

ESCUELA NORMAL DE VALLE DE BRAVO



**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN UN  
AULA DE PREESCOLAR**

TESIS DE INVESTIGACIÓN

QUE PARA SUSTENTAR EXAMEN PROFESIONAL Y OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA:

ARTURO CARRANZA PEÑA

DIRECTORA DE TESIS

MTRA. YOLANDA LÓPEZ PEÑA

VALLE DE BRAVO, MÉX., JULIO DE 2016



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO



GENTE QUE TRABAJA LOGRA  
**enGRANDE**

“2016. Año del Centenario de la Instalación del Congreso Constituyente”

**Of. No. 435/2015-2016**

**ASUNTO:** Se autoriza trabajo  
de opción.

Valle de Bravo, Méx., 28 de junio de 2016.

**C. ARTURO CARRANZA PEÑA  
P R E S E N T E.**

La Dirección de la Escuela Normal de Valle de Bravo, Méx., a través de la Comisión de Titulación, le comunica que ha sido autorizado el Trabajo para obtener el Título de Licenciado en Educación Preescolar, que presentó bajo la Modalidad de: **TESIS DE INVESTIGACIÓN**, con el Título: **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN UN AULA DE PREESCOLAR.**

Se anexan los requisitos indispensables para presentar su Examen Profesional.

AUTORIZÓ

**MTRA. YOLANDA LÓPEZ PEÑA**  
ASESORA



Vo. Bo.

**MTR. JOSÉ ESTEBÁN MARIO GUADARRAMA  
SALAZAR**  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN

JEMGS/mcbs\*



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y DESARROLLO DOCENTE  
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
ESCUELA NORMAL DE VALLE DE BRAVO

## ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	
<b>CAPÍTULO 1. CONTEXTUALIZACIÓN</b> .....	7
1.1. VALLE DE BRAVO.....	9
1.1.1. El Arco.....	10
1.1.2. Contexto Institucional.....	12
1.1.3. Contexto Áulico.....	13
1.1.4. Alumnos.....	14
<b>CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO</b> .....	17
2.1. MARCO HISTÓRICO.....	19
2.1.1. Historia del Juego.....	19
2.2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	21
2.2.1. Juego.....	21
2.2.1.1. Tipos de Juegos.....	22
2.2.1.2. Etapas del Juego.....	23
2.2.1.3. Juego Simbólico.....	24
2.2.1.4. Características del Juego Simbólico.....	25
2.2.2. La Agresividad: ¿Qué es y cuál es su origen?.....	26
2.2.2.1. Perfil del Niño Agresivo.....	27
2.2.2.2. La Agresividad en la Infancia. ....	29
2.2.2.3. Tipos de Agresión Infantil.....	31
2.2.2.4. El Programa de Educación Preescolar, Respecto a la Agresividad.....	32
2.3. MARCO REFERENCIAL.....	33
2.3.1. Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar.....	33
2.3.1.1. Propósitos del Programa.....	34
2.3.2. Teoría de Jean Piaget.....	35

2.3.3. Características del Niño en el Nivel Preescolar.....	37
2.3.3.1. Características Físicas.....	37
2.3.3.2. Características Sociales.....	38
2.3.3.3. Características Psicológicas.....	38
2.3.4. Primeras Manifestaciones del Juego Simbólico.....	39
2.3.5. Importancia del Juego Simbólico en la Educación Preescolar.....	40
2.4. MARCO NORMATIVO LEGAL.....	41
2.4.1 Artículo 3º Constitucional.....	41
2.4.2. Ley General de Educación.....	42
2.4.3. Derechos de los Niños y las Niñas.....	42
<b>CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA.....</b>	<b>45</b>
3.1 Análisis de los Datos.....	51
3.2. Análisis de Contenido.....	51
3.3. Investigación de Campo.....	52
3.3.1. Cuestionario.....	53
3.3.1.1. Cuestionario Aplicado a Educadoras.....	53
3.3.1.2. Interpretación de Resultados.....	54
3.3.2. Análisis de la Práctica.....	69
3.3.3. Análisis de las Situaciones Didácticas Desarrolladas para Disminuir la Conducta Agresiva.....	71
<b>CAPÍTULO 4. CONCLUSIONES.....</b>	<b>80</b>
4.1. Conclusiones Respecto al Tema Investigado.....	82
4.2. Conclusiones con Relación a la Hipótesis.....	83
4.3. Conclusiones con Relación a la Experiencia de Investigación; Las Actividades Lúdicas para Disminuir la Agresividad en un Aula de Preescolar.....	84
BIBLIOGRAFÍA.....	87
ANEXOS.....	89

## INTRODUCCIÓN

La tesis es un texto sistemático y riguroso que se caracteriza por aportar conocimientos novedosos: tiene como objeto de estudio la educación, la enseñanza el aprendizaje y los temas que le son inherentes. En este sentido, el objetivo es construir conocimientos que permitan dar solución a un problema, de ahí que requiera ser rigurosa y exhaustiva, permitiendo exponer, argumentar e informar acerca de la forma en que el tema y el problema fue tratado en contextos y prácticas específicas. (SEP, 2012)

De tal manera, la tesis presentada en el documento es, Las actividades lúdicas para disminuir la agresividad en un aula de preescolar, está dividida en cuatro capítulos encaminados a la explicación y argumentación para dar respuesta a una pregunta inicial, la cual fue **¿De qué forma las actividades lúdicas disminuyen la agresividad en el aula de preescolar?** que surgió de las observaciones realizadas dentro y fuera del aula, además de las condiciones y necesidades detectadas en el grupo de estudio.

El primer capítulo tiene por nombre Contextualización, en el que se describe un diagnóstico del grupo de investigación en diferentes ámbitos como son: el contexto institucional, áulico, social, económico y una parte del entorno familiar de los alumnos del grupo, lo que permite sentar referentes y explicar por qué la elección de la temática.

En un segundo capítulo, se encuentra el Marco teórico que sustenta la presente investigación, involucrando una serie de conceptos o unidades de análisis, que permiten guiar y darle sentido a la investigación, marcando el camino a seguir para la comprensión e interpretación de la información, se incluye el marco histórico, teórico conceptual, referencial y normativo que respalda los contenidos abordados bajo una perspectiva pedagógica que ampara y da los pasos a seguir en el actuar dentro del aula.

Siguiendo este orden de ideas, dentro del capítulo número tres denominado Metodología, se describe el método utilizado para realizar la presente investigación, así como las técnicas e instrumentos empleados para la recolección e interpretación de la información, de la misma manera se presenta el método de análisis, en este caso el ciclo reflexivo de Smith, además se realiza un análisis más profundo de la investigación de campo mediante dos vertientes; el análisis interpretativo y el análisis de la práctica en donde se utilizaron las herramientas descritas en el capítulo anterior.

El capítulo cuatro es dedicado a las Conclusiones, donde se incluyen reflexiones propias tanto teóricas como prácticas, que se obtuvieron en la presente investigación, a través de las diferentes herramientas, instrumentos, métodos y actividades aplicados para darle solución a la pregunta inicial y darle respuesta a los supuestos y objetivos planteados para la misma.



**CAPÍTULO 1**  
**CONTEXTUALIZACIÓN**

## **CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN**

La agresividad infantil constituye una de las principales quejas y preocupaciones de los padres, madres y docentes. De manera particular, se puede decir que en el ámbito escolar se ha generado duda y confusión ante un pequeño que está fuera de control.

Hoy en día un fenómeno social que se refleja en el ámbito escolar son niños catalogados como niños “problema”. Esto obviamente puede ir acompañado de un deficiente desenvolvimiento escolar, no dejando a un lado los conflictos que se generan por la agresión física y verbal a sus compañeros, alterando el ritmo y ambiente de trabajo en el grupo, además que otros niños tienden a imitarlos y ampliar este campo.

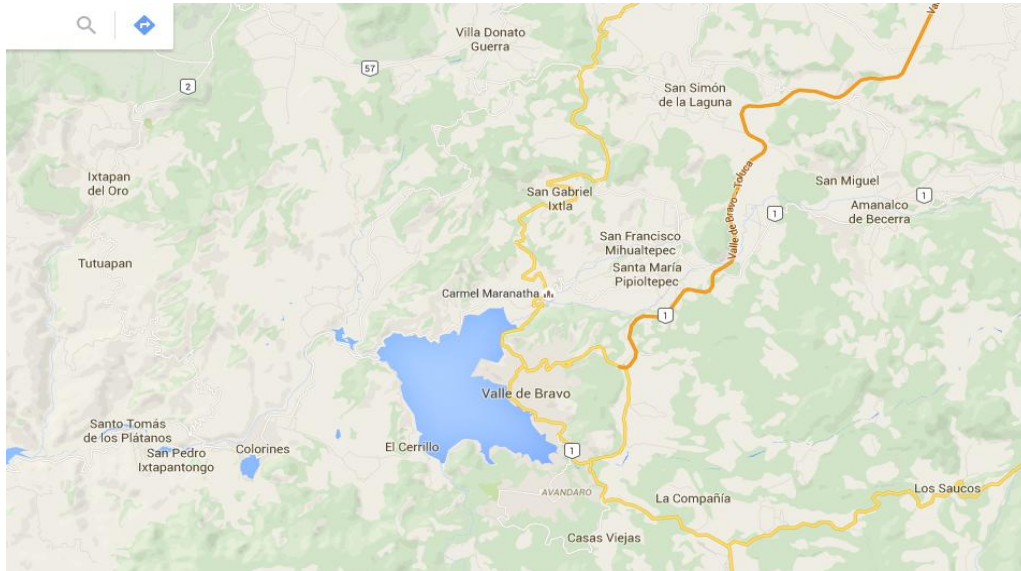
Es muy difícil cambiar la conducta agresiva, ya que se encuentra muy arraigada dentro de la sociedad. Es común ver en el interior de los hogares situaciones que reflejan tal conducta, donde hay gritos, insultos, golpes, es decir, se trata de contextos donde la agresión es parte de la vida cotidiana. Los docentes no nos percatamos de lo que sucede en cada contexto particular de los alumnos, del ejemplo que reciben y aplican, consciente o inconscientemente.

Al respecto, dice el profesor Lockhead (1994) “Los maestros estamos más preocupados con las respuestas que dan los alumnos, que por entender cómo es que la producen”. Es decir, no nos preocupamos por comprender que esta conducta no es más que algo que el niño está viviendo, refleja su realidad, hace que el niño distorsione actitudes y considere normal realizarlas, por lo que no es increíble ver cómo, siendo unos niños de apenas entre 4 y 6 años, puedan tener actitudes inadecuadas tan frecuentes, dentro del salón de clase y fuera de él, donde se escuchan infinidad de diálogos agresivos que interrumpen el proceso de enseñanza-aprendizaje, afectando a sus compañeros, por lo que no hay respeto ni tolerancia.



## 1.1. VALLE DE BRAVO.

Para el desarrollo del trabajo de investigación, se tomó como punto de referencia el Jardín de Niños “Gustavo G. Velázquez”, ubicado en el Municipio de Valle de Bravo, perteneciente al Estado de México, el Municipio es parte de la Región VII, a la que pertenecen los municipios de Donato Guerra, Ixtapan del Oro, Santo Tomás de los Plátanos, Oztoloapan y Zacazonapan (Figura 1.1).



Fuente <https://www.google.com.mx/maps>

Figura 1. 1 Ubicación de Valle de Bravo en la Región VII

Se ubica a 96 km de la Ciudad de Toluca y a 145 km de la Ciudad de México. La cabecera municipal se sitúa en los 19° 11" 45" de latitud norte y los 100° 08" de longitud oeste y alcanza 1,830 metros sobre el nivel del mar (msnm). Su superficie territorial es de 421.95 km<sup>2</sup>, que corresponde al 1.87 % de la superficie total del Estado de México. Se localiza al poniente del Estado de México (Figura 1.2).

### 1.1.1. El Arco.

El Arco, Valle de Bravo, se encuentra ubicado en la parte centro norte del municipio, la comunidad se encuentra cerca de la cabecera municipal, con una superficie de 281.68 hectáreas, lo que representa 0.66% del total de la superficie del municipio. El número de habitantes es de 2,806 habitantes aproximadamente, esto según la sumatoria de la población de El Arco, San Gaspar y San Antonio (INEGI, 2010). La población presenta un índice de envejecimiento del 8%, lo cual refleja que existen 8 adultos por cada 100 niños; esto nos deja ver que sus habitantes son muy jóvenes, debido al muy bajo número de adultos mayores, lo que provoca que exista una vasta interacción entre los infantes y se encuentren ante distintos modelos conductuales que pueden ser adquiridos o imitados.

En cuestiones de vivienda, predomina la de tipo popular de dos niveles en su gran mayoría. Condiciones como el incremento poblacional, la conectividad vial y la cercanía con la cabecera municipal, dotan a la comunidad de factores que deben ser planificados y pronosticados para dar forma a una ciudad flotante funcional para la cabecera del municipio.

La comunidad de El Arco, se considera un contexto semiurbano debido a que cuenta con servicios que presentan condiciones muy favorables; por ejemplo el servicio de drenaje presenta una deficiencia de 23 viviendas, el 2.6% del total de viviendas particulares habitadas, por tanto una cobertura del 97.4%. Respecto al servicio de agua entubada cuenta con una deficiencia de 59 viviendas, el 5.9% del total de estas viviendas, por tanto el 94.1% de las viviendas cuenta con el servicio. Finalmente el servicio de energía eléctrica es el que cuenta con una menor deficiencia y por tanto una mayor cobertura, con 0.7% y 99.3% respectivamente.

En cuanto a la educación el 5.4% (152 habitantes) de la población total, está representada como población de 15 años y más analfabeta. Por el contrario generalizando de la población alfabetada, el grado promedio de escolaridad, es decir el nivel o año aproximado hasta el que la población estudia, es 2º de secundaria, lo que da un promedio de 8 años de estudio, lo cual refleja el bajo nivel de escolaridad que tiene la población, y con ello la poca oportunidad para acceder a un empleo

mejor remunerado (H. Ayuntamiento, 2012, p. 9-16). Esto refleja la necesidad de dejar a cargo de alguien más a los hijos cuando se trabaja lejos del hogar o con horarios establecidos o tenerlos en el lugar donde se labora, como son los locales donde los niños tienen la posibilidad de interactuar con distintos agentes educativos de los cuales pueden adquirir diversas formas de comportarse, lo que resulta en una amplia gama de paradigmas que pueden influir en la construcción de su identidad personal. Tal situación propicia que el ambiente sea un estimulante para que el infante actúe de una manera determinada, y asimismo tenga a su alcance modelos conductuales disruptivos que posteriormente implemente en su vida cotidiana, resaltando la rutina escolar donde es más comúnmente observada (Berk, 1999, p. 41).

El Jardín de Niños está dentro de la Escuela Normal de Valle de Bravo, como otras escuelas anexas (primaria, secundaria y preparatoria) ubicada en la misma comunidad de El Arco. En el contexto circundante del preescolar se encuentran algunos locales, principalmente de comida y tiendas de abarrotes. Algunas de las viviendas están en una condición económica media, unas de las casas se encuentran un poco deterioradas y en apariencia sencilla; en su mayoría, están hechas de tabique y cemento.

La principal fuente de empleo para los habitantes de la comunidad es la renta de departamentos, de casas o de cuartos; el comercio (tiendas indistintas, locales o papelerías); o la venta de comida y alimentos. En cuanto a los padres de familia del 3º Grupo "C", la mayoría pertenecen a este contexto y existe una gran variedad de ocupaciones como empleadas domésticas, obreros, comerciantes, un carpintero, maestros, amas de casa, mecánicos, un albañil, una cocinera. Como se puede apreciar, no existe una fuente de empleo específica, sin embargo prevalece el número de madres de familia que se dedican al hogar, siendo la tercera parte del total del grupo que tienen esta ocupación.

### 1.1.2. Contexto Institucional.

El Jardín de Niños “Gustavo G. Velázquez” pertenece al Subsistema Estatal con Clave del Centro de Trabajo 15EJN1525S y Zona Escolar J106, con turno matutino. El personal docente está compuesto por una directora, cuatro docentes frente a grupo, promotores integrados por; Promotores de educación para la salud, de educación artística y de educación física; una docente que imparte inglés, director de USAER (Unidad de Servicios de Atención a la Educación regular), una licenciada especializada en USAER que está diariamente en el Jardín de Niños atendiendo a los alumnos que presentan alguna necesidad educativa, de conducta o de otro tipo.

En cuanto a la infraestructura de la Escuela, cuenta con 5 aulas de clase, una dirección, dos baños (unos para niños y otro para niñas), áreas verdes, área de juegos, una cancha; los servicios con los que cuenta son luz eléctrica, drenaje, agua potable, los cuales hacen de la institución un lugar adecuado que brinda a los alumnos las condiciones necesarias para desenvolverse.

Las aulas del Preescolar están en buen estado, ya que cuentan con ventanas a los lados de los salones para tener una adecuada ventilación e iluminación, tienen mobiliario suficiente para la cantidad de alumnos, hay un escritorio para cada educadora con una silla para la misma, así como también cuentan con equipo tecnológico como un proyector a nivel institucional, grabadoras para cada salón, bocinas, computadora portátil y DVD.

De acuerdo a las características de los grupos, se cuenta con un grupo de primero con una matrícula de 14 infantes, un grupo de segundo grado, con una matrícula de 32 niños y tres terceros con matrícula de 19 infantes en cada salón.

Durante las actividades grupales dentro de la institución es poco probable contar con la totalidad de padres de familia, debido a que por sus cuestiones laborales no pueden asistir a participar en las actividades institucionales. Las personas que no pueden asistir son en su mayoría las mismas, dejando a un lado el desarrollo de su hijo. Durante las actividades los infantes que no están trabajando con su padre de

familia, se comportan de manera antisocial, demostrando conductas agresivas al interior y exterior del salón de clases.

Durante el recreo, que es el momento en el cual todo el colegiado convive e interactúa en juegos principalmente, se ha observado que los niños de tercero generan peleas entre sí y algunas ocasiones con los alumnos de otros grupos, lo cual provoca una fracturación en uno de los objetivos de la educación preescolar como se marca en la Guía de la segunda sesión del Consejo Técnico Escolar (CTE) 2015-2016, donde se menciona que se debe propiciar un ambiente armónico de sana convivencia entre los alumnos. Dichas conductas también generan cierta influencia en los espectadores, debido a que hay alumnos que a pesar de que no se involucran en estos conflictos, es posible que más adelante manifiesten una conducta similar a la que han observado en otros compañeros, pese a que no vayan en el mismo grupo.

### 1.1.3. Contexto Áulico.

El tercer grado grupo “C” del Jardín de Niños “Gustavo G. Velázquez”, tiene una matrícula de 19 alumnos, de los cuales 9 son niñas y 10 son niños, su edad se encuentra en un rango que va entre los cinco y seis años. Se puede considerar que no pasa desapercibida la conducta que los alumnos manifiestan, ya que al ser un grupo reducido en matrícula, se distinguen de mejor manera las actitudes que exteriorizan.

El salón cuenta con material didáctico como libros de texto, pinturas, diamantina, confeti y resistol; hay también materiales tecnológicos como televisión y DVD; de igual forma hay mobiliario que son aproximadamente siete mesas para los alumnos con sus respectivas sillas, un escritorio, sillas grandes y muebles con separaciones para guardar los materiales de cada alumno. En el aula se observan decoraciones propias de un preescolar para brindar en el lugar de trabajo un clima favorable que le ayude a los niños a fortalecer sus competencias académicas, y sociales.

El grupo se caracteriza por ser auditivo y kinestésico, por esto mismo tanto la titular como el docente en formación tratan de implementar estrategias que regulen su conducta a través de coros, cuentos y juegos, siendo las más funcionales y con las que se logran que los alumnos se mantengan tranquilos, sin molestarse unos con otros ni generar conflictos, aun así hay alumnos que a pesar de que se busca la manera para captar su atención y motivarlos a trabajar, presentan una conducta disruptiva con mayor severidad y no es posible mantenerlos sentados la mayoría del tiempo. Por esto mismo han sido canalizados con el equipo de USAER y se ha estado trabajando de manera individual.

#### 1.1.4. Alumnos.

La matrícula de alumnos en el tercer grado grupo “C” es de 19 alumnos, de los cuales, 9 son niñas y 10 son niños de edades comprendidas entre los 5 y 6 años; de acuerdo, al registro de observación realizado durante las semanas de intervención de los meses de agosto y septiembre, se puede mencionar que a los infantes les agrada bailar, y representar obras de teatro, así como realizar juegos.

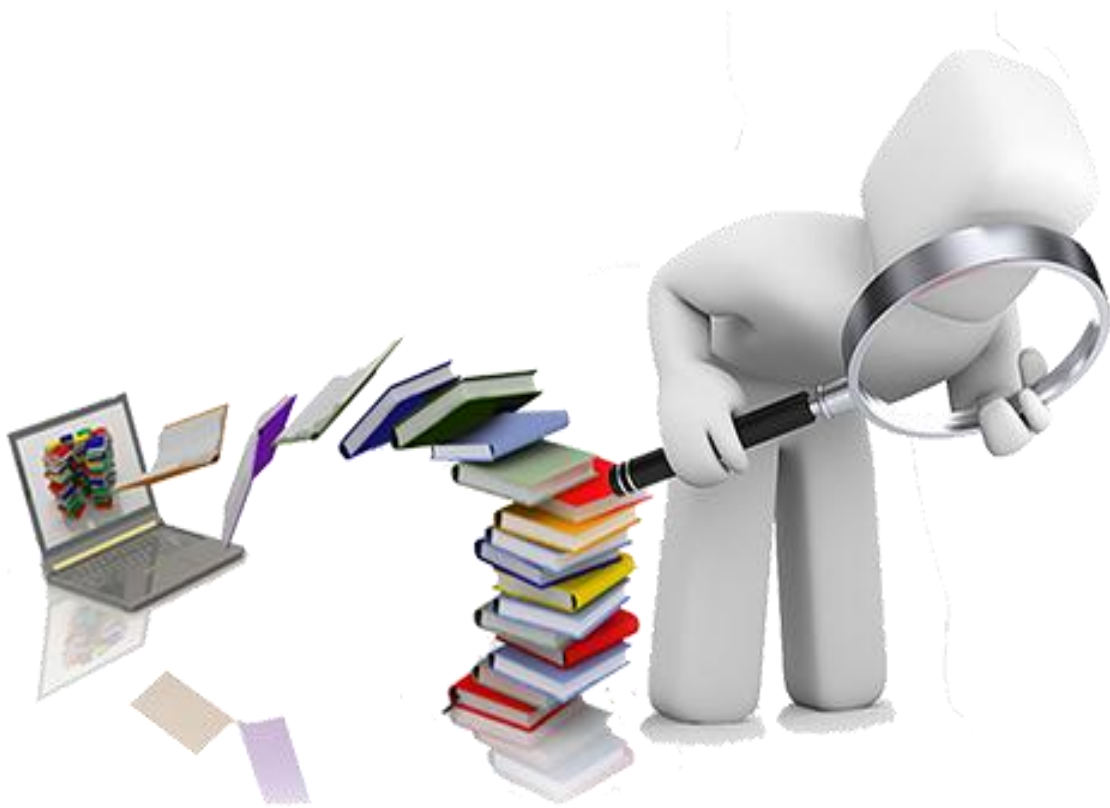
Algunas características generales del grupo, de acuerdo a los campos formativos que marca el Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora, son las siguientes:

<b>CAMPO FORMATIVO</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>Lenguaje y Comunicación</b>	<p>La mayoría de los alumnos comparten lo que saben sobre lo que les gusta, molesta o lo que imaginan.</p> <p>Identifican su nombre por medio de las letras que lo conforman y en su mayoría interpretan si su nombre es largo o es corto.</p> <p>Diferencian un número de una letra cuando lo observan plasmado.</p>

	<p>La mayoría de los niños piden las cosas por favor y dan las gracias; asimismo, solicitan ayuda a la educadora cuando se le presenta algún suceso que no pueden resolver.</p> <p>Al comentar sobre su familia, todos los niños conversan sobre los integrantes que la conforman y los lugares que visitan cuando están de vacaciones.</p> <p>Casi todos los niños pueden expresarse en voz alta frente a sus compañeros, los demás alumnos atienden a las instrucciones o comentarios de quien se está expresando, así desarrollan la capacidad de saber escuchar.</p> <p>Juan José empieza a escribir y leer; por lo que puede leer cuentos a sus compañeros; así como, ayudarlos cuando se les presenta alguna dificultad.</p>
<p><b>Pensamiento Matemático</b></p>	<p>Desde que se realiza el registro de fecha y pase de lista, se ponen en práctica los principios de conteo, y los niños muestran un fortalecimiento en cuanto a las matemáticas, porque identifican los números del 1 al 10 y pueden mencionarlos en orden ascendente.</p> <p>La mayoría de los niños identifican las formas geométricas como círculo, triángulo, rectángulo y óvalo.</p> <p>Al contar cuántos niñas y niños hay en el salón, ponen en práctica la relación uno a uno.</p> <p>Héctor Daniel ha avanzado en el conteo llegando a contar sin errores hasta el número cinco.</p>
<p><b>Exploración y Conocimiento del Mundo</b></p>	<p>De tarea la educadora les dejó investigar sobre su familia y al otro día los niños compartieron lo que investigaron acerca de su familia y los integrantes que la conforman, identificando que forman parte de una y reconociendo el papel que fungen dentro de la misma.</p> <p>Todos los niños mantienen una actitud de respeto cuando se están realizando los honores.</p>

	<p>Realizan experimentos con ayuda de la docente en formación y de la docente titular del grupo; y también plasman los pasos a seguir para realizarlo.</p>
<p><b>Desarrollo Físico y Salud</b></p>	<p>Con la Miss Flor (docente de lengua extranjera) identificaron las partes de su cuerpo diferenciando la pronunciación entre inglés y español.</p> <p>Al realizar la activación física, la mayoría se desenvuelve al realizar los ejercicios.</p> <p>Al realizar un recorrido por la Escuela, los niños identificaron cuáles son las partes riesgosas de la escuela para tomar las medidas preventivas necesarias y que no tengan un accidente.</p> <p>La mayoría de los alumnos puede utilizar el triciclo de manera adecuada y rápida.</p>
<p><b>Desarrollo Personal y Social</b></p>	<p>La mayoría de los niños reconoce cómo es físicamente, también lo que le gusta y disgusta.</p> <p>Juegan con materiales de ensamble y pueden compartir algunos materiales con los que cuentan en el aula.</p> <p>La mayoría de los hombres y pocas mujeres, tienden a comportarse de una manera agresiva, al trabajar por equipos o estar junto a los demás. Las conductas agresivas se obtienen del contexto en el que se desarrollan, así como la influencia de los medios de comunicación.</p>
<p><b>Expresión y Apreciación Artísticas</b></p>	<p>Todos los niños escuchan, cantan y participan en rondas siguiendo lo que dice la música.</p> <p>Siguen el ritmo de algunas canciones usando palmas, pies y tarareo.</p> <p>Crean dibujos expresando objetos que conocen o hasta se dibujan ellos mismos plasmando partes de su cuerpo.</p>





**CAPÍTULO 2**  
**MARCO TEÓRICO**

## **CAPÍTULO 2**

### **MARCO TEÓRICO**

En la investigación teórica, el propósito fundamental es contar con elementos que permitan analizar el problema de estudio para que se cuente con conocimientos firmes y un aporte significativo del ámbito educativo. En este capítulo se da la información documental relacionado a la parte teórica que fundamenta el conocimiento y la práctica de las actividades lúdicas, para disminuir la agresividad; en su estructura contiene un marco histórico que hace referencia a los antecedentes del juego a través de su historia, de igual forma, el teórico-conceptual, que maneja los conceptos más importantes del trabajo para dar una fundamentación científica, así mismo, el marco referencial, donde se encuentra la información sobre el nivel de preescolar y por último el normativo, donde se emplearon los escritos legales que nos marca las normas de trabajo de la educación pública; que permiten ver desde distintos enfoques al juego y la agresividad en el nivel preescolar y lograr tener una visión más amplia y precisa en las aportaciones de diferentes autores, conceptos e ideas que existan sobre su motivo de estudio.

Dentro de este capítulo se da la información bibliográfica que se recopiló en los diferentes libros y documentos de consulta referentes al tema, que tuvo como resultado el sustento teórico de trabajo de tesis, logrando un conocimiento amplio del tema de estudio, estructurado por temas y subtemas que dieron origen a una relación lógica en el desarrollo y sustento de la indagación.

## 2.1. MARCO HISTÓRICO.

En el presente apartado se mencionan los antecedentes históricos del juego y la forma en cómo se fue implementando en educación preescolar para obtener mejores resultado en los niños.

### 2.1.1. Historia del Juego.

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural. El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos. El juego es una actividad presente en todos los seres humanos, los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

Si buscamos en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

En Grecia tenemos el ejemplo ineludible de los juegos griegos que son sin duda los Juegos Olímpicos. Estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años, era la más importante celebración religiosa, y ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional. No se sabe exactamente cuándo se celebraron por primera vez, se sabe que venían celebrándose periódicamente antes del 776 a.c., fecha oficial de su comienzo.

En Roma, según el poeta latino Juvenal (60-130), la principal preocupación del pueblo era «pan y juegos» (panem et circenses), en donde la utilización política de los juegos era para adultos, sin embargo se adoptaron los juegos infantiles de Grecia y se incorporaron otros por los esclavos.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a «formar sus mentes» para actividades futuras como adultos. Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido.

Durante la etapa de la Edad Media, el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos para realizarlo. La mayor parte de los juegos se ejecutaban al aire libre, eran rudimentarios, lentos y se efectuaban sin pasión por el resultado.

En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad, lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de Spender (1855), Lázarus (1883) y Groos (1898, 1901), e iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y Freíd. Todas las teorías que desarrollan adquieren mucha importancia para la explicación del juego, y serán descritas más adelante.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Sternberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con

materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

## 2.2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

Para la elaboración de la tesis de investigación es necesario manejar una serie de conceptos básicos indispensables para que pueda ser comprendida de forma útil. El entendimiento de estas nociones ayudará a esclarecer lo que se pretende alcanzar, y a su vez conocer cómo se está dando el juego dentro de la educación preescolar.

### 2.2.1. Juego.

El juego es una actividad en donde el educando pone en movimiento su cuerpo y su mente para desbordar su energía, a través del cual, él puede aprender nuevos conocimientos, favorecer el desarrollo de sus habilidades. Si de manera intencionada se lleva a la práctica en preescolar con objetivos de aprendizaje se puede lograr una enseñanza más objetiva.

De acuerdo con Zapata (1989), “El juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil porque para el niño es un instrumento de afirmación de sí mismo, que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, pero también la ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencias”. El juego es básico para un desarrollo adecuado y normal del niño, por eso es preciso que esté presente en sus actividades cotidianas. El respeto a su deseo de jugar, de inventar y de crear; es uno de los elementos fundamentales de los que deben partir toda educación basada de acuerdo a los intereses y características del infante.

#### 2.2.1.1. Tipos de Juegos.

El juego del niño se parece a una exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar la función de sus posibilidades. Los juegos pueden aplicarse en el aula de clases o en el patio de la escuela; puede ser de forma individual o colectiva combinándolos con música, material concreto, objetos, movimientos, cantos, rondas, etc., pero considerando las propuestas y sugerencias de los niños para que la ejecución del juego sea más enriquecedora.

Los juegos se pueden clasificar de la siguiente manera:

- **El Juego Motor:** los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen adelante, con aquello que está presente. Golpean un objeto contra otro; lo que tiran para que se lo volvamos a dar; solicita con gestos que construyamos torres que puedan derribar, exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo "repiten" hasta el aburrimiento; es decir, hasta que deje de resultarles interesante.
- **El Juego Simbólico:** este es el que más nos interesa aquí por ser el predominante en la edad preescolar. Este es el juego de pretender situaciones y personajes "como si estuvieran presentes". Permite al niño transformar lo real por asimilación a las necesidades, del yo, y desde este punto de vista desempeña un papel fundamental, porque proporciona al niño un medio de expresión propia.
- **El Juego Reglado:** a partir de los seis a los siete años, el niño empieza un tipo de juego que es puramente social, al que se le denomina juego de regla, que va a desempeñar un importante papel en la socialización del niño; son juegos como las canicas, policías y ladrones, el escondite, etc. Los juegos de reglas se caracterizan por estar organizados mediante una serie de normas que todos los jugadores deben de respetar, de tal manera que se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia.
- **El Juego de Construcción:** este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde los primeros años de la vida del niño, existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plásticos que se insertan, los bloques de madera con los que se hacen torres. El niño de preescolar se conforma

fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo; pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más a lo real. Este juego ayuda al niño a desarrollar su creatividad, su inteligencia y su aprecio hacia lo real.

- **El Juego Organizado:** se caracteriza porque se juega entre niños de la misma edad, se someten a reglas no arbitrarias, y predomina entre los jugadores una finalidad no competitiva.
- **Los Juegos Activos:** en los juegos activos, el niño ejerce un protagonismo físico e intelectual total. El esfuerzo es completo, son juegos dinámicos que presentan el desarrollo de todo tipo de estrategias para poder practicarlos exitosamente.
- **Los Juegos Pasivos:** muchas diversiones y pasatiempos constituyen juegos pasivos. Los niños sienten placer al practicarlos; gozan de lo mismo con un esfuerzo físico mínimo, y generalmente lo practican a solas. Este tipo de juego comienza a tener presencia a medida que el niño se acerca a la adolescencia.

El juego es indispensable para los niños, ya que es un estímulo que ahora y siempre puede ser de apoyo para los profesores en la aplicación de las distintas actividades planeadas. Es un factor primordial para el desarrollo infantil, éste le permite practicar la capacidades físicas e intelectuales, además de que puede ser un instrumento para que el educando logre tener una convivencia sana con las personas que están a su alrededor.

#### 2.2.1.2. Etapas del Juego.

La influencia del juego dentro de la enseñanza es muy significativa, porque representa una actividad alejada totalmente de lo tradicional; implantando dinamismo, interés, motivación y atracción para los niños, sobre todo porque participan activamente en él. Para llevar a cabo el desarrollo o aplicación de un juego es necesario tomar en cuenta las siguientes etapas:

**El juego-ejercicio;** se desarrolla desde el nacimiento hasta el año y medio o dos años de vida, se da paralelamente al desarrollar ejercicios con el propio cuerpo por medio de un mecanismo de sustitución; su característica principal es el placer

funcional. El juego- ejercicio no desaparece, sino que queda integrado al comportamiento simbólico cada vez que se conocen objetos o juguetes nuevos.

**El juego simbólico;** la característica de estos juegos es la ficción, utilizando al principio símbolos propios no convencionales; se pasa de una situación vivida a una simbólica a través de la sustitución, que lleva implícita una hipótesis; la parte no vivida se inventa como una forma de llenar el vacío de lo no conocido, por medio de un juego cuyo contexto es crear e inventar sin temor a equivocarse.

**El juego reglado;** éste comienza a estructurarse a partir de los cuatro años, evolucionando y concretándose en forma más compleja y elaborada durante el periodo de las operaciones lógico-concretas donde alcanza su plenitud. La regla sistemática, da sentido y razón de ser al juego encuadrándolo en el contexto de cooperación y reciprocidad que son elementos muy importantes dentro del proceso de socialización.

#### 2.2.1.3. Juego Simbólico.

El juego simbólico es una actividad de enorme importancia en el nivel preescolar, ocupa mucho tiempo en la conducta del niño a partir de ese momento, ésta consiste en ejercitar capacidades o acciones del sujeto, y en producir actividades de una manera donde el infante le dé un significado a elementos de la situación y utiliza símbolos dentro de ella.

Juan Delval (1994) menciona que “Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño produce escenas de vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.” Este tipo de juego sirve como expresión de los miedos y las preocupaciones para resolver posibles conflictos individuales. Gracias a esta actividad ficticia, el niño desarrolla sus sentimientos y emociones porque tiene un factor de carácter simbólico que es la imitación donde se muestra una evolución en el desarrollo de la afectividad.



#### 2.2.1.4. Características del Juego Simbólico.

Al aparecer las funciones de representación son posibles tanto la evocación como la anticipación de objetos o situaciones que actualmente no percibimos; lo característico de estos juegos es la ficción, utilizando al principio simbólico propio no convencional, es decir, se pasa de una situación vivida a una simbólica a través de la sustitución que lleva implícita una hipótesis; la parte no vivida se inventa como una forma de llenar un vacío de lo no conocido por medio del juego, en cuyo contexto es válido crear e inventar sin temor a equivocarse. Esta proyección de esquemas simbólicos se da sobre objetos nuevos, y el juego permite comprender mejor las funciones, por ejemplo; el niño que hace como que duerme y amplía este esquema a otros objetos, hacer dormir a una muñeca, a un oso, etc., por otra parte esta proyección incluye aspectos imitados de lo conocido, por ejemplo, imita el comportamiento de su padre antes de ir al trabajo, cómo desayuna o cómo lee el periódico, estas acciones aparecen en el juego, ya que el niño no conoce realmente lo que hace su padre.

Como lo expresa Aquino (1999) “La representación de roles ocupa un lugar muy importante en esta etapa del juego pues por este medio el niño al mismo tiempo que trata de comprender los roles de su mamá, su papá o su maestra, afirma su propia identidad como miembro de la familia, escuela, etc.” Los roles sociales se internalizan por medio del juego simbólico, al mismo tiempo, por medio de ellos se canaliza las tensiones, angustias y conflictos que produce la vida, los deseos insatisfechos, las prohibiciones y los límites que impone la sociedad. Entre los tres y cuatro años, el desarrollo del juego simbólico comienza a diseñar un cambio; el uso de los objetos se va haciendo menos arbitrario y más acorde con la realidad. El juego se hace más realista, más detallado y los símbolos comienzan a compartirse con los compañeros de juego.

### 2.2.2. La Agresividad: ¿Qué es y cuál es su origen?

Son varios los autores que han proporcionado definiciones del término. Sin embargo encontramos aspectos en común. La agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar. La agresión es cualquier forma de conducta que pretende herir física y/o psicológicamente a alguien. Es, además un factor de comportamiento normal puesto en acción ante determinados estados para responder a necesidades vitales, que protegen la supervivencia de la persona y de la especie, sin que sea necesaria la destrucción del adversario (Muñoz, A., 2002), "...al niño agresivo se le ve como alguien que ha nacido con un fuerte instinto de agresión que forma parte dominante de su carácter" (Train, 2003), es decir, en general se considera que la agresión es una característica innata de los seres humanos, sin embargo, ¿qué se entiende por instinto agresivo?

Algunas teorías consideran la agresividad como una fuerza reprimida por compuertas, que de vez en cuando se ven desbordadas, otras lo consideran como una forma de energía, como el gas en una cámara. De vez en cuando, puede ser liberada en dosis variables. Otro punto de vista afirma que la agresión puede compararse con una energía que se ha acumulado hasta el punto en que estalla. Es muy volátil, espontánea y peligrosa debido a su impredecibilidad.

Buss (1961) define la agresión como una respuesta consistente en proporcionar un estímulo nocivo a otro organismo, por otro lado Bandura dice que es una conducta perjudicial y destructiva que socialmente es definida como agresiva (Bandura, 1984).

Petterson (1979) la define como "un subconjunto de técnicas coercitivas empleadas por los miembros de la familia para alterar la conducta de otros", y a un niño agresivo como "un niño que presenta tasas altas de eventos aversivos dirigidos contingentemente sobre la conducta de otro (s)". Esta conducta inicia en la infancia temprana y se agudiza en los primeros años escolares.

Algunos creen que los seres humanos tienen un instinto natural de muerte, un impulso innato a la autodestrucción, para liberarse de las tensiones de la vida. Esto está en conflicto también con su necesidad importante de crear y preservar la vida. La agresión puede interpretarse como el resultado de que el instinto de muerte está bloqueado por el instinto de auto conservación. No obstante, en todas estas teorías se puede ver un tema en común: la agresión no es una reacción a las cosas que ocurren en torno a una persona, sino un impulso innato e incontrolable. Los seres humanos nacen con un instinto agresivo.

En el caso de los niños, la agresividad se presenta generalmente en forma directa, ya sea en forma de acto violento físico (patadas, empujones, mordidas, etc.) como verbal (insultos, groserías, etc.), pero también podemos encontrar agresividad indirecta o desplazada, según la cual el niño arremete contra los objetos de las personas que han sido el origen del conflicto, o agresividad contenida según la cual el niño grita o produce expresiones faciales de frustración.

Otro grupo de expertos cree que todas las acciones están determinadas por la experiencia de la vida. El niño agresivo lo es debido a su experiencia vital y a su educación. Estos conductistas creen que los seres humanos actúan siempre en su propio interés y que, por ello, es posible modelar y controlar la conducta. Un niño es agresivo porque cuando se ha comportado así, la gente le ha prestado atención, y, de ese modo, ha reforzado la agresión. Si recibe atención sólo cuando no es agresivo, se volverá más sociable.

#### 2.2.2.1. Perfil del Niño Agresivo.

Los éxitos y fracasos en la vida del niño, ya sea familiar o escolar, producen estados de placer o displacer. El niño, que es mucho más sensible que el adulto, está expuesto a choques emocionales que por naturaleza resultan más intensos que en los adultos, aunque la causa sea la falta de comprensión.

La agresión es un impulso básico y espontáneo. Al principio se expresa como rabietas e ira. Consiste primordialmente en el llanto del niño y el empleo de movimientos del cuerpo como patear, arquear la espalda y retorcer el cuerpo. Hacia el primer año de edad, estos movimientos se vuelven una expresión más directa de agresión, dirigida ésta por lo general a padres y hermanos, caracterizándose por mordiscos, golpes y gritos; esto cuando no hay una adecuada educación. A medida que el niño crece y adquiere un lenguaje, arremete, rechaza el alimento y hace de manera deliberada lo que se le prohíbe.

Al tercer año de vida, el niño aprende que puede lastimar físicamente a otros e insultar con intención. Esta conducta incrementa y puede expresarse en agresión física, abuso verbal, hostil y destructiva, puede incluir acciones antisociales tales como: robar, mentir o manifestarse en exceso de berrinche, mal humor o gesticulaciones. El niño agresivo, tiene con frecuencia, una influencia desorganizante en el salón de clases; le cuesta aceptar normas que la convivencia exige, y que son aplicadas por padres y maestros. Al parecer, no sólo es probable que los niños continúen su relación represiva y hostil con sus familiares, sino que presentarán patrones de interacción similares con los maestros y sus compañeros.

Alan Train (2001) menciona que si tenemos una autoimagen sólida, si sabemos quiénes somos y qué función estamos desempeñando en un mundo definido con claridad, entonces podemos resistir al ataque y por lo tanto en no responder con agresividad.

Cuando pensamos en un niño agresivo, debemos verle como una persona vulnerable que reacciona de un modo defensivo a gran parte de lo que se le dice. Debido a su edad, no sólo reacciona de forma verbal, sino que puede atacarnos físicamente. Distorsionará la información que considera inaceptable, ya que siente que estamos atacando su mundo y él lo defenderá; además es un ser con sentimientos y provisto de un alto grado de sensibilidad y sus reacciones defensivas son, por lo tanto, intensas.

Cuando se da la agresión de ira, que no es lo mismo que la agresividad necesaria para sobrevivir, sino en casos extremos, la recompensa para nuestra agresividad puede estar en el daño que causamos a la otra persona. Es muy posible que niños muy agresivos actúen así en un intento por experimentar la sensación de existir. Las reacciones que reciben de quienes les rodean refuerzan esta conducta y, en consecuencia, llegan a asociar el daño a las personas con la experiencia placentera de la interacción social. Este puede ser el único modo que conocen de llegar a los demás.

#### 2.2.2.2. La Agresividad en la Infancia.

Veamos cómo se produce la agresión en el desarrollo normal de la infancia para ser capaces de situar en algún tipo de contexto al niño.

- La agresividad en la primera infancia.

Cuando un niño nace, sólo está preocupado por sus propias necesidades. Lo único que es real para él es su persona. Tiene necesidades corporales, sensaciones físicas y pensamientos. No se relaciona con otras personas de un modo afectivo, sino que las ve de modo intelectual como parte del sistema que él necesita para sobrevivir. Al nacer su actividad es casi sinónimo de agresión.

El nuevo ser surge con capacidades y debilidades en las que no se puede intervenir. En esta etapa su tendencia a desarrollar niveles inadecuados de agresividad se basa en la capacidad personal de afrontar las exigencias de la vida, puede estar relacionado con su nacimiento y condiciones físicas. Los partos difíciles pueden causar cierto nivel de disfunción orgánica, y las enfermedades físicas en la primera infancia pueden producir una excesiva agresividad. El alivio de la discapacidad primaria, disminuirá su tendencia a ser agresivo.

- La agresividad en la segunda infancia.

Crecer en cualquier sentido supone cierto grado de agresividad. Si hubiéramos nacido sin agresividad, seríamos incapaces de sobrevivir a las fases iniciales de nuestra vida, y no podríamos avanzar hacia nuestro desarrollo. La agresividad procede de una tendencia innata a crecer y dominar el mundo circundante.

A los doce meses, un niño inicia a mostrar agresividad instrumental, dirigida hacia los compañeros y en general se refiere a los juguetes y propiedades. Ésta empieza a imponerse sobre su entorno, su centro de atención comienza a desplazarse hacia los objetos de su ambiente, en cierto sentido, ve estos objetos como una parte de sí mismo. Cualquiera que intente llevarse sus juguetes es considerado una amenaza a su identidad y el resultado es un estallido de agresión este fenómeno, como otras cualidades humanas, persiste durante la vida en diferentes formas.

Cuando un niño se acerca a su quinto o sexto año de edad, cambian las características de su agresividad, resulta menos probable que utilice la violencia física para lograr sus objetivos y reaccionará con ira sólo si piensa que está siendo atacado de modo intencionado.

En los años de educación infantil se vuelve diestro en percibir las intenciones de quienes lo rodean; destreza que se desarrolla más de lo necesario para que se produzca un intercambio verbal. Antes de aprender a hablar, el niño tiene un lenguaje receptivo; es decir, la habilidad de saber lo que uno quiere decir cuando le dicen algo, lo que le permitirá captar una situación mucho antes de ir a la escuela. La intención de la otra persona es lo que puede desencadenar su agresividad.

Evoluciona desde ser un niño que actúa de modo agresivo para conseguir lo que desea, hasta actuar de este modo sólo cuando siente que alguien le está amenazando. El grado de amenaza que siente está relacionado de modo directo con su nivel interior de fragilidad, esto a su vez, se habrá visto afectado por las circunstancias de su vida.

Así todos los niños reaccionan de modo distinto y perciben la intención de una manera única. Freud opinaba que las actitudes agresivas se deben canalizar hacia otras constructivas y socialmente aceptables como los deportes, debates y otras modalidades de competencia, lo cual se pretende en esta propuesta pedagógica, ya que la escuela y las familias como espacios de socialización relevantes, pueden ser lugares propicios para aprender a regular los conflictos.

No se debe olvidar que todos los niños son agresivos, y realmente lo que crea el problema es lo desproporcionado de la agresión en relación con la edad, y que los medios de socialización pueden canalizar esa fuerza vital hacia la no violencia. En ello, el ámbito educativo tiene un papel importante y también los medios de comunicación, ya que si como docentes no se le da la importancia requerida, los medios de comunicación no lo harán, debido a que la programación que actualmente se transmite, es en su mayoría agresiva.

#### 2.2.2.3. Tipos de Agresión Infantil.

Se ha observado en las escuelas infantiles que hay tres grandes categorías de agresión entre los niños. El primer grupo es el de esos niños que, cuando juegan, se vuelven físicamente salvajes y fuera de control. Su agresividad es muy tosca e intimidatoria, pero se limita a situaciones de juego que en general implican fantasías. En otros momentos, son tímidos, hablan relativamente poco y hacen escasos intentos para organizar a los demás. Tienen poco éxito en las disputas.

Otros niños son físicamente agresivos en las peleas y muy dominantes. Se especializan en hostigar a los demás, y sin ser provocados dirigen repetidamente la agresión contra la misma persona, molestando y amenazando de modo continuo; hablan poco, y cuando lo hacen, a menudo susurran, están entre los niños más violentos y agresivos.

Un tercer grupo es el de los niños que son agresivos y dominantes en el momento de hablar porque no son físicamente violentos. Su agresión se produce fuera de situaciones de juego. En general, los demás niños los ven como aburridos debido a

las preocupaciones en sí mismos, son considerados como mejor adaptados respecto a lo social, tienen un nivel relativamente bajo de agresividad y muestran poca violencia en todas las situaciones; pueden resultar persuasivos, no sólo dominantes, y aunque hablan mucho, pueden ser bastante interesantes, tienden a no preocuparse por sus relaciones con los demás. Estos modelos de conducta perduran por lo menos hasta los siete u ocho años.

#### 2.2.2.4. El Programa de Educación Preescolar, Respecto a la Agresividad.

Si bien los Principios Pedagógicos del Programa de Educación Preescolar 2011 (SEP, 2011) contemplan ya esos cambios sociales, culturales, económicos y políticos que están afectando el desarrollo intelectual de nuestros pequeños; propone además una serie de competencias a desarrollar en pro a ellas. Por lo que se tiene que reflexionar sobre las influencias sociales que están afectando en estos pequeños, para entender y apoyarlos además de buscar las estrategias que permitan la autorregulación conductual sin imposiciones o sofocando las conductas deseables.

En la práctica lo que se ha hecho con estos niños es desde incentivarlos con un premio, hasta hablar con los padres de familia para conversar con él y muchas de las veces asumiendo un castigo, la ventaja de esto es que resulta, pero por unos días.

Es difícil asimilar que es un gran obstáculo, no el “orden” en el aula, sino más bien el evitar esas actitudes agresivas, ya que siempre hay quienes sufren esas palabras grotescas, los empujones, pellizcos, rasguños o hasta golpes provocados por estos niños, el aislarlos es una buena opción, pero ¿dónde queda la actitud profesional y ética?, además siempre es necesario dar las disculpas a los padres de los niños agredidos y explicarles la situación, en donde la respuesta no es la más conveniente como ver gestos, escuchar quejas de los propios padres, incluso reportes con la directora por causa de los incidentes que provocan estos niños, pero se sabe que ellos tienen los mismos derechos, que algo los ha afectado, que debe haber un porqué de sus actitudes y una solución.



El campo formativo que se pretende favorecer con atención a la problemática planteada en el tema: Las Actividades Lúdicas para Disminuir la Agresividad en un Aula de Preescolar; es el de Desarrollo Personal y Social en el aspecto de Identidad personal. Este primer aspecto es de gran importancia, ya que al favorecer las competencias de Identidad personal se podrá entonces desarrollar de mejor manera las competencias del segundo aspecto: Relaciones Interpersonales. Así pues se requiere primero desarrollar la identidad personal del individuo para que posteriormente se favorezcan las interpersonales como lo marca el PEP 2011.

### 2.3. MARCO REFERENCIAL.

Cuando se comienza a hablar de un tema es necesario analizar diversos libros, revistas y documentos que puedan enriquecer la investigación, por lo que se destaca la influencia que ejerce éste en la disminución de la agresividad del niño, ofreciendo a su vez un desarrollo integral como base de su educación escolar.

#### 2.3.1. Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar.

El 19 de agosto se publicó en el Diario Oficial de la Federación el Acuerdo número 592 por el que se establece la Articulación de la Educación Básica. A Partir de esta fecha entró en vigor el Programa de estudio de Educación Preescolar 2011. El Programa de estudio 2011 contienen los propósitos, enfoques, Estándares Curriculares y aprendizajes esperados, manteniendo su pertinencia, gradualidad y coherencia de sus contenidos, así como el enfoque inclusivo y plural que favorece el conocimiento y aprecio de la diversidad cultural y lingüística de México; además, se centran en el desarrollo de competencias con el fin de que cada estudiante pueda desenvolverse en una sociedad que le demanda nuevos desempeños para relacionarse en un marco de pluralidad y democracia, y en un mundo global e interdependiente.

#### 2.3.1.1. Propósitos del Programa.

El Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar, tiene como finalidad conocer los propósitos que se buscan lograr en preescolar, y pretender que el niño los desarrolle de acuerdo a las actividades cotidianas en su entorno escolar y social para el mejoramiento de su aprendizaje integral en el preescolar. De esta manera se hace mención de ellos.

- Aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el 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.
- Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.
- Desarrollen interés y gusto por la lectura, usen diversos tipos de texto y sepan para qué sirven; se inicien en la práctica de la escritura al expresar gráficamente las ideas que quieren comunicar y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura.
- Usen el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos.
- Se interesen en la observación de fenómenos naturales y las características de los seres vivos; participen en situaciones de experimentación que los lleven a describir, preguntar, predecir, comparar, registrar, elaborar explicaciones e intercambiar opiniones sobre procesos de transformación del mundo natural y social inmediato, y adquieran actitudes favorables hacia el cuidado del medio.
- Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad, reconociendo que las personas tenemos rasgos culturales distintos, y actúen

con base en el respeto a las características y los derechos de los demás, el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia, el reconocimiento y aprecio a la diversidad lingüística, cultural, étnica y de género.

- Usen la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza, teatro) y apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.
- Mejoren sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamiento; practiquen acciones de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable, y comprendan qué actitudes y medidas adoptar ante situaciones que pongan en riesgo su integridad personal.

Para cumplir con estos propósitos, es necesario desarrollar una práctica educativa innovadora, resulta necesario que como educador se reconozca la existencia de diversas formas de trabajo que beneficien directamente a las alumnas y alumnos mediante la revisión de propuestas alternativas, también el personal docente tiene el compromiso de encontrar formas de acercarse a la población infantil para lograr que el niño, como sujeto que interactúa globalmente, cuente con las condiciones necesarias para su desarrollo.

### 2.3.2. Teoría de Jean Piaget.

La teoría de Piaget tiene gran importancia en el desarrollo del niño, porque toda conducta es un proceso adaptativo, en el que se establece una interacción entre el organismo y el medio; por lo que, es importante considerar que el niño al ingresar al preescolar desarrolla nuevos conocimientos de forma integral y formativa; en el que todo individuo tiene la necesidad de jugar, explorar, experimentar, imitar, percibir, escuchar y conocer el medio que lo rodea.

Piaget habla del aprendizaje imitado y piensa que el educando debe abstenerse a lo que tiene que aprender, así mismo menciona al desarrollo, identificándolo como

una ampliación de conocimientos; con fundamentos globalizados en sus nociones que lo llevarán adquirir un aprendizaje significativo.

Los infantes pasan por diferentes etapas donde van adquiriendo conocimientos y tienen la oportunidad de adaptarse a sus imitaciones biológicas que dan auge. Necesitan del proceso como la asimilación de los objetos y la imitación de los mismos, con el transcurso de este desarrollo, logran satisfacer sus necesidades e intereses a través del juego simbólico.

La acomodación también influye en el niño, pues es la modificación que permite la asimilación cuando la forma de pensar cambia o se percata que se han modificado algunas cosas, es allí donde se está considerando que el desarrollo del niño en el preescolar pasa de la asimilación a la acomodación, porque su pensamiento sufre cambios constantes en su forma de ver las cosas. Piaget ha descrito cuidadosamente los progresos del juego simbólico, a través de la imitación que permanecen ligados estrechamente y siguen coexistiendo en actividades que realizan los adultos como las representaciones mímicas-teatrales. Enseguida se mencionan algunas aportaciones de este autor.

Su característica más importante es la ficción, el cómo sí, que permite que por situación se pueda rellenar, inventar, modificar o adaptar lo desconocido a las necesidades infantiles. Se internalizan así los roles sociales, al mismo tiempo que se canalizan los conflictos, tensiones, angustias con que se enfrenta el niño.

Como lo menciona Aquino Casal (1999) citando a Piaget (1993), el juego simbólico pierde su carácter de actividad central a medida que el niño cree; Piaget ofrece tres razones:

- El interés del niño a través de la utilización de los símbolos, se desplaza cada vez más hacia la realidad que le rodea y, por lo tanto, la ficción se vuelve cada vez menos necesaria, por lo que él se convierte en un elemento activo de su entorno y participante de lo social.
- Al compartir los símbolos con sus pares hacen su aparición las reglas y los juegos correspondientes.

- Existe una disminución gradual del juego, en general, porque los intereses del niño se han desplazado hacia los fines socialmente aceptados, hacia el aprendizaje, y al ampliarse su horizonte social, los juegos del cómo sí, pierden relevancia.

El juego simbólico ocurre por una relajación donde el esfuerzo imaginativo, creatividad y la experiencia del niño en las actividades que realiza, son por el sólo placer de jugar a dominarlas y de extraer un aprendizaje significativo.

### 2.3.3. Características del Niño en el Nivel Preescolar.

El niño es una persona que construye distintas formas de pensamiento porque tiene la capacidad de expresar patrones creativos; permitiendo un desarrollo integral de acuerdo con sus características físicas, sociales y psicológicas al interactuar con el juego simbólico para mejorar su aprendizaje.

Las características de los pequeños en el nivel preescolar se desarrollan conforme al tipo de condiciones en que se encuentra presente el infante; ellos adquieren habilidades y destrezas al momento de involucrarse en el juego simbólico e imitar diferentes conductas de las que recuerda a través de sus experiencias cotidianas dentro el aula de clases y fuera de ella, por lo que es interesante tomar en cuenta estas características para conocer más a fondo al niño en la edad preescolar.

#### 2.3.3.1. Características Físicas.

Una de las primeras fases del infante que manifiesta en el ensanchamiento de algunas partes de su cuerpo, predominando la estatura, otra característica es el estirón y por consiguiente se da de distintas formas deponiendo de sus condiciones biológicas y estructurales. También se toma en cuenta la psicomotricidad, la que es el medio por el cual se manifiesta la actividad mediante la participación corporal. En éstos se hacen referencia los movimientos y las actividades motoras que le inculca la educadora al momento del juego simbólico para favorecer su aprendizaje

significativo. Los procesos del desarrollo físico del pequeño en el nivel preescolar se van adquiriendo según vaya creando su forma de transformación de los objetos. El desarrollo físico del niño repercute en la imitación y creatividad que tenga ante los diferentes movimientos en la expresión corporal y sobre los mismos objetos con lo que trabaja.

#### 2.3.3.2. Características Sociales.

El aspecto afectivo-social adquiere especial relevancia, porque a partir de las relaciones que establecen los objetos significativos, determinan en el aula una manera de percibir, conocer, imitar y crear; éstos; favoreciendo su aprendizaje en la actividad escolar. Es preciso abordar el aspecto socio-efectivo del niño preescolar, que implica no perder de vista un proceso dinámico y constante que construye y reconstruye en la medida en que los sujetos se interrelacionan con sus semejantes, las instituciones, ideologías, etc.; implica emociones, sensaciones y afectos; su autoconcepto, la manera como lo construyen y lo expresan al relacionarse con los otros". Es de interés que el niño tenga dentro del preescolar una relación social afectiva, tener la oportunidad de expresarse ante sus compañeros, para lograr un aprendizaje de acuerdo a sus relaciones con los demás, por lo que el juego simbólico es un factor en la inclusión de estas relaciones socio-afectivas que permite el intercambio de ideas y experiencias cotidianas.

#### 2.3.3.3. Características Psicológicas.

En el aspecto psicológico se estudia la personalidad del niño a través de su proceso evolutivo y de sus manifestaciones como lo son las características motrices, conducta adaptiva, lenguaje, conducta personal y social. Tomando en cuenta estos aspectos, es necesario decir que, según la edad del niño, sin dejar a un lado la fantasía creadora que lo caracteriza, involucra a los objetos en su aprendizaje. En el nivel preescolar, el pensamiento es global por los sentimientos y la relación que guarda con deseos o temores individuales. El educador tiene que aprender a

distinguir la interpretación subjetiva y objetiva para fomentar la actividad libre del juego, donde el niño adquiere aprendizajes y no sólo enseñanzas.

#### 2.3.4. Primeras Manifestaciones del Juego Simbólico.

Las primeras manifestaciones del juego surgen de la experiencia del niño durante los primeros años de vida, ya que empiezan aparecer expresiones que suponen la utilización de símbolos.

“Piaget dice; las primeras actividades simbólicas descritas por el niño son, hacer como que se lee el periódico, señalando con el dedo en algunos puntos de la hoja y hablando en voz baja; mover una caja vacía como si fuera un automóvil, colocar a la muñeca mirando a través del balcón, mientras le cuenta lo que está viendo o incluso la creación de personajes ficticios, imitando algunos juegos interesantes para él, donde realiza actividades que hace y que no le agradan” (Piaget, 1993).

Conforme va pasando el tiempo, se observan progresos en la realización de los juegos, produciendo una realidad más exacta. Para él son mucho más coherentes y favorecen una importante integración colectiva, asimismo dándole una proyección a la reproducción de situaciones en las cuales muestran una ejecución dentro de su entorno social. La niñez es una de las etapas donde existen diferentes juegos como: el imitar a papá y mamá, al médico, al maestro, la escuelita, entre otros. En estos juegos, el niño representa papeles distintos e intercambia sus distintas posturas donde se auto elige o es elegido de acuerdo a sus experiencias anteriores.

Durante estas manifestaciones, el juego tiene una enorme complejidad, y es de gran utilidad para que el educando aprenda a manejar diferentes papeles sociales, éstos le originan una corrección con otros niños cuando se desvían de lo que se considera realidad.

### 2.3.5. Importancia del Juego Simbólico en la Educación Preescolar.

La importancia del juego simbólico en la vida del niño es análoga a la que tiene el trabajo y el empleo para los adultos. La actuación del niño en sus distintas actividades refleja la manera en que se comporta en su medio. En la edad escolar el juego simbólico ocupa un lugar más importante, se trata de un juego que se aproxima a la actividad social y que se vincula con la vida del niño proporcionándole una alegría de creación, triunfo o placer estético.

El periodo del juego simbólico es de gran ayuda dentro de la educación, porque sirve como expresión de los miedos y las preocupaciones, donde el niño puede resolver posibles conflictos personales. Gracias a esa afectividad ficticia, el alumno dentro de su educación preescolar manifiesta sus sentimientos y emociones.

En la etapa preescolar el juego es esencialmente simbólico, es importante para su desarrollo psíquico, físico y social. A través de él, el educando desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo que constituye una adquisición que asegura en un futuro el dominio de los significantes sociales y por ende la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas contando con la proyección de la imitación, donde el alumno se interesa por medio de espejos, por conocer su propio cuerpo y reproducir las emociones expresadas, de igual forma la de los objetos.

El simbolismo dentro de la educación preescolar tiene su etapa más acusada entre los 4 y los 6 años, los niños muestran reproducciones más claras de movimientos y expresiones de sentimientos que a su vez constituyen un paso posterior en la imitación.

Es por ello que la importancia del juego simbólico debe ofrecer al educando un medio para asimilar los esquemas ya conocidos, experiencias nuevas o la expresión de emociones hechas bajo control. En él, la emoción, el objeto o la persona que lo está sintiendo se disfrazan con el simbolismo, ya que es importante como un modo integral para resolver problemas de sentir, de aprender a dominar o de expresar nuevos papeles.



## 2.4. MARCO NORMATIVO LEGAL.

Considerando al marco normativo y legal como el apartado de trabajo que posibilita ubicar el tema de estudio en un encuadre social y legal, se parte de diferentes documentos que fundamenta esta investigación y al mismo tiempo dan soporte de la educación de los individuos, en este caso se buscó darle normatividad al trabajo de investigación, el impacto del juego en la conducta del niño preescolar, para lograr identificar en estos documentos la libertad que tiene el niño de adquirir una educación completa y satisfactoria.

### 2.4.1. Artículo 3º Constitucional.

Como base legal más importante se encuentra el Artículo 3º Constitucional en el que se establece que: “Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El estado-federación, estados y municipios impartirán educación preescolar, primaria, secundaria y media superior. La educación preescolar, primaria y secundaria son obligatorias, la educación que imparta el estado tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él a la vez, el amor a la patria y la conciencia de la solidaridad internacional en la independencia y la justicia”

- Dicha educación será laica y por tanto, se mantendrá por completo ajena a cualquier doctrina religiosa.
- El criterio que orientará a esta educación se basará en los resultados del progreso científico, luchará contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios.
- Toda educación que el estado imparta será gratuita.

De acuerdo al Artículo 3º, la educación brindada a las personas contribuirá a la mejor convivencia humana, a fin de fortalecer el aprecio y respeto por la diversidad cultural, la dignidad de la persona, la integridad de la familia, la convicción del interés general de la sociedad, los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos, en resumen, a integrar ciudadanos de bien, por tal motivo se utilizaron a las

actividades lúdicas para poder lograrlo, y abatir las conductas agresivas, específicamente en un aula de preescolar.

#### 2.4.2. Ley General de Educación.

Con relación al nivel preescolar, la Ley General de Educación, hace referencia a que todo individuo tiene derecho de recibir por parte del Estado una educación formativa e informativa, que comprenda la educación básica y con ella lograr una educación integral y armónica del individuo, que se basa en un proceso. El estado promoverá la creación de centros de desarrollo infantil quedando en manos de los padres de familia mandar a sus hijos a cursar la educación preescolar. Además los medios de comunicación contribuirán en el desarrollo integral del educando y de la población. La evaluación es de manera cualitativa, midiendo las aptitudes intelectuales, habilidades y destrezas, por último cumplir los propósitos de los Planes y Programas.

Dentro de los propósitos del Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar, se cita el siguiente: Aprendan a regular sus emociones, al trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el 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; en este sentido, se pretendió favorecer a través de las actividades lúdicas, con la intención de disminuir las conductas agresivas.

#### 2.4.3. Derechos de los Niños y las Niñas.

Los derechos son todos aquellos que tiene cada hombre o mujer, niño o niña, por simple hecho de serlo forman parte de la sociedad en que vive. Sin estos derechos es imposible vivir dignamente como ser humano. Vivir así, supone que la persona puede exigir para sí, bienes espirituales, materiales, y de otros que tiene una expresión física en el espacio y tiempo.

La vida en la comunidad impone a la persona el respetar los derechos de los demás. Cada uno tiene la obligación de permitir que los otros vivan igualmente de manera digna. Los derechos humanos pertenecen a todas las personas por el único hecho de ser miembro del género humano. Los derechos presentan los siguientes rasgos distintivos, a fin de que éstos puedan tener una infancia feliz y gozar, en su propio bien y de la sociedad, de los derechos y libertades que en ella se enuncian.

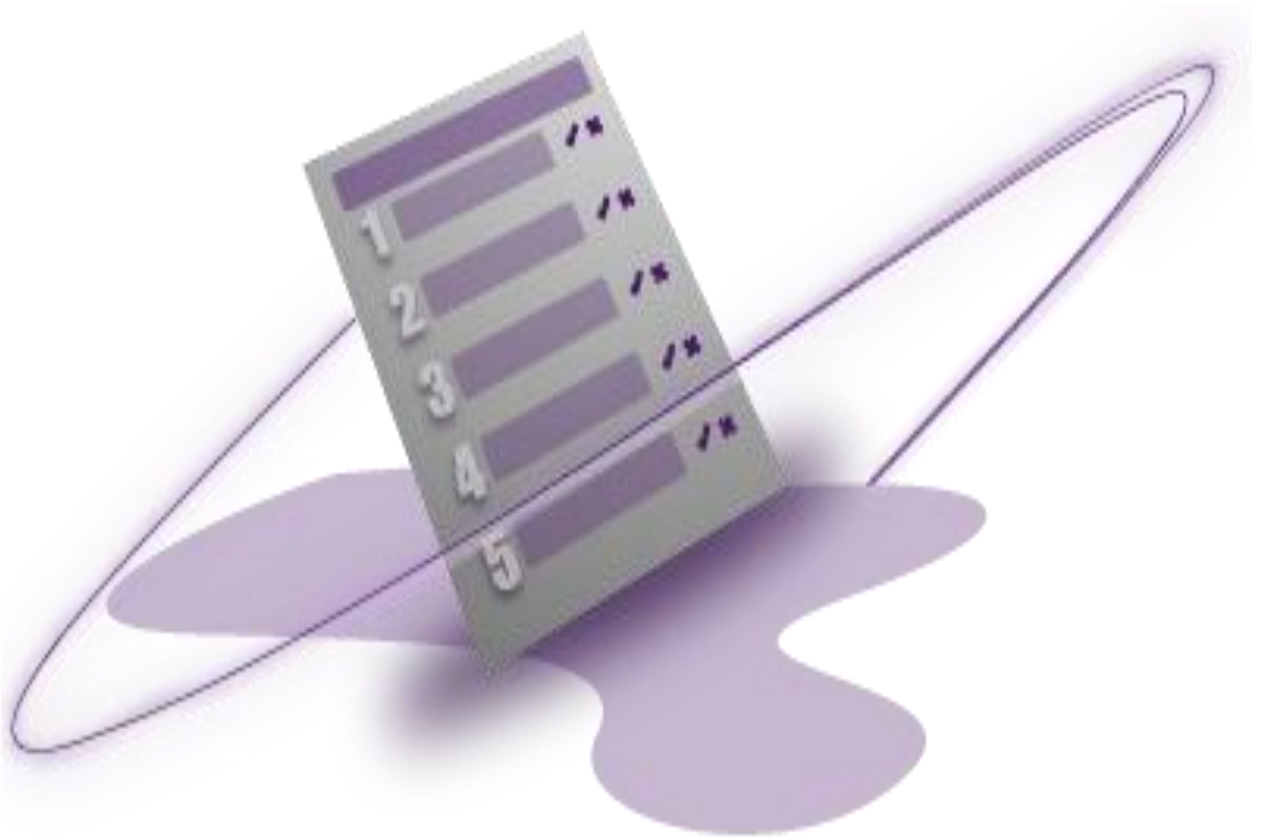
- Necesarios, porque sin ellos las personas no podemos vivir dignamente.
- Universales, porque según sus beneficiarios, son todos los seres humanos independientemente del sexo, edad, posición social, económica, política o religiosa.
- Preexistentes, porque han surgido con anterioridad a la ley, aparecen con la persona y no son creados por actos de autoridad.
- Limitados, porque en su ejército solamente pueden llegar hasta donde comienzan los derechos de los demás, los justos intereses de la comunidad y la convivencia social.
- Inalienables, en el sentido de que los derechos humanos no se pueden vender, prestar o renunciar a ellos por su propia voluntad.

Los niños y niñas son el grupo más venerable de la sociedad; de ahí el gran interés de asistirlos y promoverlos para lograr un pleno desarrollo físico, mental y social, con el fin de proporcionarles una infancia feliz. La niñez requiere en primer lugar, de los siguientes derechos:

- Derecho a la vida.
- Derecho al amor y comprensión familiar como de la sociedad en general.
- Derecho a la salud, que tengan acceso a servicios médicos.
- Derecho a la vivienda, debe ser digna e higiénica.
- Derecho a la alimentación.
- Derecho a la educación.
- Derecho al juego y la creación.

- Derecho a la protección.
- Derecho a la libertad para expresarse.
- Derecho a un nombre y una nacionalidad.

El artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño (CDN) reconoce el derecho de la niñez al descanso, al esparcimiento, al juego, las actividades recreativas y a la plena y libre participación en la vida cultural y de las artes. Debidamente como lo marca la Ley, el niño tiene derecho al juego, y ¿por qué no utilizar este derecho como estrategia para favorecer las conductas agresivas en un aula de preescolar?, por lo que se tomaron en cuenta las actividades lúdicas como factor predominante para erradicar esto.



**CAPÍTULO 3**  
**METODOLOGÍA**

### **CAPÍTULO 3 METODOLOGÍA**

El Plan de Estudios 2011 distingue tres modalidades de titulación; 1) tesis de investigación, 2) informe de prácticas profesionales y 3) portafolio de evidencias. La tesis que se presenta, tiene como propósito, demostrar las distintas capacidades de los estudiantes normalistas, tanto en el ámbito profesional como en su propia formación docente; en el ámbito profesional por el hecho de mejorar en su propia intervención docente, en cuanto a la formación como docente a la propia autonomía de aprendizaje y desarrollo de sus competencias y capacidades.

La tesis es un texto sistemático y riguroso que se caracteriza por aportar conocimiento e información novedosa en algún área o campo de conocimiento. Su elaboración requiere de la utilización pertinente de referentes teóricos, metodológicos y técnicos que sean congruentes, además, con alguna perspectiva, enfoque o tipo de investigación.

En el ámbito de la formación y la práctica docente, la tesis tiene como objeto de estudio la educación, la enseñanza, el aprendizaje y los temas que le son inherentes, por lo que es necesario conducir el interés del estudiante hacia la reflexión, análisis y problematización de aspectos relevantes dentro de su profesión que requieran mayores niveles de explicación y comprensión.

El objetivo de una tesis es construir nuevos conocimientos que permitan dar solución a un problema, de ahí que requiera hacer uso de la investigación metódica y exhaustiva (documental y de campo), así como del saber específico de la disciplina. En este sentido, la tesis permite exponer, argumentar e informar acerca de la forma en que el tema y el problema fueron tratados en contextos y prácticas específicas.

De este modo, la tesis de investigación consiste en la elaboración de un texto rigurosamente elaborado, que sigue las pautas teórico-metodológicas sugeridas por las distintas perspectivas o tradiciones de la investigación y cuya finalidad es aportar nuevas formas de explicación y comprensión de los fenómenos educativos.

La tesis requiere de una afirmación que toma como base los aprendizajes adquiridos y experiencias analizadas por los estudiantes en el transcurso de la formación inicial; esto es, una hipótesis o supuesto que se somete a prueba o sirve de guía para el desarrollo de la investigación y que, por lo tanto, es susceptible de modificación, en la medida en que se identifiquen los argumentos a favor o en contra.

En su diseño, la tesis requiere de un procedimiento previo que se ajusta a lo que se conoce como proyecto o protocolo de investigación. Se trata de un paso previo que permite delimitar un tema o problema, justificarlo exponiendo la relevancia y pertinencia del mismo, estableciendo objetivos, que dan cuenta del alcance e intención de la investigación. Es necesaria la selección de los enfoques teóricos, metodológicos y técnicos más pertinentes para el objeto de estudio, que contribuyan a recuperar y analizar información con la cual se construyen los argumentos que dan respuesta a las preguntas de investigación, así como a las hipótesis o supuestos de la indagatoria.

La metodología seguida para la presente investigación, fue la Investigación Acción, la cual Elliot (1993) la define como un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma; entendiéndola pues como, una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas.

La tesis tuvo como punto de partida una pregunta inicial de investigación del tema; Las Actividades Lúdicas para Disminuir la Agresividad en un Aula de Preescolar, que dio origen a todo el trabajo expuesto, además de supuestos y objetivos que se plantearon dentro de la investigación, los cuales son:

**¿De qué forma las actividades lúdicas disminuyen la agresividad en el aula de preescolar?**

## **Supuestos:**

- El desarrollo y aplicación de actividades lúdicas apoyan a disminuir la conducta agresiva en alumnos de un aula de educación preescolar, puesto que, ayuda a crear ambiente favorables de convivencia.
- Las actividades lúdicas apoyan a regular las conductas prosociales dentro de un aula de preescolar.
- La práctica de juegos favorece el desarrollo social en los alumnos de un aula de preescolar, creando un ambiente de respeto, confianza y afectivo-social, que ayude a regular sus conductas agresivas.

Los objetivos de investigación son metas que se traza el investigador en relación con los aspectos que desea indagar y conocer. Estos expresan un resultado o "producto de la labor investigativa" (Ramírez 1996, p. 61).

De esta manera se eligieron los siguientes objetivos por el hecho de argumentar, analizar y reflexionar acerca de las actividades lúdicas para disminuir la agresividad en un aula de preescolar. Los objetivos planteados para la investigación son los siguientes:

## **Objetivos:**

### **Objetivo general**

- Favorecer actitudes prosociales a través de actividades lúdicas.

### **Objetivos específicos**

- Identificar qué actitudes repercuten en las relaciones interpersonales.
- Diseñar actividades lúdicas que inciden en actitudes agresivas de los niños.
- Ejecutar actividades lúdicas como estrategia para disminuir la agresividad en un aula de preescolar.
- Analizar resultados obtenidos durante la aplicación de las actividades lúdicas.



Para el logro de los aspectos antes mencionados se realizó el rastreo de información de diferente índole, haciendo mención de los documentos proporcionados en diferentes cursos de la Licenciatura en Educación Preescolar, así como lo fueron los siguientes: Psicología del desarrollo infantil (0-12 años), Desarrollo físico y salud, El niño como sujeto social, Educación física, Práctica profesional, entre otros. Estos cursos proporcionaron información sobre el desarrollo del niño, características del infante y estrategias lúdicas para poder llevar a cabo en el aula entre otras cosas.

De acuerdo a la metodología, se trabajó de acuerdo al libro “Metodología de la Investigación” de Roberto Hernández Sampieri (2006), en el cual se da cuenta de todo el proceso que se debe llevar a cabo para la elaboración de un documento de investigación tipo tesis, así como proporcionar las herramientas necesarias para la integración y análisis de los apartados. Cabe mencionar que por el ámbito pedagógico se utilizaron principalmente textos básicos de los cursos de la Licenciatura en Educación Preescolar, de acuerdo a los trayectos formativos de Práctica Profesional, Psicopedagógico y Preparación para la Enseñanza y el Aprendizaje, los cuales aportaron los conocimientos y bases primordiales para la intervención y análisis del trabajo.

De acuerdo con el problema de investigación “Las actividades lúdicas para disminuir la agresividad en un aula preescolar”, para recuperar datos de investigación de campo, se utilizaron diferentes instrumentos como la encuesta y entrevista, además técnicas como la observación, que permitieron medir las categorías.

La entrevista es uno de los instrumentos más utilizados en la investigación, mediante ésta una persona (entrevistador), solicita información a otra (entrevistado). La entrevista puede ser uno de los instrumentos más valiosos para obtener información, se puede definir como “El arte de escuchar y captar información”, (Munch, Lourdes, 1988, p. 61), esta habilidad requiere de capacitación, pues no cualquiera puede ser buen entrevistador.

El cuestionario, tal vez es el instrumento más utilizado para recolectar los datos. Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir. Algunas de las características del cuestionario son las preguntas abiertas o cerradas.

La observación es definida por Marshall y Rossman (1989) como "La descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido para ser estudiado" (p.79), del mismo modo Bunge (2007) señala que, la observación es el procedimiento empírico elemental de la ciencia que tiene como objeto de estudio uno o varios hechos, objetos o fenómenos de la realidad actual; estableciendo entonces que, la observación es un proceso por el cual se filtra la información sensorial a través del proceso que sigue el pensamiento del cual se vale el hombre para construir su mundo.

De acuerdo a la técnica referida para dicha investigación, se utilizó la observación participante en donde "El investigador se involucra dentro de los procesos de quienes observa, y éste es plenamente aceptado, por lo tanto, se estima que lo observado no se ve afectado por la acción del observador". (Padua, 1987)

El enfoque de la investigación será mixto, de acuerdo a que se utilizará el enfoque cualitativo y cuantitativo. El alcance de la investigación será de tipo descriptivo, este se centra en recolectar datos que muestren un evento, una comunidad, un fenómeno, hecho, contexto o situación que ocurre. Busca especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis, además pretende medir o recoger información de manera independiente conjunta sobre los conceptos o las variables a los que se refieren.

En este tipo de estudio se debe definir o al menos visualizar, qué se va a medir o sobre qué se habrá de recolectar los datos. Es necesario especificar quiénes deben estar incluidos en la medición, o recolección o qué contexto, hecho, ambiente, comunidad o equivalente habrá de describirse. Este tipo de investigación tiene como uno de sus propósitos el identificar formas de conducta y actitudes de las personas que se encuentran en el universo de investigación.

### 3.1 Análisis de los Datos.

El procedimiento utilizado para el análisis de los datos obtenidos es de tipo interpretativo, diseñado para sustentar la Teoría Fundamentada, y aplicable para investigaciones cualitativas que básicamente permitió identificar las categorías de análisis seguidas y que sustentan este trabajo, a fin de interpretar las acciones de los involucrados y su desarrollo.

Las diferentes categorías de análisis involucradas en este apartado, son básicamente las relacionadas con los conceptos base de la investigación como: el Juego, Conductas Prosociales, y Desarrollo Personal y Social, los cuales, se analizaron y detallaron a fin de tener un mejor conocimiento y con ello poder llevarlo a la práctica para lograr obtener resultados observables en los alumnos, a través de la evaluación del desarrollo de dichas categorías, y con ello mismo, lograr tener una interpretación de dicha información.

### 3.2. Análisis de Contenido.

Para llevar a cabo el análisis de contenido, y así poder interpretar la información recabada en la Escuela de práctica a partir de los instrumentos aplicados, se tomó en cuenta el ciclo reflexivo de Smith dentro del diario de trabajo, realizado como parte del Trayecto Formativo de Práctica Profesional, con la función de determinar en qué medida se cumplen o no los supuestos manifestados en la investigación.

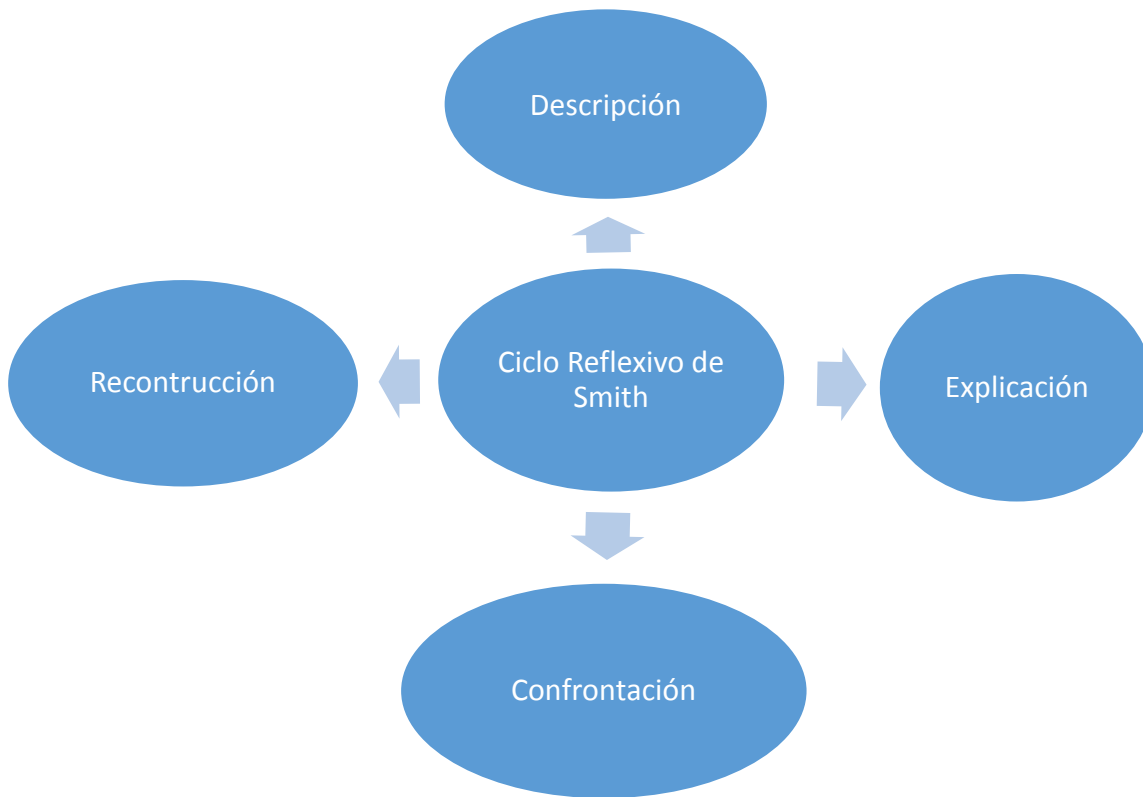


Diagrama del Ciclo Reflexivo de Smith

### 3.3. Investigación de Campo.

La información de campo constituye un proceso esencial dentro de la investigación, proporcionando datos verídicos para la confirmación del trabajo. Toda información necesita de evidencias o situaciones que conduzcan a la verdad, donde se toman en cuenta instrumentos que prueben los supuestos planteados, dichos instrumentos fueron aplicados a educadoras, niños y padres de familia, del Jardín de Niños “Gustavo G. Velázquez”.

### 3.3.1. Cuestionario.

El cuestionario es un instrumento que permite recabar información necesaria para sustentar el trabajo de investigación, que en este caso se enfoca en conocer: cómo las actividades lúdicas, disminuyen la agresividad en un aula de preescolar. En los cuestionarios las preguntas se formulan por escrito con la finalidad de obtener la máxima respuesta sin que intervenga el encuestador, diseñándolas cuidadosamente a manera de entendimiento.

El tipo de cuestionario que se utilizó fue mixto, debido a que está integrado por preguntas de ambos tipos: abiertas y cerradas, de modo que la mayor parte de la información resulta confiable.

#### 3.3.1.1. Cuestionario Aplicado a Educadoras.

El cuestionario (ver anexo 1) fue aplicado a 4 educadoras y una directora del Jardín de Niños "Gustavo G. Velázquez", con la finalidad de rescatar experiencias y obtener información referente al tema de investigación: Las Actividades Lúdicas para Disminuir la Agresividad en un Aula de Preescolar, este sirvió para la realización y culminación del trabajo, así mismo para dar validez al mismo.

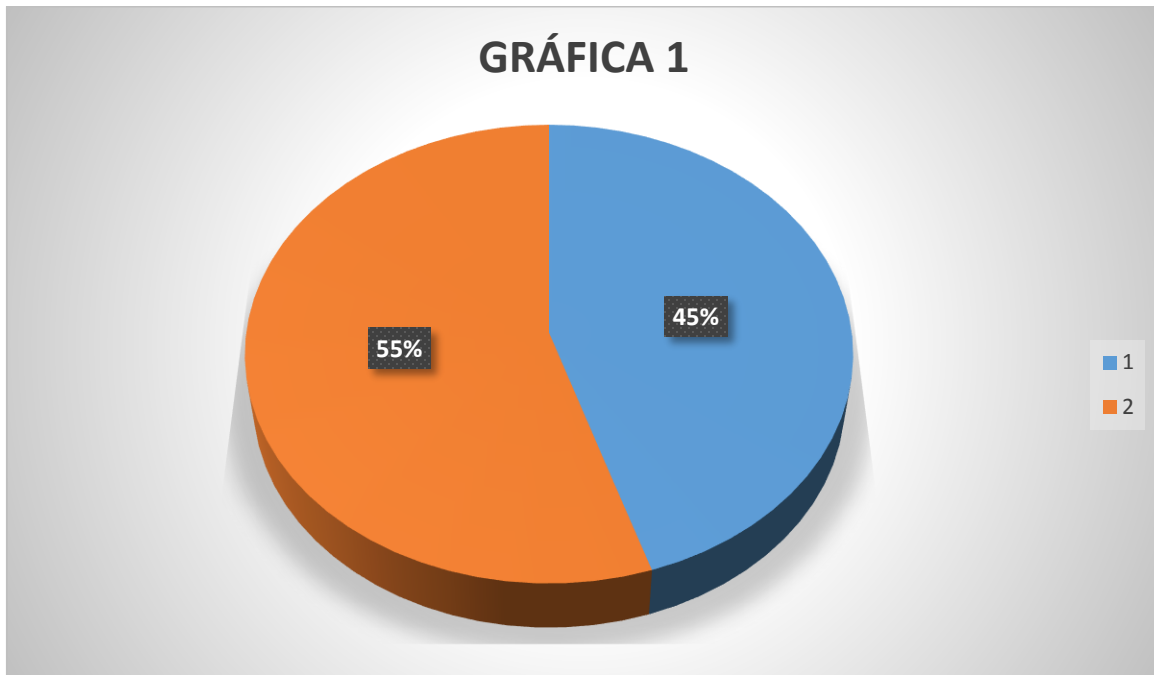
Cabe mencionar que sólo se retomaron algunos de los planteamientos y no todos, por motivos personales y de trabajo con el fin de orientar y sacar provecho de los ítems relacionados y de mayor impacto en el tema de investigación.

### 3.3.1.2. Interpretación de Resultados.

#### CUESTIONARIO DIRIGIDO A EDUCADORAS

1.- ¿Cómo define la palabra juego?

Objetivo: conocer la definición de juego por parte de las educadoras.



R1= Es el medio por el cual el niño expresa sus estados de ánimo.

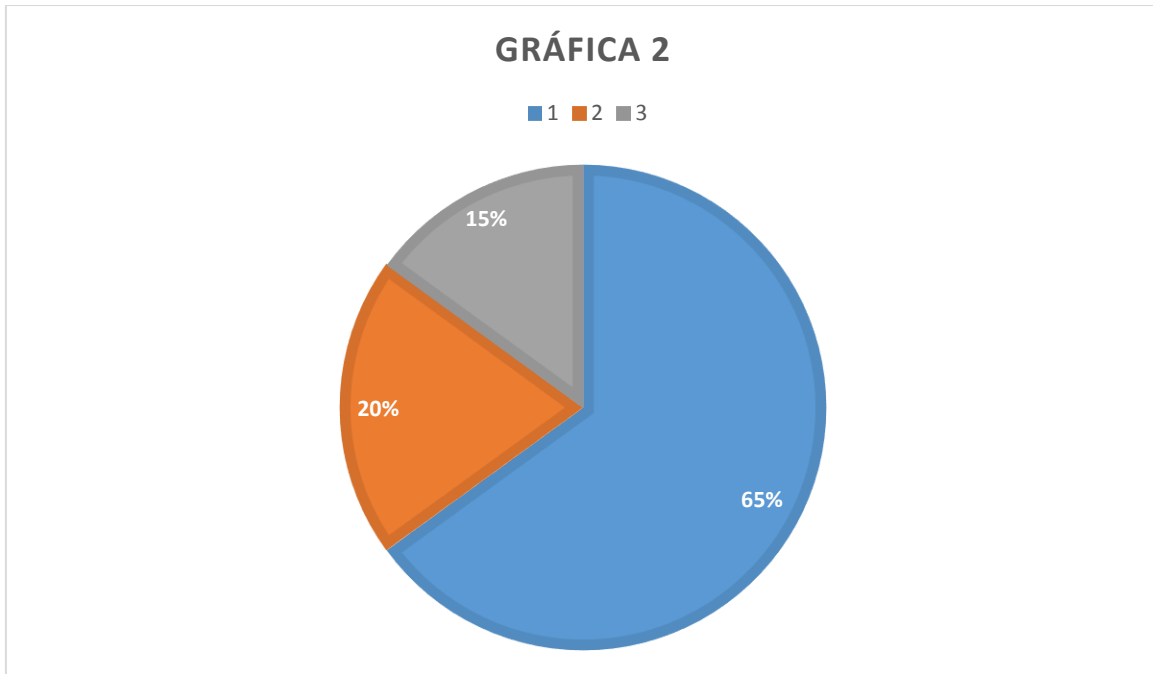
R2= Es una actividad natural donde el niño actúa de manera espontánea.

#### Análisis e interpretación

En la gráfica se muestra que el 55% de las educadoras consideran al juego como un medio por el cual el niño expresa sus estados de ánimo, el otro 45% opinan que el juego es una actividad natural donde el niño adquiere diversos aprendizajes. Ello muestra que el juego toma un papel muy importante en el preescolar y sobre todo en la actividad del niño, por lo que es conveniente utilizarlo como estrategia, para poder disminuir la agresividad en un aula de preescolar.

2.- ¿Cómo relaciona el juego con la conducta del niño preescolar?

Objetivo: conocer la relación que se establece entre el juego y la conducta.



R1= A través del juego el niño desarrolla las relaciones interpersonales y así muestra su forma de ser.

R2= Con el juego el niño muestra su carácter y así permite saber cómo en realidad se comporta o es su conducta.

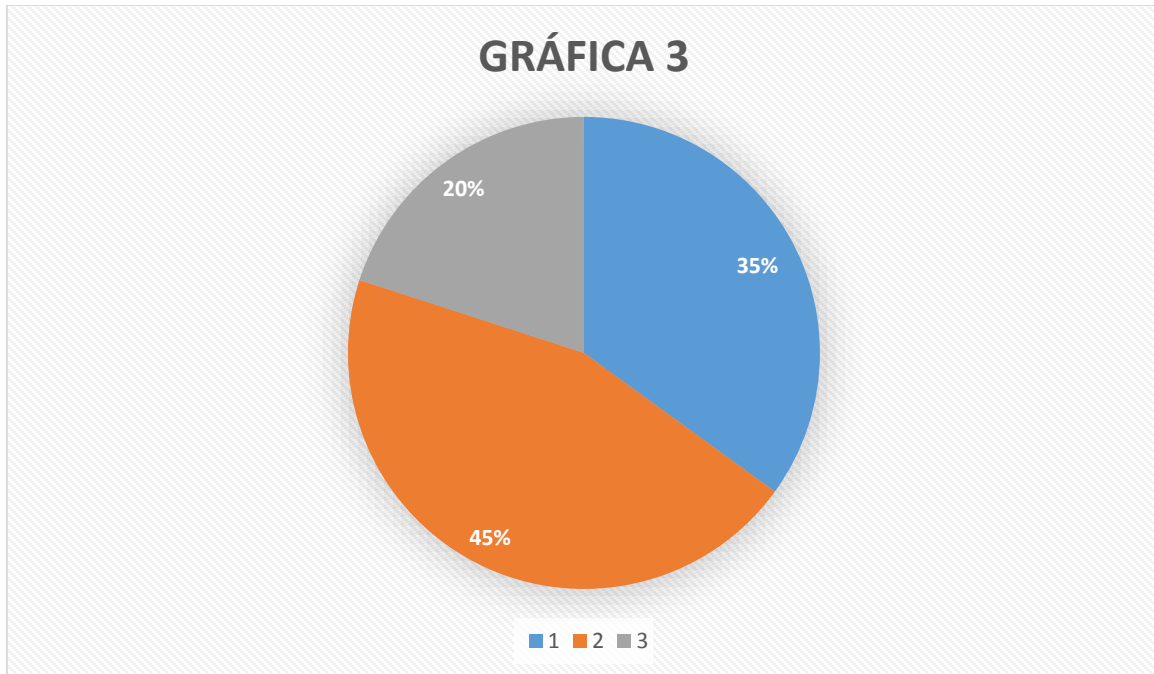
R3= El juego da a conocer a un niño, tanto física y emocionalmente.

Análisis e interpretación

En la gráfica se observa que el 65% de las educadoras opinó que a través del juego el niño desarrolla las relaciones interpersonales, el 20% dice que el juego refleja el carácter del niño, sin embargo el 15% menciona que el juego ayuda a conocer al niño tanto física como emocionalmente, lo que significa que el juego es de vital importancia en el desarrollo del infante. El planteamiento ayuda a identificar las dos categorías del tema de investigación, considerando que es importante dicha relación, ya que a través de una se manifiesta la otra.

### 3.- ¿Qué entiende por juego simbólico?

Objetivo: conocer la noción de las educadoras de acuerdo al juego simbólico.



R1= Es la capacidad de sustituir algunos objetos por otros.

R2= Es aquel que se da en la etapa de preescolar.

R3= Es aquel que proporciona un aprendizaje al niño.

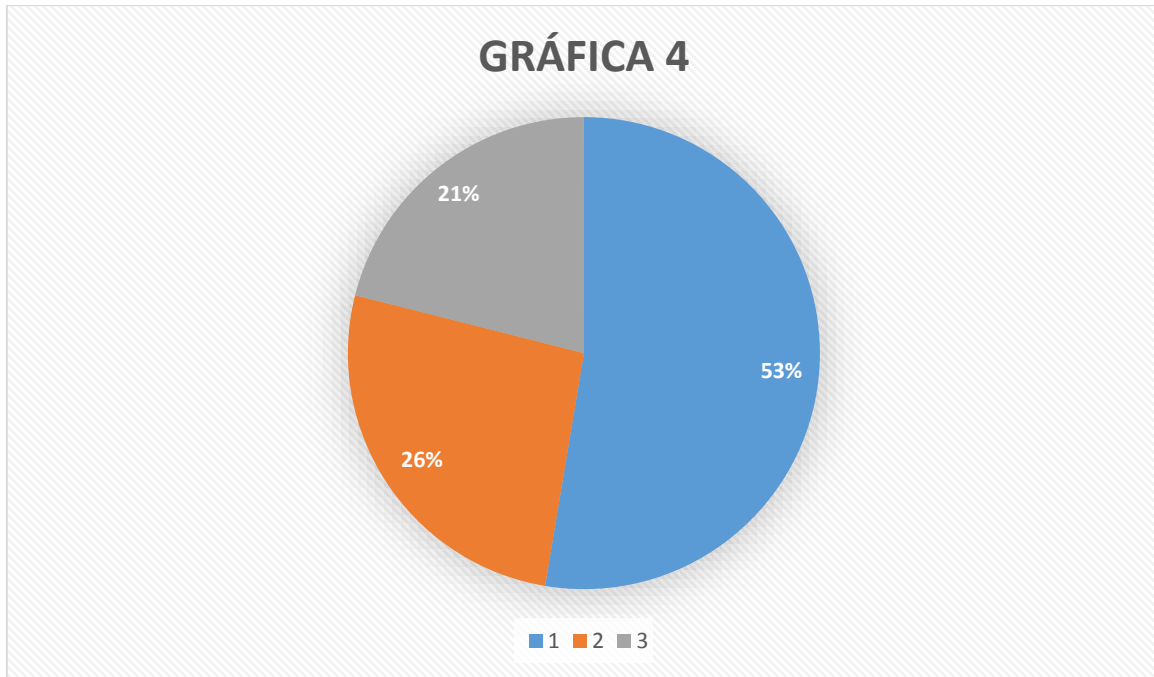
#### Análisis e interpretación

En la gráfica se logra detectar que el 45% opinaron que el juego simbólico es una actividad que permite al niño sustituir objetos. El 35% contestó que el juego simbólico es el que corresponde a la edad preescolar y por último el 20% mencionan que este tipo de juego proporciona un aprendizaje, en este sentido se puede identificar que el juego simbólico forma parte de la edad preescolar, como lo menciona Piaget “El juego simbólico señala el apogeo del juego infantil y corresponde más que ningún otro a la función esencial que el juego cumple en la vida del niño”. Por tal motivo se cree preciso incluir al juego simbólico, como estrategia para disminuir las conductas agresivas.



#### 4.- ¿Cómo manifiesta el niño el juego simbólico dentro y fuera del aula?

Objetivo: conocer las diferentes manifestaciones del juego simbólico dentro y fuera del aula.



R1= De acuerdo a sus intereses y experiencias cotidianas.

R2= En sus acciones, comportamientos y actividades que muestra el niño.

R3= A través de la motivación y la imaginación.

#### Análisis e interpretación

El 53% de las educadoras manifestaron que el juego simbólico se da a través de los intereses y experiencias cotidianas que tenga el niño al realizarlas, el 26% menciona que es por medio de sus acciones, comportamientos y actividades que realiza el infante, el 21% restante comentó que se da a través de la motivación e imaginación, al respecto se puede considerar que el niño desarrolla el juego simbólico donde utiliza una serie de significantes propios contruidos por él y que se adaptan a sus deseos. De esta manera es como se contempla al juego simbólico para erradicar la mala conducta en los infantes.

5.- ¿Qué tipo de experiencias cotidianas representa el niño en el juego?

Objetivo: recuperar las experiencias que se ponen de manifiesto en las actividades lúdicas por parte de los niños.



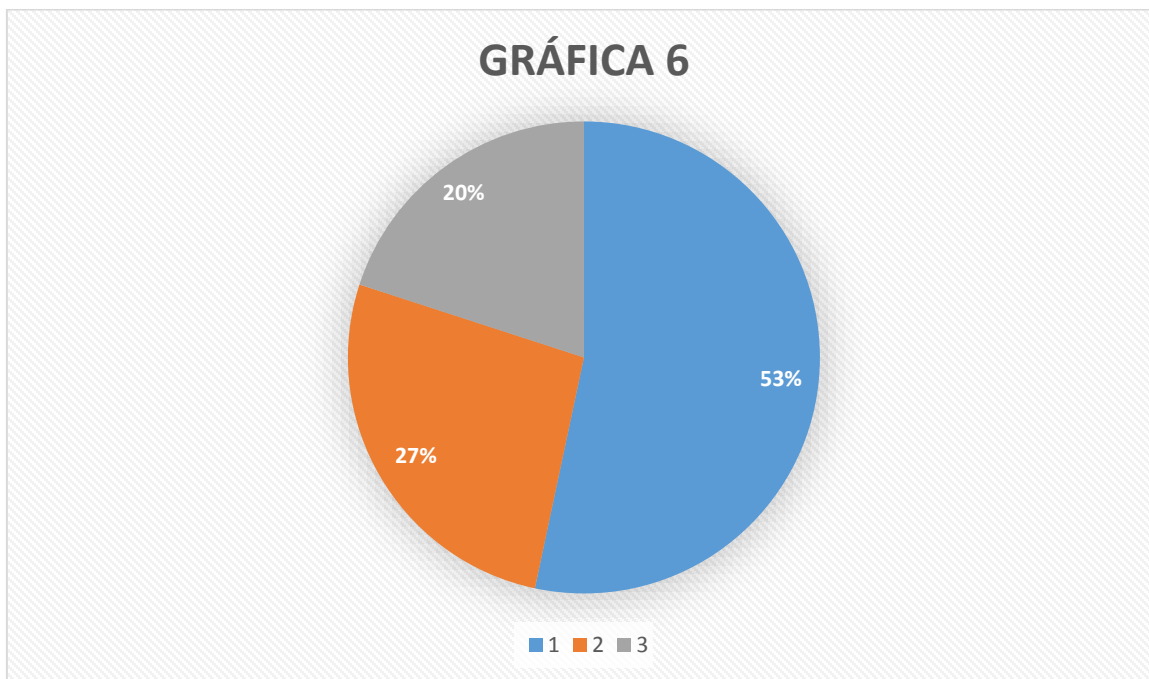
R1= Experiencias de tipo familiar, social y escolar.

Análisis e interpretación

El resultado de esta gráfica, como se puede observar, es del 100%, porque las educadoras mencionan que las experiencias cotidianas que representa el niño en el juego son de tipo familiar, social y escolar; por lo que se puede percibir que están de acuerdo que las experiencias que adquiere el niño en otros ámbitos son de fundamental importancia en su desarrollo escolar, puesto que se trata de experiencias que tienen que ver con lo que el niño vive. En este sentido, la información que se proporciona a través de este planteamiento, sirve para identificar sus conductas, a través del juego y saber si éstas tienen un impacto negativo o positivo, así como precisar si son adquiridas en el contexto donde se desarrollan.

6.- ¿Qué entiende por mala conducta?

Objetivo: conocer el patrón conceptual de mala conducta que existe en docentes.



R1= Es el comportamiento del niño que interfiere en el logro de las metas académicas.

R2= Comportamiento agresivo.

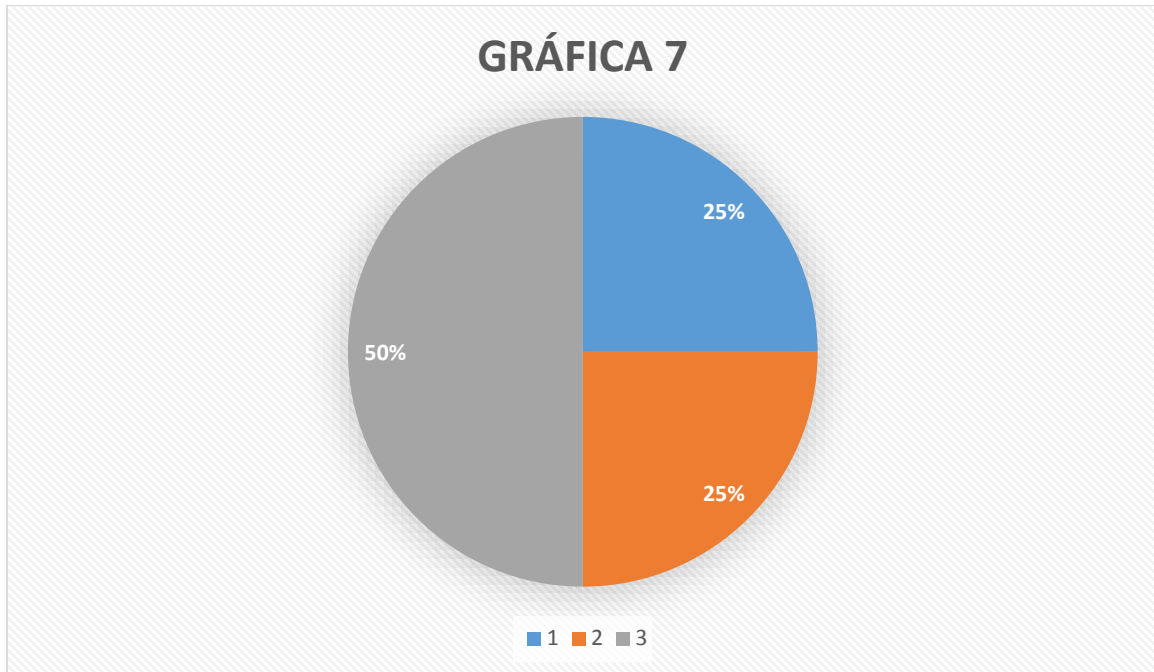
R3= Comportamiento social que es malo.

Análisis e interpretación

El mayor porcentaje de docentes, con un 53%, opinaron que la mala conducta tiene relación con el comportamiento que impide que las metas académicas se logren, por lo que se puede concluir que una necesidad básica es generar condiciones necesarias que permitan crear ambientes propicios para el aprendizaje, donde se canalicen acciones negativas a través de estrategias efectivas que favorecen las relaciones interpersonales.

7.- ¿Qué situaciones considera que influyen en la mala conducta?

Objetivo: identificar qué situaciones influyen o inducen hacia conductas negativas.



R1= Los factores sociales, económicos y familiares en que se desarrolla el niño.

R2= El contexto en donde vive el niño.

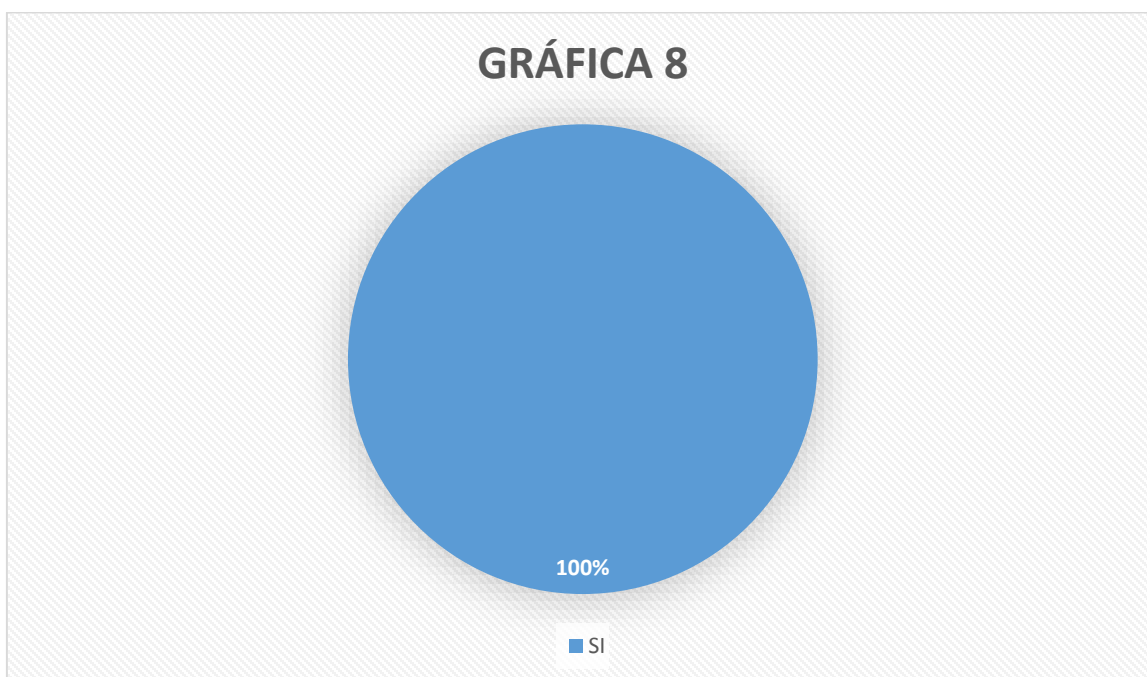
R3= Las situaciones de educación por parte de los padres o tutores.

Análisis e interpretación

El porcentaje mayor se centra con un 50%, en donde se menciona que las situaciones que conducen a la mala conducta son los factores sociales, económicos y familiares en que se desarrolla el niño, de ahí la importancia de conocer el contexto en donde se encuentra inmerso el infante en todos sus ámbitos, e identificar las causas de su comportamiento agresivo, con la finalidad de entenderlas y atenderlas.

8.- ¿Toma en cuenta al juego como factor indispensable en el desarrollo del niño?

Objetivo: saber en qué proporción las educadoras integran el juego en las actividades de enseñanza y de aprendizaje que diseñan a partir de las situaciones de aprendizaje.

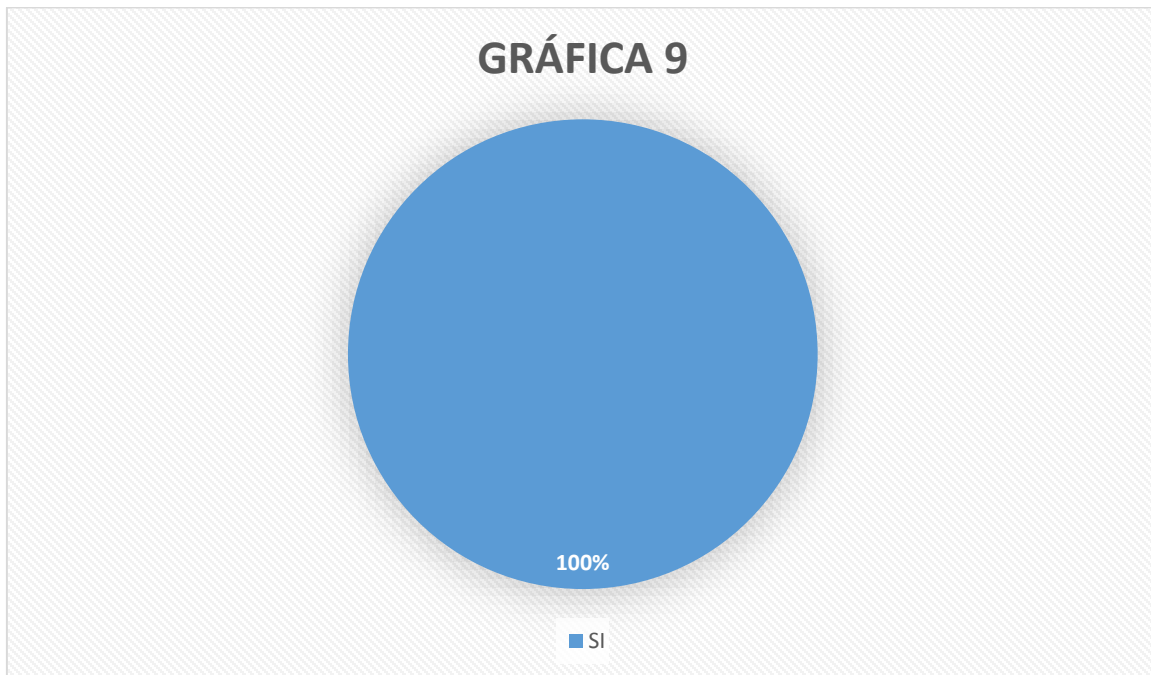


#### Análisis e interpretación

En la gráfica se muestra que el 100% de las educadoras toman en cuenta el juego, porque lo consideran indispensable para el desarrollo del niño, reiterando que es un medio en donde es posible manifestar conocimientos, experiencias, intereses. Mediante el juego se desarrollan habilidades, actitudes y valores, es y ante todos una estrategia para lograr el desarrollo pleno de los alumnos.

9.- ¿La imitación que realiza el niño de personas y objetos, favorece el desarrollo de su conducta prosocial?

Objetivo: conocer qué tanto la imitación puede favorecer la conducta prosocial del niño.

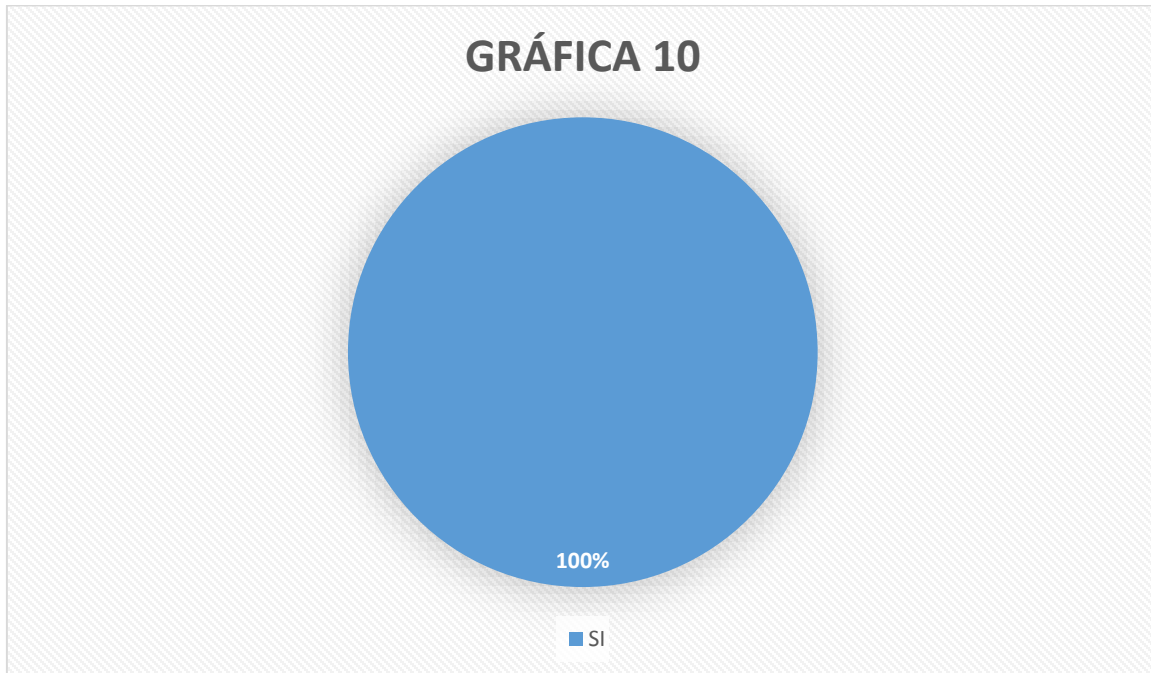


#### Análisis e interpretación

En la gráfica se observa que el 100% de las educadoras consideraron a la imitación como un proceso que está presente en el desarrollo social del niño, porque a través de ésta, él puede ampliar sus conductas en el desarrollo de su vida cotidiana, imita las acciones de las personas con quien convive, de tal manera que es posible influir en el aprendizaje de normas sociales.

10.- ¿El niño refleja a través del juego simbólico algunas conductas propias del hogar o sociedad?

Objetivo: conocer si por medio del juego el niño da a conocer sus actitudes de casa o contexto.



#### Análisis e interpretación

El 100% de las educadoras opinaron que el niño refleja a través del juego simbólico algunas costumbres y acciones de su entorno donde se desarrollan, al realizar imitaciones de ejercicios de su hogar, escuela y comunidad, por lo que están de acuerdo que los niños aprenden lo que se observan en otros lugares y esto los llevan a la imitación al momento que se involucran con otros niños, identificando así de dónde proviene la influencia, y en este sentido, promover estrategias como el juego, para favorecer valores y actitudes.

11.- ¿Considera que la mala conducta del niño preescolar se obtiene a través de la imitación de personas y objetos?

Objetivo: saber si las educadoras creen que a través de la imitación se pone de manifiesto las conductas que afectan las relaciones interpersonales.



#### Análisis e interpretación

Como se observa en la gráfica, un porcentaje de 100% opina que los niños, a través de la imitación, manifiestan conductas tanto agresivas como positivas, y es resultado de lo que observan; de los acontecimientos de su entorno, y al pensar que los adultos lo hacen, ellos reproducen la misma acción, además los medios de comunicación influyen en la misma situación, debido a que toman posturas de personajes ficticios o reales de las series o novelas de la televisión o internet, de tal manera que se puede considerar que a través de la imitación es como los niños se van apropiando de conductas que resultan agresivas.



12.- ¿Desarrolla actividades que permitan la socialización en el niño?

Objetivo: saber si las educadoras diseñan actividades de aprendizaje que favorecen la socialización entre los infantes.

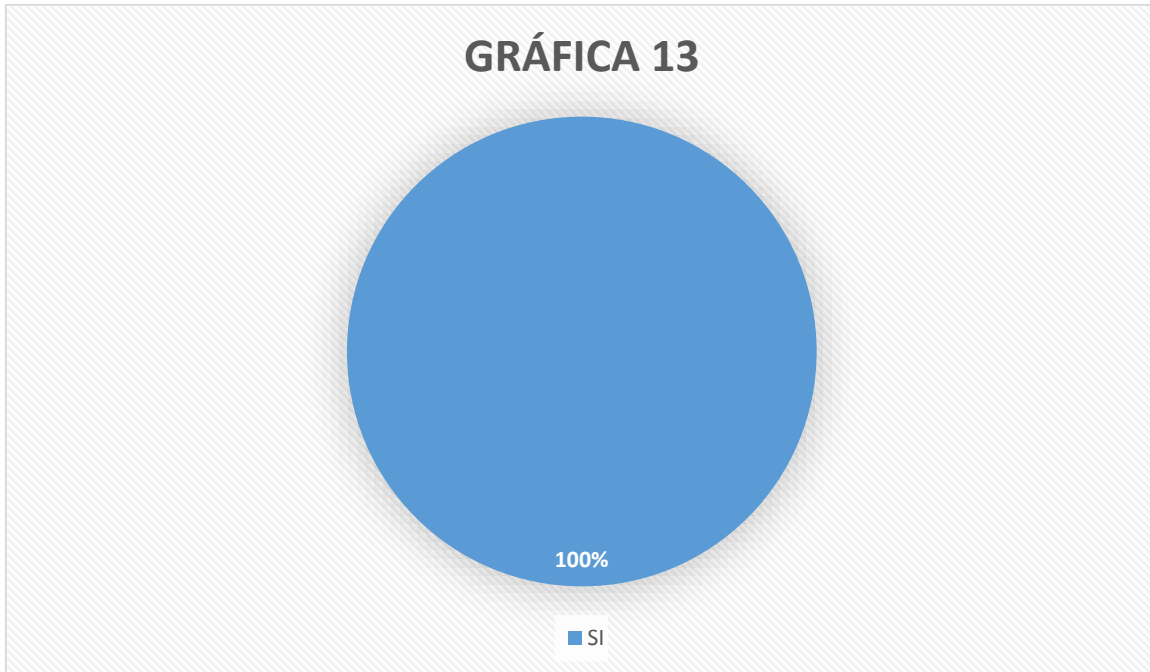


#### Análisis e interpretación

Un 100% señaló que las educadoras sí desarrollan actividades que permiten la socialización en el niño por medio de juegos organizados, trabajos en equipo, la compartición de materiales, cantos, rondas, dramatizaciones, etc., y principalmente motivarlos para que pierda el miedo a expresarse y relacionarse con sus compañeros y demás personas. En su totalidad todas trabajan acciones en las que el niño puede relacionarse con los demás a través de las diversas técnicas empleadas, lo que da cuenta que es posible promover acciones que posibilitan relaciones prosociales, que a su vez permitirán incidir en su conducta e incluso en la construcción de su identidad social.

13.- ¿Con la socialización el niño adquiere conductas agresivas?

Objetivo: percatarse si a través del proceso de socialización el niño adquiere conductas agresivas.



#### Análisis e interpretación

La gráfica permite detectar que el 100% de las educadoras mencionan que a través de la socialización los niños pueden adquirir conductas agresivas, ya sea desde malas palabras, hasta golpes. Los niños cuando juegan o se reúnen con demás compañeros imitan comportamientos no aptos de otros niños creando así una agresividad en ellos, en este sentido, si no se atienden los problemas de conducta en los niños, es posible que se extiendan a otros niños, quienes por imitación, reproducen las mismas agresiones, o en su defecto, de agresiones verbales, se pase a la agresión física.

14.- ¿A través del juego el niño fortalece sus valores y sus relaciones sociales?

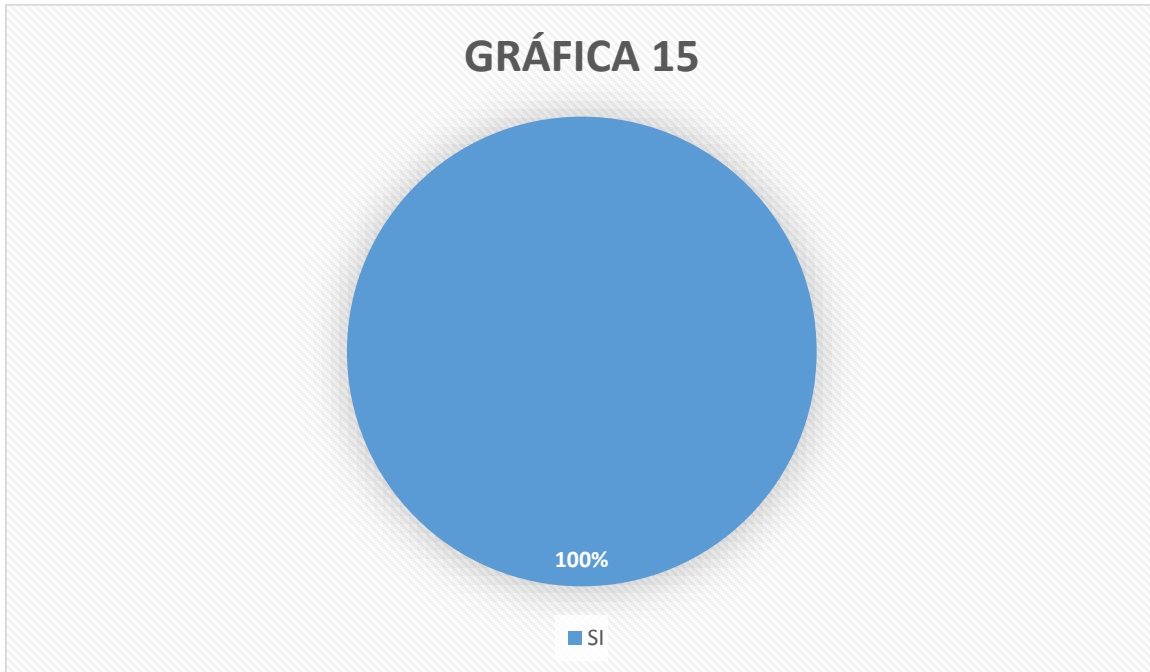
Objetivo: conocer si el juego es considerado como un recurso para fortalecer valores y relaciones sociales en los niños.



#### Análisis e interpretación

El 100% de las educadoras contestaron que durante las actividades lúdicas el niño aprende a desarrollarse y convivir con sus demás compañeros, además adquiere aprendizajes en donde se incluyen valores. También con el juego el niño se desarrolla integralmente y físicamente creando confianza en él mismo, permitiéndole integrarse en el mundo que lo rodea.

15.- ¿Al jugar el niño refleja las características del entorno en el que se desarrolla?  
Objetivo: conocer si el niño al realizar juegos lúdicos, manifiesta conductas o comportamientos del contexto donde se desarrolla.



#### Análisis e interpretación

Como se observa en la gráfica, el 100% de las educadoras opinaron que al jugar, ciertamente los niños muestran lo que viven en el contexto donde se desarrollan, desde conductas, hasta palabras que se dicen dentro de casa. Los infantes en juegos simples como el de los policías o el de mamá o papá, muestran lo que viven en el hogar, manifestando palabras más usuales en su uso cotidiano o actitudes.

Ante esta respuesta, se puede corroborar que el juego es un recurso importante, porque a través de él se puede identificar quién, quiénes o qué está influyendo en su desarrollo social, y a partir de ahí, desarrollar múltiples actividades de atención como un proyecto de intervención socioeducativa.

### 3.3.2. Análisis de la Práctica.

Un segundo momento tiene que ver desde el análisis pedagógico a través del ciclo reflexivo de Smith, en este sentido el trabajo está centrado en la práctica, la cual está directamente plasmada en los diarios de clase, específicamente los trabajados en las jornadas de intervención, en donde se describen de manera específica las cuatro etapas del ciclo reflexivo del Smith, cada una corresponde a un análisis visto de distinta índole.

En este orden de ideas se procede a describir cada una de las etapas del propio ciclo de manera más detallada, en donde se llevaron a cabo estrategias relacionadas con el juego para poner a prueba la tesis de investigación, narrando cómo se llevó a cabo de manera general y cuáles fueron sus resultados para cada caso.

#### DESCRIPCIÓN

¿Qué es lo que hago? Se refiere a la información sobre las actividades realizadas por los niños y cómo se realizaron. La descripción menciona el qué y el cómo (vivencias y percepciones sobre lo que va bien y los problemas o dificultades que se encuentran). Todo ello relacionado específicamente con la manera en que se percibe a las actividades lúdicas, para favorecer conducta agresiva en un aula de preescolar. En cada una de las actividades se denota que el uso de las actividades lúdicas promueve el sano desarrollo integral y social de los niños. Esta etapa permitió tener referentes para realizar la evaluación necesaria junto con las rúbricas aplicadas durante las sesiones de clase.

En este apartado se muestra claramente que las actividades lúdicas, específicamente el juego, apoya en el desarrollo integral y social del niño, disminuyendo la agresividad dentro y fuera del aula.

## EXPLICACIÓN

¿Cuál es el sentido de mi enseñanza? Incluye teoría de los textos abordados en diferentes asignaturas, e ideas personales sobre lo que sucede y las valora o critica. Así este apartado permitió identificar qué sí y qué no apoya en la disminución de la conducta agresiva, a través de las actividades lúdicas. En este apartado se reflexiona cómo sucedieron las cosas respecto a la temática, y de tal manera proporciona opiniones personales que se confrontan con teoría, permitiendo identificar por qué es importante la aplicación de las actividades lúdicas, para lograr un desarrollo integral, sobre todo social en los infantes.

## CONFRONTACIÓN

¿Cuáles son las causas de actuar de ese modo? Consiste en cuestionar lo que se hace, situando la práctica en un contexto biográfico, cultural, social y político. Es así como esta etapa permitió determinar mediante el marco teórico, qué es lo que se debe realizar para disminuir la conducta agresiva, a través de las actividades lúdicas, señalando los aspectos y características para desarrollarlo de una manera adecuada.

## RECONSTRUCCIÓN

¿Cómo podría hacer las cosas de otro modo? Replantea su práctica docente al mencionar nuevas propuestas para aplicar en el aula y propiciar ambientes de aprendizaje favorables, en donde predomine el respeto y la convivencia, además integra retos viables de lograr. De esta forma, este apartado dio pie a identificar maneras distintas de lograr desarrollar diversas competencias que se deben realizar de manera integral en los niños del Jardín de Niños, lo cual, como se vio en las etapas anteriores, las actividades lúdicas, permiten mejorar la conducta agresiva en un aula de preescolar, formando a los infantes en un íntegro desarrollo social.

### 3.3.3. Análisis de las Situaciones Didácticas Desarrolladas para Disminuir la Conducta Agresiva.

Una vez que se identificaron los principales problemas de conducta presentes en el tercer grado grupo "C", diseñé situaciones didácticas que se enfocaran en fortalecer conductas positivas en los alumnos del grupo, dicho de otro modo, las conductas negativas que se originaban en el aula generaba que entre los niños se dieran agresiones físicas o verbales y cuando esto ocurría, el grupo se salía de control porque todos los niños perdían interés por la actividad y se mostraban más interesados en observar la situación dada.

Por tal motivo consideré actividades encaminadas al campo formativo de Desarrollo personal y social, en donde se pretende que el niño en preescolar regule sus emociones y su conducta. Es por ello que diseñé una situación de aprendizaje con el propósito de que los niños comprendieran qué es el respeto, porque es fundamental que el alumno en esta etapa se apropie de los valores que son base para el desarrollo de una vida placentera y de armonía; y más en el preescolar porque uno de los propósitos de la educación preescolar es iniciar al niño en un proceso de socialización. En definitiva, si el niño no sabe respetar difícilmente podrá desarrollarse y crecer como persona íntegra.

A continuación se describirán cada una de las situaciones aplicadas en el aula y el impacto que tuvieron al ser implementadas con los niños del Tercer grado grupo "C".

## **ESTRATEGIA: “EL SEMÁFORO DE LA CONDUCTA”**

### Descripción:

Implementé esta estrategia que consistió en utilizar los colores del semáforo para valorar su comportamiento durante la jornada diaria de trabajo, creando en ellos la reflexión sobre su conducta dentro y fuera del aula. La estrategia se les presenté al inicio de la semana explicándoles en qué consistiría, mencionándoles las causas por las cuales estarían en el color designado del semáforo, de acuerdo a la conducta que tuvieron durante el día. Los niños estuvieron de acuerdo con lo planteado, además propusieron otras conductas que ellos consideraban inadecuadas como levantarse de la silla cuando se está trabajando, no terminar la actividad de trabajo, romper las crayolas de los compañeros, rayar el trabajo de un compañero, por mencionar algunas. A raíz de que les presenté la actividad fue funcional porque la conducta en ellos mejoró notoriamente.

### Explicación:

Puedo decir que en alumnos como Ezequiel, Gerardo, Flor María y Gustavo, quienes más manifiestan problemas de conducta, no fue impactante la actividad, porque no les importaba en qué color fueran colocados, incluso algunas ocasiones cometían falta con el objetivo de que se les colocara en un color de mala conducta. Ante esta situación les informé a los padres de familia sobre dicho actuar de su hijo para que en casa me apoyaran en hacerle saber por qué es importante respetar y cumplir los acuerdos del aula, como lo afirma Abarca (1996), quien expresa que la disciplina se origina en tres fuentes: el centro educativo, el ambiente familiar y social y el estudiante. Posterior a esta tarea encargada a los padres de familia, mejoró un poco la conducta en estos niños, más en específico en Ezequiel y Flor María, quienes se volvieron más pacíficos y obedientes, por su parte Gerardo siguió con su conducta agresiva.



Confrontación:

La actividad fue planificada con un objetivo planteado, que fue el de lograr crear conciencia en los niños sobre el comportamiento que mostraban dentro y fuera del aula, así como cambiarlo favorablemente, de igual forma, los materiales pensados para llevar a cabo las actividades fueron previstos y adecuados además de atractivos para los alumnos debido a su edad y a sus gustos; Romero (1991) menciona que la función básica de los materiales es complementar y servir de base a la actividad educativa que se desarrolla en cualquier espacio educativo, también es innovadora y motivadora, y ayudará en el itinerario educativo en la adquisición de los nuevos conocimientos.

El llevar material que puedan manipular los infantes, ayudó a lograr el objetivo planteado, en este caso se mostró respeto en la participación de los compañeros, además de organización en la forma de pasar a realizar sus comentarios o buscar su nombre, ya que no se observaron empujones ni maltratos.

Reconstrucción:

Considero que una forma en que se pueden mejorar en los resultados es a través de la reflexión sobre su actuar dentro y fuera del aula, además de proponer a los alumnos que más inciden en las conductas agresivas, sean monitores de la actividad, con el motivo de que ellos pongan el ejemplo y así modifiquen su propia conducta.

### **SITUACIÓN DIDÁCTICA: “ACUERDOS PARA CONVIVIR”**

Descripción:

Rescatando los saberes previos que los alumnos tenían con respecto a qué son las reglas y cuáles conocen, sus respuestas fueron acertadas porque entre las que mencionaron fue que dentro del salón debían permanecer sentados, no gritar, poner atención y ver a los ojos a la maestra cuando está hablando, no correr, entre otras. De igual manera estaban conscientes de las consecuencias que traería si alguna de ellas no se cumplía. En el pintarrón registré cada una de las reglas que los niños

mencionaron, para que al final del día se las leyera y reflexionaran si ellos las cumplían.

Cuando se les cuestionó si conocían a alguien dentro del salón que no cumplía con las reglas establecidas, todos señalaban a Gerardo como el principal, pero no analizaban su conducta, sino que se enfocaban en la de sus compañeros. En ese momento intervino la titular y a modo de reflexión cuestionó a niño por niño si nunca habían pegado o desobedecido en el salón. Fue ahí donde los niños respondieron que sí lo habían hecho, la maestra cerró su participación preguntándoles lo que harían para ya no volverlo hacer.

Retomando la cuestión que planteó la titular a los niños, mediante lluvia de ideas escribí en el pintarrón lo que comentaban. Algunas de las respuestas fueron que debían hacerle caso a la maestra cuando hablaba y que no debían pegar a sus compañeros. Ante esto les expliqué que esos acuerdos ya los sabían, pero que no los respetaban y que debíamos encontrar una manera para que ellos los recordaran siempre.

Retomando las ideas que los niños comentaron y las cuales escribí en el pintarrón cuestioné cómo podríamos guardar las ideas para recordarlas cuando alguien no las cumpliera. En su mayoría propusieron que las dejáramos escritas en el pintarrón pero les argumenté que ahí no podíamos dejarlas porque ya no podríamos utilizarlo para escribir, entonces respondieron que se debían escribir en una hoja. Al entregarles la hoja, les pedí que escribieran los acuerdos que estaban en el pintarrón. Al término les cuestioné sobre lo que pasaría si no se cumpliera con alguna de esos acuerdos propuestos, inmediatamente comentaron que se le colocara en el color amarillo o rojo del semáforo de la conducta. También les propuse que para que eso no pasara, una forma de evitarlo era comprometiéndose a respetar los acuerdos mediante una huella.

Explicación:

Cabe mencionar que la actividad no es un juego lúdico, sin embargo era necesario comenzar con este tipo de estrategias para crear y concientizar al infante sobre qué es bueno y qué no. Para asegurar que los niños comprenden la importancia de seguir las normas en el aula, es necesario explicarles cuál es el comportamiento permitido, y las consecuencias de llevar a cabo conductas negativas, al mismo tiempo, los pequeños estarán aprendiendo a asumir la responsabilidad de sus actos, tanto positivos como negativos.

Una forma de reforzar el cumplimiento de las reglas es bajo esta actividad realizada, si bien los niños en edad preescolar no han aprendido a leer, se les puede exponer en qué consisten las pautas para conducirse adecuadamente y acompañarla con un dibujo que lo ilustre.

Es necesario crear ambientes de aprendizaje, como se maneja en el Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar, en donde se define como el espacio donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que posibilitan el aprendizaje. En especial el ambiente efectivo- social y el ambiente de respeto.

Confrontación:

Con esta actividad me fue funcional la conducta del grupo porque durante esa semana los niños mejoraron su comportamiento entre ellos, aunque fuera del salón (durante el recreo) se suscitaron situaciones en la que golpeaban durante el juego a sus compañeros de otros salones.

Para obtener la atención de los niños en edad preescolar es importante mostrarles actividades llamativas para ellos con las que puedan divertirse y al mismo tiempo aprender, por lo tanto, el uso de materiales apropiados y utilizados con un objetivo concreto, ayuda a lograr fortalecer competencias que vayan encaminadas al objetivo planteado. La actividad de colocar la huella resultó interesante en los

infantes, además de hacerlos sentir comprometidos y responsables en cumplir los acuerdos establecidos dentro y fuera del aula (ver anexo 2).

Considero que la actividad resultó interesante debido a las características de los pequeños en el nivel preescolar, porque se desarrollan conforme al tipo de condiciones en las que se encuentran presentes; ellos adquieren habilidades y destrezas al momento de involucrarse en cualquier dinámica.

De acuerdo a las características psicológicas, en el aspecto afectivo-social, el niño adquiere especial relevancia, porque a partir de las relaciones que establecen los objetos significativos, determinan en el aula una manera de percibir, conocer, imitar y crear; favoreciendo su aprendizaje en la actividad escolar. Como lo menciona el curso Desarrollo del Niño del Nivel Preescolar (SEP, 2011) “abordar el aspecto socio-efectivo del niño preescolar implica no perder de vista un proceso dinámico y constante que construye y reconstruye en la medida en que los sujetos se interrelacionan con sus semejantes, las instituciones e ideologías. La socio-efectiva implica emociones, sensaciones y afectos; su autoconcepto, la manera como lo construyen y lo expresan al relacionarse con los otros”. Es de interés que el niño tenga dentro del preescolar una relación social afectiva, tener la oportunidad de expresarse ante sus compañeros, para lograr un aprendizaje de acuerdo a sus relaciones con los demás, por lo que el juego simbólico es un factor para la inclusión de estas relaciones socio-afectivas que permiten el intercambio de ideas y experiencias cotidianas.

Reconstrucción:

Lo que me gustaría cambiar de la actividad es implementarla de manera individual para que por sí solos mencionen lo que pretenden respetar y reflexionen de las conductas que han mostrado, con la finalidad de crear conciencia individual y mejorar las conductas mostradas.

## **SITUACIÓN DIDÁCTICA: “RINCONES DE JUEGOS DE MESA”**

Descripción:

Recordamos mediante una lluvia de ideas lo que se había trabajado en la semana, la mayoría mencionó los acuerdos y el semáforo de la conducta. Previamente seleccioné los materiales que se utilizarían para las actividades, les llamó mucho la atención la lotería porque cuando se las mostré y les cuestioné sobre cómo se jugaba, expresaron que la carta era para todos y que juntos debían buscar las imágenes que salieran. Antes de realizar los juegos, les expliqué que iban a jugar a la lotería y después al memorama, pero les indiqué que se jugarían varias veces pero que el acuerdo para poder participar en cada actividad era que se debían cambiar de mesa y de equipo. Al jugar la lotería sin indicarles las reglas del juego, por sí solos colocaron sus manos atrás y no tomaron las fichas que estaban sobre la mesa, me sorprendió mucho porque sin que se los recordara, ellos solos siguieron los acuerdos para jugar.

El juego se llevó a cabo por mesas de trabajo, en donde cada mesa tuvo su estrategia propia para llevar a cabo la actividad, en algunas mesas todos participaron buscando la imagen y colocándole la ficha, y en otra más se designaron turnos para participar. Esta actividad fue exitosa porque los niños jugaron respetando turnos y puedo afirmar que no se generó ningún problema durante el juego.

Otro de los juegos que se implementó fue el de memorama por equipos, sin embargo, pese a que se recordó las reglas para jugarlo, no se desarrolló de la manera correcta porque en dos equipos se generaron problemas en los turnos de participación, ya que observé que no respetaban las reglas y levantaban más de una vez una tarjeta.

Después de esto, comenté cuáles eran las reglas para poder jugar, tomando acuerdos y poniendo en comparación las formas de jugarlos con y sin reglas, y cuáles serían los resultados. Durante esto se vio un cambio en la forma de pensar y se escucharon observaciones con relación a lo comentado, favoreciendo la

convivencia y disminuyendo la conducta agresiva. Una última actividad de evaluación consistió en sacar todos los materiales del aula y tirarlos en el suelo, la indicación fue que entre todos debíamos ordenarlos y clasificarlos. Pude observar que todos los niños tuvieron disposición en el trabajo, además de que su actitud fue muy positiva porque se apoyaron en clasificar y entre ellos se decían “ahí no va, ponlo allá”, “falta ese”, “préstame la caja”, etc.

Explicación:

Retomé los juegos de mesa como una estrategia para disminuir la agresividad, porque de acuerdo a Piaget el juego ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso, así pues, es parte integrante del desarrollo de la inteligencia.

Para Piaget juego e inteligencia pasan por los mismos periodos y clasifica el juego en tres grandes manifestaciones, para esta ocasión tomé al juego reglado en donde se combina la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta. Tienen una función esencialmente social y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad. La finalidad de llevar a cabo estos juegos fue para fomentar una actitud que promueva ambientes de aprendizaje, erradicando las conductas prosociales.

Confrontación:

El juego de mesa entra en la clasificación de los juegos reglados, en donde implica poner de manifiesto un orden para poder llevarlo a cabo de una manera correcta. Este tipo de juegos tiene una función esencial, en donde se desarrolla una interacción social, que se manifestó al momento de iniciar el juego, debido a que se tenía que llevar una comunicación para poder establecer las reglas para poder jugarlo, cabe mencionar que la interacción social se observó durante toda la actividad.

### Reconstrucción:

Considero que una forma de mejorar los resultados, es implementando no sólo dos juegos, sino más en una misma situación de aprendizaje, para poder observar el comportamiento por periodos más prolongados en situaciones que demanden compartir y seguir reglas; además de utilizar más material, de tal manera que el infante pueda manipularlo y aprender a través de éste. De igual manera propondría que los niños que aún manifiestan conductas agresivas sean los responsables de llevar a cabo las actividades como organizadores y/o coordinadores y con ello cambien su actuar al sentirse obligados por establecer relaciones que impliquen cordialidad, respeto y seguimiento a las reglas.



**CAPÍTULO 4**  
**CONCLUSIONES**



## **CAPÍTULO 4**

### **CONCLUSIONES**

Al término del trabajo de investigación se dan a conocer de una manera resumida los resultados finales que se obtuvieron durante el proceso de la misma. Estos resultados son los juicios emitidos por el investigador donde se deben seleccionar los alcances del estudio y las recomendaciones o proposiciones personales.

Las conclusiones son las inferencias hechas a partir de otros datos se dan al final de una investigación y se llega a ellas a partir del análisis de la información recopilada, es decir, las ideas o resultados positivos o negativos obtenidos de la exploración, por eso es importante dar a conocer, los resultados y las experiencias adquiridas en el desarrollo de trabajo.

De la investigación y aplicación de la presente tesis se llegó a la conclusión de que el trabajo docente requiere estrategias que permitan la armonía grupal, como parte de la enseñanza y aprendizajes cotidianos. Siendo éstas tan relevantes a fin de que los propósitos fundamentales del actual Programa de educación preescolar se cumplan en el aula, que si bien es un programa global, que busca el desarrollo integral de los alumnos, las acciones educativas propuestas favorecen los diversos ámbitos en los que se estructura ese desarrollo: el ámbito personal, interpersonal y social de los individuos. Se apoya en un modelo educativo en el que las actividades de juego y otras lúdicas son compatibles con las actividades cotidianas del salón de clases, que bien pueden insertarse plenamente en el currículo escolar, pero también cuentan con la flexibilidad necesaria para adaptarse a cada situación o realidad concreta en el centro educativo.

Así mismo es una oportunidad para los alumnos con contextos desfavorecidos para integrarse y mejorar sus capacidades, sin necesidad de seguir siendo “etiquetados” y/o castigados erróneamente. Al tratarse de un grupo vulnerable por las condiciones sociales que le rodean, puede permitírsele participar en actividades agradables, en las que adquirirá ese desarrollo personal y social, que tendrá frutos en el presente y futuro.

Ahora y a partir de los logros obtenidos ha cambiado mi visión respecto a la funcionalidad de las actividades lúdicas en el ámbito de educación, englobando diferentes aspectos dentro del desarrollo integral de los niños, porque cada actividad lúdica tiene un objetivo o meta que cumplir y que a su vez ayuda a desarrollar en el infante sus distintas dimensiones, no sólo siendo una manera de entretener al mismo.

He adquirido mayor habilidad de observación y por lo tanto en la evaluación, especialmente la individual, considerándola desde ahora significativa para favorecer las dificultades personales y sociales de los preescolares, además se denota la importancia de incluir a los padres de familia en talleres y/o actividades, donde se involucre la autoestima y los valores familiares, ya que son de los principales obstáculos que interrumpen el desarrollo integral del niño la falta de atención y comunicación con sus padres.

#### 4.1. Conclusiones Respecto al Tema Investigado.

De acuerdo con la realización de la investigación, se establecen algunas conclusiones con el propósito de hacer mención de las experiencias adquiridas durante la elaboración de la tesis.

La información que manejó el autor fue la necesaria para lograr la investigación para abordar el tema; **Las Actividades Lúdicas para Disminuir la Agresividad en un Aula de Preescolar**; analizando algunas aportaciones que hicieron algunos autores respecto al juego para enriquecer la indagación.

El trabajo se fundamentó en el Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica, Preescolar. Este se centra en el desarrollo de competencias con el fin de que cada estudiante pueda desenvolverse en una sociedad que le demanda nuevos desempeños para relacionarse en un marco de pluralidad y democracia, y en un mundo global e interdependiente, que permitan su desarrollo personal.

Las competencias del Programa de Estudio 2011, centran el trabajo en el desarrollo de éstas, que impliquen que los niños y niñas aprendan más acerca del mundo y sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas, así mismo manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia.

La temática se investigó en un contexto semiurbano durante un periodo de prácticas, que comprendió del 15 de febrero al 17 de junio, en el Jardín de Niños “Gustavo G. Velázquez”, en la que se realizó un trabajo en conjunto con la titular de grupo.

El grupo de estudio fue el tercer grado, grupo “C”, teniendo características peculiares, ya que las conductas mostradas al inicio del ciclo, eran demasiadas violentas dentro y fuera del aula, particularmente el problema se presentó con los niños, debido que eran de nuevo ingreso y obviamente no tenían las reglas y normas de convivencia establecidas, por lo que les costaba trabajo poder comportarse. De ahí se partió para dar la importancia a la problemática identificada, y poder analizar cómo y con qué lograr desarrollar normas de convivencias para disminuir la agresividad.

Mediante el resultado del diagnóstico, se identificó un gusto y agrado por las actividades lúdicas dentro y fuera del aula, retomando de ahí la herramienta del uso de las actividades lúdicas, para disminuir la agresividad dentro y fuera del aula.

#### 4.2. Conclusiones con Relación a la Hipótesis.

En este apartado se presentan las conclusiones respecto a la hipótesis que se manejó en este estudio y que permitió guiar el desarrollo del trabajo.

- Para la elaboración del trabajo, fue necesario enunciar una hipótesis, objetivos y supuestos, que permitieron guiar y desarrollar la investigación, así como poder comprobar si las actividades lúdicas, disminuyen la agresividad. En efecto la hipótesis de la investigación se comprobó favorablemente debido a que el desarrollo y aplicación de actividades lúdicas apoyaron a

disminuir las conductas agresivas dentro de un aula de preescolar, favoreciendo el desarrollo social en los alumnos.

- La hipótesis que guio el trabajo resultó ser válida, porque se pudo comprobar en un 89%, que la práctica de las actividades lúdicas en el nivel de preescolar impacta en la conducta negativa del niño y permite un mejor desarrollo integral y social en su educación. Se sustenta en los registros de observación llevados durante las jornadas de intervención, en donde se muestra el cambio de conducta en los infantes.
- Es importante mencionar que la hipótesis, los objetivos y los supuestos fueron elementos indispensables para la elaboración de un planteamiento, considerando una situación real, porque las variables que se establecieron son precisas comprensibles y lo más concretas posible, asimismo, los objetivos estuvieron estrechamente relacionados con los supuestos; todo lo anterior llevó a un procedimiento lógico en el proceso de investigación que resultó ser el adecuado y confiable.
- En lo que respecta a la hipótesis planteada, comprobé que las actividades lúdicas, ayudan a disminuir las conductas agresivas dentro y fuera del aula, creando ambientes de convivencia y respeto entre los integrantes del grupo, como lo menciona el Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora (SEP, 2011), que es importante que un alumno se desarrolle en un ambiente de respeto con sus docentes y compañeros.

#### 4.3. Conclusiones con Relación a la Experiencia de Investigación; Las Actividades Lúdicas para Disminuir la Agresividad en un Aula de Preescolar.

Al realizar una investigación se pueden presentar diversos obstáculos, en donde el investigador tiene que dar solución, por ello, al realizar el estudio sobre: Las Actividades Lúdicas para Disminuir la Agresividad en un Aula de Preescolar, se mencionan las siguientes conclusiones:

- Las experiencias obtenidas respecto a la investigación fueron significativas, debido a que el tema de estudio resultó ser interesante en los diferentes factores que se localizaron, los cuales intervinieron dentro de él.
- Una de las principales herramientas que sirvió de base para dar comprobación a la hipótesis, fueron los cuestionarios aplicados a las educadoras del Jardín de Niños “Gustavo G Velázquez”, ya que por medio de ellos, se estableció un diálogo con el investigador, con el propósito de obtener información veraz respecto al tema de estudio.
- Las educadoras a las que se les aplicó el instrumento fueron flexibles al momento de compartir sus experiencias, así como al emitir respuesta favorables respecto al tema a de indagación, con ello se llegó a la conclusión de que la información es más confiable y precisa cuando el investigador llega al lugar de los hechos y se establece un diálogo con las personas involucradas.
- Los planteamientos pueden parecer en cierta medida repetitivos, sin embargo, fue importante hacerlo así, por la única finalidad de profundizar en la investigación, es decir, identificar qué tanto el contexto influye en las relaciones sociales del niño y sobre todo afirmar que a través de la puesta en marcha de las actividades lúdicas como estrategia, fue posible minimizar las conductas agresivas.
- Las respuestas emitidas en los instrumentos aplicados fueron una herramienta muy valiosa para la elaboración del trabajo, razón por la cual se llegó a la conclusión de que en el nivel preescolar es importante poner en práctica todo tipo de actividades lúdicas, ya sea en las actividades de rutina, de aprendizaje y relaciones interpersonales, con la finalidad de crear y fomentar un apto desarrollo integral y social en los niños.

En la interpretación de los datos se dio pauta a reconocer de manera directa la incidencia y lo acorde que fue la temática y cómo fue abordada, en este caso, puedo concluir que las actividades lúdicas, influyen en la conducta agresiva de los niños de nivel preescolar, específicamente en el aula de tercer grado grupo “C”. Cabe mencionar que se deben de considerar los factores de desarrollo de los alumnos,

además de saber las características del niño en edad preescolar porque pese a que se encuentran en la misma edad, cada uno tiene un desarrollo diferente. Del mismo modo, recomiendo al investigador observar a los participantes minuciosamente y hacerse partícipe del problema, para dar apertura a diagnosticar correctamente si el observado padece el problema o no.

Los objetivos específicos y el general se lograron atender en su totalidad, debido a que se favorecieron las actitudes prosociales por medio de las actividades lúdicas. Se logró desarrollarlos por medio de etapas, desde el identificar las actitudes que repercuten en las relaciones interpersonales, el diseñar y ejecutar actividades lúdicas como estrategia para favorecer las conductas y por último el análisis de las mismas.

La pregunta inicial que dio origen a la investigación fue: ¿de qué forma las actividades lúdicas disminuyen la agresividad en el aula de preescolar?, por lo que al concluir la investigación se puede contestar afirmando, que las actividades lúdicas utilizadas como estrategia para disminuir la agresividad, proporcionan el medio suficiente para lograr erradicar la conducta prosocial en un aula de preescolar.

Concluyo entonces que la implementación de actividades lúdicas dentro y fuera del aula, disminuye la conducta agresiva en los niños de nivel preescolar, debido a que transforma el ambiente negativo, en un ambiente de convivencia y respeto, con la finalidad de lograr un desarrollo integral en los infantes.

## BIBLIOGRAFÍA

- Artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Recuperado de <http://www.ordenjuridico.gob.mx/Constitucion/articulos/3.pdf> el 22 de mayo de 2016.
- Aquino Casal, Francisco. (1997). Para no aburrir al niño, Trillas, México.
- Bandura, A. (1984) Citado En Transtorno de la conducta del niño. México, El Manual Moderno, p68.
- Buss, A (1961) psicología de la agresión, México. Limusa. p. 56.
- Cascón Soriano Francisco Prof. de la Lic. De Cultura de Paz Cátedra UNESCO SOBRE PAZ Y Derechos Humanos, Universidad Autónoma de Barcelona Entrevistado por Elena Vispo <http://www.revistafusión.com/2001/octubre/entrev97-2htm>.
- Cita a Freud en Morris, Charles; Maiston, Albert A. (2001), Psicología/décima edición, PEARSON EDUCACIÓN, México, p358-359,360-360.
- Cohen. H. Dorothy. (1972). Como aprenden los niños. México. Biblioteca Normalista.
- Creig, G. (1997) Desarrollo psicológico, México, Prentice Hall p87-88.
- Dot, O. (1988) Agresividad y violencia en el niño y el adolescente. México. Grijalbo. p54.
- González, Mariano. (2000). La agresividad en los niños. Violencia infantil. España. EDIMAT. p. 62.
- Mendoza, B. (2000) Entrenamiento en autocontrol de enojo. Una aproximación cognitiva conductual para reducir episodios de enojo con agresión en niños de 9 a 13 años de edad. México, Tesis de Maestría, Facultad de postgrado de psicología, UNAM.
- Muñoz, A. (2002). Agresión. España. Cepvi. p. 74

- Oropeza Monterubio, Rafael (1994), “Los obstáculos al pensamiento creativo” en la UPN, Hacia la innovación, Antología básica, UPN, México, p54.
- Patterson, G.R. (1979) a Performancer theory for coercitive famili interaction. Oregon, Castalia Publishing Company.p82.
- Sampieri R. Fernández C, Baptista P (2006). Metodología de la investigación. Cuarta edición. Mcgrawhill Inter Americana Editores. México.
- SEP (2011). Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar. México.
- SEP (2011). Programa de Estudios. Prácticas Sociales del Lenguaje. México.
- SEP (2012). Plan de Estudios para la Formación de Maestros de Educación Preescolar. México
- SEP Y FUNDACIÓN BBVA BANCOMER, AC, Programa Educativo de Prevención Escolar, Cuaderno de actividades, Educación Preescolar: segundo grado, México, 2005. p.7
- SEP. Curso de Formación y actualización profesional para el personal docente de educación preescolar, vol. I, México, 2004. p37-38
- Serrano, I. (1997) Agresividad infantil. Madrid. Ediciones Pirámide.p43.
- Train Alán, (2001), Agresividad en niños y niñas, Edit nancea, p 34.
- Train, Alán. (2003) Niños agresivos, ¿Qué hacer? México, D. F., Alfaomega. p 16.
- Vassart, M. (1997) La agresividad de nuestros hijos, como comprenderlos y actuar ante los conflictos cotidianos. Madrid, Espasa.p54



## ANEXOS

### Anexo 1

ESCUELA NORMAL DE VALLE DE BRAVO  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR  
TESIS DE INVESTIGACIÓN “**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN UN AULA DE PREESCOLAR** “  
JARDÍN DE NIÑOS: “GUSTAVO G. VELÁZQUEZ” LOCALIDAD: EL ARCO, VALLE DE BRAVO

Estimado docente, de la manera más atenta se le solicita conteste el siguiente cuestionario que tiene como finalidad recabar la información, la cual permitirá realizar una investigación más confiable acerca del tema: “Las actividades lúdicas para disminuir la agresividad en un aula de preescolar”.

Instrucciones: se le pide conteste con veracidad los planteamientos que a continuación se presentan:

1.- ¿Cómo define la palabra juego?

R= \_\_\_\_\_

2.- ¿Cómo relaciona el juego con la conducta del niño preescolar?

R= \_\_\_\_\_

3.- ¿Qué entiende por el juego simbólico?

R= \_\_\_\_\_

4.- ¿Cómo manifiesta el niño el juego simbólico dentro y fuera del aula?

R= \_\_\_\_\_

5.- ¿En qué momento el niño imita a las personas y objetos?

R= \_\_\_\_\_

6.- ¿Qué externa por creatividad?

R= \_\_\_\_\_

7.- ¿En qué momento el niño manifiesta su creatividad en el aula?

R= \_\_\_\_\_

8.- ¿Qué tipo de experiencias cotidianas representa el niño en el juego?

R= \_\_\_\_\_

9.- ¿Qué entiende por mala conducta?

R= \_\_\_\_\_

10.- ¿Qué es la socialización?

R= \_\_\_\_\_

11.- ¿Qué situaciones considera que influyen en la mala conducta?

R= \_\_\_\_\_

12.- ¿Toma en cuenta al juego como factor indispensable en el desarrollo social del niño?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué?

---

---

13.- ¿La imitación que realiza el niño de personas y objetos favorece el desarrollo de su conducta prosocial?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué?

---

---

14.- ¿La creatividad del niño le permite socializarse con los demás?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué?

---

---

15.- ¿El niño refleja a través del juego simbólico algunas conductas propias del hogar o sociedad?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué?

---

---

16.- ¿Considera que la mala conducta del niño preescolar se obtiene a través de la imitación de personas y objetos?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué?

---

---

17.- ¿Considera que sus alumnos adquieren conductas negativas dentro y fuera del aula?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué?

---

---

18.- ¿Desarrolla actividades que permitan la socialización en el niño?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Cuáles?

---

---

19.- ¿Con la socialización del niño adquiere conductas agresivas?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué?

---

---

20.- ¿A través del juego el niño fortalece sus valores y sus relaciones sociales?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué?

---

---

21.- ¿Al jugar el niño refleja las características del entorno en el que se desarrolla?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué?

---

---

**“POR SU COLABORACIÓN GRACIAS”**

## Anexo 2



Se muestra a los alumnos colocar su huella, con la finalidad de afirmar que cumplirán con los acuerdos tomados, para llevar a cabo una mejor convivencia.

### Anexo 3



Se observa el trabajo realizado con los padres de familia, se muestra a una alumna con conducta agresiva, trabajar en colaboración con su mamá y hermano, para informar a sus compañeros la lectura de un cuento con relación a la agresividad, posteriormente se realizó un juego, guiado por la madre de familia, con la finalidad de crear conciencia del daño que causa ese tipo de comportamientos.

## Anexo 4



Trabajo realizado por padres de familia, en la representación de un bailable y obra de teatro, con la temática del respeto, con la finalidad de fomentar el ambiente de respeto y convivencia dentro y fuera del aula en los alumnos del 3º grado, grupo "C".

## Anexo 5



Se muestra a los alumnos, exponiendo temas de respeto hacia los animales, plantas y personas.

Durante la actividad se vieron algunas reflexiones sobre algunos niños que tenían conductas agresivas, permitiendo cambiar su estilo de vida, mostrar y crear un ambiente de convivencia y respeto hacia y con sus demás compañeros.

## Anexo 6



Se muestra la estrategia llamada la “Telaraña” utilizada para recabar información sobre la conducta de los infantes, esta estrategia fue de gran interés en los niños y permitió que se desarrollaran y así poder observar comportamientos de los mismos.

RESPONSIVA AUTORAL

EL CONTENIDO, REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA DE ESTE  
DOCUMENTO ES RESPONSABILIDAD EXCLUSIVA DEL AUTOR.

DOCENTE EN FORMACIÓN

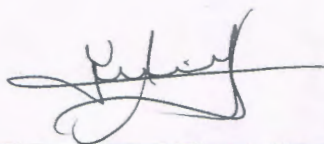


---

ARTURO CARRANZA PEÑA



AUTORIZÓ  
DIRECTORA DE TESIS



---

MTRA. YOLANDA LÓPEZ PEÑA