influyen en los aspectos psicológicos a nivel inconsciente y preconsciente, produciendo inhibiciones, con gran carga de angustia en su mundo interno relacionado con la realidad exterior.*
>
> *Esto moviliza objetos internos primarios a partir de enfermedades, pérdidas, etc., e insumen grandes montos de energía psíquica en el niño al sobrellevar esas situaciones internas de angustia las que incidirían como factores obstaculizadores en los procesos de socialización, maduración, aprendizaje, etc., por lo que es prioritario facilitar la resolución y prevención de las situaciones problemáticas del niño.*

El relevamiento de las representaciones sociales dan cuenta de los conflictos vinculares y socioambientales.

La detección de las representaciones obstaculizadoras que constituyen el imaginario sociocultural de las familias y los docentes del niño, en sus aspectos manifestó y latente y la externalización de las mismas en un ámbito de ternura o apoyo (Kaes 1985), entendidos como vínculos sostenedores, como un tipo particular de interacción entre sujeto y objeto.... que propiciara la contención de angustias (Jaiting 1987)"… generando la transformación de las mismas en representaciones facilitadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) de las ciencias físicas y naturales, aliviara la problemática del niño del nivel inicial".[19]

Algunos niños adoptan las conductas menos apropiadas de los niños que tienen este tipo de comportamiento y esto genera problemas con los padres de familia.

Comentan que sus hijos no se comportaban de esa manera y que los cambios que ha presentado en su comportamiento se adquirieron de sus compañeros del Jardín de Niños.

De alguna manera lo que es más importante en este proceso sería la participación de los padres de familia en todas las sesiones del taller, porque cuando observa la manera en la que comparten en clases abiertas demuestran la carencia de tiempo con sus hijos, la falta de cariño, atención y dedicación hacía ellos.

Claro está, que no pueden pasarse todo el ciclo escolar en el Jardín de Niños, pero participar en las sesiones del taller de juegos sería favorable para obtener mejores resultados en la alternativa de este proyecto de innovación.

---

[19] SARTORI, Las Representaciones sociales como facilitadores u Obstaculizadores del Proceso de enseñanza-Aprendizaje de las ciencias en el nivel Inicial. p. 132.

CATEGORIA 2

LA FAMILIA, UN FACTOR IMPORTANTE EN LA ACTITUD DESTRUCTIVA DEL NIÑO

Como un principal vínculo de socialización en la familia, que toma gran importancia en el comportamiento del menor, por que de ella emana todo tipo de mensajes los cuales pueden ser convenientes o nocivos para el comportamiento del menor.

La familia toma un papel central en el cual el niño se desenvuelve, practica la transmisión de actitudes la adquisición de valores y de alguna manera acrecenta su pertenencia a ella, a través de la interrelaciones con sus padres mejora su comunicación y de alguna manera comienza a ser activo por si mismo.

En el CDI Maria Montessori la población de madres solteras va aumentando constantemente, siendo este un problema que genera alteraciones de conducta en los menores; algunos no toman en cuenta las opiniones, decisiones o participaciones de los demás solamente quieren ser ellos los únicos que tengan la razón, y otros expresan de manera simple que no tiene papá y al realizar actividades donde se requiere la presencia del padre en su mirada y expresión refleja la tristeza de no compartir lo mismo que sienten los demás.

La asistencia de padres es muy escasa por lo regular siempre asisten las madres a los eventos especiales, ceremonias, juntas, clases abiertas, clases de matrogimnasia y de acuerdo a los cuestionarios aplicados a los padres los resultados que arrojaron fue el poco tiempo que comparten con sus hijos; algunos solo pasan dos horas con ellos al día, y esos momentos no los aprovechan para enriquecerse como familia; es como si los padres no vivieran con ellos y desafortunadamente a lo que se llama familia, va desapareciendo y aparentemente comparten las mismas actitudes las madres solteras porque ellas realmente no comparten con una pareja los sentimientos del niño y se va alejando esa unión de padres a hijos lo que va influyendo constantemente en el comportamiento del menor en el Jardín de Niños.

Otros padres de familia han tenido problemas de pareja, lo cual influye severamente en el comportamiento del menor; también en el ambiente en el que se desenvuelve es de gran importancia porque ellos solamente proyectan lo que viven; algunos padres son comerciantes en el mercado de la localidad y el niño se pasa su tiempo libre compartiendo palabras, conductas y gestos , y más que nada, está influido con las personas de su entorno, siendo esta otra causa de la conducta destructiva que presentan los niños. En otros casos los padres trabajan y se pueden encontrar a los niños en sus respectivas casas solos, sin la atención y cuidado de una persona adulta.

En la comunidad de Ahuizotla abundan padres que se dedican a trabajar como taxistas, comerciantes, obreros, pero esta zona esta habitada también por padres que pertenecen a bandas de delincuentes de todo tipo; por eso, es importante trabajar de alguna manera con los niños, porque ellos traen el ejemplo de lo que viven en sus hogares y es muy difícil erradicar este tipo de conductas, en algunos porque los padres siempre expresan *no te dejes que te peguen, tú pega también*; en la actividad del taller *te presento a mi familia*, el propósito era: Que los alumnos valoraran la importancia de tener una familia, convivir lo más sanamente posible para poder proyectar buenas actitudes; en esta sesión participaron 38 alumnos y se eligió este tema porque muchos de ellos comparten muy poco tiempo con sus padres debido a sus actividades laborales.

Fue muy triste observar la imitación por parte de los niños de algún miembro de su familia porque imitaban gestos , pronunciaban palabras soeces, enojos, gritos así como golpes, y fue más impactante cuando hicieron parejas y se comportaban como *papá y mamá*, se observó muy claramente la angustia de vivir con este tipo de problemas.

En la sesión llamada, “Los ojos que miran diferente”, fue aplicada el día 07 de noviembre del 2004 en un horario de 11:00 a.m. a 12:00 p.m.; fue impresionante la manera en que ellos ven el presente y la facilidad con la que abordan los problemas, ellos en sus respuestas a esta actividad se acordaban del padre cuando se peleaban con la madre, de la ausencia del padre, del encierro en que viven y del maltrato que tiene asía ellos.

Se trató de que observaran a través de sus lentes de cartón lo mas agradable que les haya sucedido en su vida y con ayuda de algunas actividades de relajación mejoraron sus pensamientos, procuraron recordar lo mas bonito y lo mas agradable que les había sucedido recientemente.

Se hizo presente como la familia es primordial para el sano desarrollo y crecimiento del niño.

En la sesión que se realizó el día 29 de octubre Te presento a mi familia, los niños mostraron sus afectos y sentimientos hacía los integrantes de su familia, en algunos de ellos se identificaron los que no tenían mamá o papá, a través de lo que manifestaban y comentaban entre ellos.

La convivencia familiar está centrada en la comunicación y participación activa entre sus miembros; en general la comunicación hace referencia a la idea de comunidad o de posesión de algo en común. La familia, supone unidad, comunión, reciprocidad entre los miembros que la constituyen y ese poner algo en común, o hacer partícipe a otro de algo; no sólo supone una manera de entrega de algo propio a los demás, sino que en la verdadera comunicación, en la que es recíproca debería ser un deber de los padres de familia enseñar a sus hijos que sólo a partir del reconocimiento del otro como persona puede existir algo en común, algo en lo cual se participa. Es decir, enseñar a los hijos a compartir, participar de una manera espontánea y entusiasta.

Como base de cualquier sociedad, la familia es el centro en torno al cual gira cualquier actividad.

La familia es reconocida universalmente como una unidad básica de la sociedad. A pesar de los muchos cambios en la sociedad que han alterado sus roles y funciones, la familia continúa dando la estructura natural para el apoyo esencial emocional y material para el crecimiento y bienestar de sus miembros. Además, la familia es una unidad social básica de producción y consumo y, como tal, está en el núcleo del proceso económico. Sus necesidades deben estar estrechamente conectadas con los fines de desarrollo económico y social, como un estándar mínimo de progreso.

En breve, las familias son los motores del desarrollo económico y social y deben ser consideradas cuando se establezcan las prioridades de determinación de políticas.

De acuerdo con VIRGINIA SATIR, para las familias problemáticas, los cuerpos y rostros son una muestra evidente del conflicto existente.

Cuando existe una actitud poco amistosa entre cada una de los miembros de la familia, no hay alegría; la familia parece estar unida por el bebé y sus integrantes; apenas se toleran mutuamente, con frecuencia el sentido del humor es amargo. Los adultos están tan ocupados diciéndoles a sus hijos lo que deben y no deben hacer que nunca llegan a conocerlos en realidad, ni jamás lo disfrutan como personas.

El concepto tradicional de la familia es el de un lugar donde pueda encontrarse el amor, la comprensión y el apoyo, aun cuando todo lo demás haya fracasado.

Qué distinto es estar con una familia armonía; en seguida se intuye la vitalidad, sinceridad, honestidad y amor. Se siente la presencia de alma y corazón y de sentido común.

Uno puede realmente palpar y observar la vitalidad en tales familias. Los cuerpos ágiles, las expresiones tranquilas se ven a la cara, no con miradas esquivas ni bajando la vista; hablan con voz clara y sonora, hay armonía y fluidez en sus relaciones. Los hijos aun de pequeños parecen espontáneos y amables, y el resto de la familia los toma en cuenta como persona.

El lugar donde viven esta lleno de luz y color.

Las personas ven como normal el contacto físico y demuestran su afecto, cualquiera que sea su edad.

En la familia equilibrada es fácil percibir que se le da una gran importancia a los sentimientos y a la persona.

Estas familias saben que sus hijos no son intencionalmente malos.

Cuando existe la necesidad de corregir al niño como sucede tarde o temprano con todos los padres saben escuchar, acariciar, comprender, buscar el momento propicio, tener conciencia de los sentimientos del niño y de su deseo natural de aprender a complacer.

Las familias conflictivas se forman con personas violentas y contribuyen así a su desequilibrio, y por ende al crimen, a la enfermedad mental, al alcoholismo, abuso de drogas, pobreza, juventud enajenada, extremismo emocional y muchos otros problemas sociales.

> "*El niño interactúa recreando el objeto de conocimiento, aproximándose con curiosidad a indagar y experimentar vivencialmente las sucesivas acciones que él ejerce sobre dicho objeto, transformándolo y transformándose a su vez como sujeto cognoscente.*
>
> *Todas estas acciones acontecen en escenarios complejos sostenidos por la red vincular del entramado subjetivo de las representaciones sociales del docente, la familia y la comunidad, junto a los aprendizajes del niño.*
>
> *Las situaciones conflictivas de diferentes órdenes: familiares, comunitarias, rol docente etc., conforman escenarios espaciales en el mundo interno-externo del niño, constituyendo representaciones sociales obstaculizadoras del aprendizaje para la vida en general y en las ciencias físicas-naturales en particular, influyendo como factores que dificultan en el niño la actitud de libertad para conocer y responder a sus propias preguntas (Troop 1984) inhibiendo las modalidades de la acción del niño sobre los objetos a conocer y sus deseos de explorar."*[20]

De acuerdo con los autores se desearían a observar más familias armónicas y funcionales, para de alguna manera lograr un buen crecimiento social en los niños. Recordase que los niños son testigos todo escuchan y observan, y lo absorben con gran facilidad y mas aún lo ponen en práctica cuanto pueden.

[20] Ibidem. p. 134.

QUINTA ETAPA
EVALUACION Y REESTRUCTURACION DE LA ALTERNATIVA

METAS

- Lograr que los alumnos disminuya su comportamiento agresivo.
- Que los alumnos interactúen sin agredirse.
- Lograr que se involucren en los juegos.

INDICADORES

- ✓ Niños Participativos y colaboradores
- ✓ Ayuda y unión entre compañeros.
- ✓ Observación de la importancia de la familia
- ✓ Construcción de actividades creativas.
- ✓ Compartir y ayudar a quien necesita.

EVALUACIÓN INICIAL

SITUACIÓN PREVIA		SITUACIÓN ACTUAL	AJUSTES REALIZADOS	PLAN DE TRABAJO
El jardín de niños *María Montessori*, se encontraba con una creciente conducta agresiva en los alumnos de preescolar, se mostraban hostiles con sus compañeros en todo momento: a la hora de comer, jugar, realizando una actividad se agredían muy frecuentemente, por lo que se optó por buscar una probable solución a dicho problema, la cual fue el juego simbólico, reglas y preejercicio para disminuir la agresión en el niño. Se debe tener en cuenta que el tiempo que los niños tienen para jugar es muy corto, porque tienen que realizar las actividades que se plantean según el programa. La cantidad de alumnos por aula era de niños de los cuales la mayoría presentaba actitudes agresivas a sus compañeros. La propuesta de alternativa pretende que los alumnos tengan más tiempo para jugar, para que de esta manera gasten su energía en esta actividad y no piensen en agredir a los demás.		Actualmente en el Jardín de Niños, se disminuyó la cantidad de alumnos en el grupo teniendo 40 alumnos en un grupo mixto de 4 a 5 años de edad, 30 de segundo y 10 de tercero en los cuales se presentaron frecuentemente agresión a sus compañeros.	Las sesiones se comenzaron a aplicar el día 15 de de octubre, 3 veces por semana los días Lunes, Miércoles y Viernes con un horario de 11:00 a. m. a 12:00 p. m.	A través de la organización de juegos los niños comparten y se unen para lograr una meta en común olvidándose de agredirse entre ellos.
TIEMPO	20 Hrs., a partir del día 15 de octubre, los días Lunes, Miércoles y Viernes de 11:00 a. m. a 12:00 p. m.			
GRUPO	Mixto de 4 y 5 años de edad.			
RECURSOS	Juegos, papel crepe, china, lustre, cartulina, juguetes, fotografía, hojas, espejo, cajas de cartón, cajas de Korn Flakes, pintura, brochas, batas, engrudo, ropa usada.			

SITUACIÓN PREVIA		SITUACIÓN ACTUAL	AJUSTES REALIZADOS	PLAN DE TRABAJO
CRITERIOS DE TRABAJO	El marco teórico con el que cuenta la propuesta de alternativa consta de: ✓ Orígenes de la agresividad infantil. ✓ El desarrollo afectivo en la etapa preoperatorio, según Jean Piaget. ✓ Vigotski: propuesta pedagógica, función social de la educación, concepto el alumno la construcción del conocimiento, influencia del aprendizaje en el desarrollo, la educación y el contexto social, el desarrollo cultural en el niño, el lenguaje, la imaginación y la creatividad, las emociones, la función simbólica, manifestaciones de la función simbólica, génesis de la imitación, tipos de imitación. ✓ El Psicoanálisis, etapa anal, etapa fálica, análisis personal. ✓ Características del niño en edad preescolar. ✓ El JUEGO: funciones y significados del juego, juego simbólico, de ejercicios y de reglas. ✓ Conceptualización.	La misma	Ninguno	El mismo
IINSTRUMENTOS PARA LA RECUPERACION DE INFORMACIÓN	A través de un instrumento de frecuencia se registrarán las actitudes que se manifiesten durante la actividad de cada sesión del taller de juegos.	La misma	Ninguno	El mismo

PROPOSITOS	METAS	INDICADORES
✓ Desarrollar en los alumnos actitudes de ayuda, colaboración y cooperación como estrategias para disminuir la agresión. ✓ Que en el niño desarrolle su socialización a través del juego. ✓ Que logre diferenciar un mal comportamiento.	➢ Que los alumnos disfruten a través del juego su estancia en el jardín. ➢ Lograr que se involucren en los juegos.	☺ Conviven con armonía. ☺ Les agrada participar en los juegos de cada sesión. ☺ Se observaron mejoras en su comportamiento. ☺ Las actitudes elegidas son favorables. ☺ Se observan cambios en conducta positiva. ☺ Ha disminuido la agresión en el aula

EVALUACIÓN FINAL

La evaluación final es aquella que se, realiza al terminar un proceso en este caso, de aprendizaje, aunque este sea parcial. Una evaluación final puede estar referida al fin de un ciclo, curso o etapa educativa, pero también al término del desarrollo de una unidad didáctica o del proceso habido a lo largo de un trimestre. En definitiva, supone un momento de reflexión en torno a lo alcanzado después de un plazo establecido para llevar a cabo determinadas actividades y aprendizajes.

A través del instrumento de frecuencia se registrarán las actitudes que manifiesten durante las sesiones del taller de juego.

La encuesta evidenció que muchos padres de familia dejan al niño al frente del televisor sin ningún control e incluso cuentan con dos televisores por familia, lo cual tiene como consecuencia que los niños imiten personajes y realicen conductas presentadas en los programas de televisión, pero al darles la oportunidad de interactuar con el juego y el juguete esta actitud puede disminuir considerablemente

"*Piaget dice, a través de éste su sustituto símbolo, el niño puede disminuir las tensiones, que de otra manera no podría hacer, ya que habitualmente le es prácticamente imposible reprender o castigar a un mayor "*[21]

A través de la encuesta se puede ver que los niños tienen necesidad de jugar e interactuar con los padres y hermanos que por sus múltiples ocupaciones familiares no lo hacen.

"*El papel del otro, las relaciones interpersonales permiten al niño la formación de la conciencia de sí mismo el niño establece limites entre el y los otros, diferenciándose y hablando en forma personal, utilizando el yo"*[22]

---

[21] DÍAZ Vega José Luis El juego y el juguete en el desarrollo del niño. Editorial Trillas, México, 1997. p.98.
[22] DE AJURIA Guerra J. Manual de Psicología Infantil. citado en la Antología: Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. México, U P N, 1986, p. 88.

1. **PROCESO DE EVALUACION:** en una evaluación se comprueban los resultados obtenidos. Aunque es necesario advertir que no por ello debe tener funcionalidad sumativa. Si coincide con una situación en la que tiene que decidirse definitivamente acerca de la obtención de un grado académico, por ejemplo, será final y sumativa; pero si se sitúa al terminar el trabajo con una unidad didáctica, resultará simplemente final, e inicial del trabajo que se va a realizar al día siguiente. Por ello, la evaluación final puede adoptar las dos funciones descritas anteriormente para la evaluación: formativa y sumativa. Servirá, así, en su función formativa, bien para continuar adecuando la enseñanza al modo de aprendizaje del alumno, bien para retroalimentar la programación del profesor, quien, a la vista de lo conseguido, tomará las decisiones oportunas para mejorar el proceso de enseñanza. En su función sumativa, resultará imprescindible para tornar la decisión última sobre el grado de lo alcanzado por un alumno y obrar en consecuencia.

2. **EVALUACIÓN DIAGNOSTICA**: La evaluación realizada antes de cualquier ciclo o la intención de obtener información valiosa, respecto a valorar las características de ingreso de los alumnos (conocimientos, expectativas, motivaciones previas, competencia cognitiva general, etcétera). La información que se obtiene de la evaluación diagnóstica puede utilizarse para realizar a menos un ajuste en la organización y secuencia de las experiencias de enseñanza y aprendizaje.

3. **EVALUACIÓN FORMATIVA**: evaluación que ocurre durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, que, de hecho, juega un importante papel regulador en dicho proceso. Sin la evaluación formativa los procesos de ajuste de la ayuda pedagógica serian prácticamente imposibles. En tal sentido, su finalidad es estrictamente pedagógica. Pueden identificarse tres modalidades de regulación en la evaluación formativa: interactiva, proactiva y retroactiva.

4. **EVALUACIÓN SUMATIVA:** evaluación que se realiza al término de un proceso instruccional o ciclo educativo. Su finalidad principal consiste en verificar el grado en que se han alcanzado las intenciones educativas y provee información que

permite derivar conclusiones importantes sobre el grado de éxito y eficacia de la experiencia educativa global emprendida. En la evaluación sumativa la función social generalmente tiende a prevalecer sobre la función pedagógica

La escuela moderna, tiene su mayor preocupación en formar individuos íntegros, con personalidad, educación, iniciativa, con conocimientos que permitan aprovechar mejor la vida humana en sociedad.

El presente trabajo sugiere como alternativa a desarrollar que por medio de los tres tipos de juegos: Simbólico, reglas, pre-ejercicios, el niño pueda comprender la necesidad de comportarse con respeto hacía sus compañeros, en la escuela y con sus padres, y en el caso del presente proyecto; observando el proceso de socialización que se va dando a través de las relaciones humanas, que están implicadas en el trabajo colectivo, y en general durante la realización de los juegos y actividades.

El juego se utiliza como una herramienta para que el niño pueda reconocerse a sí mismo, como una persona distinta y al mismo tiempo igual a otros.

REESTRUCTURACIÓN FINAL DE LA ALTERNATIVA.

A partir del 15 de octubre de 2004 se llevó a cabo la aplicación de las sesiones del taller de juegos, se tuvieron que adentrar algunas sesiones y cambiarlas de fecha por los días inhábiles; en algunas sesiones se optó por utilizar material más llamativo como bloques de madera para armado, medallas, estrellas, calcomanías, las cuales sirvieron para tener una mejor participación en las sesiones del taller, y se consideró un horario en tiempos de calor, salir más temprano al realizar su actividad y en los días de frío hacer las actividades dentro del aula; hubo una mejor convivencia sin manifestar acciones agresivas entre ellos mismos, pero en algunos no se logró motivarlos; estaban desatentos, preocupados, o pensando en otra cosa; en otros niños no se logró que mostraran un cambio positivo, solamente durante su participación en el taller y después volvieron a ser agresivos con sus compañeros.

Un aspecto importante fue la participación constante de los padres en algunas sesiones del taller de juego, lo cual les llamó mucho la atención, aprender de una manera diferente y divertida.

CONCLUSIONES

La agresividad es una conducta que se manifiesta física o verbalmente en el humano, en el niño esta acción se presenta muy a menudo por su corta edad y es objeto de frustración y esta a la vez se presenta o manifiesta como actos meramente agresivos. Siendo el niño uno de los más afectados, es necesario e indispensable crear un ambiente favorable lleno de amor, comprensión y apoyo para que éste no se encuentre desvalido y desprovisto, evitando así de alguna manera conductas negativas que acarrean el maltrato físico o verbal hacia sus semejantes.

En este tema de la agresividad se han analizado algunos factores, causas etc., que intervienen para que esta reacción se lleve a cabo; es imprescindible que el docente y padres de familia intervengan con una tarea de compromiso para que estas actitudes se den dentro de un marco aceptable a las conclusiones del niño.

La agresión, como otras conductas sociales, tiende a incrementarse cuando los niños fijan su atención en modelos agresivos de héroes televisivos o bien cuando su familia ha tenido experiencias hostiles por parte de los padres.

Por lo tanto puede afirmarse que el juego simbólico puede ser una evidente alternativa para disminuir la agresión en el niño preescolar, puede orientar a los niños en esa manifestación que va adecuadamente, encauzada, ha servir para enfrentar por siempre su vida.

BIBLIOGRAFÍA

- ANTÓN, Eustaquio y Otros. Actividades de la Educación Infantil (3-6 años). Indicadores de la Educación. Editorial Escuela Española, 1997.
- Bloques de juegos v actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños México 1993.
- Corrientes Pedagógicas Contemporáneas, Licenciatura en Educación, Plan 1994.
- DE Aluria, Guerra J. Manual de Psicología Infantil, citado en la Antología: Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. México, U.P.N., 1986
- DELVAL, Juan. El juego en el desarrollo humano. Madrid, siglo XXI, 1994.
- DOLTO, Francoise, Psicoanálisis y Pediatría. Recopilada en la obra citada
- DOLTO, Francoise. La Dificultada de vivir, Familia y Sentimientos, Buenos Aires: Gedisa, 1982.
- FAW, Terry, Psicología del niño, Libros de Mc Graw Hill, México, 1981.
- GONZÁLEZ Garza, Ana María, El Niño y su Mundo. Editorial Trillas, México, 1992.
- LABINOWICZ, Ed. Introducción a Piaget, Pensamiento Aprendizaje Enseñanza, México, Fondo Educativo Interamericano, 1984.
- PALACIOS, Ma. Teresa. La Afectividad en el Niño. México, Trillas, 1988.
- PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR 1992.
- PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR 2004.
- PIAGET Jean, Seis Estudios de Psicología. México. Edit. Seix Barral, 1984
- PIAGET Jean, La Formación del Símbolo en el Niño, Edít. Fondo de Cultura Económica. México, 1997.
- PINEDA Flores. Luis Antonio, et al. Modificación de Conductas Problema en el Niño. Editorial Trillas, México ,1993.
- SANDOVAL Ma. Antonieta. El Jardín de Niños. Una Escuela para el Desarrollo, México. Fondo Educativo Interamericano, 1985,
- SARTORI, Las Representaciones sociales como facilitadores u Obstaculizadores del Proceso de enseñanza-Aprendizaje de las ciencias en el nivel Inicial
- SOMMEN Ellen A, et al. Psicología del Desarrollo. 2° ed., México D.F., Edit. El Manual Moderno, México 1989.

📖 TRAVERS Robert M. W. Psicología Educativa. México. Ed. El Manual Moderno 1978

📖 OARFOVILLOU, Jean. El Juego, en el juego en la entrevista con el niño. Ed. Morova Madrid, 1977. p. 91

📖 WALLON Henrv. Estudios Sobre Psicología Genético de lo Personalidad. Citado en la Antología: sociedad y Trabajo de los sujetos en el proceso de Enseñanza- Aprendizaje, México, U.P.N., 1988.

📖 WINNICOTT, D. W. Realidad y juego. Buenos Aires: Granica, Psicoteca Mayor, 1982.

DIRECCIONES ELECTRÓNICAS

📖 http://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Psicologia-Vocabulario-E3.htm

📖 http://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Psicologia-Vocabulario-T1.htm

ANEXOS

SESION 1

DIMENSIÓN A EVALUAR	VALORACIÓN ¿QUÉ?	EXPLICACIÓN ¿POR QUÉ?	SUGERENCIAS
A los niños les cuesta mucho trabajo establecer y cumplir reglas, algunos son muy renuentes y más porque en casa cuentan con el consentimiento del padre quienes distorsionan el fin de cumplir reglas.	Es muy importante que los padres se involucren en las actividades que realizan dentro del aula, porque de esta manera se entera de lo que debe y no realizar en casa, los limites que debe de poner, etc.	En la mayoría de los familiares no establecen reglas que deban de cumplir en casa y esto afecta en el cumplimiento de las reglas en el aula.	➢ un Periódico mural ➢ un Socio drama en el salón. ➢ un Collage

SESION 2

DIMENSIÓN A EVALUAR	VALORACIÓN ¿QUÉ?	EXPLICACIÓN ¿POR QUÉ?	SUGERENCIAS
Se pretende que los alumnos se acepten y conozcan como son, con defectos y virtudes, que se acepten físicamente y no se sientan mal por ser su apariencia física.	Lo más importante es que se sienta totalmente gustoso de lo que es y como es, que se valore y valore a sus compañeras y padres de familia.	Algunos son muy sensibles en sus sentimientos y se siente agredidos por sus compañeros, y no deben de sentirse mal y menos en esta edad.	✓ Análisis de lecturas que toquen esta temática. ✓ Practicar frases en las que su autoestima se eleve.

SESION 3

DIMENSIÓN A EVALUAR	VALORACIÓN ¿QUÉ?	EXPLICACIÓN ¿POR QUÉ?	SUGERENCIAS
La familia es lo más importante, pero desafortunadamente hay muchas madres solteras o padres divorciados o los cuida la abuelita y sus actitudes: en cuanto se les pide que dibujen a su familia solamente se dibujan solos o prefieren hacer otro dibujo. En la imitación de personajes sus actitudes son de agresión y enojo.	Es impresionante el valor que le dan a las personas que los cuidan y los quieren, los respetan y confían, platican más sobre ellos.	Cuando imitan solamente representan lo malo que observan en sus familiares como el enojo, gritos, maltrato y de esta manera no le da importancia a la familia.	✓ Compartir momentos agradables. ✓ Dedicar tiempo a los hijos en casa. ✓ Organizar salidas entre familias.

SESION 4

DIMENSIÓN A EVALUAR	VALORACIÓN ¿QUÉ?	EXPLICACIÓN ¿POR QUÉ?	SUGERENCIAS
La práctica de actividades novedosas es muy interesante y enriquecedor; les fascina poder ayudar a realizar alguna tarea que no es cotidiana para ellos; comienzan a reflexionar sobre lo que pasa cuando algunos de los integrantes de su familia no está o falta algún día a casa.	Comprenden que solos no pueden realizarlo todo, que necesitan ayuda de sus padres, hermanos, etc.	Muchas ocasiones no dejan que sus hijos hagan nada en casa por temor a que les suceda algo pero no comprenden que ellos también pueden colaborar en casa.	✓ Proporcionar actividades a realizar en casa como: ♦ lavar cucharas, ♦ barrer, ♦ regar plantas, ♦ limpiar. ♦ Recoger juguetes, etc.

SESION 5

DIMENSIÓN A EVALUAR	VALORACIÓN ¿QUÉ?	EXPLICACIÓN ¿POR QUÉ?	SUGERENCIAS
Es sorprendente la capacidad que tienen de niños para compartir sin sufrir tanto ni fijarse en el tamaño o costo, lo hacen y no les importa ninguna de estas características.	Les gusta compartir y esos es realmente bueno; ninguno tuvo una mala actitud al donar algo de su refrigerio.	Puede ser que el problema esta en casa con los padres que aconsejan mal y les dan un ejemplo de envidia e interés.	♦ Realizar intercambios ♦ Organizar una despensa para la conserje. ♦ Intercambio entre padres para que observen y crezcan con el ejemplo.

SESION 6

DIMENSIÓN A EVALUAR	VALORACIÓN ¿QUÉ?	EXPLICACIÓN ¿POR QUÉ?	SUGERENCIAS
En algunas ocasiones mostraban mucha sensibilidad al recibir gestos de dos compañeros y algunos no lo toleraron y se pusieron a llorar lo cual generaba la observación de todos, se enfocaban hacía donde se escuchaba el llanto esperando que expresara algo.	Les agrada expresar actitudes diversas entre compañeros y observar estas mismas en los demás, diferenciar los estados de ánimo.	Son sensibles porque algunos son hijos únicos y no comparten juegos con niños de su edad en casa solo juegan con sus padres o solos.	♦ Elaboración de un periódico mural destacando las actitudes y estados de ánimo. ♦ Elaborar un tríptico para todos con símbolos de los estados de ánimo.

SESION 7

DIMENSIÓN A EVALUAR	VALORACIÓN ¿QUÉ?	EXPLICACIÓN ¿POR QUÉ?	SUGERENCIAS
La elaboración de juguetes fue divertida, ya que compartieron y trataron de no pelear por nada. Se dieron cuenta que cuesta mucho trabajo elaborar un juguete pero que fue muy importante que ellos lo elaboraron.	Se le dio un valor especial al juguete que elaboraron porque fue hecho por ellos mismos, con su creatividad.	Fue un poco difícil regalar su juguete a otro compañero porque ellos crearon su decoración.	♦ Elaboración de juguetes diversos. ♦ Utilización de materiales de reuso.

Yo también puedo colaborar

Los ojos que miran diferente

Las manos trabajadoras

Juego del laberinto

. Juego del cocinero

Te presento a mi familia

¿Quién eres?

Compartir no es tan difícil

Juego de disfraces

Juego del taxista

Juego del taxista