



# **DRAJIM**

**ESCUELA DE LÍDERES  
COMUNITARIOS**

**ESCUELA DE MADRIJIM**



## 1- ESTRUCTURAS

### TNUÁ

#### Mazkirut Peilá

La Mazkirut Peilá es el grupo de trabajo mas cotidiano que tiene la Tnuá y son los encargados de tener un contacto fluido con todas las ciudades, organizar y llevar a cabo los encuentros para toda la tnuá a lo largo del año, hacer los programas de jinuj para todos los merkazim y administrar los fondos y recursos que disponga el movimiento para poder cumplir los objetivos que se planteen.

#### Mazkirut Artzit

De ella forman parte las hanagot de cada merkaz y la mazkirut pehila.

En la misma la mazkirut pehila lleva un control del funcionamiento de cada merkaz, así como también se reveen los proyectos nacionales

Tambien se realizan aseifot de guizbarim, roshei jinuj y mazkirim, por separado, en las que se debaten temas explícitos a sus tafkidim.

### MERKAZ

#### Mazkirut / HANAGA

**Roshim** (secretario general) cumplirá el rol de supervisar y de incentivar a cada uno de los tafkidim, deberá dirigir las Aseifot, es la cara visible del tzevet. Es el máximo representante del merkaz, tanto al interior como al exterior de la misma. Es quien preside la hanaga y supervisa la labor del resto de sus. Es la persona dentro de la Masquirut encargada de coordinar los diferentes aspectos y comités dentro de la Tnuá y asegurarse de su buen funcionamiento. Se asegurara que las actividades, las juntas al igual que las actividades de Madrijim estén planeadas.

**Gizbar** (Tesorero) Será el administrador y depositario de los fondos Controlar la distribución y el control del material. Centralizar el fondo de Madrijim

**Rosh Jinuj** (coordinador de Educacion) se encargara del armado de material, Deberá coordinar una vaada. Es la persona encargada de preparar los programas educativos Supervisar que todos los planes educativos y programas de actividades se realicen.

Encargarse de preparar actividades que transmitan la ideología de la Tnuá a los Madrijim y Janijim.

## 2- LIDERAZGO: características, tipos y cualidades

### Líder: características

El líder juega un papel importante en la toma de decisiones y, por lo tanto, también en el apoyo que el grupo le otorga. Como el liderazgo esta en función del grupo, es importante analizar no solo las características de este sino también el contexto en el que el grupo se desenvuelve.

Un buen líder debe tomar decisiones y ser capaz de plantear objetivos realistas y viables. Para ello ha de adquirir información, y buena parte de ésta ha de ser fruto de la interacción y la confianza con sus compañeros. Todo esto se ve facilitado por la comunicación: el interés por conocer los sentimientos y pensamientos de las personas que trabajan junto a él o ella y el contacto con ellos. Por el contrario no ayuda en nada el aislarse.

La accesibilidad es un punto básico dentro del liderazgo. Un buen líder transmite la sensación de ser una persona abordable, a la que pueden expresar abiertamente sus ideas.

Es importante sentir que la persona que se tiene enfrente está interesado en escuchar, comprender y conocer todas las sugerencias, que percibe que la labor que se realiza es importante, que está realmente comprometido en el logro de las metas propuestas, y que cuenta con todos.

Otras cualidades de un buen líder son: la cordialidad, la amabilidad, el optimismo, y sobretodo, saber reforzar positivamente. El reconocer un trabajo bien hecho, y en general, una conducta afable y cordial, son técnicas que reconfortan a las personas y que promueven interés y entusiasmo por el trabajo.

Por último un buen líder no es aquel que impone miedo, sino que es el que se mueve entre sus compañeros manteniendo un contacto apacible, transmitiendo buen humor y dando ejemplo con su conducta, de los niveles de esfuerzo exigido a los demás.

### Estilos de liderazgo

Existen tres estilos básicos:

- **El líder autócrata:** Asume toda la responsabilidad de la toma de decisiones, inicia las acciones, dirige, motiva y controla al subalterno. La decisión se centraliza en el líder. Puede considerar que solamente él es competente y capaz de tomar decisiones importantes, puede sentir que sus subalternos son incapaces de guiarse a sí mismos o puede tener otras razones para asumir una sólida posición de fuerza y control. La respuesta pedida a los subalternos es la obediencia y adhesión a sus decisiones.

- **El líder participativo:** Utiliza la consulta para practicar el liderazgo. No delega su derecho a tomar decisiones finales y señala directrices específicas a sus subalternos pero consulta sus ideas y opiniones sobre muchas decisiones que les incumben. Si desea ser un líder participativo eficaz, escucha y analiza seriamente las ideas de sus subalternos y acepta sus contribuciones siempre que sea posible y práctico.
- **El líder liberal (Rienda suelta):** Delega en sus subalternos la autoridad para tomar decisiones. Espera que los subalternos asuman la responsabilidad por su propia motivación, guía y control. Excepto por la estipulación de un número mínimo de reglas, este estilo de liderazgo, proporciona muy poco contacto y apoyo para los seguidores. Evidentemente, el subalterno tiene que ser altamente calificado y capaz para que este enfoque tenga un resultado final satisfactorio.

## CUALIDADES DE UN LÍDER

¿Cuáles son esas cualidades que hacen destacar a los líderes?

El carisma es una cualidad que se confunde a menudo con el requerimiento fundamental para el liderazgo. Sin embargo, se puede alcanzar un liderazgo carismático con mayor facilidad si se trabaja para desarrollar las siguientes cualidades:

-Conocimiento: conozca sus cualidades y utilícelas. Un líder debe conocer, por ejemplo los detalles del negocio para poder trabajar para la empresa.

-Confianza: no sea un microgestor. Si sus subordinados tienen la sensación de que está constantemente husmeando por encima de sus hombros, conseguirá crear un ambiente de desconfianza. Éste al tanto del trabajo que están realizando los miembros de su equipo, pero no haga que se sientan como si el "Gran Hermano" les vigilara.

-Integridad: un líder no será eficaz si sus subordinados y sus superiores desconfían de él. La organización enseguida dejará de lado a un líder que no esté capacitado o que no mantenga su palabra. Por ejemplo, un líder que le diga una cosa a sus empleados y luego haga otra podría ser visto como poco capacitado, aunque la diferencia le parezca insustancial.

-Modelos de conducta: como líder, su vida pública y privada debería ser ejemplar. Predique con el ejemplo. Un líder que espera una determinada conducta por parte de sus empleados pero que no mantiene esa misma conducta, puede sufrir una pérdida de respeto. Un equipo que no respeta al líder sufrirá un descenso en la calidad del trabajo.

- Decisión: los líderes son valorados por su capacidad para tomar decisiones, sobre todo bajo presión. Las mejores decisiones son aquellas que se toman con pleno conocimiento de causa.
  
- Positivismo: los líderes se eligen para dirigir a un equipo, a un grupo, o a una organización completa. A menudo se encontrará en situaciones en las que sus empleados no están presentes; por ejemplo, en reuniones empresariales de alto nivel. Su positivismo puede y debe representar a los empleados que han puesto su confianza en usted.
  
- Optimismo: sea realista, pero no fatalista. Sus empleados y sus superiores pueden perder rápidamente la confianza en usted si se enfrentan constantemente con su pesimismo y negatividad. Las situaciones no son siempre las ideales, pero como líder se espera que encuentre el mejor modo de arreglar la situación. Encuentre ese modo y concéntrese en el aspecto positivo.
  
- Resultados: un líder posee un registro de decisiones sólidas y de soluciones en las que apoyarse. No sólo sirve para mostrar estos logros a los demás, sino para emplearlos en consolidar la autoconfianza en sus capacidades.
  
- Visión: un líder debe establecer unas metas que lleven a la empresa en una dirección determinada. Un líder debe tener amplitud de miras que vayan hacia el futuro para establecer esas metas y para ayudar al desarrollo de la empresa en la dirección adecuada.
  
- Las apariencias del líder: el líder debe dar una imagen del poder en su forma de vestir, su comportamiento y todo lo que le rodee.

### **3- APRENDIZAJE: diferentes corrientes**

#### **Aprendizaje**

Es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza.

Existen diversas teorías del aprendizaje, cada una de las cuales analiza desde una mirada particular este proceso.

#### **Psicología conductista**

Los psicólogos conductistas describen el aprendizaje en función de los cambios observables en la conducta de un individuo. El proceso fundamental del aprendizaje es la imitación, es decir la repetición de un proceso observado. La imitación toma tiempo (atención al detalle), espacio (un sitio para aprender), habilidades (o práctica) y otros recursos (por ejemplo, un área protegida). Al copiar, los infantes aprenden a cazar (dirigir la atención), alimentarse y realizar las tareas básicas necesarias para la supervivencia

## ▪ **Aprendizaje humano**

El aprendizaje se define técnicamente como un cambio relativamente estable en la conducta del sujeto como resultado de la experiencia, producidos a través del establecimiento de asociaciones entre estímulos y respuestas mediante la práctica en un nivel elemental, supuesto que comparte la especie humana con algunos otros seres vivos que han sufrido el mismo desarrollo evolutivo en contraposición a la condición mayoritaria en el conjunto de las especies que se basa en la imprimación de la conducta frente al ambiente mediante patrones genéticos.

En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado. En efecto, a través de la continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades.

## ▪ **Condicionamiento Clásico**

El condicionamiento clásico, permite desarrollar una sensibilidad, a una señal que le indica la inminencia de un acontecimiento importante. Esta señal de aviso es importante, porque permite al animal se prepare, cuando sea oportuno, y que no pierda tiempo y energía alistándose para acontecimientos que es poco probable que ocurra.

## ▪ **Condicionamiento Operante**

A diferencia del condicionamiento clásico el condicionamiento operante o instrumental, en el cómo su nombre lo indica, el animal opera activamente en el medio, para producir consecuencias favorables. El refuerzo o sea la presentación o eliminación de un estímulo permite incrementar la probabilidad de aparición de una conducta. Los científicos estudiaron el refuerzo en laboratorio condicionando a varios animales, preferentemente a ratas, empleando un procedimiento conocido como la caja de Skinner.

## **Constructivismo**

Corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que se desarrolla de manera interna conforme el individuo obtiene información e interactúa con su entorno.

## **El aprendizaje según el Constructivismo**

El Constructivismo ve el aprendizaje como un proceso en el cual el estudiante construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados. En otras palabras, "el aprendizaje se forma construyendo nuestros propios conocimientos desde nuestras propias experiencias" solución de problemas reales o simulaciones, normalmente en colaboración con otros alumnos. Esta colaboración también se conoce como proceso social de construcción del conocimiento. Algunos de los beneficios de este proceso social son:

- Los estudiantes pueden trabajar para clarificar y para ordenar sus ideas y también pueden contar sus conclusiones a otros estudiantes.
- Eso les da oportunidades de elaborar lo que aprendieron.

## **-Jean Piaget-**

### **Asimilación**

Consiste en la interiorización o internalización de un objeto o un evento a una estructura comportamental y cognitiva preestablecida. Por ejemplo, el niño utiliza un objeto para efectuar una actividad que preexiste en su repertorio motriz o para decodificar un nuevo evento basándose en experiencias y elementos que ya le eran conocidos (por ejemplo: un bebe que aferra un objeto nuevo y lo lleva a su boca, -el aferrar y llevar a la boca son actividades prácticamente innatas que ahora son utilizadas para un nuevo objetivo-).

### **Acomodación**

Consiste en la **modificación** de la estructura cognitiva o del esquema comportamental para acoger nuevos objetos y eventos que hasta el momento eran desconocidos para el niño (en el caso ya dado como ejemplo, si el objeto es difícil de aferrar, el bebe deberá, por ejemplo, modificar los modos de aprehensión).

Ambos procesos (asimilación y acomodación) se alternan dialécticamente en la constante búsqueda de equilibrio (homeostasis) para intentar el control del mundo externo (con el fin primario de sobrevivir).

Cuando una nueva información *no* resulta inmediatamente interpretable basándose en los esquemas preexistentes, el sujeto entra en un momento de crisis y busca encontrar nuevamente el equilibrio (por esto en la epistemología genética de Piaget se habla de un *equilibrio fluctuante*), para esto se producen modificaciones en los esquemas cognitivos del niño, incorporándose así las nuevas experiencias.

### **Psicología cognitiva**

Es una escuela de la psicología que se encarga del estudio de la cognición, es decir los procesos mentales implicados en el comportamiento. Tiene como objeto de estudio los mecanismos básicos y profundos por los que se elabora el conocimiento, desde la percepción, la memoria y el aprendizaje, hasta la formación de conceptos y razonamiento lógico. Por cognitivo entendemos el acto de conocimiento, dado por la capacidad para recibir (atención y percepción) codificar, almacenar, recuperar, reconocer, comprender, organizar y usar la información recibida a través de los sentidos.

### **Procesamiento de información**

Considera que unas pocas operaciones simbólicas, relativamente básicas, tales como codificar, comparar, localizar, almacenar, pueden, en último extremo, dar cuenta de la inteligencia humana y la capacidad para crear conocimiento, innovaciones y tal vez expectativas respecto al futuro.

Considera la memoria como la estructura básica del sistema de procesamiento. Así mismo, en lugar de posiciones ambientalistas, el procesamiento de información defenderá la interacción de las variables del sujeto y las variables de la tarea o situación ambiental a la que se ha enfrentado el sujeto. Y finalmente, es obvio que el sujeto del conductismo es claramente pasivo.

Para la Psicología Cognitiva la acción del sujeto está determinada por sus representaciones. Para el procesamiento de información, esas representaciones están constituidas por algún tipo

de computo. La concepción del ser humano como procesador de información se basa en la aceptación de la analogía entre la mente humana y el funcionamiento de un computador. Cómo se codifica la información, cómo se transforma, almacena, recupera y se transmite al exterior, como si el ser humano estuviera diseñado de modo semejante a un ordenador o computadora.

El enfoque cognitivo ha insistido sobre cómo los individuos representan el mundo en que viven y cómo reciben información, actuando de acuerdo con ella. Se considera que los sujetos son elaboradores o procesadores de la información

- El papel del ambiente de la tarea: resolución de diferentes tareas como fruto de la interacción entre un sistema de procesamiento de información, el sujeto que resuelve el problema, y un ambiente de la tarea: siendo este último la tarea tal y como es descrita por el experimentador. La estructura del ambiente de la tarea determina la representación que el sujeto realiza de esta y, por tanto, las dificultades o facilidades que encontrará en su resolución.
- El papel de la codificación: comprensión de la tarea por parte de los sujetos; es decir, en los problemas relativos a la codificación. Se debe seleccionar la información relevante del ambiente de la tarea y construir a partir de ella una representación de la misma. El fallo en la identificación y la codificación de los atributos críticos de la tarea puede estar en el origen de las dificultades con las que se encuentran los niños en muchas ocasiones.
- La simulación por ordenador: los sistemas de producción del pensamiento humano, están formados por un conjunto de producciones, en donde cada una de ellas es una regla condición-acción; es decir, estas reglas a partir del cumplimiento de una determinada condición establecen la realización de una acción concreta. Un sistema de producciones actúa mediante el ciclo reconocer-actuar. Las acciones pueden modificar el estado de conocimiento del sistema añadiendo, eliminando o cambiando los elementos existentes; las acciones también pueden corresponder a interacciones perceptivas o del ambiente.

#### **4- Aprendizaje y socialización**

La socialización es como el proceso mediante el cual se inculca la cultura a los miembros de la sociedad, a través de él, la cultura se va transmitiendo de generación en generación, los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de su sociedad.

##### **Tipos de Socialización**

1. Socialización Primaria: Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se



remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. El individuo llega a ser lo que los otros significantes lo consideran sin provocar problemas de identificación.

2. Socialización Secundaria: Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la sociología primaria) institucionales o basados sobre instituciones. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento. Las relaciones se establecen por jerarquía.

Los conceptos de aprendizaje y socialización se refieren a fenómenos de naturaleza semejante. El aprendizaje se refiere a la adquisición de nuevos recursos al repertorio de respuestas del individuo y en este sentido su alcance es más amplio, ya que no todo aprendizaje supone una socialización. La socialización es un proceso temporal y avanza a lo largo del progreso evolutivo individual. Para que ésta resulte efectiva el punto de partida se inicia en la edad temprana con la asimilación de las estructuras cognitivas y las habilidades lingüísticas y comunicativas para, a través de las pautas de valores, normas y significados reconocidos, aprehender la realidad y capacitar al sujeto para alcanzar contenidos significativos más extensos y lograr un proceso de interacción pleno.

## **5- Construcción del conocimiento**

### **¿Qué es el Conocimiento?**

Conocimiento es la capacidad para convertir datos e información en acciones efectivas.

Algunas características del concepto "conocimiento":

- El conocimiento es una capacidad humana y no una propiedad de un objeto como pueda ser un libro. Su transmisión implica un proceso intelectual de enseñanza y aprendizaje. Transmitir una información es fácil, mucho más que transmitir conocimiento. Esto implica que cuando hablamos de gestionar conocimiento, queremos decir que ayudamos a personas a realizar esa actividad.
- El conocimiento carece de valor si permanece estático. Sólo genera valor en la medida en que se mueve, es decir, es transmitido o transformado.
- El conocimiento es siempre esclavo de un contexto en la medida en que, en el mundo real, difícilmente puede existir completamente autocontenido. Así, para su transmisión es necesario que el emisor (maestro) conozca el contexto o modelo del mundo del receptor (aprendiz).

- El conocimiento puede ser explícito (cuando se puede recoger, manipular y transferir con facilidad) o tácito. Este es el caso del conocimiento *heurístico* resultado de la experiencia acumulada por individuos.

**Asimilación:** Ninguna conducta, aunque sea nueva para el individuo, constituye un comienzo absoluto. Siempre se INTEGRA a esquemas anteriores. En este caso, el vínculo posee continuidad.

**Acomodación:** Se refiere a cualquier modificación dentro de un esquema asimilador o de una estructura, modificación que a su vez se causa por los elementos que se asimilan.

**Equilibración:** Es una propiedad intrínseca y constitutiva de la vida mental y orgánica en general: Todos los seres vivos tienden al equilibrio con su medio. La equilibración es el motor del desarrollo. Un desequilibrio en un nivel provoca conflictos en los niveles dependientes.

Ante un DESEQUILIBRIO hay dos tipos de respuesta:

NO ADAPTATIVA. No hay conciencia del conflicto.

ADAPTATIVA. Hay conciencia del conflicto e intención de resolverlo.

## 6- Etapas del desarrollo - Piaget

Jean Piaget, nació en la ciudad suiza de Neuchâtel el 9 de setiembre del 1886.-

En 1918 se doctoró en biología, luego incursionó como investigador en el área de la psicología, siendo alumno en Alemania de C. Jung.-

En 1919 concurre a cursos de psicología, lógica y filosofía de las ciencias en la Sorbona.-

Siendo ayudante de la cátedra de Alfredo Binet, psicólogo y pedagogo –quien hubiera desarrollado los primeros test de inteligencia-, desde ahí nace su inquietud por la investigación del desarrollo cognitivo.-

Piaget constata que aplicando dichos test a diferentes grupos etéreos infantiles, los resultados diferían entre uno y otro grupo, mientras que se mantenía una medida estable dentro de cada uno de ellos. Además verificó que la incorrección de los resultados obtenidos se corregía en la medida que avanzaba la edad de los grupos testeados.-

Esto lo llevó a pensar que existía un proceso evolutivo en el desarrollo del pensamiento infantil y elabora la hipótesis por la que las causas de dicho proceso eran de origen biológico.-

A raíz de estos estudios Piaget es invitado a trabajar en el Instituto J. J. Rousseau de Ginebra, donde instituye una epistemología psico-biológica.-

Este concepto epistemológico piagetiano se basa en el estudio de los mecanismos psicológicos intervinientes en la elaboración de las operaciones lógicas, fundamentándolas en los factores de: el medio social y el lenguaje.-



En esta etapa de su vida conoce a Valentine Chatenay quien será su esposa y madre de sus tres hijos.-

En su currícula se destaca haber ocupado la presidencia de la Oficina Internacional de la Educación de la UNESCO, con sede en Ginebra.-

Hacia 1956 instituye el "Centro de Epistemología Genética", siendo su director hasta 1980, año en el que fallece.-

Este centro adquirió carácter internacional con la participación de investigadores de diferentes nacionalidades que fueron formándose en torno a Piaget; y es en el seno de este centro de estudios donde él profundiza en la temática fundamental de su investigación: "la génesis y el desarrollo del conocimiento".-

Su investigación se focalizó en la generación y desarrollo cognitivo del ser humano, por lo que su teoría es de carácter estrictamente epistemológico.-

### **Las etapas del desarrollo cognitivo.**

En la teoría de PIAGET, el desarrollo Intelectual está claramente relacionado con el desarrollo biológico. El desarrollo intelectual es necesariamente lento y también esencialmente cualitativo: la evolución de la inteligencia supone la aparición progresiva de diferentes etapas que se diferencia entre sí por la construcción de esquemas cualitativamente diferentes.

La teoría de PIAGET descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta. PIAGET divide el desarrollo cognitivo en cuatro periodos importantes:

### **EL NACIMIENTO DE LA INTELIGENCIA**

Para Piaget el desarrollo intelectual se basa en la actividad constructiva del individuo en su relación con el ambiente, y en la necesidad del sujeto de adaptarse a los desequilibrios que encuentra en dicho ambiente. Así, y desde los primeros días de vida, el sujeto encuentra en el complejo medio que le rodea situaciones y problemas que no conoce o domina, y ante los cuales intenta encontrar respuesta de cara a funcionar de forma adaptativa y equilibrada en su relación con dicho medio.

El equilibrio y la adaptación se lograrían cuando el individuo logra construir una respuesta que le permite asimilar una nueva capacidad o conocimiento y, con ella, ampliar y diversificar su repertorio de habilidades para relacionarse con su ambiente. En la medida en que este conjunto de capacidades están relacionados entre sí, definen y determinan cómo interpreta el sujeto la realidad que le rodea y cómo razona e interactúa con la misma, es decir, cuál es su estructura de funcionamiento intelectual. Para Piaget el desarrollo cognitivo seguiría una secuencia invariante y universal de estadios definidos en cada caso por una determinada estructura.

Estadio	Logros fundamentales
Sensorio-motor (0-2 años)	Estructura espacio-tiempo y causal de las acciones. Inteligencia práctica basada en las acciones.
Preoperatorio (2-7 años)	Inteligencia simbólica o representativa. Razonamiento por intuiciones, no lógico.
Operaciones concretas (7-12 años)	Primeras operaciones, aplicables a situaciones concretas, reales. Razonamiento lógico.
Operaciones formales (adolescencia)	Desligamiento de lo concreto. Razonamiento hipotético-deductivo y abstracto.

**Etapa sensoriomotora.** Abarca desde el nacimiento hasta los 2 años aproximadamente. Al nacer, el mundo del niño se enfoca a sus acciones motrices y a su percepción sensorial. Cuando termina el primer año ha cambiado su concepción del mundo, reconoce la permanencia de los objetos cuando se encuentran fuera de su propia percepción. Otros signos de inteligencia incluyen la iniciación de la conducta dirigida a un objetivo y la invención de nuevas soluciones. El niño no es capaz de elaborar representaciones internas, lo que se supone como pensamiento; no ha desarrollado el lenguaje, su inteligencia se considera como preverbal. En la última etapa de este periodo se refleja una especie de "lógica de las acciones", es decir, que la actividad está motivada por la experimentación.

**Etapa preoperacional.** De los 2 a los 7 años, aproximadamente. En la transición a este periodo, el niño descubre que algunas cosas pueden tomar el lugar de otras. El pensamiento infantil ya no está sujeto a acciones externas, comienza a interiorizarse. Las representaciones internas proporcionan el vehículo de más movilidad para su creciente inteligencia. Las formas de representación internas que emergen simultáneamente al principio de este periodo son: la imitación, el juego simbólico, la imagen mental y un rápido desarrollo del lenguaje hablado. A pesar de importantes adelantos en el funcionamiento simbólico, la habilidad infantil para pensar lógicamente está marcada con cierta inflexibilidad, es altamente egocéntrica.

**Etapa de operaciones concretas.** Esta fase que se desarrolla entre los 7 y 11 años aproximadamente, el niño se hace más capaz de mostrar el pensamiento lógico ante los objetos físicos. Una facultad recién adquirida, la reversibilidad, le permite invertir o regresar mentalmente sobre el proceso que acaba de realizar, una acción que antes sólo había llevado a cabo físicamente.

El niño también es capaz de retener mentalmente dos o más variables, cuando estudia los objetos y reconcilia datos aparentemente contradictorios. Estas nuevas capacidades mentales se muestran mediante un rápido incremento en sus habilidades para conservar ciertas propiedades de los objetos, número y cantidad, a través de los cambios de otras propiedades, para realizar una clasificación y ordenamiento de los objetos.

Las operaciones matemáticas surgen en este periodo. El niño se convierte en un ser cada vez más capaz de pensar en objetos físicamente ausentes, apoyado en imágenes vivas de experiencias pasadas.

Los niños de 8 a 9 años muestran un refinamiento en su forma de clasificar, por ejemplo, al presentarles un conjunto de flores, pueden contestar las siguientes preguntas:

¿Cuáles harán un ramo más grande: todas las margaritas o todas las margaritas amarillas? ¿Si cortaras todas las flores del jardín, te quedarían algunas margaritas?



Frente a los objetos, los niños pueden formar jerarquías y entender la inclusión de clase en los diferentes niveles de una estructura. Para hacer comparaciones, pueden manejar mentalmente y al mismo tiempo: la parte o subclase, y el todo o clase superior.

Los niños de 7 a 8 años muestran una marcada disminución de su egocentrismo, se vuelven más sociocéntricos. A medida que muestran una mayor habilidad para aceptar opiniones ajenas, también se hacen más conscientes de las necesidades del que escucha, la información que tiene y de sus intereses. Entonces las explicaciones que elaboran los niños están más a tono con el que escucha. Cualquier discusión implica ahora un intercambio de ideas. Al estar consciente de los puntos de vista ajenos, el niño busca justificar sus ideas y coordinar las de otros. Sus explicaciones son cada vez más lógicas.

**Etapa de las operaciones formales.** Este periodo que abarca de los 11 a los 15 años aproximadamente, se caracteriza por la habilidad para pensar más allá de la realidad concreta. La realidad es ahora sólo un subconjunto de las posibilidades para pensar. En la etapa anterior desarrolló relaciones con interacción y materiales concretos; ahora puede pensar en relación de relaciones y otras ideas abstractas, como proporciones y conceptos de segundo orden.

El niño de pensamiento formal tiene la capacidad de manejar, a nivel lógico, enunciados verbales y proposiciones, en vez de objetos concretos únicamente. Es capaz ahora de entender plenamente y apreciar las abstracciones simbólicas del álgebra y la crítica literaria, así como el uso de metáforas en la literatura. A menudo se ve involucrado en discusiones espontáneas sobre filosofía, creencias, comportamientos sociales y valores, en las que son tratados conceptos abstractos, tales como justicia y libertad.

## 7 – El Juego y el Niño

### Funciones del Juego

- Entretenimiento
- Comunicación
- Placer
- Aprendizaje

### **Para que una actividad pueda ser considerada un juego, depende de**

- El placer que muestran al realizarlo
- La finalidad de la acción no está dirigida a ningún fin más que la diversión, exploración y experimentación (aprendizaje)
- Es una actividad voluntaria donde no hay conexión medio – fin

### **¿Para qué sirve el juego en el niño?**

- Desarrollo de la socialización
  - Aprendizaje de determinados valores culturales
  - Aprendizaje y práctica de rutinas de interacción
- Desarrollo emocional: habilidad social – interacción
- Desarrollo cognitivo: desarrollo de habilidades intelectuales

El juego sirve también para atenuar distintos tipos de conflictos, para ensayar actitudes, situaciones y actividades.

### **Tipos de Juegos**

Piaget estableció una relación entre el juego y la estructura del pensamiento del niño de acuerdo a la estructura de cada juego. Los clasificó en tres grandes categorías:

El **juego de ejercicio** que es el primero en aparecer, corresponde al periodo sensoriomotor; el niño repite sus conductas sin un esfuerzo nuevo de aprendizaje, sin necesidad de utilizar el pensamiento; no modifica la estructura de sus conductas, no buscan resultados "serios"; esta forma de juego se da en la primera infancia, pero tienden a disminuir con el desarrollo a partir del surgimiento del lenguaje.

El **juego simbólico** comienza en el último estadio del periodo sensoriomotor y coincide con la formación del símbolo. Piaget sostiene que el símbolo lúdico es un paso necesario en el camino para desarrollar la inteligencia adaptada. El juego simbólico señala el auge del juego infantil, este juego no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en su estado puro; se refiere frecuentemente también a conflictos incoscientes, intereses sexuales, defensa contra la angustia, fobias agresividad o identificaciones con agresores, repliegues por temores al riesgo o a la competencia, etc.

El **juego de reglas** (en este momento el niño está emergiendo de sus propias necesidades al mundo de la realidad); este juego se construye de los 4-7 años, este juego es la actividad lúdica del ser socializado, la regla se debe a las relaciones sociales que lleva a cabo el sujeto. Estos juegos de reglas incluyen los juegos de ejercicio con competencia entre individuos y regulados por un código que todos los participantes deben respetar.

#### **1. JUEGO DE EJERCICIO**

01. Juego sensorial sonoro.
02. Juego sensorial visual.
03. Juego sensorial táctil.
04. Juego sensorial olfativo.
05. Juego sensorial gustativo.
06. Juego sensorial motor.

07. Juego de manipulación.

## 2. JUEGO SIMBÓLICO

01. Juego de «hacer como si».

02. Juego de roles.

03. Juego de representación.

## 3. JUEGO DE REGLAS SIMPLES

01. Juego de lotería.

02. Juego de dominó.

03. Juego de secuencia.

04. Juego de circuito.

05. Juego de habilidad.

06. Juego deportivo elemental.

07. Juego de estrategia elemental.

08. Juego de azar.

09. Juego de preguntas y respuestas elemental.

10. Juego de vocabulario.

11. Juego matemático.

12. Juego de teatro.

## 4. JUEGO DE REGLAS COMPLEJAS

01. Juego de reflexión.

02. Juego deportivo complejo.

03. Juego de estrategia complejo.

04. Juego de azar.

05. Juego de preguntas y respuestas complejo.

06. Juego de vocabulario complejo.

07. Juego de análisis matemático.

08. Juego para armar complejo.

09. Juego de representación complejo.

10. Juego de escena.

## 8 - Planificación

### **¿Qué es PLANIFICAR?**

Planificar significa explicitar aquello que se va a hacer, ordenar los elementos que intervienen en el proceso y justificar las decisiones que se toman.

Es prever por anticipado la acción educativa a desarrollar, debidamente fundamentada.

Planificar es un proceso por el cual organizamos y seleccionamos elementos que nos permitan crear mejores condiciones para alcanzar los objetivos propuestos.

La planificación debemos representarla a través de palabras, gráficos o esquemas, para anticipar o prever cómo se desarrollarán las situaciones educativas.

Esta representación/anticipación es un intento que tiene el carácter de prueba, supone la posibilidad de realizar modificaciones cuando se pasa del plano de la representación a la acción.

Es importante señalar, que hay distintos niveles de planificación:

- Anual: selección, organización y distribución de los contenidos, actividades, técnicas, recursos, etc. correspondientes a los temas o áreas que se han de emplear o desarrollar durante el año, para lograr los objetivos que se han puesto en el comienzo. Esta planificación no termina con la formulación de un “plan” determinado, sino que implica un reajuste permanente entre los objetivos, contenidos, actividades.
- Unidad didáctica o temática: selección, organización y distribución de los contenidos, actividades, técnicas, recursos, etc., correspondientes a un determinado tema, para lograr los objetivos de esa unidad (tema).
- Actividad: implica la determinación de objetivos específicos y la selección de todos los elementos para lograr esos objetivos - situación concreta de aprendizaje.

Para que una acción sea considerada dentro del marco de la educación No-Formal tiene que tener una intención, un objetivo, podemos decir que éste es la razón de ser, lo que le da vida al acto educativo.

El **racional** cumple una función sumamente clarificadora respecto a la temática y los objetivos para la actividad. La pregunta que debe guiarnos a la hora de definir un racional, es ¿por qué?.

El racional es entonces el “por qué” de una peulá, y viene a plasmar las razones por las cuales se eligió un determinado tema. Obviamente las mismas deben estar desarrolladas, y no pueden ser contestadas con una respuesta simple, como: "porque está en el tojnit" o "porque es parte de la ideología de la tnuá", sino que se trata de hacer una valoración más profunda y clara de la importancia de este tema.

Cuando nos sentamos a planificar tenemos que pensar qué es lo que queremos transmitir, tenemos que buscar una dirección, ver hacia dónde queremos llegar y esto se traduce en enunciar objetivos. Los mismos los podemos dividir en:

- **Objetivos grupales**: que se refieren a todos los objetivos que tienen que ver con la dinámica del grupo de trabajo y no son transferibles a otros grupos.
- **Objetivos de aprendizaje**: que son los vinculados a contenidos que tienen relación con los objetivos grupales planteados.

Si bien en un grupo específico deseo mejorar el vínculo entre los hombres y las mujeres porque es lo que ese grupo necesita, al mismo tiempo podemos estar trabajando la igualdad de oportunidades entre el hombre y la mujer o las diferencias físicas de ambos sexos, o la discriminación, etc.

### Elementos constitutivos de una planificación



Los **contenidos** son el **QUÉ** de la planificación, qué deseo que el janij niño aprenda o vivencie. En diversas instituciones a esto se lo denomina tema, unidad temática o de diferentes formas, lo importante es poder rescatar que el qué de la planificación representa aquello que deseo transmitir. Los contenidos son instrumentos para analizar la realidad e incluyen conceptos, nociones, principios, relaciones, hechos, valores, actitudes, normas, habilidades, procedimientos, destrezas, estrategias, etc. Es importante realizar por **escrito** este proceso ya que la planificación a su vez sirve como **documento de trabajo** y como propio **proceso evaluativo** durante el trabajo.

Los **objetivos** son el **PARA QUÉ** de la planificación: hacia dónde quiero ir, las intenciones que uno establece. Son las metas que se propone el madrij para con su grupo. La característica principal es que los objetivos deben ser realizables, concretables y evaluables.

Los objetivos deben poseer las siguientes particularidades:

- Deben poseer **objetividad**, es decir, deben ser pensados en función del grupo (“que los janijim...”)
- Deben ser **explícitos**, es decir, claros y concisos
- Deben ser **coherentes**, es decir, deben tener relación entre sí o coherencia interna entre contenidos y objetivos.
- Pueden ser de **corto, mediano o largo plazo**
- Puede ser **generales**, es decir, que son objetivos abarcadores que incluyen en sí varios objetivos o intenciones que trascienden una actividad puntual y que orientan la totalidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Pueden ser **específicos**, donde se precisa la tarea, se definen los procesos particularizando las acciones que se deben llevar a cabo para cumplir el objetivo general.
- Pueden ser **dinámicos**, es decir, que lo que se aspira es hacer una modificación en la dinámica grupal y/o de **contenidos**, propio del qué que quiero trabajar.

Es importante destacar que puede existir **circularidad** en el proceso de planificación. Es decir que no siempre se comience a planificar por el contenido y así sucesivamente. Lo importante es que al finalizar la planificación figuren todos los elementos constitutivos y estos posean coherencia interna y no hayan sido forzados.

La **actividad** es el **CÓMO** de la planificación. Es la vía donde se plasman en concreto los contenidos y objetivos seleccionados. Un elemento principal de la actividad es que ésta sea motor de conflicto, reflexión, intriga, desafío, curiosidad en los janijim, así como que sea fuente de experiencia, aprendizaje, conocimiento e intercambio entre los janijim y con los madrijim.

El **juego** es un instrumento central a la hora de planificar ya que por medio de este el contenido se acerca en forma vivencial, se interviene en la dinámica, se generan desafíos, se acompaña el desarrollo evolutivo, se lo utiliza como recurso, y se elaboran situaciones del grupo. El juego es una de las mayores herramientas que poseemos como educadores a la hora de transmitir contenidos.

La actividad tiene **tres partes constitutivas**:

- **Apertura:** es la introducción, sirve para generar clima. Es el momento para rescatar saberes previos o ser una puesta en común de actividades o consignas anteriormente dadas.
- **Desarrollo:** es la actividad propiamente dicha. Es el momento de generar conflicto acerca del saber.
- **Cierre:** es la conclusión de la actividad, y a su vez puede ser una nueva apertura o disparador de una nueva actividad.

Lo importante en la actividad es generar tarea en los janijim, partir de sus conocimientos y hacerlos partícipes del máximo de la planificación. Cuanto mayor nivel de participación tengan en la tarea -previamente y durante la actividad- mayor nivel del involucramiento tendrán hacia la propuesta.

## 8- PLANIFICACIÓN DE UN TOJNIT CORTO

Son módulos educativos (por ejemplo un seminario, un día de un seminario, un mes dentro del tojnit) donde lo que se quiere es poner énfasis en el proceso educativo sobre un tema en particular.

Son la base para la planificación anual

Siempre va a ser de un tema que consideremos importante para el grupo asignado, ya que no se va a dar una peulá suelta, sino que se va a insistir en el tema en varias peulot

### Pasos:

- 1- TEMA: teniendo en cuenta el diagnóstico de la kvutzá en cuestión
- 2- RACIONAL: por qué es importante tomar ese tema
- 3- OBJETIVOS DEL MODULO
- 4- CONTENIDOS DEL MODULO
- 5- PEULOT ESPECÍFICAS

### 1. Liderazgo situacional, Paul Hersey y Ken Blanchard

- La teoría de liderazgosituacional, surge a partir del estudio de la conducta de los líderes en situaciones muy diversas, como ayuda a los directivos en el diagnóstico de cada situación característica.

Esta teoría se basa en dos variables, dos dimensiones críticas del comportamiento del líder: cantidad de dirección (conducta de tarea) y cantidad de apoyo socioemocional (conducta de relación) que el líder debe proporcionar en una situación a raíz del "nivel de madurez de sus subordinados.

à La conducta de tarea: grado en el que el líder explica lo que deben hacer sus seguidores, cuando, donde y como realizar la

tarea.

à La conducta de relación: grado en el que el líder proporciona apoyo socioemocional.

- Los estilos de tarea y de relación no son mutuamente excluyentes.

No hay un estilo de liderazgo mejor que otro, depende de la situación.

La teoría del liderazgo situacional esta basada en la interacción entre:

- la cantidad de dirección (conducta de tarea) que ofrece un líder
- la cantidad de apoyo socioemocional (conducta de relación) que proporciona y
- el nivel de madurez que demuestran los seguidores de una tarea, función u objetivo específico que el líder intenta realizar a través de un individuo o grupo.

## 9- JUEGOS DE ROMPEHIELO:

Estos juegos son empleados. como su nombre lo dice, para romper el hielo, para que los participantes se deshiniban y se inicie el proceso de integración; se rompe con barreras y las personas pueden expresar sentimientos de alegría. son como descargas de energía:

Actividad 1:

**Nombre:** A LA LATA

**Descripción:**

"A la lata , al latero, a la hija del chocolatero, al pin, al pon, ala hija del conde Simón".

**Metodología:**

El coordinador enseña a los participantes el siguiente estribillo." A la lata , al latero, a la hija del chocolatero, al pin, al pon, ala hija del conde Simón". Se indica que se van a ubicar en un circulo, todos entrelazados con las manos; cuando se está cantando la primera parte del estribillo. todos al tiempo saltan adelante i atrás, y cuando cante la segunda parte saltarán hacia el lado derecho.

Actividad 2:

**Nombre:** EL BAILE DEL CUERPO

**Descripción:**

"Cuando mi tío baila,baila con el dedo, cuando mi tio baila,mi tío baila así, con el dedo,dedo,dedo".

**Metodología:**

Se enseña el siguiente estribillo." Cuando mi tío baila,baila con el dedo, cuando mi tio baila,mi tío baila así,con el dedo,dedo,dedo" . Cuando se aprendan el estribillo, se realiza los movimientos que lo integran, que son sacar el dedo y ponerlo a bailar en el suelo; segun la secuencia en la que se va diciendo.

## **Los Cubiertos**

Desarrollo: Es un juego muy divertido y sencillo. El animador les dice que cuando mencione cuchillos todos se paran, cuando diga cucharas todos se sientan y cuando diga cubiertos todos se cambian de lugar. El que se equivoque se va saliendo del juego. Gana quien quede hasta el final.

## **10- LÍDERES**

### **Concepto de liderazgo**

- Liderazgo como clave para alcanzar el éxito.
- Búsqueda de calidad total supone mejora en estilos de liderazgo.
- Influencia social ejercida por una persona sobre otras en el seno de la organización.
- Autoliderazgo

### **Tipos de Liderazgo**

#### Liderazgo autocrático

- Líder establece todo, (los objetivos, los procedimientos,...)
- Es dogmático y espera obediencia.
- Centraliza su autoridad.
- Toma las decisiones de un modo unilateral y limita la participación de los subordinados.
- Su poder resulta de su capacidad de otorgar recompensas o castigos.

#### Liderazgo democrático

- Líder tiende a involucrar a los subordinados en la toma de decisiones
- Alienta la participación en la decisión de métodos y metas de trabajo.

#### Liderazgo Liberal o "laissez-faire"

- Libertad absoluta de actuación para los integrantes del grupo, el líder no interviene.