



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 041  
“María Lavalle Urbina”**

**El juego y la inclusión educativa del niño de preescolar con  
conducta violenta.**

**Yesenia Alejandra Rodríguez Alonzo**

**San Francisco De Campeche, Campeche; México, 2020**



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
**UNIDAD UPN 041**  
**“María Lavalle Urbina”**

**El juego y la inclusión educativa del niño de preescolar con  
conducta violenta.**

**Yesenia Alejandra Rodríguez Alonzo**

**Tesis presentada para obtener el grado de  
Maestro en integración educativa**

**San Francisco de Campeche, Campeche; México, 2020**

**DICTAMEN PARA LA OBTENCIÓN DE GRADO**

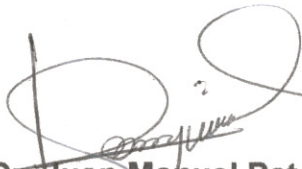
San Francisco de Campeche, Cam., 9 de octubre de 2020.

**C. YESENIA ALEJANDRA RODRÍGUEZ ALONZO  
P R E S E N T E.**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad, y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado: **"El juego y la inclusión educativa del niño de preescolar, con conducta violenta"**, asesorado por la Mtra. Esmeralda Martínez Alonso, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos por la institución para aspirar al grado de Maestro en Integración Educativa.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen correspondiente.

**Atentamente  
"Educar para Transformar"**



**Dr. Juan Manuel Pat Yah  
Presidente de la Comisión de Titulación**



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 041  
CAMPECHE  
CLAVE: 04DUP0003D

## **Agradecimientos**

Agradezco este trabajo primeramente a Dios, por haberme dado la gran oportunidad en la vida de tener las posibilidades para prepararme profesionalmente, y que con su bendición y su guía he podido llegar hasta donde estoy ahora.

De igual manera a mis padres, Rocío y Mario, gracias a ambos por apoyarme e impulsarme en mi formación profesional y en cada aspecto de mi vida.

Un gran agradecimiento a la maestra Esmeralda Martínez Alonzo por su dedicación y por el apoyo que me ha brindado a lo largo de la maestría; cada enseñanza suya ha sido de gran valor en mis estudios y en mi vida, y le agradezco su compromiso que ha tenido en el proceso de titulación conmigo.

## **Resumen**

El juego didáctico es una estrategia con múltiples beneficios para el ser humano y en diversos aspectos de la vida. En el presente trabajo se describe la importancia de la implementación del juego didáctico dentro de la educación preescolar para impulsar la inclusión educativa.

La problemática que se atendió abarca las diferentes manifestaciones de conducta violenta de un niño de edad preescolar, para lo cual se implementaron estrategias con juegos didácticos para que logre canalizar dichas conductas y así tener una educación de calidad, llegando a satisfacer sus necesidades específicas y facilitar su inclusión educativa dentro del entorno escolar.

Es bien sabido que, dentro del aula, cuando un alumno está presentando un problema de cualquier índole, se requiere la participación de diversos agentes: equipo docente, familia, compañeros de clase; por lo tanto, se hizo imprescindible trabajar con ellos y que coparticiparan en la solución de la problemática antes citada.

El objetivo general de este estudio es describir y analizar la aplicación de juegos didácticos para la inclusión educativa del niño de edad preescolar con conducta violenta.

El enfoque aplicado fue cualitativo y el tipo de estudio primeramente fue exploratorio ya que como investigador se tiene la finalidad de explorar de manera amplia el objeto de estudio y las variables que intervienen en la investigación; después se designó el tipo de estudio descriptivo porque se realizó un análisis de cómo era y cómo se manifestó el sujeto y las variables en el contexto natural en el que se dio la investigación. El diseño es no experimental, transaccional descriptivo.

Los resultados obtenidos fueron positivos; al aplicar los instrumentos se pudo determinar los factores detonantes de la conducta. El diseño del cronograma de actividades fue con base en los intereses del infante y su personalidad, uniéndolo con dinámicas innovadoras, lo cual favoreció para el control y reducción de la conducta violenta y, al mismo tiempo, la inclusión educativa.

**Palabras Claves:** juego, inclusión, educación, niño, preescolar, conducta y violencia.

## **Abstract**

The didactic game is a strategy with multiple benefits for the human being and in various aspects of life. This writing describes the importance of the implementation of the didactic game within preschool education to promote educational inclusion.

The problem that was addressed covers the different manifestations of violent behavior of a preschool child, for which strategies were implemented with didactic games so that he can channel such behaviors and thus have a quality education, reaching the satisfaction of his specific needs and facilitating their educational inclusion within the school environment.

It is well known that, in the classroom, when a student is presenting a problem of any kind, the participation of various agents is required: teaching team, family, classmates; therefore, it became essential to work with them and to participate in solving the aforementioned problem.

The general objective of this study is to describe and analyze the application of didactic games for the educational inclusion of a preschool child with violent behavior.

the applied approach was qualitative and the type of study was first, exploratory, since as a researcher the purpose is to explore the object of study and the variables that intervene in the research in a broad way; then, the descriptive type of study was designated because an analysis was performed on how the subject was and how it manifested, same as the variables, in the natural context of the investigation. The design is non-experimental, descriptive transactional.

The results obtained were positive; by applying the instruments, it was possible to determine the triggers of the behavior. The design of the schedule of activities was based on the interests of the infant and his personality, combining it with innovative dynamics, which favored the control and reduction of violent behavior and, at the same time, educational inclusion.

**Key words:** game, inclusion, education, child, preschool, behavior and violence.

## ÍNDICE

|                                                                                                    |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Dictamen.....                                                                                      | iii |
| Agradecimientos.....                                                                               | iv  |
| Resumen.....                                                                                       | v   |
| Abstract.....                                                                                      | vii |
| Introducción.....                                                                                  | 1   |
| 1. Planteamiento del Problema.....                                                                 | 3   |
| 1.1 Descripción de la situación problemática.....                                                  | 3   |
| 1.2 Pregunta y línea de Investigación.....                                                         | 10  |
| 1.3 Objetivos.....                                                                                 | 10  |
| 1.4 Justificación.....                                                                             | 11  |
| 1.5 Supuesto.....                                                                                  | 13  |
| 2. Marco Teórico.                                                                                  |     |
| 2.1 Marco teórico conceptual.                                                                      |     |
| 2.1.1 Principios que abarca la etapa preescolar.....                                               | 14  |
| 2.1.2 El juego en la etapa preescolar.....                                                         | 18  |
| 2.1.3 El rol que cumple el juego en el jardín de infantes.....                                     | 21  |
| 2.1.4 ¿Qué es la conducta?.....                                                                    | 27  |
| 2.1.5 La conducta violenta en niños preescolares: causas y manifestaciones.....                    | 30  |
| 2.1.6 Integración e Inclusión Educativa.....                                                       | 35  |
| 2.1.7 Barreras para el Aprendizaje y la Participación.....                                         | 40  |
| 2.1.8 El Juego Didáctico.....                                                                      | 41  |
| 2.1.9 Jerarquía de las necesidades humanas: Abraham Maslow.....                                    | 44  |
| 2.1.10 Albert Bandura y la teoría del aprendizaje social (TAS).....                                | 46  |
| 2.1.11 La teoría del desarrollo psicosocial de Erikson.....                                        | 48  |
| 2.1.12 Karl Groos: teoría del juego como anticipación funcional.....                               | 52  |
| 2.1.13 Jean Piaget y su teoría del juego como forma de asimilación: capacidades intelectuales..... | 54  |
| 2.1.14 Vigotsky y su teoría del juego constructivista.....                                         | 55  |
| 2.2 Marco referencial.....                                                                         | 57  |

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| 2.3 Marco Contextual.....                               | 63 |
| 3. Metodología.                                         |    |
| 3.1 Tipo de estudio y diseño de investigación.....      | 66 |
| 3.2 Ubicación y período de tiempo de investigación..... | 67 |
| 3.3 Población y muestra.....                            | 67 |
| 3.4 Instrumentos para acopio de Información.....        | 68 |
| 3.5 Procedimientos.....                                 | 70 |
| 3.6 Plan de Acción.....                                 | 71 |
| 4. Análisis de Resultados.                              |    |
| 4.1 Análisis de Resultados.....                         | 73 |
| 4.2 Discusión.....                                      | 80 |
| 4.3 Conclusiones.....                                   | 82 |
| 4.4 Recomendaciones.....                                | 82 |
| Referencias.....                                        | 84 |
| Anexos.....                                             | 89 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Figura 1. Aprendizaje lúdico ..... | 26 |
|------------------------------------|----|

## ÍNDICE DE TABLAS

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| Tabla 1. Manifestaciones conductuales .....                         | 31 |
| Tabla 2. Diferencias entre escuelas integradoras e inclusivas ..... | 37 |
| Tabla 3. Estudios psicosociales de Erikson .....                    | 50 |
| Tabla 4. Plan de acción .....                                       | 71 |

## INTRODUCCIÓN

En el presente escrito se describe puntualmente el objeto de estudio del proyecto en cuestión, delimitando el lugar en donde se realiza la investigación cuyos fundamentos se tomaron como base teorías diversas enfocadas en la situación problemática. Se informa que se mencionan las unidades de observación que están sustentadas en estudios previos, planteando interrogantes que se resolverán durante todo el trabajo, incluyendo la pregunta de investigación.

Se describe de igual manera la relación entre la cuestión teórica con la práctica docente propia y cotidiana, los objetivos (general y específicos) que se plantean y la justificación para tomar en cuenta la relevancia y la trascendencia del tema que se aborda en los ámbitos: educativo, social y teórico. Para finalizar el primer apartado se precisa el supuesto del tema, que se pretende corroborar a través del presente estudio cualitativo.

El objeto de estudio es en cuanto al juego didáctico como un recurso para impulsar la inclusión educativa de un niño de edad preescolar con conducta violenta a través de un trabajo metodológico estructurado con el objetivo de aplicar un plan de acción, darle seguimiento y evaluar los resultados que arroje el mismo.

A continuación, se explica de forma concisa el planteamiento de la problemática central de este documento, enfocándose en el objeto de estudio, que es la conducta violenta y cómo el juego didáctico ayuda a minimizar dicha conducta en un niño de edad preescolar. De igual manera se describe el lugar donde se realiza la investigación, se citan teorías que fundamentan la investigación, y se plantea la problemática real observada en la práctica docente cotidiana. Se complementa la investigación con un marco teórico con cuya información se sustenta el presente trabajo de investigación.

En el capítulo tercero se expone la metodología que comprende el trabajo, desde el tipo de estudio y el diseño de la investigación, hasta datos precisos como la ubicación, el período de la investigación, la población y la muestra. De la misma

manera en este apartado están desglosados los instrumentos que se aplicaron para el acopio de información y su utilidad en el trabajo. Seguidamente se encuentran los procedimientos realizados y el cronograma de actividades organizado por cuatro aspectos: fecha, actividad, objetivo a favorecer y recursos empleados.

En la cuarta sección se desarrolla el análisis de los resultados obtenidos a través de todo el trabajo y, por último, se presentan: la discusión, las conclusiones y recomendaciones.

Finalmente se describe la bibliografía, que consta de todos los recursos consultados que dan sustento y veracidad a la investigación realizada y los anexos que constituyen una parte importante del documento porque abarcan las ejemplificaciones de los instrumentos para el acopio de la información.

## **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Día a día en el ámbito educativo se presentan situaciones que requieren la aplicación de una diversidad de estrategias pedagógicas que satisfagan las necesidades básicas de aprendizaje del alumnado, propiciando que el docente indague sobre el diseño de una metodología precisa para llevar a cabo esta actividad de manera satisfactoria. Pero, al igual que el contenido curricular, las relaciones interpersonales de los sujetos en el contexto educativo tienen una vital importancia en el desarrollo del individuo.

En la educación preescolar el aspecto de las relaciones sociales cobra aún mayor relevancia ya que el niño de ese rango de edad está comenzando a formar y construir conocimientos, a adquirir valores y a desenvolverse en diversos contextos con personas totalmente diferentes las unas a las otras. Si bien en un aula de preescolar se pueden dar diversas situaciones con relación a los niños, un caso muy común es tener alumnos con manifestaciones diversas de conducta que pueden ser consideradas como parte del desarrollo o de situaciones familiares complejas.

Se vuelve una situación difícil para la docente cuando esas revelaciones se convierten en agresividad o actos violentos en casos extremos ya que el control del grupo y la aplicación de las actividades didácticas se ven afectadas por dichos factores, provocando una alteración en el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del contexto escolar. Para el alumno que las presenta y para todo el grupo en general se convierte en una situación compleja porque se dificultan las relaciones, la comunicación y el respeto entre pares, lo cual afecta el desarrollo individual y el desenvolvimiento en los ambientes en los que está inmerso.

### **1.1 Descripción de la situación problemática**

Para iniciar es preciso referirse a lo que puede entenderse como: “conducta” “violencia” y “juego”, para luego dar el concepto general de la expresión en cuestión.

La conducta hace referencia a la manera o forma de comportarse de un individuo, es decir, que toda persona tiene cierta conducta para diferentes situaciones y dependiendo de una variedad de factores. La conducta violenta hace referencia a la persona que es impetuosa o se deja llevar fácilmente por la ira o acostumbra a hacer uso de la fuerza, de igual manera dicho comportamiento puede provenir de diversos factores.

Se puede afirmar que un problema de conducta violenta puede considerarse cuando un infante se expresa en diversas situaciones y por múltiples razones a través de la ira o haciendo uso de la fuerza, creando una situación perjudicial para él y para los que lo rodean.

La población estudiantil que presenta conductas problemáticas, lamentablemente, tiende a reflejar mayor número de dificultades en el desarrollo del proceso educativo y, en general, en su vida social; algunas son: bajo desempeño académico, relaciones interpersonales negativas, conflictos con la figura de autoridad y las normas, entre otras. Estas características hacen que los alumnos sean vulnerables, no sólo por el hecho de presentar este tipo de conductas sino también por la situación socio-económica y socio-cultural de su familia.

En el Manual de Apoyo a la Educación Inclusiva (2017) se afirman las siguientes características fundamentales de los problemas de conducta:

- Se hace referencia a un conjunto de conductas que, por su intensidad, estabilidad, frecuencia y duración, deterioran significativamente el proceso de desarrollo personal y social.
- El comportamiento se considera alterado en referencia a la norma o a la etapa evolutiva.
- Para considerar una conducta como patológica, debe tomarse en cuenta las características del medio educativo, social y cultural al que pertenece la persona, ya que toda conducta está determinada por su contexto.
- El comportamiento alterado supone una pauta de conducta relativamente estable (permanente).

- La conducta alterada afecta de manera significativa la relación del sujeto con su medio social inmediato.

Algunas manifestaciones de las Dificultades Severas de Conducta son:

- Rabietas graves que desencadenan destrucción.
- Comportamientos disociables (que atentan contra la norma social): intimidación, uso de objetos para causar daño a otros, crueldad con personas o animales, hurto, destrucción deliberada de la propiedad ajena, fugas, entre otros.
- Agresividad.
- Actitudes desafiantes persistentes, que no atentan contra la norma o derechos de los demás: discusiones con adultos, franca oposición a la autoridad, entre otras.

Se brinda un panorama general del tema con base en la sociedad infantil de la actualidad y el papel del maestro frente a las manifestaciones de dificultades severas de conducta. Los educadores demuestran una urgencia por construir, apropiar y desarrollar estrategias eficaces y de calidad educativa para intervenir y reorientar las consecuencias de la no intervención en el entorno escolar.

Frola, P. y Velásquez, J. (2011), afirman que los problemas de conducta en el aula nacen, crecen, se reproducen, se ramifican, se agudizan y no mueren, por el contrario, dificultan la pericia del docente; en pocas palabras, resultan un reto a sus competencias para el manejo de grupos, para la comunicación asertiva y la conciliación entre pares.

Desde un punto de vista personal, se conoce como problema de conducta a cualquier comportamiento que salga de lo esperado o de lo aceptable como “buena conducta” o “conducta deseable”.

La investigación se realizó en la institución educativa “Taller Infantil Xail”, ubicada en la calle 10 B No. 113, Colonia San Francisco, en la ciudad de San Francisco de Campeche, Campeche.

A.G es un niño de 5 años; se encuentra actualmente cursando el 3er año de preescolar. Al hablar del contexto familiar del pequeño se afirma que es el hijo mayor, tiene un hermanito pequeño de 8 meses de nacido, vive con sus papás y su abuela paterna. Al verlo con su familia se le observa feliz, alegre, entusiasta, demuestra bastante afecto por su mamá ya que no la quiere dejar ni un momento. Se muestra cariñoso con su hermanito, entabla diálogos con cada integrante de su familia y tiene iniciativa por realizar juegos con todos ellos.

En el ámbito escolar, dentro del aula, el niño presenta problemas de conducta con agresividad. Desde el momento que llega a la escuela demuestra un comportamiento negativo la mayoría de las ocasiones ya que no desea entrar. La directora y psicopedagoga proceden a hablar con él para invitarlo a pasar pero, en casi todas las ocasiones, se rehúsa y entra “a la fuerza”. Lloro, patatea, grita y se ve frustrado. En muchas ocasiones tiembla de la ira, la maestra de grupo procede a hablar con él mientras ambos dan un paseo por el jardín con la intención de relajarlo y sacar a flote los aspectos positivos de la escuela para que él desee quedarse. Al asistir al comedor la mayoría de las ocasiones tiende a molestar a sus compañeros con su desayuno, los comienza a empujar y al hablar con él se molesta aún más y reacciona queriendo aventar las cosas que tiene a su alcance.

Desde el inicio del ciclo escolar 2018-2019 el comportamiento de A.G se ha visto intensificado por un problema de salud que tuvo su mamá, y que la llevó a estar hospitalizada, lo cual provocó que el infante no la pudiera ver a diario. A partir de ello, el pequeño comenzó a golpear con el puño cerrado también a las maestras, a aventar objetos más grandes (sillas, intentaba alzar la mesa) cuando se enojaba o se hablaba con él, la maestra optaba por aplicarle consecuencias de forma negativa: excluyéndolo de las actividades para que reflexionara, negándole el material, cuestionándole con un tono de autoridad frente a sus compañeros por la manera en que había reaccionado ante alguna situación y al mismo tiempo diciendo lo que había hecho mal; pero esto sólo empeoraba la conducta de A.G; en cambio si se hablaba con él de manera personal, en otro ambiente y se le distraía de la

situación que estaba pasando, se lograba un avance positivo en el niño aunque, en ocasiones, por un tiempo limitado.

Debido a estas situaciones los compañeros de clase no desean juntarse con él al trabajar, en el recreo son pocos los que se reúnen con él y al hacerlo juegan de manera brusca y violenta (juegos de golpes, disparar). Las maestras también lo señalan como “el problemático” y por ende lo evitan, cuando se suscita un problema entre A.G y otro compañero no le creen y esto provoca gran enojo y frustración en el pequeño que lo demuestra aventando los objetos que tiene a su alcance y golpeando.

A.G es un infante muy inteligente, alegre, capaz, cuando realiza las actividades escolares lo hace con entrega, en las tareas hace caso a las recomendaciones de las maestras, se esfuerza y aunque trabaja poco tiempo lo hace con gran esmero.

El problema real que se observa en el contexto escolar tiende a ser grave, a dañar o lastimar no sólo al niño en cuestión sino a terceros. Se puede observar daño en la autoestima del pequeño: tiende a jugar sólo, demuestra dificultades para relacionarse con los demás niños, complicaciones para centrar su atención en las actividades escolares y llantos y gritos al no lograr realizar una actividad que él quiere; al igual que afecta su desarrollo educativo en cuanto al contenido curricular. El ambiente que se genera cuando se suscita alguna de estas acciones es insano para todos los participantes activos del mismo, por lo tanto, es de suma y vital importancia propiciar el diseño y la búsqueda de soluciones ante estas acciones.

Para ello se afirma que hay teorías que fundamentan la presente investigación. Una de ellas es la Teoría de Abraham Maslow, la cual se caracteriza por la pirámide de la jerarquía de necesidades humanas, en donde defiende que conforme éstas se satisfacen, los seres humanos las desarrollan y son más elevadas, de igual manera sucede en los deseos personales. Esta se describe como una pirámide que consta de 5 niveles: Los cuatro primeros pueden ser agrupados como necesidades del déficit (Deficit needs); el nivel superior se le denomina como una necesidad del ser (being needs). La diferencia estriba en que

mientras las necesidades de déficit pueden ser satisfechas, las necesidades del ser son una fuerza impelente continua.

Según Albert Bandura y la Teoría del Aprendizaje Social (TAS), la mayoría de las imágenes de la realidad en las que se basan las acciones, están realmente inspiradas en la experiencia que se adquiere a través de otras personas (experiencia vicaria). Trata de conciliar su teoría del aprendizaje por observación con la agresividad.

La teoría del Desarrollo Psicosocial de Erikson mantiene un aspecto relevante y proporciona fundamentos importantes para el proyecto, éste es la investigación acerca del impacto de la cultura, de la sociedad y de la historia en el desarrollo de la personalidad, lo cual conlleva al análisis de los ocho estadios psicosociales, enfatizando en el estadio tres: iniciativa vs. culpa, ya que es la etapa que comprende la edad del sujeto A.G.

Con respecto al juego, Karl Groos, filósofo y psicólogo, después de realizar una investigación psicológica especial, es el primero en constatar el papel de la lúdica como un fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basado en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Por otra parte, se afirma que el juego es una acción que se lleva a cabo como diversión o entretenimiento. Es una actividad recreativa que se practica bajo determinadas reglas, lo cual puede favorecer al proceso de enseñanza-aprendizaje, a la mejor convivencia y a la regularización conductual.

Jean Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo); y para él, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

El teórico Lev Semyónovich Vigotsky precisa que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social y, a través de él, se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, para lo cual existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

En la educación preescolar los niños aprenden, se desarrollan y construyen conocimientos a través de juegos, que representan retos diversos y, para el docente, una serie de estrategias viables para tratar cualquiera que sea el tema con los infantes.

Las unidades de observación son las siguientes:

- El juego didáctico: Se analizó como principal estrategia para favorecer el control de los sentimientos negativos (furia, enojo, frustración, uso de la fuerza, etc.) que conllevan a una conducta violenta por parte del infante.
- Las conductas violentas: Se investigó a fondo todo lo relacionado con el concepto de “conductas violentas” para poder definir de qué manera se puede prevenir o cómo actuar ante ellas.
- Educación preescolar: Si bien la educación preescolar comprende de los 3 a 5 (6) años del infante, es importante saber cómo, por qué y para qué actuar e intervenir ante situaciones delicadas (como lo es una conducta violenta), definir la importancia de llevar a cabo acciones para su solución y propiciar un ambiente educativo sano y en armonía.
- La inclusión educativa: De importancia vital hay que afirmar que es un proceso que se debe de dar de manera natural en el cual los alumnos participen activamente en todas las actividades escolares y curriculares, al igual que en el acto de socialización en un ambiente centrado en valores.

Un aspecto sumamente importante es que hasta el alumno más inquieto, desordenado, peleonero, indeseable y violento merece un trato digno, una

búsqueda de mejores opciones de vida en sociedad, de convivencia y tolerancia; tal como lo fundamentan tres de los pilares de la educación: aprender a aprender, aprender a ser, aprender a convivir.

Esto lleva a plantear las siguientes interrogantes que reafirman la importancia y la gran necesidad de por qué investigar sobre el tema:

¿Qué son los problemas de conducta en el aula? ¿Qué es una conducta violenta? ¿Cómo se manifiesta una conducta violenta en un niño de edad preescolar? ¿Por qué se manifiesta una conducta violenta en un niño de edad preescolar? ¿A quiénes y cómo afecta este tipo de situaciones? ¿Qué se debe de hacer para intervenir y/o prevenir dicha problemática? ¿Por qué intervenir? ¿Qué puede estar causándolo? ¿Qué consecuencias puede tener la manifestación de problemas de conducta en el aula? ¿Por qué considerar esta temática como relevante para tratar en la praxis pedagógica? ¿Qué beneficios puede traer la intervención adecuada ante estas acciones? Y, por último, pero no menos importante: ¿Cuál es la finalidad o el propósito de llevar este tema al análisis, reflexión, diseño metodológico e intervención pedagógica?

Todas las respuestas a estas interrogantes previamente señaladas serán la pauta para el correcto diseño de estrategias de intervención.

## **1.2 Pregunta de investigación**

¿Qué juegos didácticos apoyan la inclusión educativa del niño preescolar con conducta violenta?

## **1.3 Objetivos**

### **General:**

Describir y analizar la aplicación de juegos didácticos para la inclusión educativa del niño preescolar con conducta violenta.

### **Específicos:**

- Identificar las manifestaciones de conducta violenta en el contexto escolar.

- Determinar los juegos didácticos que favorezcan conductas pacíficas en el infante.
- Aplicar juegos didácticos en el contexto escolar para favorecer la inclusión educativa.

#### **1.4 Justificación o importancia del estudio**

Detectar los problemas de conducta violenta dentro de un aula escolar conlleva realizar un trabajo metodológico que guíe al docente durante su práctica laboral con el firme objetivo de propiciar el desarrollo del niño con dicha conducta, al igual que el de todos los demás infantes.

Todo niño es único e inigualable, cada uno tiene características y necesidades específicas y los educadores deben tener la labor y la entrega para satisfacer dichas necesidades y guiar al alumnado hacia el desarrollo de la motricidad, del aspecto cognitivo y social; esa tarea no es sencilla, pero si un docente tiene en realidad vocación y amor hacia su profesión, se sentirá con la satisfacción de ser partícipe activo del desarrollo gradual de un ser humano. Cabe señalar que la línea de investigación que se abarcó en el presente trabajo es la siguiente: la escuela, la familia y la sociedad; ya que para que la inclusión educativa exista, el trabajo debe ser compartido entre esos tres factores.

Tener un infante con problema de conducta violenta en el aula implica detectar el por qué manifiesta sus sentimientos de dicha manera para lograr saber cómo ayudarlo a expresar sus emociones y sus sentimientos, ya que si se continúa permitiendo los problemas de conducta, puede llegar a afectar no sólo al niño (autoestima, integridad física, desarrollo cognitivo, desenvolvimiento social) sino al grupo en general, y podrían empezar a imitar las conductas o a excluir al niño y no permitir la inclusión en el ámbito educativo. Esto propondría como consecuencia una formación académica deficiente del niño y del grupo en general y para ello el docente debe investigar, aplicar estrategias metodológicas, evaluar sus resultados de manera paulatina, y con base en estos modificar las estrategias.

Hay dos contextos en donde todo ser humano está inmerso desde que nace hasta que fallece: escolar y familiar. Dichos contextos están ligados de manera estrecha y para todos es importante tener una participación activa en cada uno, un desenvolvimiento basado en valores y sentirse incluido al grupo social. El niño con problemas de conducta violenta tiende a tener dificultades para convivir con sus pares, para que su palabra sea respetada y tomada en cuenta, para crear relaciones interpersonales, y conlleva a que se sienta rechazado y excluido de los contextos sociales y es por ello que como docente se debe de poner en marcha estrategias que eviten y confronten éstas y más problemáticas que pudieran surgir. No sólo en la escuela se pueden emplear las estrategias, sino que hay que involucrarse e informarse acerca de la rutina diaria familiar para poder favorecer aún más la aceptación y la inclusión del infante.

Basándose en las teorías de Maslow, Bandura y Erickson, y en una investigación a profundidad sobre estrategias del trabajo en preescolar y de problemas conductuales, al igual que en las teorías de Groos, Vygotsky y Piaget; se espera que el presente trabajo aporte un plan de acción diseñado para favorecer la inclusión educativa del niño preescolar con conductas violentas a través del juego, favoreciendo no sólo la inclusión educativa sino la integración y el trabajo docente con estrategias, metodología y herramientas para evaluar los resultados al poner en marcha el plan de acción.

No se debe de olvidar que cada niño es único y por lo tanto las necesidades específicas son inigualables en cada sujeto, sin embargo, el presente trabajo tiene como finalidad realizar el diseño de un plan de acción, con una metodología precisa para poder favorecer la inclusión educativa, a partir de la línea de investigación “La escuela, la familia y la sociedad”.

A través de los juegos didácticos se aportan grandes beneficios para el niño ya que brindan un balance en su conducta, control de sus impulsos, expresión de sus emociones, favorecen las relaciones interpersonales entre el infante y quienes lo rodean; el ambiente familiar también se ve beneficiado con la conducta del niño,

y los docentes se apropian de estrategias didácticas para aplicar en su quehacer docente.

### **1.5 Supuesto**

El juego didáctico es un recurso que apoya la inclusión educativa del niño preescolar con conducta violenta.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **1.2 Marco conceptual**

#### **2.1.1 Principios que abarca la etapa preescolar**

La edad preescolar constituye una etapa significativa para el desarrollo del ser humano. Durante sus primeros años de vida, el niño comienza no sólo a explorar y a descubrir, sino a aprender cómo se hacen las cosas, cómo se convive, para qué se hacen tales acciones, etc.; es cuando se estructuran las bases fundamentales del desarrollo de la personalidad. En pocas palabras, los aprendizajes más significativos de una persona se adquieren y desarrollan en este primer momento de la vida.

Esta etapa se caracteriza por una sucesión de acontecimientos, cada uno con sus propias particularidades, bajo la influencia de los elementos del ambiente físico y social, donde se destaca el papel de la familia, de la escuela y en general, de la comunidad.

La atención a estas edades tiene como objetivo fundamental el desarrollo integral de los niños, considerando ante todo que se trata de un ser bio-psico-social. También supone considerar las particularidades inherentes a cada etapa del desarrollo y la adecuación de los métodos de enseñanza para alcanzar los objetivos esenciales de la educación preescolar.

El Modelo Educativo “Aprendizajes Clave para la Educación Integral” de educación preescolar (SEP, 2017) señala que la primera etapa va desde cero a los tres años. Es la etapa de más cambios en el ser humano. Entre los tres y los cuatro años, el año transicional entre la educación inicial y la educación preescolar, los niños están muy activos y disfrutan aprendiendo nuevas habilidades, sus destrezas lingüísticas se desarrollan rápidamente, su motricidad fina de manos y dedos avanza notablemente, se frustran con facilidad y siguen siendo muy dependientes, pero también comienzan a mostrar iniciativa y a actuar con independencia.

Durante la segunda etapa, que comprende del segundo grado de preescolar al segundo grado de educación primaria, hay un importante desarrollo de la imaginación de los niños. Tienen lapsos de atención más largos y de mucha energía física. Asimismo, este es el periodo de apropiación del lenguaje escrito, en el que se enfrentan a la variedad de sistemas de signos que lo integran y tienen necesidad de interpretar y producir textos. También crece su curiosidad acerca de la gente y de cómo funciona el mundo.

Cabe considerar que los niños son sujetos activos, pensantes, con capacidades y potencial para aprender en interacción con su entorno, y que los procesos de desarrollo y aprendizaje se interrelacionan e influyen mutuamente. Cuando ingresan a la educación preescolar, tienen conocimientos, habilidades y experiencias muy diversas que son la base para fortalecer sus capacidades.

En la educación preescolar el docente debe transformar la práctica y cumplir plenamente su papel en el proceso educativo, para ello el Plan diseña un conjunto de principios pedagógicos, que forman parte del Modelo Educativo del 2017 y por tanto guían la educación obligatoria, se exponen a continuación:

- Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo.
- Tener en cuenta los saberes previos del estudiante.
- Ofrecer acompañamiento al aprendizaje.
- Conocer los intereses de los estudiantes.
- Estimular la motivación intrínseca del alumno.
- Reconocer la naturaleza social del conocimiento.
- Propiciar el aprendizaje situado.
- Entender la evaluación como un proceso relacionado con la planeación del aprendizaje.
- Modelar el aprendizaje.
- Valorar el aprendizaje informal.
- Promover la interdisciplina.
- Favorecer la cultura del aprendizaje.
- Apremiar la diversidad como fuente de riqueza para el aprendizaje.

- Usar la disciplina como apoyo al aprendizaje.

La educación en el jardín de infantes al ser de calidad influye positivamente en la vida y en el desempeño académico por tener efectos positivos en el desarrollo cognitivo, emocional y social. De manera más precisa, el Modelo Educativo 2017 puntualiza propósitos de la educación preescolar para que gradualmente:

- Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna.
- Usen el razonamiento matemático en situaciones diversas.
- Se interesen en la observación de los seres vivos.
- Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en sociedad.
- Desarrollen un sentido positivo de sí mismos y aprendan a regular sus emociones.
- Usen la imaginación, fantasía, iniciativa y creatividad para expresarse.
- Tomen conciencia de las posibilidades de expresión, movimiento, control y equilibrio de su cuerpo.

Muchos psicólogos como Sigmund Freud, Erik Erikson, Jean Piaget o Lev Vygotsky han creado teorías en donde explican el desarrollo del niño partiendo desde factores tanto internos como externos, y la influencia de sus perspectivas han sido de gran ayuda para entender cómo crecen, piensan y se comportan los niños. Es por ello que, para entender la etapa infantil en edad preescolar, es importante puntualizar aspectos relevantes de las teorías de dichos personajes:

Sigmund Freud creó la teoría psicoanalítica del desarrollo infantil en donde tiende a centrarse en cosas tales como el inconsciente, las pulsiones y la formación del ego. Desde el punto de vista etimológico infancia viene del latín “*infantia*” que significa incapacidad de hablar. Significado mismo que remite a la relación que construye el sujeto con el lenguaje; relación en la que no hay inicio ni llegada, ni interno ni externo, tampoco etapas por vivir ni momentos pasados. En dicha teoría se afirma que en la infancia se gesta el futuro del individuo durante todas las etapas de la vida y la importancia que tiene ésta para determinar la estructura de

personalidad del ser humano, destacándose que la gran mayoría de los procesos psíquicos tienen su origen en esa etapa.

El estudio de las etapas de maduración afectiva tiene, pues una gran importancia. Permite conocer las dificultades y problemas que el infante debe resolver en cada edad para formarse psíquicamente, pone en evidencia cómo, con posibilidades corporales y mentales todavía limitadas, el niño debe hacer frente a las exigencias y obligaciones educativas. En él se producen modificaciones que lo llevan a una conducta social debido a la dependencia en la que se encuentra con respecto a sus progenitores tanto en el aspecto material como emocional.

Se destacan entre otras características las fases libidinales, el amor y la rivalidad infantil en las neurosis y psicosis clínicas, la compulsión a la repetición, satisfacción de las necesidades y derivación de los impulsos; problemática psíquica del niño, mecanismos de defensa, etapas del desarrollo del psiquismo en el infante y su vinculación objetal, conceptos básicos relacionados con la castración y la culpabilidad con respecto al Edipo, procesos de maduración y el cuidado maternal.

Por otra parte, la teoría del desarrollo psicosocial de Erikson contiene cuatro facetas principales:

- a. Enfatizó la comprensión del “yo” como una fuerza intensa, como una capacidad organizadora de la persona, de resolver las crisis derivadas del contexto genético, cultural e histórico de cada persona.
- b. Puso en relieve las etapas de desarrollo psicosexual de Freud, integrando la dimensión social y el desarrollo psicosocial.
- c. Propuso el concepto de desarrollo de la personalidad desde la infancia a la vejez.
- d. Investigó acerca del impacto de la cultura, de la sociedad y de la historia en el desarrollo de la personalidad.

Erikson afirma que la resolución de las diferentes etapas da pie a la adquisición de una serie de competencias que ayudan a resolver las metas que se

presentarán durante la siguiente etapa vital. De esta manera se produce el crecimiento psicológico.

Para el psicólogo Jean Piaget, el desarrollo cognitivo de los niños ocurre siguiendo una serie de etapas. Observó que los pequeños juegan un papel activo en la obtención de conocimiento del mundo, y por ello llegó a considerarlos "pequeños científicos" que construyen activamente su conocimiento y comprensión del mundo a través de normas mentales.

Del mismo modo, Piaget y Vygotsky pensaron que los niños aprenden de forma activa y a través de experiencias prácticas. Ahora bien, a diferencia de Piaget que explica que el conocimiento se construye de manera individual, Vygotsky tenía la firme creencia que el aprendizaje se desarrolla mediante las interacciones sociales, y con el apoyo de alguien más experto, es decir, a través de una guía. Por lo tanto, el proceso social forma parte del aspecto cognitivo del niño y ayuda a formar el conocimiento propio. Esta teoría ayudó en gran medida a descubrir que existe el aprendizaje colaborativo y la importancia de la influencia del entorno sociocultural en el desarrollo cognoscitivo del infante.

### **2.1.2 El juego en la etapa preescolar**

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, así lo definen Lacayo y Coello (1992), citado en Meneses y Monge (2001), donde también consideran que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa.

La etapa preescolar es donde el juego toma un papel sumamente importante y fundamental para el desarrollo del niño, para que se lleve a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje satisfactorio es necesario que el docente esté consciente de su utilidad en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el

sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual.

En los juegos, la convivencia y las interacciones entre pares construyen la identidad personal, aprenden a actuar con mayor autonomía, a apreciar las diferencias y a ser sensibles a las necesidades de los demás.

El juego es una función necesaria y vital, que resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. La acción de jugar es auto-motivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son definidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo y lo más importante es que es una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante.

Pero ¿cómo se ve esto en la etapa preescolar? Zapata (1990), citado en Meneses y Monge (2001), acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Afirma que el juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. Gran parte del contenido y significado del juego infantil está constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aquel aspecto más significativo de las actividades adultas y de su contacto con ellas. La evolución del niño y el juego está relacionada con el medio en que se desenvuelva, el cual va a mediar en el desarrollo de las habilidades y destrezas.

Diversos autores opinan sobre esta temática ya que para poder comprender cómo es el desarrollo del niño (en diferentes ámbitos: físico, psicosocial, emocional, cognitivo, etc.), es necesario partir del comportamiento del mismo y de las actividades que el niño demuestra que le gustan hacer o participar, su desenvolvimiento natural y sus emociones expresadas.

Al juego se le caracteriza como una actividad pura, donde puede no existir interés alguno, simplemente jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero, hace que la persona se sienta bien. De igual manera Flinchum (1988), citado en Meneses y Monge (2001), afirma que el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social.

Por otra parte, el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo, es tal vez la mejor base para una convivencia adulta sana, exitosa y plena.

Para los infantes, el juego es una actividad placentera que está en su naturaleza y los hace felices, entonces, ¿por qué no aprovechar este estímulo para favorecer en el desarrollo íntegro del individuo? Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad.

Lamentablemente, a pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los beneficios que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho económico y tangible. Para otros, representa una pérdida de tiempo y no creen en la función que ejerce en el niño por lo que los obligan a realizar actividades no propias para su edad, menospreciando los frutos que reciben a través de sus experiencias, a tal grado de querer apresurar su aprendizaje curricular para “prepararlos mejor”, punto que, claramente, no tiene fundamento alguno.

El Modelo Educativo de educación preescolar (SEP, 2017) señala que el juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo.

Durante los procesos de desarrollo de los niños, sus juegos se complejizan progresivamente, ya que adquieren formas de interacción que implican

concentración, elaboración y verbalización interna; la adopción de la perspectiva de otro(s), acuerdos para asumir distintos roles y discusiones acerca del contenido del juego. En juegos colectivos, que exigen mayor autorregulación, los niños comprenden que deben aceptar las reglas y los resultados.

Aquí es donde entra en acción el término “juego simbólico”, ya que los niños hacen que un objeto represente algo distinto a lo que es (un bloque puede ser un coche, una rama puede ser una vara de magia, de hada o un peine; depende de lo que el niño piense y diga mientras juega con él), e inventen diálogos a partir de los personajes que ellos mismos deciden y representan.

Es una herramienta para el desarrollo y el aprendizaje infantil, involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal.

### **2.1.3 El rol que cumple el juego en el jardín de infantes**

Lo más natural que se puede observar en un jardín de niños es verlos jugando, corriendo, moviéndose de un lado a otro, y probablemente muchas personas ignoran la relevancia de estos actos en el desarrollo de las capacidades, pero ¿por qué juega el infante? Porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad, al igual que es un acto libre que le brinda la posibilidad de expresarse y mostrarse tal cual es.

La educación a través del juego brinda grandes beneficios al niño: la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

Flinchun (1988), citado en Meneses y Monge (2001), menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo.

En el entorno escolar, los niños juegan y aprenden los valores como el respeto, la cooperación y la tolerancia, descubren cómo convivir con sus pares de manera armónica y expresan sus gustos, preferencias y disgustos acerca de diversos temas del mundo.

Para conocer a un niño lo que se debe hacer es jugar con él, dejar que tome decisiones pero que también respete los acuerdos y reglas de las actividades. Jugar es el medio por el cual se expresan y se muestran ante los demás tal y como son.

Un punto clave para que en el entorno escolar se dé un juego de manera satisfactoria es que el docente cumpla el rol de guía, que oriente hacia las oportunidades lúdicas en sus alumnos a través de la magia de los infinitos juegos que pueden darse en un aula de preescolar. La finalidad de todo juego debe ser plantar una experiencia vivencial positiva en el alumno, del cual ellos puedan adquirir algo bueno y desarrollar sus potencialidades.

El educador busca que se dé el aprendizaje social, es decir, que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras. Para esto se recomienda que se dé el diálogo, lo cual permitiría la asimilación cognoscitiva de vivencias y así llegar a la conciencia.

En el Modelo Educativo de Preescolar actual “Aprendizajes Clave para la Educación Integral” (SEP, 2017) se afirma lo siguiente: El valor del juego en la educación infantil es reconocido desde los orígenes mismos del jardín de niños; sin embargo, es necesario distinguir su carácter recreativo (libre, como actividad de descanso y relajación) y su función como recurso potenciador de procesos de razonamiento y de aprendizajes importantes. Se puede utilizar con una intención clara y congruente con los propósitos educativos (creación de estrategias para resolver un problema, enriquecimiento del lenguaje, desarrollo de la imaginación, empatía, trabajo en colaboración, entre otros).

Se debe hacer hincapié en que no cualquier juego es educativo, ni todas las actividades denominadas juego lo son. Las ventajas del juego y el aprendizaje con

otros recaen en que son estrategias óptimas para la organización del trabajo en preescolar en grupos multigrado, además de una propuesta educativa para los tres grados que conforman actualmente la educación preescolar.

Es por ende que en esta etapa escolar los juegos dentro de la planeación didáctica son educativos, siguiendo un propósito y un fin curricular.

Las investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años han enseñado que el período más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los ocho años. Durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forman una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta.

Aunque el aprendizaje tiene lugar durante toda la vida, en la primera infancia se produce con una rapidez que luego nunca se igualará. Los años correspondientes a la educación preescolar constituyen la parte central del período de la primera infancia, y son los que fundamentan el éxito tanto en la escuela como después de ésta.

La educación preescolar se centra en el apoyo al aprendizaje accesible a los niños en los entornos y programas formales u organizados. Habitualmente abarca desde los tres años hasta el inicio de la enseñanza primaria. Según la categorización del Programa de Nivel 0 de la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE), los programas de educación preescolar normalmente se centran en las interacciones con los compañeros y los educadores capacitados y en el desarrollo de las competencias lógicas y de razonamiento, así como en la introducción de los primeros conceptos de lectoescritura y de matemáticas y otras competencias de preparación para la escuela.

En la época habitualmente conocida como “período preescolar”, las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante esta fase resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la

interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. El juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y creatividad.

Todo el mundo reconoce el “juego” cuando lo ve, ya sea en las calles de la comunidad, en los patios de recreo, en clase, básicamente en todos lados y es precisamente porque en todas las culturas, los niveles económicos y contextos, los niños juegan desde temprana edad.

Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de participación, colaboración y su nivel de decisión propia. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico.

También debe plantear un cierto nivel de dificultad, para que así se promueva el aprendizaje en los jugadores a través de la superación de dicho reto.

Jugando, los niños aprenden a:

- Establecer un plan y seguirlo.
- Practicar el ensayo y error, utilizando la imaginación y las competencias de resolución de problemas.
- Aplicar conceptos de cantidad, ciencia y movimiento a la vida real.
- Razonar de una manera lógica y analítica manipulando objetos.
- Comunicarse con los compañeros de clase y dirimir las diferencias de opinión.
- Obtener satisfacción de los propios logros.
- Desarrollar la creatividad y explorar la estética y la destreza artística.

En los entornos organizados de educación preescolar, las experiencias de juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos. Puede adoptar numerosas formas: con objetos, juego imaginario, con compañeros y adultos, solitario, juego cooperativo, asociativo, físico, entre otros.

Se considera que el juego es el “trabajo” de los niños, y constituye el conducto a través del cual adquieren conocimientos y forjan competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás.

El rol de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere a la vez una minuciosa planificación (por ejemplo, disponer los materiales para estimular la curiosidad de los niños) e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales (por ejemplo, seguir su iniciativa en un juego de simulación). Proporcionar experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje. De igual manera llevar a cabo un juego a veces supone que surjan dudas o inquietudes por parte de ellos y es por eso que es flexible ya que si se llega a dar el caso, puede modificarse con la finalidad de que se logre satisfacer la necesidad del niño o del grupo en general.

En el informe “Aprendizaje a través del juego” (UNICEF, 2018) se afirma que un principio esencial del aprendizaje a través del juego es el de aunar las distintas esferas de la vida del niño: el hogar, la escuela, la comunidad y el mundo en general, de modo que exista una continuidad y una conectividad del aprendizaje en el tiempo y entre las diferentes situaciones.

Los adultos que intervienen en cada uno de esos ámbitos tienen un papel crucial a la hora de facilitar esa continuidad y conectividad del aprendizaje, reconociendo, iniciando, guiando y organizando experiencias lúdicas que favorezcan la capacidad de acción del niño. El continuo del aprendizaje lúdico, representado en la siguiente figura, muestra tres niveles distintos de implicación de los niños y adultos en las experiencias de juego: en un extremo, el juego libre proporciona a los niños absoluta libertad para jugar, explorar y descubrir; a partir de

ahí se va progresando hacia un tipo de juego más guiado o estructurado, con diferentes grados de participación de los adultos. A lo largo de ese continuo, es importante asegurar que los adultos estén dotados de las competencias necesarias y apropiadas para favorecer el aprendizaje a través del juego, incluso en el caso del juego libre, ya que los adultos tienen que saber reconocer los beneficios de este tipo y potenciarlo proporcionando el tiempo y el entorno adecuados.

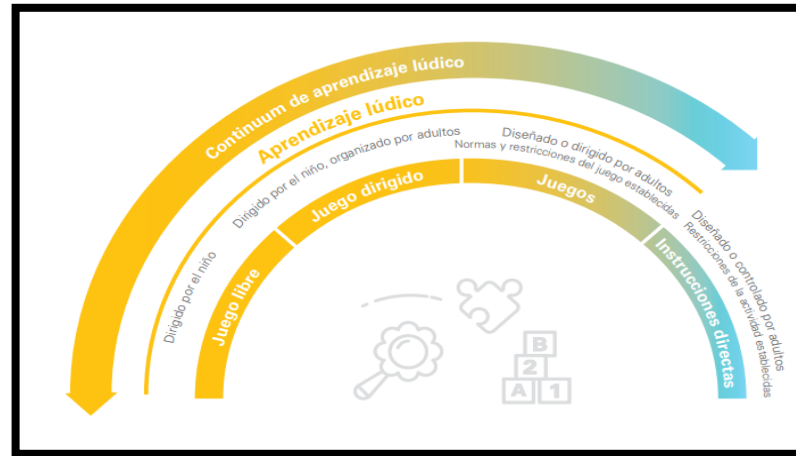


Figura 1. Aprendizaje lúdico

A la vez que el juego es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es muy común que se presenten obstáculos hacia la integración de éste en el sistema de educación preescolar.

Los principales obstáculos son:

- Incapacidad de apreciar el valor del juego como fundamento para la adquisición de conceptos académicos.
- Falsas ideas de los padres o cuidadores sobre el juego.
- Planes de estudios y estándares de aprendizaje temprano que no incluyen el juego.
- Falta de capacitación profesional de los maestros centrada en el aprendizaje a través del juego.
- Clases muy numerosas que limitan la libertad de juego de los niños.

Para poder dar solución y vencer dichos obstáculos, es necesario el compromiso de todos los individuos que conforman el contexto escolar, familiar y de la comunidad en general. Siendo la escuela el principal actor, en ella se debe de guiar a las familias y la comunidad hacia la aceptación del juego como una estrategia de aprendizaje y no sólo como una actividad para “matar el tiempo”, también capacitar al profesorado hacia la apropiación de dicha actividad dentro de los planes y programas de estudio, promover la asignación de un tiempo considerable en la rutina escolar para realizar dinámicas entre toda la escuela y solicitar la participación de la comunidad en general.

El docente debe de interesarse de forma natural (y no condicionada) en el juego y verlo como una manera de guiar a los infantes hacia el descubrimiento de nuevos saberes; el simple hecho de promover experiencias dinámicas puede brindar resultados satisfactorios en los niños, y se debe tener en cuenta que para hacer más llamativa la actividad lo mejor es conocer a los alumnos, sus gustos e intereses, y así ellos por sí solos indagarán y construirán conocimientos propios.

Un niño feliz es aquel que juega de diversas maneras, y que descubre por sí mismo las maravillas del mundo. Al hacer todo tipo de dinámicas y juegos con diferentes materiales, en contextos variados y con distintos sujetos, el infante llena su cognición de experiencias vivenciales que siembran un aprendizaje significativo en su vida. Son justamente esos aprendizajes los que conforman la base de su cognición y promueven el pensamiento crítico en el ser humano.

Si se toman en consideración los puntos anteriores, no sólo se lograrán vencer los obstáculos, sino también evitar que sucedan a toda costa.

#### **2.1.4 ¿Qué es la conducta?**

Hablar de conducta no es tan sencillo como parece, pues si es correcto afirmar que el término se refiere a la forma en que un individuo se comporta, también es importante señalar que la conducta abarca mucho más que sólo una forma de comportarse ya que es el resultado de factores tanto internos como externos de un individuo, es decir, de un proceso cognitivo.

La conducta podría definirse como la manera en que los hombres se comportan en su vida. En este sentido, la conducta se refiere a las acciones de las personas en relación con su entorno y por tanto con su mundo de estímulos. Se entiende por comportamiento como “todo aquello que se hace, se siente y se piensa”. La diferencia entre el comportamiento y la conducta recae en la siguiente afirmación: El primero es una macro-clasificación de las segundas. Es decir, el conjunto de todas las conductas que puedan darse. Es por ello que se entiende que estas se presentan según características y circunstancias específicas. Un ejemplo de ello es el comportamiento en niños, en clase, social. Todos ellos engloban conductas propias de esas circunstancias y de esos sujetos.

El estudio de la conducta tiene sus inicios mucho tiempo atrás, siendo un tema complejo, ha requerido de tiempo estudiar el comportamiento humano. Esto orienta a dividir la conducta en dos tipos fundamentales, y es así como Pavlov en su teoría habla de la existencia de conductas innatas y adquiridas.

El primer tipo hace referencia a aquellas que son automáticas, vienen dadas de forma genética y por tanto son innatas y no necesitan de procesos de condicionamiento ni aprendizaje para su aparición.

El segundo tipo hace referencia a aquellas respuestas que son voluntarias y adquiridas a través de la experiencia del organismo, es decir, en este tipo de conducta tienen relevancia las experiencias vivenciales del individuo.

Un ejemplo de tipos de conducta innata es el reflejo, que consiste en reacciones que el ser humano tiene por naturaleza, o el instinto, al cual se le puede considerar como un patrón de conducta heredado, específico y estereotipado, que se descarga ante ciertos estímulos específicos del ambiente.

La conducta de una persona siempre va a ser única ya que varía dependiendo de cómo es el individuo, cómo son los entornos en los que se desenvuelve y en las personas que lo rodean.

El término “conducta humana” se utiliza para dar referencia a la descripción de las diferentes acciones que la persona pone en marcha en la vida diaria, es decir,

la realización de cualquier actividad que implique una acción, pensamiento y emoción.

Un punto importante es que las personas siempre estamos manifestando rasgos conductuales, aunque estemos inmóviles sólo observando, escuchando, leyendo, resolviendo un problema, etc; estamos teniendo una forma de comportarnos y, por ende, se expone la conducta de dicho ser. En pocas palabras, la conducta humana lo engloba todo.

La psicología se refiere a la conducta desde el punto de vista de los mecanismos cognitivos que influyen en el comportamiento y los aspectos mentales que determinan las acciones. Este término es muy importante, puesto que proporciona información sobre el individuo y permite actuar sobre los diferentes estímulos que pueden desencadenar el comportamiento o la conducta en sí misma y sus consecuencias.

La conducta o el comportamiento puede ser de dos maneras:

- Observable: Como su nombre lo dice, son conductas que se pueden observar. Todas las acciones, movimientos físicos-motores, reacciones fisiológicas; son de esta índole. Por ejemplo: Cuando sudamos.
- Encubierta: Aquí se engloban las conductas como los pensamientos, emociones o sentimientos. Estos, aunque no son siempre observables por los demás, la misma persona si los puede identificar. Ejemplo: Miedo, alegría.

Al analizar este concepto desde el ámbito psicológico, se puede determinar la siguiente clasificación:

- Conducta de tipo agresivo: Están relacionadas con acciones como: elevar la voz, tensar los músculos faciales, apretar puños, entre otras. Generalmente es considerada mala conducta, si se produce de forma estándar, cotidiana y ante cualquier situación. Puede resultar coherente o no, en función de la situación.

- Pasivo: Es todo lo contrario a la anterior. Recae en enfrentar las situaciones de la vida con tranquilidad, siendo más metódicos y buscando una solución a los problemas que se generen.
- Asertivo: Es aquella que en la sociedad se consideran como las más aceptadas y adecuadas para relacionarse socialmente. Implica una habilidad sirve de medio preventivo para evitar el desarrollo de conductas disruptivas en niños y adolescentes, primordialmente.

### **2.1.5 La conducta violenta en niños preescolares: causas y manifestaciones**

La etapa preescolar se caracteriza por ser aquel período en el cual los niños se muestran tal y como son ante todos, es en donde a través de las experiencias vivenciales aprenden a resolver conflictos, descubren el mundo y reaccionan de manera natural ante situaciones. Los niños corren, juegan, brincan, exploran, descubren, ríen, lloran, discuten, etc., porque es su naturaleza y es la manera en que ellos se expresan ante el mundo.

Entonces, se puede afirmar que es la etapa en la que están empezando a descubrir y manifestar sus conductas ante diferentes circunstancias.

Los problemas conductuales pueden describirse como un conjunto de dificultades socioemocionales que se manifiestan en diferentes conductas que suelen generar dificultades entre los padres y los hijos, con los pares, entre otros. Pueden ser clasificados en dos amplios dominios: los problemas internalizantes y los externalizantes. Las dificultades como la ansiedad, miedos, retraimiento y timidez se encuentran dentro de las dificultades internalizantes, mientras que las externalizantes incluyen agresión, hiperactividad, impulsividad e inatención (Briggs-Gowan; 2006).

Según Pelechano (1979) se puede destacar algunas conductas problema como:

- Golpear a los compañeros.
- Romper cosas.
- Molestar a otros niños durante el trabajo.

- Ser ruidoso, gritar o chillar con facilidad.
- Insultar.
- Amenazar, intimidar a los demás.

Para facilitar la cuantificación de estas conductas se clasifican en seis factores apoyando dichos puntos en autores como Peiró y Carpintero (1978):

- a) Conductas moralmente inadecuadas y hábitos no aceptados socialmente.
- b) Dificultades personales de integración social y de relación con los otros.
- c) Agresividad.
- d) Enfrentamiento a la autoridad del maestro.
- e) Alteración de las normas de funcionamiento de la clase.
- f) Conductas contra otros compañeros.

Para sustentar lo anterior, el Manual Estadístico de Trastornos Psicológicos en la Infancia (DSM-IV) hace una primera clasificación de los problemas de conducta en dos grandes rubros, tal como se muestra en el siguiente cuadro:

| Excesos Conductuales   | Déficits Conductuales |
|------------------------|-----------------------|
| Hiperactividad         | Introversión          |
| Conducta disruptiva    | Aislamiento           |
| Negativismo desafiante | Depresión Infantil    |
| Conducta violenta      |                       |

Figura 2. Manifestaciones conductuales

De esta manera se puede observar que la conducta violenta, a través de este manual, está clasificado como “exceso conductual”.

Frola, P. y Velásquez, J. (2011), la definen de la siguiente manera:

Es el cuarto nivel y aquí empieza a aumentar la complejidad de los problemas de conducta en el aula, se llega a este nivel donde el alumno agrede, los otros le responden, las quejas aumentan y la paciencia del docente se debilita. No se logran mejorías a pesar de los intentos (fallidos, por cierto) de hablar con los padres, mandarlos a terapia, exigirles la imposición de reglas y obediencia o ejercer poder sobre el alumno. Cuando hay presencia de conducta violenta, el maestro o la maestra se desesperan e intentan correctivos que en lugar de

resolver sólo agudizan la crisis. Frecuentemente la única “salida” que encuentran es expulsar o elegantemente “buscar otro servicio educativo al niño”.

Oldham, Skodol y Bender, (2007), citado por Rabadán Rubio, J. (2012), afirman lo siguiente:

La conducta se utiliza como medida de la personalidad humana de tal forma que, en gran parte, somos lo que hacemos. Si la conducta comienza a ser desviada, sobrepasa los límites de la normalidad establecidos para vivir o convivir en sociedad y afecta al ámbito personal, familiar y social del individuo, estaremos hablando ya de un trastorno conductual que puede derivar en edades posteriores en trastornos de personalidad, en cuanto patrones conductuales e interacciones interpersonales permanentes en los primeros años de la etapa adulta y con escasa probabilidad de cambio a lo largo de la vida.

Los problemas de conducta son para Hill (2003), independientemente de las circunstancias sociales o familiares asociadas, predictores de una personalidad antisocial aunque sólo en el 50% de los casos; de ahí la importancia y justificación de una intervención precoz.

Por ende, una conducta violenta en un niño de edad preescolar puede darse por diversos motivos, por lo cual es importante analizar el contexto en el que está inmerso el pequeño: familiar, escolar y social. Muchas veces, por no decir siempre, dichos factores influyen en gran medida en las manifestaciones conductuales de los infantes: puede comenzar por ausencia de reglas en la casa, comunicación deficiente, acceso a contenidos violentos a través de los medios de comunicación, entre otros. De igual manera puede que el niño tienda a tener dicha conducta porque aún no regula cómo expresar lo que siente (cuando siente ira, enojo, cuando no puede hacer lo que quiere, etc.) y por ello recurre a ser violento, para tal caso, no es algo que él pueda controlar por sí solo, sino que requiere de apoyo y guía durante todo el proceso.

La conducta violenta puede manifestarse de diversas maneras, desde actos desesperados en donde golpean muebles u objetos, hasta querer lastimar a quienes lo rodean cuando se encuentra en una situación desafiante para el infante. Por lo general, este tipo de conductas va acompañado de furia, enojo, frustración y sentimientos negativos que se dan por determinadas situaciones y como consecuencia de ciertas acciones en diferentes contextos.

El Manual de Apoyo a la Educación Inclusiva (USAER, 2017) define que este tipo de conductas son manifestaciones de malestar emocional o un inadecuado modelo social aprendido. Algunas veces puede deberse a factores de tipo orgánico.

Una conducta problema intenta comunicar o lograr algo: crear atención, facilitar el acceso, evitación, escape, frustración, entre otras y para que sea considerada como un problema, debe presentarse de manera repetitiva y constante en diversos ambientes: casa, escuela y calle.

Acorde al Manual (2017), antes citado, las principales características de este tipo de conductas son las siguientes:

- Dificultades para adaptarse a situaciones de convivencia.
- Poca competencia para las relaciones interpersonales.
- Dificultades para controlar impulsos, por lo que reacciona o actúa sin pensar en las consecuencias.
- Tendencia a desobedecer órdenes o instrucciones.
- Dificultad para relacionarse con otros compañeros de manera armónica.
- Tendencia a la agresividad o conductas perturbadoras.

Miles de docentes y padres de familia han logrado observar y detectar las conductas violentas o “problemáticas”, pero pocos han logrado ayudar al infante para canalizar sentimientos y emociones, y que de esta manera las conductas de este tipo vayan disminuyendo gradualmente y, en su lugar, se empiecen a dar conductas pacíficas. Ante esta situación lo primero que los adultos deben de tener en consideración es que hay fases y pasos en la socialización de la agresividad, por lo cual hay que aprender sobre el tipo de comportamiento que se espera según la edad, la etapa en el desarrollo en la que se encuentra y las características específicas del niño.

La etapa preescolar abarca una edad en la cual los niños aún están descubriendo las normas sociales, por lo tanto, es factible aplicar estrategias para ayudarlos en este proceso. Esto se debe hacer no solamente al observar

manifestaciones de conducta violenta, sino en todo momento, pues con ello se puede guiar al infante hacia conductas pasivas, evitando las violentas.

Dentro de algunas sugerencias y recomendaciones generales para este proceso son los siguientes:

- Límites sin autoritarismo: Brindar amor y cuidados sienta las bases para que el niño acepte la orientación y las cosas que se le piden en cuanto al control de conducta (en caso de demostrar manifestaciones de conducta violenta). Poner restricciones razonables es parte de este proceso.
- Buscar el origen de la agresividad: Antes de reaccionar ante el comportamiento del infante, indagar en por qué sucedió de dicha manera, qué lo desencadenó. Identificar la causa de la frustración y el enojo.
- Conocer al infante: Identificar las características específicas, el temperamento, ritmos, preferencias y sensibilidades.
- Ser claro: Al dar indicaciones se debe de hacer en una oración clara y precisa, ya que, si se empieza a hablar mucho o a dar más de una indicación a la vez, el infante perderá la concentración ante la situación y probablemente no haga todas las indicaciones que se le dieron. Usar palabras que ellos entiendan es la clave para que sigan instrucciones.
- Observar: En todo momento se debe observar al sujeto para detectar cómo reacciona ante situaciones cotidianas, estímulos, en la sociedad y en diferentes contextos. Se recomienda observar al niño, la situación y el contexto en general antes de imponer algún “castigo” o aplicar consecuencias para poder llevar a la práctica un análisis crítico y, posteriormente, buscar la solución.
- Reencauce: Cuando el sujeto está siendo agresivo, se recomienda frenar el comportamiento y asignarle otra cosa que hacer. El adulto puede sugerir y ayudar a iniciar una nueva actividad o tal vez puede guiarle a un lugar donde descargue los sentimientos agresivos sin hacerse daño ni hacerle daño a otros, los juguetes o al animalito de la familia.

- Dialogar: Ante un conflicto o situación de conducta violenta, primeramente, se debe de emplear el diálogo para encontrar razones y motivos por los cuales sucedió dicho evento. Esto va acompañado de un tono de voz tranquilo y suave, sin gritar.
- Predicar con el ejemplo: Los niños se guían en gran medida de la observación e imitación, por lo tanto, docentes, padres de familia y toda persona que esté con ellos debe de predicar con el ejemplo ya que no se le puede decir a un infante “no grites” si el observa que el adulto grita.
- Violencia no soluciona violencia: Aplicar “regañños”, “castigos” y “reprenderlo físicamente” lo único que provoca es generar más violencia, sentimientos negativos y frustración en el niño. Esto se debe de evitar en su totalidad.
- Paciencia: Finalmente pero no menos importante, tener paciencia es la clave para todo el proceso ante una manifestación de conducta violenta. Adoptar conductas pacíficas lleva tiempo, es un proceso con avances graduales, y ante ello se debe de perseverar y apoyar en todo momento al sujeto.

### **2.1.6 Integración e Inclusión Educativa**

La integración y la inclusión son actos que tienen un inicio, pero no un fin, deben ser consideradas acciones que se realizan día con día en múltiples ambientes y contextos. Más importante aún, en el ámbito educativo tiene suma importancia ya que abarca fomentar que todos los alumnos participen activamente en las actividades, así como tomar en cuenta sus características y necesidades específicas para ello. Es papel del docente inculcar en el niño la apropiación de estos términos para que lo pongan en práctica al momento de establecer relaciones personales con los demás compañeros.

Al hacer énfasis en el término “inclusión educativa”, se determina que el eje central es la diversidad, tal y como se afirma en el Manual de Apoyo a la Educación Inclusiva (USAER, 2017):

Es un proceso que se basa en el principio que asume a la diversidad como característica inherente a los grupos sociales, misma que debe aprovecharse en beneficio de cada una/o de sus integrantes, por lo que el sistema y los programas educativos deben diseñarse e implementarse en apego a esta diversidad, con el fin

de identificar y responder a las necesidades, características y capacidades de todas/os las/os estudiantes.

Cristina Alemañy Martínez (2009), egresada de la Universidad de Castilla-La Mancha, Ciudad Real, analiza los términos “integración” e “inclusión” partiendo de que, semánticamente, incluir e integrar tienen significados muy parecidos, lo que hace que muchas personas utilicen estos verbos indistintamente. Sin embargo, en los movimientos sociales, inclusión e integración representan filosofías totalmente diferentes, aun cuando tengan objetivos aparentemente iguales, o sea, la inserción de las personas con discapacidad en la sociedad. Cabe aclarar que el proceso hacia una escuela integradora e inclusiva solicita la participación de estos dos términos en cuestión, que abarcan significados diferentes pero que se complementan el uno con el otro.

La escuela inclusiva se construye sobre la participación y los acuerdos de todos los agentes educativos que en ella confluyen. Considera el proceso de aprendizaje del alumnado como la consecuencia de su inclusión en el centro escolar. Surge de una dimensión educativa cuyo objetivo se dirige a superar las barreras con las que algunos alumnos y alumnas se encuentran en el momento de llevar a cabo el recorrido escolar.

Con una escuela inclusiva se trata de lograr el reconocimiento del derecho que todos tienen tanto a ser reconocidos, como a reconocerse a sí mismos como miembros de la comunidad educativa a la que pertenecen, cualquiera que sea su medio social, su cultura de origen, su ideología, el sexo, la etnia o situaciones personales derivadas de una discapacidad física, intelectual, sensorial o de la sobredotación intelectual.

Se puede establecer algunas de las diferencias entre las escuelas: integradora e inclusiva, como bien señalan Arnaiz (2003) y Moriña (2002):

| <b>Escuela integradora</b>                                                     | <b>Escuela inclusiva</b>                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Centrada en el diagnóstico.                                                    | Centrada en la resolución de problemas de colaboración.                                                                                        |
| Dirigida a la: Educación especial (alumnos con n.e.e).                         | Dirigida a la: Educación en general (todos los alumnos).                                                                                       |
| Basada en principios de igualdad y competición.                                | Basada en principios de equidad, cooperación y solidaridad (valoración de las diferencias como oportunidad de enriquecimiento de la sociedad). |
| La inserción es parcial y condicionada.                                        | La inserción es total e incondicional.                                                                                                         |
| Exige transformaciones superficiales.                                          | Exige rupturas en los sistemas (transformaciones profundas).                                                                                   |
| Se centra en el alumno (se ubica al alumno en programas específicos).          | Se centra en el aula (apoyo en el aula ordinaria).                                                                                             |
| Tiende a disfrazar las limitaciones para aumentar la posibilidad de inserción. | No disfraza las limitaciones, porque ellas son reales.                                                                                         |

Figura 3. Diferencias entre escuelas integradora e inclusiva

Según Ferrer y Martínez, (2005), para llevar a la práctica en la escuela un modelo que potencie la educación inclusiva es necesario que todo el personal educativo, en especial los profesores, tengan una visión y una actitud positiva acerca de la inclusión. Por lo tanto, una de las premisas fundamentales que se deben cumplir para que el modelo se desarrolle de manera satisfactoria es que se dé una implicación activa del profesorado y la comunidad educativa.

Aplicar la inclusión es buscar las herramientas que den la oportunidad de participar a todos, de desarrollar capacidades comunes por diferentes vías, porque si no, se favorecen a unas personas sobre otras y se crean “barreras para el aprendizaje y la participación”.

Esta autora también señala que primeramente se debe de determinar qué atenciones específicas e individuales requiere el alumnado, para luego poder planear cómo se ordenan los contextos escolar y comunitario, cómo se articulan los recursos, cómo se potencian los mismos y se optimizan, qué cambios hay que generar en la práctica educativa de los centros educativos, del profesorado en las aulas y como personas individuales; esto para que sea posible una adecuada

inclusión educativa como mediación para una inclusión social de todas las personas.

Dándole seguimiento a la visión escolar inclusiva, es importante enfatizar que Martínez, C. (2009), puntualiza seis lineamientos que mejorarán la práctica en el aula:

- ✓ Trabajo colaborativo entre el profesorado.
- ✓ Estrategias de enseñanza – aprendizaje.
- ✓ Atención a la diversidad desde el currículo.
- ✓ Organización interna.
- ✓ Colaboración escuela – familia.
- ✓ Transformación de los servicios/recursos destinados a la educación especial.

El Modelo Educativo para la Educación Obligatoria (SEP, 2017) hace referencia a que el sistema educativo en su conjunto debe eliminar las barreras para el acceso, la participación, la permanencia, el egreso y el aprendizaje de todos los estudiantes. Mediante el reconocimiento de su contexto social y cultural, la educación debe ofrecer las bases para que independientemente de su lengua materna, origen étnico, género, condición socioeconómica, aptitudes sobresalientes o discapacidad de cualquier tipo, los educandos cuenten con oportunidades efectivas para el desarrollo de sus potencialidades.

La inclusión y la equidad deben ser principios básicos generales que conduzcan al funcionamiento del sistema, al mismo tiempo que se tomen medidas compensatorias para aquellos estudiantes que se encuentran en situación de vulnerabilidad.

El Modelo también afirma que en México hay muchos casos de exclusión escolar, por lo cual se deben de tomar acciones para el fomento y la práctica de la inclusión a través de un ambiente centrado en valores y equitativo. Para abordar integralmente la desigualdad educativa y la exclusión se requieren políticas intersectoriales.

De manera específica, al sistema educativo le corresponde, entre otras cosas, remover las barreras que limitan la equidad en el acceso, la permanencia y el egreso, así como ofrecer una educación de calidad para todos. En este esfuerzo es importante reconocer la gran diversidad organizacional, cultural y regional que caracteriza la educación en México para dar cabida a las distintas necesidades, capacidades, ritmos y formas de aprendizaje de cada estudiante y comunidad.

Lo más importante de llevar a la práctica la integración y la inclusión educativa es que el propio planteamiento curricular debe apegarse a esta visión, desde su diseño hasta su operación cotidiana. Tanto los planes y programas y los objetivos de aprendizaje, los cuales incluyen no sólo conocimientos y habilidades, sino también valores y actitudes, como las prácticas y los métodos educativos, los materiales y los ambientes escolares, tienen que obedecer a la lógica de la equidad y la inclusión.

En ese sentido, es determinante que todos los maestros puedan adquirir, como parte de su preparación inicial, las herramientas necesarias para trabajar bajo el enfoque de la educación inclusiva. El entorno físico es clave en esta transición, ya que la infraestructura y el equipamiento, así como los materiales educativos diversos y pertinentes, y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's), deben contribuir al pleno acceso de los alumnos con distintas discapacidades y en general a todos los niños tomando en cuenta sus necesidades educativas específicas (NEE) para ejercer plenamente el derecho a una educación de calidad y contribuir al desarrollo de su máximo potencial.

Respecto al tema, el Modelo Educativo de Preescolar actual “Aprendizajes Clave para la Educación Integral” (SEP, 2017) reafirma la relevancia de la cultura escolar inclusiva a través del currículo inclusivo que plantea que los sistemas educativos han de estructurarse para facilitar la existencia de sociedades más justas e incluyentes. En ese sentido, la escuela ha de ofrecer a cada estudiante oportunidades para aprender que respondan a sus necesidades particulares, reconociendo que ello no se refiere a diseñar un plan individualizado para cada

alumno, sino movilizar todas las potencialidades en diferentes e innovadores ambientes de aprendizaje con diversidad de contextos, materiales y contenidos.

### **2.1.7 Barreras para el Aprendizaje y la Participación**

Las Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP) se pueden entender como una serie de obstáculos que impiden o disminuyen las posibilidades de aprendizaje y participación de determinados alumnos; surgen desde las interacciones entre pares, la cultura y política escolar, hasta la infraestructura y aspectos físicos de la escuela, se derivan de acciones, diálogos, falta de apropiación de valores como la empatía, entre otros. Las BAP están conformadas por diversos factores del contexto que dificultan o limitan el acceso a la educación y las posibilidades de aprendizaje.

El Manual de Apoyo a la Educación Inclusiva (USAER, 2017) establece lo siguiente: se considera barreras para el aprendizaje y la participación a todo aquello que dificulta o limita el acceso a la educación y participación plena del alumno en el centro educativo. Surge de la interacción con las personas, las instituciones, las políticas, las circunstancias socioeconómicas.

El mismo manual clasifica las BAP en tres tipos:

- Físicas: que hacen referencia a dificultades de acceso arquitectónicas a la escuela o áreas comunes dentro de ella.
- Actitudinales que abarcan: prejuicios, discriminación, exclusión, permisividad, indiferencia, sobreprotección, entre otras.
- Curriculares: son las metodologías didácticas y de evaluación no diferenciadas.

La guía “Educación Pertinente e Inclusiva: La Discapacidad en Educación Indígena” (2012) orienta a la sociedad a pensar en la inclusión escolar como un proceso que exige la construcción de una comunidad educativa sustentada en valores, preocupada por desarrollar una escuela para todos y organizada para atender a la diversidad, además de movilizar sus recursos para orquestar el proceso de aprendizaje. Tiene como punto de partida la articulación de estrategias

de análisis, identificación y sistematización de los factores (barreras) que dificultan o limitan el pleno acceso a la educación y a las oportunidades de aprendizaje de alumnos y alumnas, con la intención de actuar proactivamente para su minimización o eliminación.

En el mismo documento se afirma que las BAP surgen de la interacción entre los estudiantes y los contextos: de la mirada a un “otro” que implica la condición humana, de la elaboración de políticas, de la configuración de la cultura y de las prácticas generadas en la institución, así como de las circunstancias sociales y económicas que impactan sus vidas.

Eliminar las BAP es crear las condiciones necesarias para que todos los alumnos reciban una educación de calidad que asegure su tránsito por la educación obligatoria y que logren realizarse personalmente, desarrollar habilidades y capacidades, tener un aprendizaje íntegro que satisfaga sus necesidades educativas específicas. De esta manera, el individuo tendrá una formación que le permita vivir y convivir plenamente en sociedad.

En el Foro Mundial sobre la Educación 2015, celebrado en Incheon, República de Corea (UNESCO, 2015), se confirma que para poner en relieve la equidad, inclusión e igualdad de género se deberán:

Formular o mejorar políticas y planes intersectoriales, conformes en general a la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, destinados a eliminar las barreras sociales, culturales y económicas que priven a millones de niños, jóvenes y adultos de una educación y un aprendizaje de calidad y como estrategia indicativa propone determinar cuáles son las barreras que impiden a los niños y jóvenes vulnerables acceder a programas de educación de calidad, y tomar medidas firmes para eliminarlas.

Como sociedad se debe de pensar a futuro, en los cambios a realizar en conjunto para poder disminuir gradualmente las BAP, hasta eliminarlas de las escuelas y demás entornos.

#### **2.1.8 El juego didáctico**

El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento y diversión. Como señalan

los antecedentes se realiza desde tiempos remotos, no obstante, en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por eso deja de ser importante.

Para autores como Montessori, citada en Newson (2004), el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos.

Se debe afirmar que en la etapa inicial y en preescolar, los niños por naturaleza juegan ya que a través de esta actividad conocen y realizan descubrimientos sobre las cosas que les rodean, tratando de encontrar las respuestas a interrogantes y dudas que ellos tienen. De esta manera se entiende la relevancia que tiene el juego en los primeros años de vida. Los juegos requieren de la comunicación, provocan y activan los mecanismos de aprendizaje y de esta manera la clase se convierte en lúdica y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje.

La psicología y la pedagogía tienen como categorías básicas al estudiante y el aprendizaje interconectados por el aporte didáctico, el cual está en constante actualización según la ciencia y la tecnología.

Torres, C. (2002), en su artículo: "El juego: Una estrategia importante", propone que la didáctica considera al juego como un tipo de entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción mientras se realiza. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños, como son: el dominio de sí mismo, la honradez, seguridad, atención concentrada en lo que hace, reflexión, búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, curiosidad, imaginación, iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos y con su grupo.

Sobre el juego didáctico, Yvern, A. (1998), afirma que es una actividad que surge en pro de un objetivo educativo, se estructura a través de reglas, incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta de lo vivido; para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, debe permitir la

apropiación de contenidos por parte del jugador, fomentando el desarrollo de la creatividad.

En el aula sirve para fortalecer el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos (los valores) facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea más: dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

Los juegos didácticos como forma de enseñanza, según Martín y Trevilla (2009), permiten aumentar la motivación de quienes participan dentro de los mismos, mejorando la tarea que estén llevando a cabo en ese momento.

Además, Meneses y Monge (2001), enfocan su estudio principalmente, en que los juegos también pueden utilizarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje para cumplir con los objetivos planteados durante una determinada clase o tema, por lo tanto la idea es demostrar que las actividades van orientadas a mejorar el rendimiento de los alumnos.

La aplicación de juegos didácticos con objetivos y actividades bien definidas para las determinadas clases, y principalmente para mejorar el rendimiento académico, conlleva un recurso de sumo valor para el alumnado en general. Por ende, son una herramienta fundamental para el profesorado ya que permite motivar y atraer la participación de los estudiantes, fomentando el aprendizaje significativo.

Flores (2009), define a los juegos didácticos como una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta,

estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Considerando los aportes de diversos autores y autoras, las características fundamentales de los juegos didácticos son tres: espontaneidad, motivación y la estimulación de la imaginación: Espontaneidad porque debe provocar en los participantes que quieran jugar, no sólo que tengan que hacerlo. Debe de atrapar el interés del mismo y esto va de la mano con la innovación ya que es lo opuesto al tradicionalismo. Los juegos tradicionales siguen siendo efectivos y llamativos, pero innovar es algo que va de acuerdo al presente siglo, a que los docentes se den la oportunidad de hacer cosas nuevas para promover el aprendizaje.

La motivación en el juego se observa cuando los jugadores piden jugar porque quieren, buscan vencer los retos, crean estrategias y todo por iniciativa propia. Motivar al alumno no es tarea fácil, pero tampoco es imposible. Por ende, claramente se ve que en el proceso se estimula la imaginación ya que un juego puede partir de hechos o de contextos imaginarios que ayudan al jugador a construir en su mente las características del contexto.

### **2.1.9 La jerarquía de las necesidades humanas de Abraham Maslow**

Maslow formuló una jerarquía de las necesidades humanas y su teoría defiende que conforme se satisfacen las básicas, los seres humanos desarrollan otras, así como deseos más elevados. La idea central de esta jerarquía es que las necesidades más altas ocupan la atención sólo una vez que se han satisfecho aquellas inferiores en la pirámide. Las fuerzas de crecimiento dan lugar a un movimiento hacia arriba, mientras que las fuerzas regresivas empujan las necesidades prepotentes hacia abajo en la jerarquía.

De esta manera, la pirámide de Maslow contiene los siguientes niveles:

- Necesidades básicas:

Son necesidades fisiológicas básicas para mantener la homeostasis (referente a la salud).

- Necesidades de seguridad y protección:

Éstas surgen cuando las necesidades fisiológicas se mantienen compensadas. Son las necesidades de sentirse seguro y protegido.

- Necesidades de afiliación y afecto:

Están relacionadas con el desarrollo afectivo del individuo.

- Necesidades de estima:

Maslow describió dos necesidades de estima: una alta y otra baja.

La estima alta concierne a la necesidad del respeto a uno mismo e incluye sentimientos tales como confianza, competencia, maestría, logros, independencia y libertad.

La estima baja concierne al respeto de las demás personas: la necesidad de atención, aprecio, reconocimiento, reputación, estatus, dignidad, fama, gloria, e incluso dominio.

- Autorrealización:

Es la necesidad psicológica más elevada del ser humano, se halla en la cima de la jerarquía y es a través de su satisfacción que se encuentra una justificación o un sentido válido a la vida mediante el desarrollo potencial de una actividad. Se llega a ésta cuando todos los niveles anteriores han sido alcanzados y completados, esto claramente según Maslow.

También un punto importante que ayuda a la investigación en curso es que el término “reconocimiento” y “autorrealización”, sobresalen debido a que el primero se relaciona a la manera en que se reconoce el trabajo personal, con la autoestima; y el segundo, hallándose en la cima de la jerarquía, al desarrollo de sus potencialidades en una actividad, alcanzando por ende la satisfacción personal.

### **2.1.10 Albert Bandura y la teoría del aprendizaje social (TAS)**

El enfoque social-cognitivo de Albert Bandura se basa en la conducta humana y en la interacción entre el sujeto (interpretaciones) y el entorno (castigos y respuestas) y, lejos de estar divagando, la realidad es que todos los individuos tienen a otras personas como referencia en diversos aspectos de la vida: padres, amigos, maestros, compañeros del trabajo, personajes públicos, entre otros, y sin darse cuenta se llega a repetir o imitar conductas propias de esas personas; esto a través de un proceso de observación y análisis en cuanto a si conviene o no imitar dicho comportamiento. En relación con esto, Bandura elabora su famosa teoría de aprendizaje social, denominada también aprendizaje vicario o modelado.

Para darle una base empírica a su teoría, Albert Bandura, desarrolló el experimento del “muñeco bobo”. El objetivo, era llegar a una conclusión sobre la influencia que ejercía la violencia que observaban los niños en modelos (más adelante se desarrollaría el experimento enfocado a conocer la influencia de la agresividad observada en televisión). Se utilizaron dos grupos experimentales (GE1 y GE2) y un grupo de control (GC). Cada grupo experimental estaba formado por 24 niños (igual número de niños que de niñas) y el grupo de control por 24 infantes, repartido igualitariamente por ambos sexos.

GE1: 24 niños de ambos sexos. Dividirá el grupo en dos, de 12 elementos cada uno.

GE1A: Verá una mujer realizar conductas agresivas dirigidas al muñeco.

GE1B: Verá a un hombre realizar conductas agresivas dirigidas al muñeco.

GE2: Grupo de niños que observa a un modelo interactuar de forma no agresiva con el muñeco.

GC: 24 sujetos. 12 niños y 12 niñas. Se les presenta el muñeco sin una observación previa de interacción de ningún modelo.

Las conclusiones de Bandura fueron:

GE1 (niños que vieron a un adulto realizar conductas agresivas) tenía más probabilidades de llevar a cabo conductas agresivas que los otros grupos.

Los niños eran mucho más propensos a repetir un comportamiento físicamente violento que las niñas. No hubo tantas diferencias significativas en los comportamientos agresivos verbales.

Cuando el modelo era mujer, tendería a ser más imitado por niñas que por niños y viceversa (similitud con el modelo).

Sin embargo, no todo es blanco o negro. Para que una conducta se desarrolle, hacen falta más elementos que la observación y un modelo que la ejecute.

Es más, para que un modelo sea apropiado, debe “ser atractivo y de interés para la persona modelada”. Aquí también juega un papel importante la cultura. No cualquier persona servirá de modelo para el niño en la diversidad del contexto.

Si bien es cierto que el experimento arroja resultados sorprendentes, la realidad es que cada ser humano tiene conciencia, capacidad de decisión, de elección, y por ello una vez adquirido un aprendizaje, dicho conocimiento puede ser moldeable y modificado por la persona que lo ha adquirido. Claramente los niños al ver las imágenes con violencia quieren aplicar lo que han observado y aprendido, pero entran en juego muchos factores antes de que se dé tal cual el aprendizaje recién recibido.

Es importante señalar que, en esta teoría, Bandura identifica cuatro procesos que se desarrollan necesariamente en el aprendizaje social:

#### **a) Atención**

Es sumamente importante que la atención del individuo esté focalizada hacia el modelo que realiza la conducta, es decir, que no haya distractores que dificulten este proceso.

#### **b) Retención**

La memoria juega un papel muy importante. La persona que está integrando un nuevo comportamiento, debe almacenarlo en su memoria para reproducirlo a continuación o más adelante.

### **c) Reproducción**

La persona debe ser capaz de reproducir simbólicamente el comportamiento. Por ejemplo, por mucho que un niño vea a su tenista preferido jugar, no quiere decir que vaya a golpear la pelota igual que él, primero debe de tener la capacidad motora para realizar esos movimientos. Se integrará el tipo de movimiento y la acción, pero esto requiere de repetición para realizar la conducta correctamente.

Además, debe haber una capacidad cognitiva para poner en marcha todos los mecanismos de recuperación simbólica. O sea, que el niño necesita obligatoriamente haber llegado a este nivel de desarrollo cognitivo.

### **d) Motivación**

Consiste en tener motivos por los cuales se quieran hacer la acción y obtener el aprendizaje. Se pueden tener distintos motivos, por ejemplo:

- ✓ Refuerzo/castigo pasado: se basa en el conductismo tradicional. Cuando ya se ha realizado una conducta y se ha obtenido algo bueno a cambio (un refuerzo). Esto hace que se vuelva a reproducir si se busca conseguir el mismo refuerzo.
- ✓ Refuerzos/castigos prometidos: Expectativas de lo que se pretende conseguir.
- ✓ Refuerzo/castigo vicario: Lo que se ha visto que consiguió el modelo del que se aprendió y motiva a hacerlo por ello.

#### **2.1.11 La teoría del desarrollo psicosocial de Erikson**

La teoría formulada por Erikson ha marcado la base de la psicología evolutiva, también conocida como psicología del desarrollo o psicología del ciclo vital, que tiene como objeto de estudio la evolución del ser humano en las diferentes etapas de la vida.

Dicha teoría tomó como sustento de investigación las fases de Sigmund Freud, en donde subrayó aspectos sociales relevantes de cada una de ellas:

- Enfatizó la comprensión del 'yo' como una fuerza intensa, como una capacidad organizadora de la persona, capaz de reconciliar las fuerzas sintónicas y distónicas, así como de resolver las crisis derivadas del contexto genético, cultural e histórico de cada persona.
- Puso en relieve las etapas de desarrollo psicosexual de Freud, integrando la dimensión social y el desarrollo psicosocial.
- Propuso el concepto de desarrollo de la personalidad desde la infancia a la vejez.
- Investigó acerca del impacto de la cultura, de la sociedad y de la historia en el desarrollo de la personalidad.

No sólo se trata de ver cómo un individuo madura física y emocionalmente junto con las reacciones que este hecho provoca en sus actitudes y sus acciones, sino también cómo se adapta al proceso de cambio constante que es la vida, es decir, a los cambios que se producen en el mundo y que resultan incontrolables.

Erikson defiende firmemente la idea de que el individuo, a medida que va transcurriendo por las diferentes etapas, va desarrollando su consciencia gracias a la interacción social. También propone una teoría de la competencia. Cada una de las etapas vitales da pie al desarrollo de una serie de competencias.

Si en cada una de las nuevas etapas de la vida la persona ha logrado la competencia correspondiente a ese momento vital, esa persona experimentará una sensación de dominio que Erikson conceptualiza como fuerza del ego, lo cual guía al individuo hacia la adquisición de la competencia para ayudar a resolver metas que se presentarán en la siguiente etapa del desarrollo.

Cada uno de los períodos se ve determinado por un conflicto que permite el desarrollo individual, es decir, cuando la persona logra resolver cada uno de los conflictos, crece en sí mismo, crece psicológicamente.

En la resolución de estos conflictos la persona halla un gran potencial para el crecimiento, pero por otra parte también se encuentra un gran potencial para el fracaso si no se logra superar el conflicto propio de esa etapa vital, lo cual no

represente algo “malo” sino da pie a la búsqueda de estrategias nuevas para vencer dicho fracaso.

Es de esta manera que Erikson define ocho estadios psicosociales, resumidos en el presente cuadro:

| Etapa | Edad del sujeto años |                                | Virtudes básicas |
|-------|----------------------|--------------------------------|------------------|
| 1     | 0 - 2                | Confianza vs desconfianza      | Esperanza        |
| 2     | 2 – 4                | Autonomía vs vergüenza y duda  | Voluntad         |
| 3     | 4 - 6                | Iniciativa vs culpa            | Propósito        |
| 4     | 6 -12                | Laboriosidad vs Inferioridad   | Capacidad        |
| 5     | Adolescencia         | Identidad vs difusión          | Fidelidad        |
| 6     | Juventud             | Intimidad vs aislamiento       | Amor             |
| 7     | Adultez              | Generatividad vs estancamiento | Cuidado          |
| 8     | Madurez              | Integridad vs desesperación    | Sabiduría        |

Figura 4. Estadios psicosociales de Erikson

- **Confianza vs desconfianza**

La relación con la madre determinará los futuros vínculos que se establecerán con las personas a lo largo de su vida.

- **Autonomía vs vergüenza y duda**

Durante este estadio el niño emprende su desarrollo cognitivo y muscular, cuando comienza a controlar y ejercitar los músculos que se relacionan con las excreciones corporales. Este proceso de aprendizaje puede conducir a momentos de dudas y de vergüenza. Asimismo, los logros en esta etapa desencadenan sensación de autonomía y de sentirse como un cuerpo independiente.

- **Iniciativa vs culpa**

Crece su interés por relacionarse con otros niños, poniendo a prueba sus habilidades y capacidades. Los niños sienten curiosidad y es positivo motivarles para desarrollarse creativamente.

En caso de que los padres reaccionen negativamente a las preguntas de los niños o a la iniciativa de éstos, es probable que les genere sensación de culpabilidad.

- **Laboriosidad vs inferioridad**

Los niños muestran un interés genuino por el funcionamiento de las cosas e intentan llevar a cabo muchas actividades por sí mismos, con su propio esfuerzo y poniendo en uso sus conocimientos y habilidades. En este momento, es importante la estimulación positiva que pueda ofrecerle la escuela, en casa o por el grupo de iguales.

En el caso de que esto no sea bien acogido o sus fracasos motiven las comparaciones con otros, el niño puede desarrollar cierta sensación de inferioridad que le hará sentirse inseguro frente a los demás.

- **Exploración de la identidad vs difusión de identidad**

En esta etapa, una pregunta se formula de forma insistente: ¿quién soy?

La exploración de sus propias posibilidades se produce en esta etapa. Comienzan a apuntalar su propia identidad basándose en las experiencias vividas.

Esta búsqueda va a causar que en múltiples ocasiones se sientan confusos acerca de su propia identidad.

- **Intimidad frente al aislamiento**

La forma de relacionarse con otras personas se modifica, el individuo empieza a priorizar relaciones más íntimas que ofrezcan y requieran de un compromiso recíproco, una intimidad que genere una sensación de seguridad, de compañía, de confianza.

Si se evade este tipo de intimidad, uno puede estar rozando la soledad o el aislamiento.

- **Generatividad frente al estancamiento**

Es un lapso de la vida en el que la persona dedica tiempo a su familia. Se prioriza la búsqueda de equilibrio entre la productividad y el estancamiento; una productividad que está vinculada al futuro, al porvenir de los suyos y de las próximas generaciones, es la búsqueda de sentirse necesitado por los demás, ser y sentirse útil.

El estancamiento es esa pregunta que se hace el individuo: ¿qué es lo que hago aquí si no sirve para nada?; se siente estancado y no logra canalizar su esfuerzo para poder ofrecer algo a los suyos o de manera general a otras personas.

- **Integridad del “yo” frente a la desesperación**

Es un momento en el que el individuo deja de ser productivo, o al menos no produce tanto como era capaz anteriormente. Una etapa en la que la vida y la forma de vivir se ven alteradas totalmente, los amigos y familiares fallecen, uno tiene que afrontar los duelos que causa la vejez, tanto en el propio cuerpo como en el de los demás.

De esta manera se puede observar claramente que la teoría de Erikson pone de relieve diversos factores que están presentes en la vida de todo ser humano desde el momento en que nace, el contexto y las personas que rodean al individuo, y todo ello en su conjunto definen el desarrollo social del mismo al paso de los años.

#### **2.1.12 Karl Groos: teoría del juego como anticipación funcional**

Karl Groos define al juego como “*objeto de una investigación psicológica especial*” y él, es considerado por diversos autores como el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad.

Groos concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. Por ello, a la hora de clasificar los diferentes juegos recurre a las actividades adultas de las que considera que cada uno de ellos es un predecesor.

Para realizar su teoría, este personaje partió del estudio del juego en los animales y posteriormente en los seres humanos, proceso que le permitió conocer las conductas innatas en las especies.

Al estudiar el juego en los animales, descubrió que los ayudaba a sobrevivir, pues por medio de él, aprendían las destrezas necesarias para la vida adulta. Mientras más adaptable e inteligente era una especie, más necesitaba de protección durante la infancia y la niñez para el aprendizaje de las destrezas. Un ejemplo de estas especies es la humana, en la que se practican roles sociales en la niñez.

La propia infancia tiene rasgos y características distintas a las de los sujetos adultos y, por ello, se manifiestan también como diferentes sus respectivos comportamientos. La timidez, la ambigüedad, la impulsividad y el patetismo son los pre-requisitos o condiciones de la infancia que posibilitan el juego.

Gross veía el juego como un instinto sencillo y generalizado. Él hacía la diferencia entre juego y trabajo, pero aceptaba que el trabajo puede incluir elementos de juego (Kraus, 1990).

La actividad lúdica traducida en la actividad del juego presenta las formas más diversas de acuerdo con los intereses biológicos de una edad determinada. El animal y el hombre juegan no por ser jóvenes, sino porque sienten la necesidad de hacerlo (Vargas, 1995).

Un punto relevante de esta teoría es que, afirmando que el niño nace con instintos y habilidades imperfectas, éstas se van perfeccionando con el paso del tiempo a través de la práctica del juego.

Como se puede observar, Groos basó su teoría del juego en la etapa de la niñez porque es necesario en la vida de todo pequeño para su desarrollo físico e intelectual y por ello los infantes necesitan jugar para poder alcanzar un desarrollo óptimo en sus habilidades, destrezas y capacidades.

### **2.1.13 Jean Piaget y su teoría del juego como forma de asimilación: capacidades intelectuales**

Piaget dedicó sus estudios al desarrollo de la etapa infantil, a investigar sobre las diferentes etapas del crecimiento y a entender cómo evolucionan en ellas los patrones del aprendizaje, pensamiento y desarrollo cognitivo. Partiendo de su teoría del desarrollo cognitivo, realiza su teoría y parte de que el juego es una forma de asimilación.

Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Es por ello que las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo, las estructuras intelectuales.

Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta y precisa.

De la misma manera, el juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales en los pequeños y es aquí en donde hace su aparición la “asimilación”; antes de que construya estructuras estables con las que adaptarse al medio de modo eficaz, el niño oscila entre acomodaciones que le obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función de la presión del mundo externo.

Por el contrario, cuando el niño asimila, somete objetos diferentes a una misma pauta de comportamiento, es decir, los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté al alcance. Al ejercitarlos con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño deforma la realidad en beneficio propio y, por ende, de su organización interna.

La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores y sus coordinaciones, a medida que éstos se adquieren.

Piaget hace una clasificación del juego según la función de ciertos períodos del desarrollo intelectual:

- a) Juego de ejercicio (sensorial y motriz): se da aproximadamente hasta los dos años. Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos.
- b) Juego simbólico: su atención se va centrando en lo que le rodea, representando un objeto, acción o escena. A través de éste, los niños consiguen convertirse en “sociables” resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos.  
Este tipo de juego se da de los dos a los cuatro años.
- c) Juego de reglas: proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico, basándose como su nombre lo dice, en el seguimiento de acuerdos y reglas.  
Se da aproximadamente entre los cinco y los seis años.

#### **2.1.14 Vigotsky y su teoría del juego constructivista**

Si bien Vigotsky basó su teoría del desarrollo humano en la importancia de la sociedad, la cultura y las relaciones entre estos dos factores, su teoría del juego también tuvo como un punto relevante estos dos conceptos ya que otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando la consolidación de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

El juego surge como una necesidad de los seres humanos por reproducir el contacto con lo demás. Este teórico afirma: *“Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”*.

Según sus propias palabras, *“el juego es una realidad cambiante y sobre todo, impulsora del desarrollo mental del niño”*. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Su teoría es constructivista porque a través del juego el niño se apropia de aprendizajes de su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños, amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo".

La "zona de desarrollo próximo" es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, (capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros), y el nivel de desarrollo potencial, (capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces).

Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas:

- La primera fase, de dos a tres años, es aquella en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

En esta primera fase se dan, a su vez, dos niveles de desarrollo:

En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno sociocultural, tal y como el contexto familiar se lo transmite.

- En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos, liberando el pensamiento de los objetos concretos: Ejemplo: Un volumen esférico puede transformarse en una pelota.

Después hay una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-dramático" y es aquel en donde se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente, es decir, lo representan.

La teoría del juego de Vigotsky defiende la firme idea de que se trata de una reconstrucción de las interacciones de los adultos y que sólo puede tener lugar gracias a la cooperación e interacción social con otros niños que asumen papeles complementarios del suyo.

A pesar de la importancia de este teórico sobre el juego, también expresa que no es la actividad predominante de la infancia porque el pequeño dedica una mayor parte de su tiempo a resolver situaciones reales más que ficticias. Sin embargo, sí considera que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

## **2.2 Marco referencial**

Como se ha observado a lo largo del trabajo, el estudio conductual de los infantes es un proceso complejo en el cual intervienen factores tanto internos como externos del niño.

Dicha temática ha sido abordada desde muchos años atrás por diversas personas, investigadores, maestros y otros sujetos relacionados con el ámbito educativo con la finalidad de comprender la etapa de la niñez desde un aspecto conductual y poder de esta manera aplicar una metodología de enseñanza aprendizaje precisa para la diversidad de casos y circunstancias que se presentan en un aula escolar de manera cotidiana.

María Teresa Chávez Matehuala, en el 2010, realizó una investigación a profundidad sobre la temática para poder elaborar su tesina y así obtener el título de “Licenciada en Educación “Plan 94”. Dicha investigación llevaba por título: “Las conductas agresivas en los alumnos de preescolar y la afectividad” y se realizó en el jardín de niños “Frida Kahlo”, en la delegación de Iztapalapa en el Distrito Federal.

La investigación tuvo como objetivo conocer y reflexionar sobre la agresividad, sus posibles causas en los niños de preescolar y el papel que juega la afectividad para que este término genere estrategias que logren un impulso favorable en el desarrollo de los niños.

Al ser un estudio de tipo cualitativo, se puede afirmar que el diseño del mismo fue a través de la observación cotidiana de la maestra a sus alumnos, al contexto social de la comunidad y al aspecto de la cultura de la misma. También realizó

entrevistas a niños y padres de familia, y posterior a ello, hizo una guía de trabajo para definir qué investigar.

La población estudiada fue de 40 niños de preescolar (de los cuales 26 ellos presentaban conductas agresivas o violentas), entre 3 y 5 años de edad y al hacer la investigación e indagar en bibliografías fiables, la maestra llegó a la conclusión de que una gran influencia para el niño sobre la actitud agresiva son los medios de comunicación, especialmente la televisión y no precisamente porque los infantes vean programas no aptos para ellos, sino que las mismas caricaturas motivan e incentivan al pequeño a imitar acciones como golpear, hablar de manera inapropiada, retar, entre otros.

Otro punto que favorece las conductas violentas, de esta investigación, es el abandono de los padres de familia hacia ciertos niños, es decir, la falta de atención es la pauta para las manifestaciones de conducta violenta o agresiva y no necesariamente con los padres, sino con sus pares, con docentes, etc.

Las conductas violentas que se observó en niñas y niños, en ocasiones tienden a ser físicas: mordidas, pellizcos, golpes o intentos de golpear, patear, empujar, etc. También se manifestaron con momentos de ira, rabietas, gritos o hasta burlas.

La licenciada implementó normas para una mejor convivencia, dejar que el niño exprese sus sentimientos y vivencias para un mejor aprendizaje significativo; sin embargo, las estrategias no fueron del todo satisfactorias ya que los grupos demostraron dificultad para seguir las normas y respetarse mutuamente.

Por lo tanto, ante la problemática se consideró un factor importante el afecto hacia dichos pequeños para poder generar un ambiente de confianza, valores y aprendizaje sano, a través de estrategias afectivas.

Al finalizar la investigación, la autora menciona una serie de propuestas para aplicar en el jardín de niños en donde labora, esperando que al aplicar el aspecto afectivo en dichas propuestas se logre un cambio significativo en la escuela y en la vida de los infantes.

Una de las propuestas y que considera más importante es la de Jean Piaget (1969) quien propone el juego simbólico para introducir al niño a través del juego al mundo social del cual es parte. De esa manera el pequeño logra imitar, asimilar y expresar sentimientos propios.

Otra investigación, que de igual manera está relacionada con el tema de estudio, es la que realizó la licenciada Mercedes Julisa Loza de los Santos en marzo de 2010, la cual tiene el título de “Creencias docentes sobre conductas agresivas de los niños en una institución educativa de educación inicial”.

Este estudio tuvo como objetivo general:

- Explorar las creencias que los docentes y auxiliares de educación inicial de una Institución Educativa Pública tienen sobre los comportamientos agresivos en los niños menores de cinco años.

Los objetivos específicos quedan definidos de la siguiente manera:

- Indagar las creencias sobre el concepto de agresividad.
- Identificar las creencias sobre las causas de lo que es agresividad.
- Determinar las creencias sobre los efectos de la agresividad de los niños en el aula y en los propios niños.
- Detectar las creencias sobre el manejo de estas conductas.

De acuerdo con las particularidades del estudio (2010), el marco metodológico que se emplea en la investigación es cualitativo. El objetivo de la investigación cualitativa es captar en toda su dimensión un hecho o fenómeno, estudiarlo a profundidad y a partir de ello construir esquemas conceptuales que permitan comprender la información empírica, de porqué los hechos se dan de una manera y no de otra.

En dicha investigación participaron 10 profesoras de educación inicial cuyas edades se encuentran entre los 30 y 50 años y 8 auxiliares con edades entre los 28 y 50 años, de una institución educativa inicial pública del distrito de Los Olivos en la ciudad de Lima Perú.

Se puede observar de manera clara que esta investigación se centra más en los docentes y en los conocimientos con los que ellos cuentan para enfrentar un alumno con conducta agresiva o violenta dentro del aula, punto que es considerado importante ya que un gran factor que influye o puede llegar a influir positivamente en el niño para moldear su actitud es el maestro.

Lozano de los Santos (2010), resalta las principales conclusiones de la investigación, que fueron enumeradas en seis puntos y se mencionan a continuación:

- a.** La mayoría de las educadoras participantes no identifica conceptos básicos como agresión y violencia.
- b.** Todas las docentes identifican que las manifestaciones de agresividad no son iguales en todos los casos.
- c.** Respecto a las causas, las participantes señalan más de una causa al comportamiento agresivo.
- d.** El 83% de las docentes reconoce que hay diferencias de género en la forma de manifestar la agresión, ellas afirman que los niños evidencian ser más agresivos que las niñas y su agresividad es directa.
- e.** Las docentes creen que la agresividad en los niños solo es un problema cuando:
  - hay continuidad o persistencia de las conductas,
  - las consecuencias que origina son graves o dañan a terceros.
- f.** El modo como las docentes afrontan estas conductas es tratando de brindar cariño pues creen que son niños maltratados a los que hay que reforzarles su autoestima.

De esta manera se puede afirmar que las conclusiones generales dan pie al hecho de que es necesario no sólo contar con la información conceptual, sino también aplicarla a través del ensayo y error de estrategias metodológicamente planificadas; estas estrategias son las herramientas fundamentales de los docentes para poder crear un cambio y es importante puntualizar que el juego debe ser la base de dicha metodología.

Sandra Patricia Camargo Pacheco, Yuranny Consuelo Carrera Álvarez y Elizabeth Valderrama López, todas licenciadas en Pedagogía Infantil, realizaron una amplia investigación en el año 2014 denominada “La agresividad como factor que incide en el comportamiento de los niños del nivel preescolar en el liceo infantil “El mundo de los niños”.

Provenientes de la Universidad del Tolima (instituto de educación a distancia (IDEAD), basaron el proyecto en la agresividad de los niños, aspecto que detectaron a través de la observación directa. La investigación fue del tipo cualitativo.

El proyecto de investigación se enfoca en la agresividad como una problemática importante, donde su principal solución, son las estrategias pedagógicas que se inicien desde el nivel preescolar. Este es un proyecto que busca aportar herramientas básicas para que los docentes como los padres de familia las pongan en práctica.

En la investigación se presenta como objetivo general el siguiente: Desarrollar estrategias lúdicas en el ambiente escolar enfocadas a fortalecer la interacción social de los niños de transición de Liceo Infantil el Mundo de los Niños; y los objetivos específicos son:

- Generar en los niños comportamientos adecuados a partir de la interacción social y la práctica de valores.
- Propiciar en los docentes la necesidad de implementar estrategias lúdicas para la práctica de la competencia socio-afectiva en el preescolar.
- Orientar a padres de familia sobre la necesidad y la importancia de su participación en el proceso de socialización de sus hijos.

Durante el trabajo se observó la necesidad de encontrar soluciones a las conductas agresivas que presentan los niños de la institución de práctica, diseñando y aplicando alternativas para la intervención pedagógica en la problemática planteada, desde el instante en que se detectó que existen niños y

niñas que presentan agresividad, mal comportamiento, como la rebeldía, el egoísmo, bajo rendimiento en las actividades del aula.

Dichas actitudes fueron consideradas el resultado de diferentes factores que influyeron en los infantes como lo son la familia, la escuela y el entorno que lo rodea, teniendo en cuenta que los niños aprenden por observación e imitación, es decir los padres y docentes deben tener muy en cuenta sus actos y comportamientos frente a los niños para que ellos no repitan lo que ven.

Las autoras propusieron ofrecer a los pequeños contextos de afecto, amor, enseñar valores y propiciar ambientes que favorezcan la integración de los infantes como grupo y seres sociables. De igual manera consideraron indispensable que los padres de familia y docentes tengan participación en las estrategias planteadas ayudando a identificar modelos de conducta.

En esta investigación, la población objeto de estudio fue conformada por un grupo de 12 niños del 3er grado de preescolar (5 años), cuya asistencia es en la jornada de la mañana.

Se puede afirmar que la metodología que plantearon las autoras fue aquella en la cual, por medio de la lúdica y la práctica, se buscaba la solución a la necesidad reconocida como lo era la agresividad en los niños, desarrollando la dimensión socio-afectiva como la prioridad que ayuda al niño a dar solución a la problemática identificada y para ello se realizaron actividades de acercamiento y confiabilidad en el niño como:

- Dibujo después de una imitación.
- Interacción con los compañeros.
- Reconocimiento de hábitos, valores y principios.
- Juegos de socialización.

Las principales conclusiones de la investigación fueron las siguientes:

Con el trabajo realizado entre los directivos y docentes se demostró que las interacciones basadas en el juego propician el aprendizaje de las competencias

socio-afectivas y reducen los comportamientos agresivos. Por ello, se asume por parte de los docentes nuevas estrategias que enriquecen el aprendizaje y potencian la interacción social entre los niños, fortaleciendo los procesos comunicacionales entre la familia y el aula.

### **2.3 Marco contextual**

La institución educativa “Taller Infantil Xail”, se ubica en la calle 10 B No. 113, colonia San Francisco, en la ciudad de San Francisco de Campeche, Campeche.

De manera general se puede afirmar que la escuela cuenta con una estructura física amplia, en buen estado y está ubicada en una colonia tranquila y concurrida. Tiene ocho salones desde maternal hasta preescolar (dos por cada grado). Cada salón cuenta con pizarra, material didáctico, espacios libres, aire acondicionado, ventiladores, sillas y mesas, libros y cuentos de la biblioteca.

Además de los salones, tiene un gran patio recreativo con pequeñas terrazas, un teatro al aire libre, comedor, cuatro baños para niños y niñas, dos sanitarios para docentes, dirección y una bodega general.

Hay dieciséis maestras (dos por cada aula), cuatro intendentes, tres personas administrativas, un docente de educación física, una maestra de biblioteca, una docente de computación, cocinera y la directora. Entre todo el personal escolar hay muy buena comunicación, las relaciones profesionales están basadas en valores como el respeto y la cooperación.

De igual manera es muy buena la relación del personal escolar hacia A.G ya que intentan motivarlo cuando empieza a gritar o a enojarse por alguna circunstancia, o simplemente cierta muestra de desagrado. La relación entre los docentes, el niño y los padres de familia es muy buena, realizan pláticas de manera permanente para darle seguimiento a los avances en la conducta del pequeño, al igual que intercambiar estrategias para realizar un trabajo coordinado entre la casa y la escuela.

Al estar dentro del aula y formar el círculo en el piso para comenzar el trabajo el pequeño comienza a tirarse contra sus compañeros en forma de juego, en

ocasiones golpea también de dicha forma ya que se divierte al hacerlo y no golpea de forma violenta sino suave. Al hablar con él para que permita que sus compañeros y él mismo participen en la actividad, A.G reacciona diciendo “ok” y seguidamente grita muy fuerte y enojado, empuña sus manos, tiembla de coraje y busca salirse del salón de clases, llega a la reja de la entrada y solo dice que quiere ir con su mamá.

Se procede a hablar con él, preguntarle qué desea y por qué; se le invita a involucrarse en las actividades escolares, se trata de enfocar en lo positivo que ha hecho en el día y sus virtudes, él termina comprometiéndose a participar, a no lastimar a los demás, comprende que hay tiempo para jugar y para hacer tareas, y todo esto acompañado de un paseo por el jardín y sentarse bajo un árbol para tener esta plática con él. Cabe recalcar que este proceso se repite varias veces durante el día.

La problemática surge a partir de que nace su hermanito, que es cuando él comienza a mostrar conductas violentas tratando de llamar la atención de los papás. El niño comienza desobedeciéndolos, aventando juguetes cuando se ve enojado, gritando, cuando no lo dejan hacer lo que él quiere empuña sus manos y tiembla. Gradualmente esto va empeorando y muestra cada vez más frustración que no puede controlar y es que opta por recurrir a actos violentos. Todo ello empezó en casa y se fue presentando en la escuela, y este tipo de actos fueron propiciando que los demás niños se aislaran de él, lo cual provocó más ira y frustración y por consiguiente, sus momentos de tensión eran aún más explosivos.

Los factores que inciden son diversos, inicialmente en el hogar su rutina sufre un cambio ya que al llegar su hermanito, los padres le dan la protección que el bebé necesita y eso hizo que A.G ya no fuera el único que recibiera atención en casa, sin embargo, los papás siempre lo involucraban en todas las actividades familiares, hablaban con él sobre los cuidados que requería su hermano menor y que A.G ya no tanto porque era mayor, pero nunca lo dejaron fuera de la rutina familiar.

También entra en juego el rol de los compañeros, docentes y personal de la escuela ya que al principio fue muy difícil ayudarlo a controlar sus impulsos, se

requería invertir tiempo en él para hablarle y hacerle reflexionar sobre que él era un niño bueno, que debía buscar otras formas de tranquilizarse y sacar el coraje que tenía, se le cuestionaba sobre por qué estaba molesto, entre otros. Los demás niños lo empezaron a ver como “el niño malo” y al catalogarlo de esa manera provocaba que él creyera que era un niño malo y sus acciones empeoraban, por eso fue importante ayudar al grupo en general para eliminar esa etiqueta, y así juntos apoyar a que él disminuyera sus conductas violentas y orientarlo a realizar acciones pacíficas a través de diversos juegos didácticos y demás actividades escolares.

El proceso de enseñanza-aprendizaje que se llevó a cabo implicó el uso de juegos didácticos, algunos del agrado de A.G, como lo son las figuras de ensamble. También expresar sus sentimientos a través del dibujo, la pintura dactilar o con pincel y juegos que impliquen un gran esfuerzo físico.

Es importante señalar que el contexto es un gran factor que influye en el desarrollo del niño y por ello tomar en cuenta estos datos para el análisis y la reflexión proveerán de las herramientas necesarias para una intervención docente exitosa.

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo de estudio y diseño de investigación**

El presente trabajo de investigación titulado: “El juego didáctico, recurso que apoya la inclusión educativa del niño preescolar con conducta violenta”, tiene un enfoque de tipo cualitativo; se basa en un niño de edad preescolar que manifiesta conductas violentas en diversas situaciones dentro del contexto escolar, por lo cual, se procede a analizar primordialmente el aspecto cualitativo de manera extensa y precisa.

El tipo de estudio primeramente es exploratorio ya que como investigador se tiene la finalidad de explorar de manera amplia el objeto de estudio y las variables que intervienen en la investigación, así como observar aspectos relevantes del sujeto, el aspecto conductual del mismo, la expresión y control de las emociones, relaciones sociales con sus compañeros de clase y personal educativo, el papel del juego, analizar el ambiente familiar, el contexto escolar y el aula.

Seguidamente, después de culminar la fase exploratoria que permitió conocer al sujeto de estudio se procedió a realizar el registro de toda la información recopilada a través de la observación para después analizar cómo es y cómo se manifiesta el sujeto en el ámbito escolar y el contexto natural en el que se da la investigación. Este proceso permitió caracterizar el fenómeno estudiado básicamente a través del comportamiento de uno o más de sus atributos y describir las particularidades que lo identifican.

La investigación es no experimental ya que, como se afirmó anteriormente, se realizó en un ambiente natural (escuela y aula) para explorar y describir el objeto de estudio y no se creó ningún escenario artificial para realizar el estudio.

Finalmente es correcto afirmar que el diseño de investigación es transaccional descriptivo porque el período de tiempo en el que se abarca el trabajo es a corto plazo, abarcando un ciclo escolar en el cual el trabajo del investigador fue tener un papel activo al explorar, caracterizar el sujeto de estudio, describir

detalladamente los procesos conductuales y sociales en los que estuvo inmerso el sujeto.

### **3.2 Ubicación y período de tiempo de investigación**

Se realizó la investigación en la institución educativa “Taller Infantil Xail”, ubicada en la calle 10 B No. 113, colonia San Francisco, en la ciudad de San Francisco de Campeche, Campeche.

El tiempo de la investigación abarcó de septiembre de 2018 a Julio de 2019.

### **3.3 Población y muestra**

La población del presente trabajo la constituyen 2 grupos de preescolar (3ero “A” y 3ero “B”) de 19 niños cada uno. La edad de los pequeños oscila entre los 5 y 6 años.

La muestra la conforma A.G, un niño de 5 años de edad, alumno de 3er grado de preescolar grupo “B” de la escuela “Taller Infantil Xail”.

Se eligió a A.G ya que es un niño que presenta conductas violentas en algunos momentos de la jornada escolar. Se precisa afirmar que no se requirió de la participación de ningún tipo de equipo de apoyo, ni de ninguna evaluación para detectarlo, ya que se identificó a través de la observación de la práctica docente cotidiana.

Para precisar la importancia de la muestra, se debe afirmar que es de tipo convencional y es determinante definir las características de las unidades de observación, precisando de esta manera:

El juego didáctico: es una estrategia implementada para favorecer el control de sentimientos y actitudes negativas por parte del infante. Siendo una actividad lúdica propicia la creación de vínculos sociales y la expresión de emociones positivas.

Las conductas violentas: consideradas, en este caso, como aquellos comportamientos cargados de agresión física hacia otras personas (u objetos del

entorno) como reacción ante una llamada de atención al infante o una situación que no sea de su agrado.

La educación preescolar: tiene como objetivo sentar las bases de la formación infantil y dar la pauta sobre el desarrollo: social, psicomotriz, cognitivo, etc., de los niños que conviven en un ambiente educativo sano y armónico.

La inclusión educativa: acción que favorece la participación de todos los alumnos tomando en cuenta sus características específicas y contribuyendo a su desarrollo educativo.

### **3.4 Instrumentos para acopio de información**

Para la presente investigación se utilizaron como instrumentos de acopio de información: guías y registros de observación, entrevistas y cuestionarios. A continuación, se explican a detalle cada uno de ellos:

#### **Guía y registro de observación sobre las manifestaciones de conductas violentas.**

Este instrumento se utilizó con la finalidad de detectar la frecuencia con la que el sujeto manifestó una conducta violenta en el contexto escolar. Por ende, en el registro se anota la duración o la frecuencia con la que el alumno realiza ciertas conductas violentas, aspecto que da la pauta para analizar las razones de dichas conductas.

La guía está elaborada en forma de cuadro de doble entrada; en la primera columna se encuentran los aspectos observados en el alumno y en la segunda columna la descripción del comportamiento; de esta manera la guía proporcionó información sobre la frecuencia, momento y surgimiento de la conducta violenta del infante (Anexo 1).

#### **Entrevista al alumno**

Este instrumento se elaboró con el objetivo principal de recopilar más información del niño y crear un ambiente de confianza, al igual que determinar el por qué, cómo y cuándo de las conductas violentas en el contexto escolar. La

entrevista consta de catorce preguntas que permitieron conocer información relevante de la vida del sujeto. (Anexo 2).

### **Entrevista a los padres de familia**

La entrevista a los padres de familia del sujeto se diseñó con el objetivo de obtener información sobre el desarrollo y la conducta del niño en casa. Conocer el contexto familiar es sumamente importante ya que es el ambiente primordial en la vida de todo sujeto y es donde el niño actúa de la manera más natural posible.

El presente instrumento consta de tres apartados: datos del niño, características de la familia y el contexto familiar. El primero proporciona información de identificación del infante, el segundo de la dinámica de la familia y el tercero de manera completa sobre el desarrollo y desenvolvimiento del niño en el núcleo familiar.

Está estructurada en cuatro aspectos (A, B, C y D respectivamente): historia del desarrollo del niño, en relación con: el sueño, referencias sobre sus juegos dentro del hogar y acerca de su conducta en general. (Anexo 3).

### **Cuestionario al alumno sobre conductas violentas**

Se elaboró con la finalidad de que el niño encuentre las diferencias entre las conductas violentas y las no violentas a través de una reflexión personal. El cuestionario se realizó con imágenes para sensibilizar al alumno. Está estructurado en: situación, tristeza, alegría y por qué.

En “situación” se le presentan casos a través de imágenes sobre conductas violentas, en los dos apartados siguientes (tristeza y alegría) se presentan imágenes de dichos sentimientos para marcar lo que le provoca al niño cada situación, y en el último apartado se deja un espacio para escribir el por qué cada imagen le causa cierto sentimiento al alumno (Anexo 4).

Cuestionario sobre relaciones socio-afectivas.

Se elaboró dicho instrumento con el fin de realizar un estudio exploratorio que proporcione información sobre las conductas sociales del niño dentro del ambiente

escolar. El cuestionario está conformado por datos personales del alumno y once incisos (Anexo 5).

### **3.5 Procedimientos**

La presente investigación se realizó de una manera dinámica, lúdica y didáctica ya que se pensó en el juego como estrategia y herramienta fundamental para minimizar la conducta violenta en un niño de edad preescolar.

Si bien es correcto afirmar que se tiene como objetivo general el análisis de la aplicación de juegos didácticos y sus efectos para minimizar los problemas de conducta violenta de un infante de edad preescolar en el aula, para llegar a ello se debe de realizar un procedimiento que inicia con la identificación de manifestaciones de conducta violenta en el contexto escolar a través de la observación y el uso de los instrumentos para acopio de información que se mencionaron anteriormente.

Tras detectar dichas manifestaciones, se procedió a seleccionar los juegos didácticos que se aplicaron en el entorno escolar para favorecer el desarrollo de conductas pacíficas en el infante. Dichos juegos se realizaron en el contexto escolar y usando diversos espacios, materiales y recursos, al igual que incluyendo a los compañeros del infante y a la comunidad escolar en general.

Al tener determinadas las actividades lúdicas seguidamente se diseñó el plan de acción mismo que se llevó a la práctica con el objetivo de minimizar las conductas violentas y favorecer la inclusión educativa del niño preescolar.

Al finalizar la aplicación del plan de acción, se analizaron metódicamente los resultados para evaluar el avance que se tuvo, los logros y las dificultades.

Es importante afirmar que el período que abarcó la investigación parte desde la identificación de las conductas violentas hasta la aplicación del plan de acción y se efectuó de septiembre 2018 a julio del 2019.

**Plan de acción:**

| <b>Fecha</b>           | <b>Actividad</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <b>Objetivo a favorecer</b>                                                                                   | <b>Recursos</b>                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Septiembre-<br>Octubre | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación al entorno escolar de manera general.</li> <li>• Observación del infante en las actividades cotidianas escolares.</li> <li>• Realizar un registro de los incidentes que ocurren en el día en los cuales el infante reaccione de manera violenta: Guía y registro de observación sobre las manifestaciones de conducta violenta.</li> </ul> | Identificar las manifestaciones de conducta violenta en el contexto escolar.                                  | Libreta de reportes.<br>Pluma.                                                                                                                                                                                             |
| Noviembre-<br>Febrero  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tener acercamiento con el infante para detectar sus intereses, gustos, deseos, personalidad, etc.</li> <li>• Aplicar entrevistas y cuestionarios.</li> <li>• Realizar una lista de juegos didácticos en relación con los temas de interés del niño.</li> </ul>                                                                                         | Determinar los juegos didácticos que favorezcan conductas pacíficas en el infante.                            | Entrevistas y cuestionarios.<br>Listado de juegos didácticos.                                                                                                                                                              |
| Marzo-Julio            | <p>Aplicar los juegos didácticos una vez a la semana:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Expresando mis sentimientos”.</li> <li>• “Compartiendo sonrisas”.</li> <li>• “Mi caja de valores”.</li> <li>• “Aprendiendo a tratar bien”.</li> <li>• “Trabajo en equipo”.</li> <li>• “La bolsa de los sentimientos”.</li> </ul>                                                            | Diseñar y aplicar el plan de acción para minimizar los problemas de conducta violenta en el contexto escolar. | Materiales para realizar los juegos didácticos como: cartón, pegamento, pintura, brochas, cartulinas, crayolas, colores, pegatinas, listones, cintas, plumones, pelotas, aros, colchonetas, mandiles, globos, entre otros. |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Rally de las emociones”.</li> <li>• “Arriba las sonrisas, abajo los gritos”.</li> <li>• “El que se enoje, pierde”.</li> <li>• “Felices y enojados”.</li> <li>• “Dactilo-pintura de la felicidad”.</li> <li>• “Ráscame aquí”.</li> <li>• “El barco se hunde”.</li> <li>• “Corre que te atrapo”.</li> <li>• “El mercado de las emociones”.</li> <li>• “Todos somos diferentes”.</li> </ul> |  |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|

Figura 5. Plan de acción

## **4. ANÁLISIS DE RESULTADOS**

### **4.1 Análisis de resultados**

Considerando los objetivos y supuesto planteados en el trabajo, así como los conceptos utilizados en el estudio se puntualizan los siguientes aspectos de relevancia:

Es significativo observar que, al aplicar la guía y registro de observación sobre las manifestaciones de conducta violenta en el contexto escolar, se logra determinar que el niño en diversas ocasiones reacciona con agresiones hacia sus compañeros, la maestra o simplemente aventando los materiales que tiene a su alcance.

Al realizar el registro en cada uno de los apartados se puntualiza una conducta violenta como mínimo, es decir, que las conductas de este tipo son muy frecuentes en un día regular de trabajo escolar. El infante reacciona así desde pequeñas hasta grandes situaciones; expresa su desaprobación de ciertas actividades con enojo, llanto, frustración y, en ocasiones, temblor en el cuerpo por el coraje que siente. Gritando intenta que lo escuchen y es cuando interviene la docente agachándose a su altura, hablándole en voz tranquila y cuestionando sobre qué le sucede, por qué actúa de dicha forma; en ocasiones, fue necesario salir a dar una caminata por el jardín para que el pequeño pudiera tranquilizarse y dialogar con la docente sobre lo sucedido.

Sus actos tuvieron consecuencias: si lograba hacer la tarea o cumplir con los acuerdos del salón, tenía una consecuencia positiva (por ejemplo, elegir un disfraz para ponerse), pero si manifestaba una conducta violenta había una repercusión negativa (por ejemplo, tener 5 minutos menos de juego libre).

La guía arrojó que las estrategias que usa la docente, algunas veces, en lugar de incluirlo al trabajo del grupo, lo apartaban, sentándolo sólo o a veces ignorando algún momento violento. Esto era porque se le daba al niño un tiempo de reflexión sólo y luego intervenía la docente. Se intentaba que él se tranquilizara

por sí solo, pero muchas veces esto no funcionaba y empeoraba la conducta del infante.

Por su parte, la entrevista al alumno arrojó resultados muy interesantes ya que A.G afirmó sentir agrado de ir a la escuela, logró destacar las cosas que más disfruta de acudir, como lo es ver a sus amigos, jugar con sus materiales favoritos, correr en el patio escolar, disfrazarse y dice los nombres de sus amigos. Se muestra tranquilo y divertido, logra compartir las actividades que le gusta hacer solo o en compañía. También habla de sus papás con gran entusiasmo, logró decir más cualidades de su mamá que de su papá y a su hermanito lo menciona muy poco y no se muestra emocionado al hablar de él, por el contrario, baja el tono de voz cuando lo menciona.

La entrevista a los padres de familia brinda un panorama familiar bastante estable en donde se muestra armonía y un hogar unido, los papás del niño afirmaron que el embarazo se dio de una manera normal y transcurrió sin problemas, son personas con trabajos fijos que dedican tiempo de calidad a sus hijos. La mamá comparte que ella de pequeña también presentó una etapa de conductas violentas y fue diagnosticada con TDAH, pero al crecer y convertirse en adulta dejó la medicación y se encuentra estable.

Comentan que al dormir el pequeño no tiene ningún problema y duerme lo suficiente y necesario para su edad. En relación al juego del infante en casa es normal porque disfruta de la actividad solo o acompañado, se observa feliz al manipular materiales didácticos con diferentes formas y tamaños, comparte tiempo con su hermano menor y lo incluye en la dinámica que esté realizando.

La conducta del niño de manera general en casa es buena, tiende a tener momentos de agresión y manifestaciones violentas, a lo cual los padres reaccionan hablándole con tono fuerte, muestran actitud de autoridad e intentan llegar a acuerdos con él a través del diálogo.

Por otra parte, al aplicar el cuestionario al alumno sobre conductas violentas él comparte que muchas de esas situaciones las ha vivido en la escuela y que ha

reaccionado igual a las imágenes que se le muestran porque estaba enojado. A.G se ve tranquilo al responder y refleja que sabe que esas imágenes muestran acciones indebidas, por momentos se muestra reflexivo ante los comentarios que surgen y tiene disposición para analizar cómo debe reaccionar para tratar de solucionar conflictos de manera pacífica.

Durante la aplicación de dicho cuestionario, la postura del alumno fue de tranquilidad, no se mostró incómodo con las preguntas. Sorprendió que, en la gran mayoría de las preguntas, él afirmaba que se había comportado de dicha manera por un motivo: estaba enojado, no quería hacer lo que le pedían, se sentía solo, quería a su mamá; todas ellas fueron respuestas que el infante dio durante el cuestionario. Posterior a ello, procedía a afirmar que él sabía que no era correcto algunas acciones, pero que aún así las hizo. Antes de finalizar el cuestionario, se le preguntó qué había aprendido y dijo que no debe hacer eso (señalando la imagen del niño golpeando a otro niño) porque podría lastimarse a sí mismo o a los demás. Como dato interesante también está el hecho de que en la mayoría de las preguntas, el niño menciona la palabra “solo” en exclamaciones como: “Me sentía solo”, “No me gusta estar solo”, “Es que la niña estaba sentada sola”; dando a notar que en muchas ocasiones él se ha sentido así y no le ha gustado, y eso ha dado pie a que reaccione de manera violenta ante la situación.

El cuestionario sobre relaciones socio-afectivas arroja que el infante tiene una relación cercana con algunos de sus compañeros, pero también que se siente solo la mayor parte del día escolar, ya que dice que no lo invitan a jugar o que le hacen “muecas” para que no juegue. Ciertos aspectos del cuestionario dan indicios de que mantiene relaciones socio-afectivas, pero se muestra triste al no tener muchos amigos o al trabajar solo.

Al comparar el presente escrito con las investigaciones similares y que sustentan el presente trabajo, se puede afirmar lo siguiente:

En la investigación realizada por María Teresa Chávez Matehuala, en el 2010, titulada “Las conductas agresivas en los alumnos de preescolar y la afectividad”, se afirma que muchos de los niños estudiados se sentían “solos” o demostraban falta

de atención por parte de los padres de familia. En este caso, el niño no presentaba dicha falta de atención, pero en diversas ocasiones en el ambiente escolar el infante afirmó que se sentía solo, ya que él mismo lo mencionaba. Las conductas violentas que detectó la autora son los mismos que, en algún momento, manifestó el niño.

La diferencia entre su investigación y el presente trabajo es que dicha autora tuvo como punto de investigación a un grupo de niños preescolares, y en este escrito se estudió solamente a un alumno. Los resultados de los instrumentos aplicados en cada una de las investigaciones son muy similares porque permitieron comprender diversos aspectos de la vida del objeto de estudio, fueron asertivos y dicha asertividad propició el correcto diseño y aplicación del plan de acción, lo cual a su vez promovió una mejor convivencia, expresión de sentimientos y disminución de las manifestaciones de conducta violenta. Ambas autoras consideran importante la ideología de Jean Piaget acerca del juego simbólico para introducir al infante a través del juego al contexto social del cual es parte importante.

Por otra parte, al contrastar el trabajo con la investigación realizada por la licenciada Mercedes Julisa Loza de los Santos en marzo de 2010, la cual tiene el título de “Creencias docentes sobre conductas agresivas de los niños en una institución educativa de educación inicial”, se logran detectar semejanzas y diferencias. Entre las semejanzas se pueden mencionar que en ambos trabajos se pone como punto primordial el juego y la afectividad al niño con manifestaciones de conducta violenta, y que, si estos dos factores van de la mano y son correctamente planteados, los beneficios en el alumno serán evidentes.

De igual manera, en ambas se utilizaron los mismos instrumentos, como lo son la guía de observación y los cuestionarios, ya que facilitaron la organización de la información y permitió recuperar la información necesaria para la investigación. Entre las diferencias se encuentra que, en el trabajo de Loza de los Santos, el objeto de estudio son los maestros y cómo ellos reaccionan ante un alumno con conductas agresivas, y en el caso del presente trabajo, es el infante con conducta violenta, es decir, la misma situación, pero desde dos perspectivas totalmente diferentes, que brindan al investigador información diversa y precisa para abarcar la problemática.

Finalmente, en la investigación llevada a cabo por Sandra Patricia Camargo Pacheco, Yuranny Consuelo Carrera Álvarez y Elizabeth Valderrama López, en el año 2014 denominada “La agresividad como factor que incide en el comportamiento de los niños del nivel preescolar en el liceo infantil “El mundo de los niños”, también se encontraron semejanzas y diferencias, así como grandes aportaciones a la temática a tratar.

Dentro de las semejanzas se encuentra que el trabajo está basado en la agresividad de los niños, en encontrar el motivo por el que se manifiestan de dicha manera, y el instrumento principal que emplearon fue la observación, cuestiones importantes que también se utilizaron en esta investigación. También en ambos trabajos ponen como metodología fundamental el empleo de estrategias lúdicas a través del juego para fortalecer la interacción social del niño en el contexto en el que esté inmerso, favoreciendo de esta manera la inclusión educativa.

La reafirmación de valores, práctica de la competencia socio-afectiva y el trabajo con padres de familia son puntos específicos que ambos trabajos pusieron como base para disminuir las manifestaciones de conducta violenta. Entre las diferencias solo se encuentra que los autores usaron otros instrumentos, como lo son gráficas y listas de cotejo, y también el objeto de estudio fue un grupo en su totalidad.

Al realizar el análisis de los 16 juegos aplicados de marzo a julio de 2019, según el cronograma de actividades, se obtuvo lo siguiente:

En el juego “expresando mis sentimientos” el alumno demostró un poco de dificultad para emitir oralmente sus sentimientos respecto a diversas situaciones planteadas, se requirió que la docente lo orientara para que él pudiera hacerlo. Al final, el niño logró por sí solo decir sus sentimientos con respecto a una situación en particular.

En la siguiente actividad titulada “compartiendo sonrisas”, A.G se mostró cómodo con los materiales que se usaron, fue creativo al intentar mezclarlos para formar sus “sonrisas”. Al cuestionarle sobre las razones para compartir las sonrisas,

mencionó a su familia y los nombres de sus amigos; dijo también que una de las razones de su sonrisa era “por su hermanito” y “porque lo quiero mucho”. Esto arroja que sintió más comodidad para emitir sus pensamientos y sentimientos.

Al realizar “mi caja de valores” el niño se mostró inquieto, buscaba platicar con sus compañeros y tenía dificultad para prestar atención a la actividad. En su turno se le cuestionaba sobre la imagen que había sacado de la caja y qué reflejaba para él; logró emitir una respuesta acorde al significado de la imagen y siguió las indicaciones que la maestra le señaló.

“Aprendiendo a tratar bien” fue un juego en el que A.G logró sentirse a gusto ya que lo demostró: sonriendo, corriendo y manifestándose feliz al disfrutar el momento que vivía; fue amable con sus compañeros, usó las “palabras mágicas” y respetó los turnos de participación. Fue una actividad que implicó usar diferentes ambientes y en el patio escolar fue donde se sintió mejor. Al finalizar el juego expresó que le gustó correr y brincar libremente.

“Trabajo en equipo” fue una actividad en la cual no se alcanzó el principal objetivo que era el trabajo colaborativo, el infante quiso trabajar solo, realizó todas las tareas con éxito, pero no quiso trabajar en colaboración con sus compañeros de equipo.

Se organizó al grupo para poner en práctica la dinámica llamada “La bolsa de los sentimientos” la cual incluía el uso del patio. El alumno se mostró totalmente feliz y en sintonía con las actividades. Logró expresar sus sentimientos a través del diálogo y la mímica; recibió y aportó ayuda de y para sus compañeros, al igual que hizo caso a los comentarios de la maestra y respetó los acuerdos.

El “Rally de las emociones” fue un juego divertido y de mucho aprendizaje para A.G ya que combinó el uso de actividades físicas con material didáctico (la mayoría de la preferencia del niño); también se logró observar que él intentó trabajar en colaboración con sus demás compañeros para alcanzar el objetivo del juego. En algunas ocasiones lloró porque “faltaba mucho para que él pasara” pero

con orientación de la maestra pudo tranquilizarse y respondió de una manera más pacífica.

“Arriba las sonrisas, abajo los gritos” fue una dinámica en la cual el alumno intentó seguir las indicaciones en la mayoría de las ocasiones, tuvo iniciativa para participar, sus compañeros lo animaron cuando él tuvo dificultad para hallar su “pista” y esto hizo que no llorara y siguiera intentándolo hasta encontrarla.

La siguiente actividad llamada “El que se enoje, pierde” abarcó de una manera diferente diversos juegos tradicionales, orientó a cuestionar al grupo ¿qué pasa cuando perdemos? ¿qué ventajas tiene? ¿cómo reaccionamos?; durante los juegos el infante se mostró participativo, competitivo y tuvo iniciativa al momento de responder a las preguntas de la maestra. Cuando él perdió, al inicio lloró, pero recordó lo hablado, las respuestas a las preguntas y el objetivo, por lo cual el llanto fue mínimo y tuvo mayor control del enojo.

“Felices y enojados” tuvo algunas dificultades al llevarse a cabo. El niño se mostró con poca disponibilidad para participar en él, tuvo momentos de furia que no pudo controlar y en donde aventó materiales, por lo cual requirió mucha atención de la maestra hacia él, lo cual provocó que para el resto del grupo se convirtiera en una actividad lenta. Antes de finalizar, A.G pudo participar sin enojarse y se le felicitó por ello.

“Dáctilo-pintura de la felicidad” arrojó muy buenos resultados en el comportamiento del alumno, se mantuvo en su lugar para hacer la actividad, pidió participar de manera ordenada, ofreció ayudar a sus compañeros si notaba que se les dificultaba algo, realizó creaciones artísticas propias con una actitud pacífica y expuso el significado de cada una de ellas.

Realizar la dinámica “ráscame aquí” tuvo resultados exitosos en el educando porque demostró principalmente control de sus emociones, al igual que tolerancia y empatía con los demás, conservó una conducta tranquila, paciente y pacífica durante el desarrollo de la actividad.

“El barco se hunde” se llevó a cabo entre actividades escolares. A.G tuvo algunos momentos en los que demostró estar enojado al no poder estar en un equipo o al no alcanzar cupo en él, sus compañeros trataron de integrarlo, pero a veces, tanto él como otros niños, se quedaban fuera del barco y esto hizo que él se enojara. Tuvo orientación y apoyo por parte de la maestra para controlarse, posteriormente se integró al juego.

“Corre que te atrapo” arrojó resultados positivos en el pequeño ya que permitió que a través de un juego común pudiera reflexionar sobre las conductas que adopta en diversos momentos de la jornada escolar, hacer comparativos entre lo que lo hacían sentir bien y lo que no, al igual que plantear una serie de opciones para no optar por una conducta que le hiciera tener sentimientos negativos.

“El mercado de las emociones” fue la penúltima dinámica, le dio la oportunidad para “comprar” las emociones que él quisiera sentir y apropiarse de ellas para toda la vida. Logró explicar por qué quería a cada una de las que seleccionó; el grupo y la docente le reconocieron la iniciativa y el avance que había tenido.

Finalmente tuvo lugar el último juego didáctico titulado “todos somos diferentes”, por medio del cual se apoyó a A.G a aceptarse tal cual es, así como reconocer que no es igual a otro (ni físicamente, ni en cuanto a su personalidad o gustos, entre otros), aceptar sus virtudes y amarse profundamente. Logró expresarse a través de un dibujo y narrar a través de una historia quién y cómo era él. Fue una actividad satisfactoria y exitosa para todos.

## **4.2 Discusión**

En el presente trabajo se especifican tres objetivos que delimitan el contenido a abordar con el infante. Después de haber aplicado el cronograma de actividades, se procede a afirmar lo siguiente:

Se logró la identificación de las manifestaciones de conducta violenta en el contexto escolar gracias a que se tuvo un gran acercamiento con el niño y con el ambiente educativo en el que está inmerso, por lo tanto se realizó una observación

de manera continua, aspecto que favoreció para determinar los momentos relevantes de la conducta de A.G.

Seguidamente al realizar el registro de los incidentes que ocurren en el día dio como resultado determinar los motivos y las situaciones más frecuentes por las cuales el alumno reaccionaba con agresiones hacia sus compañeros, acto que dio pauta para la realización de la guía sobre dichas manifestaciones.

Dado que se tuvo un acercamiento directo y frecuente con el niño durante el período establecido, al dialogar y convivir con él se logró la determinación de gustos e intereses personales.

Posteriormente, la entrevista y los cuestionarios aplicados al infante permitieron abordar más temáticas sobre su personalidad, de sus sentimientos y la expresión de sus emociones dentro y fuera del contexto escolar.

Se alcanzó de manera satisfactoria la selección de juegos didácticos del interés, agrado y motivación del alumno y dichas actividades favorecieron al establecimiento de conductas pacíficas en el infante ya que al realizar la reflexión conductual en forma de juegos, el pequeño se expresó libremente, realizó, con ayuda de la docente, el análisis personal de su conducta y forma de actuar en las diversas situaciones; en la mayoría de los casos corrigió y evitó las agresiones violentas hacia sus compañeros y la docente.

Al poner en marcha algunos juegos todavía se presentaban manifestaciones de conducta violenta, pero de un menor alcance, se hizo labor de convencimiento a través del diálogo y con su cambio paulatino de actitud demostró que el infante quiso corregir su comportamiento, participar en el juego que se llevaron a cabo y tras dicha participación la conducta del pequeño fue cada vez más tranquila.

De manera general es preciso afirmar que la aplicación de juegos didácticos dio resultados sumamente favorables en el niño de edad preescolar en el contexto escolar, esto conlleva a precisar que la aplicación del proceso previamente planificado minimizaron los problemas de conducta violenta que el educando manifestaba antes de las estrategias ejecutadas.

### **4.3 Conclusiones**

Después de realizado el estudio, se arribaron a las siguientes conclusiones:

A través de la observación directa del infante y su desenvolvimiento en las actividades en el entorno escolar, el registro y la guía de observación se logran detectar las manifestaciones de conductas violentas en el contexto escolar. Se logró tener acercamiento con el infante y conocer sus gustos, su personalidad y sus motivaciones, al igual que aplicarle las entrevistas y los cuestionarios que permitieron la selección de juegos didácticos para favorecer conductas pacíficas en el infante. Dichas actividades fueron del agrado del sujeto porque se planeó acorde a sus gustos y preferencias.

Al diseñar y aplicar los juegos didácticos en relación con los intereses personales se dio lugar al análisis de los efectos que tiene dichos juegos en el infante, arrojando resultados muy positivos en la mayoría de ellos, demostrando que ayudaron y orientaron al infante a adoptar conductas pacíficas, controlar su conducta violenta y disminuirla.

El uso de juegos didácticos minimiza los problemas de conducta violenta del niño de edad preescolar en el contexto escolar y contribuye hacia la inclusión educativa.

### **4.4 Recomendaciones**

A lo largo del presente trabajo, se han abarcado temas de gran importancia en el ámbito educativo para sustentar la afirmación siguiente: El juego didáctico es un recurso que apoya la inclusión educativa del niño preescolar con conducta violenta. Para ello se analizó el comportamiento del sujeto, los ambientes en los que está inmerso así como la fundamentación teórica, entre otros, obteniendo resultados favorables.

Con base a los resultados de la investigación se recomienda identificar a través de instrumentos técnicos las manifestaciones del niño que presenta agresividad para desarrollar un plan de mejora y trabajar en forma conjunta entre docentes, familia y sociedad.

Es imprescindible llevar a cabo el desarrollo de talleres con los padres de familia para concientizar y orientarlos sobre el manejo adecuado y la aplicación de estrategias personalizadas para el infante que presenta conductas agresivas para lograr mejorar su rendimiento escolar ya que la inclusión educativa es una actividad que tiene éxito solo si se da en conjunto, no exclusivamente por parte de la docente ni los compañeros alumnos harán que la escuela sea inclusiva, sino necesariamente tienen que involucrarse todos los integrantes de la comunidad educativa perteneciente al “Taller infantil Xail”.

Se recomienda identificar el ritmo y estilo de aprendizaje del niño con necesidades educativas específicas para diseñar y aplicar, de ser necesario, estrategias personalizadas de trabajo por parte del docente y simultáneamente brindar ayuda psicopedagógica al infante.

Una actividad que se debe de realizar es practicar con padres de familia y el niño juegos didácticos donde se resuelvan los conflictos con actitudes positivas. Dichas dinámicas también se pueden llevar a cabo de manera general con todo el grupo para favorecer la inclusión educativa.

Finalmente se recomienda concientizar a la comunidad escolar a través de talleres sobre el concepto de conducta violenta y las estrategias a realizar con el niño que presenta dichas conductas.

## REFERENCIAS

### Libros

- BAENA PAZ, Guillermina (2014). **“Metodología de la Investigación. Serie integral por competencias”**. México. Grupo Editorial Patria. Histórico Sociales.
- BISQUERRA ALZINA, Rafael (2009). **“Metodología de la Investigación Educativa”**. Madrid, España, La Muralla
- CALDERÓN SALDAÑA, Jully Pahola; ALZAMORA DE LOS GODOS URCIA, Luis Alex (2010). **“Metodología de la Investigación Científica en Postgrado”**. Lima, Perú, Lulu
- CARVAJAL, Lizardo (2002). **“Metodología de la Investigación”**. Colombia. Fundación para Actividades de Investigación y Desarrollo. FAID.
- COVARRUBIAS PIZARRO, Pedro (2019). **“Barreras para el aprendizaje y la participación: una propuesta para su clasificación”**. Chihuahua, México. En J.A. Trujillo Holguín, A.C. Ríos Castillo y J.L.,Desarrollo Profesional Docente: Reflexiones de maestros en servicio en el escenario de la Nueva Escuela Mexicana.
- FROLA, Patricia; VELÁSQUEZ, Jesús (2011). **“Estrategias de Intervención para los Problemas de Conducta en el Aula. Para la educación básica y media superior”**. D.F, México, Frovel. .
- FULLAN, A; HARGREAVES, A. (1997). **“¿Hay algo por lo que merezca la pena luchar en la escuela?”**. Sevilla, España, M.C.E.P.
- MONSIVÁIS, Carlos (2007). **“Diccionario Didáctico Actual”**. México, SM.
- SAMPIERI, Roberto Hernández; COLLADO, Carlos Fernández; LUCIO, Pilar Baptista (2003). **“Metodología de la Investigación”**. México, Mc Graw Hill.
- SAMPIERI, Roberto Hernández; MENDOZA TORRES, Christian Paulina (2018). **“Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta”**. México, Mc Graw Hill.
- SEDUC (2017). **“Manual de apoyo a la educación inclusiva. Operatividad”**. Campeche, Unidades de Servicios de Apoyo a la Educación Regular. USAER.

- Secretaría de Educación Pública (2017). **“Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación”**. México, SEP.
- Secretaría de Educación Pública (2012). **“Educación pertinente e inclusiva. La discapacidad en educación indígena”**. Guía-Cuaderno 1: Conceptos básicos en torno a la Educación para Todos. México, SEP.
- Secretaría de Educación Pública (2017). **“Modelo Educativo para la Educación Obligatoria”**. México, SEP.
- UNICEF (2018). **“Aprendizaje a través del Juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia”**. Nueva York, Sección de Educación, División de Programas.

### Revistas

- ACUÑA BERMÚDEZ, Edgar Alfonso (2018). **“La infancia desde la perspectiva del psicoanálisis: Un breve recorrido por la obra clásica de Freud y Lacan; Klein y los vínculos objetales”**. Río de Janeiro, Brasil. Tempo Psicoanalítico. V. 50.1, p. 325-353. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tpsi/v50n1/v50n1a16.pdf>  
Fecha de consulta: 25 de Febrero de 2019.
- ALEMAÑY MARTÍNEZ, Cristina (2009). **“Integración e inclusión: Dos caminos diferenciados en el entorno educativo”**. Málaga, España. Revista académica semestral: Cuadernos de educación y desarrollo. Vol. 1. No. 2.  
<http://www.eumed.net/rev/ced/02/cam5.htm>  
Fecha de consulta: 5 de Marzo de 2020.
- BRIGGS-GOWAN, M. J., CARTER, A., BOSSON-HEENAN, J., GUYER, A. & HORWITZ, S. (2006). **“Are Infant toddler Social-emotional and Behavioral Problems Transient?”** Nueva Zelanda. Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, vol. 45, n. 7, 849-858 pp.
- Fecha de consulta: 26 de Febrero de 2019.

- MENESES MONTERO, Maureen; MONGE ALVARADO, María de los Ángeles (2001). **“El Juego en los Niños: Un enfoque teórico”**. San Pedro, Montes de Oca; Costa Rica. Revista Educación. Vol. 25, No. 2. 113-124 pp.

Fecha de consulta: 22 de abril de 2019.

- MINERVA TORRES, Carmen (2002). **“El juego: una estrategia importante”**. Universidad de los Andes Mérida, Venezuela. Educere, vol. 6, núm. 19, 289-296 pp.

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Fecha de consulta: 6 de Marzo de 2020.

- MONTERO HERRERA, Bryan (2017). **“Experiencias Docentes: Aplicación de Juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura”**. Costa Rica. MAIC Revista de investigación. Volumen VII, No. 1; 075-092 pp

Fecha de consulta: 12 de junio de 2019.

- NÚÑEZ CANSADO, Marian; SEBASTIÁN MORILLAS, Ana; MUÑOZ SASTRE, Daniel (2015). **“Principios de condicionamiento clásico de Pavlov en la estrategia creativa”**. Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela. Publicitaria Opción, vol. 31, núm. 2, 813-831 pp.

<https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568044.pdf>

Fecha de consulta: 22 de Febrero de 2019.

- PELECHANO, V. (1979). **“Terapia y modificación de conducta”**. España. Boletín Informativo. Fundación Juan March, 3-18 pp.
- RABADÁN RUBIO, José Antonio; GIMÉNEZ GUALDO, Ana María (2012). **“Detección e intervención en el aula de los trastornos de conducta”**. Universidad Nacional de Educación a Distancia Madrid, España. Educación XX1, vol. 15, núm. 2, 185-212 pp.

<http://www.redalyc.org/pdf/706/70624504006.pdf>

Fecha de consulta: 3 de Junio de 2019.

- UNESCO (2015). **“Foro Mundial sobre la Educación, 2015”**. Incheón, República de Corea. ED / WEF2015 / MD. 56 pp.

### **Direcciones de Internet**

- BLANCO, Veneranda (2012). **“Teorías del Juego”**. México. <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>  
Fecha de consulta: 22 de Mayo de 2019.
- GARCÍA, Jonathan (2015). **“Psicología del Desarrollo; Principales teorías y autores”**. Psicólogo educativo en Barcelona. <https://psicologiyamente.net/desarrollo/psicologia-desarrollo-teorias>.  
Fecha de consulta: 25 de Noviembre de 2018.
- REGADER, Bertrand (2015). **“La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erikson”**. Psicólogo educativo en Barcelona. Psicología y Mente. <https://psicologiyamente.net/desarrollo/teoria-del-desarrollo-psicosocial-erikson>.  
Fecha de consulta: 21 de Noviembre de 2018.
- REYES, Diana (2011). **“Comportamiento Humano en las Organizaciones. Teoría de Abraham Maslow”**. México. Temas Fantásticos, S.A. <http://dianabrendareyes.blogspot.mx/2011/11/teoria-abraham-maslow.html>. Fecha de consulta: 19 de Septiembre de 2018.
- SÁNCHEZ, Patricia (2017). **“Albert Bandura y su teoría de aprendizaje social (TAS). Implicaciones educativas”**. España. Cognifit. <https://blog.cognifit.com/es/albert-bandura-teoria-de-aprendizaje-social-implicaciones-educativas/>.  
Fecha de consulta: 5 de Marzo de 2020.

### **Tesis**

- CAMARGA PACHECO, Sandra; CARRERA ÁLVAREZ Yuranny; VALDERRAMA LÓPEZ, Elizabeth (2014). **“La Agresividad como factor que incide en el Comportamiento de los niños del Nivel Preescolar en el Liceo Infantil El**

**Mundo De Los Niños**". (Tesis de licenciatura, Universidad de Tolima). México. Instituto de Educación a Distancia (IDEAD). Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Ibagué.

[http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1415/1/RIUT-JCDA-spa-2015-](http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1415/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20agresividad%20como%20factor%20que%20incide%20en%20el%20comportamiento%20de%20los%20ni%C3%B1os%20del%20nivel%20preescolar%20en%20el%20liceo%20infantil%20El%20Mundo%20de%20los%20Ni%C3%B1os.pdf)

[La%20agresividad%20como%20factor%20que%20incide%20en%20el%20comportamiento%20de%20los%20ni%C3%B1os%20del%20nivel%20preescolar%20en%20el%20liceo%20infantil%20El%20Mundo%20de%20los%20Ni%C3%B1os.pdf](http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1415/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20agresividad%20como%20factor%20que%20incide%20en%20el%20comportamiento%20de%20los%20ni%C3%B1os%20del%20nivel%20preescolar%20en%20el%20liceo%20infantil%20El%20Mundo%20de%20los%20Ni%C3%B1os.pdf).

Fecha de consulta: 26 de Agosto de 2018.

- CHÁVEZ MATEHUALA, María Teresa (2010). **"Las Conductas Agresivas en los Alumnos de Preescolar y la Afectividad"**. (Tesis de licenciatura, UPN Unidad 097, Sur) México. Tesina para obtener el título de Licenciada en Educación Plan '94. SEP.

<http://200.23.113.51/pdf/27611.pdf>

Fecha de consulta: 2 de Octubre de 2018.

- LOZA DE LOS SANTOS, Mercedes Julisa (2010). **"Creencias Docentes sobre Conductas Agresivas de los niños en la Institución Educativa de Educación Inicial"**. (Tesis de licenciatura, Pontífica Universidad Católica del Perú). Perú. Facultad de Letras y Ciencias Humanas. San Miguel.

[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/424/LOZA\\_DE\\_LOS\\_SANTOS\\_MERCEDES\\_CREENCIAS\\_DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/424/LOZA_DE_LOS_SANTOS_MERCEDES_CREENCIAS_DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Fecha de consulta: 2 de Diciembre de 2018.

## **Anexos**

### **Anexo 1**

#### **Guía y registro de observación sobre las manifestaciones de conductas violentas.**

| <b>Aspecto a observar</b>                                                                                                                                                                                             | <b>Descripción</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Conducta del niño dentro del aula<br>(Relación con sus compañeros, desenvolvimiento en tareas escolares, desenvolvimiento en el juego libre, reacción cuando se molesta por algo, seguimiento de acuerdos del salón). |                    |
| Conducta general del niño fuera del aula (relación con sus compañeros, relación con las docentes, desenvolvimiento en el juego libre).                                                                                |                    |
| Resolución de conflictos con compañeros.                                                                                                                                                                              |                    |
| Interacción entre el docente y el alumno.                                                                                                                                                                             |                    |

|                                                                                                                                     |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|                                                                                                                                     |  |
| Socialización del niño en el contexto escolar en general.                                                                           |  |
| Reacción del niño ante una llamada de atención, cuando presenta conductas inapropiadas en la escuela (pegar, empujar, entre otras). |  |

## **Anexo 2**

### **Entrevista al alumno**

- ¿Cómo te llamas?
- ¿Cuántos años tienes?
- ¿Cómo te sientes en la escuela?
- ¿Te gusta ir a la escuela? ¿Por qué?
- ¿Cómo te sientes con tus compañeros de la escuela?
- ¿Cómo te sientes con tu maestra?
- ¿Qué momento en la escuela es el que te gusta más? ¿Por qué?
- ¿Hay algo que no te guste de la escuela? ¿Qué es? ¿Por qué?
- ¿Quiénes son tus amigos?
- ¿Cómo juegas y te diviertes con tus amigos?
- Cuando no estás en la escuela, ¿Qué actividades haces?
- ¿Qué haces los fines de semana?
- ¿Cómo son tus papás?
- ¿Qué te gusta hacer con tus papás?

**Anexo 3**  
**Entrevista a los Padres de Familia.**

Fecha:

- **Datos del niño:**

Nombre completo:

Edad:

Grado y grupo:

Nombre de la escuela:

- **Datos familiares:**

Nombre del padre:

Ocupación:

Teléfono:

Edad:

Escolaridad:

Nombre de la madre:

Ocupación:

Teléfono:

Edad:

Escolaridad:

Número de hermanos (as) del niño y edades:

- **Panorama familiar:**

**A) Historia del desarrollo del niño:**

¿Fue un embarazo deseado?

¿El niño tuvo algún tipo de estimulación durante el embarazo? (Oír música, etc).

¿Hubo alguna complicación durante el embarazo?

¿Fue un nacimiento normal o prematuro?

¿El parto fue natural o cesárea?

¿Quién lo cuidaba de pequeño?

**B) En relación al sueño del niño:**

¿Duerme con alguien?

¿Existe algún problema conectado con el sueño?

¿Realiza alguna actividad introductoria al sueño? Como leer un cuento.

¿Se despierta en la madrugada?

**C) Referente al juego del niño dentro del hogar:**

¿Cómo juega el niño dentro del hogar?

¿Le gusta jugar solo?

¿Juega con alguien?

¿Tiene amigos imaginarios?

¿Tiene algún juego o juguete favorito?

**D) Conducta General:**

¿Qué ocasiona un conflicto entre padres y el hijo?

¿Qué métodos usan para ello?

¿Se le reconoce su buena conducta?

¿Se le dice lo que debe hacer en lugar de lo que no debe hacer?

¿El niño requiere que le llamen la atención frecuentemente?

¿Qué conducta adopta el niño cuando es regañado?

¿Al niño le gusta ir a la escuela?

¿Hace sus tareas? ¿Sólo o acompañado?

¿Qué reportes le han dado sobre la conducta de su hijo en la escuela?

Expliquen la conducta del niño de forma general.

### Anexo 4

#### Cuestionario al alumno sobre conductas violentas.

| Situación                                                                                                                                                                           | <br>Tristeza | <br>Alegría | ¿Por qué? |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
|  <p>¿Qué sientes cuando observas que un niño no deja jugar a su compañero con su juguete?</p>     |                                                                                               |                                                                                                |           |
|  <p>¿Qué piensas cuando observas a niños que no dejan a otro jugar con ellos o no le hablan?</p> |                                                                                               |                                                                                                |           |



¿Qué sientes si ves a un niño burlándose de otro porque está llorando?



¿Qué piensas si observas esta imagen? (Niño que grita molesto).



¿Qué piensas al observar a un niño que avienta objetos cuando está molesto?



¿Qué te hace sentir y pensar ver a un niño que golpea a otro niño?



¿Qué piensas de un niño que agradece a la maestra?

## Anexo 5

### Cuestionario sobre relaciones socioafectivas.

Fecha:

Nombre completo:

Edad:

Escuela:

Grado y grupo:

- ¿A quién elegirías como compañero de clase? ¿Por qué?
- ¿A quién no elegirías como compañero? ¿Por qué?
- ¿Quiénes crees que te elegiría a ti como compañero de clase y por qué?
- ¿Crees que alguien no te elegiría? ¿Por qué?
- ¿Hay niños que les pegan a otros? ¿Tú has golpeado a otro niño? ¿Por qué crees que lo hacen, o por qué lo has hecho? Cuando pasa eso, ¿Quiénes resultan ser lastimados? ¿Cómo crees que se sienten?
- ¿Quiénes son tus amigos? ¿Por qué?
- ¿Con quiénes juegas en el recreo? ¿A qué juegan? ¿Te diviertes?
- ¿Hay alguien a quien quieras mucho de tus amigos? ¿Por qué?
- Cuando hablas con tus amigos, ¿De qué les gusta hablar? ¿Qué les gusta hacer juntos?