



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 096 D. F. NORTE

El juego como estrategia de socialización para disminuir las conductas agresivas en
Preescolar.

BRAULIA CERÓN MOCTEZUMA

ASESOR: PROFESOR JOSÉ FRANCISCO VARELA GUERRA

México, D. F., 2009



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 096 D. F. NORTE

El juego como estrategia de socialización para disminuir las conductas agresivas en
Preescolar.

BRAULIA CERÓN MOCTEZUMA

Proyecto de Innovación Docente (Acción docente)
Presentado para obtener el título de Licenciada en Educación.

México, D. F., 2009

ÍNDICE

	PÁGINA
1. INTRODUCCIÓN	6
CAPITULO I. LA EDUCACIÓN PREESCOLAR	9
1.1 Fundamentos teóricos del programa de Educación Preescolar	10
1.2 Principios Pedagógicos	14
1.3 Contexto sociocultural como parte de la problemática	15
1.4 Diagnóstico de la problemática	18
1.5 Conductas agresivas: un problema a resolver	20
1.6 Planteamiento del problema	22
CAPÍTULO II. EL DESARROLLO Y EL APRENDIZAJE EN EL NIÑO PREESCOLAR	24
2.1 El desarrollo del niño desde la perspectiva psicogenética de Jean Piaget	25
2.2 Esferas del desarrollo	30
2.3 El desarrollo del niño desde la perspectiva sociocultural de L.S. Vigotsky	36
2.4 El juego como función social	39
2.5 El juego como estrategia para atacar el problema de la agresividad en los escolares	41

CAPÍTULO III. PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE	48
3.1 Evaluación	51
3.2 Aplicación y desarrollo de la alternativa	52
3.2.1 Evaluación intermedia	66
3.3 Evaluación del proyecto	82
CONCLUSIONES	84
BIBLIOGRAFÍA	88
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

La presente investigación es producto de mi experiencia profesional, que data de 15 años atrás en el nivel Preescolar y en diferentes instituciones particulares; en los últimos tres años he observado que las conductas agresivas del preescolar impiden su aprendizaje, amén de su proceso de socialización y sociabilidad; también he cuestionado mi rol de profesora tradicional y autoritaria, situación que redundaba en mi desempeño profesional.

Debo reconocer que durante años he desempeñado un trabajo mecánico, rutinario y sin creatividad; lo que me importaba en el aula eran resultados que la escuela me demandaba, llenar de conocimientos al niño sin considerar sus necesidades, cubrir las expectativas de los padres de familia, es decir, que sus hijos tuvieran ciertos conocimientos para facilitar el aprendizaje y disminuir su tiempo y obligaciones frente a ellos. Con el paso de estos 15 años de labor docente concluí que no estaba innovando, que mi labor educativa era limitada y que también estaba contribuyendo con este tipo de actitudes personales a que mis alumnos desarrollaran un patrón de comportamiento agresivo, resultado de no considerar sus necesidades, sus expectativas y sus condiciones de vida.

La identificación de esta problemática se cruzó con la parte final de mi formación académica en la Licenciatura de Educación, pues llegué a la conclusión que realizaba un trabajo mecánico y a veces sólo cumpliendo lo que estaba escrito en mi planeación; en otras ocasiones me desesperaba con los niños que atendía- con un comportamiento similar al que asumen los padres de familia con sus hijos- y consideré que ser más paciente les ayudaría a tener mejor rendimiento escolar; de esta forma busqué dar solución a la problemática detectada, pues considero que a lo largo de la carrera, la licenciatura me proporcionó herramientas para investigar, entender, conceptualizar y contextualizar mi objeto de estudio para planear una estrategia acorde al problema, puesto que no puedo y no debo continuar trabajando

como lo vengo haciendo, ya que al cambiar mi práctica docente estaré dando la pauta a los pequeños a modificar de manera paulatina su proceder y darle solución a la problemática que en el capitulado se describirá, mediante un proceso que abarca el qué hacer, para qué, con qué, y ayudar con esto a proporcionar un servicio de calidad educativa en donde se pondrá en práctica los conocimientos adquiridos en esta licenciatura y se tratará de dar solución al problema.

Como docente he visto que muchos niños adoptan actitudes agresivas con sus compañeros, incluso en contra de sus maestras, muy seguramente como resultado del ambiente familiar y social en que viven; de ahí que este tipo de niños asumen una actitud defensiva frente a los adultos, por ello considero que la socialización (proceso mediante el cual el individuo adopta los patrones y normas de comportamiento de sus grupos de referencia para adaptarse a él) y la sociabilización (proceso mediante el cual el individuo aprende a relacionarse con sus iguales), son necesarios para brindarle confianza al niño y hacerlo menos agresivo, como una forma de convivir con sus compañeros de clase.

El presente trabajo de investigación aborda el tema “*El juego como estrategia para socializar y disminuir las conductas agresivas en edad preescolar*”, es decir, pretendo utilizar las actividades lúdicas para que el alumno vaya interiorizando las normas, valores y formas de percibir su entorno para desempeñarse satisfactoriamente en la interacción social y, paralelamente, reduzca los comportamientos agresivos que muestra con sus condiscípulos y sus mentores, como resultado de una inadecuada socialización.

La pretensión es aportar una estrategia basada en actividades lúdicas para erradicar el problema de la agresividad en los niños. En muchas ocasiones las personas consideran al Jardín de Niños como un lugar para jugar y entretener a los escolares un rato, pero no consideran al juego con propósitos educativos y de socialización, así como el impacto en su desarrollo cognitivo, psicomotriz, afectivo y social.

En base a lo señalado, el presente trabajo está conformado de la siguiente manera: en el capítulo uno se desarrolla el marco teórico que permitiera conceptualizar el objeto de estudio; además se contextualiza a la Educación Preescolar en México, sus propósitos, contenidos, opciones metodologías y la importancia del jardín de niños.

El capítulo dos aborda el concepto de desarrollo y características de las esferas cognitiva, psicomotriz, afectiva y social del niño, así como su importancia desde dos enfoques: Piaget y Vigotsky, para explicar la zona de desarrollo próximo y contextualizar la estrategia del juego como función social, con la intención de disminuir las conductas inapropiadas de los alumnos, así como la propuesta alterna para tratar de resolver el problema.

En el capítulo tres se señala la forma en que se implementó el proyecto de innovación docente, el sistema de evaluación, su planeación y el desarrollo de las actividades con los alumnos, así como los avances y el proceso de socialización.

Finalmente, se plantean las conclusiones a las que llegué en la presente investigación.

CAPÍTULO I

LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

La Educación Preescolar está incluida en el Sistema Educativo Nacional como Educación de tipo básico y tiene como función ofrecer una serie de actividades cognitivas, afectivas y psicomotrices a los niños en edad preescolar para lograr su desarrollo integral.

En los últimos 30 años se ha dado más importancia a la obligatoriedad educativa a nivel preescolar, pues ha dejado de verse como simple entretenimiento o estancia de los niños de 3 a 6 años de edad. En sus inicios se le asignó la función de abrir un espacio para que jugaran los menores libremente, sin una intencionalidad en específico. Ésta es una de las razones por la cual, cualquier persona, se auto-nombraba educadora sin el más mínimo conocimiento de su rol y función y podía abrir un Jardín de Niños, sin necesidad de incorporarlo a la Secretaría de Educación Pública (SEP) o que estos estudios tuvieran validez oficial. Es entendible que un jardín de niños sea una empresa educativa donde se ofrece un servicio y se espera obtener algún beneficio económico por brindar dicho servicio, pero cuando se prioriza lo primero sobre lo segundo y se carece de la preparación o actualización necesaria para brindarlo, el problema es más grave.

En el Artículo 3º Constitucional se menciona el marco que establece el derecho a estudiar:

Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El Estado... impartirá educación preescolar, primaria y secundaria. La educación preescolar, primaria y secundaria conforma la educación básica obligatoria. La educación que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia.¹

¹ SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN, *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*, 15ª, Edición, Secretaría de Gobernación, México, 2007, p. 13.

La importancia que tiene, entonces, la educación preescolar significa formar desde los primeros años de vida, de un individuo, a ciudadanos que desarrollen sus capacidades y habilidades al máximo. Por ello, la educación inicial que reciben les permite adecuarse a su entorno familiar y social y corregir las desviaciones que puedan presentar en esta etapa de su vida.

El niño que se encuentra entre los 3 y 6 años de edad requiere de una separación independiente de su familia, como base para iniciar su desarrollo cognitivo, social y afectivo. Según Vigotsky, los niños aprenden a través del contacto con sus pares y por medio de la socialización con niños de su edad y descubre situaciones nuevas correspondientes a su entorno; es importante que descubra y aprenda sonidos, ritmos, melodías cantos, para ampliar su vocabulario, y que tenga un desarrollo integral, la pregunta hasta aquí es. ¿Cómo podremos lograr esto? Parto de la premisa que a través de un proceso educativo sistematizado que sólo la educación preescolar puede proporcionar y con docentes preparadas teórica y técnicamente para tal fin.

1.1 Fundamentos teóricos del Programa de Educación Preescolar

El Programa de Educación Preescolar 2004 (PEP 2004) está centrado en trabajar con los escolares para potenciar sus competencias. Cabe señalar que: “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”.²

Trabajar en base a competencias significa diseñar 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, distinguen, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes

²SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, *Programa de Educación Preescolar 2004*. SEP, México, 2004, p. 22.

favorables hacia el trabajo y la convivencia, etcétera) para aprender más de lo que saben acerca del mundo y para que sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas.

Como lo señala en su introducción, el PEP 2004, es el documento que se utiliza como guía en los centros educativos, tanto particulares como oficiales. Este programa se elaboró e incorporó por los resultados de diversas actividades, consideradas valiosas, pues revelan la situación actual de la Educación Preescolar en México.

En su elaboración participaron equipos técnicos y docentes de todas las entidades federativas para darle una coherencia, a partir de la acumulación y sistematización de experiencias de las educadoras, directoras y aportaciones de la sociedad civil y especialistas en el tema.

Asimismo, la fundamentación del PEP 2004 se articula con la Ley General de Educación, donde se establecen las finalidades que tendrá la Educación que imparta el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares, con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios. Estas finalidades deberán expresarse, a su vez, en los planes y programas de estudio.

Al establecer la obligatoriedad de la educación preescolar el poder legislativo ratificó expresamente, en la fracción III del Artículo Tercero constitucional, el carácter nacional de los planes y programas de la educación preescolar, en los siguientes términos: Para dar pleno cumplimiento al segundo párrafo y a la fracción II el Ejecutivo Federal determinara los planes y programas de estudios de la educación preescolar, secundaria y normal para toda la República. Para tales efectos, el Ejecutivo Federal considerará la opinión de los gobiernos de las entidades federativas y de los diversos sectores sociales involucrados en la educación, en los términos que la ley señale. Es en cumplimiento de este mandato que la Secretaría de Educación Pública presenta este programa de Educación Preescolar.³

³ SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN. **Op. Cit.** p. 5.

En el marco normativo, el Artículo Tercero, párrafo sexto, especifica los lineamientos para impartir clases en el nivel preescolar, una de ellas es cumplir con los planes y programas así como pagar los derechos correspondientes establecidos en la gaceta de gobierno.

En los fundamentos legales se establece que la educación es un derecho fundamental, sin embargo hay padres de familia que no mandan a los pequeños a la escuela a pesar de que los medios de comunicación han hecho hincapié al respeto de que la Educación Preescolar es obligatoria.

Actualmente el PEP 2004 no se conoce al cien por ciento por docentes, directivos, ni supervisores, pues aunque se han implementado una serie de cursos, a veces no saben responder a las dudas que se tiene al respecto, argumentando que el Programa es nuevo. El marco curricular de dicho Programa establece que el programa es de carácter nacional, por lo cual se debe impartir tanto en escuelas públicas como privadas y promueve el reconocimiento de la diversidad cultural.

El PEP 2004 establece doce propósitos fundamentales que pretenden lograr un desarrollo integral para garantizar la participación de experiencias educativas, las cuales deben permitir al niño su desarrollo, priorizar las competencias afectivas, sociales y cognitivas, respetar sus procesos para alcanzar dichos propósitos y establecer mayor grado de dificultad.

Para el cumplimiento de esos propósitos, el PEP 2004 estableció los principios pedagógicos fundamentales que rigen su aplicación:

1. Las niñas y los niños llegan a la escuela con conocimientos y capacidades que son la base para continuar aprendiendo.
2. La función de la educadora es fomentar y mantener en las niñas y los niños el deseo de conocer, el interés y la motivación por aprender.
3. Las niñas y los niños aprenden en interacción con sus pares.
4. El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños.

5. La escuela debe ofrecer a las niñas y a los niños oportunidades formativas de calidad equivalente, independientemente de sus diferencias socioeconómicas y culturales.
6. La educadora, la escuela y los padres o tutores deben contribuir a la integración de las niñas y los niños con necesidades educativas especiales a la escuela regular.
7. La escuela, como espacio de socialización y aprendizajes, debe propiciar la igualdad de derechos entre niñas y niños.
8. El ambiente del aula y de la escuela debe fomentar las actitudes que promueven la confianza en la capacidad de aprender.
9. Los buenos resultados de la intervención educativa requieren de una planeación flexible, que tome como punto de partida las competencias y los propósitos fundamentales.
10. La colaboración y el conocimiento mutuo entre la escuela y la familia favorece el desarrollo de los niños.⁴

El PEP 2004 está basado en las competencias y las necesidades de los alumnos; para tal efecto se tendría que tener definido qué es una competencia y su utilidad tanto a los alumnos como a las docentes, ya que para poder hablar de tú a tú con el personal que labora dentro de la Institución se supone que se debe hablar en los mismos términos, desafortunadamente la realidad es otra, debido a la preparación que cada una de las docentes que laboran en un centro escolar, por ejemplo, si una es psicóloga, otra pedagoga, una puericulturista y las demás son auxiliares, cada una interpreta, entiende y aplica el programa como su marco de referencia le permite. Esto nos lleva a la necesidad de ser coherentes con lo que dice el Programa, centrándonos en las competencias que no poseemos cada una de las docentes para lograr que los alumnos sean cada vez más autónomos, seguros creativos y participativos.

Por lo señalado en el párrafo anterior y para los fines de la presente investigación entendemos una competencia como el 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.

⁴ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. **Op. Cit.** p. 32.

Hay que registrar también, que el Programa es de carácter abierto, pues proporciona a la profesora la libertad de cátedra, lo cual le permite diseñar diferentes situaciones didácticas, desde cualquier metodología con la elaboración de un diagnóstico previo a la planeación; sin embargo las profesoras de las escuelas particulares se enfrentan a una contradicción: por un lado se ven obligadas a implementar el PEP, y por otro cubrir las expectativas de los padres. Cabe señalar que “El enfoque colectivo de la profesionalidad docente en orden de desarrollar un currículo coherente para los alumnos es una necesidad urgente entre nosotros”.⁵

El PEP 2004 está organizado en 6 campos formativos, a saber: desarrollo personal y social, lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y conocimiento del mundo, expresión y apreciación artística y desarrollo físico y salud. Estos campos formativos tienen la función de favorecer el logro de los propósitos fundamentales a través de las competencias que incluye los principios pedagógicos que lo rigen, los cuales deben tomarse para realizar la planeación, el desarrollo y la evaluación.

1.2 Principios Pedagógicas

Los principios pedagógicos son el sustento para el quehacer educativo, los cuales fueron señalados anteriormente y refieren las características infantiles y procesos de aprendizaje, diversidad y equidad e intervención educativa, lo cual implica una gran responsabilidad y compromiso; sin embargo, este último aspecto es el que se carece en los centros escolares, ya que no se toman en cuenta al menos no en algunos aspectos, ya que entre las profesoras predomina la falta de comunicación, de compañerismo de respeto al trabajo; predominan, asimismo, actitudes negativas y una labor individualista.

⁵ SACRISTÁN, Gimeno. *Currículo formado por los profesores*, en: Análisis de la práctica docente propia. Antología Básica. Licenciatura en Educación, plan 94, UPN, México, 2005, p. 123.

El currículum tiene como finalidad que la escuela se constituya en un espacio que contribuya al desarrollo integral de los niños, mediante oportunidades de aprendizajes que les permitan integrar sus aprendizajes y utilizarlos en su actuar cotidiano. Puesto que: “la función de la educación preescolar consiste en promover el desarrollo y fortalecimiento de las competencias que cada niño posee”⁶.

Como podemos percatarnos, la principal función del PEP es integrar al niño en un medio social al cual se va a enfrentar y dotándolo de las herramientas necesarias; por ello la docente tiene que favorecer sus habilidades, capacidades y aptitudes.

Como ya se mencionó, el PEP da amplia libertad al docente para trabajar a su ritmo y tiene la opción de combinar diferentes metodologías, enriqueciendo así las competencias. En el presente trabajo no se tomó como referencia ningún campo formativo, ya que la propuesta que manejaré está basada únicamente en actividades lúdicas como una estrategia para disminuir la agresividad en los niños; no obstante con las actividades que se realizaron se favorecen los 6 campos formativos, pero la intención primordial es hacer que el niño socialice, permitiendo así que disminuya su agresividad.

1.3 Contexto sociocultural para explicar la problemática

El Jardín de Niños “EL TESORO DE MOCTEZUMA” está ubicado en calle Naucalpan MZ-P LT- 25 Col. Alfredo del Mazo, Ecatepec de Morelos, Estado de México, una zona con un bajo nivel socio económico y pertenece a la zona 103, sector-12.

Los alumnos de la institución provienen de diferentes colonias aledañas. Los padres de estos menores se dedican al comercio propio, como locales en el mercado, tiendas, farmacias, otros son asalariados. Los tipos de establecimientos con los que cuenta la comunidad son de 1 a 2 tiendas de abarrotes y carnicerías por calle, un aproximado de 30 farmacias, 15 carnicerías, 3 mercados, 10 consultorios médicos. A

⁶ Ídem.

diez minutos de la comunidad se ubican 3 centros comerciales (Plaza Aragón, las Américas y Center plaza), tres tiendas departamentales (la Mega Comercial, Bodega Aurrera y Gigante); cuenta con servicios de pavimentación del suelo, alumbrando en la calle, energía eléctrica, líneas telefónicas y servicios de agua potable. Cuenta, además, con un centro de salud.

A pesar de contar con todos los servicios, el tipo de vivienda prevaleciente en la colonia se encuentra en obra negra, las calles están pavimentadas con algunos baches, al caminar por las calles podemos darnos cuenta de la poca cultura que se tiene respecto al medio ambiente, ya que hay basura por todas partes y los pocos árboles que existen son maltratados por la misma comunidad.

Respecto a las instalaciones y los recursos con los que cuenta el jardín de niños, éstas se encuentran en buenas condiciones para realizar y proporcionar la enseñanza; así hay escaleras con protección, barandales firmes, adecuados, un patio amplio para el desplazamiento del niño, juegos tubulares y plásticos que les agradan, vidrios en buen estado, una puerta que está siempre cerrada y con vista a la calle, mesas y sillas para cada niño del plantel.

Las aulas y los baños están en buenas condiciones de seguridad y limpieza, muebles apropiados para el mantenimiento y la distribución del material. El equipo electrónico con el que cuenta la escuela es de dos grabadoras, un televisor y una video casetera para la información y transmisión de películas educativas y de entretenimiento. Existe un área de biblioteca con una distribución de ejemplares adecuados que motivan al niño a la lectura; la videoteca escolar está bien equipada, con diversos títulos de películas y contenido original.

En base al recorrido que realicé en la comunidad donde se encuentra mi centro laboral y la información obtenida de la ficha psicopedagógica de cada preescolar (ver anexo 1), se detectó problemas de alcoholismo y drogadicción.

La comunidad carece, asimismo, de espacios disponibles para realizar actividades al aire libre. Esto genera, desde mi punto de vista, inquietud e intolerancia entre los menores por no contar con un espacio para jugar, lo que provoca que al llegar a la escuela se desborden y se sientan libres, transgrediendo el reglamento de la institución.

A nivel interno, las relaciones interpersonales entre el personal que labora en la escuela es deficiente: las profesoras no se saludan, no comparten sus haberes, cada una trata de destacar individualmente, sólo se dedica a su grupo sin importar lo que pase con los demás alumnos argumentando que ese es problema de la docente de grupo y no de ella. Obviamente, los alumnos se percatan de todo esto y más aun se sienten agredidos.

Las docentes argumentan que las actitudes violentas de los alumnos nada tienen que ver con la institución escolar ni con los profesores; pues, según ellas, tiene su origen exclusivamente en el exterior, en la familia, en los medios de comunicación, en las desigualdades sociales o en la falta de valores.⁷

Con esta actitud del docente lo que se logra es que los vínculos negativos se vean reflejados en las relaciones interpersonales de los alumnos, ya que los toman como patrón de conducta y lo reproducen.

Basándonos en los aportes de la teoría de las representaciones sociales de Moscovici (1961) en el ámbito de la psicología social, las representaciones sociales son imágenes que condensan un conjunto de significados, un sistema de referencia que nos permiten interpretar lo que sucede e, incluso, dar un sentido a lo inesperado; categorías que sirven para clasificar las circunstancias, los fenómenos y a los individuos con quienes tenemos algo que ver; teorías que permiten establecer hechos sobre ellos.⁸

En el número 27 de la Revista Mexicana de Investigación Educativa, intitulado “Problemas de indisciplina en la escuela II” se reseñan los estudios sobre la violencia

⁷ CHAGAS, Raquel, “Los maestros frente a la violencia entre los alumnos”, en: *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, Número 27, México, octubre-diciembre, 2005, p. 1073.

⁸ *Ibíd.*, p. 1074.

en la escuela, ante la gravedad del problema y la elevada incidencia en las instituciones educativas.

El aprendizaje de las actitudes es un proceso lento y gradual, donde influyen distintos factores, tales como: las experiencias personales previas - aprendizajes anteriores-, las actitudes significativas de otras personas, la información que se recibe y el contexto sociocultural en el que se desenvuelve el individuo.⁹

1.4 Diagnóstico de la problemática

La observación realizada en la comunidad, la manera en que se relacionan los padres con sus hijos, entre los escolares y éstos con las educadoras así como la aplicación de la ficha psicopedagógica preescolar (anexo 1) y la entrevista para obtener el diagnóstico individual del alumno (anexo 2), aplicados para detectar la problemática de la agresión, me permite inferir que el contexto familiar y social en el que se desenvuelven los alumnos son los factores más visibles que determinan e influyen en la conducta agresiva de los escolares y que se manifiesta en conductas inapropiadas en su relación interpersonal con otros niños y con las educadoras.

El diagnóstico arrojó lo siguiente: en la ficha psicopedagógica que se aplica a los padres de familia (ver anexo 1), la mayoría de los escolares viven en casa de interés social, rentan o viven con sus abuelos; unos padres de familia son comerciantes y otros son bici taxistas; otros son obreros, choferes de tráileres o de taxis; también hay madres solteras que trabajan para mantener a sus pequeños.

En base a los cuestionarios aplicados a los alumnos (anexo 2) detecté que la convivencia entre padres e hijos es mínima, ya que un 90% de los padres casi no tiene convivencia debido a que están la mayor parte del tiempo fuera del hogar por cuestiones de su trabajo; existe violencia en casa en un 95% (los padres golpean a

⁹ **Ibíd.**, p. 1051.

las madres, pelean constantemente por cuestiones económicas, el varón insulta y minimiza a la madre por no saber administrar el dinero, incluso algunas de éstas reportaron violencia sexual por parte de sus maridos; para corregir al hijo lo agraden o lo insultan. Los niños ven la televisión en un aproximado de 6 y siete programas al día, juegan nintendo, Xbox o juegan en la calle.

Cuando salen juntos en familia es para ir al mercado, a comprar zapatos o ropa y su pasatiempo es jugar en la calle sin vigilancia de algún adulto; el 90% de las familias son disfuncionales. En las viviendas viven de 2 a 5 familias, cada una con 2 ó 3 hijos; un 70% son los hijos mayores, el 5 % son los hijos de en medio y el 25 restante son los hijos más pequeños. La escolaridad máxima de los padres es la siguiente: el 86% tiene primaria, el otro 11% tiene estudios de nivel secundaria, el 2% tiene carrera técnica y 1% licenciatura inconclusa.

Como consecuencia de lo anteriormente descrito, encontramos que la mayoría de las familias se encuentran habitando en viviendas reducidas, no frecuentan espacios recreativos tales como parques; no realizan actividades recreativas ni deportivas como gimnasia, fútbol, natación, biblioteca, por tal motivo los niños encuentran en la calle una forma de entretenimiento, repercutiendo en los patrones de conductas agresivas.

Asimismo, si consideramos que algunos padres son drogadictos o alcohólicos y han estado en el reclusorio, es fácil comprender que tengan un mínimo conocimiento de cómo educar a sus hijos, de ahí que los niños reflejen patrones de conductas agresivas. Esto provoca disgusto por parte de algunos padres de familia, los cuales piden que seamos más selectivos con los alumnos que asistan al plantel. Sin embargo hay que destacar que los padres con problemas de adicciones cumplen puntualmente con sus pagos correspondientes a la colegiatura, aunque en algunas ocasiones provocan conflictos con otros padres de familia creando inclusive peleas fuera de la escuela debido a las conductas de agresión que presentan sus hijos

dentro del salón de clases con el consecuente enojo por parte de otros padres de familia por su actitud al querer arreglar la situación.

1.5 Conductas agresivas: un problema a resolver

¿Cuál es la problemática a resolver? Se ha identificado en el Jardín de niños “El Tesoro de Moctezuma” una marcada incidencia de conductas agresivas que manifiestan los alumnos en los juegos, en el salón de clases, en sus grupos, en los recreos, y hasta con las docentes. Esta situación distrae la atención de las profesoras por intentar solucionar esta problemática desde una perspectiva empírica y sin encontrar el origen del problema. Esta situación la he observado en los últimos 3 años de mi labor docente en el ramo de educación preescolar en la escuela mencionada; por lo general, las profesoras que laboran en el plantel no cuentan con suficiente experiencia docente, (no son tolerantes ante las frustraciones de los niños, los someten a castigos innecesarios creando conflicto con los padres de familia y la dueña por sus acciones), desconocen los propósitos debido a que no saben planear, puesto que se les dificulta aplicar el programa de Educación Preescolar. Ante esta situación, renuncian constantemente, argumentando que no pueden controlar al grupo.

También he observado que en los salones de clase existen niños pasivos, otros presentan menos tolerancia y son malhumorados tendiendo a la agresión; es evidente que un niño con tendencia agresiva es rechazado por sus compañeros, esto influye para que el alumno sea etiquetado por las docentes, alumnos y padres de familia, llegándoles a prohibir que interactúen con otros escolares. Cabe señalar que las docentes también contribuyen a que el niño sea aislado, ya que al no poder controlarlo incurren en etiquetarlo y comentar con sus compañeras, que es un niño problema. En el contexto en el que se desenvuelve el niño, se ha observado que existen algunos factores que inciden en su comportamiento agresivo, entre los que destacan el tipo de hábitat, es decir viven en vecindades y al interior del vecindario hay inadecuada convivencia; otros factores son el tipo de programación que ven en la

televisión, la desintegración familiar, el limitado espacio en el que viven y la constante discusión con sus vecinos por cualquier situación de inconformidad (el uso del lavadero, el agua, los pagos de luz, etc.). La consecuencia de lo anterior es la violencia, pues en el salón de clases los niños responden agresivamente a la menor provocación.

La problemática antes descrita impide un desarrollo integral, haciéndolos más vulnerables y que sus conductas agresivas empeoren, porque no se estabilizan sus emociones; esta problemática impide que se cumpla con los propósitos que marca el Programa de Educación Preescolar (PEP). Otro factor importante es que los padres de familia no ponen atención a sus hijos en sus necesidades; los alumnos, en la mayoría, o es el más grande de los hijos o el más pequeño, por lo que los padres de familia prestan mayor atención a los bebés o a los mayores, por ello, los niños reflejan la necesidad de llamar la atención con las conductas antes mencionadas.

Asimismo, me he percatado que algunas madres de familias llegan golpeadas, argumentando que se cayeron, pero al entrar al aula los alumnos cuentan toda la historia real de los sucesos. Como consecuencia se ve afectada la socialización de los niños; tal efecto evita la convivencia, la cual debe ser una prioridad en el preescolar, para lograr que el niño tenga un desarrollo integral. Al hablar de desarrollo integral nos referimos a un proceso paulatino que llevan a un pleno desenvolvimiento armonioso, en sociedad interactuando desarrollando capacidades, habilidades destrezas en conjunto.

En base a la información obtenida en el diagnóstico (ver anexos 1 y 2) se pudo constatar que la agresividad en los niños se debe a la experiencia disfuncional en las formas de vida en su núcleo familiar y social.

Los niños se caracterizan por ser agresivos, antisociales, ladrones; mientras las niñas son rencorosas, maliciosas e infelices. Al considerar a los niños problema, debemos tener en mente que los niños se interesan más por las cosas, en tanto las niñas muestran mayor interés por las personas. De ahí

que en la escuela resulta más difícil la convivencia con los escolares estereotipados como “niños problema”, pues se dedican a destruir y romper cosas, mientras que las niñas se empeñan en agruparse para tratar de provocar en forma odiosa a los demás.¹⁰

Es importante señalar que todas las personas adultas tenemos comportamientos de agresividad, sin embargo, con el paso del tiempo aprendemos a controlar esos impulsos, a diferencia del niño ya que ellos se dejan llevar por sus emociones y actitudes negativas.

Este tipo de comportamiento es imitado, ya sea por otros niños o por los patrones de conducta que se viven en casa, esto provoca y causa que tenga conflictos con sus compañeros y por consiguiente el rechazo, impidiendo tanto el aprendizaje como la convivencia.

1.6 Planteamiento del problema

Para poder plantear el problema de este trabajo fue necesario cuestionarse ¿Qué es un problema?, Es una cuestión que se trata de aclarar, es una proposición o dificultad de solución dudosa, para lo cual es necesario hacer el planteamiento del problema esto quiere decir “reducirlo”; esto no quiere decir que por eso la investigación haya sido menos enriquecedora, todo lo contrario, fue necesario para poder plantear bien el problema en términos concretos.

Para poder formular el problema de investigación se eligió un tema que correspondiera al problema, quedando como título del problema en cuestión El juego como estrategia de socialización para disminuir las conductas agresivas en Preescolar.

Tomando en cuenta lo anterior se define el problema de la siguiente manera: ¿Influye la Educación Preescolar en el desarrollo social del niño en edad de 5 a 6 años en su

¹⁰ NELLY A. S, *Padres problema y los problemas de los padres*. Editores Mexicanos Unidos, México, 1993, p.14.

desarrollo integral? El problema es de carácter social, pues emana de las conductas violentas que adoptan los niños por sus emociones y reflejos que ven en sus casas o en la misma escuela; está abierto a otras posibles investigaciones ya que tiene relación entre variantes y es una información e investigación actual que es de interés para un investigador que esté dispuesto e interesado en explicar otras problemáticas paralelas (adicciones, desintegración familiar, violencia intrafamiliar, etc.).

En base a mi experiencia docente se observó que el problema radica principalmente en las conductas agresivas que se manifestaron en los niños y las niñas en estos últimos tres años, lo que impide la socialización y sociabilización y que estos niños sean relegados por sus compañeros.

CAPÍTULO II

EL DESARROLLO Y EL APRENDIZAJE EN EL NIÑO PREESCOLAR

El concepto desarrollo es “un proceso de construcción de la personalidad permanente; implica cambios cuantitativos y cualitativos y estos cambios son el resultado de la interacción dinámica entre el individuo y sus ambientes físicos y sociales”¹¹.

Los psicólogos consideran que es fundamental un cuadro preciso del patrón de desarrollo para poder entender a los niños. Saber cuál es el patrón de desarrollo tiene un valor científico y práctico; estos valores son:

En primer lugar, determinar qué esperar de los niños, aproximadamente a qué edades aparecen distintos patrones de conducta y cuándo se reemplazan normalmente esos patrones por otros más acordes a su nivel de maduración.

En segundo lugar, permite establecer lineamientos en la forma de escalas de altura y peso, de edad, estatura, etc.

En tercer lugar, conocer el patrón les permite a los padres y a los maestros guiar en los momentos oportunos el aprendizaje del niño.

En cuarto lugar, saber cuál es el patrón de desarrollo que hace posible que los padres y maestros preparen a los niños con anticipación para los cambios que tendrán lugar en sus cuerpos, sus intereses o su conducta. En todas las edades, algunos cambios que producen durante el proceso de desarrollo se inician, algunos están en su punto culminante y otros en el proceso de descenso. Todos los niños siguen un patrón de desarrollo similar y una etapa conduce a la siguiente. Por

¹¹ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, *Educación preescolar, áreas de desarrollo: un ambiente de aprendizaje*. SEP, México, 1992, p. 47.

ejemplo, los niños se ponen de pie antes de caminar, trazan círculos antes que cuadros. En ningún caso se invierte ese orden.

El desarrollo es continuo desde el momento de la concepción hasta la muerte, pero se produce a ritmos diferentes, a veces en forma lenta y en otras ocasiones con rapidez. Los cambios de desarrollo no siempre avanzan en línea recta, algunas veces retroceden, no obstante los cambios conducen hacia adelante. Puesto que el desarrollo es perpetuo, lo que sucede en una etapa influye en la siguiente.

2.1 El desarrollo del niño desde la perspectiva psicogenética de Jean Piaget

Piaget define el desarrollo del pensamiento lógico en etapas por las que pasan todos los individuos en una progresión ordenada, variando sólo el tiempo en que presenta, puesto que la maduración, las experiencias con el medio, la transmisión social y la equilibración se determina el ritmo evolutivo de cada ser humano.

Según Piaget, todos los humanos heredamos dos tendencias básicas: la organización y la adaptación. La primera es la tendencia a sistematizar y combinar los procesos en sistemas coherentes; la segunda es la tendencia a integrarse al ambiente.

Los procesos intelectuales transforman las experiencias de tal manera que el niño las puede aplicar, ya que al enfrentarse a situaciones nuevas que se presentan dentro de su realidad, se deben mantener en un estado de equilibrio.

Piaget establece que el equilibrio es una forma de autorregulación que estimula a los niños a aportar coherencia y estabilidad a su concepto del mundo y hacer comprensibles las respuestas de la experiencia. Como bien dice Piaget: "La forma fundamental en que un niño transforma las experiencias en conocimiento, tiene lugar

por medio de los procesos de asimilación y acomodación, que hace posible la adaptación”.¹²

Con la finalidad de ser más explícita:

...la asimilación: es el proceso de responder a una situación o estímulo usando los esquemas establecidos, así como toda conducta que incluye tanto la asimilación como el acomodamiento.

Acomodación: es el cambio en la respuesta ante el reconocimiento de que los esquemas existentes no son adecuados para lograr los propósitos actuales.

Adaptación: es el proceso continuo de interactuar con el ambiente y aprender a predecirlo y a controlarlo, las experiencias de adaptación conducen al desarrollo de nuevos esquemas, al inicio a través de exploración de ensayo y error, pero de manera creciente por medio de experimentación sistemática conforme los esquemas se comienzan a acumular.¹³

Estos esquemas son acciones aprendidas por el niño en situaciones específicas y representan un cambio en su estructura cognitiva en que se apoya la conducta. Cuando un niño comienza a hablar, lo que pronuncia se basa en esquemas y objetivos, situaciones y relaciones adquiridas con anterioridad.

La forma como se organiza y se adaptan las experiencias ambientales del niño se van a manifestar a través del proceso de desarrollo, como Piaget describe en el siguiente cuadro 1:

¹² PIAGET, Jean, *Apuntes sobre el desarrollo infantil*. SEP, México, 1985, p.33.

¹³ MEECE, Judith, *Teorías del desarrollo y aprendizaje del niño*. Fundamentos Piagetanos. Paidós, México, 2000, p. 31.

Cuadro 1. Etapas del desarrollo cognitivo, según Piaget

ETAPA	EDAD APROXIMADA	CARACTERÍSTICAS Y LOGROS
SENSORIOMOTORA El niño activo	0-2 AÑOS	Movimiento gradual de la conducta refleja hacia la actividad dirigida a un objetivo y hacia la respuesta sensorio motora, hacia estímulos inmediatos a la representación mental e imitación diferida. Formación del concepto de “objeto permanente” es decir, los objetos continúan existiendo cuando ya no están a la vista. Los niños aprenden la conducta prepositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos.
PREOPERACIONAL El niño intuitivo	2-7 AÑOS	Desarrollo del lenguaje y de la capacidad para pensar y solucionar problemas, por medio del uso de símbolos. El pensamiento es egocéntrico, haciendo difícil ver el punto de vista de otras personas. El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo
OPERACIONES CONCRETAS El niño práctico	7-12 AÑOS	Mejoramiento de la capacidad para pensar de manera lógica, debido a la consecución del pensamiento reversible, a la conservación, la clasificación, la seriación, la negación, la identidad y la compensación. Capaz de solucionar problemas concretos (a la mano) de manera lógica, adoptar la perspectiva de otro, considerar las intenciones en el razonamiento moral. El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, clasificación y conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
OPERACIONES FORMALES El niño reflexivo	12 AÑOS EN ADELANTE	El pensamiento hipotético y puramente simbólico (complejo verbal) se vuelve posible. El pensamiento se vuelve más científico conforme la persona desarrolla la capacidad para generar y probar todas las combinaciones lógicas pertinentes de un problema. Surgen las preocupaciones acerca de la identidad y las cuestiones sociales. El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proporcional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.

Fuente: Meece, Judith, *Teorías del desarrollo y aprendizaje del niño*, Fundamentos Piagetanos, Editorial Paidós, México, 2000, pp. 31-33.

Todo este proceso que atraviesa el niño, expresa sus posibilidades para adaptarse e interpreta el mundo que lo rodea. Poco a poco han surgido diversas explicaciones

acerca del desarrollo infantil; la teoría psicogenética de Piaget habla sobre un desarrollo cognitivo del individuo.

Algunas corrientes teóricas como las cognitivas y las psicosocial, señalan que el desarrollo es un proceso evolutivo que sigue una secuencia de adquisiciones biológicas de interacción social y de conocimiento cada vez más compleja, definiendo algunas etapas o periodos de este proceso. El desarrollo de estas etapas, se debe a los procesos de enseñanzas que se dan poco a poco sin acelerar el desarrollo, llevando al niño de una etapa a otra para asegurarse que el desarrollo de cada etapa se integre satisfactoriamente.

El maestro al planificar sus enseñanzas debe tomar en cuenta: las necesidades, intereses, características de los alumnos para proporcionarle, a través de los dominios que integran su personalidad (cognoscitiva-socio-afectiva y psicomotor) los medios necesarios para lograr un desarrollo integral y armónico.

Es necesario señalar las características específicas del segundo estadio pues en él se encuentran los niños con los que trabajo actualmente. Los escolares de entre 2 a 7 años de edad se caracterizan por tener un pensamiento desorganizado en conceptos, que progresa rápidamente con la aparición del lenguaje; adquiere, gracias a éste, la capacidad de reconstruir sus acciones pasadas en forma de relato y de atrapar sus acciones futuras mediante la representación verbal.

Los niños que se encuentran en esta etapa preoperacional se caracterizan por la representación simbólica, la cual consiste en la capacidad para representar en su mente algo que ya ha vivido, por insignificante que parezca a ese objeto.

A esta edad los niños “actúan más por imitación diferida, el lenguaje, el juego simbólico, el dibujo y la imagen mental”.¹⁴

¹⁴ PIAGET, Jean, *Seis estudios de psicología*. Sex Barral, Barcelona, 1981, p. 161.

A los dos años pueden construir frases completas; las primeras palabras se pronuncian después de la situación y pasa algún tiempo en la que el niño pueda separarlas por la acción. “Los años preescolares son un periodo de desarrollo acelerado del lenguaje”¹⁵. Para Piaget, el lenguaje es un instrumento de expresión y comunicación, es susceptible de llegar a ser el instrumento privilegiado del pensamiento, en especial cuando el niño va pasando del pensamiento concreto al pensamiento abstracto.

Las imágenes se clasifican en reproductoras y anticipadoras; las primeras se limitan a evocar espectáculos ya conocidos y percibidos con anterioridad; las segundas refieren imágenes en movimiento y transformaciones. Las imágenes anticipadoras son cinéticas (relativas al movimiento) cuando evocan a un objeto inmóvil, de transformación y cambios de forma. Los niños de 4 y 5 años de edad pueden pensar, recordar y soñar.

Los niños entre 2 y 3 años incursionan en el mundo del garabateo; entre los 3 y 4 años, combinan trazos dibujando figuras geométricas, cruces, etc. Entre los 4 y 5 años inician la etapa representacional, dibujan casas, animales, personas y otros objetos, ya sean reales o de fantasía, los cuales han visto o escuchado hablar. Empiezan a utilizar los números como herramienta del pensamiento durante los años preescolares; a esta edad se caracterizan por su curiosidad y espíritu inquisitivo, comienzan a elaborar teorías sobre los fenómenos naturales; las percepciones requieren de la presencia del estímulo.

En la práctica docente me he percatado que la mayoría de los niños también se caracterizan por ser inquietos dada su naturaleza, agresivos, egocéntricos, preguntones, traviosos, con mucha energía, exploradores, juguetones, conversadores, expresivos, pero también explosivos a la menor provocación; la mayoría no controla sus impulsos ni sus emociones. Se encuentran en un proceso de

¹⁵ MEECE, Judith, **Óp. cit.**, p. 103.

auto-conocimiento y reconocimiento de ellos mismos y lo que los rodea; tienen una gran capacidad para adquirir nuevos aprendizajes asociados a sus experiencias vividas.

Para que un niño tenga éxito cuando curse la primaria será necesario que tenga una madurez suficiente, que le dará su edad cronológica; pero quien le ayudará a su desarrollo integral será la educación preescolar, pues ésta le potencia ciertas habilidades y destrezas que le permitirán tener éxito en otro nivel educativo superior.

Este proceso de constituciones en todas sus dimensiones (afectivo-social, intelectual, y físico) no ocurre por sí solo o por mandato de la naturaleza, sino que se produce a través de la relación del niño con su medio natural y social, entendiendo por social aquello esencialmente humano que se da en las relaciones entre personas y que las constituyen mutuamente; de ahí la importancia de que un niño cuente con un ambiente familiar y social saludable para que su desarrollo sea armónico. Lo contrario, afecta su desempeño académico, emocional, afectivo y relacional.

2.2 Esferas del Desarrollo

Retomando a Piaget, la personalidad del ser humano se construye por 3 aspectos, a saber:

A) Desarrollo socio afectivo: se refiere a la adquisición de la capacidad para comprometerse de conformidad con las expectativas sociales. Socializarse incluye 3 procesos:

- a) Como aprender a comportarse de formas aprobadas socialmente: cada grupo social tiene sus normas respecto a las conductas aprobadas para sus miembros.

b) Desempeño de papeles sociales aprobados: cada grupo social tiene sus propios patrones de conducta habitual, que se definen cuidadosamente y esperan los miembros del grupo.

c) Desarrollo de actitudes sociales: para socializarse a los niños les deben gustar las personas y las actividades sociales. Si es así, realizarán buenas adaptaciones sociales y se verán aceptadas como miembros del grupo social con el que se identifican.

El hecho de que los niños se desarrollen como personas sociales, asociales o antisociales depende principalmente del aprendizaje y no de la herencia como sostiene la tradición.

Como podemos ver, el aprender hace a una persona social, no se logra de la noche a la mañana. Los niños aprenden por medio de ciclos, con periodos de mejoramientos rápidos, seguidos de momentos en los que hay poco avance o incluso puede producirse una regresión a niveles conductuales inferiores.

A continuación se menciona el patrón de desarrollo socio-afectivo desde los primeros meses de vida hasta la adolescencia. Su finalidad es mostrar lo que es habitual en la conducta social a diferentes edades y lo que como resultado de ello, espera a esas edades.

Al nacer los bebés demandan la presencia de otras personas y se sienten solitarios cuando se quedan solas, la demanda está en función de que satisfagan sus necesidades.

El desarrollo socio-afectivo comienza con la aparición de sonrisas sociales, las primeras respuestas de los bebés serán hacia los adultos y posteriormente hacia otros bebés o niños.

Los patrones de conducta socio-afectiva establecidos durante esta época constituyen los fundamentos para el desarrollo posterior de otros procesos (la imitación, conducta de afecto, dependencia, aceptación de la autoridad, rivalidad, búsqueda de atención, cooperación social y conducta de resistencia). De los 2 a los 5 años de edad, los niños aprenden a realizar conductas sociales y entenderse con las personas fuera de su lugar.

Por lo señalado antes, es necesario favorecer el desarrollo socio-afectivo del niño de tercer año de Preescolar; así el maestro puede crear un ambiente donde se definen algunas normas, señalando claramente su razón de ser, la ventaja de seguirlas y las consecuencias de no hacerlo; por ejemplo:

- Procurar que los niños expresen lo que sienten, piensan o hacen, enseñarles a que escuchen los pensamientos y sentimientos de los demás. De esta manera podrán comprenderlos respetarlos y también aprenderán a solucionar los problemas en forma compartida.
- Expresar sus sentimientos positivos y negativos al grupo sin largas explicaciones o sermones.
- Estimular a que piensen en las necesidades y sentimientos de otras personas.
- Aplicar el intercambio documental y vivencias con otros maestros, con la finalidad de buscar nuevas formas de abordar el desarrollo integral de los niños.

Establecer normas, proponer y aceptar ideas, esperar turnos, llegar a acuerdos, comprender y respetar las acciones y sentimientos de los demás, valorar los trabajos propios y los ajenos. Participar individual y colectivamente, son metas educativas (pláticas, sonoras y dramáticas), facilitando este desarrollo con su variada gama de situaciones afectivas, cognoscitivas y psicomotrices.

B) Desarrollo cognitivo: proceso que explica cómo aprenden los niños y cómo construyen su inteligencia. El desarrollo cognitivo es el proceso a través del cual el individuo conoce el mundo que le rodea. Esta es la manera en que va evolucionando el pensamiento. Esto se observa al solucionar problemas, utilizar estrategias, emplear diferentes recursos, obtener información, etc.

Los adultos al aprender construyen nuevos conocimientos sin necesidad de que se modifiquen sus estructuras intelectuales; los niños están formando al mismo tiempo su inteligencia.

El desarrollo intelectual no se produce por simple maduración, por el paso del tiempo o por el crecimiento; es el resultado de un largo trabajo de reconstrucción que se realiza día a día, a cada minuto en todos los intercambios que el niño realiza con el medio, y la escuela, debe colaborar precisamente en esta labor.

Existen diversos factores que intervienen en la evolución del pensamiento, a saber:

Maduración: es un proceso en el que el sistema nervioso va coordinando sus estructuras o funciones.

Experiencia: es la acción sobre los objetos, a partir de la cual se descubren las características y se establecen las relaciones que están en el objeto mismo.

Transmisión social: se refiere a la información que el niño recibe de sus padres, de otros niños, de los medios de comunicación, de la escuela, etc.

Equilibrio: en este proceso una nueva experiencia impulsa a encontrar respuestas satisfactorias para recuperar la estabilidad. Según Piaget, el desarrollo de los niños atraviesa por diferentes etapas del pensamiento: sensorio-motriz, preoperacional, operaciones concretas y de operaciones formales, que ya fueron mencionadas

anteriormente.

Es importante que el maestro conozca esas etapas, no sólo para comprender el desarrollo en su conjunto, sino para organizar situaciones que lo favorezcan; de este modo puede apoyar a aquellos niños cuya estrategia no corresponda a la edad o grado que cursan. Generalmente el maestro supone que los niños de preescolar no tienen los elementos necesarios para la adquisición de conocimientos, cada vez más complejos; sin embargo, una observación detenida y una valoración adecuada del nivel de desarrollo de los niños pueden indicar cuáles todavía son preoperatorios, quién está en transición y qué niños han alcanzado las operaciones concretas. El maestro estará en condiciones de adecuar su actividad docente y favorecer el proceso de aprendizaje para:

- Conocer el proceso evolutivo del niño
- Considerar a los niños como sujetos que permanentemente reflexionan y actúan para comprender el mundo que los rodea.
- Esté interesado verdaderamente por investigar lo que el niño sabe y aprovechar esos conocimientos para ayudarles a ampliarlos o consolidarlos.
- Valorar los errores de los niños con instrumentos necesarios que los llevarán a la reflexión y alianzas y no los utilice como electos de engaño o de evaluación.
- Plantear situaciones problemáticas continuamente y permitir que los niños confronten sus respuestas con la realidad.
- Combinar recursos y experiencias que los niños utilizan para manipular los objetos, clasificar materiales, ordenar, etc.
- Propiciar el trabajo individual y el colectivo, como una oportunidad para favorecer la cooperación.
- Proporcionar juegos donde los niños se diviertan, aprendan al tiempo que solucionen problemas, adivinanzas, etc.

C) Desarrollo psicomotor: se refiere al control de los movimientos corporales mediante la actividad coordinada de los centros nerviosos, los nervios y los músculos. Este control procede del desarrollo de los reflejos y la actividad masiva presente al nacer; en tanto no se produzca este desarrollo el niño seguirá limitado.

Sin embargo, esta condición de limitación se desvanece con rapidez. Durante los 4 ó 5 primeros años de vida postnatal, el niño llega a controlar sus movimientos gruesos. Estos movimientos incluyen las zonas grandes del cuerpo que se utilizan para caminar, correr, saltar, rodar, etc.

Después de los 4 años de edad, se produce un desarrollo imponente en el control de las coordinaciones más finas, que incluye a grupos musculares menores, utilizados para aferrar las cosas, tirar y atrapar pelotas, escribir y utilizar herramientas.

A menos de que haya obstáculos (ambientales, deficiencias físicas o mentales) que interfieran el desarrollo psicomotor normal, el preescolar inicia el aprendizaje de adaptación a las exigencias de la escuela y participar en las actividades de juego con sus compañeros.

Poder controlar su cuerpo y el de sus compañeros es importante para los niños por muchas razones, entre ellas están una buena salud, independencia, auto entretenimiento, socialización. Por tanto, el desarrollo psicomotor consiste en la serie de movimientos que el niño realiza en todas y cada una de las partes de su cuerpo, que le permiten estimular su sistema nervioso. En virtud de que el desarrollo psicomotor establece patrones, es posible establecer normas basadas en edades medias, para distintas formas de actividades motoras.

Aun cuando el desarrollo psicomotor sigue un patrón de desarrollo que es similar para todos en sus aspectos más amplios, se producen diferencias entre los individuos en sus detalles, que afectan las edades a las que llegan los individuos.

El desarrollo psicomotor consiste, por lo tanto, en la serie de movimientos que el niño realiza con todas y cada una de las partes de su cuerpo, que le permiten estimular su sistema nervioso. Nuestro cuerpo es movimiento, sonido, color, forma y expresión. Los niños corren brincan, saltan, se mueven constantemente y los de preescolar más, sin embargo no son capaces de coordinar sus músculos para realizar movimientos precisos. “El ejercicio cotidiano y las actividades intencionadas les permiten con el tiempo, un mayor control de sus movimientos, habilidades, destrezas corporales”¹⁶. Estoy de acuerdo con Piaget cuando refiere que el desarrollo es un proceso paulatino donde van involucradas las 3 esferas del desarrollo, quienes integran y facilitan un desarrollo integral.

Vale la pena mencionar que ahora me doy cuenta por qué los niños son como son, pues para Piaget se encuentran en una etapa difícil (estadio preoperacional). Éste es un periodo egocentrista donde el niño no toma en cuenta que existen opiniones diferentes a la suya, para él sólo lo que piensa es verdad, de ahí que le sea difícil relacionarse y adaptarse al contexto escolar; por ello cuando le quitan un objeto se siente agredido y utiliza la agresión, ya sea verbal o física.

2.3 El desarrollo del niño, desde la perspectiva sociocultural de L. S. Vigotsky

El modelo sociocultural de Vigotsky partió de la teoría de Piaget, aunque lo amplió y mejoró. Establece que antes de que los niños puedan ser independientes deben ser guiados por un adulto más capaz que le enseñe a realizar ciertas funciones como comer, ir al baño y caminar.

Asimismo, resalta el esfuerzo que el niño hace por alcanzar el objetivo y resolver el problema. Una vez desarrollado este principio, el niño no necesitará de la ayuda del adulto, ya que podrá caminar por sus propios medios o tener control de esfínteres. Vigotsky estableció tres principios que deben propiciarse en el aula.

¹⁶ CEMPA, E. *Expresión y comunicación*. Auxiliar didáctico, preescolar, Trillas, México, 2001, p. 91.

El primero es una actividad social y colaborativa, la cual no puede ser enseñada. El segundo principio es la zona de desarrollo próximo la cual dice Vigotsky que es:

“El camino que va del niño al objeto y del objeto al niño pasa a través de otra persona. Esta compleja estructura humana es el producto de un proceso evolutivo profundamente enraizado en los vínculos existentes entre la historia individual y la historia social”.¹⁷

Que bien puede usarse en situaciones apropiadas para que el alumno alcance un aprendizaje óptimo.

La zona de desarrollo próximo permite explicar el nivel real de aprendizaje en el que se encuentra el niño y la aproximación a la cual pretende llegar.

El tercer principio establece que el alumno debe considerar que el aprendizaje sea significativo, preferentemente en el contexto en el cual el nuevo conocimiento va a ser aplicado. (Véase el cuadro 2). De la siguiente página.

¹⁷ **Ibíd.**, p. 105.

Cuadro 2. Modelo vigostkiano

<p>PRINCIPIO DE APRENDIZAJE</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Proceso interacción dialéctica entre sujeto y objeto de conocimiento . Ambos se influyen y se transforman (realidad-hombre) . La relación sujeto-objeto mediada por la actividad, a través de herramientas psicológicas (análisis- reflexión, etc.) y signos (lengua comunicación) resultados de la evolución social. . La cultura suministra sistemas simbólicos que se convierten en organizadores del pensamiento.
<p>PRINCIPIO EPISTEMOLÓGICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Las funciones superiores del pensamiento se originan de las relaciones sociales . La formación de las funciones psíquicas superiores se realiza a través de un proceso permanente de “internalización” científica tecnológica, valorativa.
<p>APRENDIZAJE</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Internalización progresiva a través de instrumentos mediadores . Todo proceso de aprendizaje va de lo externo a lo interno; de las interacciones sociales a las psicológicas
<p>PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Postula la imperiosa necesidades de la presencia del maestro . Incluye al que aprende, el que enseña, lo que se aprende y la relación social entre sujetos . El medio cultural escolar, favorece los procesos de internalización . Posibilita el desarrollo de procesos internos, a partir de un proceso de socialización del alumno en ambientes culturales apropiados
<p>CONCEPTO DE DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Serie de cambios cualitativos o saltos dialécticos de un nivel mental a otro
<p>ALUMNO</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Ente protagonista, producto de múltiples relaciones sociales
<p>DOCENTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Experto en propiciar experiencias interactivas . Sensible a los avances psico-biológicos del niño-adolescente . Guía, tutor, observador, orientador de prácticas
<p>ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Experto en propiciar experiencias interactivas . Sensible a los avances psico-biológicos del niño-adolescente . Guía, tutor, observador, orientador de prácticas

FUENTE: VIGOTSKY, L, S, *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Grijalbo, Barcelona, 1978, p. 107.

2.4 El juego como función social

Una vez definida la problemática, se pudo constatar que el problema central de esta investigación es la ausencia de límites que presentan los alumnos, dado que presentan constantes berrinches, peleas, insultos, empujones y toda una serie de conductas inadecuadas para socializar en el ámbito escolar, por ello se ven impedidos a regularse por medio de reglas y normas, pues las desconocen en su totalidad.

Me di a la tarea de investigar las causas. Cabe señalar que las docentes somos partícipes de contribuir a esas conductas inapropiadas, ya que al querer tener a los alumnos sentados y callados nos convertimos en docentes tradicionalistas, por tal motivo los alumnos se sienten agredidos en su integridad y responden, ya que no se les permite un desplazamiento ni un desarrollo acorde a su edad.

La maestra de grupo los inunda de contenidos y más contenidos, con actividades rutinarias que a ellos no les interesa, por ello se distraen, se aburren y pelean constantemente con sus compañeros, por tanto no se cubre con las expectativas de los padres cuyas expectativas son que la profesora los eduque, pues tienen la creencia de que si el niño no trae algo hecho en su cuaderno o está agrediendo a sus compañeros quiere decir que la docente no está poniendo atención.

Las constantes quejas no se hacen esperar por parte de los padres de familia. Por un lado, el padre del niño que arremete y, por otro lado, el padre del niño que es agredido, ambos muestran enojo e intolerancia, llegando a la agresión verbal entre ellos. Este clima de tensión se repite en los niños, quienes reflejan en el salón de clases la misma conducta de los adultos, reflejada en la intolerancia a sentir que los están mandando, la frustración al obtener una carita triste por su conducta así como la falta de respeto hacia sus compañeros y la docente.

Con base en lo anteriormente expuesto pretendo cambiar y mejorar las formas de proceder de los niños y las niñas, mejorando sus conductas agresivas a través de

actividades lúdicas significativas que contengan reglas y límites, con el propósito de cubrir la necesidad de socialización y sociabilización entre los integrantes del plantel, para que el niño tenga la capacidad de integrarse y desenvolverse en cualquier ámbito social con la comprensión de que en todos los contextos culturales que se encuentre se va a enfrentar con la existencia de reglas y normas, las cuales nos regulan y sirven para controlar nuestro proceder y convivir en sociedad.

Si bien es cierto que el niño nace en un contexto de redes sociales que inician en la familia y se extiende a la comunidad y la sociedad, el menor tiene que aprender un conjunto de habilidades personales y socioculturales; además, la familia no es el único agente de socialización con el que el niño se enfrentará, ya que la escuela, los vecinos, los medios de comunicación, la iglesia, amistades y compañeros participan e interactúan con él. Estos agentes van a dar forma a su conducta, moldeando características de su personalidad.

Entendemos por socialización a:

La transmisión y adquisición de la cultura propia del grupo, a través de las interacciones con los distintos integrantes del mismo, que permite al individuo convertirse en un miembro activo en los diferentes grupos de pertenencia¹⁸ un límite quiere decir hasta donde podemos llegar. El límite es el que permite orden y una convivencia armónica entre las personas.¹⁹

Asimismo, conceptualizo a la sociabilización como “La capacidad que debe desarrollar un individuo para cooperar en diversas actividades. Característica de ser agradable y amistoso con otros individuos”²⁰.

Basándonos en estos dos conceptos podemos decir que al interactuar con los otros, el niño aprende no sólo contenidos, también aprende normas, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece. En preescolar el niño encuentra nuevas formas de convivencia social, gracias a la interacción que tiene

¹⁸ **Íbid.**, p. 47.

¹⁹ CAZA, M^a Angélica, *Cómo poner límites a tus hijos sin dañarlos*. PAXMEX, México, 2001, p.1.

²⁰ WARREN, C. (comp.) *Diccionario de psicología*. Fondo de Cultura Económica, México, 1993, p. 138.

con sus compañeros le damos la oportunidad de proponer e intercambiar puntos de vista para que pueda tomar acuerdos y decida, así como la participación en equipos, al estar realizando sus actividades.

Esto va a proporcionarles mayor apertura al aceptar a los demás, escucharles y tener la capacidad y libertad de exponer sus puntos de vista, permitiéndole avanzar en el proceso de socialización. Cabe señalar que esta convivencia tanto con sus pares como con los adultos va a favorecer y a ampliar sus capacidades de interacción, expresión y comunicación, encontrando así la capacidad de manifestar su sentir del momento, así como sus ideas, construyendo así la base para la convivencia social y la participación, aceptando las normas y límites que se le establecen.

2.5 El juego como estrategia para atacar el problema de la agresividad

El interés de utilizar el juego como estrategia para lograr la socialización y sociabilización de manera sistemática, es porque es representado por el individuo como una actividad física agradable y placentera; lo que estoy buscando es que el niño goce al jugar, al tiempo que adquiera una habilidad o capacidad para socializar con sus pares y su entorno a través del juego, partiendo de la consideración que cada juego, desde el más sencillo hasta el más complejo, implica un conjunto de reglas, así los niños aprenden a obedecer leyes y exigir el respeto a las mismas.

Recordemos que existen juegos en los que es necesario fijar de antemano algunos acuerdos, así los niños podrán ensayar para celebrar futuros convenios en su vida; esto les permitirá conocerse más entre sí y fortalecer lazos de amistad, adquirir el valor de la solidaridad, aprender a aceptar el triunfo o la derrota, sobreponerse cuando le toca perder, ceder cuando surge una disputa y sacrificar el gusto propio para no menoscabar la alegría en general; todo esto les permite relacionarse y comportarse armónicamente en sociedad. Etimológicamente la palabra juego, proviene de: "lúdico", que procede del latín "*ludus*" es decir, decir diversión infantil:

“actividad lúdica que comporta un fin en sí mismo, con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco”²¹

Otra definición señala que el juego es:

Una acción libre, sentida como ficticia y situada fuera de la vida corriente, capaz, no obstante, de absorber totalmente al jugador: acción despojada de todo interés material y de toda utilidad, que se realiza en un tiempo y en un espacio expresamente, se desarrolla en orden, según reglas establecidas, y suscita, en la vida, relaciones de grupo que son al mundo habitual.²²

Por ello considero el juego importante para el proceso de socialización, ya que el individuo vive en un contexto social que lo pone en contacto desde el momento en el que nace con otros seres humanos, de los que depende para ir formando su carácter.

Así, el juego es considerado como un fenómeno global libre y vital, caracterizado por ser una actividad sumamente placentera, espontánea y voluntaria y propicia que el niño explore el mundo en el que vive y estable relaciones con los diferentes grupos sociales que interactúa.

También, a través del juego podemos observar cambios de comportamiento en el niño, empieza a manejar conceptos de acuerdo a su edad para que lo puedan comprender.

Existen diferentes tipos de juegos como son el juego libre y el juego educativo. El primero no tiene ninguna intención educativa y sólo se realiza por el simple hecho de jugar y divertirse; el segundo “cumple su propósito sólo cuando atraen y mantienen el interés del niño”²³. No pretendo que a través del juego el niño adquiera

²¹ ARANGO, Ma. Teresa; LÓPEZ. Ma. Elena (editores). *Diccionario De Las Ciencias de la Educación*. Santillana, Madrid, 1983, p. 823.

²² LEBOVICI, S, *Significado y función del juego en el niño*. Proteo, México, 1983, p.110.

²³ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, *Guía para padres*. Educación Preescolar, SEP, México, 1996, p. 11.

conocimientos, en el sentido convencional que dan muchos adultos a esta expresión, sino que a través de él aprenda que hay diferentes formas de dar solución a un problema y comprenda gradualmente que las reglas nos sirven para convivir en sociedad.

La estrategia que pondré en práctica es jugar de acuerdo con reglas. Si retomamos o practicamos juegos de este tipo, es común que los niños rechacen las reglas o traten de cambiarlas cuando sienten que no lo favorecen o no se ajustan a sus deseos. “Cuando esto suceda, debe explicársele la razón de las reglas y hacer ver a los niños que no sería posible realizar una actividad si cada participante trata de imponer su voluntad”.²⁴

Por otra parte...

En aquellos juegos en los que hay ganadores y perdedores, el hecho de no ganar suele producir frustración y enojo, sobre todo en los niños muy competitivos. Si hay buena actitud de los adultos, el niño comprenderá poco a poco que ganar o perder son eventualidades del juego y que lo más importante de la actividad está en la diversión del juego, en idear y ensayar estrategias, y en la oportunidad de convivir agradablemente con otros²⁵

Según Bruner:

El juego, el pensamiento y el lenguaje contribuyen a un desarrollo integral del ser humano, en los juegos; los niños disminuyen sus errores a través de la desvinculación entre los medios y los fines que en un sentido muy profundo el juego es una actividad que no tienen consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria. ²⁶

Piaget define el juego como un elemento esencial en el desarrollo de la inteligencia, con predominio de las acciones de asimilación sobre la acomodación. “Es decir, los niños deberían ser incitados a utilizar su iniciativa, e inteligencia en la manipulación activa de su entorno, porque es sólo por el intercambio directo con la realidad como el desarrollo de la capacidad biológica que se da lugar a la inteligencia”.²⁷

²⁴ **Ibíd.**, p.15.

²⁵ **Ibíd.**, pp. 11-12

²⁶ BRUNER, Jerome, *Juego pensamiento y lenguaje*, en J.L. Linaza (compilador), *Acción pensamiento y lenguaje*. México, Alianza, 1986, p. 211.

²⁷ KAMMI, C., *El juego*. En: *El juego, Antología Básica*, Licenciatura en Educación, Plan 94, UPN, México, 2005, p.154.

Piaget clasifica al juego en tres tipos:

*Juego motriz: cualquier conducta sin estructuración, pero con una nueva finalidad funcional, ejemplo: la repetición de una acción como mecer un objeto; si el propósito es entender o practicar el movimiento entonces no es un juego. Pero si el propósito es por placer funcional, se convierte en juego.

*Juego simbólico. Comienza en forma impaciente antes de los tres años, pero se consolida hacia los cuatro años cuando el niño ya maneja bien el lenguaje y su realidad está mucho más estructurada; los juguetes son con mucha frecuencia significantes. También favorece la apropiación de valores y normas culturales: transmite música, ritmos, lenguaje, uso de espacios y objetos, roles sociales, oficios o proyectos comunitarios.

Juego reglado: durante la segunda mitad del periodo preoperacional (de 4 a 6 años) los juegos simbólicos comienzan a reducirse y se vuelven más ordenados, con reglas. El niño está perfeccionando las habilidades del lenguaje y emerge desde el mundo egocéntrico de sus propias necesidades al mundo de la realidad, es decir, asume también el punto de vista de los otros. Otra característica del juego a esta edad es la imitación más precisa de la realidad no sólo en el aspecto de sus estructuras y sus propiedades, sino también en el nivel de lo que ocurre en sus juegos.

Piaget estableció que después de los 4 ó 5 años el juego simbólico se vuelve más social y existe coordinación entre imitaciones y los diálogos establecidos entre pequeños. A esto lo denominó simbolismo colectivo.

El juego con reglas empieza a construirse a los 4 años, aproximadamente y se reafirma de los 7 a los 11, la permanencia del juego con reglas es la actividad lúdica del ser socializado de tal manera que la diferencia esencial entre el juego simbólico y el que tiene reglas estriba en que el primero es

una actividad egocéntrica y el segundo en un juego social que implica una descentralización.²⁸

Piaget habla del desarrollo socio afectivo como la capacidad para comprometerse, de conformidad con las expectativas sociales. El proceso socializante incluye 3 pasos que, aunque están separados y son distintos, se encuentran estrechamente interrelacionados, de tal forma que el fracaso en cualquiera de ellos hará que disminuya el nivel de socialización del individuo. Dichos pasos fueron señalados anteriormente (ut *supra*, p. 22).

Relativamente pocas personas, ya sean niños o adultos, logran el éxito total en esos tres procesos. Sin embargo, la mayoría desea obtener la aprobación social y por lo tanto, se conforman las expectativas del grupo.

Como podemos ver, aprender a ser una persona social no se logra de la noche a la mañana. Los niños aprenden por medio de ciclos, con periodos de mejoramientos rápidos, seguidos de momentos en los que hay poco avance o incluso puede producirse una regresión a niveles conductuales inferiores.

A continuación se menciona el patrón de desarrollo socio-afectivo desde los primeros meses de vida hasta la adolescencia. Su finalidad es mostrar lo que es habitual en la conducta social a diferentes edades y lo que se espera a esas edades.

El desarrollo socio-afectivo comienza con la aparición de sonrisas sociales, las primeras respuestas de los bebés serán hacia los adultos y posteriormente hacia otros bebés o niños. Los patrones de conducta socio-afectiva establecidas durante esta época son la base para el desarrollo posterior; dichos fundamentos son: la imitación, conducta de afecto, dependencia, aceptación de la autoridad, rivalidad, búsqueda de atención, cooperación social y conducta de resistencia. De los 2 a los 5 años de edad, los niños aprenden a realizar conductas sociales y a entenderse con las personas fuera de su hogar.

²⁸CABRERA, Antonio, *El juego en educación preescolar desarrollo social y cognitivo del niño*. Tesis de licenciatura, UPN, México 1999, pp. 34-35.

Vigotsky, por su parte, afirma que el ser humano se desarrolla en base a sus características sociales y culturales; hace énfasis en los factores que intervienen, tanto internos como externos, también afirma que el lenguaje es indispensable para que el niño se comunice con los demás y adquiera un auto control en el juego, logrando definir objetos y conceptos; sostiene que en los juegos las reglas están explícitas e implícitas. El juego es un factor en el desarrollo de los niños, porque a través de él se ven reflejadas sus potencialidades individuales y sociales.

Para Vigotsky, de los 5 años en adelante la regla ya se ha diferenciado y la subordinación a ella tiene por sí mismo un determinado sentido para el menor, si tal es el desarrollo del juego, resulta natural que la dirección pedagógica del mismo no pase por alto este punto fundamental.

La tarea del docente consistirá en no mantener a los niños en los estadios ya superados, por el contrario, debe favorecer la diferenciación de la regla, dentro del rol, por medio del repliegue paulatino de la situación lúdica y la disminución de los accesorios utilizados al tiempo que unas reglas ya pueden ser separadas y el juego funciona como reglas en casos más complejos. “En esencia, el juego es el tipo de actividad que el niño preescolar realiza de manera práctica la individualización de las reglas de conducta de uno u otro adulto”²⁹

Debido a que el juego tiene un carácter lúdico y permite que los participantes tengan que respetar las reglas del mismo, decidí utilizarlo para disminuir las conductas agresivas que presentan los escolares del jardín de niños en el cual laboro, ya que es una estrategia apropiada para socializar y sociabilizar al preescolar. La anterior afirmación se sustenta en el planteamiento de Vigotsky, quien argumenta que el ser humano es social por naturaleza y el juego reglado funciona como un proceso de regulación.

²⁹ **Ibíd.**, p. 39

Piaget y Vigostky coinciden en que el niño debe construir mentalmente el conocimiento. Vigotsky se enfoca al aspecto sociocultural; Piaget lo acota al aspecto genético, afirmando que los niños a determinada edad van atravesando por estadios que les permite adquirir ciertos conocimientos.

En la problemática que analicé, podemos ver que no todos los niños tienen los mismos conocimientos sobre algo como argumenta Piaget; estoy más de acuerdo con Vigotsky, ya que dice que los conocimientos tienen que ver con las experiencias y el contexto sociocultural en el que vive el niño, quien sigue patrones de conductas que le impiden ser aceptado dentro de otro grupo social. También hace mención que se necesita de un andamiaje para facilitar su aprendizaje, en este caso la docente es quien lo va a acompañar en el proceso de socialización.

CAPÍTULO III

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

El presente trabajo se basa en el proyecto pedagógico de acción docente, ya que se aboca a resolver una problemática que impacta la dimensión pedagógica. Es pedagógico porque ofrece una alternativa educativa al problema de la agresividad escolar. Es proyecto de acción docente, porque se refiere al uso del juego como estrategia de intervención para solucionar el problema detectado.

En resumen, este proyecto que presento, pretende apoyar el trabajo docente y reducir el problema de la agresividad que presentan los escolares en el salón de clases. El juego, como actividad lúdica, será utilizado para desarrollar en el niño preescolar conductas de autocontrol y adaptación a su entorno familiar y social.

El proyecto pedagógico de acción docente, nos permite pasar de la problematización de nuestro quehacer cotidiano a la construcción de una alternativa crítica de cambio que permita ofrecer respuestas de calidad al problema en estudio.

El proyecto pedagógico de Acción Docente en el colectivo escolar, nos permite pasar del conocimiento por sentido común, al conocimiento profesional sobre nuestro quehacer docente; su desarrollo construcción, aplicación, evaluación, reconstrucción; favorece la profundización y enriquecimiento más integral de nuestro saber docente, mediante un proceso de construcción permanente que estimula e integra coherentemente, para llevarnos a niveles superiores de comprensión y transformación de la práctica docente propia.³⁰

Además, podemos agregar que...

Por ello, la problematización se hace fundamentalmente mediante la construcción del diagnóstico, que pretende estudiar en sus diferentes dimensiones la problemática docente seleccionada para estar en condiciones de comprenderla, plantear el problema significativo y una alternativa que le dé respuesta.

³⁰ARIAS, Marcos. D. *El proyecto pedagógico de acción docente*. En: *Hacia la innovación*, Antología Básica, Licenciatura en educación Plan 94, UPN, México 2000, p. 68.

Es por eso que quiero transformar mi práctica docente, dejar de etiquetar a los niños por sus actos y tratar de mejorar sus relaciones personales y sociales disminuyendo la agresividad en las actividades que se realizan, ya me he percatado de que las docentes castigan continuamente a los alumnos o los tienen realizando planas y planas; por tanto considero pertinente realizar actividades lúdicas como una variante donde el niño se involucre y a la vez se convierta en algo no establecido y esperado por él, ya que a lo mejor no podemos cambiar el hecho de que tengan que realizar actividades ya establecidas dentro de un horario y las actividades que se propondrán servirán a su vez como un relajamiento ante tanta tensión, tanto para el alumno como para la docente.

Para llegar a este proyecto, tomé en cuenta las observaciones enfocadas en el grupo de preescolar 3°. Además, su entorno social en el cual se desarrollan son la familia, su comunidad y la escuela, cada uno de estos ámbitos le aportan medios para formarse e integrarse a la sociedad.

la integración que es parte de la adaptación y socialización la cual se define como, integración y la intimación del niño con otros niños, con quien establecen vínculos de colaboración, de conflicto y simplemente de convivencia distante, entre los que guarda especial interés, el vínculo selectivo de la amistad, al llegar a la edad preescolar, los niños pasan de el medio familiar a el escolar; insertándose en una dualidad de espacios socializadores; el de la familia que se mantiene y el de la educación preescolar como espacio de socialización.³¹

Considero que los niños deben ser tratados de igual manera, atendiendo las necesidades de cada uno con un programa o planeación que nos ayude a potencializar sus capacidades y atender sus debilidades, puesto que no son iguales y se relacionan como tales; a diferencia de la relación que se establece niño-mamá, ahora cada niño presenta una relación descentrada y múltiple de la maestra en conjunto con sus compañeros. Las diferencias que presentan nos permiten atender de manera separada, sin olvidar que se están interrelacionando.

³¹SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, *Áreas de trabajo: un ambiente de Aprendizaje*. SEP, México, 1992, p. 47.

Por lo tanto, con este proyecto pretendo lograr la integración de los niños y las niñas del Jardín de niños “El tesoro de Moctezuma”, los cuales presentan conductas agresivas, son rechazados tanto por sus compañeritos como por personas adultas de su entorno.

Considero que el juego es una estrategia para lograr o disminuir las conductas agresivas y mejorar la socialización de los escolares, considerando que una actividad lúdica es o debe ser prioridad en el preescolar, pues aprende jugando, a la vez que interactúa con su entorno. Utilizaré como estrategias actividades lúdicas dirigidas, basadas en reglas, normas y límites que despierten el interés de los alumnos y los tomen como retos, una vez adquiridos ciertos hábitos y aptitudes lograrán ponerlos en práctica para disminuir las conductas agresivas que se vienen presentando y se favorezca su socialización.

La docente forma parte importante en este proyecto, ya que tendrá que cambiar su actitud, mostrando disponibilidad, utilizando el tiempo en el juego y la socialización del niño, a fin de que éste aprenda la importancia de educarse de tal forma que acepte a sus compañeros y de que el alumno en lo individual también sea aceptado por los demás, sustituyendo así la sociabilización por la violencia y agresividad.

Por tanto, el PROPÓSITO, en el proyecto de innovación docente es que las docentes incorporem en las actividades juegos integradores, logrando despertar el interés de los participantes para que, posteriormente, se animen a jugar y a través del juego adquieran la disponibilidad de participación e integración en un grupo determinado, logrando con ello la adaptación, socialización y disminución de sus conductas agresivas.

Las actividades se llevaron a cabo durante 24 sesiones utilizando todos los viernes de cada semana con una duración de 1 hora, para no obstruir las demás actividades que se realizan en el plantel y así dar cumplimiento con la normatividad que rige la institución. Así, el proyecto de innovación docente tuvo una duración de 6 meses, de Noviembre del 2007 a Mayo del 2008.

3.1 Evaluación

La evaluación que se implementó fue de carácter cualitativo y cuantitativo; de carácter cualitativo, porque evalué el desempeño y actividades de los alumnos a partir de las actividades que se realizaron en las 24 sesiones; de carácter cuantitativa porque grafiqué los resultados obtenidos.

El modelo que apliqué es el modelo de la Evaluación orientado por los objetivos, el cual hace comparaciones entre los resultados esperados y los resultados reales, examina a los participantes para ver si se están logrando los objetivos.

¿QUÉ EVALUAR? Se evaluaron las conductas, la integración, la participación, el respeto a las reglas establecidas, el trabajo en equipo, compartir sus materiales, la tolerancia entre, constatar periódicamente los avances de cada niño (a), en relación con los propósitos y la disminución o aumento de las conductas agresivas, el proceso educativo en el grupo y la organización del aula, la práctica docente y la organización y funcionamiento de la escuela, incluyendo la relación con las familias de los alumnos, así como también el proyecto y el desempeño de las docentes.

¿CUÁNDO EVALUAR?: antes de la aplicación, a la mitad de la aplicación y al final de la aplicación.

¿PARA QUE EVALUAR?: Para desechar lo que no funcionó y proponer otras actividades para el logro de los objetivos, constatar aprendizajes, identificar factores que afectan y que nos puedan ayudar mejorar la acción docente, mediante la autoevaluación continúa de nuestro quehacer.

¿CÓMO? Mediante la observación, el diálogo con los escolares, el diario de la Educadora y la aplicación de instrumentos que se instrumentaron al inicio, en medio y al final de la aplicación. La finalidad fue identificar el tipo de agresión existente en los escolares, su disminución o aumento. Finalmente, se elaboró un cuadro de

evaluación para determinar la efectividad de las actividades realizadas con los escolares y determinar qué tanto se cumplió con la meta deseada.

¿QUIÉNES? En este caso yo, como aplicadora de las actividades a realizar.

3.2 Aplicación, planeación y desarrollo de la alternativa

Se elaboró un diagnóstico previo sobre las conductas agresivas que se venían presentando en los niños preescolares, utilizando la técnica de la observación diaria; dicho diagnóstico arrojó que constantemente los niños se golpeaban entre sí, se agredían verbalmente a la mayor provocación, son egocéntricos, ya que no se permiten interactuar con los miembros de su grupo, en ocasiones hasta tratan de ocultar su culpa expresando que ellos no lo hicieron que fueron sus otros compañeros.

Al utilizar al juego como estrategia para reducir la agresión entre escolares retomé lo estipulado por Piaget, quien establece que el niño a través del juego representa lo vivido y éste, a su vez, es parte de su desarrollo; también plantea que el niño comienza a jugar solo imitando algo y posteriormente pasa al ejercicio colectivo.

Vigotsky establece que a través del juego el niño toma conciencia de la necesidad propia por la otra necesidad de comunicación, la cual se presenta antes que el lenguaje verbal, el cual le permite desarrollarse socialmente, mediante la acción.

Por lo tanto, las actividades lúdicas a proponer pretenden hacer que el niño participe individual y colectivamente, permitirle que exprese sus emociones al término de cada actividad, con la finalidad de que manifieste qué tanto les agradaron las actividades o qué tanto no están funcionando, con la intención de cambiarlas, proponer otras o mejorarlas.

En la siguiente tabla se ilustran los tipos de agresión que mostraban los escolares al

inicio de la estrategia.

Tabla 1. Representación diagnóstica inicial de conductas agresivas en los niños preescolares antes de la aplicación.

Alumno	Muerde	Rasguña	Llora	Patea	Empuja	Agrede verbalmente	Hace berrinche	Golpea
1	*	*	*	*	*	*	*	*
2	*	*	*	*	*	*	*	*
3	*	*	*	*	*	*	*	*
4		*	*	*	*	*	*	*
5		*	*	*	*	*	*	*
6	*	*			*	*	*	*
7					*	*	*	*
8				*	*	*	*	*
9				*	*	*	*	*
10			*		*	*	*	*
11				*	*	*	*	*
12					*	*		*
13				*	*	*	*	
14					*	*		*
15			*	*	*	*	*	

Con la información obtenida en la gráfica anterior, se inició la aplicación de la planeación. Con fines prácticos, se detalla lo realizado en cada sesión, indicando el número de la sesión, el nombre de la misma, el propósito que se pretendía, los recursos didácticos utilizados, el tiempo de duración de la actividad y el procedimiento utilizado. Asimismo, inmediatamente después de cada sesión, se muestran las reflexiones de cada actividad que anotaba al final de la misma.

Sesión 1. Juego de puntería.

Propósito: Provocar el interés del niño para que logre participar respetando su turno.

Recursos: Payaso traga bolas, 3 pelotas pequeñas por niño y un paliacate

Tiempo: 1 hora

Procedimiento: Se les pedirá que formen una fila desde el más pequeño hasta el más grande; se les proporcionará el material que van a utilizar, se hará hincapié en que no se pueden aventar, correr o empujar. Cada niño tendrá tres oportunidades para atinarle a la boca del payaso. Ganen o pierdan sólo podrán utilizar sus tres pelotas, dejando el turno al siguiente: se tendrán que formar si desean volver a participar. El juego se dará por terminado cuando ellos pierdan el interés o se tenga otra actividad planeada.

DIARIO DE LA EDUCADORA: Este juego se inició con la salida de los niños la cual se dio en forma desordenada debido a que solo por el hecho de mencionarles patio fue para ellos una gran emoción. Una vez en el patio se les explicó de lo que se trataba, es decir, señalé que a partir de este viernes saldrían al patio a realizar algunos juegos y que en esta ocasión empezaría por un juego llamado “juego de puntería”.

Se les preguntó si les era conocido el juego. El sujeto uno contestó “no, y me parece aburrido” por lo que empezó a agarrar las pelotas al mismo tiempo que las lanzaba a sus compañeros, molestándolos e incluso lastimándolos en alguna parte de su cuerpo, (espalda, cabeza, piernas, cara). La intervención no se hizo esperar, explicándole que sus compañeros se sentían tristes y, por lo tanto, lo iban a sacar del juego; él contestó “por eso no tengo amigos”.

Le dimos un tiempo fuera para seguir con la actividades; los demás alumnos entendieron la explicación y dio inicio el juego; empezaron a sonreír debido a que no le atinaban a la boca del payaso, otros comenzaron a llorar argumentado que no podían. Eran estimulados con palabras de aliento “tú puedes, inténtalo otra vez”, así se continuó con la actividad al mismo tiempo que el sujeto 1 se acercó al juego para decir “yo lo quiero intentar”; obviamente se le dio la oportunidad y nuevamente lanzó la pelota contra los niños, así que provocó que todos empezaran a lanzar las pelotas, unos contra otros. Al perder el control me vi obligada a suspender la actividad, ya que nadie me hacía caso.

Sesión 2. Juego de pompas.

Propósito Favorecer la seguridad, respetando sus turnos y las reglas establecidas

Recursos: 1 frasco de burbujas

Tiempo: 1 hora

Procedimiento: La docente hará pompas de jabón, le tirará una pompa de jabón a un niño diciendo su nombre él tendrá que agarrar la burbuja; la maestra dirá el nombre de otro alumno y así con cada uno de ellos, respetando cada quien su turno.

DIARIO DE LA EDUCADORA: Para este juego se les informó a los alumnos que como cada viernes salieran al patio a realizar el juego; su primer reacción fue dar un grito muy fuerte; sólo el sujeto uno dijo otra vez “que aburrido”, entonces se les pidió a los niños que fueran al patio, una vez ahí el sujeto uno, comenzó a empujar a los demás al tiempo que les ponía el pie para que se cayeran. Tuve que intervenir para explicarle que no era necesario hacer eso, que si él no quería jugar no lo hiciera pero que no lastimara a sus compañeros, que observara el juego y que si no le interesaba, el decidiría si jugaba o no; les expliqué a los niños de qué se trataba en esta ocasión el juego.

Al dar inicio la actividad ésta les llamó la atención, aunque se desesperaron porque al soplarles la pompa todos la querían agarrar al mismo tiempo, o romperla; volví a explicar las condiciones para seguir jugando, hubo algunos niños que no obedecieron, para ser más específica los sujetos 1, 3, 5 y 8 y se movieron de su lugar, provocando bullicio y desorden entre los demás. Me vi obligada a excluirlos del juego y mantenerlos a un lado de mí, pidiéndoles que observaran la mecánica del juego para que al final participaran.

Posteriormente se les pidió opinión a los demás para ver si querían que ellos volvieran a participar; algunos dijeron que sí y la mayoría dijo que no. Al regresar al salón los niños que no quisieron participar agredieron a sus compañeros y se salió de control la situación. Considero que actué incorrectamente al pedirles opinión a los niños, ya que hubiera podido manejarlo de otro modo tratando de integrar a los que

no siguieron las reglas dándoles otra oportunidad. Traté de explicarles que no obedecer o seguir las reglas, trae como consecuencia su no participación; les pregunté al resto del grupo que si les había gustado la actividad. Les gustó tanto que pidieron volver a repetirla.

Sesión 3. Todos coludos o todos rabones

Propósito: Respetar las reglas del juego, liberar la tensión, divertirse

Tiempo: 1 hora

Recursos: 1 paliacate o mascada, una cuerda por cada participante

Procedimiento: Cada participante deberá atorar su paliacate o mascada en la parte de atrás de su pantalón o falda, sin amarrarlo y atar su mano izquierda al codo derecho por la espalda; cuando todos estén listos comenzará el juego, el cual consiste en que cada alumno deberá tratar de quitar el paliacate a los demás evitando, al mismo tiempo, que le quiten el suyo. Ganará el que obtenga más paliacates sin perder el suyo; el alumno que pierda el suyo quedará fuera del juego, así como quien suelte su mano atada. Se debe hacer hincapié a la importancia que tiene el respetar las reglas del juego y a sus compañeros.

DIARIO DE LA EDUCADORA: Les pedí a los niños que guardaran sus materiales que en ese momento estaban utilizando para empezar con el juego de todos los viernes; su reacción fue de alegría; el sujeto 8 la manifestó diciendo, “que divertido” y preguntó cuál sería el juego, que si sería el de las bombas de jabón. Les informé que en esta ocasión sería diferente, que salieran del salón sin empujar a sus compañeros y sin lastimarlos.

Esta vez no salieron formados, sólo lo hicieron caminando, al tiempo que platicaban de cosas diferentes. Una vez en el patio se les pidió que guardaran silencio para que escucharan las indicaciones del juego, al tiempo que les repartí el material que utilizaríamos; para entonces el sujeto uno molestaba a sus demás compañeros, los golpeaba en la espalda o los empujaba. Nuevamente intervine haciéndole mención que nos diera la oportunidad de continuar con el juego porque sus demás

compañeros ya querían jugar. Al hacer caso omiso lo tomé de la mano, después de este percance iniciamos el juego. Se tuvo que dar la explicación nuevamente porque algunos de los niños no escucharon las indicaciones; una vez entendido el juego comenzamos. Al principio se les complicó un poco debido a que una de las manos la tenían que tener colocada en la parte de la espalda. El juego se estaba desarrollando muy divertido, se escuchaban risas, incluso algunos se cayeron al piso sin ninguna otra complicación de gravedad, no obstante siguieron participando y yo les decía que fue un accidente. El sujeto uno en esta ocasión empujó a los demás, tuve que intervenir para que no estuviera molestando a sus compañeros. Se divertían tanto que no les importaba nada sólo querían obtener los paliacate de los demás integrantes del grupo.

El juego se alargó un poco más del tiempo estipulado ya que sólo dos integrantes ganaban; para permitir que otros intentaran ganar, se les permitió un poco mas de tiempo para que los ganadores pasaran a la silla de los triunfadores, silla que el sujeto 15 inventó, y de esta manera se permitió que hubiera mas ganadores, los que quedaron afuera se les pidió que apoyaran a su favorito con bullicios, palabras de aliento o gritando su nombre.

Sesión 4. Lotería

Propósito: Lograr la participación, autonomía y respeto hacia los demás

Recursos: Lograr la participación autonomía y respeto hacia los demás

Procedimiento: Cada participante elegirá la tarjeta con la que desee jugar; las cartas pequeñas se colocarán al azar, una sobre otra, con la cara hacia abajo y sin que los jugadores sepan el orden que ocupan. Por turnos iniciará primero la docente para hacer más explícito el juego, mencionando de que figura se trata, los jugadores buscarán en su tarjeta si tienen esa figura que se menciona y pondrán una ficha sobre ella. Ganará el primer jugador que complete su carta o quien complete primero una línea en dirección vertical, horizontal o diagonal.

DIARIO DE LA EDUCADORA: En esta ocasión empecé indicándoles a los alumnos que se prepararan porque tendríamos la actividad del juego. La actividad la realizaríamos en el salón de clases. Por un momento los niños se mostraron contentos al mismo tiempo que sus caras expresaban alegría, una vez levantada su mesa y sus cuadernos guardados en la mochila preguntaron “¿De qué juego se trata?” “¿Por qué ahora no salimos al patio?”

En particular el sujeto tres exclamó “a mi sí me gusta salir al patio nos divertimos mas al estar ahí”; les pedí que guardaran silencio para que escucharan de qué se trataba en esta ocasión el juego. Les mencioné “este juego ya lo habían realizado, se llama lotería”.

El sujeto uno argumentó “ese juego es feo y aburrido a mi no me gusta”, empezó a saltar dentro del salón de clases, al tiempo que agarró unos juguetes que trajo de su casa; esto provocó que los sujetos 10 y 12 se le unieran. Se generó un desorden ya que al no compartir los juguetes con los demás se empezaron a agredir, arremetiéndolo con golpes para que no se los quitaran; nuevamente intervine para recogerlos al tiempo que le explicaba que no tenían que agredir a sus compañeros y mucho menos traer juguetes a la escuela, él sujeto 1 empezó a llorar por lo que maneje tiempo fuera, diciéndole que en cuanto se calmara se podía volver a integrar al juego.

Solucionado el problema inicié nuevamente la explicación de todo el desarrollo de juego; se repartieron las tarjetas que cada alumno escogía. Inicié el juego, en esta ocasión yo nombré las cartas pequeñas para que ellos fueran sintiendo confianza; el sujeto uno sólo observaba el juego; el sujeto dos al no poner sus semillas a tiempo su primer impulso fue arrojar el tablero al suelo y hacer muecas de enojo al tiempo que les tiraba sus tarjetas a los integrantes de su mesa; nuevamente intervine para que no se distrajeran mas, les pedí recogieran sus tarjetas y que se incorporarán al juego poniendo más atención o de lo contrario ya no jugarían más. Una vez entendido que tenían que poner más atención se integraron de nuevo al juego

mientras que en otra mesa sucedió lo mismo; para tratar de calmarlos les recogimos los tableros así que sus reacciones no se hicieron esperar.

Sesión 5. Los juguetes mágicos³²

Propósito: Convivir, compartir y respetar turnos

Recursos: 1 juguete por niño

Tiempo: 1 hora

Procedimiento: Se utiliza el juego integrador, presentándoles a los alumnos una bolsa con juguetes y se les contará que son juguetes mágicos, que hablan, pero que sólo lo hacen con la maestra y al oído. Y que cada juguete me dice con quién quiere ir, pero para eso es necesario que cada niño diga su nombre cuando se le señale. Así, cada uno recibirá un juguete, a medida que se nombre y podrá jugar libremente con él, durante un rato.

A este juego se le agrego una variante la cual consiste en que cada niño nombrado por la maestra entregue un juguete a otro, también determinado por él. Siguiendo con la idea de que, “los juguetes hablan al oído

DIARIO DE LA EDUCADORA: Se inició la actividad indicándole a los alumnos que guardaran sus pertenencias y que en cuanto terminaran pasaran a dejar los libros al escritorio para realizar el juego de cada viernes; esta vez se realizó en el salón de usos múltiples; sorprendentemente al guardar sus pertenencias lo hicieron de manera más ordenada, incluso se formaron sin darles la indicación esto provocó que entre ellos mismos se organizaran para que el juego no se tardara como en otras ocasiones. Lo primero que hicieron fue ir corriendo para agarrar los materiales que tenemos en ese salón (aros, conos, pelotas, reatas, material didáctico) así que se les dio la indicación que dejaran ese material en su lugar para realizar la actividad.

Su reacción no se hizo esperar, hubo caras de tristeza, enojo berrinches. Hubo quienes corrían con el material para no guardarlo en su lugar. Se les informó que si

³² MENDONCA, Margarita, *Guía práctica para la maestra de jardín de niños*, contenidos básicos comunes, Gil Editores, México, 2005, p. 83.

no atendían la indicación regresaríamos al salón de clases; en ese momento todos guardaron silencio y se quedaron inmóviles en el lugar en donde se encontraban, por lo que exclamaron ¡no!, bueno escuchen las indicaciones del juego. Ya explicada la temática del juego, les avisé que iría por los muñecos.

Para entonces el sujeto dos exclamó “eso no es cierto, tú haces la voz del muñeco”, su impulso fue arrebatarme el muñeco y llevárselo a su lugar para que yo no lo manipulara. Sus otros compañeros se enojaron expresando que eso no se hacía pero él hizo caso omiso empezando a llorar. Intervine pidiéndole que depositara el juguete en la bolsa o que de lo contrario no jugaría, una vez tranquilo pasó a dejar el juguete a la bolsa; después de ese percance continuamos con la actividad. Los niños se mostraban interesados en lo que pasaba, otros decían “elige ese juguete para que me escoja a mí”.

Esta participación hizo fin cuando terminamos de mencionar a cada uno de los niños con su respectivo juguete, se volvió a repetir el juego debido a que ahora intercambiaríamos los juguetes; en esta ocasión se pidió la participación de alguno de los niños, obviamente no se hizo esperar su participación; todos levantaron la mano para participar, se le dio la oportunidad al que mejor cuidó a su muñeco en el momento de tenerlo. Al pasar ese participante el juego se tornó en una situación de desesperación por querer pasar todos nuevamente intervine para que esperaran su turno y sobre todo dejaran hacer su trabajo a los otros compañeros.

Sesión 6. El gato

Propósito: Que el alumno logre asimilar que a veces se gana y a veces se pierde en los juegos y que lo importante es participar, divertirse y convivir.

Recursos: Un tablero de 9 espacios, 10 tarjetas con la figura de un gato o un ratón en distintas posiciones.

Tiempo: 1 hora

Procedimiento: Participaran 2 jugadores, los cuales deberán elegir quien será el gato y quien será el ratón. Por turnos se colocara a en las casillas del tablero las figuras

que se seleccionen, ganara el juego el primero que logre formar una línea continua, en dirección ya sea vertical, horizontal o diagonal.

DIARIO DE LA EDUCADORA: Para la realización de esta actividad les indiqué a los niños que recogieran sus pertenencias y las colocaran en su lugar porque en esta ocasión el juego sería dentro del salón de clases, sus muecas fueron de insatisfacción, incluso los sujetos uno, dos y tres comenzaron a correr dentro del salón de clases, gritando que ellos no querían jugar que preferían salir al patio, así que los otros niños empezaron hacer bullicio de “queremos salir al patio”; les pedí que guardaran silencio y que escucharan primero las indicaciones porque en esta ocasión la actividad sería en el salón de clases.

Una vez entendido, asimilaron y comenzamos el juego, al principio se les complicó debido a que no entendían; se realizó un ejemplo para que lo entendieran pero aún así nos tardamos en jugar.

Mostraron poco interés y esto trajo como consecuencia desorden en el grupo, comenzaron a platicar algunos; hubo quien trataba de salir del salón o incluso gritando que no sabían jugar, al mismo tiempo en otra mesa los sujetos uno, dos, tres, cinco, diez y catorce empezaron agredir a los otros compañeros con golpes debido a que no les daban las cartas que ellos querían; así continuaron peleándose hasta el momento que yo también me desesperé y empecé a gritar para que se tranquilizaran. Ante la situación fuera de control, se decidió suspender la actividad.

Sesión 7. Dame tu hombro

Propósito: lograr la integración del grupo, favorecer la desinhibición, propiciar mayor conocimiento y confianza, liberando energías.

Recursos: Grabadora y música variada

Tiempo: 1 hora

Procedimiento: se reunirá a los alumnos en un espacio amplio, se les pedirá que se coloquen en parejas.

Las parejas deberán elegirse sin que sean con sus amiguitos de siempre, al ritmo de la música deberán seguir las instrucciones que se les den, pueden ser juntar hombro con hombro, mano con mano, frente con frente y así con todas las partes del cuerpo, en este juego no hay ganadores lo importante está en hacer que todos participen y se diviertan.

DIARIO DE LA EDUCADORA: Esta actividad comenzó dándoles las indicaciones de lo que haríamos; con entusiasmo dieron un grito de alegría, al mismo tiempo que guardaban sus pertenencias. Una vez en el patio el sujeto uno fue corriendo en dirección hacia la resbaladilla para después subirse; enseguida los sujetos dos y cuatro hicieron lo mismo; yo con un tono de voz un poco más fuerte les pedí que se bajaran para poder continuar con la actividad.

El sujeto cuatro hizo caso omiso y su respuesta fue no atender; para entonces el sujeto dos, ya se encontraba en compañía del sujeto cuatro en otro de los juegos.

Nuevamente intervine para pedirles que se acercaran con nosotros para dar inicio a la actividad de ese día; el sujeto uno definitivamente se quedó en la resbaladilla, los otros sujetos se incorporaron sin ningún problema a la actividad. Ya todos en el patio comencé con la explicación del juego.

Al principio no entendieron lo que tenían que hacer mientras escuchaban la música; entonces se los represente para que lo observaran. Les pregunté si lo habían entendido. Su respuesta fue "sí"; se les indicó que escogieran a su pareja y ocurrió otro conflicto debido a que algunos querían la misma pareja.

Nuevamente intervine sugiriendo que no importaba la pareja pero lo que no se valía era que se quedaran solos; algunos comentaban "es que yo quería con sujeto cuatro" otros "yo con el sujeto diez" y así no paraban de hablar, hasta que les dije que como no se ponían de acuerdo yo los iba a acomodar con el que les tocara o de lo contrario se suspendería el juego; de mala gana aceptaron, les pregunté que si estaban, ellos contestaron que "sí", así que empezamos. No resultó, debido a que

todos empezaron a bailar y no atendían las indicaciones; les dimos un espacio de 10 minutos para que bailaran y se despejaran un poco; una vez más tranquilos volví a intentarlo de nuevo.

Al fin se pudo llevar a cabo el juego; empezaron las risas debido a la temática del juego debido a que se equivocaban con las partes del cuerpo hubo quienes chocaban entre ellos. El sujeto dos al observar el juego se incorporó a la actividad y se convirtió en mi pareja; así continuamos con el juego que les pareció muy divertido y decían además gracioso, otros se enojaban porque su pareja no lo hacía bien y ellos consideraban que perdían. Entonces lo motivé para que lo volviera a intentar, su rostro cambió cuando les dimos la indicación de que teníamos que pasar al salón. Su respuesta era “no, otro ratito o por lo menos cinco minutos más”, pero al final regresamos al salón.

Sesión 8. Habla una vez....

Propósito: esta actividad consiste en que los alumnos respeten turnos, tiempos y lugar indicado para hacerlo, está encaminada a que los niños reflexionen acerca de las distintas posibilidades y secuencias que puede seguir un suceso representado, despertando su imaginación para la construcción de narraciones y su capacidad de expresión oral.

Recursos: Lo conforman 9 tarjetas que integran 2 historias, 1 de cuatro escenas y otra de cinco.

Tiempo: 1 hora

Procedimiento: Las tarjetas representan 2 historias sencillas, con distintos temas y personajes, los niños deben observar y ordenarlas según como crean que acontece la historia y narrarla a sus compañeros. La docente al final pedirá a los niños que le digan qué va primero, qué paso después, qué pasa al final y porqué.

DIARIO DE LA EDUCADORA: en esta actividad pude observar que a los niños les costó trabajo decir la secuencia de cada historia ya que, o decían primero el final y luego el principio de la historia, por lo que tuve que dar una secuencia de una de las historias y complementarlo poniendo ejemplos de qué hacemos primero: primero

me baño y luego me cambio; primero me lavo las manos y luego como, y así sucesivamente hasta que al final yo decía una actividad inicial y ellos decían la actividad que sigue, como menciona el ejemplo.

Sesión 9. Jugando con el globo

Propósito: Lograr la interacción y el respeto para los demás

Recursos: Globos

Tiempo: 1 hora

Procedimiento: se les presentará a los alumnos un globo con una cara dibujada, se les contará a los niños que el globo me venía siguiendo, camino al jardín, se les dirá que el globo quiere jugar con ellos, se formara un círculo para entonar una ronda infantil, se le arrojará el globo a un alumno la educadora dirá que el globo dice que quiere volar sin tocar el suelo. Deben mantener el globo en el aire, sin dejarlo caer, utilizando cualquier parte del cuerpo para evitar su caída.

DIARIO DE LA EDUCADORA: Como todos los viernes, se les informó a los niños que se alistaran para salir al patio. El sujeto preguntó “¿de qué se trata hoy el juego?” Respondí que el juego sería divertido “porque utilizaremos un globo con una historia”. Volvieron a preguntar: “¿no será aburrido?” “¡Claro que no, si le ponen atención les parecerá divertido e interesante!”. Una vez en el patio les pedí formar un círculo; para entonces los sujetos uno y dos se encontraban molestando a sus compañeros de al lado, empujándolos, tratando de distraerlos, así que nuevamente intervine. En esta ocasión los cambiamos de lugar al lado del sujeto trece y quince que presentan conducta más tranquila y al parecer dio resultado, ya que esos sujetos no les hacían caso por atender las indicaciones que daba para la actividad del juego. Solucionado el incidente continuamos con la explicación, su incógnita fue a la hora que estábamos inflando el globo, preguntaban ¿Para qué es ese globo?, ¿Nos van a dar globo a cada uno?

La respuesta fue no solo habrá un globo que será el mío, porque le pintan una, cara preguntaba el sujeto seis muy angustiado. Una vez explicada la temática, realizamos el juego aunque con un poco de desorganización, por lo tanto interrumpí para

explicarles nuevamente con un ejemplo. La actividad les empezó a gustar, al mismo tiempo que se reían debido a que les costaba trabajo hacer lo que el globo quería que hicieran, otros desesperados corrían para querer ganar y realizarlo primero que nadie, empujando a sus otros compañeros, por lo que optamos por darle un globo a cada quien.

Sesión 10. Costal de papas.

Propósito: Favorecer el trabajo en equipo, fomentar la actitud de colaboración, respetar las reglas del juego, liberar energías y divertirse.

Recursos: 20 pelotas, manzanas o papas.

Tiempo: 1 hora

Procedimiento: se formaran 2 equipos, cada equipo deberá formar una fila, se coloca un equipo frente al otro. La mitad de las pelotas se colocaran en un costal al principio de la fila y otro costal vacío se pondrá al final de la fila, el objetivo es trasladar las pelotas en cadena pasando las pelotas de una por una al compañero de al lado sin tirarlas hasta que el último la meta en el costal, en cuanto el primero de la fila pase la pelota puede pasar la siguiente; nadie puede tener 2 a la vez. Ganara el equipo que termine primero.

DIARIO DE LA EDUCADORA: Para la realización de esta actividad se les pidió a los sujetos once y doce que tenían que traer un costal vacío para la actividad del viernes. Una vez instalados en el patio les di la indicación de que formaran equipos. Determinaron que fueran equipos conformados por niños y niñas; el sujeto uno mencionó otra vez “yo me quiero ir a los juegos (resbaladilla, casita de plástico, al mundo), pero se le indicó que tenía que participar con sus compañero para saber cuál era el equipo que ganaría; su actitud fue de molestia y comentó “que feo, no lo quiero hacer”; se le dio el tiempo fuera indicándole que entonces se sentara un momento en una de las sillas y observara el juego.

Así lo hizo, para no perder más tiempo empecé con la explicación del juego al mismo tiempo que lo realicé con un ejemplo para que lo entendieran; una vez

entendido les di la indicación de que formaran los equipos y las filas; el juego fue confuso, debido a que los participantes iniciales de cada fila pasaban la pelota demasiado aprisa, ocasionando desesperación entre los participantes de su equipo; esto provocaba que tiraran las pelotas y perdieran la secuencia del juego.

El sujeto uno al observar el juego se acercó solo un poco con sus compañeros pero sin decir nada. Los demás sujetos se empujaban al estar formados para que se pasara la pelota más aprisa, otros empujaban a su compañero de al lado.

El juego se resultó agradable para los participantes; el equipo de las niñas era el más entusiasta, en el de los niños proliferaba el desorden y las agresiones.

Tuve que intervenir con los chicos porque constantemente perdían el control de la situación, pero al final el juego les pareció divertido y las agresiones no pasaron de hacerlo en función de su equipo. El sujeto uno conforme observaba el juego se quiso unir, sus compañeros lo integraron sin ponerle ningún obstáculo; lo hizo de manera muy cordial y agradable para sus demás compañeros, así que todo el ambiente se tornó agradable y divertido.

3.2.1. Evaluación intermedia

Después de estas 10 aplicaciones me percaté que a los niños se les fomentó una rutina de cada viernes, donde expresaban que era día del juego. Observé que aun están en un proceso de asimilar lo que es tiempo fuera aunque continúan agrediendo a sus compañeros y no entienden las reglas de participación. Se me dificultó un poco llevar a cabo las sesiones de intervención pedagógica debido a que se tiene que cumplir con el programa interno de la escuela, así como las materias adicionales que se tienen que llevar (inglés, natación, español, matemáticas y el montón de libro que tienen que terminar). Los niños continúan haciendo berrinches, muestran frustración cuando no se hace lo que ellos quieren, pero hay también quien muestra interés por los juegos.

Me empecé a desesperar porque el tiempo me apremiaba y quería cumplir con los propósitos que planteé y con las actividades que ya estaban programadas en el proyecto. Considero que tengo que modificar mi actitud y ser más firme cuando doy una indicación, pues he observado que los niños no me atienden cuando soy flexible con ellos o relajo la disciplina de la actividad, como lo muestra la tabla 2 a continuación:

Tabla 2. Representación intermedia de conductas agresivas en los niños Preescolares durante la aplicación

Alumno	Muerde	Rasguña	Llora	Patea	Empuja	Agrede verbalmente	Hace berrinche	Golpea
1		*	*	*			*	
2	*		*		*	*	*	*
3	*		*	*	*		*	
4		*	*	*	*			*
5		*	*	*	*	*	*	*
6	*	*			*		*	
7					*		*	*
8			*		*	*	*	
9								
10						*		
11			*		*		*	*
12								
13								
14					*		*	*
15			*			*		

Como se observa en la tabla, las agresiones disminuyeron muy poco, algunos han dejado de morder, de rasguñar de patear y de decir groserías, aunque no han logrado disminuir sus otras actitudes.

Lo propuesto en estas diez aplicaciones ha funcionado en una mínima parte; en mi actitud he notado cambios, los cuales no estaban previstos, ya que la relación entre los alumnos y yo no ha mejorado dentro del salón de clases, así como en el patio donde se llevan a cabo dichas actividades.

Considero que a partir del análisis de lo realizado, observado y alcanzado en las primeras diez aplicaciones, resalto un hecho: urge cambiar la forma de hablarles, ser más firme en lo que digo y cumplirlo. Asimismo, he encontrado dificultad para implementar las actividades lúdicas con los niños, debido a que yo no realizaba este tipo de juegos, ya que mi función era transmitir conocimientos; los dejaba jugar sin un fin. Sin embargo, este análisis intermedio me permitió visualizar la importancia que tiene el juego para mejorar las actitudes de los niños sin necesidad de que se sientan agredidos o que se les tenga que castigar o gritar constantemente.

Trataré de hacerlos entender que no debemos hacer lo que no queremos que nos hagan a nosotros, siendo más explícita ante cada actitud que presenten en las actividades, haré hincapié en que cada acto tiene una consecuencia, así como también continuaré manejando la técnica del tiempo fuera, estimulándolos a continuar sin rendirse y trataré de involucrarme en los juegos.

Sesión 11. Respetando a los demás

Propósito: conocimiento de los integrantes del grupo entre sí, favorecer el saber esperar su turno, así como el respeto así a los demás y reconocimiento de que nos gusta escuchar halagos y frases de cortesía.

Recursos: Una pelota

Tiempo: 1 hora

Procedimiento: Se acomodará a los alumnos formando un círculo y un alumno quedará en medio con la pelota, este lanzará la pelota a algún compañero y los demás gritarán su nombre y correrán a darle palmaditas en la espalda. Puede variarse la actividad cuando le lancen la pelota a otro compañero este debe gritar su nombre y decir un alago o frase de cortesía para el que se la lanzo.

DIARIO DE LA EDUCADORA: Observé que el hecho de salir al patio representa para los niños la hora de su recreo. Su pregunta fue ¿otra vez salimos al recreo Miss? No contesté; salimos a realizar un juego que les va a parecer muy interesante, además divertido. Les expliqué la temática del juego y les pregunte. ¿Entendieron? algunos

contestaron sí, los invité a que realizáramos un ensayo; los niños empezaron a cooperar y así se llevó a cabo el ensayo teniendo como resultado el éxito que tanto se esperaba.

Para iniciar el juego I pregunté ¿quién quiere pasar primero? Elegí uno, el más tímido de todos; éste lanzó la pelota a su mejor amigo y todos juntos gritaron su nombre tan fuerte que se escuchó en toda la escuela; después corrieron a darle palmaditas hubo quienes lo abrazaron, después les dije “que les parece si al que le lancen la pelota es el que pasa al frente”; al pasar el sujeto 15 se equivocó porque en vez de decirle por su nombre les decía otras palabras como tortuga, tonto a lo que los niños le respondían “eso no se dice, verdad Miss”; para evitar las molestias de los demás niños se intervino y se explicó que así no era el juego. Reiteré que a cada persona se le tiene que nombrar por su nombre, “o a ver, dime sujeto 15 ¿a ti te gustaría que te dijeran borrego, piedra o chango?”, a lo que el niño apenado contestó “no”; “bueno, pues entonces tú no lo hagas, vengan todos vamos a seguir jugando”. Se solicitó un voluntario para que le explicará a sus compañeros y así lo hizo tú lanzas la pelota a otro niño nosotros gritamos su nombre y le damos abrazos.

Lo más emotivo del juego fue cuando paso el sujeto 1 y se puso a lanzar la pelota con la cabeza; esto les causó mucha risa terminando ese día de aplicación con un buen sabor de boca para todos.

Sesión 12. El tiburón

Propósito: Favorecer la integración del grupo, mostrando la unión que ya debe de existir, así como el respeto asía los demás, liberar la tensión y divertirse.

Tiempo: 1 hora

Procedimiento: La maestra explicará a los integrantes que jugaran a ser peces y que uno de ellos sería el tiburón, un lado del área en donde se juegue será la playa, otra parte será la isla, otra un barco y otro espacio será el peñón de las sirenas espacios en los que los alumnos estarán a salvo, se dará la indicación de que cuando la maestra grite “peces al agua”, todos se tirarán al suelo y buscarán formar parejas,

cuando el tiburón atrape a alguno este pasará a ser el tiburón y nuevamente regresarán a el lugar que les agrade y en donde estarán a salvo.

DIARIO DE LA EDUCADORA: Esta parte de la sesión me pareció un tanto graciosa, porque les mencioné a los alumnos que les tenía una sorpresa a lo que ellos contestaron muy entusiasmados, “¿es un pastel o saldremos de paseo?” Mi respuesta fue: “la sorpresa es que saldremos al patio a realizar un juego donde nos convertiremos en peces, y uno de ustedes será un tiburón gigante”. El sujeto 3 comentó “yo quiero ser el tiburón” por lo tanto se abrió una interrogante ¿alguien sabe cómo son los tiburones? “si Miss, son grandes y con los dientes grandotes, filosos, y además viven en el agua”, dijo el sujeto 10, el sujeto 3 dijo “mi mamá dice que viven en el mar a donde vamos de vacaciones, entonces son grandes” sí gritaron algunos; el sujeto 7 levantó la mano para decir “además comen peces de colores y gente.

Para no asustarlos les informé “si a los tiburones no los molesta la gente, ellos no dañan ni comen gente sólo comen peces, a lo que el sujeto 1, haciendo un movimiento brusco, tiró a su compañero de enfrente y dijo “no Miss, mi mamá dice que son malos”, le pedí que ayudara a su compañero y que se disculpara por lo que hizo y dijo “ ah, por qué si él se me atravesó, él no quería que yo pasara”, le contesté que si agredíamos a alguien teníamos que ofrecerle una disculpa y que no debemos hacer lo que no queremos que nos hagan, le pregunté “ a ver, quiero que me digas si a ti te gustaría que te tiraran porque estás delante de otro y no lo dejas pasar?”, les pregunté a los demás que ellos qué harían. El sujeto 14 dijo “pedir permiso y no aventarlo”, le volví a pedir al sujeto 1 que se disculpara, de muy mala gana lo hizo.

Una vez en el patio los niños comenzaron a correr y gritar, para llamar su atención realicé dos palmadas fuertes y les pregunte ¿están listos para iniciar el juego? Ellos gritaron muy emotivos “sí”, Procedí: “escuchen con atención ¿quién quiere ser el

tiburón?” Contestó el sujeto 12 “yo miss”; hice la explicación ya mencionada en el procedimiento.

Al principio se confundieron un poco y todos corrían a esconderse en lugar de buscar el peñón de las sirenas, sus caras eran de desesperación para que no los atrapara el tiburón; una vez retomada la temática del juego con mi participación como tiburón y ellos como los peces entendieron; y empezamos a jugar; algunos de los niños hasta gritaban, “ahí viene el tiburón” otros sólo se quedaban en el peñón de las sirenas y otros decían, “a mí no me atrapas, a mí no me atrapas”, otros se escondían detrás de alguno de sus compañeros para no ser capturados por el tiburón; llegó el momento de cambiar de tiburón y la temática del juego siguió su rumbo.

Sesión 13. Tu globo o el mío

Propósito: Favorecer la participación de todos, fomentar actitudes y reflexión sobre el respeto.

Recursos: Globos

Tiempo: 1 hora

Procedimiento: Se les pedirá a los alumnos que se formen por parejas y se les entregara un globo a cada uno. Cada pareja se deberá enlazar por el brazo y atar el globo en el zapato, cada uno deberá romper el globo del compañero con un pisotón y sin soltarse del brazo, cuando todas las parejas rompan el globo del oponente, se formaran nuevas parejas con los que vallan quedando. La docente hará una reflexión sobre la importancia que tiene el respetar a los demás aunque se desee ganar.

DIARIO DE LA EDUCADORA: En la realización de este juego se les invitó a los niños que cooperaran a traer el estambre que estaba en el escritorio y una bolsa de globos, una vez con el material en mano se les pidió a los alumnos que cada quien tratara de inflar por lo menos un globo; hubo quienes mencionaban que no podían hacerlo, por lo tanto no faltaba el alumno cooperador que decía “yo te ayudo” ante lo cual les di el tiempo suficiente para que inflaran por lo menos cada quien su globo.

Una vez que todos tuvieron su globo los niños preguntaron “¿qué vamos hacer con los globos y el estambre?”; se les mencionó que saldríamos a jugar al patio y su reacción fue de alegría, así que se les indicó que salieran al patio en orden y sin correr para no lastimarse. Estando en el patio, se amarraron los globos primero en el estambre y después en los pies, con mi ayuda. Se les pidió a los niños que esperaran en lo que terminaba de amarrarle a los demás sus globos; unos hicieron caso, otros no.

El sujeto 1 empezó a correr por todos lados; le ordené que se sentará pero no hizo caso, le volví a hablar mientras seguía amarrando los globos no entendió y por estar corriendo tiró a un niño del otro grupo que pasaba por ahí. El sujeto 8 le dijo; “no hagas lo que no quieras que te hagan, ¿verdad maestra que usted ya no le va a hacer caso cuando él le pida algo?”, yo estaba muy molesta. Así que lo tomé del brazo e hice que pidiera disculpas, sin dejarlo le dije que a causa de su mal comportamiento y desobediencia tenía como resultado quedarse todo el tiempo a mi lado sin jugar y sin soltarme del brazo. Una vez resuelta la situación empezó el juego. Los niños empezaron con gran alegría y desesperación a tratar de romper los globos. El sujeto uno permaneció a mi lado todo el tiempo sin decir nada.

Sesión 14. Paso o no paso

Propósito: Fomentar la integración del grupo, el control de sus impulsos para esperar todos turnos y lograr la participación de todos.

Recursos: Música y un palo de escoba

Tiempo: 1 hora

Procedimiento: La maestra deberá invitar al grupo a formar una fila. Pedirá a dos voluntarios que sostengan un palo, cada uno por un extremo; se les pedirá que al ritmo de la música, vayan pasando por debajo del palo, con la indicación de que no deberán tocar el palo, todos los participantes deben pasar por debajo del palo dándose la vuelta para volver a pasar, sin dejar de bailar, los que sostengan el palo deberán irlo bajando cada vez más y ganará el alumno que logre pasar sin tocar el palo.

DIARIO DE LA EDUCADORA: En esta actividad se observaron rostros de alegría y diversión por parte de los niños al mencionarles que en ese momento tenían que guardar sus cosas porque saldríamos al patio a realizar un juego; el impulso de algunos fue tratar de salir corriendo del salón sin guardar sus cosas; hubo quien salió del salón sin decir nada, les dije a los que iban corriendo que si no caminaban les daría tiempo fuera y no podrían participar, sin pensarlo dos veces empezaron a caminar, formaron una fila y les puse un poco de música. Inicé yo, la mayoría se empezó a reír diciendo “; que chistosa se ve la Miss si ya no es una niña para que juegue”, a lo que yo les dije “¡Ay, que tiene los adultos también nos divertimos!”.

Escuché un montón de risas, les indiqué que era su turno. Muy contentos empezaron a pasar, riéndose de que algunos se caían y de lo chistosos que se veían. El juego llegó a su término después del horario establecido.

Sesión 15. Convivencia social

Propósito: Verificar que se haya logrado la participación en el grupo o por equipo determinado, sin agredir a sus compañeros.

Recursos: 4 rompecabezas de piezas grandes.

Tiempo: El necesario para realizar la actividad

Procedimiento: se deberán formar cuatro equipos, se les pedirá que se elijan entre ellos y cada equipo deberá elegir el rompecabezas que más les agrade, cada rompecabezas deberá estar armado para que ellos lo observen durante unos minutos para retener la imagen del rompecabezas, se dividirá las piezas entre los integrantes del equipo, cada uno deberá colocar las piezas en donde correspondan apoyándose entre sí para armarlo completo el primer equipo que logre armarlo, podrá apoyar a los demás para que terminen, la docente deberá incitarlos a la colaboración y el respeto hacia los demás.

DIARIO DE LA EDUCADORA: Para esta actividad les informe a los niños que saldríamos a nuestra actividad de cada viernes pero que sería en el salón de usos múltiples. El sujeto uno se asombró y preguntó, “¿Por qué no en el patio?” Le

respondí, en esta ocasión no, porque no vamos a utilizar tanto espacio así que nos dirigimos a dicho salón. Al estar en el patio, se les dio la explicación de lo que se iba a hacer. Me sorprendió su comportamiento, ya que corrieron al salón para ver de qué se trataba, al mostrarles el material. El sujeto 15 dijo: “órale, qué padres rompecabezas, yo quiero el de la vaca”, a lo que contesté “primero formen sus equipos”; elegí a 4 niños, quienes a su vez tenían que elegir a los niños que formarían su equipo.

Hubo controversia porque la mayoría querían elegir a sus compañeros de juegos, al ver esto les dije que tenían que escoger a otros compañeros con los que casi no juegan de lo contrario nos iríamos al salón y ya no jugaríamos más. Me sorprendió ver la rapidez con la que se organizaron; como ese día no asistió a clases el sujeto 3, sobraba un jugador, a lo que el sujeto 13 dijo “y el con quién va a quedar, nosotros estamos completos”, el sujeto 1 dijo “ay, ya que se venga con nosotros si no se nos va a acabar el tiempo”.

Formados los equipos, se les pidió que debían ponerle nombre a su equipo; el sujeto 3 dijo “el de nosotros que se llame *Spiderman*”; pregunté a sus compañeros que si estaban de acuerdo; contestaron que sí. Me quedé anonadada de ver la rapidez con la que escogieron el nombre para su equipo. Pude observar que en cada equipo existía un líder que movía a los demás; otro formado por puras niñas, se puso mariposa; otro se puso power ranger, y el otro se nombró “*Los leones*”.

Estaban muy emocionados que empezaron a pedir su rompecabezas, les dije que el de la granja era para el equipo que estuviera bien sentado y callado, todos se sentaron rápidamente, por tal razón no sabía a quién darle el rompecabezas. Improvisé: “bueno, cierran los ojos y no los abran hasta que yo los sienta junto al rompecabezas que les va a tocar para que sea una sorpresa, no se preocupen si no les gustaba el que les tocó, después lo podrían cambiar”.

Les proporcioné las piezas a cada alumno para dar inicio al juego, el cual llevó sin ningún tipo de agresión; cada niño disfrutó esta actividad, se notaba nerviosismo en

el equipo uno. El sujeto 13 dejó las piezas para que el sujeto 5 armara el rompecabezas, pues mostró una habilidad enorme para armarlo, el sujeto 13 se dedicó a ver a los demás equipos y regresar al suyo para decirle cómo iban los demás. Ganó el equipo 1.

Yo seguía animando a los equipos restantes diciéndoles “ustedes pueden, no se rindan”; ayudé a que colocaran algunas piezas; finalmente terminaron.

Se mostraron participativos y muy entretenidos con esta actividad; había bullicio y alboroto por el logro, el equipo 1 decía “ganamos, ganamos”; al terminar el último equipo les aplaudí y los felicité, les dije que “finalmente todos ganaron porque todos lo lograron”.

Sesión 16. Lo que hace la mano hace la tras

Propósito: Lograr que los alumnos se den cuenta que las acciones que se hacen tienen consecuencias

Lugar: Patio de la escuela

Tiempo: 1 hora

Procedimiento: Cada participante deberá hacerle al compañero lo que él le haga.

DIARIO DE LA EDUCADORA: En esta actividad, les pedí que salieran al patio y se colocaran de frente con un compañero. Una vez en posición les dije el nombre del juego así como también les dije que ellos tenían que hacerle o decirle algo que se les ocurriera a su compañero, podía ser un beso, un abrazo, un saludo, un suspiro, un te quiero etc.

El juego comenzó y me percaté de que el sujeto 1 no tenía pareja, así que me coloqué en frente de él para iniciar el juego; les dije que nos observaran primero a nosotros, le di un abrazo y le pedí que hiciera lo mismo conmigo, él lo hizo muy rápido. Le dije que estaba muy bien y le pedí que ahora él me hiciera algo, él me empujó; les dije al resto del grupo que tenía qué hacer yo y ellos contestaron: “empujarlo”; por lo que lo empujé, él se molestó y me dio un pisotón, volví a

preguntar al grupo qué ahora que tenía que hacer yo, todos gritaron: “pisarlo”; por lo que tuve que hacerlo al tiempo que le decía: “recuerda que lo que hace la mano hace la tras”, ahora me toca empezar a mí y le di un beso en la mejilla preguntando al resto del grupo: ¿Ahora qué tiene que hacer él?; ellos gritaron sonrientes: “regresarle el beso”, le dije “es tu turno”, él dijo “no quiero” y cruzó los brazos, le respondí “bueno, está bien; entonces ya no podrás participar”, él me dijo: “es que tú eres mala porque me pisaste” y le respondí: “porque tú primero lo hiciste y acuérdate que este juego es hacer lo que tú me hagas, si tú no me hubieras pisado yo tampoco lo hubiera hecho ¿verdad?”; pregunté a los demás y el sujeto 8 dijo “sí, *la maestra por eso nos explico*”.

El sujeto uno se sentó en el piso; les dije a los demás “vamos a seguir jugando él ya no quiere participar”, les dije “a ver empieza tu sujeto 4”; él le dijo a su compañera “eres muy bonita”; se escucharon las risas. Me dirigí a la sujeto 6: “es tu turno”, ella también le dijo “eres muy bonito” y así siguieron jugando, mientras observaba la dinámica del juego me percaté que algunas expresiones se repetían “ ¡qué bien te ves!” , “eres mi amiga” , “chistosa” , “juguetón” ; observé que unos se abrazaban, reían o tarareaban una canción. El sujeto 1 dijo “está bien, ya voy a jugar, pero ahora ponme con otro, no contigo”. Hice cambio de parejas diciéndole. “Bueno, pero recuerda que no debes hacer lo que no quieras que te hagan. Finalmente les di la indicación para que nos fuéramos al salón; alcancé a escuchar que algunos decían “que divertido”, “este juego sí que me gustó”. Una vez en el salón les pregunté “si les gustó el juego, abracen a su pareja y adúlenlo”; el sujeto 7 preguntó “¿qué es eso?” Respondí, “eso significa decirle algo bonito a alguien”. La mayoría dijeron que sí, a lo que yo les dije que ese juego nos sirvió para que no hagamos lo que a nosotros no nos guste que nos hagan.

En las siguientes aplicaciones, se repitieron algunas actividades a petición de los alumnos; los escolares solicitaron entre otros, “El juego de puntería”, “Lo que hace la mano hace la tras”, “El tiburón”, “Los juguetes mágicos”, “El costal de papas” y “La lotería”.

Cabe señalar que en estas últimas aplicaciones de los juegos que se repitieron ya no se llevó a cabo, el diario de la educadora, aunque es importante decir que los alumnos tuvieron mayor disposición e inclusive algunos de ellos organizaron a sus compañeros, y me pude percatar que a la hora del recreo, algunos alumnos se organizaban para llevar a cabo estos juegos entre ellos, sin la necesidad de la docente.

La tabla 3 muestra los resultados observados al finalizar las sesiones lúdicas con los alumnos. Si hacemos el comparativo con lo observado en las tablas uno (evaluación inicial) y dos (evaluación intermedia), podemos observar los avances significativos que tuvo el grupo en el rubro de conductas agresivas, es decir, ha disminuido notablemente su comportamiento agresivo.

Que si bien no se logro en su totalidad, en un 60% del 80% que se esperaba, si se obtuvo cambios relevantes en los participantes

A continuación en la siguiente hoja se muestra la tabla 3 que muestra claramente el reporte de los avance.

Tabla 3. Representación final de las conductas agresivas en los niños preescolares al término de la aplicación

Alumno	Muerde	Rasguña	Llora	Patea	Empuja	Agrede verbalmente	Hace berrinche	Golpea
1						*	*	*
2	*			*			*	*
3					*			
4			*	*	*			*
5			*					
6								
7					*			
8								
9								
10								
11					*			
12								
13								
14					*			
15								

Si se comparan los resultados de las tablas 1, 2 y 3 se puede concluir que hubo una disminución de las conductas agresivas entre los participantes. Puedo aventurar que este cambio de conducta se logró por la estrategia lúdica implementada en las 16 sesiones de trabajo.

Además de la reducción de sus conductas agresivas hasta en un 60%, los alumnos fueron mostrando una mayor participación en la mayoría de las actividades planeadas.

Se puede constatar que el juego es una estrategia eficaz para lograr un cambio de conducta en los escolares; cabe señalar que las actividades lúdicas les son más interesantes que la realización de actividades rutinarias, pues les permite integrarse a un grupo determinado dentro de la sociedad que lo rige.

Los alumnos de los otros grupos de la escuela nos veían por las ventanas y pedían a la docente de su grupo realizar actividades similares.

Considero que en esta última aplicación, mi actitud cambió; ya no grito tanto, soy más tolerante y los alumnos me obedecen más; se muestran entusiasmados y esperan con entusiasmo el día viernes.

Estas actividades me sirvieron como incentivos para que realizaran sus trabajos cotidianos con mayor rapidez, pues veían el viernes como un premio a su esfuerzo.

La tabla 3 representa los logros que obtuve en las últimas sesiones; es evidente cómo disminuyeron en su mayoría las actitudes que se venían presentando. Si observamos las tablas 1 y 2 podremos ver como el sujeto 1 al principio llenaba todos los recuadros; ahora ya no muerde y ha cambiado su forma de expresarse.

Lo más importante de estas actividades es que me vinculé con el grupo y cambié mi forma de trabajo; ahora trato de ya no ser tan conductora, dejando que ellos participen y se den cuenta de sus errores, sin regaños ni gritos, evitando a toda costa la palabra castigo.

Tengo que decir que me costó mucho trabajo cambiar mi forma de conducirme frente al grupo, ya que estaba acostumbrada a calmarlos con puros gritos; esta nueva experiencia me dio popularidad con mis compañeras y los padres de familia, pero lo mejor es que descubre nuevas formas de trabajo como ya lo mencioné anteriormente, ya que antes no jugaba y desconocía muchos de los juegos; por ello, al realizar la planeación me vi obligada a comprar algunos tomos que traen estos juegos y sobre todo a leer la guía que nos regalan en Supervisión Escolar.

Es lamentable que muchas de las que trabajamos en los escuelas particulares les quitamos a los niños esta maravillosa oportunidad que proporciona dicho libro, ya que la mayoría de mis compañeras ni siquiera lo conocen; incluso algunas me han

comentado que en cuanto les entregan este material didáctico ellas los tiran, ya que dicen es pérdida de tiempo.

Al concluir las 16 sesiones de trabajo utilizando el juego como estrategia para reducir la agresividad de los escolares, puedo asegurar que una actividad lúdica ayuda al niño a interactuar con sus compañeros, a convivir y a aceptar las reglas que subyacen a toda actividad. También me percaté que las actividades que realicé pueden enfocarse en el campo formativo de desarrollo personal y social.

Para evaluar el proceso de socialización en la siguiente página se realizó la tabla número 4 en la cual se utilizan los siguientes códigos y su significado:

Tabla 4. Evaluación de los procesos de socialización de las conductas agresivas

(L) LOGRADO

(EP) EN PROCESO

(NL) NO LOGRADO

ALUMNOS	INTEGRACIÓN AL GRUPO	PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL	RESPETA TURNOS	TRABAJA EN EQUIPO	ES SOLIDARIO	ES TOLERANTE A LA FRUSTRACIÓN	ATIENDE INDICACIONES
ALUMNO 1	L	EP	NL	EP	NL	L	L
ALUMNO 2	L	L	L	EP	EP	L	L
ALUMNO 3	L	EP	L	L	EP	EP	L
ALUMNO 4	L	EP	L	L	EP	EP	L
ALUMNO 5	L	L	L	L	EP	EP	L
ALUMNO 6	L	L	L	L	EP	L	L
ALUMNO 7	L	L	L	L	L	L	L
ALUMNO 8	L	L	L	L	L	L	L
ALUMNO 9	L	L	EP	L	L	EP	L
ALUMNO 10	L	L	EP	L	L	L	L
ALUMNO 11	L	L	L	L	L	L	L
ALUMNO 12	L	L	L		L	L	L
ALUMNO 13	L	L	L		L	EP	L
ALUMNO 14	L	L	L		L	L	L
ALUMNO 15	L	L	L		L	L	L

3.3 Evaluación del proyecto

El objetivo planteado en el presente proyecto de acción pedagógica se alcanzó parcialmente, ya que algunos alumnos mejoraron sus actitudes pero los sujetos uno y dos continúan golpeando, no como antes, pero no han podido eliminar completamente su conducta agresiva. Asimismo, se puede observar la participación, integración, y trabajo colaborativo entre los niños.

Si bien este proyecto no funcionó en su totalidad, debo reconocer que me hizo cambiar varias actitudes negativas que mostraba frente a un grupo, seguramente por la formación personal y profesional que toda profesora externaliza al realizar su labor educativa.

Considero que este proyecto se debe aplicar al inicio del ciclo escolar para obtener mejores resultados; yo lo apliqué a mitad de ciclo escolar y esto me ocasionó problemas debido a que los alumnos estaban acostumbrados a una forma de trabajar totalmente diferente con otra docente que, como se mencionó, renunció argumentando que no podía con el grupo por su mal comportamiento y porque no le hacían caso. Cuando yo me hice cargo de este grupo encontré una serie de dificultades que me impedían tener control del mismo y fue así como surgió este proyecto.

Espero que la experiencia transmitida en este documento sirva a otras docentes como una muestra de que se puede cambiar la práctica docente al tiempo de cubrir expectativas del directivo, padres de familia y alumnos. Insisto en que si se realiza desde un principio del ciclo escolar se podrán obtener mejores resultados para lograr una adaptación completa y socialización acorde a la edad de los alumnos.

Cabe destacar que yo implementaría escuela para padres, tratando de abarcar un tema por mes, pues considero que en ellos radica el mayor problema, ya que a un niño se le puede manejar más fácilmente, pero un adulto trae consigo una historia que le hace más difícil cambiar su forma de pensar. Asimismo, la escuela para

padres tendría la finalidad de proporcionarles información para tratar temas, como el de violencia familiar, como poner límites, las normas o reglas que nos rigen y su importancia ante la convivencia diaria; sucesivamente implementar temas de su interés, ya que es de cierta manera justificable una acción, cuando no se tiene conocimiento y es injustificable cuando ya se conoce.

Dificultades que se presentaron:

Algunas aplicaciones se suspendieron temporalmente debidas, a los puentes de suspensión laboral, las vacaciones y las visitas de la supervisora, pero finalmente se llevaron a cabo

En cuanto a mi desempeño, considero que cambió mi forma de trabajo tradicional, por otra actitud más amena, tolerante y participativa para integrarme a los juegos que se llevaban a cabo, puesto que antes no realizaba este tipo de actividades, los dejaba jugar sin ninguna intención creyendo que dejarlos jugar en el patio era suficiente. Llegué a la conclusión de que yo aprendí más que ellos y que la experiencia que tuve me dejó un buen sabor de boca, inclusive provocó iniciativa entre las demás docentes por querer ser mejores en su práctica diaria, obligándolas a investigar y compartir otro tipo de juegos similares.

En base a lo expuesto, sostengo que los juegos son el punto central para lograr la integración, los cuales deben de ser implementados por las docentes en preescolar, ya que estos facilitan la convivencia así como la adquisición del desarrollo de habilidades, puesto que los niños se adaptan fácilmente al trabajo en equipo a la vez que aprenden a tratar a sus compañeros de otra forma no igual a la que vive en casa.

Los resultados aquí obtenidos son producto de la aplicación del proyecto de acción docente, considero que como docentes debemos buscar alternativas para dar solución a los problemas que se presenten.

CONCLUSIONES

En mi experiencia como profesora en diferentes centros educativos, he observado que la agresividad infantil constituye una de las principales quejas que los padres y educadores refieren respecto de los niños. A menudo nos enfrentamos a niños agresivos, manipuladores o rebeldes y los adultos no sabemos cómo actuar ante esta problemática o incidir en su conducta para llegar a cambiarla.

El padre de familia se queja de la conducta agresiva de los niños, la profesora se queja de la manera en que esta conducta incide negativamente en el aprendizaje del escolar, la directora de la escuela reconoce el problema pero lo tolera para evitar que el alumno se vaya e incida negativamente en sus finanzas. Quejas, lamentaciones, silencios, omisiones y pocas explicaciones al problema.

En la visión de los adultos es muy recurrente que se etiquete a los niños con mala conducta como agresivos, berrinchudos, niños problema, conflictivos, etc., sin que se haga un análisis serio sobre el problema. El diagnóstico y la implementación de la estrategia de innovación docente realizado en este trabajo nos arroja resultados interesantes: Un ambiente familiar y social negativo, poco estimulante, cargado de violencia y agresión, influye y desencadena la conducta de los menores, es decir, la conducta de los adultos (padres de familia, tíos, abuelos, comunidad, maestros, autoridades, etc.) es la causante de la respuesta que los niños presentan en la escuela. El niño reproduce verbal y corporalmente lo que observa, es decir, si los ambientes en que se desenvuelve se caracterizan por los gritos, los golpes, los regaños, la agresión física y verbal, no se puede esperar que el niño sea diferente a su entorno. De ahí la explicación de la dificultad que tuvo el sujeto 1 para lograr un cambio sustancial en su conducta.

La escuela es un espacio de socialización y sociabilización para los niños, pero es sólo una parte de su vida. No podemos responsabilizar o adjudicar a la escuela como

la promotora de la violencia que presentan los escolares o de que no interviene para solucionar los conflictos que se presentan en el salón de clases.

Los padres de familia envían a sus hijos al kínder y pretenden que, además de enseñarles lo referente a conocimientos, también sean educados, se les discipline, se les imponga normas de convivencia. Desafortunadamente, la maestra, la directora y la escuela en su conjunto es incapaz de lograr este cometido si no se cuenta con la participación activa y comprometida de los padres.

En mi experiencia docente considero que los padres pretenden desligarse de la responsabilidad de educar a sus hijos y pretenden que la escuela lo haga todo. Su argumento es que trabaja, que no tienen tiempo, que tienen muchas actividades o que no saben, pero sus argumentos son pretextos. De ahí entonces la dificultad para una maestra que tiene que lidiar con tantas historias personales o familiares, según el número de alumnos que tenga.

No podemos dejar de reconocer que la familia es, durante la infancia, uno de los elementos más importantes del ámbito sociocultural del niño. Las interacciones entre padres e hijos van moldeando la conducta agresiva mediante las consecuencias reforzantes inherentes a su conducta.

Por eso el niño generaliza lo que aprende acerca de la utilidad y beneficios de la agresión a otras situaciones. En estas circunstancias, pone a prueba las consecuencias de su conducta agresiva. Las familias que permiten el control de las conductas mediante el dolor, tienen una alta probabilidad de producir niños que muestren altas tasas de respuestas nocivas.

En ese sentido, el tema que abordamos nos ayuda a comprender la fuente primaria de la agresividad infantil, a fin de buscar alternativas para combatirla, fomentando valores humanos para erradicar la agresividad, para ello busqué utilizar herramientas pedagógicas a través del uso del juego.

Ahora puedo sostener sin temor a equivocarme que un factor que influye en la agresividad de los niños es el entorno familiar y escolar. Incongruencia en el comportamiento de los padres se da cuando los padres desaprueban la agresión y, cuando ésta ocurre, la castigan con su propia agresión física o amenaza al niño. Los padres que desaprueban la agresión y la detienen, pero con medios diferentes al castigo físico, tienen menos probabilidad de fomentar acciones agresivas posteriores.

En el ámbito escolar las maestras debemos tener presente que una atmósfera tolerante facilita la convivencia y el aprendizaje colectivo e individual; con la convivencia el niño aprende que la agresión es un recurso que le generara dividendos ante sus compañeros y la educadora. Ésta, debe controlar las actitudes individuales y colectivas con mano firme pero suave, para que los escolares aprendan a reconocer límites.

Respecto a los padres diría que su inconsistencia en su comportamiento no sólo puede darse a nivel de instrucciones, sino también a nivel del mismo comportamiento. En este sentido, puede ocurrir que ante el comportamiento agresivo del niño, los padres los lleguen a castigar por pegar a otro niño y otras veces le ignoren, por lo que no le dan pautas consistentes. Incluso a veces puede ocurrir que los padres no sean conscientes, lo que ocurre cuando el padre regaña al niño pero no lo hace la madre.

Cabe destacar que la socialización y sociabilización ayuda a los niños a distraerse y a conocer cosas, lo cual le permite desgastar energías en diversas cosas que no sean violentas, por ello, tanto docentes como los padres de familia deben de ayudar en ese sentido, pues en el mundo exterior del niño hay muchas cosas positivas que el alumno debe de aprender y no adoptar actitudes violentas, de ahí la importancia de la socialización a nivel preescolar.

Finalizo señalando que este trabajo puede permitirle a la profesora determinar cómo los niños conceptualizan a otras personas y cómo comprenden los pensamientos,

emociones, intenciones y puntos de vista de los otros. Se trata de conocer cómo el niño se representa a los otros e infiere sus experiencias psicológicas internas.

BIBLIOGRAFÍA

ARANGO, Ma. Teresa; LÓPEZ. Ma. Elena (editores). *Diccionario De Las Ciencias de la Educación*. Santillana, Madrid, 1983, 1431 p.

ARIAS, Marcos D. "El proyecto pedagógico de acción docente", en: *Hacia la innovación*, Antología Básica. Licenciatura en Educación, Plan 94. UPN, México, 2000, 106 p.

BRUNER, Jerome. *Acción pensamiento y lenguaje*. Alianza, México, 1986, 632 p.

CABRERA, Antonio. *El juego en Educación Preescolar. Desarrollo Social y Cognitivo del niño*. Tesis de licenciatura. Universidad Pedagógica Nacional. México, 1999, 105 p.

CAZA, Ma. Angélica. *Cómo poner límites a tus hijos sin dañarlos*. PAXMEX, México. 2001, 87 p.

CEMPA, E. *Expresión y comunicación*. Auxiliar didáctico, preescolar. Trillas, México, 2001, 120 p.

CHAGAS, Raquel. "Los maestros frente a la violencia entre los alumnos", Mexicana de Investigación Educativa, Número 27, México, octubre-diciembre, 2005, 1300 p.

KAMMI, C; "El juego", en: *El juego*, Antología Básica. Licenciatura en Educación Plan 94, UPN, México, 2005, 373 p.

LEBOVICI, S. *Significado y función del juego en el niño*. Proteo, México, 1983, 220 p.

MEECE, Judith. *Desarrollo Cognitivo: Fundamentos Piagetanos*. Paidós, México, 2000, 163 p.

MENDONCA, Margarita. *Guía práctica para la maestra de jardín de niños, contenidos básicos comunes*. Gil Editores, México, 2005, 568 p.

NELLY, A. S. *Padres problema y los problemas de los padres*. Editores Mexicanos Unidos, México, 1993, 130 p.

PIAGET, Jean. *Seis estudios de psicología*. Sex Barral, Barcelona, 1981, 199 p.

PIAGET, Jean. *Apuntes sobre el desarrollo infantil*. Secretaría de Educación Pública, México, 1985, 185 p.

SACRISTÁN, Gimeno. "Currículo formado por los profesores", en: *Análisis de la práctica docente propia, Antología Básica*. Licenciatura en Educación, Plan 94, UPN, México, 2005, 152 p.

SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN. *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. 15ª. Edición. Secretaría de Gobernación, México, 2007, 145 p.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. *Educación Preescolar, Áreas de desarrollo: un ambiente de Aprendizaje*. SEP, México. 1992, 82 p.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. *Guía para padres*. Educación Preescolar. SEP, México, 1996, 29 p.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. *Programa de Educación Preescolar 2004*. SEP, México, 200,142 p.

WARREN, C. Horward (comp.). *Diccionario de psicología*. Fondo de Cultura Económica, México, 1993, 242 p.