



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
Unidad 096 D.F. Norte

**“El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones
interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar”**

Rutz Pedraza Eréndira

**Proyecto pedagógico (acción docente) para obtener el título de
Licenciada en Educación Preescolar**

México, D.F. 2013



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
Unidad 096 D.F. Norte

**“El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones
interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar”**

Rutz Pedraza Eréndira

Asesora: Dra. Claudia Alaníz Hernández

México, D.F. 2013

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA
TITULACIÓN

México, D.F., a 27 de febrero de 2013

PROFRA. ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA
P R E S E N T E

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: **EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES Y DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS DE SEGUNDO DE PREESCOLAR,** opción **PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE (ACCIÓN DOCENTE)** a propuesta de la asesora **CLAUDIA ALANÍZ HERNÁNDEZ** manifiesto a usted que reúnen los requisitos académicos al respecto por la institución.

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

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



S.E.P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 096 D.F. NORTE

DRA. MARIANA DEL ROCÍO AGUILAR BOBADILLA
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD 096 D.F. NORTE

c.c.p. Archivo

**CONSTANCIA DE TERMINACIÓN DE
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

México, D.F., a 14 de junio de 2012

**PROFRA. ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA
P R E S E N T E**

Después de haber analizado su trabajo intitulado **EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES Y DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS DE SEGUNDO DE PREESCOLAR**, opción **PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE (ACCIÓN DOCENTE)** comunico a usted que lo estimo terminado, por lo tanto puede ponerlo a consideración de la H. Comisión de Titulación de la Unidad U.P.N. a fin de que, en caso de proceder, les sea otorgado el Dictamen correspondiente.

ATENTAMENTE


**DRA. CLAUDIA ALANÍZ HERNÁNDEZ
ASESORA**

c.c.p. Comisión de Titulación de La Unidad 096 Norte, para su conocimiento
Archivo

**CONSTANCIA DE TERMINACIÓN DE
REVISIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

México, D.F., a 12 de octubre de 2012

**PROFRA. ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA
P R E S E N T E**

Después de haber analizado su trabajo intitulado **EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES Y DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS DE SEGUNDO DE PREESCOLAR**, opción **PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE (ACCIÓN DOCENTE)** comunico a usted que lo estimo terminado, por lo tanto puede ponerlo a consideración de la H. Comisión de Titulación de la Unidad U.P.N. a fin de que, en caso de proceder, les sea otorgado el Dictamen correspondiente.

ATENTAMENTE



**DR. CÉSAR SOBERANES CRUZ
R E V I S O R**

c.c.p. Comisión de Titulación de La Unidad 096 Norte, para su conocimiento
Archivo

**CONSTANCIA DE TERMINACIÓN DE
REVISIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

México, D.F., a 15 de diciembre de 2012

**PROFRA. ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA
P R E S E N T E**

Después de haber analizado su trabajo intitulado **EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES Y DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS DE SEGUNDO DE PREESCOLAR**, opción **PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE (ACCIÓN DOCENTE)** comunico a usted que lo estimo terminado, por lo tanto puede ponerlo a consideración de la H. Comisión de Titulación de la Unidad U.P.N. a fin de que, en caso de proceder, les sea otorgado el Dictamen correspondiente.

A T E N T A M E N T E


**MTRA. MAIRA MARTHA SOSA BARRALES
R E V I S O R A**

c.c.p. Comisión de Titulación de La Unidad 096 Norte, para su conocimiento
Archivo

Dedicatoria:

He aquí la conclusión de un gran paso en mi vida, la culminación de mi carrera profesional.

Por ello quiero expresar mi eterna gratitud a Nuestro Padre Celestial por darme la oportunidad de vivir, de ser primero que nada mujer y madre de tres hermosos seres, María Fernanda, Andrea y David Emmanuel, por darme la inteligencia, tenacidad y el ánimo para lograr la culminación de este proyecto, por brindarme salud hasta hoy, por poner en mi camino a mis profesores que pacientemente me orientaron y que gracias a todos ellos adquirí los conocimientos para desempeñar con profesionalismo mi noble carrera, a mi esposo Roberto que me impulsa día a día por salir adelante y dejar huella en el paso por esta vida y a todos mis familiares y amigos que directa o indirectamente contribuyeron para este gran logro en mi vida personal.

A todos ustedes, gracias.

ÍNDICE

	PÁG.
Introducción.....	10
CAPÍTULO I	13
1.1. Contexto sociocultural para explicar la problemática.....	13
1.2. Diagnóstico inicial del grupo.....	19
1.3. Diagnóstico de la problemática.....	21
1.3.1. Conductas agresivas un problema a resolver.....	23
1.4. Planteamiento del problema.....	25
1.5. La Socialización en la Educación Preescolar.....	26
1.5.1. Fundamentos teóricos y principios pedagógicos del programa de educación preescolar.....	27
CAPÍTULO II.....	33
Marco Teórico.....	33
2.1. El juego en nuestra cultura.....	33
2.1.1. El juego cooperativo.....	34
2.1.2 Metodología de los juegos cooperativos.....	37
2.1.3 Los juegos cooperativos.....	39
2.2. La agresividad.....	45
2.2.1. La agresión.....	47
2.2.2. Aprendizaje social de la agresión.....	51

2.3 Adquisición de los modos agresivos de conducta.....	52
2.3.1. Instigadores de las conductas agresivas.....	55
2.4. Los programas de Educación Preescolar 2004 y 2011....	56
CAPÍTULO III.....	60
Propuesta de innovación.....	60
3.1. Tipo de investigación.....	60
3.1.2. El proyecto pedagógico de acción docente.....	63
3.2. Estrategia didáctica para disminuir la agresividad en los niños de segundo grado de preescolar del Colegio Kinderland.....	63
3.2.1. Objetivo General.....	63
3.2.2 Objetivos específicos.....	64
3.3. Contenido de la propuesta.....	64
3.4. Cronograma de actividades a desarrollar.....	67
CAPÍTULO IV.....	72
RESULTADOS.....	72
4.1. Informe de las actividades aplicadas.....	72
4.2. Resultados de la aplicación.....	82
4.2.1. Categorías de análisis.....	82
CONCLUSIONES.....	92
FUENTES DE CONSULTA.....	96
ANEXOS.....	98

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo expongo la estrategia que llevé a cabo para la realización de mi proyecto de innovación, en donde muestro cómo el juego cooperativo nos puede ayudar a los docentes para mejorar las relaciones interpersonales y así disminuir la agresividad en los niños de segundo de preescolar, me enfoqué en este grado porque es el que atendí cuando se hizo la investigación durante el ciclo escolar 2011-2012.

El proyecto está organizado en cuatro capítulos, en el primero me refiero acerca del contexto social en donde se lleva a cabo la aplicación de mi proyecto de innovación, siendo éste el Colegio Kinderland ubicado en la calle de Horticultura No. 39, Col. 20 de noviembre, Delegación Venustiano Carranza, en el cual llevo laborando 12 años. El diagnóstico de la problemática encontrada, mismo que se determinó por medio de la observación del grupo, el cuál es la agresión entre los alumnos, tanto verbal como física y que pretendo resolver al implementar juegos cooperativos, también hablo de lo que es la educación preescolar, los fundamentos teóricos del programa, así como los principios pedagógicos del mismo.

En el capítulo II, hablo sobre los teóricos en los que sustenté la investigación, así como algunas definiciones de lo que es el juego, el juego cooperativo, agresión, agresividad y los factores que influyen para comportarse de esta manera, terminando con la vinculación de mi propuesta con los programas de educación preescolar 2004 y 2011.

En el capítulo III describo el tipo de proyecto llevado a cabo, cómo se aplicó la propuesta, el tipo de investigación, los objetivos que se tenían, tanto el general como

los específicos, el diagnóstico inicial del grupo al que se le aplicó la propuesta de innovación, el cronograma de las actividades trabajadas con los pequeños.

Y en el último capítulo abordo el informe de las actividades aplicadas, los resultados obtenidos al final de la aplicación en donde se incluyen gráficas para ver el avance que se tuvo con los alumnos.

A continuación hablaré sobre el problema encontrado en el grupo de 2° A durante el ciclo escolar 2011- 2012 del Colegio Kinderland, en donde se llevó a cabo la aplicación de la propuesta, básicamente que los pequeños eran muy agresivos, no controlaban sus emociones y les costaba mucho trabajo poner atención a las indicaciones que les daba, además de que no les gustaba ser cooperativos más bien querían competir entre ellos para lograr sus objetivos. Es por eso la importancia de llevar a cabo alguna estrategia para disminuir las conductas agresivas en mis alumnos ya que los pequeños se agredían física y verbalmente y no era posible continuar con estos comportamientos, ya que al dejar pasar por alto dicha situación más adelante podía llegar a tener problemas más graves tanto con los padres de familia como con mis superiores.

La pregunta que guió la investigación es la siguiente: **¿Cómo influye la Educación Preescolar en el desarrollo social del niño en edad de 4 a 5 años en cuanto a su desarrollo integral?**, ya que en esta etapa por la que atraviesan los pequeños es fundamental trabajar con ellos la autorregulación, la comunicación, la cooperación y la integración social para que de esta forma aprendan a controlar sus emociones y así lograr disminuir sus conductas agresivas.

El tipo de proyecto pedagógico es de acción docente ya que surge de la práctica del propio docente y es pensado para el mismo fin.

El objetivo específico de mi propuesta es que mediante los juegos cooperativos los niños de entre 4 y 5 años de edad disminuyan sus conductas agresivas, ya que a través de éstos se busca que los alumnos sean cooperativos y logren alcanzar sus objetivos en conjunto con los demás miembros del grupo y no particularmente.

CAPÍTULO I

En el presente capítulo hablo acerca del porqué me interesa trabajar el tema del juego cooperativo para disminuir la agresión en los niños de preescolar, puesto que el Colegio en donde he laborado los últimos doce años se encuentra en una zona en donde la sociedad se caracteriza por ser altamente agresiva y por consiguiente los alumnos llegan con esas vivencias, así que me he dado a la tarea de buscar alternativas para que los niños sean menos agresivos y convivan mejor con sus compañeros y a su vez puedan reflejar esta conducta en su entorno social.

1.1 Contexto sociocultural para explicar la problemática

Hace 12 años que empecé como maestra de Jardín de Niños y desde entonces he trabajado en el “Colegio Kinderland” que se ubica en la calle de Horticultura No. 39, Col. 20 de Noviembre, ésta pertenece a la Delegación Venustiano Carranza, y está muy cerca del barrio de Tepito y de la Colonia Morelos.

Los alumnos de la institución provienen de diferentes colonias aledañas. Los padres de estos menores se dedican al comercio propio, tienen 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 por calle, un aproximado de 5 farmacias, 2 mercados, 5 consultorios médicos. A cinco minutos de la comunidad se ubica una tienda departamental (Chedraui), también muy cerca está el mercado de tepito y la lagunilla; 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, una zona escolar donde se encuentran jardines de niños, primarias, secundarias y hasta una vocacional, así como un deportivo.

El tipo de vivienda prevaleciente en la colonia son casas particulares así como edificios de renovación, 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; los pocos árboles que existen son maltratados por la misma comunidad.

Una problemática detectada en la colonia es la adicción al alcohol y a las drogas, así mismo el comercio informal y el tráfico de armas, situaciones que de alguna forma afectan a los niños ya que los padres de familia los dejan hacer lo que ellos quieran y no les ponen reglas o límites, además de que hablan con groserías y no tienen respeto hacia las personas.

En relación con el plantel, las instalaciones y los recursos con los que cuenta el jardín de niños se encuentra en buenas condiciones para realizar y proporcionar la enseñanza como son escaleras con protección, barandales firmes y adecuados, un patio amplio para el desplazamiento de los niños, juegos tubulares y plásticos que les agradan, vidrios en buen estado, una puerta que está siempre cerrada y con vista a la calle. En cuanto a los salones, tenemos mesas y sillas para cada niño del plantel.

Se cuentan con las aulas y los baños 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 ocho cámaras de circuito cerrado, tres monitores para visualizarlas, dos grabadoras, un televisor y un dvd para la información y transmisión de películas educativas y de entretenimiento.

Dentro de las áreas comunes, existe un área de biblioteca con una distribución de ejemplares adecuados y la videoteca escolar está bien equipada, con diversos títulos de películas, con contenido original que motiven al niño por el interés a la lectura.

A nivel interno, las relaciones interpersonales entre el personal que labora en la escuela es deficiente: las profesoras no se saludan, no comparten sus saberes, 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. Obviamente los alumnos se percatan de todo esto y más aun se sienten agredidos, pues las profesoras son impositoras y autoritarias al dar una orden.

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.¹

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.²

El problema de la violencia no es solo una preocupación personal, la Revista Mexicana de Investigación Educativa dedicó un número especial para reseñar los estudios sobre la violencia 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.³

¹ CHAGAS, Dorrey R. “Los maestros frente a la violencia entre alumnos”, Problemas de indisciplina y violencia en la escuela II. **REVISTA MEXICANA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**. Número 27, COMIE, A.C., México, 2005, p. 1073.

² *Ibíd.*, p. 1074.

³ CHAGAS, Dorrey R. “Los maestros frente a la violencia entre alumnos”, Problemas de indisciplina y violencia en la escuela II. **REVISTA MEXICANA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**. Número 27, COMIE, A.C., México, 2005, p. 1051.

Desafortunadamente esta problemática se ve reflejada en el salón de clases y por eso me di a la tarea de buscar alguna alternativa para disminuir la agresividad de mis alumnos y elegí el tema: **“El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar”**.

El interés surge a través de las observaciones obtenidas en las prácticas docentes realizadas: las diferentes formas, intereses y ritmos de trabajo o habilidades que los alumnos manifiestan en sus relaciones interpersonales, y así las interrogantes en relación con los factores que intervienen en contra y a favor del mismo, así como la forma en que la educadora puede intervenir para un mejor y óptimo desarrollo de las mismas.

Para determinar el problema, fue de gran importancia la observación que se hizo a los alumnos ya que como dije con anterioridad, son muy agresivos y por cualquier motivo pegan, escupen, agreden verbalmente y muerden a sus compañeros sin aparente motivo alguno. Por lo que se pretende que a través de los juegos cooperativos mejoren su capacidad de tener buenas relaciones interpersonales en el grupo de 2° “A” que actualmente dirijo.

Conforme a las experiencias que se obtienen mediante la observación de la práctica docente, y la aplicación de las situaciones didácticas se denota que los niños se interesan por el juego, porque a la hora de estar trabajando surge el interés por las actividades lúdicas, manifestándolas a manera de peticiones durante la jornada de trabajo. Partiendo de ello se vislumbra que el recreo es un momento para utilizar el juego de manera espontánea permitiendo realizar movimientos libres, descargar energía, conversar, y crear entre iguales diversidad de juegos, aunque éstos no tengan un sentido pedagógico indirectamente se favorece el lenguaje, la socialización, regulación de conductas y su ejercitación de movimientos físicos.

En consecuencia, los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad, entre otros valores más. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a una mejor comunicación y relación. Buscan la participación de todos predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra otros; juegan para superar desafíos u obstáculos no para superar a los demás.

Mediante estas conceptualizaciones, y con la aplicación de los juegos cooperativos se pretende que al finalizar el periodo de trabajo docente en el grupo de 2° "A" de preescolar del Colegio Kinderland, los alumnos hayan logrado disminuir considerablemente la agresividad con sus compañeros.

Para los niños jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida, en el trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que lo rodea, la ejercitación de sus habilidades motrices etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa, jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades, esto se observa a diario, durante la jornada de trabajo cuando a los niños se les pone el trabajo, no dejan de jugar con sus compañeros o con el material que se les proporciona, se distraen fácilmente.

Los juegos desarrollan la creatividad, la disciplina y promueven intereses colectivos al realizarlos dándole un sentido para que el niño este en un ambiente de trabajo satisfactorio, esto está muy reflejado en el aula cuando los niños ya no quieren realizar el trabajo se despierta nuevamente el interés realizando un juego que sea diferente a lo que están realizando.

Para favorecer las habilidades motrices básicas se utiliza como estrategia didáctica la aplicación de los juegos cooperativos. La mayoría de los juegos cooperativos tienen un carácter competitivo, los juegos transportan la idea de la competencia que se ejecuta bajo condiciones sencillas y dentro de los límites de las normas. Un

ejemplo claro de esto es el juego del “mosquito” en donde se divide al grupo en dos partes: las niñas dentro del círculo simulando ser los mosquitos, y los niños fuera, se observa la competencia a la hora de corretear a los niños, ya que la mayoría de los niños son atrapados, se juntan las niñas para atrapar a los niños más rápido.

La dinámica de un juego cooperativo está basada en reglas precisas, lo que permite aprenderlo con facilidad, generalmente se puede jugar después de haber dado pocas explicaciones. Las experiencias que se viven día con día en el preescolar denotan que antes de iniciar un juego hay que observar que se hayan entendido las normas, que estén las demarcaciones necesarias para que se garantice el control del juego y el uso de material variado y suficiente.

El diseño de la actividad debe presentar una fase inicial un ascenso paulatino de la intensidad seleccionando juegos que dispongan a los niños para el juego principal, donde se alcanza un estado óptimo de desempeño en el organismo, luego descender lentamente en la fase final dando preferencia a las actividades que favorezcan la recuperación y la relajación.

Cabe mencionar que es importante considerar el número de alumnos. Si los grupos son numerosos se requieren juegos o variaciones de ellos que permitan la participación de la totalidad del grupo (por ejemplo juegos de relevos con varios corredores). Se observa que en la ejecución de los juegos ejerce influencia en esta elección el nivel de rendimiento de los niños, otra característica que se muestra en el grupo es que son niños de la misma edad pero presentan diferencias notables en el desarrollo, esto implica hacer adecuaciones, escoger, o modificar los equipos, generalmente se aplica el procedimiento de enumeración, el juego de pares y nones, o permitir que los capitanes seleccionen a sus compañeros nombrando a los jugadores que integrarán su equipo.

En la ejecución de la práctica se implementan juegos de fácil comprensión y ejecución, que sus exigencias no superen el grado de desarrollo de los niños, pero

considerando también que, de acuerdo a este desarrollo, es posible modificar la práctica incluyendo las restricciones o adicionando reglas. Así, se incorporan de forma paulatina a los juegos cooperativos estrategias en donde los niños pongan a prueba sus habilidades físicas e intelectuales.

1.2 Diagnóstico inicial del grupo 2° “A”

COLEGIO KINDERLAND Jardín de Niños

Docente: Eréndira Rutz Pedraza

Matricula total: H 9 M 12 Total: 21

Alumnos que viven en la comunidad: 21

Introducción: El presente diagnóstico se realiza en el Colegio Kinderland ubicado en la calle de Horticultura No. 39, Col. 20 de Noviembre, Delegación Venustiano Carranza, en México, Distrito Federal.

Observaciones sobre el periodo de adaptación: Al grupo en general le cuesta trabajo mantener buenas relaciones interpersonales, además que tienen dificultad para cumplir con algunas normas: pegan, levantarse de su lugar a la hora de realizar algún trabajo, el respeto hacia los demás compañeros y maestra, decir groserías y hacer señas obscenas así como no compartir con los demás el material que se les proporciona para la elaboración de alguna tarea, en cierta forma en general se presenta mucha agresividad por parte del alumnado.

Aspectos fisiológicos: Dentro del grupo hay dos hombres que son zurdos, ninguno tiene discapacidad visual ni auditiva.

Campos Formativos:

Desarrollo personal y social:

Identidad personal y autonomía: Se les dificulta reconocer las cualidades de sus compañeros, así como la sensibilidad hacia las necesidades, puntos de vista y sentimientos de los demás, comprender que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta.

Relaciones Interpersonales: Tienen problema para aceptar a sus compañeros y compañeras y no comprenden que todos deben ser tratados con respeto en cuanto a los diferentes puntos de vista, se les dificulta comprender el valor que deben tener en

el apoyo mutuo y no interiorizan aún las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto.

Lenguaje y comunicación:

Lenguaje oral: Comunican estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje oral, lo utilizan para obtener y compartir información.

Lenguaje escrito: Conocen diversos portadores de texto e identifican para qué sirven, expresan gráficamente las ideas que quieren comunicar, identifican algunas características del sistema de escritura.

Pensamiento matemático:

Número: Utilizan los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo, plantean y resuelven problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Forma, espacio y medida: Reconocen y nombran algunas características de objetos, figuras y cuerpos geométricos. Construyen sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.

Exploración y conocimiento del mundo:

Mundo natural, cultura y vida social: Observan seres vivos y elementos de la naturaleza, y lo que ocurre en fenómenos naturales, formulan preguntas que expresan su curiosidad y su interés por saber más acerca de los seres vivos y el medio natural, elaboran inferencias y predicciones a partir de lo que saben y suponen del medio natural, y de lo que hacen para conocerlo.

Cultura y vida social: Establecen relaciones entre el presente y pasado de su familia y comunidad a través de objetos, situaciones cotidianas y prácticas culturales, reconocen que los seres humanos somos distintos, que todos somos importantes y tenemos capacidades para participar en sociedad.

Expresión y apreciación artísticas:

Expresión y apreciación musical: Interpretan canciones y comunican las sensaciones y los sentimientos que les producen los cantos y la música que escuchan.

Expresión corporal y apreciación de la danza: Se expresan por medio del cuerpo en diferentes situaciones con acompañamiento del canto y de la música.

Expresión y apreciación artística: Comunican y expresan creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados. Comunican sentimientos e ideas que surgen en él al contemplar obras fotográficas y arquitectónicas.

Expresión dramática y apreciación teatral: Representan personajes y situaciones reales o imaginarias mediante el juego y la expresión dramática. Identifican el motivo, tema o mensaje y las características de los personajes principales de algunas obras literarias o representaciones teatrales y conversan sobre ellos.

Desarrollo físico y salud:

Comunicación fuerza y equilibrio: Utilizan objetos e instrumentos de trabajo que les permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.

Promoción de la salud: Practican medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella. Reconocen situaciones que en la familia o en otro contexto le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad y expresan lo que siente.

Anexo al presente los diagnósticos individuales de los alumnos en el apartado de anexos.

1.3 Diagnóstico de la problemática

Para realizar un diagnóstico adecuado implementé algunas actividades. La observación y la aplicación de instrumentos realizados arrojaron como resultado que el contexto cultural en el que se desenvuelven los alumnos es el factor más visible que determina la problemática de la conducta agresiva entre los escolares, que se manifiesta en conductas inapropiadas que reflejan los niños.

El diagnóstico lanzó lo siguiente: en la ficha psicopedagógica que se aplica a los padres de familia, la mayoría de los escolares viven en casa de interés social, rentan o viven con sus abuelos; unos padres de familia son comerciantes, taxistas y muy

pocos trabajan en alguna empresa; también hay madres solteras que trabajan para mantener a sus pequeños.

Con base en los cuestionarios aplicados a los alumnos 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 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 seis y siete programas al día, juegan nintendo, X-box 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 los predios viven de 5 a 10 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, encontré 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 se considera 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.

1.3.1 Conductas agresivas: un problema a resolver

¿Cuál es la problemática a resolver? Se ha identificado en el Jardín de niños “Colegio Kinderland” 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 el dueño 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 violentamente 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 les 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.

Con base en la información obtenida en el diagnóstico 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.⁴

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.

1.4 Planteamiento del problema

Para 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”; sin que por eso la investigación haya sido menos enriquecedora, todo lo contrario, fue necesario para plantear bien el problema en términos concretos. Esto fue posible gracias a la observación que se tuvo del grupo y a través del diagnóstico inicial del mismo, los cuales fueron de mucha importancia

⁴ NELLY A. S. **Padres problema y los problemas de los padres**. Editores Mexicanos Unidos, México, 1993, p.14.

para tener una idea de lo que se buscaba realizar para mejorar la actitud de todo el grupo.

Para formular el problema de investigación se eligió un tema que correspondiera al problema, quedando como título del problema en cuestión **Estrategia didáctica para disminuir las conductas agresivas en Preescolar.**

Tomando en cuenta lo anterior se define el problema de la siguiente manera: **¿Cómo influye la Educación Preescolar en el desarrollo social del niño en edad de 4 a 5 años en cuanto a su 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.).

Con base en 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 definida como un proceso por el cual el individuo acoge los elementos socioculturales de su ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse en la sociedad. También, es la asunción o toma de conciencia de la estructura social en la que un individuo nace, y aprende a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento que se le llama socialización o sociabilización; y que estos niños sean relegados por sus compañeros.

1.5 La socialización en 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 el programa de estudio 2011, específicamente en el campo formativo desarrollo personal y social se “refieren a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales. La comprensión y regulación de las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales son procesos estrechamente relacionados, en los cuales las niñas y los niños logran un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social”.⁵

En este sentido el niño que se encuentra entre los 3 y 6 años de edad requiere de una separación independiente de su familia. 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, definido como 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.

1.5.1 Fundamentos teóricos y principios pedagógicos del programa de educación preescolar

El Programa de Educación Preescolar 2004 es el documento que actualmente opera y se utiliza como guía de dicha tarea 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.

⁵ Secretaría de Educación Pública. **Programa de estudio 2011**, CONALITEG, México, 2001, p. 74.

Fue esencial la participación de los equipos técnicos y docentes de todas las entidades federativas para darle una coherencia, a partir de la acumulación y sistematización de experiencias de un sinnúmero de educadoras para que pudiera ponerse en marcha. Gracias a dicha colaboración se realizaron encuentros regionales, nacionales de análisis, debates y un sin fin de entrevistas personalizadas, junto con un programa que consistía en la observación directa en jornadas de trabajo en planteles de diferentes entidades federativas.

La revisión de los programas que se han aplicado en la educación preescolar en México, a partir de la oficialización en la década de 1920, así como el programa general vigente se aplica en los centros escolares dependientes del Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE).⁶

El Artículo Tercero constitucional destaca y establece que la educación que imparta el Estado tendrá que desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él el amor a la patria, la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y la justicia.

Estos principios de cambios educativos constituyeron definiciones surgidas de la evolución social política del pueblo mexicano y expresan valores y aspiraciones colectivas de gran arraigo en la sociedad; constituyen, asimismo, la base que da congruencia al conjunto de acciones educativas.

Los criterios y fines establecidos en la Constitución política se ratifican y precisan en la Ley General de Educación, donde se establecen las finalidades que tendrá la Educación que imparta en 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

⁶ Secretaría de Educación Pública. **Programa de Educación Preescolar 2004**. SEP, México, 2004, p.5.

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.⁷

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

El mismo Artículo 3º Constitucional hace mención de las preocupaciones del Estado para dar una educación de calidad y equidad, lo cual tampoco se cumple ya que en Supervisión Escolar recomiendan no trabajar con alumnos con capacidades diferentes debido a que no se sabe cómo trabajar; no obstante en la normatividad hace alusión a que se debe incluir a todos por igual.

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.

El marco curricular del Programa de Educación Preescolar 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.

Este Programa establece doce propósitos fundamentales que pretenden lograr un desarrollo integral para garantizar la participación de experiencias educativas, las

⁷ Ibídem, p. 5.

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.

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.

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.

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.

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 principios pedagógicos que nos rigen, los cuales deben tomarse para realizar la planeación, el desarrollo y la evaluación.

Los principios pedagógicos son el sustento para el quehacer educativo con los niños 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, 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.

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.

Como podemos percatarnos, la principal función del PEP 2004 es integrar al niño en un medio social al cual se va a enfrentar y dotándolo de las herramientas necesarias; en este caso la docente tiene que favorecer sus habilidades, capacidades y aptitudes.

Como ya se mencionó líneas arriba, el PEP 2004 le 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 tomé como referencia el

campo formativo desarrollo personal y social, ya que la intención primordial es hacer que el niño socialice, permitiendo así que disminuya su agresividad.

Por lo que en los pequeños “el establecimiento de relaciones interpersonales fortalece la regulación de emociones y fomenta la adopción de conductas prosociales en las que el juego desempeña un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización y control, de creación de estrategias para la solución de conflictos, así como de algunas disposiciones: cooperación, empatía, respeto a la diversidad y participación en grupo”⁸.

Así doy por terminado el presente capítulo en donde se abordó lo referente al contexto sociocultural para poder explicar la problemática detectada, en el mismo se incluyeron los diagnósticos iniciales de los alumnos, el problema que se enfrenta y la posible solución, así como conocer los fundamentos teóricos y los principios pedagógicos del programa de educación preescolar que nos rige en la actualidad. En el próximo capítulo hablaré sobre el Marco Teórico que sustenta el presente proyecto de innovación.

⁸ Secretaría de Educación Pública. **Programa de estudio 2011**, CONALITEG, México, p. 75.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

En las siguientes líneas se habla sobre qué es el juego, el juego cooperativo, su metodología. Se incluyen algunas posturas de los diferentes teóricos que manejo en mi propuesta. También se definen conceptos como agresividad y agresión, ello con el propósito de fundamentar su relación con el PEP 2004 y 2011 y sus campos formativos. Finalmente fijo mi postura sobre lo que los diferentes autores dicen para sustentar la estrategia de trabajo del siguiente capítulo.

2.1 El juego en nuestra cultura

A lo largo de nuestra vida todos tenemos (o hemos tenido) algún tipo de contacto con el mundo del juego. Es probable que ese contacto sea más intenso en la infancia y adolescencia y descienda a medida que ingresamos en las consideradas etapas adultas. A nuestro entender el Juego no es propio de una edad, ni de una etapa, sino que abarca la vida misma del individuo desde el nacimiento hasta su muerte.

Es una actividad básica y fundamental del ser humano. Existen, sin embargo, una serie de situaciones vinculadas a lo social, cultural y político que han logrado que nuestra sociedad divida el tiempo humano; existe pues (y es aceptado como natural) un tiempo para trabajar, otro para estudiar, etc.

Se observa que los tiempos de juego se han acotado; aparecen juegos “para niños”, o “para adultos” y en general a todos se nos limita la posibilidad de jugar.

La función de algo “tan poco serio” como parece ser el juego puede, sin embargo, actuar como un estímulo para un aprendizaje y desarrollo saludables, como forma de construir las costumbres y las reglas o normas de comportamiento que imperan en el modelo socio- político – cultural vigente.

En este sentido, se concibe al juego como un elemento portador y generador de cultura. Transmite en su simbolismo algún tipo de mensaje o pauta cultural. Así encontramos actividades lúdicas que desde niños nos van adjudicando roles que pretendidamente asumiremos cuando adultos; hay juegos que se nos presentan como excluyentes de acuerdo al sexo y hay juegos donde la exclusión del otro o de los otros es la condición esencial para que se cumpla su finalidad.

La competencia aparece como un factor fuertemente arraigado en nuestra cultura lúdica. Los juegos de competencia expresan nuestras sociedades en tanto aquella está presente en infinidad de situaciones de la vida cotidiana: se compite en la escuela por ser mejor, en el trabajo por un cargo, en la sociedad por tener y consumir. La competencia supone ganadores y perdedores, pero el ganar es un imperativo social. En los juegos competitivos sucede lo mismo, por tanto los aspectos más disfrutables del juego se trasladan al resultado final y no al desarrollo.

En el juego como en el resto de la vida, que la competencia y el individualismo se instalen como mecanismo humano de funcionamiento responde a determinada concepción ideológica.

2.1.1 El juego cooperativo

En relación a esta temática cabe señalar que son muchas las alternativas las cuales desde el Juego se pueden proponer. Por eso haré referencia a una de ellas: el Juego Cooperativo.

Las primeras referencias llegan a través del canadiense Terry Orlick¹ que recoge, entre otras cosas, aportes de la antropología cultural y ofrece claras pistas de cómo se juega en otros pueblos y del lugar que ocupa la competencia y la cooperación. El comportamiento competitivo o cooperativo en una sociedad está pautado

¹ ORLICK, Terry. "Juegos y deportes cooperativos". Ed. Popular, España, 1986.

culturalmente. Muchas desconocen el juego de competencia y toda su estructura social se basa en relaciones cooperativas.

La segunda referencia es Guillermo Brown², que sostiene el Juego Cooperativo vinculado a la Educación Popular.

Observemos algunos de los planteamientos que sostiene la propuesta de Juego Cooperativo:

- Destierra el concepto de vencer al otro o a otro equipo, en función de la obtención de logros comunes.

Es decir, plantea una tarea o la superación de algún obstáculo para lo cual es necesario la participación de todos los integrantes de un grupo.

- Destierra la exclusión o eliminación ya que el diseño del juego busca la incorporación de todos los participantes.
- Intenta eliminar las reglas que permiten o promueven la agresión física.
- Le da importancia a metas colectivas y no individuales.
- El ámbito creativo se ve favorecido en la búsqueda de la construcción colectiva.

Cabe mencionar que no siempre se cumplen en forma lineal estas características o más bien intenciones del Juego Cooperativo. No resulta tan sencillo desarraigar la competencia, la exclusión o la agresividad y se ha observado que se presentan; es más, el que aparezcan situaciones como las mencionadas no arroja siempre un resultado negativo.

² BROWN, Guillermo. ¿Qué tal si jugamos?. Publicaciones populares, Venezuela, 1986.

En este caso, se decidió abordar el tema a partir de la exploración del vínculo existente entre el individuo y el grupo. Se situará entonces estas dos partes que se relacionan en situación de jugar.

Existe una tensión entre ambas partes: de un lado el individuo, con sus características personales, su historia, sentimientos, vivencias, etc., del otro, un grupo, también con sus características propias, resultados de la interacción de las individualidades que lo componen y que arroja un “todo” diferente a la suma matemática de las partes.

Si los individuos crecen en un espacio colectivo, necesariamente el conjunto resulta enriquecido, pero se constata también la aparición de las “no posibilidades”. No siempre es posible equilibrar la tensión y entonces, o el colectivo se vuelve una masa o las individualidades se mantienen impermeables y no trasciende su espacio.

La búsqueda de ese equilibrio requiere tener en cuenta varias etapas, según Guillermo Brown:

- “La sensibilización individual”, el trabajo consigo mismo, pensarse y sentirse a uno mismo, sabiendo qué cosas más quiero pasar a los demás, cuales no, y conociendo también que hay cosas que transito sin querer.
- “El tránsito a lo colectivo”, que requiere en cierta forma de un muestreo individual reconociendo lo que se pretende conservar y lo que efectivamente se está dispuesto a colocar en un grupo.
- “La construcción del colectivo”, en el que se crea un rescate de lo esencial de cada individuo procurando su trascendencia enriquecedora en el conjunto.

La exploración de estos aspectos medulares en la tensión individuo-colectivo nos puede proporcionar la sensibilización adecuada para experimentar la propuesta de Juegos Cooperativos, las características de la misma y la validez de la propuesta en términos educativos.

La intención es descubrir no solamente qué es lo que se agrega o se quita a un juego para convertirlo en una situación cooperativa, es también distinguirlo de un juego masificador, analizando si existe o no la posibilidad de un rescate de lo que cada individuo necesita conservar de sí mismo para poder establecer una relación con el colectivo.

2.1.2 Metodología de los juegos cooperativos

La metodología de los juegos cooperativos está basada en el contacto, la lúdica, el disfrute, la colaboración, la confianza, el diálogo, el reconocimiento, la creatividad y la imaginación. Es una metodología participativa, flexible, basada en la creatividad de los participantes.

Los juegos cooperativos parten del sentir para pasar al pensar y luego al actuar constituyéndose en un valioso aporte para los facilitadores, y a su vez, para las personas de los grupos con quienes comparten.

A partir de breves y alegres canciones y rondas recogidas en múltiples lugares del mundo, con gestos suaves, rítmicos movimientos del cuerpo, con mágicos silencios o expresivas voces y risas, los juegos cooperativos dejan en quienes los juegan una agradable sensación de bienestar, alegría, entusiasmo y confianza.

Para el educador son una herramienta simple pero valiosa para potenciar la reflexión y la actuación del grupo, permiten abrir paso a la palabra en grupos especialmente silenciosos, serenan los ánimos en los grupos más briosos, despierta los sueños de los más intimidados, cuestiona a los más conoedores.

Los juegos cooperativos se pueden desarrollar en todo tipo de grupos desde niños y niñas entre los 3 o 4 años hasta grupos de personas mayores. El facilitador estará atento a las características del grupo para hacer las adaptaciones necesarias a los juegos; igualmente, pueden ser empleados en múltiples encuentros como reuniones de trabajo, talleres de formación, aulas de clases, salidas de campo, teniendo en cuenta que en algunas escuelas y colegios los espacios pueden presentar un poco de dificultad.

El tiempo para desarrollar un juego cooperativo varía de acuerdo a las condiciones de cada contexto, pero siempre se podrán hacer las variaciones y adecuaciones necesarias de acuerdo a los objetivos, al grupo y a la programación que se haya propuesto.

La investigación tiene soporte en el enfoque del aprendizaje social planteado por Albert Bandura³, según el cual una gran parte de los comportamientos, entre ellos la agresión, se aprenden por observación, elección, aceptación y rechazo de distintos modelos sociales de conducta.

También se soporta en las teorías del proceso grupal, según las cuales suponen que la enseñanza se lleva a cabo dentro de un contexto grupal, por lo tanto, se considera que la naturaleza y la conducta en el aula tienen un efecto significativo sobre el aprendizaje; donde se vuelve importante la construcción grupal de la norma. Además para la solución de problemas, ésta teoría plantea que debe hacerse a nivel grupal (estudiantes y maestros) no debe imperar una atmósfera de crítica o de castigo y en la solución no se debe incluir un castigo o alguna falla.

Igualmente la investigación se soporta en los planteamientos realizados por Terry Orlick acerca de los juegos cooperativos, quien defiende ideas como: “Jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros, y ser liberados por

³ BANDURA, Albert. Aprendizaje Social y Desarrollo de la personalidad. Ed. Alianza, S.A., España, 2002.

la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego”⁴.

2.1.3 Los juegos cooperativos

Antes de exponer el tema de los juegos cooperativos vale la pena resaltar la temática relacionada con el proceso de enseñanza-aprendizaje cooperativo, el cual encierra la esencia de los juegos cooperativos.

El proceso de enseñanza-aprendizaje cooperativo como estrategia para la disminución de la agresividad escolar,

Se basa en la corresponsabilidad de los alumnos en cuanto al éxito en el aprendizaje; No basta lograr los propósitos individualmente, sino que es necesario que los educandos intervengan y se interesen en coadyuvar para que todos los compañeros alcancen los objetivos propuestos ⁵.

El desarrollo de la clase enfocada al aprendizaje cooperativo se caracteriza por la ayuda recíproca entre alumnos, los cuales integrados en equipos de trabajo, desempeñan distintos papeles con el objetivo de propiciar la interacción y por ende beneficiarse de la actividad constructiva de conocimiento.

En el proceso didáctico de la enseñanza cooperativa, el profesor prevé cuidadosamente la organización del ambiente para el aprendizaje durante la sesión de clase, interviene en el enlace entre teoría y práctica, promueve en el grupo una conciencia de trabajo cooperativo, y está atento a la dinámica que manifieste el grupo.

⁴ ORLICK, Terry. Juegos y deportes cooperativos. Ed. Popular, España, 1986.

⁵ TORRES, Solís José Antonio. **Enseñanza y aprendizaje en la Educación Física escolar**. Trillas, México, 2003, p.p.123 - 134.

Es John Dewey quien promulga una pedagogía que devela la estructura socialcooperativa, considerando como rasgos principales de ella, la actividad y la libertad, porque se promueve la participación, la toma de decisiones y la experiencia de trabajo en comunidad. José Antonio Torres Solís dice que:

en la metodología escolar debe prevalecer la cooperación y la participación, una metodología que active las capacidades de construcción, de producción y de creatividad conforme con una ética de servicio social”⁶, en caso contrario “el niño es prematuramente lanzado en la región de la competencia egoísta, y precisamente en la dirección en la que la competencia es menos deseable; es decir, en lo espiritual y lo intelectual, donde la ley que debe regir es la de la cooperación y la participación.”⁷

De este modo hay que alentar a los pequeños para que sean cooperativos y participativos, para que de este modo sean menos agresivos.

El juego es una necesidad. Jugar es necesario, tanto para el niño como para el adulto, aunque para cada uno tiene un significado diferente. En el adulto el juego implica distracción, entretenimiento, descanso, alivio y distensión; un tomar distancia de sus preocupaciones y ocupaciones; un "perder el tiempo" de sus obligaciones de adulto para "ganarlo" en placer en tanto que es persona. Para el niño, en cambio, el juego es una función básica, un comportamiento totalizador que compromete sus percepciones, su sensibilidad, su motricidad, su inteligencia, su afectividad y su comunicación; no es un simple pasatiempo ni una distracción pasajera; mucho menos aún, una "pérdida de tiempo porque sí"...como muchas veces creen y manifiestan los padres.

Al niño le hace falta jugar, solo o con otros, con o sin juguetes... pero JUGAR. Para él, el juego tiene una doble función: por un lado de aprendizaje y, por otro,

⁶ TORRES, Solís José Antonio. **Enseñanza y aprendizaje en la Educación Física escolar**. Trillas, México, 2003, p.p. 123 - 134.

⁷ TORRES, Solís José Antonio. **Enseñanza y aprendizaje en la Educación Física escolar**. Trillas, México, 2003, p.p. 123 - 134.

terapéutica. Mediante el juego el niño aprende a conocer el mundo de los objetos, a sí mismo y a los demás. Al principio es individualista y, más tarde, se transforma en aprendizaje de la convivencia y la sociabilidad, preparándolo para la vida en comunidad. A través del juego el niño se pone a prueba a sí mismo, a sus facultades y capacidades en desarrollo, ejercitándose permanentemente en el riesgo implícito de nuevas experiencias. Es en el juego donde el niño se siente omnipotente, ya que por medio de él puede conquistar su autonomía, construyendo un mundo del que es el soberano.

Por medio del juego el niño expresa sus necesidades y deseos; revela quejas, temores y estados de ánimo que no puede comunicar a los demás directamente; descarga ansiedades y tensiones que no le resultan posibles de exteriorizar de otro modo; maneja y controla situaciones negativas y dolorosas que ha sufrido en silencio y sin poder defenderse, transformándose en sujeto activo de hechos que ha vivido pasivamente; metaboliza acontecimientos cotidianos difíciles de aceptar y asimilar; y elabora situaciones y experiencias traumáticas.

El niño necesita jugar para aprender. Pero así como aprende jugando, también tiene que aprender a jugar... Y es el adulto quien debe hacérselo posible.

Si bien existen juguetes específicos para las distintas edades, el niño puede jugar con cualquiera de ellos o con cualquier objeto que tenga a su alcance, claro está, siempre que no signifiquen un peligro para él. Lo que importa aquí es que el adulto no "dirija" su juego, "obligándolo" a jugar de tal o cual modo, según "corresponda" por lo que tenga en las manos. Si el adulto a cargo va a condicionar el juego del niño, por ejemplo, al cuidado del juguete que le entrega para usar (por ser delicado, rompible, valioso, costoso, etc.), es preferible que le dé otra cosa para jugar. El niño (sobre todo el pequeño) necesita tocar y manipular los objetos para descubrir por sí mismo cómo son, qué puede hacer con ellos y para qué pueden servirle. Si el adulto que está con él, por ejemplo, le muestra y mueve graciosamente algo ante sus ojos, lo primero que el niño va a hacer es estirar su mano y pretender tomarlo. Suele suceder que ese objeto mostrado era sólo "para ser mirado" y el adulto se lo niega con un

"no" rotundo pero, al mismo tiempo, sonrío ampliamente y le dice -"mirá...mirá"- , "enseñándole" de este modo un comportamiento contradictorio mientras le impide su propia experiencia de aprendizaje. Entregar el juguete adecuado para que el niño lo utilice de acuerdo a sus necesidades y sin exigirle limitaciones erróneas es responsabilidad exclusiva del adulto. No es lo mismo reprender a un niño de 2 años porque rompió una pista de autos a control remoto, que a uno de 12 porque destrozó un autito de colección. No tiene igual significado el hecho de que a los 2 años un niño demuela de un manotazo la torre de cubos que acaba de construir, que a los 12 destruya a patadas lo que termina de armar.

Es importante considerar el error que muchas veces cometen los padres cuando "fuerzan" al hijo a compartir juegos y juguetes en un tiempo en el que aún no está preparado para el juego social. Antes de los 3 años el niño disfruta jugando solo, o en compañía de alguien, pero sin compartir, y es preciso que no se lo "obligue" a hacerlo.

Imprescindible resulta también el hecho de que el niño, desde muy pequeño, aprenda tanto a ganar como a perder en el juego, preparándose para trasladar y aplicar este aprendizaje a la vida cotidiana. Es muy común que el adulto, amparado en expresiones tales como -"pobrecito, es tan chiquito...¿cómo lo voy a hacer perder?..."- engañe al niño haciéndole creer que es capaz y puede ganar siempre, alimentándole de ese modo una falsa omnipotencia que finalmente le traerá incalculables trastornos en su vida individual y social cada vez que le toque perder, realmente.

No caben dudas de que el juego es una actividad básica y primordial para el desarrollo del niño; por tanto, las actitudes y comportamientos de los padres y demás familiares ante el juego, los juguetes y el jugar del niño imprimirán huellas imborrables en su personalidad en formación. Por esto, en todo momento y ante cualquier circunstancia, es necesario recordar y tener presente que la salud física, mental y emocional de todo niño depende del marco dentro del cual los padres le permitan crecer.⁸

⁸ http://www.vigotsky.org/articles/el_juego_entendido_como_un_fenomeno_psicologico.asp

Éste principio aclara más el panorama frente a la influencia de la interacción social en el aprendizaje, situación que debe ser aprovechada.

Otro asunto que se halla vinculado al proceso de interiorización tiene que ver con lo que en psicología sociohistórica como lo denomina Ausubel “*zona de desarrollo próximo*”. Con éste termino se evidencia la relación entre aprendizaje y desarrollo, como un ejemplo claro de cooperación al servicio del aprendizaje. Se ha comprobado que los alumnos que trabajan en compañía resolviendo tareas o solucionando un problema, aprenden unos de los otros e incorporan novedosas metodologías de estudio lo cual genera nuevos conocimientos.

Las interacciones cooperativas deben ser presenciales, ya que es la única manera como se puede concretar la influencia recíproca al ayudar, retroalimentarse y motivarse.

La estrategia aprendizaje cooperativo, como nos señalan Johnson y Johnson, desarrolla habilidades de diferente tipo: de comunicación, análisis, organización entre otras, especialmente las que son esenciales para un aprendizaje constructivo, como escuchar, registrar, programar tiempo y recursos, seleccionar lo prioritario, y expresarse con pertinencia, y así como competencias de interacción.

En el trabajo cooperativo se requiere desarrollar en los participantes las habilidades para actuar en equipo, por ello es necesario “cultivar en los alumnos competencias sociales de trabajo colectivo, como la comunicación eficiente, la intervención deliberada para influir en el aprendizaje de los compañeros, saber exponer sus puntos de vista, y adoptar una actitud positiva para solucionar los conflictos”⁹.

La interacción cooperativa conduce a los miembros de los grupos a desarrollar y coordinar sus actividades con eficiencia para enfrentar y superar el conflicto socio-

⁹ *Ibíd.* p. 32

cognitivo que se presenta con la divergencia, pero que precisamente es lo que enriquece el conocimiento y genera un mayor desarrollo cognitivo y físico en ellos.

La presente investigación plantea los juegos cooperativos como estrategia de mejoramiento del ambiente escolar para evitar la agresividad. Según lo planteado por Orlick, citado por Navarro, los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, que por su estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza socio-cultural y profundamente pedagógicos. "Los juegos cooperativos son juegos sin perdedores, que se juegan con otros, más que enfrentados a otros"¹⁰.

Los juegos cooperativos no son juegos diferentes a otros, sólo que su esencia radica en relegar a un segundo lugar el sentido competitivo (el ser ganador o perdedor), lo que induce a los niños a competir de una forma sana ya que no hay una competencia para ser el mejor, para Orlick

los componentes de los juegos cooperativos son: la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión; desde lo pedagógico éstos componentes dilucidan el compartir del juego con fines recreativos en donde se fomenta la participación, la comunicación, la cooperación, lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas prosociales ¹¹. Y agrega: Igualmente, los juegos cooperativos hacen más libres a los niños, más creativos, más libres de exclusiones y más libres de las posibles agresiones.¹²

Por lo tanto lo que se busca es generar en los pequeños el sentido de convivencia y no de competencia.

La aplicación de los juegos cooperativos genera aportes positivos al desarrollo individual y a las relaciones socio afectivas y de

¹⁰ ORLICK, Terry en: NAVARRO A, Vicente. **El afán de jugar, teoría y práctica de los juegos motores**. Barcelona, INDE, 2002, p.221.

¹¹ ORLICK, Terry. **Libres para cooperar, libres para crear**. Paidotribo, Barcelona, 1996, p.15.

¹² *Ibíd*em, p.16

cooperación intra grupo en el contexto del aula, lo que evidencia el carácter pedagógico centrado en fomentar las conductas prosociales.¹³

Garaigordobil, citado por Navarro en el libro “El afán de jugar” expresa que los juegos cooperativos son:

aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías”¹⁴ También dice: “que las actitudes de colaboración llevan asociadas el desarrollo del autoconcepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás”¹⁵

Durante la aplicación de los juegos cooperativos, se busca que los alumnos sean niños socialmente menos agresivos y se deje de lado la competencia entre ellos.

2.2 La agresividad

Según Natalia Consuegra “la agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto”¹⁶

Freud, citado por Arismendy considera la agresividad como una fuerza constitutiva e inherente al ser humano que marcha paralelamente a su desarrollo individual y colectivo...“Siempre está presente, así sea en sus formas más sutiles, vestida de caridad o filantropía, de homicidio o tortura; emerge del deseo inconsciente sin que el sujeto pueda evitarlo y se convierte así en aquello que no puede mediar el diálogo”.¹⁷

¹³ NAVARRO. Op. Cit.

¹⁴ MOSQUERA, María José, et.al. **Noviolencia y deporte**. Barcelona. INDE. 2000. p. 74

¹⁵ Ibid.

¹⁶ CONSUEGRA, Anaya Natalia. **Diccionario de psicología**. Ecoe ediciones, Bogotá, 2004.

¹⁷ ARISMENDIY, E Edgar y G, Rodrigo Alcides. **Aspectos psicosociales relacionados con los comportamientos agresivos que presentan estudiantes del colegio Pedro Claver Aguirre**. Medellín, 2000.

Igualmente Lacan, describe la agresividad como: “intención de agresión”. La agresión “es una conducta, con ella se explota al semejante, se lo despoja de sus bienes, se lo humilla, maltrata, martiriza y hasta se le mata”.¹⁸

Debido a que esto puede llevar a consecuencias graves entre la convivencia de los alumnos se buscan alternativas para evitarlas.

Para Francisco Goldstein Herman, “la agresividad es una fuerza o tendencia pulsional. Se presenta en lo psíquico hasta límites tan insoportables e insistentes que el hombre busca su alivio descargando compulsivamente esa tensión en forma de agresiones hacia otros”.¹⁹

Igualmente María José Mosquera y sus colaboradores en su libro *Noviolencia y deportes* definen la agresividad como:

la tendencia o disposición natural, inevitable, e incluso positiva para la socialización, puesto que a través de ella la persona desarrolla su afirmación tanto física como psíquica. Si no existiera, generaría pasividad. Al principio la agresividad es neutra, lo que ocurre es que está condicionada por los factores socioculturales del entorno (educación, sistema personal, sistema social) que puede provocar o no comportamientos violentos²⁰, y la agresión es una de esas manifestaciones.

Uno de los factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva es el factor sociocultural del individuo. Uno de los elementos más importantes del ámbito sociocultural del niño es la familia. Dentro de la familia, además de los modelos y refuerzos, son responsables de la conducta agresiva el tipo de disciplina a que se les someta. Se ha demostrado que tanto un padre poco exigente como uno con actitudes hostiles que desaprueba constantemente al niño, fomentan el comportamiento agresivo en los niños. Otro factor familiar influyente en la

¹⁸ Anónimo. La agresividad.

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ MOSQUERA, María José, et.al. **Noviolencia y deporte**. Barcelona. INDE. 2000. p. 19

agresividad en los hijos es la incongruencia en el comportamiento de los padres. Incongruencia se da cuando los padres desapruaban la agresión castigándola con su propia agresión física o amenazante hacia el niño. Asimismo se da incongruencia cuando una misma conducta unas veces es castigada y otras ignorada, o bien, cuando el padre regaña al niño pero la madre no lo hace. Las relaciones deterioradas entre los propios padres provoca tensiones que pueden inducir al niño a comportarse de forma agresiva. Dentro del factor sociocultural influirían tanto el tipo de barrio donde se viva como expresiones que fomenten la agresividad "no seas un cobarde".

En el comportamiento agresivo también influyen los factores orgánicos que incluyen factores tipo hormonales, mecanismos cerebrales, estados de mala nutrición, problemas de salud específicos.

Finalmente cabe mencionar que el déficit en habilidades sociales puede llevar al sujeto a expresarse de forma no asertiva, tanto sumisa, inhibida, excesivamente adaptada a lo que cree que los demás esperan de él dejando de ser fieles a si mismos como también pueden comportarse de forma opuesta, agresiva expresando sus emociones y opiniones de forma hostil.

2.2.1 La agresión

Según Pearce, "Viene del latín *aggrēdi*, que significa atacar. Quiere decir que alguien está dispuesto a imponer su voluntad por fuerza sobre alguien o algo, aunque pueda dañarle física o psicológicamente".

La agresión es un comportamiento socialmente definido como afrentoso o destructivo, es el resultado de una compleja interacción entre propensiones innatas y respuestas aprendidas.

La hipótesis de la agresión por frustración, postulada por Neal Miller y John Dollard, dice que "si un organismo se ve bloqueado en el logro de una meta, esta frustración

y la agresión es tal, que si se encuentra el modo de reducir el nivel de frustración en la vida de un sujeto, esto tendrá como efecto reducir también el monto de agresión que manifiesta".

También se ha atribuido la conducta agresiva al aprendizaje por observación, es decir al que se basa en la observación en la conducta desplegada por un modelo.

Consuegra diferencia: "la agresión hostil que tiene como propósito infligir deliberadamente un daño o sufrimiento a otra persona, de la agresión instrumental, que es la forma de agresión de los niños que no busca herir ni dominar a otros niños, es usada como instrumento para alcanzar un objetivo".²¹

En este sentido los alumnos llegan a ser agresivos por lo que ven en sus hogares o en el contexto social en donde se desenvuelven, aunque sólo lo hacen para llegar a un objetivo que tienen fijado.

Tremblay dice: "en estudios realizados se ha encontrado que los niños son físicamente más agresivos que las niñas"²² y que la agresión física en ambos géneros va disminuyendo entre los 4 y los 11 años de edad. Éste autor también dice "según estudios, la agresión física llevada a los 6 años de edad es predictiva de muchos comportamientos posteriores, no solamente criminales; está también relacionadas con el rendimiento escolar, la actividad sexual precoz, el consumo de alcohol y drogas".²³

Refiriéndose al tema de la agresión, Ciepka Manfred, psiquiatra y director médico del hospital clínico de la universidad de Heidelberg Alemania, en su libro Método Faustlos que potencia la empatía en los niños para evitar agresión escolar, asegura

²¹ CONSUEGRA., Op. Cit.,Pág. 10

²² HENAO, Escobar Juanita. La prevención temprana de la violencia: una revisión de programas y modalidades de intervención. **Revista infancia, adolescencia y familia**. Vol. 1, No. 2, Asociación Colombiana para el avance de las ciencias del comportamiento, 2002, Colombia, p. 318.

²³ *Ibíd.* p. 319

que “a los niños violentos les cuesta percibir en los gestos del otro el daño que le está causando, esto les produce enojo y entonces más agraden a su compañero”.²⁴ y agrega que: “el mayor problema de los niños violentos es que no pueden identificarse con el otro y sentir como él”.²⁵ a esta capacidad se le denomina empatía.

El comportamiento agresivo aparece en casi todos los seres humanos a muy temprana edad (dos años), pero la mayoría desaprenden ésta conducta en la etapa escolar, y en un bajo porcentaje persiste a través de la vida.

La destructividad, la desobediencia, la agresión hacia otros, el involucrarse frecuentemente en peleas, las “pataletas”, las “rabietas”, las reacciones explosivas ante la frustración, las mentiras, o trampas y la impulsividad, el déficit de atención, la hiperactividad, y algunos trastornos que inciden en el rendimiento académico, son comportamientos que en la niñez (a partir de los tres años de edad) están asociados con agresión y criminalidad adulta²⁶.

Entre el 30% y el 80% de los estudiantes en edad preescolar y escolar con los anteriores problemas, persisten con éstos comportamientos durante la adolescencia y en la edad adulta.

Las consecuencias para los niños en los cuales persisten éstas conductas están representadas en la probabilidad de tener pobre desempeño académico, deserción escolar, consumo temprano y excesivo de drogas y alcohol, precocidad y promiscuidad sexual, infracción de normas de tránsito, inestabilidad laboral y afectiva, violencia doméstica, delincuencia y criminalidad adulta.

Los factores que inciden en la persistencia de las conductas agresivas en los niños están marcados por lo individual, lo familiar y lo escolar.

²⁴ MANFRED, Cierpka. Método faustlos que potencia la empatía en los niños para evitar la agresión escolar, 2003, Alemania.

²⁵ Ibídem.

²⁶ HENAO, Escobar Juanita. La prevención temprana de la violencia: una revisión de programas y modalidades de intervención. **Revista infancia, adolescencia y familia**. Vol. 1, No. 2, Asociación Colombiana para el avance de las ciencias del comportamiento, 2002, Colombia, p. 319.

Factores individuales: entre éstos encontramos:

El género: El género masculino es más agresivo, lo cual es atribuible a factores biológicos y a los procesos de socialización.

La inteligencia: en estudios se ha encontrado que los niños (as) en los cuales persiste las conductas agresivas poseen un cociente intelectual más bajo (alrededor de 0.5). La diferencia se centra en la inteligencia verbal.

El temperamento: es el tercer factor individual que determina la persistencia agresiva en el niño, ya que algunos (as) reaccionan de manera intensa ante los estímulos, son más irritables, más inquietos, más sensibles, y tienen un bajo nivel de atención. Es posible que las diferencias de temperamento sean el resultado de factores genéticos o problemas perinatales.

Los factores familiares: La familia es el primer lugar donde el niño observa y aprende los primeros comportamientos. “Las familias de adultos agresivos tienden a haber sido más violentas y conflictivas...y los padres de niños agresivos tienden a utilizar con mayor frecuencia estrategias coercitivas en la crianza, en especial el maltrato”²⁷.

Por lo que si a un niño se le educa con agresión, éste reacciona de la misma forma, así es que se debe tener especial cuidado en la forma en que se educan a los pequeños, ya que ellos imitan.

Según John Pearce, en su libro *Peleas y provocaciones*, “los castigos excesivos, severos, hostiles que conllevan al rechazo, conducen a comportamientos agresivos en los niños”...y agrega: “Se presentan comportamientos agresivos en aquellos niños

²⁷ *Ibídem.*

cuyos padres son bastante permisivos (poca disciplina) o manifiestan conductas poco claras para con ellos”²⁸.

En este sentido hay que tener mayor atención ya que al haber poca disciplina también es contraproducente porque los pequeños se revelan.

Los Factores escolares:

Desafortunadamente en la escuela tratamos de tener a todos los pequeños bien portados ya que como educadoras tenemos una gran responsabilidad con ellos, sin darnos cuenta que también de ésta forma los llegamos a afectar. “Generalmente los conflictos en la escuela son manejados a través de la represión, situación que genera frustración, depresión y agresividad, actitudes que anulan toda capacidad de diálogo”.²⁹

Otros factores a nivel escolar que inciden en las conductas agresivas según Joane Klevens, son: La escuela orientada hacia logros individuales, tolerancia a los comportamientos agresivos, ausencia de comportamientos cooperativos y prosociales y falta de normas claras y sus respectivas consecuencias.

2.2.2 Aprendizaje social de la agresión

El enfoque del aprendizaje social planteado por Albert Bandura comienza definiendo la agresión como una conducta que produce daños a la persona y la destrucción de la propiedad. La lesión puede adoptar formas psicológicas de devaluación y de degradación, lo mismo que de daño físico” (Bandura: 1980).

²⁸ *Ibíd.*

²⁹ AGUIRRE, Anacilia et. al. Conflicto escolar: percepciones conceptuales y conductuales. Colombia, Universidad Tecnológica de Pereira, 2003.

La conducta destructiva puede ser clasificada como agresiva o de otra manera, según juicio subjetivo de si fue intencional o accidental. El mismo acto será juzgado de modo diferente conforme a varios factores entre ellos el sexo, la edad, el nivel socioeconómico, y los antecedentes étnicos del atacante.

Comúnmente las personas tienden a atacar de manera indirecta para no afrontar las represalias del otro, para protegerse de contraataques, o para que la responsabilidad por sus acciones quede oculta, o pase desapercibida.

2.3 Adquisición de los modos agresivos de conducta

Según Bandura, “las personas no nacen con repertorios prefabricados de conductas agresivas, deben aprenderlos de una u otra manera”. Algunas formas elementales de agresión pueden perfeccionarse con un mínimo de enseñanza, pero las actividades de índole más agresivas (peleas con navajas u otro tipo de armas, darse golpes con el enemigo, aplicar el ridículo como venganza entre otras), exige el dominio de destrezas difíciles que a su vez requiere de extenso aprendizaje. Las personas pueden adquirir conductas agresivas ya sea por *observación* de modelos agresivos o por *la experiencia* directa del combate, igualmente la estructura Biológica y la dotación genética.

Aprendizaje por observación: Bandura comenta que “Las conductas que las personas muestran son aprendidas por observación, ya sea deliberada o inadvertidamente” de ésta manera el individuo se forma la idea de cómo puede ejecutarse la conducta y posteriormente, la representación sirve de guía para la acción; sin embargo, la exposición de un individuo a modelos agresivos no asegura automáticamente el aprendizaje por *observación*. Las razones pueden ser:

- Algunas personas no sacan provecho máximo del ejemplo porque no observan los rasgos esenciales de la conducta del modelo.

- La observación de la conducta de un modelo no influye mucho en el observador, si estas conductas son vistas y olvidadas rápidamente.

La permanencia de aprendizajes de conductas agresivas en el individuo se hace más viable cuando ésta conducta puede representarse a manera de imágenes, palabras o cualquier otra forma simbólica. El suceso observado permanece grabado vívido en el individuo, que en el momento de enfrentarse a un suceso igual o parecido, éste reaccionará o enfrentará la situación con igual forma de conducta.

Aunque las representaciones simbólicas sean retenidas, Bandura dice: “la realización conductual puede verse impedida porque el individuo no posee las capacidades físicas o los medios para ejecutar las actividades de agresión necesarias”

La teoría del enfoque social distingue entre adquisición de conductas con potenciales destructivos y lesivos y los factores que determinan si la persona ejecutará o no lo que ha aprendido; se hace importante ésta diferenciación porque no todo lo que se aprende se realiza, o rara vez se aplicará.

Albert Bandura plantea 3 fuentes principales de conducta agresiva que reciben atención en grandes variables, ellas son: *Las influencias familiares, la influencias subculturales y el modelamiento simbólico.*

Las influencias familiares: La violencia familiar engendra estilos violentos de conducta. En el contexto de las prácticas disciplinarias es donde los niños reciben de sus padres los ejemplos más vívidos de la manera de influir en la conducta de los demás. Por ejemplo, los padres que adoptan y aplican los métodos de dominación, tienen hijos que tienden a valerse de tácticas agresivas semejantes para controlar la conducta de sus compañeros. Otra forma que los padres influyen en la adquisición de conductas agresivas hacia sus hijos es cuando utilizan palabras y actitudes agresivas.

Las influencias subculturales: Las tasas más elevadas de conductas agresivas se encuentran en medios donde abundan los modelos agresivos y donde se considera que la agresión es un atributo muy valioso, donde el estatus se gana realizando hazañas de combatiente. La mayoría de las sociedades tienen “agencias sociales” a las cuales les encargan oficialmente las funciones de entrenamiento en agresión, por ejemplo: las empresas militares con sus diferentes subsistemas de apoyo. Convertir personas socializadas en combatientes eficaces se logra sin alterar las estructuras de personalidad, ni sus pulsiones, ni sus rasgos, sólo se necesita la atribución de propósitos morales elevados al arte de la guerra y al entrenamiento en las difíciles técnicas del combate. El logro de cambios tan marcados en lo que respecta a la conducta destructiva a través de sanciones morales, sin necesidad de grandes cambios en la persona, proporciona el testimonio más notable de que los determinantes de agresión humana se hallan más bien en las prácticas sociales.

El modelamiento simbólico: Bandura expresa “que los modelos de conducta pueden ser transmitidos a través de imágenes y palabras, lo mismo que a través de acciones”. El modelamiento simbólico es una fuente de conductas agresivas proporcionada por los medios de comunicación especialmente la televisión; a través del cual al niño antes de la edad escolar, llegan imágenes de apuñalamiento, golpizas, agresiones a puntapiés, asaltos, estrangulamientos etc. En estudios de campo controlados, se ha demostrado “que la exposición a la violencia televisada fomenta la agresividad interpersonal”, por ello es común ver a personas que en un momento determinado imiten actividades agresivas y hasta criminales, dentro de los más ingeniosos estilos observados anteriormente en televisión.

El aprendizaje por experiencia directa: Para Bandura, la enseñanza de conductas sociales es ejemplarizada por otras personas. “Aprender a luchar a través de la propia experiencia, convierte al ser humano dócil, en un feroz combatiente. El entrenamiento se realiza con adversarios menos fuerte que ellos, con el fin de que el entrenado siempre gane y cada vez aumente el amor y la pasión por la actividad, con lo cual su conducta va adquiriendo un matiz cada vez más agresivo”.

2.3.1 Instigadores de las conductas agresivas

Para Bandura son aquellos aspectos que determinan la forma en que se activan y canalizan los patrones de agresión y pueden ser:

Influencias del modelamiento: Un individuo se induce eficazmente a la agresión, si existe otro u otras personas que sean agresivas. El poder de las influencias del modelamiento aumenta en condiciones en que los observadores están enojados, cuando la agresión modelada está justificada socialmente, y cuando la víctima misma suscita al ataque por asociación previa con la agresión. “Se ha comprobado que las personas que están expuestas repetidamente a modelos belicosos tienden a ser físicamente más agresivas en sus interacciones sociales, que los que observan estilos pacíficos de conducta”.

Tratamiento Aversivo: Las frustraciones son causa principal de la agresión. Con experimentos se ha comprobado que la aplicación de castigos dolorosos, la privación o la demora de recompensas, los insultos personales, las experiencias de fracaso y las obstaculizaciones, todas éstas experiencias consideradas frustraciones, no tienen efectos conductuales iguales en todas las personas, igualmente el tratamiento puede producir diferentes respuestas a diferentes intensidades.

Los medios aversivos son ambientes desagradables en los cuales un organismo preferiría no estar. “En la teoría del aprendizaje social, el tratamiento aversivo crea un estado general de activación emocional que puede generar una variedad de conductas, según los tipos y eficacias de las respuestas que la persona haya aprendido para enfrentarse al estrés”.

Si uno desea provocar una agresión, la manera más fácil de hacerlo es golpear a otra persona, lo cual generará una respuesta igual de violenta. Los contraataques o no contraataques de una persona frente a un ataque físico, depende de su éxito en combates anteriores y del poder de quien arremete. “Los factores de la *situación*

ambiental determinan la agresión. Ejemplo, a mayor espacio, menor número de enfrentamientos y de agresión física”, lo que quiere decir que el *hacinamiento* y los espacios reducidos son generadores de conductas agresivas.

2.4. Los programas de educación preescolar 2004 y 2011.

A partir de la reforma educativa en planes y programas 2004 y 2011, la educación preescolar ha retomado gran importancia en la educación de los niños ya que constituye el pilar del desarrollo integral del niño, porque en ella adquiere y refuerza habilidades cognitivas, sociales y motrices.

En los primeros años de vida los niños experimentan un desarrollo extraordinario de sus habilidades y motivaciones para pensar acerca de lo que hacen, predecir el resultado de sus acciones, el lenguaje y recordar sus experiencias mostrando que las vivencias que adquieren en el preescolar son significativas para su crecimiento integral, así como el camino hacia la autonomía cada vez más notoria en el control de sus movimientos, conocimiento y uso de su cuerpo, y la expresión corporal.

El Programa de Educación Preescolar 2004 (PEP, 2004) señala propósitos que pretende lograr en niños de entre cuatro y cinco años de edad, observando sus características y potencialidades a desarrollar a través de seis campos formativos: Desarrollo Personal y Social; que busca contribuir al proceso de construcción de la identidad personal, Lenguaje y Comunicación; como la herramienta fundamental para integrarse a su cultura, Pensamiento Matemático; al fundamentar nociones numéricas que cimientan el razonamiento, Exploración y Conocimiento del Mundo; favoreciendo el pensamiento reflexivo, Expresión y Apreciación Artísticas; en la comunicación de sus sentimientos y la apreciación de producciones artísticas, y Desarrollo Físico y Salud; como el proceso donde tiene base el crecimiento y desarrollo óptimo del educando a través del desarrollo de capacidades motrices gruesas y finas que le facilitan el acceso a una calidad de vida óptima.

El campo formativo Desarrollo Personal y Social es el eje orientador del trabajo ya que se pretende propiciar en los niños “la comprensión y regulación de las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales”³⁰. Este campo formativo está organizado en dos aspectos el primero de ellos es identidad personal y autonomía dentro de éste se pretende lograr que los niños comprendan que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participan y el segundo relaciones interpersonales en donde se pretende que los niños aprendan sobre la importancia de la amistad y que comprendan el valor que tienen la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo.

La inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a otras personas, interactuar con ellos y entablar empatía. Poder discernir, comprender qué le sucede a otra persona en determinado contexto y actuar de manera apropiada en relación con los estados de ánimo, las conductas y los deseos de esa persona resulta de suma utilidad para comunicarnos efectivamente en nuestra vida diaria. “La usamos para diferenciar las personas y entender sus motivaciones, colaborar con ellas de una manera eficaz, y si es necesario, manipularlas.”³¹

Quienes poseen inteligencia interpersonal son populares, tienen muchos amigos, mantienen una buena relación con sus compañeros de trabajo y con la gente que los rodea en general. Les resulta sencillo captar las necesidades ajenas y reaccionar en consecuencia. Encuentran la palabra adecuada o el comportamiento que logra empatía en su interlocutor, y al leer emociones en otro se puede adoptar una actitud positiva, ya que es necesario tener en cuenta lo que la otra persona siente o necesita para lograr una comunicación realmente efectiva.

La empatía es esencial en nuestras relaciones con los demás. Para lograrla, es útil estar en una posición relajada, de receptividad, sin preconceptos ni defensas estériles. Una de las claves a tener en cuenta para generar empatía es prestar

³⁰ Secretaría de Educación Pública, **Programa de Educación Preescolar 2004**, CONALITEG, México, 2004, p. 50.

³¹ GARDNER, Howard. *Mentes Flexibles*, PAIDÓS, Barcelona, 2004, p.56.

mucha atención al lenguaje no verbal: tono de voz, expresiones de la cara, movimientos del cuerpo, gestos, accesos oculares, etc. En caso que las palabras y el lenguaje no verbal de una persona no concuerden, es conveniente centrarse en cómo se dice algo más que en las palabras que se utilizan para expresarlo.

La inteligencia intrapersonal es la capacidad de ver con realismo y veracidad cómo somos y qué queremos, y de entender cabalmente cuáles son nuestras prioridades y anhelos, para así actuar en consecuencia. Otro componente es el de no engañarnos con respecto a nuestras emociones y a nuestros sentimientos, y respetarlos.

En vez de suponer que uno está dominado por sus caprichos y deseos y que nada se puede hacer al respecto, las personas con un alto grado de inteligencia intrapersonal pueden entender por qué sienten o piensan tal o cual cosa y actuar en consecuencia. También se ven muy favorecidas ya que hacen excelentes elecciones al momento de elegir con quién casarse, qué carrera estudiar o qué trabajo no aceptar.

Aprender a monitorear los sentimientos para saber qué nos sucede, y llegar a entendernos y a tratarnos con respeto y compasión mientras decidimos qué medidas tomar para lograr equilibrio y satisfacer nuestras necesidades emocionales nos proporciona mecanismos para calmarnos y evita que tengamos reacciones desmedidas frente a lo que se nos presenta. Asimismo, nos permite tener en nuestras manos las riendas de casi todas las situaciones, lo que redundará en un marcado bienestar emocional que llega a notarse en el plano físico también. De ahí la importancia de desarrollar tanto la inteligencia interpersonal como la intrapersonal.

En el PE 2011³² en este programa los propósitos que se establecen constituyen el principal componente de articulación entre los tres niveles de la educación básica y se relacionan con los rasgos del perfil de egreso. Reconociendo la diversidad lingüística y cultural, social y étnica que caracteriza a nuestro país, así como las

³² SEP, “Programa de Estudio 2011”, CONALITEG, México, 2011.

características individuales de las niñas y los niños, durante su tránsito por la educación preescolar en cualquier modalidad -general, indígena o comunitaria- se espera que vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje, y que gradualmente:

- Aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos a través del diálogo, y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía, y disposición para aprender.

El desarrollo personal y social de las niñas y los niños como parte de la educación preescolar es, entre otras cosas, un proceso de transición gradual de patrones culturales y familiares particulares a las expectativas de un nuevo contexto social, que puede o no reflejar la cultura de su hogar, en donde la relación de las niñas y los niños con sus pares y con la maestra juegan un papel central en el desarrollo de habilidades de comunicación, de conductas de apoyo, de resolución de conflictos y de la habilidad de obtener respuestas positivas de otros.

Así se da por concluido el presente capítulo en donde dí a conocer los teóricos que sustentan el presente trabajo, las definiciones del juego, el juego cooperativo y su metodología, qué es la agresión, su aprendizaje y cómo se adquiere, así como lo que se busca en los programas de educación preescolar 2004 y 2011.

Para finiquitar, les presento los últimos dos capítulos de mi proyecto en donde abordo el tipo de investigación, el tipo de proyecto, la estrategia didáctica llevada a cabo, mi propuesta, las actividades aplicadas, los resultados de la aplicación así como las categorías de análisis que se evaluaron.

CAPÍTULO III

PROPUESTA DE INNOVACIÓN

3.1 Tipo de investigación: Cualitativa

Existen varias pautas a cerca de lo que es la investigación cualitativa, nos dicen que su finalidad está orientada al cambio.

W. Gephart¹ clasifica las metodologías de investigación en seis: histórica, estudio de caso, descriptiva, cuasi-experimental, experimentación sin manipulación de medidas y experimental; añadiendo Egon Guba² el método experimental, el cual se conoce como indagación naturalista, alcanzando el rango de paradigma.

El término indagación naturalista enfatiza una serie de aspectos que caracterizan los procesos de investigación desde esta perspectiva como son:

- El carácter contextual de los mismos
- La utilización de un conocimiento tácito
- La negociación con los participantes
- La interpretación idiográfica
- Métodos cualitativos
- Generación de teoría
- Criterios específicos de validez
- Diseño emergente
- Análisis inductivo

Y fundamentalmente resalta la importancia y el rol de la persona como “instrumento” de recogida de información en ambientes naturales.

¹ SANDIN, M.Paz, **Investigación Cualitativa en Investigación**. Ed. Mc. Graw Hill, México, 2003, p.120.

² Ibidem.

Pero el término investigación cualitativa comenzó a utilizarse como sinónimo de indagación naturalista.

Existen diversas definiciones de la investigación cualitativa de diferentes autores, pero en sí se entiende como tal a la actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos.

Al hacer un análisis de lo que significa la investigación cualitativa me doy cuenta que ésta forma parte del proyecto el cual estoy llevando a cabo dentro de mi práctica docente ya que identifico diferentes características de ésta en mi trabajo, siendo éste un método orientado al cambio y a la toma de decisiones, la investigación-acción es participativa y cooperativa.

El objeto de la investigación cualitativa es comprender las situaciones sociales identificadas por el lugar, los actores y las actividades, los patrones culturales de un grupo mediante la identificación de creencias y prácticas concretas, los patrones de interacción social entre miembros de un grupo cultural, así como los procesos sociales y cognitivos.

Para el caso de este proyecto son:

Las características generales del proceso de investigación cualitativa incluye cinco fases: definición del problema, diseño de trabajo, recogida de datos, análisis de datos, validación e informe. Los criterios para su evaluación son: claridad, estructura, coherencia, alcance, generalización y utilidad pragmática.

Latorre³ identifica seis fases en el proceso general de investigación cualitativa; proceso que se configura o desprende como consecuencia de los supuestos postulados que conforman la metodología constructivista, siendo éstos:

1.- Fase exploratoria de reflexión

- Identificación del problema.
- Cuestiones de investigación.
- Revisión documental.
- Perspectiva teórica.

2.- Fase de planificación:

- Selección del escenario de investigación.
- Selección de la estrategia de investigación.
- Redefinir el problema y cuestiones de investigación.

3.- Fase de entrada en el escenario:

- Negociación del acceso.
- Selección de los participantes.
- Papeles del investigador.
- Muestreo intencional.

4.- Fase de recogida y de análisis de la información:

- Estrategias de recogida de información.
- Técnicas de análisis de la información.
- Rigor del análisis.

5.- Fase de retirada del escenario:

- Finalización de la recogida de información.
- Negociación de la retirada.
- Análisis intensivo de la información.

6.- Fase de elaboración del informe:

- Tipo de informe.
- Elaboración del informe.

³ SANDIN, M.Paz, **Investigación Cualitativa en Investigación**. Ed. Mc. Graw Hill, México, 2003, p.137.

3.1.2 El proyecto pedagógico de acción docente

El proyecto pedagógico de acción docente se entiende como la herramienta teórico-práctica en desarrollo que utilizan los profesores-alumnos para conocer y comprender un problema significativo de su práctica 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. Es de acción docente, porque surge de la práctica y es pensado para esa misma práctica. Ofrece una alternativa al problema significativo para alumnos, profesores y comunidad escolar, que se centra en la dimensión pedagógica y se lleva a cabo en la práctica docente propia.

Este proyecto lo desarrollamos los alumnos-maestros, se puede trabajar en colectivo, es decir estudiantes, el trabajo de los profesores y su contexto social. Es necesario pensar en los criterios básicos para el desarrollo de este proyecto: el proyecto pedagógico de acción docente con pretensiones de innovación se inicia, promueve y desarrolla por los profesores-alumnos en su práctica docente, se construye mediante una investigación teórico-práctico de nivel micro. El soporte material del proyecto no puede ser de gran alcance si consideramos los recursos económicos con que contamos los maestros.

3.2 Estrategia didáctica para disminuir la agresividad en los niños de 2° grado de preescolar en el colegio Kinderland

Población objetivo: El grupo de 2° “A” del colegio Kinderland integrado por 9 niños y 12 niñas.

Periodo de Aplicación: Del 12 de Septiembre al 15 de Noviembre de 2011.

3.2.1 Objetivo General

Desarrollar juegos cooperativos como estrategia educativa que permita el mejoramiento de las relaciones interpersonales en los alumnos y alumnas de 2° grado “A” y así disminuir la agresividad.

3.2.2 Objetivos Específicos

Identificar las causas que generan el problema de relaciones interpersonales en los alumnos de segundo grado "A". Conocer las estrategias que se han puesto en marcha para solventar el problema de relaciones interpersonales y cuáles han sido sus logros. Promover valores como el respeto, la tolerancia, la cooperación y la paz a través del juego cooperativo en los educandos de segundo grado "A". Evaluar cómo los juegos cooperativos han mejorado las relaciones interpersonales en los alumnos y alumnas

El objetivo de trabajar con los 21 niños de segundo grado grupo "A" de preescolar sesiones diarias en donde estén presentes los juegos cooperativos, es para disminuir la agresividad de los mismos tanto dentro como fuera del salón de clases, ya que últimamente se ha observado que los niños se muestran agresivos tanto con sus compañeros como con los alumnos de los demás grados, además de que no les gusta perder y siempre quieren ganar. Por lo que la presente propuesta busca obtener resultados favorables en los niños inscritos en el segundo año de preescolar del Colegio Kinderland.

3.3. Contenido de la propuesta

A partir de la reforma educativa en planes y programas 2004 la educación preescolar ha retomado gran importancia en la educación de los niños ya que constituye el pilar del desarrollo integral del niño, porque en ella adquiere y refuerza habilidades cognitivas, sociales y motrices.

En los primeros años de vida los niños experimentan un desarrollo extraordinario de sus habilidades y motivaciones para pensar acerca de lo que hacen, predecir el resultado de sus acciones, el lenguaje y recordar sus experiencias mostrando que las vivencias que adquieren en el preescolar son significativas para su crecimiento

integral, así como el camino hacia la autonomía cada vez más notoria en el control de sus movimientos, conocimiento y uso de su cuerpo, y la expresión corporal.

El Programa de Educación Preescolar (PEP, 2004) señala propósitos que pretende lograr en niños de entre cuatro y cinco años de edad, observando sus características y potencialidades a desarrollar a través de seis campos formativos: Desarrollo personal y social; que busca contribuir al proceso de construcción de la identidad personal, Lenguaje y comunicación; como la herramienta fundamental para integrarse a su cultura, Pensamiento matemático; al fundamentar nociones numéricas que cimientan el razonamiento, Exploración y conocimiento del mundo; favoreciendo el pensamiento reflexivo, Expresión y apreciación artísticas; en la comunicación de sus sentimientos y la apreciación de producciones artísticas, y Desarrollo físico y salud; como el proceso donde tiene base el crecimiento y desarrollo óptimo del educando a través del desarrollo de capacidades motrices gruesas y finas que le facilitan el acceso a una calidad de vida óptima.

Este campo formativo Desarrollo Personal y Social es el eje orientador del trabajo ya que se pretende propiciar que los niños comprendan y regulen las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales. Este campo formativo está organizado en dos aspectos el primero de ellos es identidad personal y autonomía dentro de éste se pretende lograr que los niños comprendan que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participan y el segundo relaciones interpersonales en donde se pretende que los niños aprendan sobre la importancia de la amistad y que comprendan el valor que tienen la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo.

El tema elegido es “El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y así disminuir la agresividad en los niños de segundo de preescolar”, se rige, bajo los lineamientos para la organización del trabajo académico, y se ubica en la línea temática 1 “Experiencias de trabajo” (SEP, 2006), ya que se toman en cuenta la relación entre los propósitos previstos, experiencias

que resultan de gran interés, reacciones de los alumnos, diversidad del grupo, influencia de factores, actividades didácticas, y se selecciona aquel material que sea de especial interés, el análisis se sustenta en evidencias producidas en el aula que enriquecen la práctica docente para favorecer el aprendizaje de los niños.

Lo que se propone es una técnica como forma de organización, lo que se genera en el grupo es una dinámica de un juego cooperativo basada en reglas precisas, lo que permite aprenderlo con facilidad, generalmente se puede jugar después de haber dado pocas explicaciones. Las experiencias que se viven día con día en el preescolar denotan que antes de iniciar un juego hay que observar que se hayan entendido las normas, que estén las demarcaciones necesarias para que se garantice el control del juego y el uso de material variado y suficiente.

El diseño de la actividad debe presentar una fase inicial un ascenso paulatino de la intensidad seleccionando juegos que dispongan a los niños para el juego principal, donde se alcanza un estado óptimo de desempeño en el organismo, luego descender lentamente en la fase final dando preferencia a las actividades que favorezcan la recuperación y la relajación.

En la ejecución de la práctica se implementan juegos de fácil comprensión y ejecución, que sus exigencias no superen el grado de desarrollo de los niños, pero considerando también que, de acuerdo a este desarrollo, es posible modificar la práctica incluyendo las restricciones o adicionando reglas. Así, se incorporan de forma paulatina a los juegos cooperativos estrategias en donde los niños pongan a prueba sus habilidades físicas e intelectuales.

3.4 Cronograma de actividades a desarrollar

Fecha: Del 12 al 16 de Septiembre de 2011.

Actividad 1. Individual y Grupal. “Aprendiendo a respirar”

Tiempo: Mínimo una semana.

Objetivo: Que los niños aprendan a relajarse usando la respiración para concentrarse. También oxigenar el cerebro de acuerdo a distintas investigaciones baja la tensión.

Desarrollo: Esta actividad se basa en la importancia de la respiración como proceso para relajarse. De forma sencilla, utilizando dibujos o globos, se les explica cómo el aire “bueno” entra por la nariz o la boca hasta los pulmones, que se hinchan cuando se llenan de aire, igual que un globo. Después, cuando se espira, sale aire “sucio” y los pulmones se quedan limpios. Se les pide que tomen aire (inspire) por la nariz y que lo pongan en su estómago, como si fueran uno de estos globos. Estando recostado se pone un saquito de poco peso en el vientre, para que vea cómo sube y baja con la respiración. Se practica la respiración estando el niño acostado inspirando aire y espirando. Se controla que el niño no respire demasiado deprisa para no hiperventilar. Se le pide que cada vez que esté enojado o se sienta mal respire de esa forma tres veces. Después se realiza el ejercicio con todo el grupo en la clase de educación física.

Materiales: Ninguno

Fecha: Martes 20 de septiembre de 2011.

Actividad 2. Grupal. “El Guía”

Tiempo: 2 horas.

Objetivo: Que los niños aprendan a confiar unos en otros para lograr objetivos.

Desarrollo: Se usan cuerdas para simular un camino y obstáculos como cajas, mesitas, sillas para complicar el camino hacia un “tesoro” (una caja que debe contener caramelos). Se les explica a los niños que realicen un juego en el que uno se tiene que vendar los ojos. Otro compañero le guía a lo largo del camino hasta llegar al tesoro. Los demás animan al que hace de guía para que vaya despacio y muestre seguridad al compañero. El niño que haya guiado a su compañero dándole la mano y explicándole por dónde tiene que ir será el siguiente en vendarse los ojos y se cambia el recorrido del camino. Cuando todos los niños hayan llegado al tesoro lo pueden abrir y repartirlo. En esta dinámica el objetivo es que confíen en sus compañeros para llegar a la meta, valorando la comunicación y la importancia de

cooperar entre todos para alcanzar un objetivo. Ellos mismos serán los que se repartan el premio, de forma que todos salgan ganando. Si el reparto supone un “problema” para los niños, se debe aprovechar esta oportunidad para hacer referencia a las emociones de los demás y profundizar en las habilidades interpersonales.

Materiales: Cuerdas, cajas, mesas sillas.

Fecha: Martes 27 de septiembre de 2011.

Actividad 3: Grupal “La maquinista”

Tiempo: 1 hora.

Objetivo: Que el equipo establezca códigos de comunicación que le permita lograr las tareas que se encomienden.

Desarrollo: Se divide al grupo en varios equipos, que deberán ser las maquinistas, debe existir un maquinista quien debe colocarse al final de la fila de su equipo él da las indicaciones al equipo, de acuerdo a los códigos que se establezcan, se les determina previamente la meta a la que el equipo llega o bien puede ser elegida por el maquinista sin que se lo diga al equipo. El resto del equipo se coloca en filas tomados de los hombros y con los ojos cerrados o vendados.

Material: Paliacates o vendas para los ojos, en caso de que se cubran para que se limite la visibilidad.

Fecha: Martes 04 de octubre de 2011.

Actividad 4: Equipos “Pelota Loca”

Tiempo: 1 hora.

Objetivo: Organizarse de tal forma que la pelota no caiga al piso y que las cuerdas queden en su sitio.

Desarrollo: Se integran equipos de 5 alumnos, uno al centro y los demás forman un cuadro con la cuerda tensa para que no se caiga, a la altura de la cintura sin sujetarla con las manos. Se tiene que desplazar determinado o en diferentes direcciones según se establezca previamente. La persona que queda al centro debe manipular

de diferentes formas el implemento (pelota) en caso de que se caiga el implemento debe volver al inicio.

Material: Pelotas, cuerdas.

Fecha: Martes 11 de octubre de 2011.

Actividad 5: Equipos "Buscando las bolas" (Rally)

Tiempo: 2 horas.

Objetivo: Realizar las tareas encomendadas y formar en equipo un rompecabezas

Desarrollo: El equipo debe encontrar todas las piezas que forman un rompecabezas, de pelotas de diferentes deportes. Las piezas del rompecabezas deben estar colocadas en diferentes lugares y para obtenerlas deben realizar algunas tareas. El juego concluye cuando los equipos completan su rompecabezas.

Material: Rompecabezas, el indicado para cada base en la realización de las tareas.

Fecha: 18 de octubre de 2011.

Actividad 6: Equipos "Hormiguitas"

Tiempo: 2 horas.

Objetivo: Favorecer la integración social mediante la cooperación de todos los participantes.

Desarrollo: Se forman equipos de 5 integrantes aproximadamente, se debe transportar el material que se elija libremente a una línea establecida previamente, el equipo se pone de acuerdo cómo se va a transportar el material, ya que se debe llevar todo el material del equipo y todos los integrantes deben participar. Una vez que el equipo logre llevar el material a la meta, tienen que regresar unidos. (el regreso puede ser cambiando de material con otro equipo o con el mismo material con el que iniciaron).

Material: Aros, pelotas, cuerdas, paliacates, mascadas, botes, etc.

Fecha: Martes 25 de octubre de 2011.

Actividad 7: "Ligas" ó "Acordeón"

Tiempo: 1 hora.

Objetivo: Al término del juego el alumno adquiera una mejor reacción en convivencia con sus compañeros.

Desarrollo: Se forman dos hileras con el mismo número de integrantes. Cada fila debe quedar frente a frente, a la señal el último de cada hilera sale corriendo por su lado derecho para dar la vuelta al equipo contrario, el cual se desplaza sin soltarse de las manos, lo más que sea posible con el fin de que el integrante del equipo contrario corra mayor distancia, de inmediato la hilera debe compactarse para que su compañero que salió corriendo de la vuelta a su equipo y gane el testigo.

Material: Testigo (pelota, pañoleta, paliacate, etc.)

Fecha: Martes 1° de noviembre de 2011.

Actividad 8: “La búsqueda del chango”

Tiempo: 1 hora.

Objetivo: La resolución de problemas a través del trabajo cooperativo, los alumnos integren las habilidades que poseen y puedan encontrar al chango.

Desarrollo: A través de diferentes estaciones en las cuales se proponen actividades a desarrollar según el nivel educativo con el que se trabaje; por ejemplo: Encestar una pelota en el aro de básquetbol, en otra estación puede encontrarse una cuerda en zigzag, en otra estación una hilera de aros para saltarlas, saltar un avión conformado por aros, el juego consiste en que puede iniciar la búsqueda del chango que se encuentra escondido dentro del área de trabajo. El trabajo en las estaciones está orientado a la ayuda entre el equipo para resolver la tarea en conjunto.

Material: El objeto que sirve como el changuito: aros, pelota, aro para encestar.

Fecha de realización: Martes 8 de noviembre de 2011.

Actividad 9: “Ensalada de frutas”

Tiempo: 1 hora.

Objetivo: Formar una fila con los objetos que vayan solicitando, a la segunda señal el equipo debe recuperar las prendas que había colocado en las filas.

Desarrollo: Se forman equipos de 3 a 5 integrantes, se determinan las zonas en las que se ubica cada equipo, a cada equipo se le da el nombre de una fruta. Se

mencionan dos frutas de las que se les asignaron a los equipos y éstos deben de cambiar de lugar cargando a un integrante del equipo, si se indica “ensalada de frutas” todos los equipos cambian de lugar.

Material: Ninguno, se puede dar una etiqueta de la fruta que le corresponda a cada equipo para identificarlos.

Fecha de realización: Martes 15 de noviembre de 2011.

Actividad 10: “Rebanada de sandía”

Tiempo 1 hora.

Objetivo: El equipo debe llegar a la línea indicada antes que los otros equipos.

Desarrollo: Se divide el grupo en 3 equipos en estrella, los integrantes de cada equipo se colocan uno detrás de otro, al centro de las tres filas se pone un objeto. A la señal el último de la fila sale corriendo para dar una vuelta completa, los integrantes del equipo se sitúan con las piernas separadas para que el que corre pase por debajo de ellos y gane el objeto destinado a ser testigo.

Material: Testigo (pelota, paliacate, etc.)

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1 Informe de las actividades aplicadas

No. de Actividad: 1	Fecha de aplicación: Del 12 al 16 de Septiembre de 2011.
Nombre de la Actividad: “Aprendiendo a respirar”	
Propósito: <u>Que los niños aprendan a relajarse usando la respiración para concentrarse. También oxigenar el cerebro de acuerdo a distintas investigaciones baja la tensión.</u>	
<p>Aspectos a evaluar: Esta actividad se basa en la importancia de la respiración como proceso para relajarse. De forma sencilla, utilizando dibujos o globos, se les explica cómo el aire “bueno” entra por la nariz o la boca hasta los pulmones, que se hinchan cuando se llenan de aire, igual que un globo. Después, cuando se espira, sale aire “sucio” y los pulmones quedan limpios. Se les pide que tomen aire (inspire) por la nariz y que lo pongan en su estómago, como si fueran uno de estos globos. Estando recostados se les pone un saquito de poco peso en el vientre, para que ven cómo sube y baja con la respiración. Se practica la respiración estando los niños acostados inspirando y espirando. Se controla que los niños no respiren demasiado deprisa para no hiperventilar. Se les pide que cada vez que estén enojados o se sientan mal respiren de esta forma tres veces.</p>	
Observaciones: Al principio de la actividad los niños se comportan de una forma intolerante ya que les cuesta trabajo concentrarse para poderse relajar, pero al pasar de los días lograron el cometido ya que el último día todos los alumnos se concentraron y se relajaron hasta el punto de que ocho de los veintidós niños se quedaron dormidos. Y en la siguiente semana me pedían que se repitiera la actividad.	

No. de Actividad: 2	Fecha de aplicación: 20 de Septiembre de 2011.
Nombre de la Actividad: "El guía"	
Propósito: <u>Que los niños aprendan a confiar unos en otros para lograr objetivos.</u>	
<p>Aspectos a evaluar: Se usan cuerdas para simular un camino y obstáculos como cajas, mesitas, sillas, para complicar el camino hacia un "tesoro" (una caja que debe contener caramelos). Se les explica a los niños que realicen un juego en el que uno se tiene que vendar los ojos. Otro compañero le guía a lo largo del camino hasta llegar al tesoro. Los demás animan al que hace de guía para que vaya despacio y muestre seguridad al compañero. El niño que haya guiado a su compañero dándole la mano y explicándole por dónde tiene que ir será el siguiente en vendarse los ojos y se cambia el recorrido del camino. Cuando todos los niños hayan llegado al tesoro lo pueden abrir y repartirlo. En esta dinámica el objetivo es que confíen en sus compañeros para llegar a la meta, valorando la comunicación y la importancia de cooperar entre todos para alcanzar un objetivo. Ellos mismos serán los que se repartan el premio, de forma que todos salgan ganando. Si el reparto supone un "problema" para los niños, se debe aprovechar esta oportunidad para hacer referencia a las emociones de los demás y profundizar en las habilidades interpersonales.</p>	
<p>Observaciones: Durante el desarrollo de la actividad los niños se comportaron muy cooperativos todos se ayudaban, aunque era por parejas, los demás compañeros gritaban para que los que estaban haciendo el recorrido pudieran llegar al tesoro que se tenía y todos lograron obtener sus dulces. Al preguntarles que les había parecido la actividad, me comentaron que les gustó porque tenían que ganar el tesoro y que era divertido escuchar lo que les gritaban lo demás, para poder llegar al objetivo.</p>	

No. de Actividad: 3	Fecha de aplicación: 27 de Septiembre de 2011.
Nombre de la Actividad: "La maquina"	
Propósito: <u>Que el equipo establezca códigos de comunicación que le permita lograr las tareas que se encomienden.</u>	
<p>Aspectos a evaluar: Se divide al grupo en varios equipos, que deberán ser las maquinas, debe existir un maquinista quien debe colocarse al final de la fila de su equipo él da las indicaciones al equipo, de acuerdo a los códigos que se establezcan, se les determina previamente la meta a la que el equipo llega o bien puede ser elegida por el maquinista sin que se lo diga al equipo. El resto del equipo se coloca en filas tomados de los hombros y con los ojos cerrados o vendados.</p>	
<p>Observaciones: En esta actividad los niños se divirtieron mucho ya que el maquinista los guiaba por donde él quería y como los niños llevaban los ojos vendados pues tenían que poner mucha atención a lo que les guiaba el último niño para que no chocaran y pudieran llegar a la meta. Durante el desarrollo los pequeños lograron la tarea de llegar a la meta sin chocar en el camino ya que realmente pusieron atención de lo que les guiaba el compañero o compañera, ya que les dije que si no lo hacían podían chocar y lastimarse. Gracias a la actividad lograron concentrarse en las indicaciones que les hacían. Cabe hacer mención que sólo un pequeño no puso atención y no logró el cometido.</p>	

No. de Actividad: 4	Fecha de aplicación: 04 de Octubre de 2011.
Nombre de la Actividad: "Pelota loca"	
Propósito: <u>Organizarse de tal forma que la pelota no caiga al piso y que las cuerdas queden en su sitio.</u>	
Aspectos a evaluar: Se integran equipos de 5 alumnos, uno al centro y los demás forman un cuadro con la cuerda tensa para que no se caiga, a la altura de la cintura sin sujetarla con las manos. Se tiene que desplazar determinado o en diferentes direcciones según se establezca previamente. La persona que queda al centro debe manipular de diferentes formas el implemento (pelota) en caso de que se caiga el implemento debe volver al inicio.	
Observaciones: Esta actividad no la pudieron concretar ya que la pelota se les caía una y otra vez, así como las cuerdas, por lo que se suspendió la actividad ya que los pequeños se empezaron a distraer puesto que no lograban que la pelota no se cayera y a los pequeños se les hizo difícil.	

No. de Actividad: 5	Fecha de aplicación: 11 de Octubre de 2011.
Nombre de la Actividad: "Buscando las bolas"	
Propósito: <u>Realizar las tareas encomendadas y formar equipos un rompecabezas</u>	
Aspectos a evaluar: El equipo debe encontrar todas las piezas que forman un rompecabezas, de pelotas de diferentes deportes. Las piezas del rompecabezas deben estar colocadas en diferentes lugares y para obtenerlas deben realizar algunas tareas. El juego concluye cuando los equipos completan su rompecabezas.	
Observaciones: Durante el desarrollo de la actividad se logró que los alumnos en su mayoría encontrara en equipo sus piezas del rompecabezas, aunque he de mencionar que dos alumnos aún no saben trabajar en equipo, ya que se enojan cuando los demás se tardan o no logran encontrar las piezas, haciendo berrinche y diciendo que ya no quieren seguir participando en la actividad, por lo que se habló con ellos para que sepan ser tolerantes y pacientes con sus compañeros de equipo, además de hacerles ver que si se apoyan de los demás terminan más rápido la tarea encomendada.	

No. de Actividad: 6	Fecha de aplicación: 18 de Octubre de 2011.
Nombre de la Actividad: "Hormiguitas"	
Propósito: <u>Favorecer la integración social mediante la cooperación de todos los participantes.</u>	
Aspectos a evaluar: Se forman equipos de 5 integrantes aproximadamente, se debe transportar el material que se elija libremente a una línea establecida previamente, el equipo se pone de acuerdo cómo se va a transportar el material, ya que se debe llevar todo el material del equipo y todos los integrantes deben participar. Una vez que el equipo logre llevar el material a la meta, tienen que regresar unidos.	
Observaciones: Durante el desarrollo de la actividad se hicieron tres equipos de cinco alumnos cada uno, ya que sólo llegaron quince alumnos de los veintiuno del grupo, (dentro de los niños que faltaron están los dos a los que no les gusta integrarse a los equipos), y no les costó trabajo hacer la actividad, entre ellos decidieron de qué manera trasladar el material de un punto a otro y al final regresaron unidos con el material encomendado. A través de la presente actividad favorecimos la integración social y la cooperación de los alumnos para un fin común.	

No. de Actividad: 7	Fecha de aplicación: 25 de Octubre de 2011.
Nombre de la Actividad: “Ligas” ó “Acordeón”	
Propósito: <u>Que el alumno adquiriera una mejor reacción en convivencia con sus compañeros.</u>	
Aspectos a evaluar: Se forman dos hileras con el mismo número de integrantes. Cada fila debe quedar frente, a la señal el último de cada hilera sale corriendo por su lado derecho para dar la vuelta al equipo contrario, el cual se desplaza sin soltarse de las manos, lo más que sea posible con el fin de que el integrante del equipo contrario corra mayor distancia, de inmediato la hilera debe compactarse para que su compañero que salió corriendo de la vuelta a su equipo y gane el objeto.	
Observaciones: Esta actividad les costó un poco de trabajo realizarla, los pequeños se soltaban o no se compactaban, además al alumno que le tocaba salir corriendo no lo hacía en la dirección correcta y no se completaba la actividad, no lograban obtener el objeto, y se modificó la actividad para que los alumnos lograran el cometido, diciéndoles que únicamente tenía que salir corriendo el último niño para tomar el objeto y el primero en llegar a su lugar ganaría y de esta forma sí lograron terminar la actividad.	

No. de Actividad: 8	Fecha de aplicación: 1° de Noviembre de 2011.
Nombre de la Actividad: “La búsqueda del chango”	
Propósito: <u>La resolución de problemas a través del trabajo cooperativo, los alumnos integren las habilidades que poseen y puedan encontrar al chango.</u>	
Aspectos a evaluar: A través de diferentes estaciones en las cuales se proponen actividades a desarrollar según el nivel educativo con el que se trabaje; por ejemplo: Encestar una pelota en el aro de básquetbol, en otra estación puede encontrarse una cuerda en zigzag, en otra estación una hilera de aros para saltarlas, saltar un avión conformado por aros, el juego consiste en que puede iniciar la búsqueda del chango que se encuentra escondido dentro del área de trabajo. El trabajo en las estaciones está orientado a la ayuda entre el equipo para resolver la tarea en conjunto.	
Observaciones: Durante el desarrollo de esta actividad los niños lograron obtener el chango en todas las actividades a través del trabajo en equipo ya que se ponían de acuerdo para ver quien pasaba a cada actividad y si a alguno se le dificultaba realizarla otro compañero salía en su ayuda para lograr que su equipo obtuviera al “changuito”. A través de ésta actividad los niños realizaron el trabajo en conjunto y no individualmente, llegando al objetivo que se tenía planteado.	

No. de Actividad: 9	Fecha de aplicación: 08 de Noviembre de 2011.
Nombre de la Actividad: "Ensalada de frutas"	
Propósito: <u>Formar una fila con los objetos que vayan solicitando, a la segunda señal el equipo debe recuperar las prendas que había colocado en las filas.</u>	
Aspectos a evaluar: Se forman equipos de 3 a 5 integrantes, se determinan las zonas en las que se ubicará cada equipo, a cada equipo se le da el nombre de una fruta. Se mencionan dos frutas de las que se les asignaron a los equipos y éstos deben de cambiar de lugar cargando a un integrante del equipo, si se indica "ensalada de frutas" todos los equipos cambian de lugar.	
Observaciones: La actividad fue realmente divertida, los pequeños estuvieron muy atentos a las indicaciones que se les daban y sólo a dos pequeños se les dificultó porque se les olvidaba el nombre de la fruta asignada, pero todos los demás reaccionaron de manera favorable en el transcurso de la actividad y entre ellos se ayudaban para recuperar los objetos destinados para su realización. A los dos niños mencionados se les ayudó diciéndoles sus frutas para que pudieran participar con sus demás compañeros.	

No. de Actividad: 10	Fecha de aplicación: 15 de Noviembre de 2011.
Nombre de la Actividad: "Rebanada de sandía"	
Propósito: <u>El equipo debe llegar a la línea indicada antes que los otros equipos.</u>	
Aspectos a evaluar: Se divide el grupo en 3 equipos colocados en estrella, los integrantes de cada equipo se colocan uno detrás de otro, al centro de las tres filas se coloca un objeto. A la señal, el último de la fila sale corriendo para dar una vuelta completa, los integrantes del equipo se colocan con las piernas separadas para que el que corre pase por debajo de ellos y gane el objeto destinado a ser testigo.	
Observaciones: Esta actividad se tuvo que suspender, ya que dos pequeños no permitieron realizarla correctamente, cerraban las piernas y no dejaban pasar a los demás y una niña resultó lastimada. Al regresar al salón se platicó con ellos y se les hizo ver que al tomar esa actitud lo único que lograron fue que saliera lastimada su compañera y que se suspendiera la actividad. Al siguiente día se repitió y ahora sí se logró concluirla, pero se estuvo vigilando a los niños para que no volvieran a hacer lo mismo que el día anterior.	

4.2. Resultados de la aplicación

Para analizar los resultados de la propuesta se expuso un grupo de categorías que permitieran clarificar los elementos a considerar en las observaciones y evaluaciones del grupo.

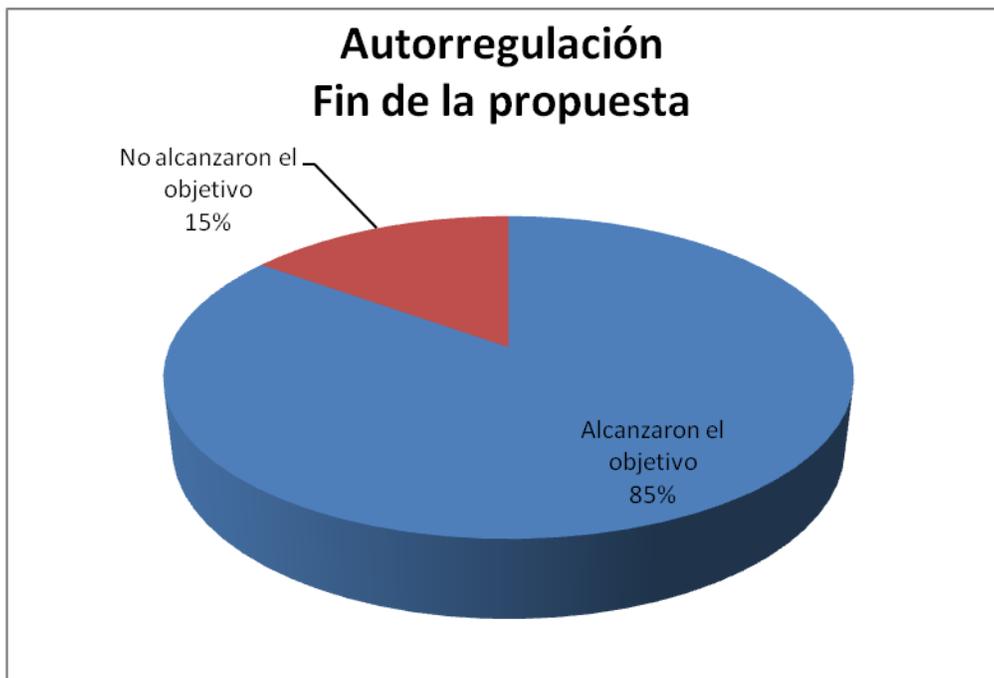
4.2.1. Categorías de análisis

A continuación defino las categorías utilizadas para verificar los resultados obtenidos durante la aplicación de mi proyecto de innovación siendo éstas: **Autorregulación, Integración Social, Comunicación y Cooperación.**

Autorregulación: “La autorregulación se refiere a cómo una persona ejerce control sobre sus propias respuestas para perseguir metas y vivir de acuerdo con normas. Estas respuestas incluyen pensamientos, emociones, impulsos, actuaciones, y otros comportamientos. Las normas incluyen ideales, criterios morales, normas, objetivos de actuación, y las expectativas de otras personas”. Términos similares: autocontrol y autodisciplina. Controlar las propias respuestas es especialmente importante en esta fortaleza: dirigir los procesos de pensamiento en direcciones distintas a las que la mente toma de manera espontánea, cambiar las respuestas emocionales a partir de lo primero que sienten, evitar llevar a cabo impulsos y deseos, tratar de actuar mejor de lo normal, de persistir en una tarea.

La mayor parte de las veces la autorregulación supone no hacer algo, aunque puede suponer también hacer.

Gráficas de resultados de la categoría de análisis de autorregulación:



Es impresionante observar que a lo largo de la aplicación de las actividades la mayoría del grupo pudo alcanzar el objetivo planteado al principio de la misma, los alumnos ahora pueden controlar mejor sus emociones para bien ya que han dejado a un lado sus impulsos para agredir a los demás ya que ahora ejercen mayor control sobre sus propios comportamientos y gracias a ello se ha observado gran disminución en sus conductas agresivas.

Integración Social: La palabra integración tiene su origen en el concepto latino *integratio*. Se trata de la acción y efecto de integrar o integrarse (constituir un todo, completar un todo con las partes que faltaban o hacer que alguien o algo pase a formar parte de un todo).

La integración social, por su parte, es un proceso dinámico y multifactorial, supone que gente, ubicada en diferentes grupos sociales (ya sea por cuestiones económicas, culturales, religiosas o nacionales) se reúna bajo un mismo objetivo o precepto.

De esta forma, la integración social puede darse dentro de un cierto país, cuando se busca que las personas pertenecientes a los estratos sociales más bajos logren mejorar su nivel de vida. Para esto, el Estado o las instituciones civiles deben promover políticas y acciones para fomentar habilidades de autonomía personal y social, la inserción ocupacional, la educación y la adecuada alimentación.

Gráficas de resultados de la categoría de análisis de integración social:



Al iniciar con la propuesta de innovación se observó que a la mayoría del grupo le costaba trabajo integrarse para alcanzar objetivos en común, es decir los alumnos hacían sus actividades individualmente y no les gustaba trabajar en equipo, ya que

competían para ser los mejores ellos mismos y no el equipo en general, pero a través de las actividades que se llevaron a cabo durante la aplicación de la propuesta, algunos fueron integrándose y ya lo hacían en conjunto sin competir entre ellos, aunque todavía con algunos se sigue trabajando ya que aún no consiguen integrarse.

Comunicación: La palabra deriva del latín *communicare*, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto.

El proceso comunicativo implica la emisión de señales (sonidos, gestos, señas, etc.) con la intención de dar a conocer un mensaje. Para que la comunicación sea exitosa, el receptor debe contar con habilidades que le permitan decodificar el mensaje e interpretarlo. El proceso luego se revierte cuando el receptor responde y se transforma en emisor (con lo que el emisor original pasa a ser el receptor del acto comunicativo).

En el caso de los seres humanos, la comunicación es un acto propio de la actividad psíquica, que deriva del pensamiento, el lenguaje y del desarrollo de las capacidades psicosociales de relación. El intercambio de mensajes (que puede ser verbal o no verbal) permite al individuo influir en los demás y a su vez ser influido.

Entre los elementos que pueden distinguirse en el proceso comunicativo, se encuentra el código (un sistema de signos y reglas que se combinan con la intención de dar a conocer algo), el canal (el medio físico a través del cual se transmite la información), el emisor (quien desea enviar el mensaje) y el receptor (a quien va dirigido).

La comunicación puede ser afectada por lo que se denomina como ruido, una perturbación que dificulta el normal desarrollo de la señal en el proceso (por ejemplo, distorsiones en el sonido, la afonía del hablante, la ortografía defectuosa).

Gráficas de resultados de la categoría de análisis comunicación:



En este apartado al inicio de la propuesta la mayoría de los alumnos tenían la facilidad de comunicarse entre sí, pero no lo hacían para llegar a acuerdos y lograr objetivos en conjunto, lo hacían para dar a conocer sus pensamientos o ideas personales, por lo que durante las actividades programadas les hacía notar que entre ellos tenían que ponerse de acuerdo para lograr el objetivo al que tenían que llegar y entonces ya se comunicaban para un fin común, pero a algunos pequeños se les dificultó ya que no les gusta trabajar en equipo y ellos quieren hacer las actividades individualmente. Los elementos que valoré en este sentido fueron el emisor y el preceptor puesto que a través de ellos los pequeños ponían atención y así lograban alcanzar los objetivos planteados.

Cooperación: El concepto de cooperación supone sujetos múltiples que colaboran entre sí para lograr fines comunes. El trabajo cooperativo no compite, sino suma fuerzas hacia el objetivo. Puede suceder que un grupo cooperativo compita con otro, pero dentro del grupo, nadie quiere ganar a su compañero, sino juntos, al otro equipo. Cada integrante del equipo cooperativo debe poner lo mejor de sí mismo para el bien de todos. Nadie quiere ganar individualmente sino beneficiarse en conjunto. El integrante del grupo cooperativo siente afinidad por sus compañeros, y es parte de un plan de acción, con el que se involucra, y comparte sus valores. Sabe que solo siendo solidario, permitiéndose ser ayudado y ayudar, obtendrá la finalidad deseada.

Al realizar mi proyecto sobre el juego cooperativo para disminuir la agresividad en los alumnos de preescolar, mi objetivo principal era precisamente ése, reducir al máximo la agresividad en los pequeños, pero además en conjunto fortalecer la cooperación de mis alumnos, la comunicación entre ellos, así como la integración social, ya que van de la mano.

Gráficas de resultados de la categoría de análisis de cooperación:



Al inicio de la propuesta se observa claramente que el grupo en general no tenía claro el concepto de cooperación ya que como he mencionado cada niño trabajaba por sus logros propios y debido a ésta situación eran muy agresivos ya que no les gustaba integrarse para lograr beneficios en común, y gracias a todo el tiempo que se trabajó con ellos con las diferentes actividades cooperativas, he observado un gran cambio en el grupo en general, ya que ahora forman parte del grupo y trabajan en conjunto, por lo que de ésta forma ha disminuido la agresividad entre ellos y ya no pelean, ahora respetan turnos y también han aprendido a escuchar para lograr fines comunes.

Cuando realicé la aplicación de las actividades, (las cuales consistían básicamente en el juego cooperativo), al principio me costó mucho trabajo llevar a cabo algunas de ellas, por que los pequeños no tenían un orden, además querían hacer todo ellos y no daban oportunidad a los demás de realizar también el trabajo, es decir, querían competir en vez de cooperar, pero conforme fueron pasando los días aprendieron a respetar turnos, a mejorar la comunicación entre el equipo y sobre todo a ser cooperativos, aunque cabe mencionar que al término de la aplicación, algunos de ellos todavía no lograron alcanzar el objetivo. Pero en general el grupo aceptó bien las actividades y posteriormente ellos mismos me pedían realizar otras más, o simplemente me decían que jugáramos más tiempo del que se tenía contemplado para realizar cada una.

Una de las ventajas que tiene la aplicación de ésta propuesta es que al paso del tiempo y de las actividades programadas, los alumnos aprenden a ser tolerantes, se integran muy bien, aprenden a escuchar y comprender los pasos a seguir en cada una de ellas, pero la desventaja es que como se realiza el trabajo en equipo, y si algún miembro de éste no lo hace como se indicó, todos los integrantes se quedan sin alcanzar el objetivo y por lo tanto se desaniman y algunos ya no quieren seguir el juego.

Por lo tanto se recomienda que se busquen más actividades de integración y posteriormente se apliquen las de cooperación para que a los niños no les cueste trabajo aceptar que forman parte de un equipo el cual tiene que alcanzar un objetivo y no se realiza individualmente.

CONCLUSIONES

Como se pudo ver a lo largo del presente trabajo, inicialmente por medio de la observación y posteriormente en la aplicación de algunos instrumentos, pude identificar un problema que me causaba conflicto al realizar mi práctica docente ya que se me dificultaba trabajar con mis alumnos puesto que a menudo me encontraba con que los pequeños peleaban por cualquier cosa o se agredían física y verbalmente, de esta forma me di a la tarea de buscar alguna solución para tal efecto, ya que no podía dejar de lado esta situación, que al principio pensaba que era normal la conducta agresiva de mis alumnos, puesto que venían de un contexto social en donde prevalece la agresión, e incluso las mismas compañeras de trabajo ya estaban acostumbradas y lo único que se hacía era recurrir al castigo o a etiquetar a los alumnos como niños problema, pero no se buscaba una solución al respecto.

Otro factor que influía en el comportamiento de mis alumnos es que la mayoría de los padres de familia no les ponían atención a sus hijos por el poco tiempo del que disponen, ya que en la mayoría de las familias trabajan ambos padres o en su en algunos casos solo son madres solteras que también hacen lo mismo y de esta forma los pequeños buscan llamar la atención comportándose inadecuadamente.

Cabe hacer mención que el ser humano por naturaleza es agresivo, pero con el paso del tiempo aprende a controlar las emociones o actitudes negativas por medio de la imitación, así que me di a la tarea de implementar algunas actividades vinculadas al juego cooperativo cuyo objetivo primordial era la disminución de la agresividad, pues éstos lo que buscan es la cooperación y no la competencia entre los pequeños para lograr objetivos en común, además de ser un medio efectivo para reducir los niveles de agresión entre ellos, siempre y cuando se respete cada uno de sus componentes que son cooperación, participación, aceptación y no competencia.

Me enfoqué a trabajar con mis alumnos en esta época, ya que en la edad preescolar se construye un pilar importante en el desarrollo integral del niño puesto que se adquieren o refuerzan habilidades tanto cognitivas como sociales y motrices.

El campo formativo que trabajé es el de Desarrollo Personal y Social, el cual se incluye en el Programa de Educación Preescolar 2004 y el Programa de Estudio 2011, puesto que lo que buscaba era propiciar en los alumnos que comprendieran y regularan sus emociones así como su capacidad para poder establecer relaciones interpersonales.

La propuesta de innovación que expuse, está sustentada en el proyecto de acción docente, el cual se entiende como una herramienta teórico-práctica, que utilizamos los profesores para comprender un problema que sea significativo dentro de nuestra práctica docente. Así a través de éste pasamos de lo que es un problema en nuestro quehacer diario, a la creación de una alternativa de cambio el cual surge de la práctica y está pensado para esa misma práctica.

Durante la aplicación de mi propuesta tuve algunas dificultades al trabajar con los niños ya que algunas veces al momento de dar instrucciones si algún pequeño no ponía atención por estar platicando con otro del mismo equipo éstos no podían llevar a cabo las actividades y se enojaban, hacían berrinche e incluso les decían a los demás que ya no jugaran, pero al acercarme a ellos e indicarles nuevamente lo que tenían que realizar, se integraban otra vez y efectuaban las acciones. Así que me di a la tarea de involucrar a los pequeños en un proceso de inclusión, interacción y participación en donde todos tuvieran la oportunidad de disfrutar plenamente las actividades y con el paso del tiempo comenzaron a integrarse y ya ponían atención desde un principio y se ponían de acuerdo para poder terminar el trabajo encomendado.

Otro factor que influyó es que a los niños no les gustaba trabajar en equipo y ellos querían hacer las actividades individualmente, pero al dejarlos hacer esto lo único que conseguía era que compitieran entre ellos y este no era el fin, por tal motivo se tuvo que trabajar mucho con ellos en este aspecto, hasta que la mayoría logró trabajar en conjunto.

Así que con el paso del tiempo y la aplicación de las actividades basadas en el juego cooperativo tuve un avance significativo en las categorías de análisis que tenía contempladas, siendo éstas: Autorregulación, Integración Social, Comunicación y Cooperación.

De manera general a mí me funcionó muy bien implementar este tipo de estrategia didáctica con mis alumnos y de hecho ahora lo hago cotidianamente, por lo que busco más actividades cooperativas que me permitan trabajar con los niños, puesto que a lo largo del ciclo escolar 2011-2012 logré disminuir considerablemente las conductas agresivas de mis alumnos, además de que han aprendido a trabajar en conjunto, respetar reglas, escuchar instrucciones y sobre todo a regular sus emociones puesto que a excepción de tres pequeños ya no pegan ni agreden a sus compañeros dentro del salón de clases, y al platicar con los padres de familia me han comentado que también han visto cambios en su comportamiento dentro de su entorno familiar.

Por lo que recomiendo a mis colegas que en vez de implementar castigos con sus alumnos cada vez que observen un comportamiento de agresividad entre ellos, les enseñen a controlar sus emociones mediante los juegos cooperativos ya que de verdad se tienen resultados positivos al llevarlos a cabo, (aunque se requiere de constancia y tiempo), mismos que se observan sobre todo en la conducta de los pequeños y de ésta forma evitamos regañarlos o etiquetarlos como “niños problema”. Ya que muchos docentes creen tener la autoridad para castigar a sus alumnos sin tomar en cuenta que éstas acciones en vez de disminuir la agresividad, la aumentan,

además de lograr en los pequeños una actitud de competencia y no de cooperación. Además de hacerles mención que tenemos que aprovechar la edad de nuestros alumnos ya que es un factor importante para trabajar con ellos en este sentido y sacar el máximo beneficio de la situación para bien de los pequeños.

Una sugerencia que apporto, sería que se implementaran este tipo de actividades por lo menos una vez por semana en todos los grupos del Colegio donde laboro como parte fundamental del programa de actividades ya que a través de éstas se pueden obtener grandes logros y sobre todo una disminución considerable en las conductas agresivas de los pequeños.

FUENTES DE CONSULTA

AGUIRRE, Anacilia et. al. **Conflicto escolar: percepciones conceptuales y conductuales**. Colombia, Universidad Tecnológica de Pereira, 2003.

ARISMENDIY, E Edgar y G, Rodrigo Alcides. **Aspectos psicosociales relacionados con los comportamientos agresivos que presentan estudiantes del colegio Pedro Claver Aguirre**. Medellín, 2000.

BANDURA, Albert. **Aprendizaje Social y Desarrollo de la personalidad**. Ed. Alianza, S.A., España, 2002.

BROWN, Guillermo. **¿Qué tal si jugamos?**. Publicaciones populares, Venezuela, 1986.

CONSUEGRA, Anaya Natalia. **Diccionario de psicología**. Ecoe ediciones, Bogotá, 2004.

CHAGAS, Dorrey R. "Los maestros frente a la violencia entre alumnos", Problemas de indisciplina y violencia en la escuela II. **REVISTA MEXICANA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**. Número 27, COMIE, A.C., México, 2005.

HENAO, Escobar Juanita. La prevención temprana de la violencia: una revisión de programas y modalidades de intervención. **Revista infancia, adolescencia y familia**. Vol. 1, No. 2, Asociación Colombiana para el avance de las ciencias del comportamiento, 2002, Colombia.

MANFRED, Cierpka. Método faustlos que potencia la empatía en los niños para evitar la agresión escolar.

MOSQUERA, María José, et.al. **Noviolencia y deporte**. Barcelona. INDE. 2000.

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

ORLICK, Terry en: NAVARRO A, Vicente. **El afán de jugar, teoría y práctica de los juegos motores**. Barcelona, INDE, 2002.

ORLICK, Terry. **Juegos y deportes cooperativos**. Ed. Popular, España, 1986.

ORLICK, Terry. **Libres para cooperar, libres para crear.** Paidotribo, Barcelona, 1996.

SANDIN, M.PAZ. **Investigación cualitativa en educación,** Ed. Mc. Graw Hill, México, 2003.

Secretaría de Gobernación. **Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.** 15ª. Edición. Secretaría de Gobernación. México, 2007.

Secretaría de Educación Pública. **Programa de Educación Preescolar 2004.** SEP, México, 2004.

Secretaría de Educación Pública. **Programa de Educación Preescolar 2011.** SEP, México, 2004.

TORRES, Solís José Antonio. **Enseñanza y aprendizaje en la Educación Física escolar.** Trillas, México, 2003.

http://www.down21.org/educ_psc/educacion/Emocio/inteligen_e3.htm consultado el 20 de mayo de 2011.

<http://www.juegoscooperativos-De-Teresa-Montes-De/443247.html>. consultado el 22 de mayo de 2011.

http://www.vigotsky.org/articles/el_juego_entendido_como_un_fenomeno_psicologico.asp. consultado el 08 de mayo de 2012.

ANEXOS

COLEGIO KINDERLAND

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: DIEGO MARTÍNEZ SÁNCHEZGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Participa en juegos organizados en los que se involucra de manera activa, pero no respeta reglas establecidas y varias veces agrede verbalmente a sus compañeros y a mí.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Utiliza el lenguaje oral para hacerse entender. Le cuesta trabajo poner atención cuando se les narra algún cuento.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Utiliza los números en situaciones variadas.
Reconoce algunas figuras geométricas.
Identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

Realiza movimientos corporales al escuchar música, pero no le gusta interpretar canciones.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

Reconoce algunas medidas de higiene y no practica las de seguridad para evitar riesgos o accidentes.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso en juegos y actividades de ejercicio físico.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA

COLEGIO KINDERLAND

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: LEOPOLDO ORTEGA SEGOVIAGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Le cuesta trabajo participar en juegos organizados ya que no respeta reglas.
En varias ocasiones agrede a sus compañeros tanto física como verbalmente.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Utiliza el lenguaje oral para expresar sus sentimientos. Le cuesta trabajo poner atención a la hora de que se le lee un cuento.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

No reconoce figuras geométricas, muy pocas veces utiliza los números en situaciones variadas.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

Realiza movimientos corporales al escuchar música.
Pierde la atención al realizar la actividad de cantos y juegos.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

Reconoce mas no practica medidas preventivas para evitar riesgos o accidentes.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

Participa en actividades que requieren desplazarse en diversas direcciones.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: EDUARDO Yael RODRÍGUEZ HERNÁNDEZGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Le cuesta trabajo comprender que hay criterios reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa. Agrede física y verbalmente a sus compañeros.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Identifica algunas características del sistema de escritura.
Conoce los diversos portadores de textos e identifica para qué sirven.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Utiliza estrategias de conteo organizando los objetos en fila señalando uno a uno, usa los números que sabe en forma ascendente, identifica los números en forma escrita.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

Expresa corporalmente las emociones que el canto y la música le despiertan.
Interpreta canciones y comunica los sentimientos que le provocan.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

Observa seres vivos y elementos de la naturaleza, y lo que ocurre en fenómenos naturales.
Se interesa por conocer más acerca de los seres vivos y el medio natural.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA

COLEGIO KINDERLAND

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: DIEGO GAEL MARTÍNEZ LEDEZMAGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Le cuesta trabajo comprender que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa. Agrede constantemente física y verbalmente a sus compañeros.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje oral. Identifica algunas características del sistema de escritura.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios de conteo. Identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

Interpreta canciones aunque no comunica los sentimientos que le producen los cantos que escucha.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

Formula preguntas que expresan su curiosidad y su interés por saber más acerca de los seres vivos y el medio natural.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

Reconoce situaciones que en la familia o en otro contexto le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad y expresa lo que siente.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA

COLEGIO KINDERLAND

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: SANTIAGO ISAAC GARCÍA COSIOGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Se involucra en actividades colectivas, sin embargo le cuesta un poco de trabajo respetar las reglas que se establecen, tomando la iniciativa. Algunas veces agrade a sus compañeros física y verbalmente.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Comparte sus ideas y sentimientos, comparte sus costumbres y las de su familia, reconoce su nombre escrito, distingue los hechos ficticios de los reales en las historias que se le cuentan.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Menciona y reconoce algunas figuras geométricas, conoce algunas características de objetos y los agrupa tomando en cuenta sus cualidades.

Menciona los número que conoce.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

Expresa sus ideas mediante el arte (dibujos y obras pictóricas).

Comunica las sensaciones que le producen los cantos y la música que escucha.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

Reconoce las partes que conforman una planta y animal. Reconoce algunas medidas de higiene y seguridad.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

Realiza trayectorias siguiendo instrucciones, construye o modela objetos de propia creación. Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza y resistencia en juegos físicos.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA

COLEGIO KINDERLAND

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: LUIS ROBERTO GODÍNEZ GUADARRAMAGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Le cuesta trabajo comprender que las personas tienen diferentes necesidades o puntos de vista y merecen ser tratadas con respeto.
En algunas ocasiones agrade físicamente a sus compañeros.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral.
Comunica estados de ánimo, sentimientos y vivencias a través del lenguaje oral.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Conoce algunas figuras geométricas.
Identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.
Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios de conteo.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

Identifica el tema y características de los personajes principales de algunas representaciones teatrales y conversa sobre ellos.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

Reconoce y comprende la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

Practica medidas básica preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA

COLEGIO KINDERLAND

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: OLKAN ZOE VILLEDA AGUILARGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Participa en juegos, pero le cuesta trabajo respetar las reglas establecidas, algunas veces agrede a sus compañeros cuando no hacen lo que él dice o quiere.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Sigue la lógica en las conversaciones con sus compañeros, explica las actividades que ha realizado durante alguna experiencia concreta.
Comparte información a partir del lenguaje oral.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Compara colecciones por correspondencia o por conteo, usa y menciona los números que conoce, usa procedimientos propios para resolver problemas.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

Escucha canciones y las canta, expresa corporalmente las emociones que el canto y la música le despiertan, modela objetos de su propia creación.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

Elabora explicaciones propias para preguntar lo que surge de su reflexión o de la de sus compañeros, comprende que necesita y debe cuidar su entorno.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

Participa en juegos que implican habilidades como gatear, correr, saltar, juega libremente con diversos materiales, aplica medidas de higiene personal como lavado de manos y dientes.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA

COLEGIO KINDERLAND

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: AXEL JAAZIEL URIBE RAMOSGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

No reconoce sus cualidades ni las de sus compañeros, le cuesta trabajo comprender que hay criterios y reglas que regulan su conducta.

Algunas veces se muestra agresivo con sus compañeros.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas, formula preguntas sobre lo que desea o necesita saber acerca de algo o alguien.

Reconoce la escritura de su nombre.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Conoce algunos números y los menciona, los identifica de forma escrita, utiliza estrategias de conteo.

Agrupar objetos según sus atributos, reconoce algunas figuras geométricas.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

Selecciona materiales, herramientas y técnicas que prefiere cuando va a crear una obra, expresa sus sentimientos al observar una obra de arte, improvisa e imita movimientos al escuchar alguna melodía.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

Formula preguntas que expresan su curiosidad y su interés por saber más acerca de los seres vivos y el medio natural.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

Participa en juegos, desplazándose en diferentes direcciones trepando, rodando o deslizándose, acuerda con sus compañeros estrategias para lograr una meta que realizan en colaboración.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA

COLEGIO KINDERLAND

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: GUILLERMO CAMARILLO GOYTIAGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

No se interesa por participar en juegos o actividades retadoras, aunque cuida de su persona, algunas veces agrede a sus compañeros física y verbalmente.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

No es muy claro en su lenguaje, no interpreta ni ejecuta los pasos a seguir para realizar juegos o armar juguetes, aunque se mantiene atento al contarle un cuento.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

No reconoce números, colores ni figuras geométricas, pues nunca había asistido al colegio.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

No participa en actividades musicales y/o de expresión corporal, se muestra sin interés y no accede a realizarlas.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

No realiza preguntas sobre lo que está comunicando, no comparte nada sobre su historia o costumbres familiares, respeta los símbolos patrios.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

Le cuesta trabajo coordinar movimientos al realizar juegos y/o actividades que le implican desplazamientos varios como correr o lanzar algún objeto.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA

COLEGIO KINDERLAND

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: EMILY DAYANA GRANADOS BARRIENTOSGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Participa en juegos organizados en los que se involucra de manera activa, aunque le cuesta trabajo respetar reglas establecidas y algunas veces agrede a sus compañeros físicamente.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Utiliza el lenguaje oral para hacerse entender, reconoce su nombre escrito, expresa las reacciones que le provocan el escuchar la narración de anécdotas, cuentos. Crea cuentos en colectivo.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Reconoce algunas figuras geométricas, forma colecciones de objetos por color y por forma. Utiliza los números en situaciones variadas.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

Realiza movimientos corporales al escuchar música, memoriza y canta canciones, algunas veces cambia la letra de las canciones.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

Reconoce y practica medidas preventivas para evitar riesgos y accidentes, se interesa en preservar el mundo natural.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

Participa en actividades que requieren desplazarse en diversas direcciones. Reconoce y practica medidas de higiene personal.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA

COLEGIO KINDERLAND

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: RENATA JIMENA MARTÍNEZ CASTILLOGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Participa en juegos organizados aunque le cuesta trabajo respeta las reglas establecidas y en varias ocasiones agrade a sus compañeros tanto física como verbalmente.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Utiliza el lenguaje oral para hacerse entender.
Reconoce algunas letras de su nombre.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Utiliza los números en situaciones variadas.
Reconoce algunas figuras geométricas.
Identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

Improvisa e imita movimientos corporales al escuchar música.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

Reconoce y practica medidas preventivas para evitar riesgos y accidentes, se interesa en preservar el mundo natural.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso en juegos y actividades de ejercicio físico.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA

COLEGIO KINDERLAND

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: NAOMI VALERIA SOTO GARCÍAGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeros. Comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en diferentes ámbitos que participa.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje oral. Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios de conteo. Observa, nombra, compara objetos y figuras geométricas.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

Improvisa movimientos al escuchar una melodía e imita los movimientos que hacen los demás, descubre y crea nuevas formas de expresión por medio de su cuerpo.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

Elabora explicaciones propias para preguntas que surgen de sus reflexiones, de las de sus compañeros, conversa sobre las tareas-responsabilidades que le toca cumplir en casa y en la escuela, y por qué es importante su participación.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso en juegos y actividades de ejercicio físico.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA

COLEGIO KINDERLAND

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: HILLARY ELISA GAJÓN GRANADOSGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

No muestra interés ni se motiva ante situaciones retadoras y accesibles a sus posibilidades, cuida a su persona y se respeta, no agrede ni física ni verbalmente a sus compañeros.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Casi no habla, por lo que no se expresa oralmente, aunque al escuchar un cuento o narración muestra interés.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

No plantea ni resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implica agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

No interpreta canciones, ni comunica los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

Participa en la conservación del medio natural.
Describe algunas características de su comunidad y familia.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

No coordina sus movimientos cuando se realizan juegos y/o actividades que implican alternar desplazamientos o correr y saltar.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA

COLEGIO KINDERLAND

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: FÁTIMA MAGALI MARTÍNEZ MARTÍNEZGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Le cuesta trabajo comprender que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Casi no se expresa oralmente, se relaciona muy escasamente con sus compañeros dentro del aula.

Algunas veces comparte información a través de la expresión oral.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Se le dificulta ejecutar desplazamientos y trayectorias siguiendo instrucciones, pues se rehúsa a participar en ello. No reconoce ni nombra características de objetos, figuras y cuerpos geométricos.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

Escucha canciones, pero no las interpreta, comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

No formula preguntas, ni expresa su curiosidad y su interés por saber más de los seres vivos y el medio natural.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

Le cuesta trabajo mantener el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza en juegos y actividades de ejercicio físico.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA

COLEGIO KINDERLAND

DIAGNÓSTICO INICIAL

NOMBRE DEL ALUMNO: CAMILA ESPINOZA ESQUIVELGRADO: 2° GRUPO: "A" COMETAS**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Organiza sus propios juegos, algunas veces le cuesta trabajo respetar las reglas establecidas, en pocas ocasiones agrede a sus compañeros físicamente.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Expresa de manera clara, participa en actividades de lectura, apoyándose en imágenes de textos conocidos.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Menciona algunos colores, tamaños, conoce el círculo, forma colecciones pequeñas tomando en cuenta sus características.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

Se expresa mediante el lenguaje artístico, (modelando, pintando o dibujando), realiza diversos movimientos corporales al escuchar música.

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

Menciona sus costumbres familiares y de su comunidad, participa en eventos cívicos, respetando los símbolos patrios.

DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

Se involucra en actividades de coordinación y sabe el reposo posterior después de esto, conoce y practica medidas de higiene y de seguridad para evitar accidentes y enfermedades.

OBSERVADOR: ERÉNDIRA RUTZ PEDRAZA