

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego cooperativo como alternativa para reducir conductas agresivas
en niños de nivel primaria

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional en Psicopedagogía

Autor.

Bruno Juarez Jumbo

TUMBES – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego cooperativo como alternativa para reducir conductas agresivas
en niños de nivel primaria

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y
forma.

Bruno Juarez Jumbo. (Autor)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
 FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
 PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Tumbes, a los veintiséis días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Aplicación José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y la Mg. Wendy Códillo Lozada (vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego cooperativo como alternativa para reducir conductas agresivas en niños de nivel primaria", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Psicopedagogía, al señor, BRUNO JUAREZ JUMBO.

A las TRECE horas veinte minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BIB (120%).

Por tanto, BRUNO JUAREZ JUMBO, queda APTO, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Psicopedagogía.

Siendo las TRECE horas con cuarenta minutos, el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


 Dr. Segundo Albuquerque Silva
 Presidente del Jurado


 Dr. Andy Figueroa Cárdenas
 Secretario del Jurado


 Mg. Wendy Códillo Lozada
 Vocal del Jurado

DEDICATORIA.

A Dios.

Por haberme dado salud para lograr cumplir mis metas.

A mi madre.

Por su apoyo brindado en todo momento, por sus consejos, su motivación constante que me ha permitido llegar a ser una profesional de éxito.

A mi padre.

Por los ejemplos y constancia que han sido las mejores muestras de superación para salir adelante y por su amor.

ÍNDICE

DEDICATORIA	
I RESUMEN	
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I	11
OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA.....	11
1.1. OBJETIVO GENERAL.....	11
1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
CAPÍTULO II.....	12
REVISIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN.....	12
CAPITULO III.....	17
TEORIAS Y CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL JUEGO COOPERATIVO	17
3.1 DEFINICIÓN DE JUEGO.....	17
3.2 TEORÍAS DE LOS JUEGOS	17
3.2.1 TEORÍA PIAGETIANA:.....	18
3.2.2 TEORÍA VYGOTSKYANA:	19
3.3 EL JUEGO EN EL PROCESO EDUCATIVO.....	19
3.4 JUEGOS COOPERATIVOS	21
3.5 TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS	22
CAPITULO IV.....	30
4. CONDUCTAS AGRESIVAS.....	30
4.1 CONCEPTO DE AGRESIVIDAD Y CONDUCTAS AGRESIVAS	30
4.2 ¿QUÉ ENTENDEMOS POR AGRESIVIDAD INFANTIL?	31
4.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS AGRESIVOS	32
4.4 TEORÍAS DE LA CONDUCTA AGRESIVA.....	33
4.5 CLASIFICACIÓN DE LA CONDUCTA AGRESIVA	35
4.6 MANIFESTACIONES DE LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS	36
CAPITULO V.....	41
5.1 ESTRUCTURACIÓN DE UNA SESIÓN DE JUEGO COOPERATIVO PARA REDUCIR LA AGRESIVIDAD EN ALUMNOS DE NIVEL PRIMARIA.....	41

5.2	INDICADORES A TENER EN CUENTA EN LOS JUEGOS COOPERATIVOS	
5.3	ESTRATEGIAS COMO ALTERNATIVA PARA REDUCIR LA CONDUCTA AGRESIVA EN ALUMNOS DE NIVEL PRIMARIA.....	44
	CONCLUSIONES	54
	REFERENCIAS CITADAS	55

RESUMEN

La presente monografía, tiene como objetivo, describir la importancia del juego cooperativo en la conducta del niño, describir las definiciones del juego en el niño; describir las definiciones de creatividad en el niño; identificar las teorías Psicológicas que describen el juego en la creatividad del niño y explicar la importancia del juego en aprendizaje del niño, el trabajo se ha dividido en capítulos, en el I se da a conocer los objetivos, en el II se presenta una revisión de diferentes trabajos relacionados al tema; el III, describe las definiciones, importancia y algunos aspectos para tener en cuenta sobre el tema , el IV, refiere a las teorías que describen la conducta, y el V, se propone estrategias como alternativa de solución., y se termina con hacer algunas conclusiones y la bibliográfica.

Palabra clave. Juego, niño, importancia.

INTRODUCCIÓN

“Un problema muy frecuente en la comunidad escolar es la agresión y violencia observada entre los alumnos, siendo de tal intensidad que ha provocado incidentes negativos en niños y se presenta como dificultad en su aprendizaje

Las conductas agresivas y de violencia alteran en gran medida el ambiente escolar influyendo negativamente en el aprendizaje. Un buen clima escolar que favorece el aprendizaje estaría definido por tres factores: no violencia, ausencia de perturbaciones para estudiar y amistad” (Ascorra, Arias & Graff, 2003).

El presente trabajo monográfico, describe la importancia del juego cooperativo como alternativa para reducir conducta agresiva en niños de nivel primaria.

Se presentan definiciones y teoristas que resaltan la importancia del juego cooperativo e importante su relación de las mismas como estrategia para reducir conductas agresivas en niños.

Para el desarrollo de la presente monografía, se ha recopilado información de diferentes trabajos de investigación, se resalta las definiciones de diferentes autores y se hace comparaciones de los criterios adoptados por cada uno de ellos para luego explicar la importancia que tiene el juego como estrategia para reducir conductas agresivas en niños de 5 años.

La estructura de la monografía, es dada en cinco capítulos, en el capítulo I se establece el objetivo general y objetivos específicos, en el capítulo II se presenta una revisión bibliográfica de investigaciones relacionadas al tema, en el capítulo III se presenta las definiciones de diferentes autores con respecto a la estrategia del juego cooperativo, en el capítulo IV se presentan algunos conceptos de conductas agresivas, en el capítulo V se presenta la estructura de una sesión de aprendizaje usando el juego cooperativo y se presentan también algunas sesiones de aprendizaje, finalmente se tienen las conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas.

Mi agradecimiento a los docentes de la Universidad Nacional de Tumbes, por el tiempo dedicado a compartir los conocimientos que serán la base en nuestro futuro profesional.

A la Universidad Nacional de Tumbes, entidad que nos dio la oportunidad de recibir una nueva formación profesional, acogiéndonos y brindándonos una enseñanza de calidad que me permitirá ser una buena profesional.

A mi familia que siempre fue el motivo fundamental de superación constante y poder lograr mi objetivo.

CAPÍTULO I

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA

1.1. Objetivo general

- Describir la importancia del juego cooperativo como estrategia para reducir la conducta agresiva en alumnos de nivel primaria.

1.2. Objetivos específicos

- Describir las definiciones del juego cooperativo en el alumno.
- Describir las definiciones de conductas agresivas en los alumnos.
- Identificar las teorías que describan el juego cooperativo y su relación con la conducta de los alumnos.

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN.

“*El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*” planteó como objetivo principal: Diseñar los programas de intervención configurados con juegos cooperativos-creativos o combinando juegos cooperativos con otras dinámicas de grupo, para niños y adolescentes, es decir, para el último ciclo de educación infantil, para los 3 ciclos de educación primaria y para el primer ciclo de educación secundaria. En la metodología baso los estudios empíricos de evaluación de los efectos de los 5 programas de intervención se han realizado con diseños experimentales de medidas repetidas pre-test-postest con grupo de control. Estas investigaciones se llevaron en 3 fases: evaluación pretest, aplicación del programa de intervención y evaluación postest, obteniendo como conclusión ratificar el papel positivo que desempeña el juego y especialmente el juego amistoso, cooperativo y creativo, en el desarrollo infantil y en las relaciones en grupo dentro del contexto escolar” (Lopez, L, 2017).

(Mesa Rubio, 2015), “en su Tesis Titulada *El juego como estrategia pedagógica para disminuir conductas sociales no apropiadas en niños de dos a tres años de edad del jardín infantil jairo aníbal niño*, para optar el título de Especialista en Gerencia de Proyectos Educativos Institucionales, establece como objetivo principal demostrar la influencia del juego para mejorar la convivencia de las niñas y los niños del jardín infantil Jairo Aníbal Niño”, asimismo en la metodología utilizó la investigación proyectiva la cual según Hurtado (2000), “consiste en la elaboración de una propuesta o de un modelo, como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de un grupo social, o de una institución, en un área particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, los procesos explicativos o generadores involucrados y las tendencias futuras, de acuerdo a esto, la investigación

considera el juego como eje central de acción para mejorar la convivencia en el jardín infantil debido a las conductas de agresión por parte de los niños, ya que, constantemente se han generado conflictos y accidentes que conllevan al establecimiento educativo a un ambiente de relaciones conflictivas no convenientes ni apropiadas, llegando a conclusiones como: a) Afirmar que el juego además de contribuir al fortalecimiento de la convivencia entre pares favorece de manera significativa las habilidades comunicativas. Esto en la medida en que, a través de experiencias de juego como las rondas infantiles y las competencias, los niños tienen la posibilidad de expresar sus intereses, inquietudes y necesidades. De igual manera, los juegos que requieren de canciones o seguimiento de instrucciones facilitan la adquisición de nuevo vocabulario y fluidez verbal” (Lopez, L, 2017).

(Mejía López, 2006) en la investigación denominada: *“El juego cooperativo estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares informe de práctica”* “establece como objetivo principal reducir las conductas agresivas que presentan en la clase de Educación Física de las escuelas Pichincha y Clodomiro Ramírez, a través de la aplicación de los juegos cooperativos, con el fin de mejorar el ambiente escolar y en la metodología asume enfoque crítico social, el cual considera la transformación de la realidad por parte del investigador, desarrollando el tipo de investigación acción educativa, acción sobre la propia praxis”, según el modelo de Elliott (1993). “El objetivo de la acción educativa está centrada en el mejoramiento de la práctica docente, obteniendo como conclusión que los juegos cooperativos son un medio efectivo para reducir los niveles de agresión de los estudiantes de las escuelas, si se respeta cada uno de sus componentes (cooperación, participación, aceptación y no competencia)”. (Lopez, L, 2017)

“El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, “tiene como objetivo principal vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años y en su metodología, planteó el tipo descriptivo, ya que busca conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en un grupo de niñas

de 5 años. A fin de obtener los datos necesarios para la investigación se aplicó la técnica de la lista de cotejo. Este instrumento fue aplicado en dos momentos: el primero de manera inicial, la cual nos permitió conocer el perfil real de las habilidades sociales de la muestra a la cual se le iba aplicar el programa de juego, obteniendo las siguientes conclusiones: a) El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. b) Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula” (Lopez, L, 2017).

Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del j.n. 207 “alfredo pinillos goicochea” de la ciudad de trujillo, en el año 2011” “tiene como objetivo principal, determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo social de los niños de 4 años de edad del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011 y en la metodología considera una población constituida por las 2 únicas secciones con las que cuenta la institución educativa materia de nuestra investigación, a través de la técnica al azar de la pecera. La sección amarilla contaba con 18 alumnos y el aula verde contaba también con 18 alumnos. Se asignó al aula verde como grupo control y al aula amarilla como grupo experimental. La muestra del presente trabajo estuvo conformada por 18 niños, siendo 11 varones y 7 mujeres. Se utilizó el diseño Cuasi-Experimental con grupo experimental y grupo control con pre y post test, obteniendo como conclusiones que el programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student. Las niñas en el pre test obtuvieron 20.4 puntos y en el post test 32 puntos, los niños en el pre test obtuvieron 13.8 puntos y en el post test 27.9 puntos. Lo cual determina que tanto en el pre test como en el post test, las niñas lograron un mejor desarrollo social” (López, L, 2017).

(Martinez, 2012) En su Tesis titulada “*Los juegos cooperativos y su relación en el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial*” tiene como objetivo general indagar el modo mediante el cual los docentes de los Jardines de Infantes del Partido de Tres de febrero generan propuestas de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales, aquí utiliza un diseño cualitativo puro de tipo documental, de alcance descriptivo, el cual establece sobre la base de la comparación de los resultados obtenidos de las entrevistas a las docentes, obteniendo como conclusión: Los juegos cooperativos le ofrecen al grupo una oportunidad para conocerse, para reflexionar acerca de muchas cosas que los docentes damos en la teoría, pero es bueno que ellos puedan verlas en la práctica. Estos juegos le dan la posibilidad de actuar de manera social, buscando estrategias conjuntas para ayudarse entre pares y lograr el objetivo, dado que ganan todos o pierden todos” (López, L, 2017).

Leyva (2009) En su Tesis titulada “*Aprendamos a ser mejores personas en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5° grado de educación primaria de la institución educativa Ramón Castilla Marquezado*” tiene como objetivo general determinar la influencia del programa “Aprendamos a ser mejores personas” en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5° grado de educación primaria de la institución educativa Ramón Castilla Marquezado del distrito de Castilla – Piura 2008, esta investigación se ubica dentro la metodología cuantitativa, del tipo Evaluativo - Aplicativo, con diseño Casi experimental con dos grupos: uno de control y otro experimental. Los instrumentos diseñados se aplicaron a 60 niños y niñas que cursan estudios en la institución educativa Ramón Castilla Marquezado del distrito de Castilla – Piura 2008, y los resultados obtenidos demostraron que el nivel de competencia social que poseen los niños y niñas del 5° grado de educación primaria de la institución educativa Ramón Castilla Marquezado del distrito de Castilla – Piura 2008 es alto y está en función a capacidad social para hacer frente a la agresión, planificar sus acciones, y manejar sentimientos y en general lograron alcanzar un alto grado de habilidad social e inserción en su entorno social luego destacan que la aplicación del programa “aprendamos a ser mejores personas” si influyo significativamente en el

fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5° grado de educación primaria de la institución educativa Ramón Castilla Marquezado del distrito de Castilla – Piura 2008” (Lopez, L, 2017).

CAPITULO III

TEORIAS Y CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL JUEGO COOPERATIVO

3.1 Definición de juego

Huizinga, autor de la obra de referencia “Homo ludens”, plantea un acercamiento al juego que nos puede orientar en buena forma, él definió el juego, en 1987, como: “Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”. (López, L, 2017)

“Es aquella Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión” (Lopez, L, 2017)

“Los niños cuando juegan viven y compaginan sus necesidades y deseos reales con la adecuación a los roles que representan y a las reglas del juego (lo que le implica en muchas ocasiones la restricción de sus necesidades del momento). Todo ello le ayuda en el proceso de adquisición de autocontrol sobre sí mismo, que facilitará la aceptación progresiva de la normativa social” (Camacho, 2012) (López, L, 2017).

3.2 Teorías de los juegos

3.2.1 Teoría Piagetiana:

“Para Jean Piaget (1956), citado por Córdova (2012), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego”. (Lopez, L, 2017)

“Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)” (López, L, 2017).

“Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es una inteligencia o una lógica que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo)”. (López, L, 2017)

“La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas

representaciones como si creyera en ellas. En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas” (López, L, 2017)

3.2.2 Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), citado por (Córdova Cánova, 2012), “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño” (López, L, 2017).

3.3 El juego en el proceso educativo

“La introducción del juego en el proceso educativo es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. Es a través del juego que, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus

problemas emocionales, en definitiva, se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad”. (López, L, 2017)

“Hay que tener en cuenta que, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto”. (López, L, 2017)

“Se debe de tener siempre en cuenta que, mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás, así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando, además, la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales. Por tanto, la metáfora de Huizinga y el símbolo de Piaget se aúnan en el juego infantil”. (Lopez Montalban, 2017)

“Una metodología basada en el juego se basa en poder lograr que el aprendizaje tenga un carácter lúdico. El carácter didáctico que tenga un juego depende de los objetivos que el educador intente logran en los niños, del éxito que tenga ese juego para los niños... El juego libre está dedicado a la voluntad del niño. Ambos, juego libre y estructurado permiten una mejora en la atención, percepción y desarrollo del niño” (Muñoz, 2015). “El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas”. (Bernabeu, 2009), citado por (López, L, 2017)

“Es así que, un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión. El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable” (López, L, 2017)

3.4 Juegos Cooperativos

Según (Garaigordobil Landazabal, 2006) “el juego cooperativo es aquel en el que los jugadores dan y reciben ayuda contribuyendo a fines comunes. Estos juegos van a promover la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir” (Lopez, L, 2017).

Para Orlick (2000), citado por (Mosquera, 2002) los juegos cooperativos son:

“Aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías”. También dice “que las actitudes de colaboración llevan asociadas el desarrollo del auto concepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta ... la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás” (López, L, 2017)

(Omeñaca & Ruiz, 2007) “definen el juego como aquella actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje”.

Por su parte (Velázquez, 2004) define el juego cooperativo como:

“aquel en el que no existen acciones opuestas entre los participantes”, diferenciándole del competitivo ya que “en este sí que se establecen relaciones de oposición entre los jugadores con independencia de que también existan relaciones de cooperación entre los miembros de un mismo equipo” (López, L, 2017)

(Guitart, 1999) “señala que en el juego cooperativo no hay ni ganadores ni perdedores, no se tiene en cuenta el nivel motivador del participante para poder desempeñar dichos juegos. Con esto se termina con cualquier tipo de situación marginal en las que todos los participantes interactúan del mismo modo”. (López, L, 2017)

Finalmente, para (Brotto, 1995) el juego cooperativo “dinamiza procesos de interacción social que resultan en una dimensión ampliada de la convivencia humana. En un mundo globalizado, cada vez más competitivo, generador de conflictos, encontrar una perspectiva cooperativa no es una estrategia pragmática, y sí un desafío permanente de prevención”. (López, L, 2017)

3.5 Tipos de juegos cooperativos

Según (Sánchez Martínez, 2013), “existen juegos cooperativos para cualquier momento evolutivo del grupo que quiere jugar. A continuación, detallamos los más importantes: De presentación: Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto. Fundamentalmente son juegos destinados a aprender los nombres y alguna característica mínima. Son idóneos cuando los/as participantes no se conocen y es el primer momento. De conocimiento: Son aquellos juegos destinados a permitir a los participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital. De confianza: Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo. Pretende fomentar las actitudes de solidaridad para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo, para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo. De comunicación: Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los participantes e intentan romper la direccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados. Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y, por otra parte, estimular la comunicación no-verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada, ...), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. De resolución de conflictos: Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas. Unos hacen hincapié en el análisis de situaciones

conflictivas, otros en los problemas de comunicación en el conflicto, en las relaciones poder/sumisión, en la toma de conciencia del punto de vista de los otros. etc. Aportan a las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa. De distensión: Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento, etc... en el grupo. El movimiento y la risa actúan en estos juegos, como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones. Los juegos de distensión pueden tener diferentes finalidades: calentar al grupo tomar contacto entre los participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad a otra, o como punto final de un trabajo en común” (López, L, 2017)

3.6 Programas de juego cooperativo propuesto por la pedagoga e investigadora

Garaigordobil Landazabal

“En la década de los 70 estudios observacionales y experimentales han logrado comprobar los beneficios de los juegos cooperativos en diversos aspectos del desarrollo social, así como la reducción de la violencia y agresividad en ellos. Algunos estudios observacionales confirman que programas de juego cooperativo bien estructurados estimulan un incremento de la conducta cooperativa espontánea entre niños de guardería en clase durante el tiempo libre” (Orlick, 1978), “en el juego libre que se realiza en la habitación de juego” (Jensen, 1979) “y entre preescolares durante el juego libre en un gimnasio” (Orlicky Foley, 1979), citado por Garaigordobil (2006). (Lopez, L, 2017)

“Citamos otro estudio de interés en el que se analizó los efectos de los juegos cooperativos fue el de Blazic” (1986), citado por (Garaigordobil Landazabal, 2006). “Se efectuó una muestra de 76 participantes de 5º curso, comparó el cambio de un grupo experimental que realizó 18 sesiones de juego durante 12semanas, con otros dos grupos de control que no realizaron el programa de juego. Sus resultados sugieren un incremento de las interacciones cooperativas en clase, que incluían más aceptación de uno mismo y de los otros, más participación en actividades de clase, y el desarrollo de un positivo ambiente en el aula”. (Lopez, L, 2017)

“Respecto a otros factores que pueden influir en la eficacia de este tipo de intervención se subraya que la propia maduración, la familiarización en el contexto de la clase, así como la orientación afectiva del propio profesor pueden también contribuir a un desarrollo interpersonal positivo”. (López, L, 2017)

3.7 . El juego cooperativo frente al juego competitivo

Otra línea de estudio ha comparado los efectos de programas de juego cooperativo y de juego competitivo confirmando de esa forma los beneficios de las experiencias cooperativas en la socialización. Bay-Hinitz (1994) “investigó los efectos del juego competitivo y cooperativo en las conductas agresivas y cooperativas de 70 niños de 4 a 5 años distribuidos en 4 aulas. Las conductas fueron evaluadas durante el programa y en posteriores períodos de juego libre. Los resultados pusieron de relieve un aumento de las conductas cooperativas y una disminución de las agresivas durante los juegos cooperativos. Por el contrario, tras el desarrollo de los juegos competitivos aumentaron las conductas agresivas y disminuyeron las conductas de cooperación”. (López, L, 2017)

Basándose en trabajos previos sobre la interacción entre iguales en el aula, (Finlinton A, Austin A, & R, 2000)

“examinaron los comportamientos sociales positivos y negativos durante situaciones de juego cooperativo y de juego competitivo. Para ello desarrollaron un programa de juego cooperativo y competitivo durante 6 semanas, en el cual participaron 39 niños y niñas de 4 años. Se registraron los comportamientos de los niños durante el juego mediante el “Observation Checklist of Children’s Behavior”. Los resultados indicaron que las conductas sociales positivas aparecían con mayor frecuencia durante los juegos cooperativos y, por el contrario, se observaron más comportamientos negativos durante los juegos competitivos. En una línea de investigación similar, recientemente”, Zan y Hildebrandt (2003) “han explorado las diferencias en las interacciones sociales de los niños durante los juegos cooperativos y competitivos. Los resultados evidencian diferencias significativas entre ambas condiciones de juego, con mayores niveles de estrategias de negociación y de experiencias de compartir en los grupos de juego cooperativo” (López, L, 2017)

3.8 Contribuciones del juego cooperativo en el desarrollo del niño

“El juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para el niño, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llega a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo. Las actividades lúdicas que el niño realiza a lo largo de la infancia, le permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer sus necesidades, elaborar experiencias traumáticas, descargar sus tensiones, explorar y descubrir, el goce de crear, colmar su fantasía, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar los horizontes de sí mismo... Por ello, se puede afirmar que estimular la actividad lúdica, positiva, simbólica, constructiva, y cooperativa en contextos escolares y extraescolares, es sinónimo de potenciar el desarrollo” (López, L, 2017)

En este sentido, tenemos que los juegos cooperativos, según (Garaigordobil Landazabal, 2006):

- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.
- Incrementan las conductas prosociales (conductas de ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales.
- Disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez, antisociales...).
- Estimulan interacciones y contactos físicos positivos, reduciendo los negativos.
- Potencian el nivel de participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula.
- Aumentan las interacciones y facilitan la aceptación interracial.
- Mejoran el concepto de uno mismo y de los demás.

Son varios autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre. Entre estos autores debemos destacar al Canadiense Terry Orlick” (que considera al juego cooperativo como una actividad liberadora”); al norteamericano Steve

Grineski “(que estudió la relación entre los comportamientos sociales de los niños y el tipo de juegos que practicaban en las escuelas, y llegó a la conclusión de que el juego cooperativo favorece significativamente la aparición de conductas prosociales en comparación de los juegos competitivos y las actividades individuales)” (López, L, 2017)

3.9 El juego para el desarrollo social-moral y afectivo del niño

“Las relaciones que el niño establece con los demás se basan en el desarrollo comunicativo y del lenguaje que ha sido capaz de alcanzar. El niño tímido que se escondía detrás de la falda de la madre parece haber desaparecido y en su lugar encontramos a un pequeño que puede conversar animadamente con cualquier persona, incluso con los extraños” (Torres, 2007) “Para el niño es muy importante conocer y relacionarse con otras personas, porque así pone en práctica sus habilidades sociales y comunicativas. No obstante, también deberás explicarle que debe tener cuidado cuando se acercan personas que no conoce. No se trata de que le generes miedo, sino de que le enseñes a ser precavido” (López, L, 2017)

“A esta edad se comienzan a instaurar las primeras nociones acerca de la responsabilidad, la justicia y los valores sociales por lo que el niño empieza a comportarse de manera más respetuosa con los demás, aprende a esperar su turno y es más amable con las personas. También es más proclive a prestar sus juguetes, ayudar en determinadas tareas y mostrarse realmente preocupado cuando nota que alguien está triste.

Otro cambio trascendental que tiene lugar a esta edad, es el hecho de que el niño comienza a relacionarse con personas de su propio género como consecuencia de la formación de su identidad sexual. Es probable que antes el niño tuviese una preferencia muy marcada por las mujeres (madre, abuela) y las niñas por los varones (padre, abuelo), pero ahora comienzan a identificarse con su sexo y disfrutan más estableciendo relaciones con personas de su mismo género” (López, L, 2017)

Las peculiaridades afectivas

“La principal característica que guía el desarrollo afectivo del niño de 5 años es el hecho de que ya es capaz de expresar y regular sus emociones delante de los demás,

algo que hasta hace poco le resultaba muy difícil. Esto no significa que pueda expresar verbalmente todo lo que siente, pero puede ponerles coto a sus expresiones emocionales. Por ejemplo, puede controlar las ganas de llorar cuando está delante de un desconocido y esconder su insatisfacción cuando el regalo que ha recibido no le ha gustado, mostrándose amable y agradecido. Sin embargo, cuando el niño se siente cómodo, continuará expresando las emociones tal y como las vive, por lo que los padres aún deberán soportar su mal humor y enfados. Recuerda que todas estas situaciones son excelentes oportunidades para ir desarrollando su Inteligencia Emocional. No obstante, lo más interesante de esta etapa es que el egocentrismo irá dando paso a una mayor sensibilidad ante los demás. El niño será capaz de ponerse en el lugar de los otros, de comprender que existen diversos puntos de vista, respetarlos, e incluso puede que hasta llegue a comprender y aceptar una perspectiva diferente de la suya. Ahora está desarrollando la verdadera empatía” (López, L, 2017)

3.10 Características de los juegos cooperativos según Garaigordobil

Los juegos cooperativos poseen 5 características.

- **La participación**, “ya que en estos juegos todos los miembros del grupo participan, no habiendo nunca eliminados, ni nadie que gane o pierda; el objetivo consiste en alcanzar metas grupales, y para ello cada participante tiene un papel necesario para la realización del juego. El mensaje que proviene del juego, es claro: Todos deben tener la posibilidad de practicarlo y cada uno debe encontrar su colocación en el juego en cuanto diferente de los otros”. (López, L, 2017)
- **La comunicación y la interacción amistosa**, “porque la mayoría de juegos estructuran procesos de comunicación intragrupo que conllevan escuchar, dialogar, tomar decisiones, negociar... Los juegos planteados en esta investigación estimulan la interacción amistosa multidireccional entre los integrantes del grupo, la expresión de sentimientos positivos en relación a los otros, para progresivamente potenciar procesos en los que los jugadores dan y reciben ayuda del grupo de iguales, con la finalidad de conseguir objetivos comunes” (López, L, 2017).
- **La cooperación**, “ya que gran parte de los juegos van a estimular una dinámica relacional que conduce a los integrantes a darse ayuda mutuamente para contribuir a

una meta de grupo. En estos juegos los objetivos de los integrantes están estrechamente relacionados, de manera que cada integrante puede alcanzar sus objetivos sólo si los otros alcanzan los suyos. De este modo se entiende la cooperación como un proceso de interacciones sociales consistentes en dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común, en contraposición a los juegos competitivos en los que el objetivo de cada integrante está relacionada, pero de forma excluyente, y un participante alcanza la meta sólo si los otros no la consiguen alcanzar. Cada integrante del juego contribuye con su papel, y este papel lleno de significado es necesario para la consecución del juego” (López, L, 2017).

- **La ficción y creación**, “porque en muchos juegos se juega a hacer el como si de la realidad, como si fuéramos serpientes, tortugas, campanas, ciegos, trenes, máquinas..., así como a combinar estímulos para crear algo nuevo, por ejemplo, unir distintos objetos para crear instrumentos musicales...” (López, L, 2017)
- **La diversión**, “ya que con estos juegos tratamos de que los miembros del grupo se diviertan interactuando de forma positiva, amistosa, constructiva con sus compañeros de grupo” (López, L, 2017).

“Cuando estas cinco características se combinan para crear un juego, se evitan los sentimientos heridos, posibilitando que todos los niños y niñas al acabar los juegos se sientan de algún modo enriquecidos por la experiencia. Por consiguiente, en los juegos cooperativos, todos los miembros del grupo participan, nadie sobra, no hay eliminados, ni nadie pierde, todos cooperan, para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, y los jugadores compiten contra elementos no humanos, en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos unos metas. De esa manera, los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso ya que el objetivo de esta clase de juegos no es ganar, ya que, van a reafirmar la confianza de los integrantes en sí mismos, como personas aceptables y dignas, estos sentimientos están en la base de una muy buena autoestima necesaria para el desarrollo armónico de la personalidad. A medida que los integrantes juegan cooperativamente van aprendiendo a compartir y ayudarse, a poder relacionarse con los demás y, a tener en cuenta los sentimientos de los demás” (López, L, 2017)

3.11 Configuración del programa de juego cooperativo

Según Garaigordobiln (2006), tenemos los siguientes:

3.11.1 Los juegos de ayuda y confianza

“Existen juegos que generan situaciones vinculantes en las que los integrantes del grupo se dan ayuda recíproca, ya que la dinámica de los juegos propone este tipo de acción para poder seguir jugando. Estos juegos tienen por finalidad estimular en el niño la capacidad de observación de las necesidades de los demás y de responder de forma positiva a ellas, mejorando las relaciones de ayuda entre los integrantes del grupo y la imagen de sí mismos. Asimismo, estos juegos estimulan la confianza en los niños. Los juegos de confianza necesitan unas condiciones mínimas para que adquieran todo su sentido e interés. Se debe tener en cuenta que, previo a plantear estos juegos, los integrantes deben de conocerse y, además, haber tenido experiencias de comunicación y de ayuda. En la introducción progresiva de estos juegos, se debe de tener en cuenta el nivel de confianza que conllevan y el momento evolutivo en el que se encuentra el grupo” (López, L, 2017)

3.11.2 Los juegos de cooperación

“Estos juegos, consisten en la colaboración entre los integrantes ya que, es un elemento esencial para la realización de la actividad porque sin ella – colaboración- no será posible llegar a la meta del juego. Este tipo de juegos conlleva a estimular la capacidad de cooperación en el niño, además, estos juegos tienen en su base la idea de participar, aceptarse y cooperar divirtiéndose, suponen un paso más en el proceso de desarrollar la capacidad del individuo para cooperar y compartir” (López, L, 2017)

CAPITULO IV

CONDUCTAS AGRESIVAS

4.1 Concepto de agresividad y conductas agresivas

“La conducta agresiva es una manifestación básica en la actividad de los seres vivos. Su presencia en la totalidad del reino animal y los resultados de las investigaciones sobre la misma le dan el carácter de fenómeno multidimensional” (Berkowitz, 1996).

“La conducta agresiva es un comportamiento básico y primario en la actividad de los seres vivos, que está presente en la totalidad del reino animal. Se trata de un fenómeno multidimensional” (Huntingford y Turner, 1987: 08, citados por (Carrasco, 2006), “en el que están implicados un gran número de factores, de carácter polimorfo, que puede manifestarse en cada uno de los niveles que integran al individuo: físico, emocional, cognitivo y social” (López, L, 2017).

Hernández (s/f) “menciona que las conductas agresivas se caracterizan por actos de desobediencia ante la autoridad y las normas del hogar, daños a cosas materiales, deterioros en la actividad social y académica por episodios de rabias, discusiones con los hermanos, con los padres y otros integrantes de la familia, gritos, molestar a otros integrantes de la familia, entre otros” (Lopez, L, 2017).

“La palabra agresividad viene del latín "agredi" que significa "atacar". Implica que alguien está decidido a imponer su voluntad a otra persona u objeto incluso si ello significa que las consecuencias podrían causar daños físicos o psíquicos” (Pearce, 1995).

“La agresividad natural de los niños, es decir, la que se considera adaptativa, aumenta con la edad y va variando desde la forma física e instrumental hacia el tipo verbal y hostil. Va cambiando la forma, el objeto y la finalidad de la agresividad: de los 4 a 7 años ésta se manifiesta en forma de enojo, celos y envidia, y por lo general se orienta hacia los padres, teniendo como finalidad dar salida al conflicto amor-odio que genera la internalización de las normas morales” (Cerezo, 1997) (Lopez, L, 2017)

“En este sentido, cabe señalar que las teorías psicológicas plantean que la agresión, es un padrón de respuestas adquiridas en función de determinados estímulos ambientales (familiares) según una variedad de procedimientos; algunos de ellos son:

- La agresión adquirida por condicionamiento clásico por el uso de los premios y castigos como moldeadores de la conducta. (Ellis 1986, citado por Hernández s.f.).
- La agresión adquirida por aprendizaje social a través de la observación. (Bandura 1986).
- La agresión es adquirida por condicionamiento operante”. (Skinner 1952, citado por Hernández, s.f)
- “La agresión es de origen cultural y surge como “una reacción ante la frustración de las necesidades biológicas o ante la incapacidad de satisfacerlas” (Maslow 1964, citado por Hernández, s.f)
- “La agresión es el resultado de prácticas de socialización en el seno familiar y que los niños que emiten conductas agresivas, provienen de hogares donde la agresión es exhibida libremente, existe una disciplina inconsistente o un uso errático del castigo” (Lopez, L, 2017)

4.2 ¿Qué entendemos por agresividad infantil?

“Entendemos que el comportamiento agresivo aparece como resultado de una elaboración afectivo-cognitiva de la situación, donde están en juego procesos intencionales, de atribución de significados y de anticipación de consecuencias, capaz de activar conductas y sentimientos de ira. Además, se trata de un tipo de actuación que, una vez activada, alimenta y sostiene la conducta incluso más allá del control voluntario del sujeto. Es más, estos actos violentos los podemos encontrar de forma directa, mediante la que el niño ataca a los objetos materiales del niño agredido. Otro caso es la agresividad contenida, por la que el niño gesticula, grita o se expresa con disconformidad” (Álvarez, 2012).

“Existen distintas conductas que pueden considerarse como casos de agresión, sin embargo, a pesar de que, tomen distintas formas todas tienen un común denominador, cual es dañar o lesionar a otra persona, intención que resulta difícil de juzgar excepto

en casos de agresión burda, donde el significado agresivo de la acción se expresa en las consecuencias de la misma” (Mischel, 1988) citado por (Lopez, L, 2017)

“El comportamiento agresivo es muy común en los niños. Su frecuencia máxima se da en torno a los dos años, luego va remitiendo. A partir de los dos años disminuye la agresividad hasta moderarse en la edad escolar. Cuando decimos que un niño en edad escolar es agresivo decimos que tiene las mismas conductas agresivas que tenía de pequeño, no ha llegado a moderarse” (López, L, 2017)

“Hablamos de agresividad cuando provocamos daño a una persona u objeto. La conducta agresiva es intencionada y el daño puede ser físico o psíquico. En el caso de los niños la agresividad se presenta generalmente en forma directa ya sea en forma de acto violento físico (patadas, empujones,) como verbal (insultos, palabrotas,). Pero también podemos encontrar agresividad indirecta o desplazada, según la cual el niño agrede contra los objetos de la persona que ha sido el origen del conflicto, o agresividad contenida según la cual el niño gesticula, grita o produce expresiones faciales de frustración” (López, L, 2017)

“Los arrebatos de agresividad son un rasgo normal en la infancia, pero algunos niños persisten en su conducta agresiva y en su incapacidad para dominar su mal genio” (López, L, 2017)

4.3 Características de los niños agresivos

En el caso de los niños, la conducta agresiva es caracterizada por (Cerezo, 1997:32):

1. Accesos de cólera
2. Actos de desobediencia ante la autoridad y las normas del hogar.
3. Amenazas verbales.
4. Daños a cosas materiales.
5. Deterioros en la actividad social y académica por episodios de rabias.
6. Discusiones con los hermanos, con los padres y otros integrantes de la familia.
7. Gritos.
8. Molestar a otros integrantes de la familia.
9. Mostrarse iracundo o resentido.
10. Pleitos.

“Por tanto, las conductas agresivas son conductas intencionadas, que pueden causar daño ya sea físico o psíquico. Conductas como golpear a otros, burlarse de ellos, ofenderlos tener rabietas o utilizar palabras inadecuadas para llamar la atención de los demás”(López, L, 2017).

4.4 Teorías de la conducta agresiva

“Existen diversas teorías acerca de la conducta agresiva, cada una de las cuales contribuye a explicar una dimensión del fenómeno. En 1983, Mackal efectuó una clasificación según el elemento que considera determinante para su formulación y las englobó en 6 epígrafes” (López, L, 2017)

4.4.1 Teoría clásica del dolor

(Hull, 1943; citado por Magaña, 2012). “El dolor está clásicamente condicionado y es siempre suficiente en sí mismo para activar la agresión en los sujetos. El ser humano procura sufrir el mínimo dolor y, por ello, agrede cuando se siente amenazado, anticipándose así a cualquier posibilidad de dolor. Si en la lucha no se obtiene éxito puede sufrir un contraataque y, en este caso, los dos experimentarán dolor, con lo cual la lucha será cada vez más violenta. Hay, por tanto, una relación directa entre la intensidad del estímulo y la de la respuesta” (López, L, 2017)

4.4.2 Teoría de la frustración

(Dollard, Miller y col., 1938, citados por Magaña, 2012): “cualquier agresión puede ser atribuida en última instancia a una frustración previa. El estado de frustración producido por la no consecución de una meta, provoca la aparición de un proceso de cólera que, cuando alcanza un grado determinado, puede producir la agresión directa o la verbal. La selección del blanco se hace en función de aquel que es percibido como la fuente de displacer, pero si no es alcanzable aparecerá el desplazamiento”. (Lopez, L, 2017)

4.4.3 Teorías sociológicas de la agresión

(Durkheim, 1938, citado por Magaña, 2012): “la causa determinante de la violencia y de cualquier otro hecho social no está en los estados de conciencia individual, sino en los hechos sociales que la preceden. El grupo social es una multitud que, para aliviar la amenaza del estrés extremo, arrastra con fuerza a sus miembros individuales” (Lopez, L, 2017).

4.4.4 Teoría Catártica de la agresión

“Surge de la teoría psicoanalítica (aunque hay varias corrientes psicológicas que sustentan este concepto), la cual considera que la catarsis es la única solución al problema de la agresividad. Supone una descarga de tensión a la vez que una expresión repentina de afecto anteriormente reprimido cuya liberación es necesaria para mantener el estado de relajación adecuado. Hay dos tipos de liberación emotiva: la catarsis verbalizada y la fatiga” (López, L, 2017)

4.4.5 Etología de la agresión

“Surge de etólogos y de teorías psicoanalíticas. Entienden la agresión como una reacción impulsiva e innata, relegada a nivel inconsciente y no asociada a ningún placer. Las teorías psicoanalíticas hablan de agresión activa (deseo de herir o de dominar) y de pasividad (deseo de ser dominado, herido o destruido). No pueden explicar los fines específicos del impulso agresivo, pero si distinguen distintos grados de descarga o tensión agresiva” (López, L, 2017)

4.4.6 Teoría bioquímica o genética

“El comportamiento agresivo se desencadena como consecuencia de una serie de procesos bioquímicos que tienen lugar en el interior del organismo y en los que desempeñan un papel decisivo las hormonas. Se ha demostrado que la adrenalina es un agente causal de la agresión. Lo que parece quedar claro de todo lo anterior es que, aunque la agresividad está constitucionalmente determinada y aunque hay aspectos evolutivos ligados a la violencia, los factores biológicos no son suficientes para poder explicarla, puesto que la agresión es una forma de interacción aprendida” (López, L, 2017)

4.5 Clasificación de la conducta agresiva

Según Buss (1961:54) citado por (Magaña, 2012), se puede clasificar el comportamiento agresivo atendiendo tres variables:

a) Según la modalidad “Puede tratarse de una agresión física (por ejemplo, un ataque a un organismo mediante armas o elementos corporales) o verbal (como una respuesta vocal que resulta nocivo para el otro organismo, como, por ejemplo, amenazar o rechazar)”. ” (López, L, 2017)

b) Según la relación interpersonal “La agresión puede ser directa (por ejemplo, en forma de amenaza, ataque o rechazo) o indirecta (que puede ser verbal como divulgar un chisme, o física, como destruir la propiedad de alguien)”. ” (López, L, 2017)

c) Según el grado de actividad implicada La agresión puede ser activa (que incluye todas las mencionadas) o pasivas (como impedir que el otro pueda alcanzar su objetivo, o como negativismo). La agresión pasiva suele ser directa, pero a veces puede manifestarse indirectamente. En el caso de los niños, generalmente suele presentarse la agresión en forma directa, como un acto violento contra una persona. Este acto violento puede ser físico, como patadas, pellizcos, empujones, golpes, etc.; o verbal, como insultos, palabrotas, amenazas.

La clasificación pionera ofrecida por Arnold Buss en 1961 (citado por Magaña, 2012) ha llegado a ser clásica en la disciplina:

- a) física – verbal
- b) activa – pasiva
- c) directa – indirecta.

Aunque no son categorías independientes entre sí, puesto que presentan cierto solapamiento (Yudofsky et al., 1986:41) citado por (Magaña, 2012), dichas dimensiones ayudan a categorizar las diferentes formas de expresión de la agresión de forma satisfactoria.

“La dimensión física – verbal distingue entre el uso de la fuerza o del lenguaje para infringir daño a otra persona” (Berkowitz, 1993:22).

La dimensión activa – pasiva hace referencia al modo en que el agresor se implica en la producción del daño, ya sea activamente, o por el contrario, de forma pasiva, por descuido o negligencia.

La tercera dimensión directa – indirecta ha sido especialmente relevante en el estudio de la agresión. La agresión directa ha sido definida como cualquier acto cuya principal meta es hacer daño directamente a otra persona, ello conlleva, consecuentemente, una confrontación entre agresor y víctima.

Según Buss (1961), “esta agresión puede ser física o verbal. Puede producirse tanto si se grita como si se pega a otra persona” (Baron y Richardson, 1994). “En cambio, la agresión indirecta, es definida como aquella conducta cuya finalidad es producir un daño a alguien, pero ese daño se va a realizar por intermedio de otra persona, objeto o pertenencia” (Richardson y Green, 2003), “esta agresión evita el contra-ataque. Norma Feshbach” (1969) citado por (Andreu, J. y Ramírez, J., 2006) “en su oportunidad definió este tipo de agresión como aquellas respuestas que producen congoja a una persona y, se manifiesta a través del rechazo y la exclusión de los demás, incluye acciones como ignorar o negar las inquietudes de alguna persona” (Lopez, L, 2017). “Otros investigadores tienen en consideración distintas formas indirectas de agresión. Ejemplo de ello es aquel daño o perjuicio producido por las propias relaciones interpersonales. Además, este tipo de agresión se manifiesta fundamentalmente a través de conductas verbales que causarían daño a través de las relaciones con los demás.

Al respecto”, (Crik N & Grotper J, 1995) “en su oportunidad, definieron esta conducta agresiva como “aquel daño que se produce a otros a través de la alteración de las relaciones con los demás”. Claramente distintas a estas aproximaciones, fundamentalmente teóricas, se han propuesto multitud de tipologías de la agresión. Aunque suelen basarse en criterios muy diferentes, la mayoría de ellas muestran cierta consistencia en cuanto a que siguen un planteamiento común en vinculación con el propósito o intencionalidad del agresor –por qué agrede-, la meta –para qué agrede- y finalmente, en función de si la motivación consiste o no provocar dolor o daño sobre la víctima” (Lopez, L, 2017)

4.6 Manifestaciones de la agresividad en los niños

“Según Martínez de Salazar (2007) las manifestaciones agresivas son un mecanismo de defensa que utiliza el niño, no obstante, ésta se considera excesiva cuando constituye una forma predominante de relación con el medio que lo rodea o cuando el daño que supone para los otros es desproporcionado e injustificado. Señala que, las causas más frecuentes de las agresiones en niños son, la interferencia de un niño en la libertad de movimientos de otro y las dispuestas sobre posesiones materiales como son los juguetes y otros objetos personales. Consisten fundamentalmente en estrategias para conseguir fines. Son las llamadas conductas agresivas manipuladoras” (Lopez, L, 2017):

4.6.1 Agresión en el propio sujeto:

“Por ser el individuo el núcleo esencial a partir del cual se estructura cualquier relación interpersonal resulta de suma importancia el estudio y la determinación en él de manifestaciones comportamentales de violencia, que suelen estar relacionadas con trastornos en la configuración de la personalidad, cuando por diversos motivos se producen inadecuaciones adaptativas que condicionan que el sujeto se auto agrede, provocándose: - Jalones de cabello. - Golpearse contra las paredes”(Lopez, L, 2017)

4.6.2 Agresión sujeto-objeto:

“La consideración del estudio de esta dirección se justifica por los efectos que tiene sobre la conservación de los medios que favorecen la creación de adecuadas condiciones de vida, lo que implica la agresión del sujeto hacia los objetos con los que se relaciona, causando: Daño parcial a la propiedad social, individual del sujeto, de sus compañeros, que puede ser:

- Daño parcial intencional a pertenencias del sujeto.
- Daño parcial intencional a pertenencias de sus compañeros.
- Daño parcial intencional a pertenencias, a objetos de propiedad colectiva (televisor, colchón, litera, taquilla). Daño total a la propiedad social, individual del sujeto, de sus compañeros, que puede ser: - Rotura o desaparición de pertenencias del sujeto. - Rotura o desaparición de pertenencias de sus compañeros. - Rotura o desaparición de objetos de propiedad colectiva (televisor, colchón, litera, taquilla, etc.)”. (Lopez Montalban, 2017) (Lopez, L, 2017)

4.6.3 Agresión sujeto-sujeto

“Resulta insoslayable abordar esta dirección ya que la misma se encuentra íntima e indisolublemente asociada a las bases sobre las que se erige toda la estructura de las interacciones sociales e incluye manifestaciones en alguno, varios o todos los tipos de relaciones interpersonales que el estudiante establece con sus compañeros: Estilo de comunicación verbal agresivo manifestado en: - Uso de un lenguaje grosero e irrespetuoso. - Utilización de tonos inadecuados. - Ausencia de lenguaje (silencio agresivo). - Desafío. - Insulto explícito. Estilo de comunicación extra verbal agresivo con: - Uso de gestos o mímicas que implican ofensa, desafío o insulto. Desprecio, expresado como rechazo e intolerancia a las personas por determinadas características o defectos que las hacen diferentes de los demás, que puede ser: - Los de otra raza. - Los de otro género. - Los de ideas diferentes. - Discapacitados. - Trastornos psíquicos de diferente grado de severidad. Y las agresiones físicas.

Condiciones planteadas por el Ministerio de Educación, frente a los conflictos que se tornan en agresiones o peleas.

De acuerdo a lo señalado por el Ministerio de Educación (2015), evitar que los conflictos en el aula se transformen en agresiones o peleas entre niños, requiere crear condiciones que hagan posible relaciones amables y cálidas entre niños y su docente. Para ello es importante: ¿Qué hacemos para evitar que los conflictos se transformen en agresiones o peleas? Evitar que los conflictos en el aula se transformen en agresiones o peleas entre niños requiere crear condiciones que hagan posibles relaciones amables y cálidas entre los niños y su docente. Para ello es importante:

- Respetar los ritmos y procesos de aprendizaje de cada niño y del grupo. Los niños se encuentran en diferentes etapas de su desarrollo, no todos maduran al mismo ritmo ni tienen las mismas habilidades y necesidades. Algunas son más locuaces y pueden expresar sus deseos y preferencias con mayor soltura. Otros necesitan que los acompañemos para dar a conocer sus deseos e intereses. Nos corresponde como docentes conocer a cada niño, ayudarlo en forma personal a reconocer sus emociones y a expresar sus gustos y preferencias, para desarrollar sus habilidades sociales: empatía, cooperación, colaboración y manejo de conflictos

- Alternar las actividades de aprendizaje: de concentración, relajación, juego, movimiento, descanso. Una de las razones que explican la indisciplina en las aulas es que las actividades de aprendizaje no despiertan ni mantienen el interés de los niños, por lo que se aburren y comienzan a jugar entre ellos o a buscar algo que los distraiga. Es ahí donde surgen los conflictos porque no están ocupados en algo que les interesa y están presionados a permanecer sentados en sus lugares. Recordemos que no podemos exigirles a los niños que estén quietos y en silencio escuchándonos” (Lopez, L, 2017)

A. Agresividad verbal

“La agresividad verbal, además de una forma de violencia psicológica, es el modo más común del maltrato emocional: el tipo de abuso más disimulado y aceptado por la sociedad.

La violencia verbal no es una forma de conducta, sino un conjunto heterogéneo de comportamientos, en todos los cuales se produce una forma de agresión psicológica. El acoso escolar consiste en intimidar a un compañero de clase. Es una forma de acoso entre iguales. El sujeto activo intimida y atemoriza a la luz del día, haciendo alarde ostentoso de su fuerza. Su objetivo es ése, demostrar que puede más que nadie.

El Dr. Noel Arce Noriega, especialista en Psicología Clínica egresado de la Universidad Nacional Autónoma de México, explica que El abuso verbal puede ser directo o sutil, y los comentarios se pueden hacer de manera hostil, con enojo o, incluso, con una sonrisa. Debemos entender este punto, porque cuando nos abusan ‘cariñosamente’ nos duele, pero no sabemos bien por qué” (Lopez, L, 2017)

B. Agresividad física

“Es el acto por medio del cual se fuerza la integridad de la persona, con el ánimo de causar daño físico o moral, la utilización de la fuerza con el claro objetivo de causar lesiones en la víctima. Este tipo de violencia o intimidación ejercida por el agresor revisten a no dudarlo un carácter particularmente degradante o vejatorio para la víctima, ya que no solo es el hecho físico de la agresión mediante golpes o puntapiés, sino también mediante la utilización de cuerpos duros, contundentes y peligrosos, con el ánimo expreso de causar daño en la integridad física, sino que también llega a

generar un trauma en el ego, produciéndose un temor ante una nueva agresión por parte del agresor y/o agresores” (Lopez, L, 2017)

“Cabe señalar que, con más frecuencia de lo que nos pueda parecer, la escuela es testigo de agresiones físicas de alumnos contra otros, de situaciones humillantes e intimidantes a las que muchos niños son sometidos por sus propios compañeros de estudios. Además, los agresores son generalmente los varones y con mayor fortaleza física, lo que es contrario a las víctimas”.

CAPITULO V

EL JUEGO COOPERATIVO COMO ALTERNATIVA PARA REDUCIR CONDUCTAS AGRESIVAS

5.1 Estructuración de una sesión de juego cooperativo para reducir la agresividad en alumnos de nivel primaria

5.1.1. Apertura

“Las sesiones comienzan con los integrantes del grupo sentados en el suelo y en posición circular. Con esta organización grupal se van a comentar brevemente los objetivos de los juegos cooperativos y creativos, como son: divertirnos, hacer amigos, aprender a ayudarnos, aprender a colaborar con los compañeros para hacer cosas en equipo, aprender a escucharnos, a ser respetuosos con las ideas de otros, ser originales, creativos, imaginativos... Normalmente, el docente comunica a los integrantes la apertura de la sesión de juego cooperativo, y en las primeras sesiones llama la atención sobre los objetivos generales de la experiencia, pero después de dos o tres sesiones preguntará los integrantes por los objetivos de la misma con la finalidad de fomentar la comunicación”. (Lopez Montalban, 2017)

5.1.2 Fase de desarrollo de la secuencia de juego

En esta fase se realizan sucesivamente los 2 o 3 juegos que configuran la sesión, realizándose el siguiente procedimiento en cada actividad lúdica:

- a) Instrucciones y desarrollo de la acción lúdica.** En primer lugar, se presentan las instrucciones del juego a desarrollar, y los miembros del grupo realizan el juego con el procedimiento indicado.
- b) Fase de debate.** Después de la realización de cada juego se lleva a cabo un debate relacionado con la acción y las interacciones acontecidas en el juego. Para la realización del debate posterior a cada juego, los jugadores se sientan en el suelo en

posición circular. En las fichas técnicas de los juegos se sugieren preguntas para las actividades. Es importante formular las preguntas vinculadas con los objetivos esenciales del programa en general y del juego en particular, por ejemplo, comunicación, participación, cooperación, originalidad de los productos lúdicos... No obstante, se sugiere incorporar otras preguntas según lo que se observe en los procesos de grupo o en relación a los productos de la actividad lúdica que los miembros de ese grupo han generado.

5.1.3 Cierre

“Después de realizado el juego, se inicia la fase de cierre en la que se lleva a cabo una reflexión y diálogo sobre lo sucedido en la sesión de juego, como pueden ser: sentimientos, participación, rechazos, respeto por las reglas, cooperación... El docente que dirige la intervención pregunta a los integrantes del grupo cómo se sintieron en la sesión de juego, y si quieren comentar algún aspecto de la sesión que no haya sido abordado en las fases de diálogo o debates posteriores a cada juego. Consiste en el ejercicio de la reflexión en la que los integrantes expresan aspectos positivos y negativos de la experiencia. En esta fase, el docente además de promover la comunicación dentro del grupo respecto a la experiencia vivenciada, aporta refuerzo social, valoración verbal en relación a las conductas de ayuda, diálogo o cooperación observadas, enfatizando la valía y la creatividad de los productos elaborados en aquellas actividades que implican este proceso.

Finalmente la profesora” (Garaigordobil Landazabal, 2006) “señala que para presentar al grupo éstos contenidos se propone una consigna de introducción al uso del juego, en ese sentido propone la siguiente introducción para el desarrollo de un Programa de Juegos cooperativos:

“Durante este curso, vamos a dedicar una parte de nuestro tiempo a jugar algunos juegos cooperativos y creativos que me gustaría enseñaros. He pensado hacer estos juegos por-que jugar es divertido y nos hace sentirnos felices, pero también porque es una actividad en la que podemos encontrar amigos al relacionarnos con los demás, y en la que aprendemos cosas continuamente. Los juegos que vamos a jugar en esta aula cada semana son una nueva forma de juego, ya que tienen unas reglas algo especiales. En ellos:

- Todas las personas participan y nadie sobra, porque para poder jugarlos y pasarlo bien, necesitamos la ayuda de todos.
- Nadie puede perder nunca, ni ser eliminado.
- El objetivo no es ganar, sino ayudarse y colaborar para llegar a una meta entre todos.
- Estos juegos cooperativos y creativos tienen tres objetivos:
- Aprender a dar nuestras opiniones, a escuchar a los demás, a respetar sus puntos de vista y a tomar decisiones sobre qué hacer con el acuerdo de todos.
- Aprender a dar y recibir ayuda para contribuir a fines comunes, para llevar a cabo metas que el grupo se plantee con el acuerdo de todos sus miembros.
- Desarrollar la imaginación, la creatividad, tanto en lo que se refiere a las palabras, con juegos verbales, como a la creatividad expresada con el cuerpo al representar personajes, a la creatividad para construir objetos con distintos materiales (corcho, cuerda, palillos, car-tones...), o la creatividad con el dibujo y la pintura.
- En esta experiencia nos va a acompañar (se indica el nombre del observador), y va a tomar nota sobre los juegos que vamos a realizar, y también filmará y fotografiará algunas de las obras artísticas que haremos. Esperamos que disfrutéis con este programa de juego, que aprendáis a escucharos, a cooperar, y a ser creativos, y que hagáis nuevos amigos. Al final del curso escolar os preguntaremos vuestra opinión sobre esta experiencia de juego”.

5.2 Indicadores a tener en cuenta en los juegos cooperativos para disminuir conductas agresivas

En este aspecto del juego cooperativo, los niños deben de realizar lo siguiente:

5.2.1 Reglas y normas

- Seguimiento de indicaciones. Los niños deben tener seguir al pie de la letra las indicaciones dadas por la docente, respecto al juego que se va a desarrollar.
- Cumplimiento de reglas. Teniendo conocimiento de las indicaciones y reglas dadas por la docente, los niños deberán de dar cumplimiento a cada una de ellas.

5.2.2 Responsabilidades en la ejecución del juego

- Participación e iniciativa. Los niños deberán tomar la iniciativa ante la presentación del juego.
- Cumplimiento de roles. A cada niño se le asignará un rol específico que realizará en la ejecución del juego, para lo cual deberá dar cumplimiento a su rol dado.
- Actitud cooperativa. Los niños tienden a ayudar a su compañero en la ejecución del juego.

5.3 Estrategias como alternativa para reducir la conducta agresiva en alumnos de nivel primaria.

5.3.1 Sesión de aprendizaje 01: Mi nombre y el de mis amigos

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derechos y tiene deberes.	Identifica situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en el aula. Llama por su nombre a sus compañeros. Se incorpora con facilidad al grupo.

II. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes. Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día, canciones.</p> <p>Iniciamos la actividad motivando a los alumnos mediante un juego llamado “Donde Esta” (de presentación). Formamos una ronda Cantamos la canción “La cadena se está abriendo” hasta tomar nuestra respectiva ubicación, nos sentamos levantamos nuestra mano y estiramos el dedo índice lo agitamos, la docente pregunta ¿Dónde está Angie Madai? Todo el grupo responde con la mano y el dedo índice estirado ¡Ahí está Angie Madai!</p>	Juguetes de los sectores.

Seguimos hasta que hemos mencionado todos los niños y niñas del grupo, no se admite llamar a un niño por un apodo.

Finalizado el juego preguntamos ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto el juego? ¿Les gusta su nombre? ¿Les gusta que les pongan apodos? ¿Por qué?

DESARROLLO	Explicamos a los alumnos que todas las personas tienen un nombre para poder diferenciarnos de los demás y hacemos énfasis en que está mal poner apodos porque podemos lastimar a nuestros amigos. Aseo. Lonchera. Recreo.	Ficha. Lápiz. Colores.
CIERRE	Conversamos sobre la actividad realizada haciendo hincapié de lo importante que es tener un nombre. Cada niño busca a su amigo o amiga lo llama por su nombre y le transmite un mensaje de cariño (abrazo).	

5.3.2 Sesión de aprendizaje 02: Soy feliz jugando con mis amigos

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	Emplea sus habilidades sociales, emocionales y motrices al compartir con otros niños, diversas actividades físicas.	Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego. Comparte sus cosas con los demás.

II. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes.	Juguetes de los sectores.

Damos inicio a la sesión motivando a los alumnos con el juego “Cambio de Sitio”. Pedimos a los alumnos que se sienten en círculo en una silla y alguien dirá una frase cualquiera por ejemplo que pongan de pie y cambien de sitio los que tengan chompa, entonces todos los niños que tengan chompa se ponen de pie y cambiaran de silla, que se cambie de sitio los que tienen mandil, a los que le guste el color rojo, a quien le gusta bailar, al que le gusta compartir sus juguetes, etc. Seguimos el juego con frases nuevas buscando las que nos sirvan para conocer más a los niños. Podemos pedir a los niños que antes de cambiarse de silla quienes tengan las mismas característica se saluden efusivamente en el centro del corro.

Realizamos una asamblea para dialogar y rescatar los saberes previos lo hacemos mediante preguntas ¿con quién cambiaste de lugar? ¿Te gusto abrazar a tu amigo? ¿Te gusta tener amigos? ¿Qué harías si no tuvieras amigos? ¿Cómo se llama tu mejor amigo?

DESARROLLO Enseñamos una lámina “Compartiendo en el aula y les planteamos las siguientes preguntas: ¿Qué está haciendo los niños? ¿Cómo creen que se sienten? ¿Discuten o pelean con sus amigos? ¿Por qué? También preguntamos qué podemos hacer para jugar mejor con nuestros amigos. Aprovechamos las respuestas de los niños para resaltar la importancia de tener amigos, compartir nuestras cosas, jugar, resolver problemas y ayudarnos unos a otros.

Trabajamos la ficha N°4. aquí observaran los dibujos que hay en la parte superior y comentan, luego en el espacio en blanco dibujan a sus amigos.

Láminas
Ficha.
Lápiz.

Aseo.
Lonchera. Recreo

CIERRE Invitamos a los alumnos a compartir sus trabajos.

5.3.3 Sesión de aprendizaje 03: Así me siento cuando estoy con mis amigos

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Afirma su identidad	Autoregula sus emociones y comportamiento.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresa sus emociones, dice si esta alegre, triste, con miedo o enojo, frente a las diferentes situaciones que vive. ➤ Demuestra alegría y ríe al momento de jugar. ➤ Realiza movimientos coordinados.

II. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes: Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día, canciones.</p> <p>Comenzamos la sesión contándoles una pequeña historia. En Tumbes había una niña llamada Luisa que tenía un problema en un dedo, en un codo, en el hombro, y sin embargo estaba contenta porque tenía buenos amigos que la ayudaban en lo que necesitaba. Terminada la historia nos ponemos de pie en círculo para jugar el juego denominado ¡Que alegría, que</p>	Juguetes de los sectores.

alegría!, caminamos a la vez que recitamos rítmicamente:

¡Qué alegría que alegría!

Cachun, cachum (2)

Dedo arriba.

¡Qué alegría que alegría!

Cachum cachum.

Dedo arriba, codo empinado.

Que alegría que alegría.

Cachum, cachum.

Dedo arriba, codo empinado, hombro elevado, cabeza torcida, pierna quebrada.

Hablamos con los alumnos que en ocasiones podemos sentirnos alegres tristes o enojados y estos sentimientos son normales, pero siempre tenemos nuestros amigos que nos ayudan a sentirnos bien cuando estamos triste o enojados y existen palabras mágicas que nos producen alegría, bienestar y sirven también para agradecer pedir disculpas cuando nos equivocamos.

DESARROLLO	Realizamos una función de títeres "A veces es difícil ser amigos". Carolina y Pedro eran amigos, asistían al mismo jardín y se sentaban juntos en la misma mesa. Un día mientras conversaban a la hora de lonchera, Pedro derramo por casualidad su refresco y cayó sobre el vestido favorito de carolina ella molesta le grito y le pego. Pedro intento disculparse, pero ella no lo escucho y le volvió a gritar. Pedro se puso a llorar. Dialogamos sobre la actitud de Carolina y preguntamos si fue correcto este comportamiento,	Títeres Ficha. Lápiz. Plumones
------------	--	---

¿Cómo debió comportarse? ¿Qué debemos hacer para que vuelvan hacer amigos?

CIERRE Finalizamos la actividad leyendo el cuento “Cuida a los amigos”.

5.3.4 Sesión de aprendizaje 04: Comparto con mis amigos.

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Convive respetándose así mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derechos y deberes.	Incluye a sus compañeros en las actividades que realiza. Comparte sus cosas con los demás.

II. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día canción. Invitamos a los alumnos a sentarse y les decimos que jugaremos el juego Pasa la Pelota, pedimos a los niños que se agrupen libremente y formen dos columnas. Entregamos una pelota a cada columna e indicamos a los niños que levanten las manos y separen las piernas. El primer niño pasa la pelota a quien está de tras de el por entre sus piernas mencionando el nombre de su compañero y así sucesivamente hasta el final, luego el ultimo niño pasa la pelota hacia adelante por sobre la cabeza de quien está delante suyo.	Juguetes de los sectores.

Los alumnos expresan sus emociones en diferentes momentos del juego con ayuda de docente, nos sentamos en semicírculo y comentamos la actividad:¿Les gusto?¿Por qué?¿Cómo se sienten cuando juegan con sus amigos?¿Tuvieron dificultades para pasar la pelota?¿Qué otras cosas podemos compartir con los amigos.

DESARROLLO	<p>Invitamos a los alumnos a que jueguen libremente en el sector de construcciones, compartan los materiales y construyan lo que más les agrada. Cuando terminan de armar sus construcciones se les pide a los niños que expliquen lo que han hecho, como lo han hecho y para que lo han hecho.</p> <p>Entregamos la ficha de trabajo N°1 junto a los autoadhesivos para que los peguen donde corresponde.</p> <p>Aseo.</p> <p>Lonchera.</p>	<p>Bloques lógicos.</p> <p>Fichas.</p> <p>Autoadhesivos.</p>
CIERRE	<p>Dialogamos sobre lo ¿Que hemos hecho el día de hoy?,¿Que aprendimos?, ¿Cómo lo aprendimos?¿Les gusto?.</p>	

5.3.5 Sesión de aprendizaje 05: Realizamos actividades físicas.

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Práctica actividades físicas y hábitos saludables.	Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas y también cuando desarrolla actividades físicas	Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar como caminar, correr, saltar, trepar gatear, reptar subir bajar caer, lanzar.

variadas. Reconoce que
ello genera efectos
positivos en su salud.

II. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades Permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día, canción)</p> <p>Empezamos la sesión con el juego denominado “La Conejita(o) Se Quedó Encerrada (o).</p> <p>Nos ponemos de pie en círculo agarrándonos de la mano y se queda una niña encerrada en el círculo y el resto canta:</p> <p>La conejita se quedó encerrada. De su casa no podía salir. La conejita quiere salir y golpea la puerta toc toc (golpea las manos de las niñas y se abre la puerta) los niños alzan las manos para que salga fuera de la ronda. La conejita sale muy feliz (la conejita sonríe, corre, trepa y salta de las sillas) Corre que corre. Salta que salta. Y la conejita vuelve a su casa. Corriendo y saltando, luego pedimos voluntarios para que continúen el juego. Al terminar el juego planteamos las siguientes preguntas ¿Les gusto el juego? ¿Les gusta correr, saltar libremente? ¿Sabén cómo se llaman lo que han hecho? ¿Se cansaron?</p>	Sillas

DESARROLLO	<p>Nos sentamos en nuestros respectivos lugares y dialogamos sobre lo que significa las actividades físicas, cuales son, para que nos sirven en nuestras vidas, y que podemos evitar diversas enfermedades mediante la práctica de estas.</p> <p>Utilizamos la técnica los niños dictan y la profesora escribe, los niños dictan las actividades físicas que les gustaría realizar en el colegio.</p> <p>Los alumnos leen según el nivel de lectura las actividades escritas en el papelote.</p> <p>Aseo.</p>	<p>Papelotes Lápiz Hojas</p>
CIERRE	<p>Los alumnos asumen el compromiso de realizar ejercicios físicos que no demanden de esfuerzo como: saltar, correr, trepar, etc.</p>	

5.3.6 Sesión de aprendizaje 06: Lo que me gusta

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Participa en asuntos públicos para promover el bien común.	Asume una posición sobre un asunto público que le permite construir consensos.	Escucha con atención las opiniones de sus compañeros sobre un tema de interés común.

II. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día canción)</p> <p>Motivamos a los niños con el juego A mí me gusta (Juego de conocimiento)</p>	Juguetes de los sectores.

Nos sentamos en círculo y pasamos una pelota, el alumno que le toca coger la pelota dirá su nombre, su comida favorita, su mascota favorita, su color preferido, lo que le gusta y le disgusta, a que le tiene miedo, y todo lo que él quiera contarle al grupo. Cuando termine pasara la pelota al niño de al lado para que haga lo mismo se continua hasta terminar con todos los niños.

Finalizado el juego hacemos las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al contar las cosas que les gusta?¿Conocían lo que les a sus amigos?

DESARROLLO	Mostramos a los niños figuras y les pedimos que nos digan lo que les gusta y no les gusta de las imágenes, se estará atenta a lo que dicen los niños para profundizar el tema recalcándoles lo importante que es expresar lo que nos gusta o no nos gusta, sin lastimar a otros.	Imágenes. Hojas de aplicación. Lápiz. Colores.
	Entregamos a los alumnos una hoja para que dibujen lo que más les gusta.	
	Aseo. Lonchera. Recreo	
CIERRE	En asamblea jugamos Ritmo Abogo Diga Ud. que es lo que ti te gusta. Dialogamos sobre la actividad realizada.	

CONCLUSIONES

PRIMERO: El juego cooperativo es una de las actividades con muchas experiencias ya comprobadas que tiene los docentes, por tanto, es importante considerarla como una de las actividades más importantes que se puede utilizar para desarrollar muchos aspectos en el desarrollo de los aprendizajes.

SEGUNDO: El juego es una parte esencial en el desarrollo de la inteligencia del niño, el cual debe motivarse en todas las etapas del desarrollo del alumno, ya que esta actividad aporta significativamente en la conducta del niño y sobretodo en su aprendizaje

TERCERO: Las teorías que hablan del juego cooperativo, lo enmarcan como una actividad natural e innata del niño, esta actividad es natural en el niño y sirve para establecer un excelente desarrollo emocional, social y físico del alumno.

CUARTO: El juego cooperativo es una excelente alternativa para reducir la conducta agresiva de los alumnos, por tanto las actividades que involucran las sesiones de aprendizaje se deben ejecutar de la mejor manera en un ambiente adecuado y con las condiciones necesarias que exige un ambiente para el aprendizaje de los alumnos.

REFERENCIAS CITADAS

- Brotto, F. (1995). Juegos cooperativos: Se o importante é competir o fundamental é cooperar. *CEPEUSP, São Paulo*.
- Cagigal J., M. (1996). Obras selectas. *Cádiz: COE, Volumen I*.
- Camacho Medina, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Obtenido de PUCP, Lima: file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/RiveraTer%C3%A1nAdrianaRoc%C3%ADo2015%20(1).pdf
- Carrasco, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: Definición y modelos explicativos. Volumen 4.
- Cerezo, F. (1997). Conductas agresivas en la edad escolar. *Madrid: Pirámide*.
- Córdova Cánova, M. (2012). *Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número, en el nivel inicial 5 años de la I.E. 15027, de la Provincia de Sullana*. Piura: UDEP.
- Crik N, R., & Grotperter J, K. (1995). Agresión relacional, el género y el ajuste psicológico social. *Desarrollo Infantil*.
- Finlinson A, R., Austin A, M., & R, P. (2000). Los juegos cooperativos y comportamientos positivos chil-dren de. *Desarrollo Infantil Temprano y Cuidado*.
- Garaigordobil Landazabal, M. (2006). *EL JUEGO COOPERATIVO PARA PREVENIR LA VIOLENCIA EN LOS CENTROS ESCOLARES*. Obtenido de Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE): <https://es.scribd.com/doc/87094117/El-Juego-Cooperativo-Para-Prevenir-La-Violencia>
- Guitart. (1999). Jugar y divertirse sin excluir: Recopilación de juegos no competitivos. *Barcelona: Grao*.
- Lopez, L, (2017) TESIS USO DEL JUEGO COOPERATIVO PARA REDUCIR CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E “FUNDACIÓN POR LOS NIÑOS DEL PERÚ”- PIURA. 2017,Universidad

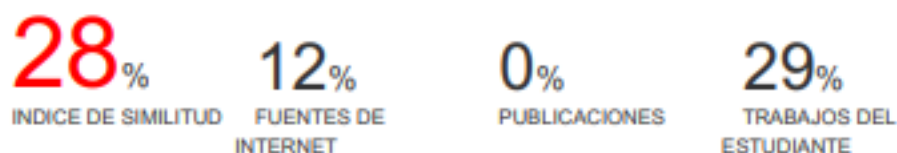
Católica los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú, recuperado de:http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3683/JUEGOS_COOPERATIVOS_CONDUCTAS_AGRESIVAS_LOPEZ_MONTALBAN%20LOURDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Martinez. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación en el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial*. Obtenido de Tesis de Licenciatura. Universidad Abierta Interamericana: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Mejía López, E. (2006). *El juego cooperativo estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares informe de práctica*. Obtenido de Instituto Universitario de Educación Física y Deporte, Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia: https://www.academia.edu/9117665/El_Juego_Cooperativo
- Mesa Rubio, C. (2015). *El juego como estrategia pedagógica para disminuir conductas sociales no apropiadas en niños de dos a tres años de edad del jardín infantil jairo aníbal niño*. Obtenido de Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, Colombia: [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/RiveraTer%C3%A1nAdrianaRoc%C3%ADo2015%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/RiveraTer%C3%A1nAdrianaRoc%C3%ADo2015%20(1).pdf)
- Mosquera, M. (2002). *Noviolencia y deporte. Barcelona. INDE.*
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2007). *Juegos cooperativos y Educación Física. Ed. Paidotribo. Barcelona.*
- Ortecho Jara, L. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” DE LA CIUDAD DE TRUJILLO, EN EL AÑO 2011. Tesis Trujillo.*
- Pearce, J. (1995). *Berrinches, enfados y pataletas: soluciones comprobadas para ayudar a tu hijo a enfrentarse a emociones fuertes*. Editorial Paidós, Barcelona.
- Sánchez Martínez, E. (2013). *Características de los juegos cooperativos*. Obtenido de <http://b2juegoscooperativos.blogspot.pe/2013/01/3-caracteristicas-de-los-juegos.html>

Velázquez, C. (2004). *Actividades físicas cooperativas. México D.F.: Secretaría de Educación Pública.*

El juego cooperativo como alternativa para reducir conductas agresivas en niños de nivel primaria

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	27%
2	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
3	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1%
4	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo