



FACULTAD DE EDUCACIÓN

¿CÓMO INFLUYEN LOS SÚPER HÉROES EN LA CONDUCTA DENTRO DEL AULA DE CLASES DE LOS NIÑOS DE TRES A CUATROS AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL X, DE LA CIUDAD DE QUITO?

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para optar por el título de Licenciada en Educación Inicial Bilingüe con mención en Administración y Gestión de Centros Infantiles.

Profesora Guía
Msc. Lucía Jannet Torres

Autora
María Ángeles Acosta Córdova

Año
2017

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la estudiante, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

**Lucía Janeth Torres
Magíster en Educación
C.C. 1709311862**

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los trabajos de titulación.”

María Isabel Bermeo
Magíster en Educación
C.C. 1711468312

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes,”

María Ángeles Acosta Córdova

C.C. 1721645610

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación va dedicado a mis padres, José Eduardo Acosta y María del Mar Córdova quienes me han inculcado los mejores valores y enseñanzas para poder ser la persona que soy hoy día, son las personas que más admiro y quiero. También quiero dedicarles este trabajo a mis abuelos, al Doctor Eduardo Córdova y su esposa María Victoria Misas y al señor José María Acosta y Aida Romo, quienes siempre me motivaron para alcanzar mis sueños y mis objetivos en la vida, me han demostrado que nada es imposible y que con un poco de paciencia y amor todo se logra. De igual manera a todos los niños y niñas con los que he compartido estos últimos años y me han enseñado a ser una mejor persona y por quienes cada día me esfuerzo un poco más para darles siempre lo mejor.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quiero agradecer a toda mi familia por el apoyo que me han brindado durante toda mi vida, en enseñarme a cumplir mis sueños y mis metas y a nunca rendirme frente a ninguna adversidad. También a todos los docentes de Educación Inicial de la Universidad de las Américas, quienes me brindaron su tiempo y cariño para yo llegar a la meta final, especialmente a Alegría Crespo, Lucía Torres y María Isabel Bermeo quienes además de enseñarme cosas valiosas acerca de la carrera de Educación me enseñaron valores importantes para mi vida y a nivel profesional. Finalmente, a mis queridas amigas quienes son una parte muy importante en mi vida, siempre me brindaron su apoyo y su amistad incondicional.

RESUMEN

El objetivo principal del presente trabajo de investigación es estudiar la influencia de los súper héroes en la conducta de los niños dentro del aula de clase; este trabajo se realizó en el Centro de Desarrollo Infantil X de la ciudad de Quito, con el fin de obtener resultados que puedan servir de guía a docentes y padres de familia.

Para dicha investigación se realizó un Proyecto de Aula Friso, un modelo propuesto por el Ministerio de Educación del Ecuador, se lo utilizó como herramienta para planificar una actividad de una semana para poder observar la conducta de los niños; se les propuso ser Súper Héroes llenos de valores y que no utilizaran armas para realizar actividades cotidianas dentro del aula de clase.

Se incluye información teórica sobre la conducta, las emociones y el juego simbólico de niños de tres a cuatro años de edad. Igualmente se incluye fundamentos del Currículo de Educación Inicial vigente en Ecuador. Finalmente, en base a los resultados obtenidos por medio de la observación no participante y el Proyecto de Aula Friso, se presentan conclusiones y recomendaciones acerca del tema de la conducta relacionada con los Súper Héroes.

ABSTRACT

The main objective set up for the current research work is the one of studying the influence of super heroes upon children's conduct in the classroom setting; this work was carried out at the *Centro de Desarrollo Infantil X* in Quito with the aim of obtaining the results that could guide through both educators and parents.

To carry out this research, an Aula Friso Project was carried out, i.e. a model proposed by the Ministry of Education in Ecuador. It was utilized as a tool to plan a one week activity observing children's behavior; they were encouraged to be Super Heroes full of values, and they would not utilize weapons to carry out their daily activities within the classroom.

Theoretical information on the conduct, the emotions and the symbolic playing of children between three and four years old is included. At the same time, there are elements of the current Ecuadorean Initial Education Curriculum. Finally, according to the results obtained through non-participant observation and the Aula Friso Project, there are several conclusions and recommendations on the subject of Super Heroes related conduct.

ÍNDICE

1.	Introducción al problema	1
1.1.	Introducción	1
1.2.	Antecedentes	2
1.3.	El problema.....	5
1.4.	Pregunta de investigación	7
1.5.	Objetivos	7
1.6.	Objetivos Específicos	7
1.7.	Palabras clave.....	7
2.	Marco Teórico	9
2.1.	Revisión de la literatura	9
2.2.	Detrás de los superhéroes.....	10
2.3.	El desarrollo Socio Afectivo en los niños de 0 a 4 años de edad..	14
2.4.	Emociones de niños de 0 a 4 años	16
2.5.	Conducta de niños de 3 a 4 años.....	18
2.6.	Currículo de Educación Inicial.....	23
2.7.	Comisión Intersectorial para la Atención de la Primera Infancia “De Cero a Siempre” Colombia.....	25
3.	Diseño del Estudio.....	27
3.1.	Contexto	27
3.2.	Población.....	27
3.3.	Metodología	27
3.4.	Herramientas a utilizar	28
3.5.	Tipo de análisis.....	29
4.	Análisis e interpretación de datos	30
4.1.	Evaluación del proyecto.....	31

4.2. Análisis general	40
5. Conclusiones y Recomendaciones	50
5.1. Limitaciones de estudios	51
5.2. Recomendaciones para futuros estudio	52
Referencias.....	53
Anexos	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Niño #1 P.I.</i>	31
Tabla 2 <i>Niño #2 N.C.</i>	32
Tabla 3 <i>Niño #3 N.S.</i>	33
Tabla 4 <i>Niño #4 S.F.</i>	34
Tabla 5 <i>Niño #5 E.CH.</i>	35
Tabla 6 <i>Niño #6 L.W.</i>	36
Tabla 7 <i>Niño #7 D.R.</i>	37
Tabla 8 <i>Niño #8 J.G.</i>	38
Tabla 9 <i>Niño #9 A.V.</i>	39
Tabla 10 <i>Registro de destrezas consolidadas</i>	41
Tabla 11 <i>Memoria descriptiva del proyecto</i>	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Porcentaje de niños y niñas que apoyan al cuidado del medio ambiente.....</i>	42
Figura 2 <i>Porcentaje de niños y niñas que pueden reconocer formas básicas en objetos del entorno.....</i>	43
Figura 3 <i>Porcentaje de niños y niñas que pueden seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.....</i>	44
Figura 4 <i>Porcentaje de niños y niñas que pueden representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico</i>	45
Figura 5 <i>Porcentaje de niños y niñas que pueden mantener el control postural en diferentes posiciones del cuerpo</i>	46
Figura 6 <i>Porcentaje de los niños y niñas que pueden elegir actividades, vestuarios entre otros demostrando sus gustos y preferencias.....</i>	47
Figura 7 <i>Porcentaje de niños y niñas que pueden reconocer y poner en práctica las normas establecidas en el Centro de Educación Inicial</i>	48

CAPÍTULO I

1. Introducción al problema

1.1. Introducción

El estudio que se realizó tuvo por objeto analizar la influencia de los Súper Héroes en el comportamiento de los niños de tres a cuatro años de edad. Los Súper Héroes son personajes de acción que en su mayoría utilizan armas como pistolas, cuchillos, etc. Los niños, por lo general están relacionados con dichas figuras de acción, leen sus cuentos, ven sus películas, tienen sus disfraces y juegan a ser ellos. Con frecuencia se observa como los niños se golpean al momento de jugar y pretenden ser uno de ellos; esta es una actitud negativa para el desarrollo de su disciplina, porque ellos piensan que está bien pegar al compañero que juega a ser el malo de la película (Kraska, 2015, párr.8). En ese sentido, el objetivo es desarrollar un proyecto de aula que permita trabajar de manera positiva el juego simbólico de los Súper Héroes, aquí los niños deberán entender el verdadero rol que tienen estas figuras. Estos personajes en esencia son buenos y buscan el bienestar de todas las personas, son individuos que evitan lastimar al resto y procuran mantener el orden del lugar.

Con esta investigación se pretende brindar a la sociedad educativa una estrategia nueva de enseñanza, sin privar a los estudiantes de jugar lo que más les gusta. Lo que se anhela es utilizar como una herramienta para enseñar valores esenciales dentro del aula cómo: compartir, ser amigos, ser ordenados, respetar al resto. Asimismo, este estudio fue un gran aporte a mi propio desarrollo profesional porque, en el área en la cual me desenvuelvo existe mucha influencia de los Súper Héroes en los niños. Así, podré optar y aprovechar nuevas estrategias divertidas e interesantes para conseguir un aprendizaje significativo sobre ellos.

El estudio está dividido en los siguientes capítulos: el primer capítulo habla del problema, el capítulo dos se enfoca en el marco teórico, el capítulo tres se

refiere a la metodología, el capítulo cuatro en el análisis e interpretación de datos y el último capítulo abarca las conclusiones y recomendaciones.

1.2. Antecedentes

Antes de mencionar información relevante para esta investigación, es de suma importancia definir y diferenciar dos conceptos importantes: héroe y superhéroe. Según la Real Academia de la Lengua Española, un héroe es “una persona ilustre y famosa por sus hazañas o virtudes” o en la mitología antigua “hombre nacido de un dios o una diosa y de un ser humano, por lo cual lo reputaban más que hombre y menos que dios” (RAE, 2017). Por otro lado un superhéroe es un “personaje de ficción que tiene poderes extraordinarios” (RAE, 2017).

Desde antes de la aparición de los Superhéroes éstos han sido representados en contextos diferentes alrededor de todo el mundo. Los primeros indicios se dan a partir de leyendas e historias mitológicas, por ejemplo “La Epopeya de Gilgamesh”, una historia de más de cinco mil años, la cual cuenta acerca de un hombre que gobernó Uruk, una antigua ciudad de Mesopotamia, quien estaba en búsqueda de la inmortalidad. La Epopeya fue escrita en tablillas y en forma de poesía, las cuales fueron traducidas en 1872 por el investigador George Smith (National Geographic, 2012). A partir de esta epopeya surgieron, a través de los años, diferentes historias basadas en protagonistas que luchaban contra el bien y eran invencibles (National Geographic, 2012).

Por otro lado, en Japón entre 1603 y 1868, en el periodo de *Tokugawa*, una de las características principales de esa época era el orden social. El mínimo porcentaje de la población eran los *Samurai*, quienes eran considerados los protectores del lugar, es decir un Súper Héroe de la época (Deal, 2006, p.104). En cambio en Latinoamérica los Héroes fueron personas que lucharon por la independencia y soberanía de las colonias que estaban gobernadas por la Monarquía española y son mejor conocidos como los “Padres de la Patria”: Miguel Hidalgo, Francisco de Miranda, Simón Bolívar, José de San Martín,

Bernardo O'Higgins, José G. Artigas, Mariano Moreno, Juan J. Castelli y Bernardo de Monteagudo. (Pisnoy, 2015, párr.1)

No todos los Superhéroes eran una creación de la imaginación, pero cada personaje representó una inspiración para la creación de una figura de acción. En Estados Unidos a principios del siglo XX Jerry Siegel, guionista, y Joe Shuster, ilustrador, crean uno de los más reconocidos Súper Héroes, hasta la actual fecha, Superman (Vega, 2015, p.1). El personaje de Superman fue inspirado en Hércules, Sigfrido y Peter Pan (Gómez, 2005). En consecuencia, años después, Bob Kane un principiante dibujante americano crea a Batman, de quien hay que aclarar que no es un Súper Héroe si no un guardián enmascarado (Domínguez, 2010, p.3). Este personaje surgió de la unión de tres: "Ornitóptero" un personaje ficticio en un libro de Leonardo Da Vinci, su principal característica eran unas alas de murciélago. Después viene "La Marca del Zorro", de donde Kane obtiene rasgos importantes para su nuevo personaje, "cómo la doble identidad, los puñetazos, las acrobacias y ser un luchador enmascarado a favor de los necesitados, no muy bien visto por las autoridades" (Domínguez, 2010, p.3). Finalmente, su última inspiración nació de la película *The Bat Whispers* (1929).

La creación del personaje no fue, por tanto, tan precipitada, ya que a los trece años se imaginaba a un hombre murciélago y, más tarde, en un boceto firmado en 1934 a los dieciocho años, había escrito los nombres de posibles héroes como HawkMan (Hombre-Halcón), Eagle-Man (Hombre-Águila) o Batman; por consiguiente ya tenía planeado dar origen a un héroe enmascarado, uno propio. Así, cuando le ofrecieron concebir al personaje, ya jugaba con algunos proyectos en mente (Domínguez, 2010, p. 4).

Los Súper Héroes siempre han formado parte de la historia, sin embargo, hoy en día son representados por su inmortalidad, habilidades inhumanas y trajes que ocultan su identidad. Es una imagen que se ha esparcido por todo el mundo, a través de los medios de comunicación más populares como la televisión. Su función no se queda en brindar cierta educación a los niños, si no que se expande un poco más hacia la publicidad y venta de dichas figuras de acción, por la cual los publicistas crean con anticipación los personajes con

características específicas para enganchar a un público joven (Alonso, 1995, p.77). Se puede encontrar desde revistas hasta golosinas marcadas con estas figuras de acción (Carvente, 2013, párr. 2). Su popularidad se elevó notoriamente alrededor de todo el mundo, tanto así que han llegado a formar parte del tema comercial, incluso en el Ecuador se puede evidenciar el consumo de dichos productos.

Una de las mayores preocupaciones dentro del campo de la educación, relacionado con el tema de los Súper Héroes, ha sido la agresividad que causa en el juego de los niños, “hay seis veces más violencia durante una hora de “TV infantil” que en una hora de programación de “TV para adultos” (Arboccó, 2012, p.46). En el libro de *Theory in Context and Out* el autor Stuart Reifel (2001), habla acerca de la preocupación del juego agresivo de los niños por la influencia de los Súper Héroes. De igual manera, en Estados Unidos, se publicó en Diciembre del 2003 un artículo llamado Superheroes and weapons play: is it time for a new perspective? En este artículo Stephanie Mathivet, gerente del National Centre of Pre-School Learning Alliance, realiza unas preguntas acerca de la influencia de los Súper Héroes en el desarrollo general de los niños a Diane Rich, una investigadora independiente especialista en la educación infantil y el juego imaginativo. En este artículo mencionan la importancia de manejar adecuadamente el tema de las armas y de los súper héroes dentro del aula de clase y coordinar adecuadamente su manejo con la familia (Rich, 2003).

Dentro del centro de desarrollo infantil los educadores tienen consciencia acerca del impacto positivo que tiene el juego en el desarrollo cognitivo, social, emocional y del lenguaje de los niños. Los docentes deben promover un aprendizaje sano con experiencias objetivas a sus estudiantes y al tratar de privarles de sus intereses favoritos se puede crear un ambiente inseguro para su aprendizaje; los Súper Héroes son un fenómeno del cual no se puede escapar porque actualmente forma parte de la realidad del día a día de los niños (Rich, 2003). Pero el cuidador debe tener la habilidad e imaginación de

encontrar diferentes estrategias para utilizar esos intereses y convertirlos en un recurso positivo para reforzar el comportamiento dentro del aula de clase (De-Souza, & Radell, 2011).

Según Piaget, uno de los principales autores del juego simbólico, dice que entre los dos y siete años de edad los niños se encuentran en la etapa preoperacional, donde representan su interacción con el mundo por medio de la imitación y el uso de símbolos (Papalia, 2009, p.209). Por otro lado, Lev Vygotsky, otro importante autor que habla sobre el juego simbólico dicta que los niños a través del juego empiezan a seguir reglas importantes que van a ser aplicadas en la vida real (Vygotsky, 1930).

Estudios realizados en un Centro infantil de Estados Unidos, en Junio del 2011, por D-Souza y Radell, han reflejado el impacto positivo de involucrar a los Superhéroes dentro del aula de clase. Se realizó un Proyecto de Aula, donde la docente introduce este tema para mejorar el comportamiento dentro del salón de clase. Se enfocó en informar adecuadamente dicho tema: los Súper Héroes son personas buenas que tratan de ayudar a otros, son buenos amigos, comparten y juegan juntos. Con esto se puso a disposición de los niños diferentes materiales para que cada estudiante pudiera crear su propio Súper Héroe para realizar diferentes actividades dentro del aula, siempre omitiendo las armas. De esta manera se busca reforzar su conducta y cambiar su pensamiento sobre que los Súper Héroes solo pelean (De-Souza, D & Radell, 2011, p.27).

1.3. El problema

El problema consiste que en muchas ocasiones existen accidentes dentro del aula o al momento del recreo en los Centros Infantiles por jugar a los Súper Héroes. Los niños tienen dificultad en controlar su comportamiento y necesitan ser corregidos de inmediato para que puedan comprender y diferenciar los comportamientos negativos de los positivos Morrison (2005). Ellos están

pasando por diferentes etapas donde influye mucho la imitación de lo que pasa a su alrededor Papalia (2009). He podido evidenciar peleas y caídas relacionadas con la imitación de diferentes Súper Héroes como Batman, Superman y Spiderman, donde los niños salen lastimados y es preocupante para las docentes y padres de familia.

Se seleccionó el desarrollo de este tema con el objetivo de concientizar a la sociedad sobre la importancia de un buen manejo de la conducta de los niños a temprana edad. El no tomar en cuenta que ciertos factores influyen altamente en cómo el niño va a ser cuando llegue a una edad adulta, y que no se corrijan a tiempo, pueden tener efectos graves en el comportamiento futuro, pudiendo llegar a ser hasta delincuentes en su vida (Morrison, 2005, p.371). Por la influencia no correctamente direccionada. Además, en muchas ocasiones se ha podido observar que los niños están convencidos de tener súper poderes y han tratado incluso de volar, lanzándose de terrazas, poniendo en riesgo su propia vida. Lo que pretende este estudio es brindar un recurso para docentes y padres de familia que permita guiar la conducta de los niños, utilizando como herramienta principal los Súper Héroes y a través de ella inculcar valores importantes por medio de un aprendizaje significativo.

Este tema influye en el área educativa porque la buena conducta va de la mano con el aprendizaje. Así, al momento de no poder mantener comportamientos adecuados de uno o varios niños dentro del aula de clase, la enseñanza no va a ser asimilada correctamente por ningún estudiante afirma Morrison (2005). Esto provoca incluso poca motivación por parte, tanto de los docentes como de los estudiantes, perjudicando el rendimiento académico de los participantes involucrados. Esto lo he podido evidenciar dentro del área profesional, por lo que es de suma importancia siempre mantener un ambiente amigable y cordial dentro del aula de clase para poder obtener resultados positivos para los estudiantes.

El área social se afecta porque se trabaja con seres humanos, a quienes hay que enseñar desde la primera infancia comportamientos y valores adecuados para que se puedan desenvolver en forma apropiada en la vida adulta. Al no

corregirse a tiempo dichos comportamientos, es cuando se tiene problemas con los adolescentes (Morrison, 2005, p.372).

A nivel personal, esto afecta el rendimiento y motivación de los docentes, cómo fue mencionado anteriormente: “si tan sólo se estuviesen quietos, podrían enseñarles algo” (Morrison, 2005, p.371). Al no poder mantener el control de la clase, al docente le es imposible el poder observar o evidenciar los aprendizajes de sus estudiantes, esto porque gran parte de su tiempo va enfocado en controlar a los estudiantes a la hora del trabajo.

1.4. Pregunta de investigación:

¿Cómo influyen los Súper Héroes en la conducta dentro del aula de clases de los niños de tres a cuatro años de edad del Centro de Desarrollo Infantil X, de la ciudad de Quito?

1.5. Objetivos:

Se tiene como objetivo general estudiar la influencia de los súper héroes en la conducta de los niños dentro del aula de clase, realizando el estudio dentro de Centro de Desarrollo Infantil X de la ciudad de Quito y obtener resultados que puedan servir de guía a docentes y padres de familia.

1.6. Objetivos Específicos:

Definir, por medio de la observación no participante, las diferentes conductas dentro del aula de clases. Determinar si los comics pueden ser una herramienta para fortalecer las destrezas dentro del aula de clases.

1.7. Palabras clave:

Para esta investigación se utilizaron 5 palabras claves las cuales facilitaron la búsqueda de información y autores importantes dentro de esta área:

- **Conducta:** Esta palabra es importante porque forma parte del objetivo a alcanzar, es una palabra esencial para la investigación.

- **Súper Héroe:** Este término es de suma importancia porque el proyecto que se va a realizar conforma en un cien por ciento a los Súper Héroes, era importante conocer a fondo la historia de cada uno para ahondar en la razón y en el motivo de su creación.
- **Juego Simbólico:** La investigación, al enfocarse en el juego relacionado con la imitación de figuras, debe conocer los diferentes comportamientos que tienen los niños a cada edad. Así, este término fue esencial para la investigación.
- **Héroes:** Esta palabra permitió conocer la historia de diferentes héroes los cuales fueron motivación para la creación de los actuales súper héroes.
- **Influencia:** Esta palabra guio de manera acertada la búsqueda de información relevante para la investigación.

Capítulo II

2. Marco Teórico

2.1. Revisión de la literatura

En la realización de esta tesina se utilizó diversas fuentes bibliográficas para respaldar puntos importantes acerca del tema de investigación planteado. Dichas fuentes fueron confiables y válidas, para ayudar al lector a comprender el ¿por qué? y el ¿cómo? de la investigación, con información adecuada y de primera mano.

Se utilizó el libro de Psicología del Desarrollo (Papalia, 2009) y artículos de revistas indexadas digitales y documentales virtuales. Estos últimos van enfocados en la historia de los Súper Héroes, los cuales fueron recopilados por *National Geographic*. De igual manera, se utilizó un artículo en línea llamado “El contexto histórico de un comic: Batman”, donde se pudo conocer un poco más a fondo el origen de algunos de estos personajes, sobre todo los más conocidos en la actualidad (Domínguez, 2010).

Además, se consultaron dos documentos gubernamentales: el primero elaborado por el Ministerio de Educación del Ecuador y otro del Ministerio de Educación de Colombia. Estos últimos fueron utilizados como guía para la realización del Proyecto de Aula. Otro documento es el “Currículo Educación Inicial 2014” que presenta los objetivos de aprendizaje y destrezas por ámbito.

El documento del Ministerio de Educación de Colombia llamado “Comisión Intersectorial para la Atención de la Primera Infancia de Cero a Siempre”, busca brindar “servicios dirigidos a lograr el desarrollo integral de los niños y las niñas, de acuerdo con sus características, condiciones e intereses particulares y en respuesta a las necesidades de las familias y sus hijos e hijas” (Ministerio de Educación Nacional, 2011, p.4). Este documento ayudó en la búsqueda de recopilar datos y servicios importantes que se puedan implementar dentro del Proyecto del Aula para mejorar la calidad de la enseñanza.

Para comenzar, es necesario explicar la fuente principal en la cual se basa la investigación. Es un artículo en línea llamado, “Superheroes, an Opportunity for Prosocial Play”, en el cual se explica una planificación escolar involucrando los roles de los Súper Héroes en actividades diarias. El fin es interiorizar valores importantes para los niños y terminar con los juegos agresivos causados por dichos personajes (De-Souza y Radell, 2011). De-Souza es una profesora que trabaja en los servicios humanos para la comunidad en “Central New York Center of Empire State Collage”, tiene un doctorado en la Universidad de Syracuse en el tema de la infancia y la familia y su tesis se enfoca en la continuidad del cuidado. Radell es Directora Central y docente en la clase Head Start de Williamstown, Nueva York; estudió Educación Inicial en el Reino Unido y está siguiendo una licenciatura en el Empire State College y cuenta con treinta años de experiencia trabajando con niños (De-Souza y Radell, 2011).

Dicho artículo ha despertado en mí el interés de practicar el proyecto dentro de un aula de clase. Pero para poder comprender de una mejor manera cada situación que se vaya presentando a lo largo de esta investigación es necesario explicar a los superhéroes, el desarrollo del área socio-afectivo, las emociones y la conducta de los niños entre los tres y cuatro años de edad.

2.2. Detrás de los superhéroes.

Los superhéroes son una creación reciente. Los diferentes creadores de las figuras de acción que conocemos actualmente unieron personalidades, características físicas e incluyeron súper poderes a sus figuras de acción; basándose en detalles sobre algunas figuras mitológicas, como fue mencionado anteriormente. Es importante señalar que la mayoría de los comics más populares de superhéroes fueron creados por autores estadounidenses, quienes representaron gráficamente su realidad,

Los norteamericanos siempre se han visto fascinados por la frontera. La frontera constituye el espacio semiótico para muchas historias de aventura estadounidenses. Es esta frontera la que siempre ha representado la ideología estadounidense de libertad, ingenio /

creatividad y expansión, tanto interna como externamente (Williams, 2009, p.2).

Por ende las historias de superhéroes hablan por lo general de la libertad de expresión y los personajes de los comics tienden a representar la vida en Estados Unidos, por ejemplo Superman viste los colores de dicho país, y su historia se basa en la lucha de los derechos humanos y la libertad. “coloristas personajes representan un enfrentamiento maniqueo - el bien y el mal encarnados en superhéroes y supervillanos—, que afirma la legitimidad moral para usar el poder de manera violenta como modo de resolución del conflicto” (Hernández, 2009, p. 104). Un ejemplo actual de esto son los diferentes bombardeos que Estados Unidos realizó a Siria, para “resolver” un problema lo que muestra la forma violenta de resolver un problema de por sí violento.

Los superhéroes pueden ser relacionados a eventos políticos, económicos, sociales, etc. Que sucedieron en la época en la cual fueron creados. “Todos los personajes de ficción tienen ideología. Puede coincidir con la de sus creadores o no, pero poseen una visión, unos objetivos y unos intereses inherentes al país o a la época a la que pertenecen” (Embid, 2014, párr. 1). Villegas afirma que los superhéroes toman un papel importante en la sociedad, ya que demuestran lo que está pasando frente a sus ojos, por ejemplo una realidad política (Villegas, 1971, p.147.).

“el Capitán América de Marvel (la principal editorial estadounidense de comics) representa los valores republicanos cívicos (y no los del Partido Republicano (GOP) estadounidense), ya que defiende la libertad de expresión, los derechos de los ciudadanos y la democracia frente a las grandes corporaciones y los villanos poderosos, respetando en todo momento la vida y el derecho a un juicio justo de los mismos. Cuando tiene que escoger entre libertad y seguridad, lo primero son siempre los derechos y las libertades” (Embid, 2014, párr1).

De la misma manera se introducen símbolos importantes dependiendo de la cultura y la época. Estas figuras de acción se van adaptando de manera inconsciente en la realidad de la sociedad, “uno de los arquetipos principales es el del Héroe, y una de sus manifestaciones mitológicas más populares de los últimos setenta años es la de los superhéroes” (Bronstein, 2012, párr. 9).

El mundo necesita una nueva mitología, y ésta es la de los superhéroes... Hay una demanda de una mitología fresca y aceptable para los jóvenes. El superhéroe representa al Aquiles, al Héctor de nuestros días". El hecho de que aparezcan cada vez más películas de superhéroes no se debe, sostiene del Toro, a una falta de imaginación, sino a "la necesidad de crear ficción en un mundo que progresivamente se olvida del aspecto espiritual, que no cree en la magia ni en las cosas abstractas y sólo en lo material y en lo inmediato... Este es un período política y humanamente muy desconcertante, en el que se ha producido un serio retroceso en la línea ética de la humanidad como especie y se requiere de un replanteamiento de la existencia en términos heroicos" (Bronstein, 2012, párr. 12).

Después de haber visto un enfoque político de los superhéroes, se puede hablar de un enfoque social. Como ha sido mencionado anteriormente los superhéroes han entrado a la vida de las personas de diferentes maneras y por diferentes razones. Algunos creadores de comics han tratado de demostrar diferentes disgustos que han tenido en la vida real, sea por apariencia física, o una enfermedad terminal. Por ejemplo, Stan Lee, un famoso escritor, editor y actor estadounidense nacido el 28 de septiembre de 1922 en Nueva York. Es reconocido por tres comics muy populares actualmente, Los X-Men, Spiderman y Ironman. (Espada, 2016, párr.2). Los primeros, tuvieron su razón de ser. Los X-Men, "un grupo de humanos, con poderes extraordinarios, que son rechazados por otros seres humanos (que creen que no son tan extraordinarios)" (Espada,2016, párr. 4), fueron creados después de que una hija de Lee, quien nació con una enfermedad terminal haya sido rechazada por la mayoría de los hospitales, a este programa Lee "lo vincula con la Responsabilidad Social: La Inclusión Social. Este es un eje fundamental que involucra a grupos tradicionales e históricamente excluidos. En el ámbito de los negocios el mayor ejercicio de inclusión (después del laboral) es la democratización de los productos y servicios para que sean accesibles a todos" (Espada, 2016, párr.4).

El segundo personaje Spiderman, fue creado con el estereotipo de un estudiante común de secundaria, "delgado, tímido, que no conquista a todas

las chicas y experto en ciencia” (Espada, 2016, párr.6). Combatía contra el mal y buscaba la paz dentro de su sociedad.

El tercer personaje creado por Lee fue Iron Man, “cuyo personaje es un empresario multimillonario arrogante y muchas veces dispuesto a que el fin justifique los medios” (Espada, 2016, párr.8).

“En este personaje se resume la Responsabilidad Social, identificar los impactos negativos de la empresa, retribuir a la sociedad por esos impactos, redefinir una estrategia acorde con la sostenibilidad del negocio en equilibrio con lo social y ambiental, plantearse cuestiones éticas y morales del negocio y por último preguntarse: ¿Hacer dinero, pero a que costo? El tema no es hacer dinero, sino cómo ganarlo” (Espada, 2016, párr.8).

Espada realizó una simple pregunta a sus compañeros de trabajo, ¿Cuál era su superhéroe favorito? Unos respondieron que su padre, otros su madre. En la vida real los superhéroes no usan una capa ni tienen súper poderes, en realidad todos llegamos a ser uno el momento en que realizamos un acto de bondad hacia la sociedad, desde algo pequeño como dar de comer a un niño que no tiene nada hasta firmar un convenio de paz (Espada, 2016, párr.9).

Posiblemente los ojos con los que miremos películas basadas en comics sean otros y nos permitan entender que los mensajes detrás de ellos son poderosos. Más allá de los superhéroes ficticios, vivimos en un mundo cambiante gobernado por seres humanos, que en algunos momentos han transformado la historia hacia grandes logros y superaciones, para después fallar y equivocarse retrocediendo más de lo que se ha avanzado (Espada, 2016, párr. 10).

Los tiempos han cambiado y actualmente un mayor porcentaje de padres no tienen el tiempo necesario o no pueden dividir adecuadamente su tiempo para poder cuidar a sus hijos. La televisión es un medio de comunicación que forma parte del día a día de las personas y los padres inculcan esta costumbre sobre sus hijos, para tenerlos distraídos cuando llegan cansados a casa. Es un medio por el cual el niño podría recibir información valiosa bajo la supervisión de un

adulto, pero en ocasiones la televisión se vuelve la niñera, es quien les acompaña a la hora del desayuno el almuerzo y la cena (Arboccó, 2012, p.49).

Los niños en programas como los superhéroes encuentran figuras masculinas y femeninas importantes, que en cierto punto hacen que se identifiquen. “la televisión es y seguirá siendo una fuente potencial de reproducción de diferentes modelos a seguir por los niños y niñas, los cuales tendrán un impacto posible en lo que ellos piensan, hacen y en cómo asumen su identidad de género o cualquier tipo de identidad” (Arboccó, 2012, p.49). Por dicha razón los niños llegan a imitar a su superhéroe favorito, y los que no tienen una supervisión constante imitan también las acciones negativas de lo que vieron.

Cómo fue mencionado anteriormente los Superhéroes forman parte de la realidad de la mayoría de los niños actualmente. Por medio de este juego ellos pueden, por ejemplo, aprender a relacionar objeto con palabra, o crear juegos importantes para su desarrollo tanto físico como psicológico. Al querer privarles de dicho juego dentro del centro infantil se pueden ocasionar daños emocionales, por lo que es importante brindar información asertiva para el entendimiento de los estudiantes, para que dicho juego sea llevado de manera positiva y no negativa para su desarrollo. Es un trabajo que se debe tratar en el centro de desarrollo infantil y dentro de la casa, al llegar a mutuos acuerdos el niño comprenderá de mejor manera el mensaje y no se sentirá confundido con sus acciones (Rich, 2003).

2.3. El desarrollo Socio Afectivo en los niños de 0 a 4 años de edad

El área socio afectivo se desarrolla por medio de experiencias de socialización con los padres o cuidadores, los niños por medio del afecto aprenden a tener confianza y seguridad. Es necesario mencionar la importancia de brindarles cuidado, amor y atención para que aprendan a sobrevivir en un medio específico. De igual manera es donde se le inculcan los valores de la familia y de la sociedad, de dicha manera podrá demostrar sentimientos, independencia y autonomía (Shaffer, 2000, p.533).

Los recién nacidos dependen de sus cuidadores para la alimentación, la protección y su supervivencia. En sus primeros dos meses crean la confianza, para formar relaciones personales y desconfianza, para protegerse (Papalia, 2009, p.35).

De igual manera, se empieza a desarrollar el apego, es decir un vínculo emocional entre el infante y su cuidador. “El apego tiene un valor adaptativo para los bebés al garantizar que se satisfagan sus necesidades psicosociales, así como las físicas” (Papalia, 2009, p.246). Dependiendo del entorno en el que se desenvuelvan, los niños pueden llegar a formar cuatro tipos diferentes de apego: primero el apego seguro, donde el niño protesta la partida de su cuidador y busca de manera incansable su regreso. Segundo el apego evitante, donde el niño inusualmente llora cuando su cuidador se va y a su regreso evita cualquier tipo de contacto. Tercero, el apego ambivalente o resistente donde el niño muestra ansiedad antes de la partida de su cuidador y a su regreso demuestra angustia y busca contacto con resistencia. Finalmente el cuarto, el apego desorganizado-desorientado donde el niño al ser separado de su cuidador principal muestra comportamientos contradictorios a su regreso (Papalia, 2009, p.247).

Por otro lado, Erik Erikson a sus 25 años (1927) empezó a estudiar psicoanálisis con Sigmund Freud, creó una tabla para indicar las diferentes necesidades de los niños para que los adultos puedan actuar de manera activa y positiva a sus demandas. Según Erikson al cursar a una nueva etapa los niños se encuentran en una crisis de desarrollo y la manera en cómo sea resulta determinará su autoimagen y perspectiva de la sociedad. Desde el nacimiento hasta los 18 meses de edad los lactantes entran a la etapa de confianza básica versus desconfianza básica, aquí es imprescindible la alimentación porque por medio de eso el niño empieza a establecer su primera relación de afecto y confianza con su cuidador, o si no desarrollará un sentimiento de desconfianza. Entre los 18 meses hasta los tres años de edad empieza la etapa de la autonomía versus la vergüenza y la duda, un suceso importante dentro de esta etapa es el entrenamiento de esfínteres; y, entre los tres a los seis años de edad empieza la iniciativa versus la culpa, aquí los niños

comienzan a formar independencia, porque empiezan a tener una mayor confianza en sí mismos y más iniciativa, lo que a su vez produce la impulsividad, que en ciertas ocasiones podría generar sentimientos de culpa (Woolfolk, 2006, p.66). Erickson presenta tres etapas más las cuales no serán abordadas porque no conforman la edad a investigar.

2.4. Emociones de niños de 0 a 4 años

“Describiremos la emoción como un sentimiento, o afecto, que se produce cuando una persona se encuentra en un estado o una interacción que es importante para ella, especialmente para su bienestar” (Santrock, 2006, p.207).

En 1990 los psicólogos Peter Salovey de la Universidad de Harvard y John Mayer de la Universidad de New Hampshire utilizaron el término de “Inteligencia Emocional” para describir las cualidades emocionales que parecen llevar al éxito a una persona (Shapiro, 2001, p.31):

- La empatía
- La expresión y comprensión de los sentimientos.
- El control de nuestro genio.
- La independencia.
- La capacidad de adaptación.
- La simpatía.
- La capacidad de resolver los problemas de forma interpersonal.
- La persistencia
- La cordialidad.
- La amabilidad
- El respeto.

(Shapiro, 2001, p.31)

Estas emociones empiezan a desarrollarse a partir de las consecuencias de la crianza, la educación y el entorno en el cual se desenvuelvan. Al ser respetado por su maestra y compañeros de clase crearán una inteligencia emocional positiva (Shapiro, 2001, p.32). Las emociones que implican al yo se dividen en: emociones autorreflexivas y emociones autovalorativas (Papalia, 2009, 240).

Primero, es importante mencionar que desde los primeros meses de vida los lactantes empiezan a demostrar emociones por medio del movimiento de sus extremidades, gritos, sonrisas, risas y llanto. Es el primer lenguaje que utilizan para comunicarse con sus padres o cuidadores antes de empezar a hablar (Santrock, 2006, p.208). Entre los cuatro y diez meses de edad, el lactante puede hacer que las cosas sucedan por una razón, es decir que son capaces de manipular lo que sucede en el exterior. A esta etapa se la conoce como “coherencia propia, el sentido de ser un todo físico con límites que lo separan del resto de su mundo” (Papalia, 2009, p.255). En esta etapa el niño puede empezar a sentir miedo provocado en la presencia de extraños (Santrock, 2006, p.210). “Las emociones autorreflexivas, como turbación, empatía y envidia, sólo surgen una vez que los niños desarrollan la autoconcienciación” (Papalia, 2009, p.240) que se da entre los 15 y 18 meses de edad donde el niño es capaz de reconocerse e identificarse como un individuo (Papalia, 2009, p.255). Son capaces de sentir ansiedad al momento de separarles de sus madres o cuidadores (Santrock, 2006, p. 210).

A partir de los 18 a los 24 meses los niños se pueden reconocer en un espejo, saben perfectamente si es que tienen algo extra en su rostro, cómo por ejemplo una pegatina. Al ser más conscientes de lo que pasa alrededor de ellos pueden llegar a sentir envidia y empatía (Papalia, 2009, p.255). Pueden empezar a sentir empatía por otros seres humanos, es decir que tienen la capacidad de “ponerse en los zapatos de otra persona” (Papalia, 2009, p. 241).

Entre los dos y tres años de edad desarrollan emociones que implican al yo, es decir que empiezan a tener conciencia y conocimiento de su identidad y tratan de presentar al mundo una imagen favorable (Papalia, 2009, p.240).

Alrededor de los tres años de edad, el infante adquiere nuevos conocimientos acerca de los estándares, reglas y conductas impuestas por la sociedad. Después de alcanzar este nivel madurativo el niño puede empezar a demostrar “las emociones autovalorativas de orgullo, culpa y vergüenza.” (Papalia, 2009, p. 240).

2.5. Conducta de niños de 3 a 4 años

El educador Jean Piaget ha realizado grandes contribuciones para el desarrollo de la humanidad. Hasta la actualidad, sus estudios son utilizados como una base teórica importante en diferentes campos de estudio como: psicología, sociología, educación, epistemología, economía y leyes (Villar, 2000). De igual manera, en el campo de la educación, Piaget realizó estudios importantes acerca de la importancia del desarrollo cognitivo “el cual busca explicar cómo los individuos perciben, piensan, entienden y aprenden” (Morrison, 2005, p.91). Dentro de la segunda infancia, actualmente se la conoce como “Enfoque Piagetiano” donde incluye la etapa pre operacional. “Estos niños tienen una creciente habilidad para interiorizar eventos y pensar en utilizar símbolos representativos como las palabras en lugar de las cosas” (Morrison, 2005, p.96). “El nombre pre-operacional hace hincapié sobre el hecho de que el niño en este estadio todavía no piensa de forma operacional. Las operaciones son un conjunto de acciones que permiten que el niño realice antes mentalmente lo que hacen físicamente”. (Santrock, 2006, p.244). Dentro de esta etapa existen dos limitaciones importantes, la primera es el egocentrismo, “La dificultad para distinguir entre una perspectiva propia y la de otros” (Santrock, 2006, p.244). Y el animismo, “creencia de que los objetos “inanimados” tiene la cualidad de estar vivos y de que son capaces de actuar” (Santrock, 2006, p.244). Es importante conocer la etapa de desarrollo en la cual los estudiantes se encuentran, es la única manera de poder establecer metas y expectativas apropiadas para ellos, éstas se vuelven una guía importante para que aprendan a dirigir su propia conducta (Morrison, 2005, p.372).

Hay que tener en cuenta que cada niño nace con diferentes características de comportamiento, que al referirse en conjunto, se lo llama temperamento (Morrison, 2005, p.96), que son las diferentes respuestas emocionales que cada niño tiene frente a una situación en específico. Según los psiquiatras Chess y Thomas (1991) existen tres grupos de temperamento:

1. **Un niño fácil:** en términos generales el niño está de buen humor, establece sin problema rutinas durante la infancia y se adapta fácilmente a una nueva situación o entorno.
2. **Un niño difícil:** sus reacciones son negativas y llora la mayoría del tiempo, no puede mantener una rutina regular y se le complica adaptarse a las nuevas experiencias.
3. **Un niño ralentizado:** el nivel de actividad es bajo, es negativo, su adaptación es lenta y su estado de ánimo es de baja intensidad.

(Santrock, 2006, p. 212)

Los padres pueden reaccionar de manera diferente frente al temperamento de un niño o una niña, éste de igual forma puede variar dependiendo en la cultura que el niño se desenvuelva (Santrock, 2006, p.212). El entorno puede crear una variación en el temperamento del niño, dependiendo de las demandas al que éste se enfrente. A esta definición se la conoce mejor como el valor de la correspondencia, es decir que se puede producir problemas en la adaptación cuando no existe un ajuste adecuado en las exigencias del entorno. Por ejemplo, tenemos un niño al cual le gusta estar tranquilo, sentado, en un estado pasivo. Al momento de alterar dicha posición de manera brusca, cómo empujándolo repentina y repetidamente puede fácilmente alterar su temperamento (Santrock, 2006, p.212). Por lo tanto el cuidador debe considerar su comportamiento frente al temperamento de cada niño, debe ser sensible y flexible con las diferentes características de cada uno y evitar etiquetar (Santrock, 2006, p.212).

Albert Bandura, un psicólogo nacido en 1925 en Canadá creó el cuerpo teórico más influyente en psicología social. Bandura en 1965 afirmó que “los niños pueden aprender con sólo observar el comportamiento de un modelo social, aun sin realizarlo” (Shaffer, 2000, p.50). Para justificar su afirmación Bandura hizo un experimento el cual consistía en enseñar una película donde un adulto mostraba actitudes agresivas hacia un muñeco inflable, cada vez que lo golpeaba decía “toma” y si le lanzaba pelotas decía “pum, pum”. Este experimento fue realizado bajo tres diferentes condiciones:

1. “Los niños en la condición de *modelo recompensado* vieron a un segundo adulto dar al modelo agresivo, dulces y refresco por una “ejecución de campeonato””.
2. “Los niños en la condición de *modelo castigado* vieron a un segundo adulto regañar y dar una zorra al modelo por golpear al muñeco”.
3. “Los niños en la condición sin consecuencias tan sólo vieron al modelo comportarse en forma agresiva”.

(Shaffer, 2000, p.50).

Después se puso a los niños en cuartos donde contenían al muñeco inflable y los diferentes objetos que el modelo adulto había utilizado para agredirlo. Los niños que evidenciaron al modelo “recompensado” y sin consecuencias imitaron más de los actos agresivos del modelo que aquellos que habían visto al modelo castigado por su comportamiento agresivo” (Shaffer, 2000, p.50).

Una prueba final para revelar si es que los niños habían aprendido más observando al modelo que al modelo reprendido, se les entregó dulces y jugos a los niños, al observarlos dentro de la habitación se pudo evidenciar que los niños imitaban las malas actitudes del modelo, a excepción de los niños que vieron al modelo castigado, porque sentían que iban a ser reprendidos de la misma manera si actuaban igual (Shaffer, 2000, p.50).

“es importante distinguir lo que aprenden los niños por observación de su disposición a ejecutar estas respuestas. Es evidente que el reforzamiento no es necesario para el aprendizaje por observación; es decir, para la formación de imágenes o descripciones verbales que permitirían al observador imitar los actos del modelo. Sin embargo, las consecuencias reforzantes o punitivas que recibió el modelo bien pueden afectar la tendencia del observador a ejecutar lo que ya ha aprendido por observación” (Shaffer, 2000, p.50).

Por lo tanto Bandura asegura que el comportamiento varía por lo siguiente:

- **Determinismo ambiental:** Es el lugar donde crecemos y de cierta manera influye en varias de nuestras decisiones, sea por presión social o por un contacto diario “noción de que los niños son criaturas pasivas moldeadas por sus ambientes” (Shaffer, 2000, p.49).

- **Determinismo recíproco:** Cuando la persona por medio de los diferentes estímulos recibidos en su entorno puede tener expectativas de aprendizaje, es decir que puede ver más allá la función de cada uno de ellos (Shaffer, 2000, p.51).
- **Aprendizaje por observación:** Las personas aprenden por medio de la observación e imitación de lo que pasa alrededor (Shaffer, 2000, p.49).

Entonces, según Albert Bandura los niños aprenden por medio de la observación e imitación de lo que ocurre en su entorno. Es de igual importancia mencionar que también aprenden de la narración de cuentos o la lectura; la habilidad de leer, desarrollan emociones y la moral. Según algunas teorías de psicología social, entre esas la de Bandura, dicen que los comics y súper héroes pueden tener cierto impacto en los niveles de agresión de una persona, en el comportamiento social, en la habilidad de liderazgo y actitudes, si es que no se trabaja de manera apropiada cada tema, porque de igual manera los juegos de imitación ayudan a desarrollar su lenguaje y emociones al igual que los comics, pero el contenido de dichas historietas puede ser interpretado de manera errónea provocando conductas inapropiadas (Kraska, 2015).

Abraham Maslow consideraba que el desarrollo y la maduración de los niños giraba en torno a la autoevaluación, es decir a la lucha que cada uno tenía por alcanzar su propio potencial. Pensaba que las personas estaban motivadas por cinco necesidades básicas que influían en el comportamiento.

1. **Necesidades físicas:** Satisfacción de las necesidades físicas.
2. **Protección y seguridad:** Sentirse a gusto y seguros en la casa y en la escuela.
3. **Pertenencia y afecto:** Sentirse pertenecientes a algún lugar, participando en actividades en la escuela y colegio.
4. **Amor propio:** Considerarse personas dignas, responsables y competentes.
5. **Auto-evaluación:** Independientes

(Morrison, 2006, pg. 281-382).

Para alcanzar cada uno de los niveles de la Jerarquía de Maslow, necesitan la ayuda de los padres o del cuidador. Ellos son los principales guías de los niños, son quienes ayudan a cada uno a construir nuevos comportamientos para que aprendan que “ellos son los primeros responsables de su propia conducta y que las alegrías y recompensas por una conducta adecuada son internas, vienen de dentro como algo que se opone a lo que siempre viene de fuera (es decir, a la aprobación y alabanza de los demás)” (Morrison, 2006, p. 381).

Un estudio realizado acerca de las amistades entre los niños reveló datos curiosos que pueden dar una pista acerca de la gran diferencia que existe entre la conducta de una niña y un niño. Entre los tres años de edad la mitad de sus amigos tienden a ser del sexo opuesto, a los seis años baja a un 20% y a los seis años casi ningún niño o niña afirma que su mejor amigo es del sexo opuesto. Entre tanto, los niños y las niñas están expuestos a diferentes estímulos de cómo manejar las emociones, con excepción de la ira. Las niñas por lo general reciben información más profunda acerca de las emociones, por ejemplo cuando los padres cuentan historias tienden a expresar más emociones a las niñas que a los niños (Goleman, 1995, p.162).

También influye el hecho de que las niñas por lo general desarrollan el lenguaje antes que los niños, por lo que pueden empezar a expresar sus sentimientos de una forma más detallada que los varones. “Los varones, para los que la verbalización de los afectos queda menos enfatizada, pueden ser absolutamente inconscientes de los estados emocionales, tanto los propios como los de los demás” (Goleman, 1995, p.161).

Después de haber entendido de una mejor manera lo que es el área socio-afectivo, las emociones y la conducta, podemos comprender diferentes actitudes que pueden llegar a tener los niños entre los tres y cuatros años de edad, de igual manera conocimos factores importantes que influyen en ciertas conductas.

2.6. Currículo de Educación Inicial

El Currículo de Educación Inicial surge y se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social, y cultural. Además identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos de este nivel educativo, adecuadamente articulados con el primer grado de la Educación General Básica. Además, contiene orientaciones metodológicas y de evaluación cualitativa, que guiarán a los docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Currículo Educación Inicial, 2014, p.11).

Actualmente el currículo está organizado de manera secuencial para que los docentes lo utilicen apropiadamente en el desarrollo de las destrezas, dependiendo de la edad del estudiante. De dicha manera pueden “determinar el alcance, la secuencia y pertinencia de los aprendizajes” (Currículo Educación Inicial, 2014, p.17).

Los elementos que se encuentran en el Currículo de Educación Inicial son:

1. **Perfil de salida:** Es una descripción de las habilidades desarrolladas al finalizar la Educación Inicial.
2. **Ejes de desarrollo y aprendizaje:** son temas de desarrollo y aprendizaje, para la formación correcta de los niños.
3. **Ámbitos de desarrollo y aprendizaje:** son temas más específicos que ejercen de los ejes de desarrollo, que organizan de manera secuencial y lógica los aprendizajes y destrezas de los estudiantes.
4. **Objetivos de subnivel:** Expectativas de aprendizaje.
5. **Objetivos de aprendizaje:** Enunciado del logro de las destrezas alcanzadas.
6. **Destrezas:** Para los niños de 3 a 5 años de edad “es el conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes, y valores que el niño desarrollará y construirá, por medio de un proceso pedagógico intencionado” (Currículo Educación Inicial, 2014, p.19).
7. **Orientaciones Metodológicas:** guía de acción al docente para perfeccionar sus enseñanzas.

8. **Orientaciones para el proceso la evaluación:** sugerencias técnicas para mejorar el proceso de enseñanza.

(Currículo Educación Inicial, 2014).

Dentro de esta investigación se trabajó con niños pertenecientes al Subnivel Inicial 2 que conforma edades de los tres a los cinco años de edad. Los objetivos para esta área son los siguientes:

- Alcanzar niveles evolutivos de identidad y autonomía.
- Descubrir y relacionarse con el medio social.
- Explorar, respetar y descubrir elementos y fenómenos en el medio natural y cultural.
- Resolución de problemas matemáticos sencillos.
- Desarrollo del lenguaje verbal y no verbal.
- Desarrollo de la libre expresión y potenciación de su creatividad.
- Desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

(Currículo Educación Inicial, 2014).

Los ámbitos a trabajar dentro de este subnivel, acorde con el Currículo de Educación Inicial del Ecuador son los siguientes:

- **Identidad y autonomía:** Elegir actividades, vestuarios, entre otros demostrando sus gustos y preferencias.
- **Convivencia:** Reconocer y practicar normas de convivencia establecidas en el centro de educación inicial.
- **Relaciones con el medio natural y cultural:** Realizar acciones que apoyan al cuidado del medio ambiente como: botar la basura en su lugar, no desperdiciar el agua, entre otras.
- **Relaciones lógico matemáticas:** Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.
- **Comprensión y expresión del lenguaje:** Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.
- **Expresión artística:** Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.

- **Expresión corporal y motricidad:** Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cubito dorsal y cubito ventral).

(Currículo Educación Inicial, 2014, pg.33-40)

2.7. Comisión Intersectorial para la Atención de la Primera Infancia “De Cero a Siempre” Colombia.

Según la Comisión Intersectorial para la Atención de la Primera Infancia “De Cero a Siempre la familia es el primer agente socializador y educador de los niños. Es donde se definen actitudes y comportamientos esenciales en el infante, dependiendo del trato que reciba y el medio en el que se desenvuelva. Es necesario brindarle cuidados de calidad para que tenga un crecimiento sano y hacerle entender que es un sujeto de derechos por lo que debe recibir siempre un trato positivo. “En consecuencia, durante los primeros años de vida, la familia tiene un lugar protagónico en el cuidado, educación y desarrollo de los niños niñas desde el nacimiento hasta antes de cumplir los 6 años” (Ministerio de Educación Nacional, 2012, p.2).

También menciona que el proceso pedagógico del Centro de Desarrollo Infantil (CDI), es uno de los principales autores a potenciar y desarrollar positivamente la armonía de los niños por medio de “ambientes e interacciones y relaciones sociales de calidad, oportunas y pertinentes, que contribuyen a su constitución como sujetos de derechos” (Ministerio de Educación Nacional, 2012, p.11). Dentro del proceso pedagógico encontramos 2 estándares importantes para la investigación:

- ✓ **Estándar 27:** “El Centro de Desarrollo Infantil cuenta con un proyecto pedagógico coherente con los lineamientos y orientaciones pedagógicas de educación inicial, así como el marco de política y las disposiciones legales vigentes, que responda a la realidad sociocultural y a las particularidades de los niños, niñas y sus familias” (Ministerio de Educación Nacional, 2012, p.20).
- ✓ **Estándar 28:** “El Centro de Desarrollo Infantil implementa acciones de cuidado con los niños y las niñas, que promueven el bienestar, la seguridad y el buen trato, garantizando así el respeto por la dignidad e igualdad humana” (Ministerio de Educación Nacional, 2012, p.20).

Por ende se ha realizado un proceso pedagógico dentro de esta investigación, la cual fusiona lo anteriormente mencionado del Currículo de Educación Inicial y de Cero a Siempre. Se realizó un proyecto de aula, mejor conocido como FRISO, el cual dentro de su contenido tiene objetivos que logran alcanzar, involucra todos los ámbitos mencionados anteriormente, y una tabla para verificar los objetivos alcanzados y cuales necesitan refuerzo después de la enseñanza.

Capítulo III

3. Diseño del Estudio

3.1. Contexto

La investigación se realizó dentro de un Centro de Desarrollo Infantil privado de la ciudad de Quito capital del Ecuador, en el aula de los niños entre tres y cuatro años de edad.

Las edades involucradas en el estudio fueron de tres años y medio a cuatro, durante el período de septiembre a diciembre del 2016.

3.2. Población

La población que formó parte de la investigación son niños preescolares, entre tres años medio a cuatro años de edad, de un Centro de Desarrollo Infantil privado, del norte de la ciudad de Quito. El número de niños con el que se trabajó fue de nueve: tres niñas y seis niños. El nivel socio-económico de los padres de los estudiantes pertenece al cuarto quintil.

Se excluyó a los niños que no entraban en el rango de edad establecido para los participantes de la investigación. La razón de trabajar con las edades mencionadas, es porque pueden comunicar de manera verbal lo que están aprendiendo y lo que sienten. De igual manera, se escogió a niños cuyos padres tienen un medio socio económico medio-alto, porque ellos tienen una mayor facilidad de acceso a los diferentes objetos, películas, juegos de los súper héroes.

3.3. Metodología

El estudio que se realizó tuvo un enfoque cualitativo. A medida de que las observaciones avanzaron se encontró una diversidad de cambios, por lo tanto, el estudio fue flexible a dichas alteraciones, para así poder llegar a cumplir con los objetivos propuestos (Batthyány y Cabrera, 2011, p.78).

Otra importante razón por la cual se escogió un enfoque cualitativo, es porque la mayoría de los datos que son relevantes para esta investigación se los encontró a través del diálogo y la observación. Sólo de esta manera se pudo conseguir información de primera mano, la cual no pudo ser hallada en libros o en textos con la misma exactitud (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p.8).

Es importante señalar que las investigaciones cualitativas se basan más en una lógica y proceso inductivo, lo que quiere decir que primero se explora y describe y después se generan perspectivas teóricas (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p.9). Esto significa que el investigador deberá ir de lo particular a lo general. En este estudio se realizaron diferentes observaciones durante una semana en toda la jornada, las cuales fueron cambiando dependiendo del estudiante. Al finalizarlas se pudo determinar varias conclusiones las cuales nos llevaron a la respuesta a la pregunta de investigación a través de una conclusión general que abarque toda la información recopilada.

Este estudio fue de índole exploratorio por dos motivos: primero porque se examinó un tema o problema de investigación poco estudiado y de alto interés para los niños y de actualidad. Segundo se carece de investigaciones y las pocas que existen están vagamente relacionadas con el problema de estudio (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p.79). Y no corresponden al contexto ecuatoriano.

3.4. Herramientas a utilizar

Para esta investigación se utilizaron dos herramientas, la primera es la observación no participante que es la recopilación de datos sobre comportamiento no verbal, y no existe la participación del investigador. (Corbetta, 2007, p.304) Lo que se quiere decir es que se extrajeron datos por las diferentes conductas que los estudiantes tuvieron lo largo del día. El principal propósito de esta herramienta es obtener información de primera mano por medio de la observación. Gracias a esta herramienta el investigador pudo extraer datos importantes y útiles para su investigación. De igual manera,

ayudó a identificar diferentes conductas que los niños pudieron tener a lo largo del día cuando utilizan un disfraz de súper héroe.

La segunda herramienta que se utilizó fue el Proyecto de Aula Friso, que sirvió para la recopilación de información. Según Urriágali, las investigaciones realizadas dentro del aula de clase, ayudan al docente a organizar y planificar sus clases. De igual manera sirven de guía para poder realizar diferentes investigaciones las cuales brindan información importante al docente para enfocar su enseñanza de una manera positiva para sus estudiantes (1998). El principal objetivo de esta herramienta es brindar al investigador una guía importante para la observación del proyecto de aula, con la cual podrá sacar información importante para la investigación.

3.5. Tipo de análisis

Dentro de este estudio se utilizaron dos variables. Según Batthyány existen dos variables dentro de la investigación, la dependiente y la independiente. La variable independiente es “aquella cuyos atributos se supone que influyen o modifican los que adopta una segunda variable.” (Batthyány y Cabrera, 2011, p.63). La cual dentro de mi investigación serían los Súper Héroe. Mientras que la variable dependiente “es aquella que varía en función de los valores de otras, o que se ve influida por estas” (Batthyány y Cabrera, 2011, p.63). En este caso la variable dependiente sería la conducta.

Capítulo IV

4. Análisis e interpretación de datos

Es importante mencionar que antes de aplicar el Proyecto de Aula, el cual consiste en que los estudiantes creen un Súper Héroe diferente con un súper poder específico y jueguen a ser él durante las diferentes actividades dentro del aula de clase, que se realizaron durante 5 días. Los niños recibieron una introducción al tema, donde se conversó acerca de los Súper Héroes para tener una idea de la percepción que tienen ellos acerca de las diferentes conductas que se pueden observar en una película de acción. Antes de realizar la actividad se les habló a los estudiantes de los diferentes poderes que las personas pueden tener, por ejemplo, el súper poder de un doctor es curar a los enfermos, el de un bombero es ayudar a la gente; es decir que a los niños les enseñamos diferentes valores que puede tener una persona lo cual los hace tener un súper poder y no necesariamente algo fuera de la realidad.

También es importante detallar que los estudiantes no podían escoger súper héroes de la televisión, si no que ellos debían crear un personaje diferente y original. Se les presentó telas y diferentes materiales para que ellos pudieran hacer su propio disfraz. Fue interesante observar que la mayoría de los nombres usados para su personaje eran sus propios nombres y cada uno puso la inicial de su nombre en su capa.

Es necesario saber que los niños han asistido al centro infantil por más de un año, tiempo en el que se ha podido evidenciar varias conductas inapropiadas por la imitación de dichos personajes, asimismo se trabajó durante el año lectivo 2015-2016 con los padres de familia de cada uno y con una psicóloga, donde se pudieron evidenciar datos importantes para esta investigación.

A continuación se presentará una tabla con ciertos parámetros que fueron seleccionados para poder evaluar comportamientos al momento de jugar a ser alguien más.

4.1. Evaluación del proyecto

Tabla 1

Niño #1 P.I.

TALLER	LOGRADO	NO LOGRADO
CREACIÓN DE SU SÚPER HÉROE	X	
DAR UN SÚPER PODER	X	
OMITIR ARMAS		X
COMPAÑERISMO	X	
CONCLUIR LA ACTIVIDAD SIN PROBLEMA	X	
RESPETAR EN TODO MOMENTO A SUS COMPAÑEROS		X
LIMPIAR SU LUGAR DE TRABAJO AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD	X	

P.I. es un niño que ha estado expuesto desde temprana edad a películas y juegos de Súper Héroes. No tuvo problemas en escoger a su Súper Héroe. El súper poder que escogió fue ayudar a las personas en peligro. Se pudo observar que al momento de realizar actividades libres no pudo omitir las armas como pistolas o espadas y en ciertas ocasiones se pudo evidenciar que faltaba al respeto a sus compañeros. Pero empezó a ayudar a sus amigos cuando tenían alguna clase de dificultad, sea armando un rompecabezas o abrir el grifo de agua para que puedan lavarse las manos. Esta actividad no influyó en su rendimiento académico, es decir que podía trabajar usando el traje que había creado y al finalizar ordenaba su puesto de trabajo.

Tabla 2

Niño #2 N.C.

TALLER	LOGRADO	NO LOGRADO
CREACIÓN DE SU SÚPER HÉROE	X	
DAR UN SÚPER PODER	X	
OMITIR ARMAS		X
COMPAÑERISMO	X	
CONCLUIR LA ACTIVIDAD SIN PROBLEMA	X	
RESPETAR EN TODO MOMENTO A SUS COMPAÑEROS		X
LIMPIAR SU LUGAR DE TRABAJO AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD	X	

N.C. es un niño que ha estado expuesto desde temprana edad a películas y juegos de Súper Héroes. No tuvo problemas en escoger a su Súper Héroe. El súper poder que escogió fue el poder de compartir. Los primeros días tuvo problemas en no utilizar armas al momento de trabajar, estar en el círculo o jugar en el patio, por ende se puede decir que en ciertas ocasiones faltó al respeto a sus compañeros. Pero se pudo observar que empezó a compartir un poco más de lo que compartía antes de esta actividad. De cierta manera influyó positivamente en su rendimiento escolar, porque podía permanecer más tiempo sentado realizando sus trabajos y al finalizar dejaba su puesto limpio.

Tabla 3

Niño #3 N.S.

TALLER	LOGRADO	NO LOGRADO
CREACIÓN DE SU SÚPER HÉROE	X	
DAR UN SÚPER PODER	X	
OMITIR ARMAS		X
COMPAÑERISMO	X	
CONCLUIR LA ACTIVIDAD SIN PROBLEMA	X	
RESPETAR EN TODO MOMENTO A SUS COMPAÑEROS		X
LIMPIAR SU LUGAR DE TRABAJO AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD	X	

N.S. es un niño quien ha estado expuesto desde temprana edad a películas y juegos de Súper Héroes. No tuvo problemas en escoger a su Súper Héroe. El súper poder que escogió fue el poder de compartir y ayudar al resto. Pudo imitar casi perfectamente el papel de su Súper Héroe al momento de recibir actividades dirigidas, pero al tener tiempo libre involucraba las armas en su juego, es decir que no respetó a sus compañeros en todo momento. Al momento de trabajar se comportó igual que siempre, realizando sus trabajos de manera adecuada y limpiando su puesto al terminar.

Tabla 4

Niño #4 S.F.

TALLER	LOGRADO	NO LOGRADO
CREACIÓN DE SU SÚPER HÉROE	X	
DAR UN SÚPER PODER	X	
OMITIR ARMAS	X	
COMPAÑERISMO	X	
CONCLUIR LA ACTIVIDAD SIN PROBLEMA	X	
RESPETAR EN TODO MOMENTO A SUS COMPAÑEROS	X	
LIMPIAR SU LUGAR DE TRABAJO AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD	X	

S.F. es un niño que no ha estado expuesto desde temprana edad a películas ni a juegos de Súper Héroes. Es necesario mencionar que este niño al ser uno de los menores de la clase tendía a imitar al resto, por lo que se pudo evidenciar características similares de su súper héroe al de otros niños. No tuvo problemas en escoger a su Súper Héroe. El súper poder que escogió fue el poder de escuchar. Al momento de trabajar no prestaba mucho interés en la actividad de imitación, pero empezó a seguir instrucciones de una manera más apropiada. Omitió por completo las armas y podía dedicarse a jugar otros juegos en su tiempo de recreo. No influyó en su rendimiento académico, pero empezó a organizar su lugar de trabajo al finalizar cada trabajo.

Tabla 5

Niño #5 E.CH.

TALLER	LOGRADO	NO LOGRADO
CREACIÓN DE SU SÚPER HÉROE		X
DAR UN SÚPER PODER	X	
OMITIR ARMAS		X
COMPAÑERISMO	X	
CONCLUIR LA ACTIVIDAD SIN PROBLEMA	X	
RESPETAR EN TODO MOMENTO A SUS COMPAÑEROS		X
LIMPIAR SU LUGAR DE TRABAJO AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD	X	

E.CH. es un niño quien ha estado expuesto desde temprana edad a películas y juegos de Súper Héroes, como fue mencionado anteriormente, ya se ha trabajado todo un año con esta clase, por lo que sabemos que no tiene control sobre cuánto tiempo mira televisión ni qué tipo de programas y tenía algunos problemas de disciplina dentro y fuera del aula. Al principio escogió ser Batman, por lo que se podría decir que tuvo complicaciones escogiendo su Súper Héroe. El súper poder que escogió fue el poder de no pelear, escuchar y ayudar a las personas. Se adaptó muy bien en su papel en las actividades dirigidas, lastimosamente al tener más libertad empezó a usar armas, faltando al respeto a sus compañeros. De igual manera tuvo dificultades al momento de limpiar su puesto después de trabajar.

Tabla 6

Niño #6 L.W.

TALLER	LOGRADO	NO LOGRADO
CREACIÓN DE SU SÚPER HÉROE		X
DAR UN SÚPER PODER	X	
OMITIR ARMAS		X
COMPAÑERISMO	X	
CONCLUIR LA ACTIVIDAD SIN PROBLEMA	X	
RESPETAR EN TODO MOMENTO A SUS COMPAÑEROS		X
LIMPIAR SU LUGAR DE TRABAJO AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD	X	

L.W. es un niño quien ha estado expuesto desde temprana edad a películas y juegos de Súper Héroes, solía ir entre dos a tres veces por semana disfrazado de algún súper héroe o llevaba algún arma con él, como una espada. Al principio escogió ser el Hombre Araña, por lo que se podría decir que tuvo complicaciones escogiendo su Súper Héroe. El súper poder que escogió fue el poder compartir y ser buen amigo. Es importante mencionar que fue el único de la clase que se ponía su disfraz desde que llegaba hasta que se iba. En todo momento usaba armas, incluso en los trabajos dirigidos, afortunadamente no afectó en su rendimiento académico, es decir que podía terminar sus actividades sin ningún problema y limpiaba su puesto al terminar su trabajo.

Tabla 7

Niño #7 D.R.

TALLER	LOGRADO	NO LOGRADO
CREACIÓN DE SU SÚPER HÉROE	X	
DAR UN SÚPER PODER	X	
OMITIR ARMAS	X	
COMPAÑERISMO	X	
CONCLUIR LA ACTIVIDAD SIN PROBLEMA	X	
RESPETAR EN TODO MOMENTO A SUS COMPAÑEROS	X	
LIMPIAR SU LUGAR DE TRABAJO AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD	X	

D.R. es una niña la cual ha estado expuesta a programas menos violentos, como películas de princesas o series de Disney. Pudo crear su Súper Héroe sin dificultad otorgándole el poder de compartir y jugar con sus amigas sin pelear. Sólo utilizaba su disfraz dentro de la clase para realizar las actividades propuestas, las cuales las hacía de manera correcta y ordenada, y al finalizar limpiaba su lugar de trabajo. Al momento de salir al patio se sacaba su disfraz y jugaba a otras cosas, como a ser la mamá, hacer castillos, entre otras cosas. Pero su súper poder siempre estuvo presente durante toda la jornada, respetaba a sus amigas jugaba sin pelear.

Tabla 8

Niño #8 J.G.

TALLER	LOGRADO	NO LOGRADO
CREACIÓN DE SU SÚPER HÉROE	X	
DAR UN SÚPER PODER	X	
OMITIR ARMAS	X	
COMPAÑERISMO	X	
CONCLUIR LA ACTIVIDAD SIN PROBLEMA	X	
RESPETAR EN TODO MOMENTO A SUS COMPAÑEROS	X	
LIMPIAR SU LUGAR DE TRABAJO AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD	X	

J.G. es una niña la cual ha estado expuesta a programas menos violentos, como películas de princesas o series de Disney. Pudo crear su Súper Héroe sin dificultad otorgándole el poder de compartir. Sólo utilizaba su disfraz dentro de la clase para realizar las actividades propuestas, las cuales las hacía de manera correcta y ordenada, y al finalizar limpiaba su lugar de trabajo. Al momento de salir al patio se sacaba su disfraz y jugaba a otras cosas, como a cocinar, o pintar con tiza en los adoquines. Pero su súper poder siempre estuvo presente durante toda la jornada, respetaba a sus amigos y compartía con ellos.

Tabla 9

Niño #9 A.V.

TALLER	LOGRADO	NO LOGRADO
CREACIÓN DE SU SÚPER HÉROE	X	
DAR UN SÚPER PODER	X	
OMITIR ARMAS	X	
COMPAÑERISMO	X	
CONCLUIR LA ACTIVIDAD SIN PROBLEMA	X	
RESPETAR EN TODO MOMENTO A SUS COMPAÑEROS	X	
LIMPIAR SU LUGAR DE TRABAJO AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD	X	

A.V. es una niña la cual ha estado expuesta a programas menos violentos, como películas de princesas o series de Disney. Pudo crear su Súper Héroe sin dificultad otorgándole el poder de compartir. Sólo utilizaba su disfraz dentro de la clase para realizar las actividades propuestas, las cuales las hacía de manera correcta y ordenada, y al finalizar limpiaba su lugar de trabajo. Al momento de salir al patio se sacaba su disfraz y jugaba en los columpios o en la casita. Pero su súper poder siempre estuvo presente durante toda la jornada, respetaba a sus amigos y compartía con ellos.

4.2. Análisis general

En este grupo específico de niños se pudo diferenciar fácilmente los comportamientos entre niños y niñas por los diferentes programas de televisión a los que están expuestos diariamente. Las niñas trabajaron en la actividad más por cumplir con la actividad, mientras que los niños lo hicieron para poder jugar a ser un Súper Héroe, y al tener un disfraz, su juego se hizo más real y divertido. De igual manera fue interesante observar diferentes conductas entre los niños, cómo cada uno tomaba su rol de una manera positiva. Se puede mencionar que después de haber inculcado diferentes valores por medio de los súper héroes y haber llevado dicho tema desde otra perspectiva, tanto los niños como las niñas reaccionaron de manera positiva frente a esta nueva actividad, donde trataron de meterse en su súper héroe y cumplir con su súper poder.

Tabla 10

Registro de destrezas consolidadas.

ÁMBITOS DE DESARROLLO	DE RELACIONES CON EL MEDIO CULTURAL Y NATURAL	RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICO	COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA	CONVIVENCIA
NOMBRES	Realizar acciones que apoyan al cuidado del medio ambiente como: botar la basura en su lugar, no desperdiciar el agua, entre otras.	Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno	Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.	Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral).	Elegir actividades, vestuarios entre otros demostrando sus gustos y preferencias.	Reconocer y practicar normas de convivencia establecidas en el centro de educación inicial
P.I.	P	C	C	C	C	C	C
N.C.	C	C	C	C	C	C	C
N.S.	C	C	C	C	C	C	C
S.F.	C	P	P	C	C	C	P
E.CH.	P	P	P	C	C	C	P
L.W.	C	P	C	C	C	C	C
D.R.	C	P	C	C	C	C	C
J.G.	C	P	C	C	C	C	C
A.V.	C	C	C	C	C	C	C

I= En Inicio P= En Proceso C=Consolidado

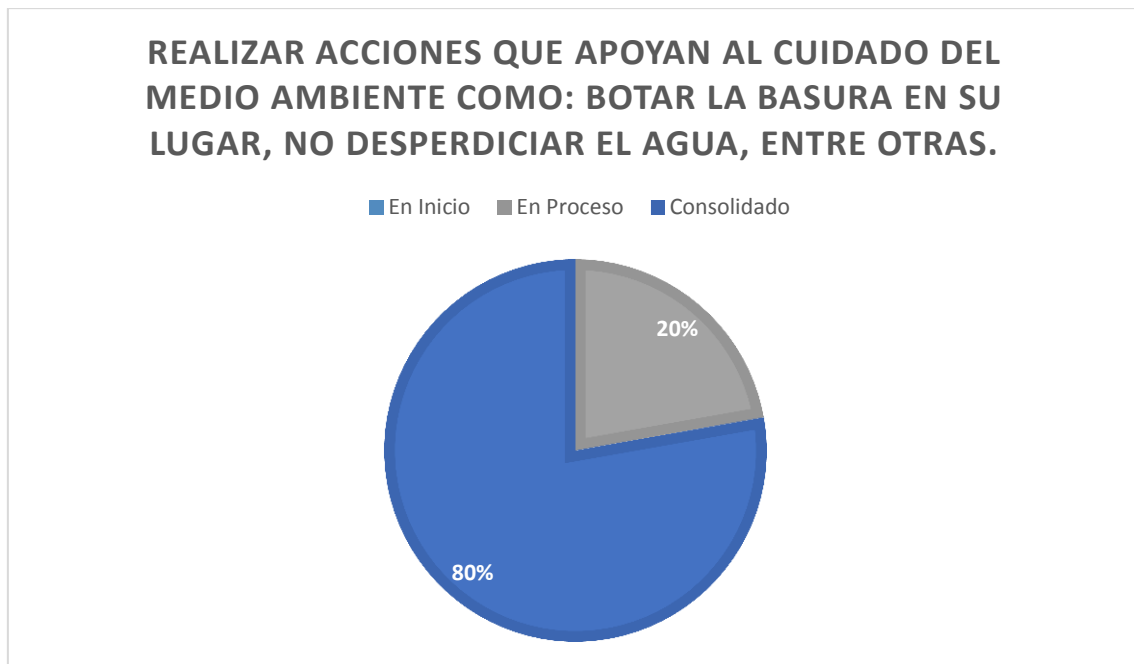


Figura 1

Porcentaje de niños y niñas que apoyan al cuidado del medio ambiente.

Una de las destrezas que se aplicó en esta actividad fue el cuidado del medio ambiente, donde se fue trabajando poco a poco el concepto de reciclar y todos sus beneficios, al explicarles que el súper poder de algunas personas era limpiar y reusar diferentes materiales para reducir la producción de basura en el mundo. Bandura afirma que “los niños pueden aprender con sólo observar el comportamiento de un modelo social, aun sin realizarlas” (Shaffer, 2000, p.50). Esto se pudo evidenciar en el 80% de los niños que sintieron mucho interés y empezaron a ordenar su lugar de trabajo e incluso empezaron a arreglar la clase cuando estaba desorganizada, mientras que el 20% no le dio mucha importancia a este tema.

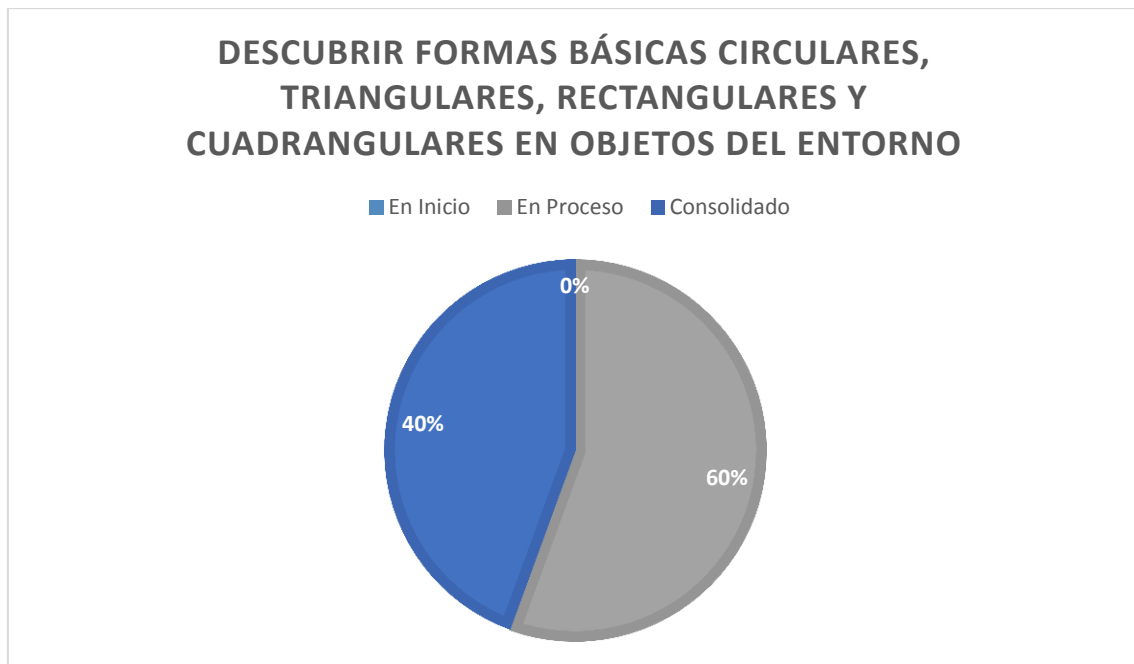


Figura 2

Porcentaje de niños y niñas que pueden reconocer formas básicas en objetos del entorno.

Otra destreza importante que se aplicó en esta actividad fue la de reconocer formas básicas dentro del entorno. Para esto las telas de sus disfraces fueron rectangulares y el material de decoración tenía formas circulares, cuadradas y triangulares. Sólo el 40% de la muestra pudo identificar dichas figuras; cabe mencionar que fueron los niños que tenían cuatro años o estaban a pocos meses de cumplirlos, mientras que el 60% tuvo dificultades en diferenciar el cuadrado del rectángulo. “La categorización, o calificación, requiere que el niño identifique semejanzas y diferencias. Para los cuatros años de edad, muchos niños puede clasificar según dos criterios, como color y forma” (Papalia, 2009, p.297).

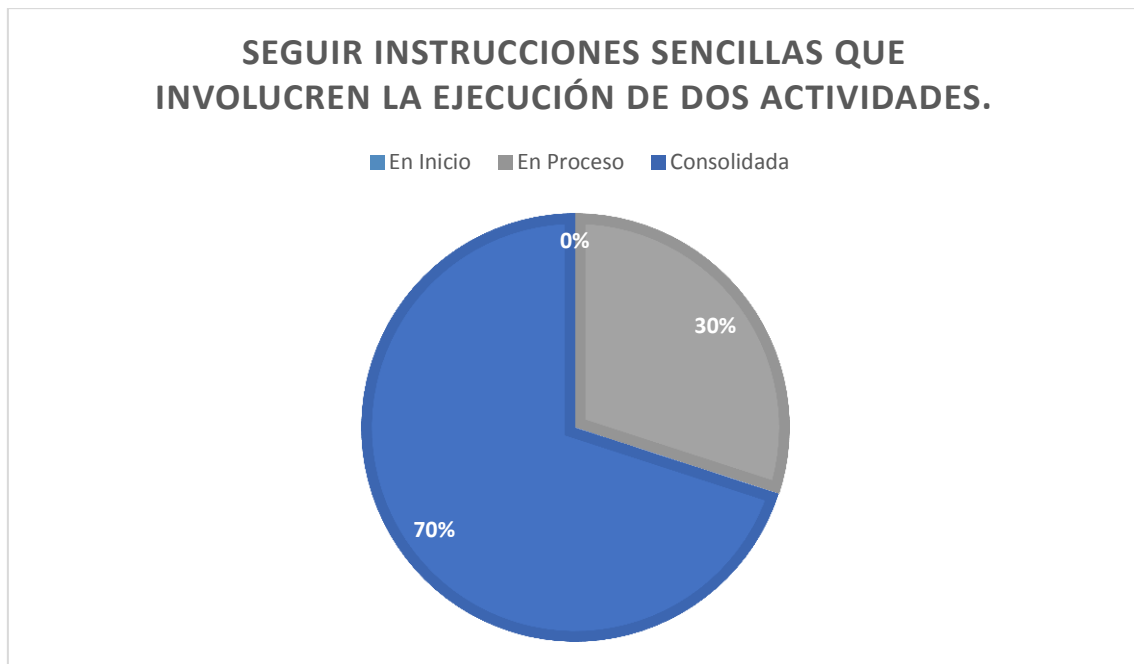


Figura 3

Porcentaje de niños y niñas que pueden seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.

Esta fue una de las destrezas más interesantes que se aplicó por medio de la actividad. Al involucrar a los súper héroes y sus súper poderes de escuchar y prestar atención los niños empezaron a seguir instrucciones sencillas al instante sin importar qué fuera. Según Papalia, alrededor de los tres años de edad, el infante adquiere nuevos conocimientos acerca de los estándares, reglas y conductas impuestas por la sociedad. A pesar de eso un 30% de la muestra tuvo dificultades en seguir correctamente las instrucciones, es importante mencionar que dentro de ese grupo se encontraba el niño más pequeño de la clase con 3 años 5 meses y el niño que tenía problemas de conducta de 3 años 7 meses.



Figura 4

Porcentaje de niños y niñas que pueden representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.

Esta destreza tuvo éxito durante y después de la actividad. Según Lev Vygotsky, los niños a través del juego empiezan a seguir reglas importantes que van a ser aplicadas en la vida real. Se pudo evidenciar que a pesar de haber tenido ciertos inconvenientes al omitir armas, el 100% niños pudieron representar y asumir su poder sin ningún problema, si se les olvidaba dicha norma, se les preguntaba cuál era su súper poder y ellos los recordaban perfectamente.

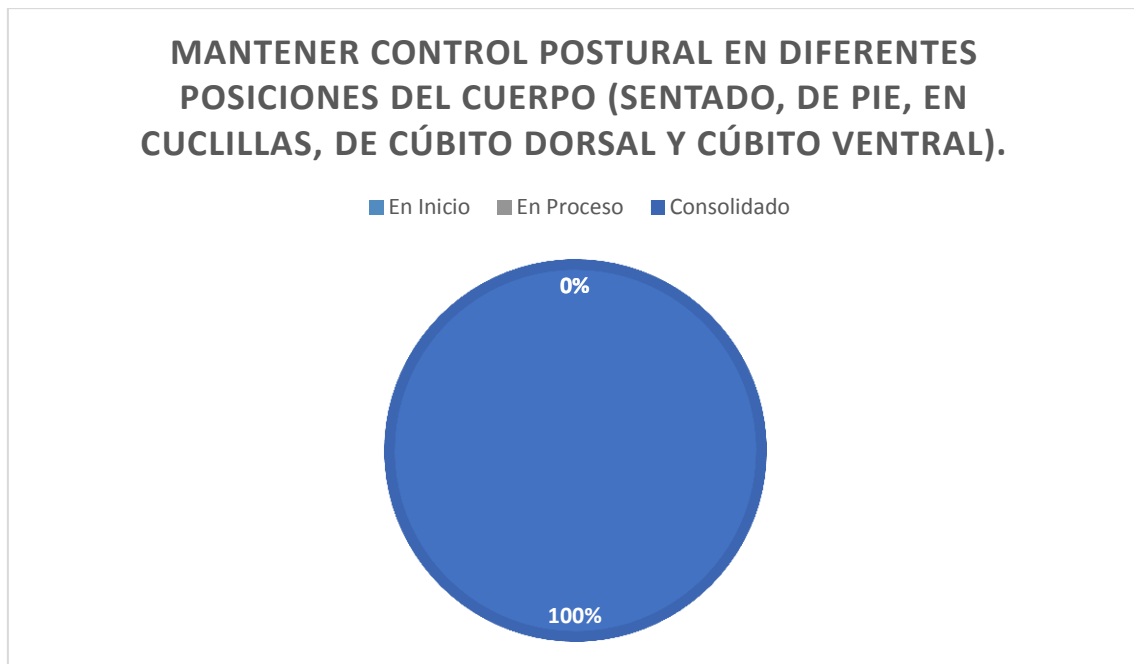


Figura 5

Porcentaje de niños y niñas que pueden mantener el control postural en diferentes posiciones del cuerpo.

Esta destreza fue muy interesante, al principio los niños se desconcentraban fácilmente al realizar las diferentes posiciones, al finalizar la semana el 100% de los niños pudieron mantener dichas posturas sin ningún problema. A partir de los dos años de edad los niños empiezan a dominar su motricidad gruesa, porque han desarrollado la fuerza muscular necesaria para poder realizar diferentes movimientos. Cada logro conlleva al desarrollo de otro, por ejemplo, saltar en dos pies para luego saltar en uno. Hasta los cuatros años de edad los niños podrán alternar sus pies para subir y bajar escaleras, saltar en un pie, mejorarán su equilibrio y fuerza (Papalia, 2009).

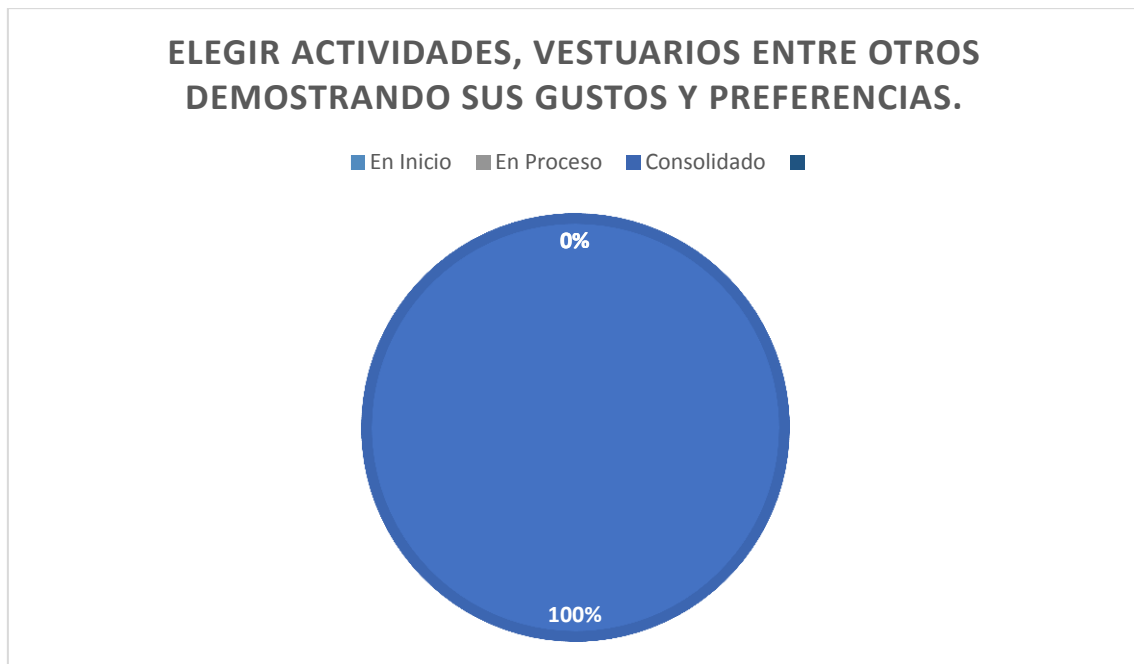


Figura 6

Porcentaje de los niños y niñas que pueden elegir actividades, vestuarios entre otros demostrando sus gustos y preferencias.

Esta destreza demostró las diferentes preferencias de cada niño. Según Erikson, entre los tres a los seis años de edad los niños empiezan a tener más iniciativa e independencia porque desarrollan una mayor confianza en sí mismos. Fue interesante observar que dentro de esta actividad no existió la imitación hacia el resto, se evidenció que el 100% de la muestra escogió los colores y formas que deseaban tener en su disfraz.

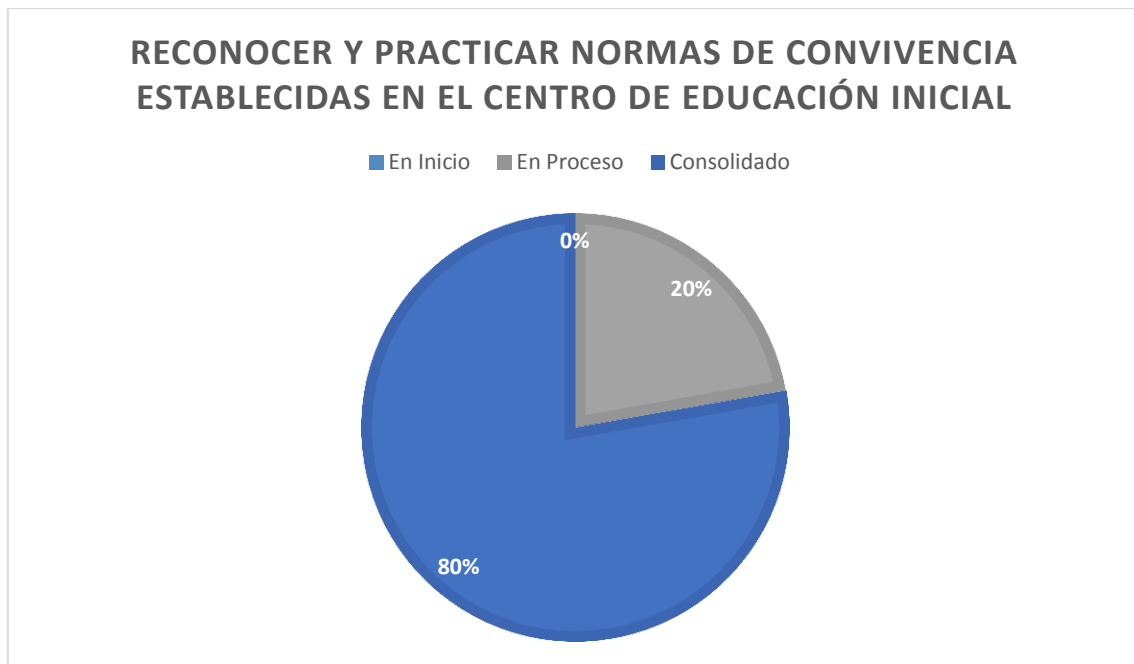


Figura 7

Porcentaje de niños y niñas que pueden reconocer y poner en práctica las normas establecidas en el Centro de Educación Inicial.

Después de haber mencionado los diferentes valores con los que los súper héroes tratan al resto de las personas se evidenció que el 80% de la muestra pudo reconocer y poner en práctica dichas normas, incluso se observó que corregían malas actitudes por parte de algunos compañeros. Según Piaget los niños preescolares empiezan a comprender el concepto de identidad, es decir que no importa si una persona u objeto cambie de forma, tamaño o apariencia, ésta seguirá siendo la misma. Por ende los niños empiezan a tener la habilidad de categorizar y llegan a entender la diferencia entre lo que es bueno y malo (Papalia, 2009).

Tabla 11

Memoria descriptiva del proyecto.

DESTREZAS CONSOLIDADAS POR LOS ALUMNOS	LIMITACIONES EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO, DIFICULTADES	TRANSCENDENCIA HACIA LA INSTITUCIÓN Y FAMILIA
<p>-Elegir actividades, vestuarios entre otros demostrando sus gustos y preferencias.</p> <p>-Reconocer y practicar normas de convivencia establecidas en el centro de educación inicial.</p> <p>- Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral).</p> <p>-Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.</p> <p>-Realizar acciones que apoyan al cuidado del medio ambiente como: botar la basura en su lugar, no desperdiciar el agua, entre otras.</p>	<p>-Tiempo de ejecución del proyecto muy corto.</p>	<p>-Mejorar la conducta dentro del hogar e institución.</p> <p>-Concienciar a los padres, docentes y cuidadores el hecho de que los niños aprenden por observación e imitación.</p> <p>-Controlar programas de televisión dentro del hogar.</p> <p>-Aprender valores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compartir - Reciclar - Respetar - Ordenar

Capítulo V

5. Conclusiones y Recomendaciones

¿Cómo influyen los Súper Héroes en la conducta dentro del aula de clases de los niños de tres a cuatro años de edad del Centro de Desarrollo Infantil X, de la ciudad de Quito?

Los Súper Héroes han existido desde las épocas milenarias, y desde entonces han estado presentes en la vida de los niños. Son seres que representan el bien y la población objeto de estudio no ha sido la exclusión. En esta población se observó que los Súper Héroes sí influyen en la conducta dentro y fuera del aula de clase. Por medio del Proyecto de Aula que fue aplicado se puede afirmar que un buen manejo de dicho tema puede modificar de manera positiva malos hábitos por parte de los estudiantes.

El proyecto de aula se trabajó durante una semana en el Centro de Desarrollo Infantil X, aplicando las diferentes destrezas establecidas en el Currículo de Educación Inicial. En este espacio de aprendizaje se determinó la influencia positiva de los Súper Héroes en cada uno de los niños al cambiar los esquemas erróneos que han creado viendo y escuchando diferentes historias de acción. Para moldear los malos comportamientos dentro del aula de clase se trabajaron diferentes aspectos enfocados en su conducta, por ejemplo, seguir instrucciones, respetar, compartir, etc. Para esto se utilizó como respaldo la bondad de los Súper Héroes y de esta manera dar un ejemplo motivacional a los niños y que entendieran el significado de un Súper Héroe.

Como se puede ver en la pregunta número uno de la guía de observación la mayoría de la muestra sintió mucho interés y empezó a ordenar su lugar de trabajo e incluso empezó a arreglar la clase cuando estaba desorganizada. De igual manera la mayoría pudo seguir instrucciones sencillas en la ejecución de dos actividades. Así como también los niños pudieron reconocer y poner en práctica normas de convivencia. Lo que se evidenció es que los niños asimilaban de manera positiva conductas adecuadas para la convivencia en el aula de clase.

Al usar correctamente el significado de súper poder con los niños, se pueden obtener resultados positivos dirigidos a la conducta. Como fue mencionado en el Capítulo 3 como manifiesta Bandura, los niños actúan por medio de la imitación, en la edad trabajada los niños tienen la capacidad de razonar de manera intuitiva por lo tanto su análisis es básico, y la información que reciben por medio de dichas figuras de acción son repetidas sin previo análisis y sin conciencia de realizar una acción perjudicial para su salud o la del resto. Este proyecto pudo demostrar que al manejar adecuadamente la información que se brindada a los niños que se relaciona con valores, conducta y actitudes dentro del aula de clase se puede obtener resultados adecuados para su comportamiento. De igual manera desarrollar las destrezas propuestas en el Currículo de Educación Inicial de una manera novedosa que facilite el aprendizaje significativo.

El Ministerio de Educación del Ecuador ha creado un programa con el objetivo de concienciar acerca del acoso escolar y enseñar a los estudiantes a actuar de manera respetuosa con el resto. Lo interesante de dicho programa es que la protagonista de la historia, Lula, utiliza como motivación una súper heroína de unos comics que su padre le envía desde el extranjero, quien lucha para parar los abusos dentro de las instituciones escolares y ella por medio de la imitación actúa de manera positiva frente a los diferentes acosos escolares que empezó a tener por cambiarse de escuela (Ministerio de Educación, 2015).

Con esta investigación se puede afirmar que con un buen manejo de los comics se obtienen resultados positivos en la conducta de los niños. De igual manera se pudo evidenciar una mayor facilidad en el manejo de clase y la motivación al momento de realizar las diferentes actividades de un día a día.

5.1. Limitaciones de estudios

Dentro de esta tesina se pudieron encontrar diferentes limitaciones las cuales de cierta manera complicaron el estudio. Primero, no se encontraron suficientes fuentes confiables que hablen sobre la variable independiente, Súper Héroes.

Segundo, esta investigación sólo se pudo realizar en un centro infantil y con un solo grupo de edad, además el tiempo no fue suficiente para poder hacer una investigación más profunda.

Tercero, el número de muestra fue reducido porque en el transcurso de la investigación se retiraron niños de la institución, sin previo aviso.

5.2. Recomendaciones para futuros estudio

Esta tesina puede abrir nuevas preguntas a las personas que la lean. Recomiendo realizar una investigación más a fondo, que por falta de tiempo no se la hizo, de igual manera se lo puede aplicar durante un año lectivo es decir, no solo un proyecto, si no que sea una experiencia de aprendizaje, durante un periodo más largo.

Trabajar con niños de diferentes edades y poder observar la influencia de dichas figuras de acción no solo en la conducta si no también el área socio afectiva, cognitiva, lenguaje y motricidad.

De igual manera se debería trabajar con toda la familia, brindar diferentes pautas para seguir dentro de la casa y conseguir actitudes positivas en vista que se observaron cambios significativos en la conducta de los niños y niñas que fueron objetos de estudio.

También sería interesante hacer un seguimiento para complementar de la investigación, observar actitudes después de un periodo determinado para ver si fue permanente el cambio.

Igualmente trabajar con diferentes programas de la televisión que actualmente son populares, y no forman parte de los Súper Héroes pero de igual manera ha sido notoria la influencia que ejerce sobre los niños que lo ven cómo, Peppa Pig, Doctora Juguetes, etc.

Referencias

- Alonso, M. Matilla, L. Vásquez, M. (1995). *Teleniños Públicos/ Teleniños Privados*. Ediciones de la Torre, España: Madrid.
- Arboccó, M. Arboccó, J. (2012). Impacto de la “televisión basura” en la mente y conducta de niños y adolescentes. [Versión electrónica] Recuperado de: http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2012/3/avances_arbocco_5.pdf
- Batthyány, K. y Cabrera M. (Coord.) (2011). *Metodología de la investigación en Ciencias Sociales. Apuntes para un curso inicial*. Montevideo, Uruguay: Universidad de la República (UDELAR).
- Broinstein, C. (2012). Superhéroes: Mitología Moderna (Primera parte: mitos y viñetas). [Versión electrónica] Recuperado de: <http://pijamasurf.com/2012/02/superheroes-y-mitologia-moderna-primera-parte-mitos-y-vinetas/>
- Carvente, F. (2013). *Historia de los Súper Héroes: Antecedentes*. Rev Esnob. Recuperado de: <http://www.revistaesnob.com/2013/04/historia-de-los-superheroes/>
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social* (1.ª ed.). España: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S. A. U.
- Deal, W. (2006). *Medieval and Early Modern Japan*. (2ª ed.). [Versión electrónica] Recuperado de: <http://www.cultorweb.com/eBooks/Storia/Life%20In%20Medieval%20And%20Early%20Modern%20Japan.pdf>
- De-Souza, D., Radell, J. (2011). *Superheroes, an Opportunity for Prosocial Play*. NAEYC, 26-30. Recuperado de: http://www.naeyc.org/files/yc/file/201107/Superheroes_an_opportunity_for_prosocial_play.pdf
- Domínguez, S. (2010). *El contexto histórico de un comic: Batman*. *Revista de la clase de historia*. N°140, 2-13. Recuperado de: <http://www.claseshistoria.com/revista/index.html>

- Embid, J. (22 de Noviembre del 2014). La Ideología de los Superhéroes. El Diario. Sección Opinión. Recuperado de: http://www.eldiario.es/zonacritica/ideologia-superheroes_6_326577360.html
- Espada, J. (2016). Los Superhéroes y la Responsabilidad Social. [versión electrónica] Recuperado de: <http://sirse.info/los-superheroes-y-la-responsabilidad-social/>
- Goleman, D. (1995). La inteligencia emocional. (6ª ed.). Colombia: Javier Vergara Editor
- Gómez, P. (2005). Superman. Recuperado de: https://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/recursos/fig_calc/_8_/estampes/1_16.htm
- Hernández, E. (2009). Nuevo Orden Mundial. Narraciones sobre el poder y superhéroes en el cómic mainstream estadounidense de Stormwatcha Black Summer (1996-2008)*. Revista electrónica de literatura comparada. (4) 104-105. Recuperado de: http://www.uv.es/extravio/pdf4/e_hernandez.pdf
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). *Metodología de investigación* (5ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Kraska, J. (2015). The Psychology of Comic Books: Why We Worship SuperHeroes. Rev Lateral Magazine, Issue 1, Recuperado de: <http://www.lateralmag.com/articles/issue-1/i-need-a-hero-why-were-wired-to-worship-superheroes>. Ministerio de Educación Nacional (2011). *Comisión Intersectorial para la Atención de la Primera Infancia de Cero a Siempre*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo Educación Inicial*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Ministerio de Educación del Ecuador (s/f). *Proyecto de Aula Friso*. [Versión electrónica] Recuperado de: www.educacion.gov.ec/educarecuador
- Morrison, G. (2005). *Educación Infantil*. Madrid: PEARSON Prentice Hall.

- National Geographic. (2012). *Hecho histórico: La Epopeya de Gilgamesh*. National Geographic España. Recuperado de: http://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/la-epopeya-de-gilgamesh_6746
- Nicolopoulou, A. (1993). *Play, Cognitive Development, and the Social World: Piaget, Vygotsky, and Beyond*. Massachusets: Karger. [versión electrónica] Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/232543691_Play_Cognitive_Development_and_the_Social_World_Piaget_Vygotsky_and_Beyond
- Papalia, D., Olds, S., Feldman, R. (2011). *Psicología del Desarrollo*. México: Mc Graw Hill.
- Pisnoy, A. (2015). Los verdaderos protagonistas de nuestra independencia y su legado. Rev La Revista del CCC. 23(9), párr. 1-3. Recuperado de: http://www.centrocultural.coop/revista/articulo/545/los_verdaderos_protagonistas_de_nuestra_independencia_y_su_legado.html
- Real Academia Española. (2017). Diccionario de la Lengua Española. [versión electrónica] Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=YjyLxEi>
- Reifel, S. (2001). *Theory in Context and Out*. Estados Unidos: Ablex Publishing.
- Rich, D. (2003). Superheroes and weapon play: is it time for a new perspective? *Journal for Pre-school Learning Alliance: Under Five*. p.1- p-2.
- Santrock, J. (2006). *Psicología del desarrollo. El ciclo vital*. (10.ª ed.). España: Mc Graw Hill.
- Shaffer, D. (2000). *Psicología del desarrollo, Infancia y Adolescencia*. (5.ª ed.). México: Thomson.
- Shapiro, L. (2001). *La Inteligencia Emocional de los niños. Una guía para padres y maestros*. (1.ª ed.). España: Punto de lectura.
- Urriágali, P. (1998). Reflexión en torno a la Investigación en el Aula. *Revista de Investigación e Innovación en la clase de idioma*. Pp. 183-192.

- Vega, G. (2015). *Héctor Carreto: Reescribir los mitos*. Reseñas y Notas. Recuperado de: http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/ojs_rum/files/journals/1/articles/16751/public/1671-26607-1-PB.pdf
- Villar, F. (2000). El Enfoque Constructivista de Piaget. Proyecto docente, Psicología Evolutiva y Psicología de la Educación. [Versión electrónica] Recuperado de: http://www.ub.edu/dpssed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf
- Villegas, J. (1971). Héroes y antihéroes en el Canto General. [Versión electrónica] Recuperado de: <file:///C:/Users/Jose%20Eduardo/Downloads/22380-71053-1-PB.pdf>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society*. Londres: Harvard College. [Versión electrónica] Recuperado de: <http://ouleft.org/wp-content/uploads/Vygotsky-Mind-in-Society.pdf>
- Williams, J. (2009). Superhéroes y desarrollo económico. El caso argentino. [Versión electrónica] Recuperado de: https://historietasargentinas.files.wordpress.com/2008/08/superheroes_y_desarrollo_economico_caso_argent.pdf
- Woolfolk, A. (2006). *Psicología Educativa*. (9.ª ed.). México: Pearson

ANEXOS




PROYECTO DE AULA FRISO

ORIGEN DEL PROYECTO: Se ha evidenciado comportamientos agresivos durante el juego.

NOMBRE DEL PROYECTO: Mi súper poder es...

DURACIÓN: (1 SEMANA)

OBJETIVO:

¿QUÉ HACER?	¿CON QUÉ HACER?	¿QUIÉNES VAN A HACER?	¿CUÁNDO SE VA A HACER?
<p>Cada estudiante creará su propio Súper Héroe, al cual deberá darle un súper poder. (Omitiendo armas o destrezas agresivas.)</p> 	 <p>CAPAS DE FIELTRO</p>  <p>ANTIFACES DE CARTÓN/CARTULINA</p> <p>GUANTES DE COCINA</p>	<p>P.I. N.C. N.S. S.F. E.CH. L.W. J.A.P. I.S D.R. J.G. C.B. A.V.</p>	<p>Primer día:</p> <p>Se les explicará a los estudiantes la función de los Súper Héroes.</p> <p>Explicándoles que son personas buenas que comparten, juegan juntos, no pelean, desean ver a todas las personas felices, etc.</p> <p>Empezaremos a recolectar características importantes de cada niño para la creación de su Súper Héroe.</p> <p>Segundo día:</p> <p>Se empezará con la creación del súper héroe, ellos escogerán los colores</p>



PINTURA



DE CARA

que representarán a su creación y le darán un nombre propio para identificarlo.

Al final del día cada niño expondrá su súper héroe y explicará su súper poder.

Tercer día:

Los niños se podrán disfrazar de su súper héroe para realizar las actividades planteadas para este día, cada niño deberá recordar cuál es su súper poder y ponerlo en práctica, como compartir, jugar con todos, pedir por favor, etc.

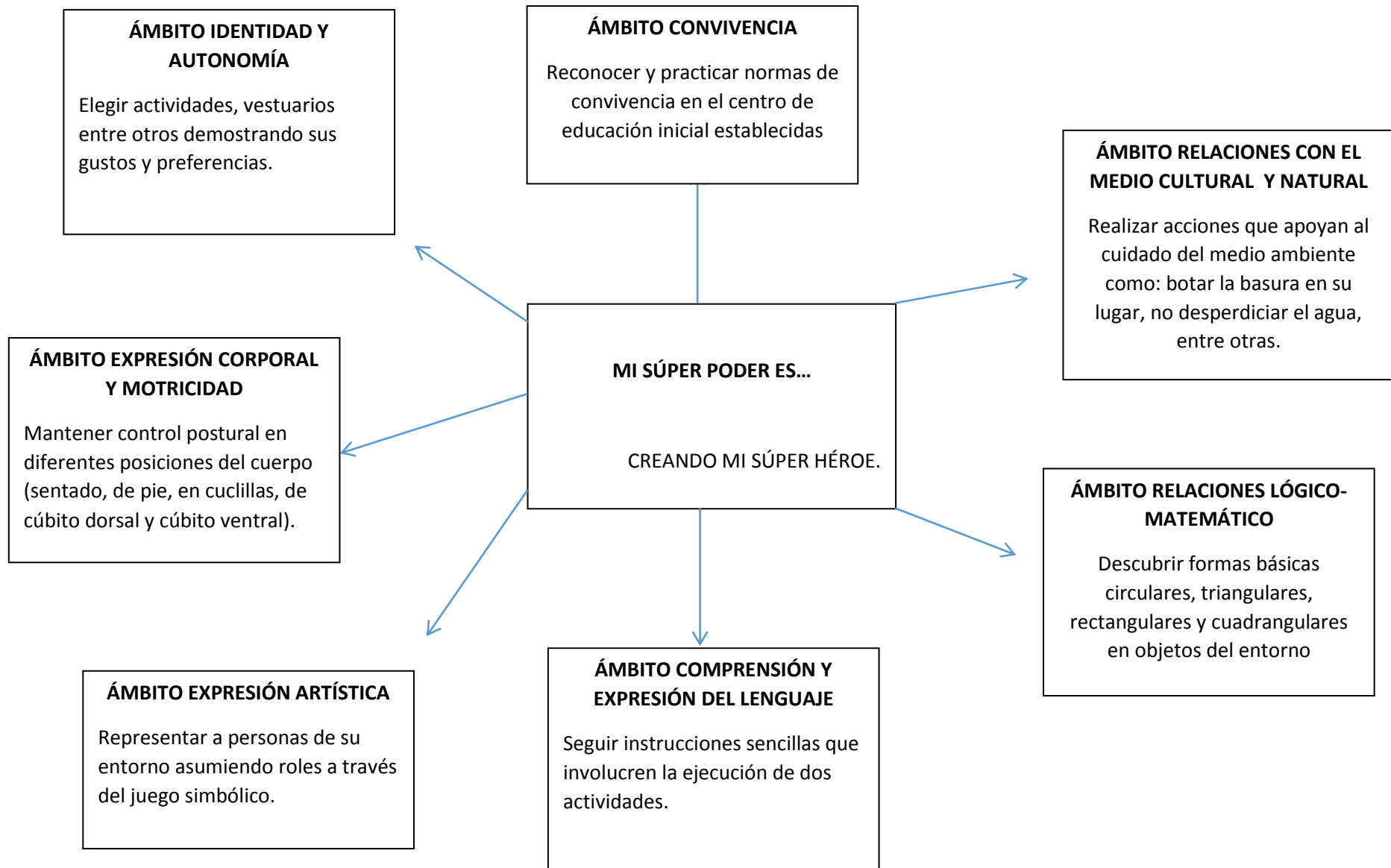
Cuarto día:

Los estudiantes podrán jugar a la hora del recreo usando los trajes de sus súper héroes, donde deberán aplicar sus nuevos conocimientos si se les presenta algún

		<p>problema con algún compañero que no pertenece a la clase de 3 años y medio a 4 años.</p>
--	--	---

Quinto día:

Los estudiantes son
libres de usar todo el
día el disfraz, al final
del día se les
preguntará cómo se
sintieron siendo
súper héroes, qué fue
lo que más les gustó,
etc.



Ejes transversales:

✓ **Valores:**

Los niños y niñas aprender a respetar en toda ocasión a sus iguales, es decir, a sus compañeros y compañeras como a su docente y sus padres. Esto aplica para todo, desde respetar puntos de vista y opiniones diferentes hasta las diferentes costumbres y las decisiones tomadas por la mayoría de los participantes.

✓ **Interculturalidad:**

Los niños y niñas deben tomar consciencia acerca de las diferentes culturas y costumbres que se presentarán dentro del aula de clase, deberán aprender a respetarlas y respetar la individualidad de cada uno.

✓ **El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes:**

Los niños y niñas tomarán conciencia acerca de los diferentes hábitos de limpieza, tanto higiénicos como el orden dentro y fuera del aula de clase.

✓ **Protección del medio ambiente:**

Los niños y niñas tomarán conciencia acerca del reciclaje, que al reutilizar cartones, hojas, etc. Se pueden realizar cosas de gran uso.

Evaluación del Proyecto:

OBJETIVOS	ACTIVIDADES	LOGRADO	NO LOGRADO
<p>Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.</p>	CREACIÓN DE SU SÚPER HÉROE		
	DAR UN SÚPER PODER		
	OMITIR ARMAS		
	COMPARTIR CON SUS COMPAÑEROS		
<p>Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.</p>	RESPETAR EN TODO MOMENTO A SUS COMPAÑEROS		
	CONCLUIR LA ACTIVIDAD SIN PROBLEMA		
<p>Practicar acciones que evidencien actitudes de respeto y cuidado del medio ambiente apoyando la conservación del mismo.</p>	<p>LIMPIAR SU LUGAR DE TRABAJO AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD</p>		
<p>Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.</p>			
<p>Participar en diversas actividades de juegos dramáticas asumiendo roles con creatividad e imaginación.</p>			

Registro de Destrezas Consolidadas:

Nombre del Proyecto: Mi Súper Poder Es...

ÁMBITOS DE DESARROLLO	RELACIONES CON EL MEDIO CULTURAL Y NATURAL			RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICO			COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE			EXPRESIÓN ARTÍSTICA			EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD			IDENTIDAD Y AUTONOMÍA			CONVIVENCIA		
	I	P	C	I	P	C	I	P	C	I	P	C	I	P	C	I	P	C	I	P	C
	Realizar acciones que apoyan al cuidado del medio ambiente como: botar la basura en su lugar, no desperdiciar el agua, entre otras.			Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno			Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.			Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.			Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral).			Elegir actividades, vestuarios entre otros demostrando sus gustos y preferencias.			Reconocer y practicar normas de convivencia en el centro de educación inicial establecidas		
P.I.																					
N.C.																					
N.S																					
S.F.																					
E.CH.																					
L.W.																					
J.A.P																					
I.S.																					
D.R.																					
J.G.																					
C.B.																					
A.V.																					
I= En Inicio P= En Proceso C=Consolidada																					

Memoria Descriptiva del Proyecto

DESTREZAS CONSOLIDADAS POR LOS ALUMNOS	LIMITACIONES EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO, DIFICULTADES	TRANSCENDENCIA HACIA LA INSTITUCIÓN Y FAMILIA

Desde la figura 1 hasta la 6 se puede observar la realización y el resultado final de los disfraces de superhéroes dentro del aula de clase.

Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5



Figura 6

Desde la figura 7 hasta la 8 se puede observar actividades diferentes que realizaron siendo superhéroes.



Figura 7



Figura 8