



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNINCACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

TÍTULO

PROGRAMA BASADO EN TÉCNICAS LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO, PARALELO A, DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRIO, PERIODO 2017-2018.

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Educativa y Orientación.

AUTORA

Cintha Jackeline Yupangui Ortega

DIRECTOR DE TESIS

Dr. Willan Armando Espinosa Ordóñez

LOJA- ECUADOR

2018

CERTIFICACIÓN

Dr. Willan Armando Espinosa Ordóñez

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Psicología Educativa y Orientación, intitulada: **PROGRAMA BASADO EN TÉCNICAS LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO, PARALELO A, DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRIO, PERIODO 2017-2018**, de autoría de la Srta. Cinthya Jackeline Yupangui Ortega. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado.



Dr. Willan Armando Espinosa Ordóñez

DIRECTOR DE TESIS

Loja, 30 de marzo del 2018

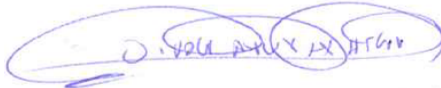
AUTORIA

Yo, Cinthya Jackeline Yupangui Ortega, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente declaro y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora Cinthya Jackeline Yupangui Ortega

Firma



Cedula 1150140927

Fecha Loja, 25 de junio del 2018

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO

Yo, Cinthya Jackeline Yupangui Ortega declaro ser el autor del presente trabajo de investigación titulado **PROGRAMA BASADO EN TÉCNICAS LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO, PARALELO A, DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRIO, PERIODO 2017-2018**, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Educativa y Orientación; autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre al mundo la producción intelectual de la universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja no se responsabiliza por el plagio o copia de tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veinte y cinco días del mes de junio de dos mil dieciocho.

Firma

Autor Cinthya Jackeline Yupangui Ortega

Cédula 1150140927

Dirección Loja, Cdla, Colinas Lojanas; calles; Benjamín Carrión y Huayrapungo.

Correo electrónico cjoyupanguio@unl.edu.ec

Teléfono - Celular 0968243369

Datos complementarios

Director de Tesis Dr. Willan Armando Espinosa Ordóñez

Presidenta Dra. Flora Edel Cevallos Carrión, Mg. Sc.

Primer vocal Dra. Lourdes Ordóñez Salinas, Mg. Sc.

Segunda vocal Dr. Yoder Manuel Rivadeneira Díaz, Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Manifiesto mi sincero agradecimiento a la Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, al personal directivo y administrativo, y de igual forma a los docentes de la Carrera de Psicología Educativa y Orientación por brindarme los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para el crecimiento profesional.

Al Director de Tesis, Dr. Willan Espinosa, quien me guio a través de sus conocimientos, sugerencias y habilidades mismas que fueron pertinentes y necesarias para el desarrollo del presente trabajo de investigación.

Así mismo agradezco a los Directivos, Docentes y Estudiantes de la Unidad Educativa “Miguel Riofrio” por su valiosa colaboración en la investigación de campo y en el desarrollo de las actividades constitutivas de la investigación.

La Autora

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a mi Dios quien supo guiarme y darme fuerzas para seguir adelante en mis estudios enseñándome cada día a encarar las adversidades, sin perder nunca la fe ni desfallecer en el intento.

A mis padres, hermanos y familiares por su apoyo, consejos, comprensión en los momentos difíciles, y por la ayuda económica y moral que me brindaron para culminar mis estudios.

A Lucia Imaicela quien se constituyó en un pilar fundamental durante mi crecimiento personal y profesional, brindándome su amistad en momentos difíciles.

Cintha Jackeline Yupangui Ortega

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA/ AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Cintha Jackeline Yupangui Ortega PROGRAMA BASADO EN TÉCNICAS LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO, PARALELO A, DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRIO, PERIODO 2017-2018.	UNL	2018	Ecuador	Zona 7	Loja	Loja	San Sebastián	Máximo Agustín Aguirre	CD	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN; MENCIÓN: PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN
ABSTRACT
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - PROPUESTA DE INTERVENCIÓN
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - OTROS ANEXOS

-

a. TÍTULO

PROGRAMA BASADO EN TÉCNICAS LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO, PARALELO A, DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRIO, PERIODO 2017-2018.

b. RESUMEN

La agresividad afecta en la socialización del sujeto en lo conductual, emocional y afectivo sobre todo lo académico por ello la presente tesis titulada: PROGRAMA BASADO EN TÉCNICAS LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO, PARALELO A, DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO, PERIODO 2017-2018, en el cual se ha planteado como objetivo general: aplicar un programa basado en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad en los estudiantes de la Escuela Miguel Riofrío. La investigación es de tipo descriptivo, diseño pre-experimental, corte transversal, los métodos utilizados fueron: científico, analítico, sintético, deductivo, inductivo, y estadístico, la técnica fue la observación, contó con un registro diario de actividades, en una muestra de 30 estudiantes; el instrumento aplicado fue el cuestionario de agresividad AQ de Buss y Perry. Los resultados (pre-test) considerando los niveles más significativos (muy alto, alto, medio) los factores de predisposición a la agresividad es la **hostilidad** la más empleada por los estudiantes con un 40% la ira también fue empleada, pero en un menor porcentaje los cuales están ubicados en el parámetro de nivel alto. En el factor con acción de la agresividad la **agresividad verbal** con un nivel alto de empleo por parte de los estudiantes con un 23,33% la **agresión física** es también empleado por los estudiantes, pero con un menor porcentaje. Luego de la propuesta de intervención los porcentajes disminuyeron considerablemente bajando de un nivel alto a un nivel medio quedando de la siguiente manera: **hostilidad** con un 36,67%, **agresividad verbal** con un 13,33%, **ira** con un 26,67%, **agresividad física** 33,33%. En conclusión, las conductas agresivas disminuyeron, y las técnicas lúdicas juegan un papel básico en las relaciones interpersonales entre los educandos, recomendando su uso y aplicación en contextos similares, así como herramientas para los docentes.

ABSTRACT

The aggressiveness affects the socialization of the subject in behavioral, emotional and affective especially academic, this thesis entitled: PROGRAM BASED ON TECHNIQUES PLAYFUL REDUCE THE AGGRESSIVENESS IN THE 8TH YEAR STUDENTS, PARALLEL TO, OF THE SCHOOL MIGUEL RIOFRÍO, PERIOD 2017-2018, which has been proposed as a general objective: to apply a program based on playful techniques to reduce aggression in the students of the Miguel Riofrío School. The research is of descriptive type, pre-experimental design, cross-section, the methods used were scientific, analytical, synthetic, deductive, inductive, and statistical, the technique was the observation, it had a daily record of activities, in a sample of 30 students; the applied instrument was the AQ aggressiveness questionnaire of Buss and Perry. The results (pre-test) considering the most significant levels (very high, high, medium) predisposition factors to aggressiveness is the hostility most used by students with 40% anger was also employed, but in a minor percentage which are located in the high level parameter. In the factor with action of aggressiveness, verbal aggression with a high level of employment by students with 23.33% physical aggression is also used by students, but with a lower percentage. After the proposal of intervention, the percentages decreased considerably, going down from a high level to a medium level, remaining as follows: hostility with 36.67%, verbal aggression with 13.33%, anger with 26.67%, physical aggression 33.33%. In conclusion, aggressive behaviors diminished, and playful techniques play a basic role in interpersonal relationships among learners, recommending their use and application in similar contexts, as well as tools for teachers.

c. INTRODUCCIÓN

La agresividad se encuentra inmersa en la sociedad, afectando más a los adolescentes debido a que estos presentan algunos cambios físicos, emocionales y químicos, los cuales crean confusión e incertidumbre, además, es en esta etapa cuando los adolescentes empiezan a crear y establecer su rol dentro de la familia y la sociedad. La agresión es una alternativa que los adolescentes encuentran para canalizar sus emociones, aunque pueden existir otros factores.

En el Ecuador según ODNA (2016) la agresión es “un acto de violencia que se observa con frecuencia en las instituciones causando maltrato físico, psicológico y mal comportamiento en los niños y adolescentes que sufren dicha agresión” (p. 46).

Así mismo la ODNA (2016) menciona que:

El insulto es la práctica que más utilizan los niños, niñas y adolescentes en las instituciones educativas a fin de humillar a sus pares y que la segunda conducta más frecuente de agresión es el abuso de poder contra los grupos más débiles.

Suele atribuirse a que es la edad la que provoca que el sujeto sea más agresivo debido a que aún se encuentra descubriendo sus emociones y por ende no sabe canalizarlas.

En la misma línea la encuesta realizada por Duque (2001) los datos encontrados es que los mayores utilizan comportamientos abusivos para maltratar a los más pequeños/as.

Esta fue una práctica mayormente mencionada por los varones (69%) que las niñas (63%); asimismo por la niñez de la Costa (69%) que sus pares en el Sierra (63%) o Amazonía (61%) y por los niños/as de los centros educativos públicos (68%).

Las variables en estudio sobre las que se trabajó son: la agresividad y las técnicas lúdicas para disminuir la agresividad.

Para Bandura (como se citó en Parra, 2003) la agresividad es: “una conducta que se aprenden desde la niñez por mera imitación, asegurando que la influencia es reciproca del medio sobre la conducta humana” (p.34).

Haciendo referencia a lo mencionado anteriormente se considera que los estudiantes investigados presentaban características de agresividad donde estas estaban influenciadas por el contexto en el que se desenvuelven.

Las técnicas lúdicas son una actividad voluntaria que produce diversión y placer aparte de permitir al sujeto tener un espacio donde de paso a su creatividad. (Campo Verde y Jiménez, 2011, p.26)

Frente a esta problemática se han presentado estrategias o técnicas que permitan disminuir la problemática expuesta, la presente investigación de tesis es el Programa Basado en Técnicas Lúdicas para disminuir la agresividad en el cual se busca, que a través de las técnicas lúdicas incrementen las habilidades propias de cada estudiante de la Escuela Miguel Riofrío directamente del 8vo año paralelo A, las cuales al potenciarlas y en práctica permitan mejorar la relación y comunicación entre pares mediante la convivencia de los juegos y las formas de coadyuvar a la cooperación, integración y atención para el trabajen grupo.

Desde esta perspectiva se ha planteado como interrogante ¿Cómo un programa basado en técnicas lúdicas permite disminuir la agresividad en los estudiantes de 8vo año paralelo “A” de la escuela de educación básica Miguel Riofrío de la ciudad de Loja?

En este sentido se plantea como alternativa de solución algunas actividades basadas en técnicas lúdicas con lo que se pretende disminuir la agresividad de los estudiantes.

Para el desarrollo del trabajo se plantearon los siguientes objetivos específicos:

Determinar los sustentos teóricos que fundamentan la agresividad y las técnicas lúdicas; Identificar los tipos de agresión que los estudiantes presentan; Diseñar una propuesta basado en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad en los estudiantes del 8vo año paralelo A, escuela Miguel Riofrio; Aplicar la propuesta basada en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad en los estudiantes; Validar la eficacia de la aplicación del programa baso en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad en los estudiantes del 8vo año paralelo A.

Se empezó con el establecimiento de los referentes teóricos y metodológicos, después se conoció el nivel en el que se encuentra cada factor de la agresión también se elaboró la propuesta, poco después se aplicó la propuesta, y finalmente se validó la efectividad de la misma.

Los resultados obtenidos luego de la aplicación de la propuesta fueron efectivos, puesto que los estudiantes disminuyeron los porcentajes en los tipos de agresión que presentaban en un inicio; se concluye que la aplicación de un programa basado en técnicas lúdicas permite la disminución de la agresividad y por ende una convivencia sana entre pares.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Agresividad

La agresión es cualquier tipo de conducta que pretende causar dolor o dañar de algún modo a otro organismo, ofender a alguien, ya sea mediante insultos o comentarios hirientes o bien físicamente a través de golpes, violaciones o lesiones.

Según Myers (como se citó en Campoverde y Jiménez, 2011), la agresión es “como una forma de comportamiento físico o verbal que tiene la intención de lesionar a alguien” (p. 44).

Es decir, son acciones de violencia entre compañeros donde se ve la utilización de palabras hirientes, así como de golpes que buscan lastimar a sus pares.

Por otra parte, según Bandura (como se citó en Campoverde y Jiménez, 2011), el término agresión es:

Una etiqueta social que aplicamos a actos muy diversos, y el hecho de que apliquemos dicha etiqueta o no a un determinado acto; depende del significado que otorguemos al mismo, lo que a su vez depende de múltiples factores, creencias, valores, prejuicios individuales y sobre todo sociales (p. 45).

Haciendo referencia a lo citado en el párrafo anterior es necesario recalcar que depende mucho de la cultura y a la educación que el sujeto tenga con respecto a lo que es la agresión.

Orígenes de la agresión

La agresión ha sido una parte habitual de la interacción humana a lo largo de la historia y alrededor del mundo. Según Kassin, Fein y Rose (2010) “muchos se inclinan hacia el lado de si nacemos agresivos o si nos enseñan a ser agresivo, es decir, si la agresión es innata o aprendida” (p. 406).

Por lo tanto, es necesario investigar los factores que interviene para que una persona sea agresiva

Los cuáles serán detallados a continuación:

Psicología evolutiva

Existen claras semejanzas entre la teoría del instinto de Lorenz y la psicología evolutiva la cual se vale de principios de la evolución para entender la conducta social humana. Kassin, Fein y Rose (2010) mencionan que:

La guerra huma se originó con el propósito de obtener recursos valiosos. Sin embargo, esto investigadores sostienen que las primeras batallas entre los hombres ocurrieron a causa de las mujeres y no por el alimento o por la tierra. Estar bien alimentados y tener un territorio seguro puede prolongar la vida y mejorar indirectamente el éxito reproductivo, pero tener una pareja es esencial.

Por lo tanto, se podría decir que existen algunos propósitos por el cual el sujeto utiliza la agresividad como protección a sí mismo y a los miembros de su grupo.

Genética de la conducta.

La genética de la conducta se enfoca en las dos últimas. Según Plomin (2014) “para trazar la línea de transmisión genética, los científicos examinan las diferencias entre los individuos o grupos, por lo general se emplean dos tipos de estudios en investigaciones obre humanos. En estudios de gemelos, los monocigóticos son comparados con dicigóticos”.

Es por ello que en las investigaciones sobre la genética de la conducta también se ve necesario utilizar estudios de niños adoptados en cualquier rasgo heredado, los niños adoptados se parecerán más a sus padres biológicos que a sus padres adoptivos.

Agresión aprendida

Independientemente de la contribución precisa de los factores genéticos y biológicos, está claro que la conducta agresiva se ve fuertemente afectada por el aprendizaje. Bandura (1970) menciona que:

Las recompensas obtenidas hoy por la agresión aumentarán su uso mañana. Estas recompensas son de dos tipos: reforzamiento positivo, cuando la agresión produce los resultados deseados, y reforzamiento negativo, cuando la agresión impide o detiene resultados no deseados. El niño que consigue un juguete golpeando al dueño del juguete está propenso a golpear de nuevo. Así también, el niño que puede hacer que otros niños dejen de molestarlo empujándolos ha aprendido la desafortunada lección de que la agresión funciona. Los niños que ven que la agresión produce más resultados buenos, y menos resultados malos, son más agresivos que los demás niños.

Como se plantea en el párrafo anterior es necesario que para la disminución de conductas agresivas también se busca el castigo el mismo que se considera injusto puede provocar represalias, creando así un ciclo cada vez mayor de agresión

Teoría del aprendizaje social.

Según Bandura (como se citó en Campoverde y Jiménez, 2011) menciona que:

El poder de los modelos de modificar la conducta es un principio crucial de la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura. Los modelos influyen en la conducta prosocial altruista. En un estudio clásico, Bandura y sus colegas observaron la conducta de niños ligeramente frustrados. Aquellos que habían observado previamente a un adulto aventar, golpear y patear una muñeca inflable, fueron más agresivos cuando jugaron posteriormente con la muñeca que aquellos que habían visto un adulto tranquilo y sosegado. Estos niños siguieron el ejemplo del adulto no sólo en el grado de agresión sino también en el tipo de agresión que mostraron. Investigadores posteriormente han demostrado ampliamente que una gran variedad de modelos agresivos puede provocar gran variedad de imitaciones agresivas.

Esta teoría enfatiza que aprendemos del ejemplo de otros, así como de la experiencia directa en términos de recompensas y castigos. Al cambiar el modelo pueden cambiar las consecuencias: los modelos no agresivos disminuyen la conducta agresiva.

Tipos de agresión

Según Campoverde y Jiménez (2011), “Agresión es agresión, de la manera como se lo vea, y estas se pueden manifestar de diversas formas como: agresión emocional u hostil, agresión instrumental, agresión pasiva, agresión proyectiva, agresión sexual” (p.49).

Existen algunas maneras de manifestar las conductas agresivas por parte del sujeto siendo necesario conocerlas.

A continuación, serán detallados dichos tipos de agresión:

Agresión emocional u hostil

La agresión tiene el único objetivo deshacer daño, generalmente se da cuando anteriormente se ha producido una actitud violenta o agresiva.

Agresión instrumental

Este tipo de agresión se da con el objetivo de conseguir algo a cambio, puede realizarse cualquier tipo de agresión con el fin de conseguir su objetivo. En la agresividad instrumental el daño se causa de manera incidental: si un niño derriba a otro cuando intenta coger un juguete, el daño que le cause no será intencional, sino que refleja como una actitud de defender sus derechos y, a veces, en defensa propia.

Agresión pasiva

Es cuando no se realiza ninguna acción, cuando se podía haber evitado un acto de agresión, con la intención de perjudicar a alguien.

Agresión proyectiva

Este tipo de agresión, se lo realiza de forma inconsciente, es decir que no va dirigido hacia la persona que nos ha provocado algo, sino proyectamos hacia animales, objetos u otros y en la mayoría de los casos lo hacemos sin darnos cuenta.

Agresión sexual

Esta se presenta, cuando la agresión del ser humano va en contra de la voluntad del otro, puede esta manifestarse con el manipuleo de las zonas erógenas o llegar a la violación.

Por lo tanto, conocer los tipos de agresiones que existen permite al sujeto definir y conocer el tipo de agresión que utiliza en el contexto que se desenvuelve.

Influencias situacionales en la agresión

Según Kassin, Fein y Rose (2010) “Los factores situacionales específicos e inmediatos pueden propiciar o inhibir los pensamientos y acciones agresivos, tales como la frustración y el pensamiento” (p.406).

Por ende, es necesario conocer las influencias que tienen los sujetos para utilizar la agresividad. A continuación, serán detallados

Frustración: la agresión como estímulo

Se presentan dos principios importantes que juntos se llaman hipótesis de la frustración-agresión: 1) la frustración que es producida por la interrupción del avance de una persona hacia una meta esperada- siempre constituirá un motivo de agresión, 2) toda agresión es causada por la frustración. Por ello Dollard (2014) afirma que:

El motivo para agredir es un estímulo psicológico semejante a los estímulos psicológicos como el hambre. Según esta teoría, así como la abstención de alimento genera un estímulo de hambre, también la frustración genera un estímulo agresivo. Así como el de causar daño. Dollard y sus colegas creían que en tales casos el estímulo agresivo podía fluir en la forma de un desplazamiento. Aquí la inclinación por agredir se desvía de objetivo real para recaer en un sustituto. Basándose en la antigua idea de la catarsis, Dollard y sus colegas creían que desplazar la agresión hacia estas formas más seguras podía ser efectivo.

Haciendo referencia al párrafo anterior la conducta agresiva en ocasiones puede disminuir las probabilidades de una agresión inmediata posterior, pero también puede hacerlo dejar que la

frustración simplemente desaparezca con el tiempo. A este respecto, puede ser más efectiva una respuesta incompatible con la agresión, como futuro.

Pensamiento: automático y deliberado

Poco a poco hemos ido abriéndonos camino hacia una teoría integral de las influencias sociales y situacionales sobre la agresión. Según el análisis neosociativo de Leonard Berkowitz (2010) menciona que “la cognición tiene un papel estelar esta teoría propone que los sentimientos y los pensamientos interactúan. El efecto negativo estimula automáticamente varios pensamientos, recuerdos y otras reacciones que son importantes para dos tendencias básicas: la pelea y la huida”. (p. 58)

Por lo tanto, estos pensamientos y reacciones automáticos causan experiencias emocionales básicas de ira y miedo. Es por ello que los individuos responden finalmente a estos pensamientos y emociones automáticos se ven influidas por un procesamiento cognitivo subsecuente de nivel superior.

Causas y Factores influyentes en la conducta agresiva

La sociedad se ha visto afectada por un sinnúmero de conductas inapropiadas las cuales no permiten establecer relaciones entre los individuos de la sociedad. A continuación, se detallarán las “causas y los factores que influyen en las conductas agresivas de los adolescentes” (Kassin, Fein y Rose, 2010, p.392).

Los adolescentes se encuentran expuestas a una sociedad en la cual enfrentan un sin número de opciones para la resolución de problemas es por ello que se ve necesario conocer las causas de dichas conductas.

Causas

Por imitación: cuando existe en la escuela, familia o entorno cercano, personas que agraden física o verbalmente, los niños copian modelos y erróneamente aprenden que ésta es la manera de resolver las cosas y conseguir lo que quieren.

Relaciones conflictivas en el ambiente familiar: Las peleas entre los padres, un ambiente conflictivo, puede inducir al niño a comportarse agresivamente.

Inadecuados estilos de crianza: Cuando se deja hacer al niño lo que quiere y no se le enseña a no agredir a los demás, estará acostumbrado a no respetar normas.

Cuando existe incongruencia en el comportamiento de los padres, cuando los padres desapruaban la agresión castigándola con su propia agresión física o amenazante hacia el niño. Asimismo, se da incongruencia cuando una misma conducta unas veces es castigada y otra ignorada, o bien, cuando el padre regaña al niño, pero la madre no lo hace.

Falta de afecto hacia el niño: Cuando existe negligencia en la crianza de los padres, no se le brinda los cuidados, la educación que necesita, no se felicita sus buenas conductas o sus logros, el niño tratará de llamar la atención de sus progenitores de muchas formas y al no conseguirlo, reaccionará con la agresión como único recurso efectivo.

Factores

Uno de los factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva es el factor sociocultural del individuo, ya que es el responsable de los modelos a que haya sido expuesto, así como de los procesos de reforzamientos que haya sido sometido. Si en el abundan modelos agresivos, la adquisición de estos modelos desadaptados será muy fácil.

La familia es, durante la infancia, uno de los elementos más importantes del ámbito sociocultural del niño. Las interacciones entre padres e hijos van moldeando la conducta agresiva mediante las consecuencias reforzantes inherentes a su conducta.

El niño probablemente, generalice lo que aprende acerca de la utilidad y beneficios de la agresión a otras situaciones. En estas circunstancias, él pone a prueba las consecuencias de su conducta agresiva. Las familias que permiten el control de las conductas mediante el dolor, tienen una alta probabilidad de producir niños que muestren altas tasas de respuestas nocivas la conducta agresiva del niño acaba con gran parte de la estimulación aversiva que recibe.

La inconsistencia en el comportamiento de los padres no solo puede darse a nivel de comportamientos e instrucciones, sino también a nivel del mismo comportamiento. En este sentido puede ocurrir, que, respecto del comportamiento agresivo del niño, los padres unas veces los castiguen por pegar a otro y otras veces le ignoren, por lo que no le dan pautas consistentes. Incluso a veces puede ocurrir que los padres entre sí no sean consistentes, lo que ocurre cuando el padre regaña al niño, pero no lo hace la madre.

Las causas y factores citadas en los párrafos anteriores permiten ver porque se utilizan algunas conductas agresivas por parte de los sujetos para la resolución de conflictos.

Consecuencias de la agresión

Según Campoverde y Jiménez (2011) consideran que:

La agresividad puede presentarse en niveles tan graves que puede generar comportamientos delictivos. La agresividad es, como la ansiedad, un comportamiento o conducta que, a cierto nivel, se considera normal, funcional y necesaria para la supervivencia y la vida cotidiana pero que, a ciertos otros niveles, se considera anormal, disfuncional y generadora de muchos otros problemas de salud. La agresividad puede llegar a ser devastadora contra los que nos rodean o contra nosotros mismos. Cuando no somos capaces de resolver un problema, nos desesperamos y, para salir de la desesperación, generamos una rabia terrible, que, si no es canalizada, puede ser destructiva (p. 51).

Basado en la cita anterior la agresividad es parte de la vida diaria de las personas de las cuales no se suelen medir causar al momento de aplicarla contra otras personas.

Aparte de causar daño físico a las víctimas, puede servir para coaccionar e influir en la conducta de otras personas, para demostrar el poder que se tiene entre los subordinados y para conseguir una reputación e imagen de líder. Una de las formas de manejar nuestra ansiedad es por medio del poder, y la agresividad genera miedo en los demás. Y el miedo genera una sensación de poder.

Una persona agresiva intenta imponer su punto de vista, definición del problema, sus derechos o la satisfacción de sus necesidades, empleando estrategias que generan miedo, culpa o

vergüenza. Esto lo hace mediante violencia física o violencia verbal. Es una estrategia muy efectiva, pero si es demasiado explícita puede verse seriamente castigada por la sociedad.

Cultura, género y diferencias individuales

Según Kassin, Fein y Rose (2011) consideran que: “Las conductas varían considerablemente en la manera y el grado en que sus miembros se agreden entre sí. Se puede observar esta diferencia entre las sociedades y entre los grupos específicos, o subculturas, de una sociedad”.

Existen algunas culturas donde la agresión es aceptada y utilizada para la resolución de algún conflicto que se presente dentro de la comunidad.

Es por ello que algunas culturas serán detalladas a continuación:

Cultura y agresión

Las culturas varían considerablemente en la manera y el grado en que sus miembros se agreden entre sí. Podemos ver esta diferencia entre las sociedades y entre grupos específicos, o subculturas de una sociedad.

Acoso escolar en el mundo

Una forma de agresión en los adolescentes que parece muy consistente entre culturas es el acoso escolar (bullying). Aunque hay algunas diferencias en la frecuencia y las formas de acoso escolar, diversos estudios sobre este fenómeno han mostrado patrones muy consistentes de conductas de acoso escolar.

Algunas investigaciones recientes sugieren que 5 a 15 por ciento de los estudiantes de todo el mundo son acosados física, sexual o emocionalmente por otros estudiantes; otras estimaciones son incluso más altas.

Culturas no violentas

Aunque la violencia parece estar en todas partes, algunas sociedades sobresalen como excepciones no violentas. Bruce Bonta describió 25 sociedades en el mundo que están casi libres de violencia. Por ejemplo, los chewong, que viven en la Península Malaya o de Malaca, ni si

quiera tienen palabras en su lenguaje para pelea, lucha, agresión o guerra. Los Glwi centro del desierto del Kalahari del sur de África, aborrecen la violencia y sienten placer por los eventos afortunados solo si están en compañía de miembros de su grupo. Y así existen algunas otras sociedades donde no se presencia la presencia de conductas agresivas.

Subculturas dentro de un país

En las distintas sociedades hay variaciones importantes respecto a la agresión en función de la edad, clase, raza y religión. Por ejemplo, los adolescentes y adultos jóvenes de 14 a 24 años, tienen un índice mucho más alto de involucramiento en pleitos violentos- ya sea como perpetradores o como víctimas- que cualquier otro grupo etario. El hecho de que la población americana ha estado envejeciendo en años recientes es una de las razones citadas para el descenso en los índices de delitos violentos.

Haciendo referencia a lo citado en los párrafos anteriores, es necesario conocer cómo se manejan las culturas y por ende los sujetos dentro de ellas, debido a que se permitirá una mejor investigación y conocimiento de cómo se maneja cada cultura.

Género y agresión

Independientemente de la variación entre culturas, una cosa es universal: los hombres son más violentos que las mujeres. Esto se ha encontrado prácticamente en todas las culturas estudiadas alrededor del mundo. Según datos del Departamento de Justicia de Estados Unidos, en 2005, 90 por ciento de los asesinos fueron hombres y 79 por ciento de las víctimas de asesinato fueron hombres. Independientemente de la considerable variación en la violencia total de un país a otro, la diferencia de género aún es muy estable en cuanto a tiempo y lugar: los hombres cometen la gran mayoría de los homicidios, y también los hombres constituyen la inmensa mayoría de las víctimas de asesinato (Buss, 2004, p. 94).

La mayoría de las investigaciones se han enfocado en la agresión típica de los hombres, es decir la agresión física. Pero se debe recordar la definición dada anteriormente sobre la agresión la cual se refiere a causar daño. Hay muchas maneras de dañar a alguien distintas del medio físico. Investigaciones recientes han reconocido esto, y los resultados ponen entredicho la

noción de que los hombres son más agresivos que las mujeres. Esta investigación revela que aun cuando los chicos tienden a ser más abiertamente agresivos que las chicas, estas suelen ser más indirecta o relacionalmente agresivas que los chicos.

Las formas indirectas de agresión incluyen actos como decir mentiras para meter a alguien en problemas o negarle la participación en actividades deseadas. La agresión relacional puede ser un tipo de agresión indirecta, dirigida particularmente a las relaciones y al estatus social de una persona, por ejemplo, amenazando con terminar una amistad, difundiendo rumores y calumnias e intentando que los demás sientan desagrado por la persona atacada.

Diferencias individuales

Aunque está claro que la agresión puede variar entre culturas y géneros, una cuestión distinta es si hay una consistencia en la agresión en ciertos individuos. Es otras palabras algunas personas simplemente tienden a ser más agresivas que otras entre edades, ya que, aunque las variables situacionales, ciertamente influyen en si alguien agredirá y cómo hay algunas diferencias individuales estables en la agresividad. La agresión en la niñez predice la agresión en la adolescencia y la adultez, así como la criminalidad, el abuso de alcohol y otras conductas antisociales en la adultez. (Buss, 2004, p. 2013).

Afirmando que las personas que tienden a mantener percepciones hostiles, expresar ira y mostrar irritabilidad tienden a comportarse de manera más agresiva. Sin embargo, otros rasgos asociados con la agresión tienden a predecir de un modo confiable la agresión sólo en condiciones de provocación, es decir, en situaciones que se perciben como desfavorables o estresantes.

Técnicas lúdicas para disminuir conductas agresivas

Existen diversas técnicas que permitirán a los adolescentes disminuir la agresividad es por lo que se ha visto importante la utilización de las técnicas lúdicas, es decir, que a través de juegos se pueda mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes investigados. Para ello se encuentra necesario definir que es una técnica y lúdico, los cuales se detallaran a continuación:

Técnica

Gutiérrez (2015) menciona que:

Las técnicas son herramientas que permiten secuenciar las acciones que los estudiantes van a realizar y debemos diferenciarla claramente del simple activismo. Una técnica activa es aquella que se ha planificado con cuidado, considerando la mejor opción para el grupo destinatario, la manera más eficiente de promover aprendizajes, con objetivos definidos y en tiempo concreto. (p.65)

Así también Niza (2015) manifiesta que: “las técnicas proporcionan un aprendizaje creativo, desarrollan habilidades cognoscitivas afectivas y psicomotoras que permiten reconstruir el conocimiento tomando en cuenta las experiencias, los intereses y necesidades de los estudiantes” (p.34).

Acotando a esto se considera importante que en las investigaciones se utilicen las diferentes técnicas, mismas que ofrecen facilitar el desarrollo de distintos programas los cuáles son llevados a cabo a través de una planificación, buscando promover distintos aprendizajes de una forma más sencilla.

Lúdico

En referencia a la lúdica Cesen (2012) afirma que:

Es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica (p.82).

En base a lo ya mencionado se afirma que las técnicas lúdicas proporcionan a los adolescentes espacios de creatividad donde descubren cualidades y habilidades sociales permitiendo tener un clima social áulico armónico para todos.

Programas para disminuir la agresividad

Para continuar con la investigación se mencionarán algunos programas que dan respuesta a la problemática encontrada en los estudiantes investigados.

Coping power Program: Lochman y Wells (2004) hablan sobre su programa que duro dos años que incluye dos componentes principalmente: uno dirigido a los padres y otro dirigido a los niños. Está basado en un modelo cognitivo-social contextual que considera tanto las variables cognitivas y sociales del niño, como los procesos y comportamientos parentales implicados en el desarrollo de problemas de conducta. De los dos componentes mencionados el componente para niños incluye los siguientes contenidos: definición de metas personales y conductuales, conciencia y atención a los sentimientos y al arousal fisiológico asociado, uso de instrucciones de afrontamiento, técnicas de distracción y relajación, habilidades de estudio y organización, entretenimiento en adopción de perspectivas y reentrenamiento atribuciones. En el paralelo el componente para padres incorpora los módulos referidos a: habilidades para identificar y diferenciar la conducta prosocial y la disruptiva de sus hijos, atención a las conductas apropiadas, emisión de instrucciones efectivas, establecimiento de reglas y expectativas apropiadas a la edad de sus niños.

Terapia Multisistémica (TMS): Borduin, Barton y Cone, (1995): En línea con los tratamientos disponibles para tratar adolescentes con graves problemas de conducta y delincuencia, se encuentra la Terapia MultiSistémica (TMS). El foco de interés en esta propuesta

es la modificación del sistema en el cual se presenta la conducta problema (Borduin, Barton y Cone, 1995). Es un programa multisistémico que incorpora, PMT, terapia de pareja y entrenamiento en habilidades de resolución de problemas. La flexibilidad del programa permite incluir cualquier otra técnica necesaria para abordar problemas específicos según lo requiera el caso. Los resultados obtenidos tras la aplicación de este programa en experimentos clínicos aleatorizados con niños gravemente afectados por diferentes trastornos han mostrado una adecuada eficacia. Entre delincuentes juveniles su aplicación logró una disminución de la reincidencia de delitos significativamente más baja que en el grupo control (22,1 % frente a 71,4%), con la reducción de conflictos interpersonales y una mejora del funcionamiento familiar.

Programa de Intervención Temprana: Vitaro, Brendgen, Pagani, Tremblay y McDuff, (1999): Se trata de un programa de intervención diseñado para niños de edades comprendidas entre 7 y 9 años. El programa está constituido por las siguientes técnicas: entrenamiento en habilidades sociales; entrenamiento en estrategias de resolución de problemas y autocontrol, y por un componente de entrenamiento dirigido a padres. La metodología de esta intervención se basa en la terapia de pares, consistente en llevar a cabo el entrenamiento de habilidades sociales y de resolución de problemas, en pequeños grupos dentro del contexto escolar. Cada grupo está formado por 3 o 4 niños “prosociales” y dos niños del grupo de intervención, lo que permite que los niños prosociales actúen como agentes de refuerzo y modelos positivos. Esta metodología evita que los niños problemáticos sean estigmatizados por el grupo-clase. Los resultados aportados por sus autores revelan una disminución significativa de las conductas disruptivas en el niño, una disminución del número de amigos agresivos y la reducción del riesgo posterior de desarrollar algún trastorno de conducta.

Programas de prevención de aplicación universal

Promoting Alternative Thinking Strategies Currículo (PATHS) (Conduct Problems Prevention Research Group (1999): Es un programa de prevención que se aplica a nivel de escuela primaria y pretende promover el desarrollo de competencias sociales y emocionales. El programa incluye diversos componentes, tales como: solución de problemas sociales, manejo de la ira, empatía y habilidades de autorregulación de la emoción. Se trata de un programa que transcurre durante la educación básica y se aplica en el contexto de la clase.

Los resultados de eficacia han referido una disminución de las conductas agresivas y un aumento de la obediencia a las reglas entre estudiantes de los primeros años de la educación primaria.

Luego de haber mencionado distintos programas que pueden contrarrestar la problemática encontrada en los estudiantes investigados por cuestión de tiempo del contexto y otros factores se vio optimo el implementar un programa basado en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad, el cual se detallara a continuación:

Programa basado en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad

Se trata de un programa diseñado para adolescentes de 10 a 13 años dividido en 5 talleres denominados: juegos para el autoconcepto, juegos para la autorregulación emocional, juegos de asertividad, juego de practica y conciencia de las reglas y juegos de cooperación o trabajo en equipo. Cada uno de los talleres consta de 6 actividades a excepción del taller denominado juegos de practica y conciencia de las reglas el cual consta de 4 actividades-

Se destaca la importancia del juego como alternativa de solución para disminuir las conductas agresivas debido a que permite tener espacios creativos y de interacción donde los sujetos conocen y emplea las habilidades que cada miembro del grupo posee para la ejecución de los

juegos presentados en el programa. Es necesario evitar el empleo de juegos de competencia puesto que restaría los resultados esperados para la disminución de conductas agresivas.

Juego

El juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. El juego es una actividad voluntaria que produce diversión y placer (Campoverde y Jiménez, 2011, p.26)

El juego es la esencia de la vida, ya que permitirá un desarrollo en niños niñas y adolescentes además de facilitar la interacción entre ellos. El juego ofrece a las personas distintas oportunidades para desarrollar sus habilidades, para transformar experiencias pasivas en actividades, además implica acción y participación lo cual ayuda al surgimiento de la conciencia, de la autonomía, del pensamiento y en especial de la creatividad.

El juego es una actividad universal, existe en todas las culturas, es un medio para satisfacer la curiosidad, para aprender y estimular el desarrollo físico y psíquico de los niños y niñas. Puede ser considerado como una actividad para la preservación de la salud porque a través del juego el niño no sólo se divierte, sino que satisface una necesidad espiritual (Quizhpe, 2001, p.26).

El juego es una actividad vital tanto para la salud física como para la salud mental de los niños y de las niñas ya que por medio de esta se descarga la energía acumulada y se descansa de la fatiga impuesta por la severidad de los estudios y las exigencias de la escuela y de la familia; dicha actividad es cosa seria ya que no solo es la primera manifestación del ser humano, sino que es la semilla de sus actitudes frente a la vida

cotidiana, en conclusión es el cimiento de los saberes y los sentimientos (Romero, 2001, p.26).

Es importante recalcar la función social que tiene el juego, ya que éste satisface la necesidad de realizar ideales de la convivencia humana. El juego es una preparación para la vida, es un medio para que el niño conozca de una forma más dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales que hay entre ellas; además da la posibilidad de desempeñar roles lo cual constituye un ensayo para acciones posteriores.

Características del Juego

Existen muchas características del juego ya que este facilita y promueve la comunicación entre los niños y adolescente con su entorno y son la base para el futuro de los mismos por tal razón Ostrovsky (2009) menciona que:

El juego dice muchas cosas sobre el desarrollo de los niños y adolescentes se lo puede utilizar con fines positivos para estimular un crecimiento más sano. De allí la importancia de conocer las características más relevantes del juego en los niños para estar atentos a su crecimiento y desarrollo. Es importante tener en cuenta algunos aspectos para el juego de los niños, como la organización del menor al momento de jugar, los materiales que usará, el lugar donde jugará, estas sin que cambien la trayectoria o las decisiones del niño al momento de elegir la forma de juego, simplemente por seguridad (p.26).

Si la práctica de los juegos se realiza con el fin de disminuir la agresividad este podrá generar varios resultados positivos para los participantes ya que su utilización permite el desarrollo de varias habilidades.

Del mismo modo según Romero (2009) menciona que el juego tiene: “siete características: libertad, placer, acción, ficción, seriedad y esfuerzo” (p.27) que a continuación serán detalladas.

La libertad

Es lo primordial en el juego, ya que es una actividad voluntaria y libremente elegida por el niño, en donde no debe haber imposiciones de personas de su entorno; el niño tiene la libertad de escoger con quién y en dónde y con qué juega, en la mayoría de los casos sin reglas ni presiones, sin importar el tiempo o las condiciones, el personaje a representar, las ideas, los objetos y materiales y lo que estos representarán

El placer

Por el simple hecho de que el niño pueda elegir y tener libertad en su juego, esto le produce placer, diversión y alegría al momento de jugar. El niño goza con el juego por el simple hecho de jugar y los efectos que pueda causar, en el juego el niño es el protagonista y puede crear, expresar sus ideas, deseos y hasta sentimientos.

Acción

El hecho de jugar implica una acción y participación activa por parte del niño o de su grupo, jugar es crear y por ello el niño debe ser activo, explorador, debe manipular objetos, tomar decisiones, el niño no juega por dar gusto o quedar bien con alguien, únicamente juega por la acción de jugar.

Ficción

Es gracioso ver a un niño aburrido en un cuarto, y que con solo el palo pueda transformarse en un gran caballero, dueño de un palacio o convertirse en un ave con solo abrir sus brazos y correr por un lugar amplio, es importante recalcar, aunque el niño no debe tener restricciones que coarten su creatividad al momento de jugar, pero se debe tener ciertas limitaciones porque puede ser peligroso al momento de crear sus juegos, como hacer daño con el palo o intentar volar desde algún lugar alto

Seriedad

El juego, por más que no tenga reglas, no tenga un inicio o un final es importante para el niño, por lo tanto, se debe tomar con la mayor seriedad, porque de lo contrario se puede herir susceptibilidades, el niño está concentrado y pone todas sus energías al momento de jugar. El niño juega no importa el tiempo, condiciones o circunstancias, en esto es lo que se demuestra la seriedad e importancia que tiene el juego para el niño.

Esfuerzo

Al niño no le importa absolutamente nada al momento del juego como lo anotamos anteriormente, incluso hay ocasiones en que el niños se defecan o se orinan por no dejar de jugar, esta actividad requiere de un mayor esfuerzo y desgaste de energía, algunos tipos de juego presentan una dificultad que debe ser superada, ahí es cuando el niño realiza un mayor esfuerzo para poder superar los obstáculos y poder salir victorioso, es importante el esfuerzo que realice el niño en cada una de las actividades porque esto ayudará a canalizar sus energías, ya sean negativas o reprimidas.

Por otro lado, Gonzales (2011) señala algunas características especiales que se mencionaran a continuación:

- El juego es una actividad libre, en donde el niño está en la capacidad de elegir qué es lo que desea hacer y cómo lo desea hacer.
- En algunas actividades es importante señalar un tiempo de duración, el cual contribuye al desarrollo del sentido de cumplimiento de normas, ya que fácilmente el niño pierde la noción del tiempo por el juego.
- Fomentar el orden y establecer reglas de responsabilidad, para que no pierda su importancia lúdica en el proceso de aprendizaje mediante el juego.
- Tener presente que en el juego siempre existen ganadores y perdedores, preparar al niño para ambas opciones, en las cuales miden sus capacidades y pueden palpar sus logros, pero también sentir cuando no pudieron lograr algo.

Tipos de juegos

Todo juego permite que el niño y el adolescente desarrollen habilidades de socialización permitiendo la estimulación de su capacidad, desarrollo motor e intelectual y entre ellos se mencionan: el juego independiente solitario, juego paralelo, juego asociativo y juego cooperativo u organizado complementario (Enciclopedia de pedagogía práctica, 2007). A continuación, se los detallara:

Juego independiente solitario

En este tipo de juego el niño juega solo, utilizando juguetes que son diferentes a los utilizados por los niños cercanos; es importante recalcar que, en este juego, el niño o niña no hace ningún intento por aproximarse a otro niño para jugar.

Juego paralelo

En este tipo de juego el niño juega en forma independiente, aunque integrado con otros niños; el niño se divierte con juguetes como los que utilizan los otros niños menores, pero no necesariamente juega con ellos del mismo modo. Al jugar a un lado del y no con los demás, el jugador paralelo no trata de influir en el juego de los otros niños.

Juego asociativo

En este tipo de juego, el niño juega con otros menores. Entre niños hablan de su juego, se piden y se prestan los juguetes, se siguen unos a otros y controlan la integración del grupo. En el juego asociativo, todos los niños juegan de forma similar o idéntica, aquí no hay división de trabajo ni organización, cada niño actúa como si quisiera y se interesara más por estar con los otros niños que en la actividad en sí.

Juego cooperativo u organizado complementario

En este tipo de juego el niño juega en grupo organizado para llegar a una determinada meta. Algunos niños controlan la pertenencia al grupo y dirigen todas las actividades. Mediante una división de trabajo, los niños asumen distintos papeles y complementan sus esfuerzos entre sí.

Metodología del juego

Arango (2011) aporta que: “los juegos, a pesar que se pueden plantear como una diversión, constituyen una eficaz herramienta para el educador, es por esto, que es importante que el educador incorpore los juegos en las actividades educativas siguiendo pautas lógicas y estructuradas”.

En este sentido, el éxito total de juego, es conseguir que los niños y niñas disfruten y, a la vez, aprendan. Para esto, se debe dar una clara explicación de los procesos y pasos que se tienen que seguir, esto combinado con la motivación del educador.

Otro aspecto a tener en cuenta según Ivern (2014) en el momento de planificar en juego es necesaria la explicación; muchos de los educadores nos preguntamos cómo podemos explicar un juego, y hacerlo funcionar de manera positiva para los niños y niñas; es por esto que vamos a explicar algunos elementos que nos pueden ayudar en el momento de explicar a los niños el juego como: La disposición de los jugadores, el terreno de juego, las normas del juego, el objetivo del juego, la puntuación (p.28). Que a continuación serán mencionados:

- **La disposición de los jugadores:** Por lo general, la mejor forma de disponer a los jugadores para explicar un juego es en semicírculo, con el conductor del juego delante de todo el grupo. Es necesario e importante que todos los participantes lo observen para que éste pueda acompañar con gestos la explicación.
- **El terreno de juego:** Todos los jugadores deben conocer los límites y reglas del juego, entre los cuales se pueden mover, así como también la penalización cuando salgan de ellos, esto en caso d que existan reglas.
- **Las normas del juego:** Las normas del juego deben ser y quedar claras para todos los jugadores.
- **El objetivo del juego:** Cuando damos la explicación, también hay que decir cómo se acaba el juego.
- **La puntuación:** En alguno de los juegos existe una puntuación determinada. Si esto sucede, es necesario asegurarse de que todos los jugadores entiendan cómo funciona.

La agresividad en el juego

Como lo menciona Lexus (2012) uno de los problemas que presentan los juegos es: “la agresividad que incide en ellos; es por esto que muchos centros de desarrollo, han eliminado los juegos que suponen un enfrentamiento directo, por ejemplo, juegos de luchas, o juegos en los que hay que agarrar a un compañero fuertemente”.

Es por ello que El trabajo del contacto físico y autocontrol es lo que permite prevenir la agresividad. Sólo el niño o niña que conoce sus límites, es capaz de controlarlos.

Por otra parte, Océano (2009) menciona que “las luchas y los juegos de contacto suponen trabajar el valor y el respeto por el adversario”. Y así mismo Papalia (2015) hace una reflexión acerca de este juego de la lucha como: “un refuerzo de los valores concretos que, constituyen una buena forma de control de agresividad”.

Con grupos de niños agresivos se pueden practicar una variedad de juegos, los cuales los van a ayudar a canalizar dicha agresividad de manera positiva; estos juegos son los de contacto, entre ellos los de cooperación; y los de autocontrol. En dichos juegos, es importante que se deje claro los límites, las reglas y los impedimentos.

Juegos de cooperación para contrarrestar la agresividad

Pérez (2010) menciona que:

Los juegos que incluyen contacto entre los niños y adolescentes, permite que éstos establezcan límites y reglas, y así, dejen de lado las ganas de pegar a sus compañeros y

más bien sientan la necesidad de ayudarlos y colaborar para que el juego siga adelante y alcanzar la meta.

Por lo tanto, es precisamente lo que pretende el juego cooperativo o de grupo; éste tipo juego constituye un elemento básico y fundamental para la educación y sobre todo para la formación de los niños niñas y adolescentes.

Todo esto nos hace reflexionar sobre lo conveniente y necesario que es la utilización sistemática de este tipo de juegos para alcanzar algo en particular, y en nuestro caso, contrarrestar la agresividad. El juego cooperativo es un juego de colaboración entre los participantes del grupo.

La naturaleza de los juegos cooperativos se opone a la de los juegos competitivos, porque todos los integrantes tienen la posibilidad de participar y el grupo funciona como un conjunto en el que cada participante puede aportar diferentes habilidades o capacidades, evitando el estereotipo del buen o mal jugador (Ostrovsky, 2009, p.30).

Dentro de este aspecto, el juego grupal o cooperativo debería ocupar un mayor espacio de atención, análisis y reflexión ya que forma parte y abarca todas las áreas de desarrollo del niño y niña, como son: la afectiva, social, motriz, cognitiva, actitudinal, lingüística.

Gutiérrez (2014) “comenta que el juego cooperativo no solo entretiene, divierte y produce satisfacción, sino que también regula las actitudes y formas de comportamiento de los participantes, y favorece la modificación de las características que influyen negativamente en el individuo”.

Es importante recalcar que en los juegos grupales o de cooperación se pone mucho en práctica el apoyo entre los compañeritos, lo cual se produce debido al trato respetuoso del educador hacia los demás; gracias a esto los niños y niñas llegan a ser capaces de decidir sobre la manera de actuar ante y con los demás.

Además de ello según Myers (2013) el: “juego en grupo no solo requiere la reunión de una serie de individuos, sino que además forma lazos de amistad, impulsa a la colaboración, participación y ayuda entre todos para llegar a una meta común”.

Además, es menester que a más de lo antes mencionado sobre el juego en grupo o cooperativo, resulta conveniente que se fomenten los valores sociales básicos y fundamentales para convivir de manera adecuada tanto en su entorno escolar, como familiar y social. La tarea de los educadores no debe limitarse únicamente a desarrollar las capacidades de los niños y niñas, sino que también debe contribuir a la formación y desarrollo de la persona en su integridad.

Así mismo Gutiérrez (2011), desde el juego cooperativo menciona que el educador debe: “enseñar a vivir en sociedad, a que las relaciones interpersonales se basen en el respeto, la tolerancia, la justicia, la sinceridad, y a que éstas vayan acompañadas de la autoestima, la cooperación, la ayuda mutua, la autonomía personal, la amistad y la confianza” (p. 32). Dando lugar, este conjunto de valores, al logro de una adecuada y correcta forma de convivencia y a una sociedad más justa, democrática y solidaria.

De igual forma a manera de síntesis, expondremos, específicamente los objetivos de los juegos cooperativos como: “socialización, inteligencia emocional y pensamiento” (Equipo Metra, 2012, p.35) a continuación serán detallados

- Socialización.

Conocimiento interpersonal.

Amistad intergrupo

Habilidades comunicativas

Conductas facilitadoras.

Relaciones de ayuda.

Negociación y resolución de conflictos.

Valores sociales positivos.

- Inteligencia emocional

Expresión e identificación de emociones diversas.

Comprensión de estados emocionales y sus causas.

Promoción y desarrollo de la empatía.

Autoconcepto y autoafirmación.

Habilidades para enfrentar problemas.

- Pensamiento

Creatividad.

Fluidez en la producción de ideas.

Habilidades en la inteligencia verbal y no verbal.

Atención.

Memoria.

Simbolización.

Capacidad de análisis y síntesis.

Como nos podemos dar cuenta, el juego cooperativo no solo ayuda a contrarrestar la agresividad y a mejorar la relación del niño y el adolescente con el mundo que lo rodea, sino que también lo ayuda a desarrollar su pensamiento.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Materiales

Los materiales utilizados en el presente trabajo fueron:

Computadora

Impresora

flash memory

CD

Esferos

Cuaderno

Hojas

Copias

Bibliografía especializada

Servicio de internet

Registros

Marcadores

Celular

Material didáctico.

Metodología

El presente trabajo investigativo tuvo un diseño pre-experimental, transversal, descriptivo por las siguientes razones

Diseño pre-experimental: por lo que se realizó en la Escuela de educación Básica Miguel Riofrio, con los estudiantes de octavo año. Los mismos que asisten regularmente a clases. Se

logra ejecutar la alternativa de solución a la problemática encontrada logrando así comparar los resultados obtenidos antes y después de la investigación que se realizó.

Investigación

Investigación transversal: por haberse desarrollado en un determinado tiempo, en el periodo académico 2017-2018, para lo cual se tomó a los adolescentes de octavo año de Educación.

Investigación descriptiva: permitió analizar las variables en estudio identificando indicadores negativos e indicadores de situación, buscando dar solución a los problemas encontrados.

Métodos

En la presente investigación se utilizaron los siguientes métodos:

Método científico: se utilizó para la recolección, organización, procesamiento, análisis e interpretación de la información obtenida durante el proceso de la investigación, aspectos que ayudaron a determinar la importancia del programa basado en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad.

Método analítico: sirvió para conocer los beneficios que presenta la aplicación de las técnicas lúdicas para disminuir la agresividad, así mismo para analizar minuciosamente la información obtenida para el desarrollo de la investigación.

Método sintético: sirvió para sintetizar de manera lógica y coherente el marco teórico y el modelo de técnicas lúdicas eficientes para disminuir la agresividad en los estudiantes que presentan conductas agresivas.

Método inductivo- deductivo: permitió recopilar y analizar datos del presente estudio, ya que se partió desde aspectos particulares como la contrastación y recolección de información para poder llegar a los resultados

Técnicas e instrumentos

Técnica

Observación

Se utilizó al momento de observar y analizar el desarrollo de las actividades implementadas para determinar el alcance que tuvo cada una de ellas haciendo uso de un registro diario de actividades.

Instrumento

Cuestionario de agresividad AQ.

Buss y Perry en 1992 elaboran la escala denominada Agresion Cuestionnaire (AQ), basándose en criterios psicométricos. Inicialmente los autores se plantean una escala a través de seis factores que evalúan los componentes de la agresividad: resentimiento, hostilidad, agresividad indirecta, agresividad verbal, agresividad física e ira, pero el análisis factorial ofrece cuatro factores: agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira. La versión más extendida en España se ha reducido a 29 ítems manteniéndose los cuatro factores propuestos en la original (f: agresividad física, v: agresividad verbal, i: ira y h: hostilidad).

Objetivo. Permite medir la agresividad y los factores de agresividad (Agresividad física, verbal, ira, hostilidad).

Tiempo de aplicación. No existe un tiempo límite para la aplicación del test, pero si se pretende que contesten de forma espontánea, sin demasiada meditación de las respuestas.

Los puntajes se describen a continuación con la respectiva clasificación:

Factores de agresividad					
Ítems	Niveles				
	Muy Bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto

Agresividad Física	1	5	9	13	17	21	27	29	8	9-16	17-24	25-32	33-40
Hostilidad	4	8	20	12	16	26	23	28	8	9-16	17-24	25-32	33-40
Ira	18	19	25	22	15				5	6-10	11-15	16-20	21-25
Agresividad Verbal	2	6	14	11	10	7			6	7-12	13-18	19-24	25-30

Población y muestra

La población estuvo constituida por 62 estudiantes del 8vo año paralelo A y B, y el criterio de selección de la muestra fue no probabilístico ya que se trabajó únicamente con el paralelo “A”, considerando que los estudiantes de dicho curso presentan agresividad, determinada previamente por observación y utilizando para la medición un test estandarizado (cuestionario de Agresividad AQ).

Indicadores	Población	Muestra
Estudiantes	95	32

El periodo de aplicación de la propuesta tuvo lugar en los meses de noviembre y diciembre del 2017 y enero del 2018 en estudiantes de 8vo “A”.

Diseño y aplicación de la propuesta

Es un programa diseñado para adolescentes dividido en 5 talleres denominados: juegos para el autoconcepto, juegos para la autorregulación emocional, juegos de asertividad, juego de práctica y conciencia de las reglas y juegos de cooperación o trabajo en equipo. Cada uno de los talleres

consta de 6 actividades a excepción del taller denominado juegos de práctica y conciencia de las reglas el cual consta de 4 actividades. Se destaca la importancia del juego como alternativa de solución para disminuir las conductas agresivas debido a que permite tener espacios creativos y de interacción donde los sujetos conocen y emplea las habilidades que cada miembro del grupo posee para la ejecución de los juegos presentados en el programa. Es necesario evitar el empleo de juegos de competencia puesto que restaría los resultados esperados para la disminución de conductas agresivas. En cuanto a la metodología, las actividades se realizaron de manera individual y grupal, con participación activa de los estudiantes de manera práctica. Es importante mencionar que la propuesta de intervención se basa en la teoría constructivista la cual considera que cada persona reconstruye su propia experiencia interna, con lo cual puede decirse que la inteligencia no puede medirse, ya que es única en cada persona, en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad.

La propuesta de intervención basada en técnicas lúdicas se asientan en la problemática presenta en la institución educativa, analizada a través de la aplicación del cuestionario de agresividad AQ, y la observación previa de conductas en los estudiantes; con lo cual se determinó que, los factores de agresividad predominante son: hostilidad (odio, rencor, resentimiento, devaluación de los valores y motivos de los otros, expectativa de que la genes es fuente de malas obras, deseo de ponerse a los demás, e incluso el deseo de causarles daño), agresividad verbal (amenazas, comentarios humillantes, criticas, insultos, apodos), Ira (irritación, enojo, furia, rabia, impaciencia para actuar, deseo de agredir a los demás), y agresividad física (patadas, empujones, escupitajos, golpes).

Para el desarrollo de la propuesta de intervención fue necesario la aplicación de algunas técnicas lúdicas como el juego colaborativo buscando la disminución de la agresividad en los estudiantes.

En primer lugar, se empleó el taller de autoconcepto debido a que es la imagen que tiene una persona de sí misma. Engloba el conjunto de opiniones, ideas, valoraciones y sentimientos que cada individuo forma sobre su propio yo. Hacen referencia a sus características y capacidades tanto personales (habilidades, rasgos físicos, etc.) como sociales y pueden ser valoradas como positivas o negativas, dando lugar a diferentes sentimientos y, las actividades utilizadas en este punto son: ¡Stop Corporal!, Sentidos Sociales, Maratón, Caras y Gestos, Adivina Quién y Cartero.

Seguidamente se trabajó con el taller de autorregulación emocional puesto que cuando hacemos referencia al término autorregulación, estamos hablando del mecanismo por el cual una entidad es capaz de regularse a sí misma en forma voluntaria, programada y controlada además se debe decir que es de suprema importancia para la vida psíquica del sujeto, para que pueda sentirse bien consigo mismo; las actividades utilizadas en este punto son: La Risa, Masajitos, Contactos Ciegos, La vergüenza, El Miedo, Relajación Muscular.

Posteriormente se trabajó el taller de asertividad debido a que la asertividad es un comportamiento comunicacional en el cual la persona no agrede ni se somete a la voluntad de otras personas, sino que manifiesta sus convicciones y defiende sus derechos. Cabe destacar que la asertividad es una conducta de las personas, es decir, que es un comportamiento. También se dice, que es una forma de expresión consciente, congruente, clara, directa y equilibrada, cuya finalidad es comunicar ideas y sentimientos o defender los legítimos derechos de las personas sin

la intención de herir o perjudicar, actuando desde un estado interior de autoconfianza, en lugar de la emocionalidad limitante típica de la ansiedad, la culpa o la rabia. Las actividades realizadas en este punto son: Monstruo/Ratón/Persona, Teatro, Títeres, El mejor vendedor del mundo, Este es un perro- este es un gato, Miradas que matan.

A continuación, se implementó el taller denominado cooperación (trabajo en equipo) supone siempre una dinámica especial que puede variar de grupo a grupo y que es, en definitiva, lo que hace que ese conjunto de personas funcione o no. Así, lo que puede servir para un grupo de personas puede no ser útil para otro. El trabajo en equipo supone también que uno puede llegar a conocer más profundamente a sus compañeros, conociendo sus capacidades, sus limitaciones, su forma de pensar y de enfrentar diferentes situaciones. Las actividades realizadas en este punto son: La banca de todos, Pescar el pez, Retos, Paseando el aro, La isla, El viento somos todos.

Y finalmente se implementó el taller denominado conciencia y practica de las reglas que son importantes porque permiten que la familia y a su vez la sociedad funcione ordenadamente y pueda vivir en armonía, pues es el límite entre lo que está permitido y lo que no, además de otorgarle la capacidad a cada persona de responder. Las actividades realizadas en este punto son: Cazadores de estatuas, Zorros y ratones, Caracol, Pesca submarina.

De esta manera la planificación del programa se enfoca en el trabajo con los estudiantes de forma directa y práctica, secuencial y ordenada; y con miras a disminuir la agresividad en las estudiantes de octavo año paralelo A de la escuela Miguel Riofrio.

Características de los tipos de agresividad del cuestionario de AQ, Buss y Perry

Ira Soy una persona apacible
Mis amigos dicen que discuto mucho
Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva
Algunas veces pierdo el control sin razón
Tengo dificultades para controlar mi genio

Hostilidad A veces soy bastante envidioso
En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente
Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades
Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas
Mis amigos dicen que discuto mucho
Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas
Desconfío de desconocidos demasiado amigables
Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán

Agresividad física De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona
Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona
Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también
Suelo involucrarme en la pelea algo más de lo normal
Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago
Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos
He amenazado a gente que conozco
He llegado a estar tan furioso que rompía cosas

Agresividad verbal Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos
Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida
A menudo no estoy de acuerdo con la gente
Cuando la gente me molesta, discuto con ellos
Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar
Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos
Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo

f. RESULTADOS

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD AQ (BUSS Y PERRY). (Pre-test).

Tabla 1

Resultados de la aplicación del cuestionario de agresividad AQ.

Tipos de agresividad	Porcentajes											
	Muy Alto		Alto		Medio		Bajo		Muy Bajo		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Hostilidad	5	16,67%	12	40%	6	20%	5	16,67%	2	6,66%	30	100%
A. Verbal	3	10%	7	23,33%	5	16,67%	10	33,33%	5	16,67%	30	100%
Ira	3	10%	6	20%	11	36,67%	8	26,67%	2	6,66%	30	100%
A. Física	1	3,33%	3	10%	15	50%	8	26,67%	3	10%	30	100%

Fuente: Evaluación de los tipos de agresividad pre-test (Cuestionario de agresividad AQ).

Realizado por: Cinthya Jackeline Yupangui Ortega.

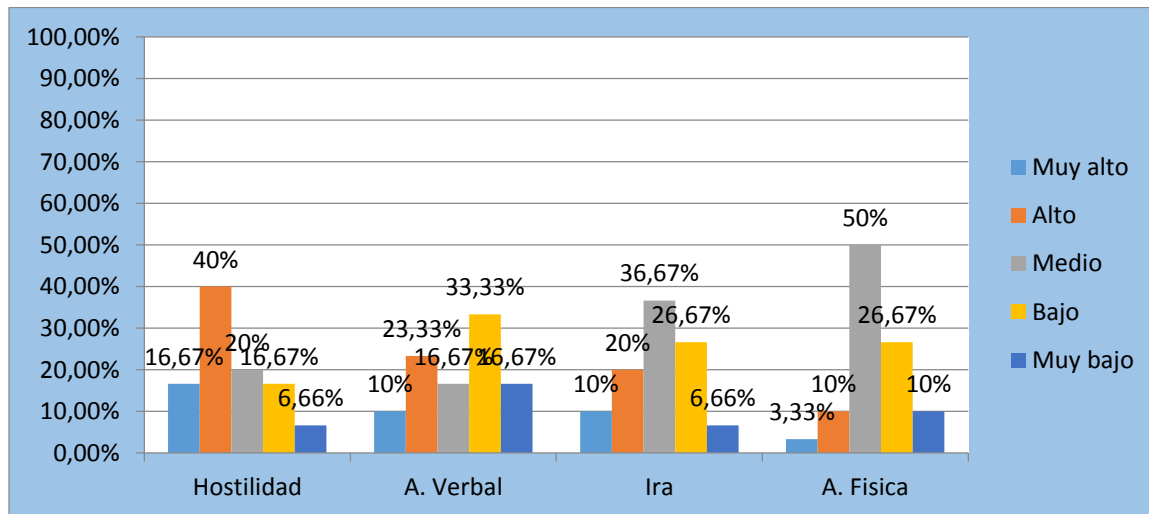


Gráfico 1.

Valoración de tipos de agresividad (Pre-test) cuestionario de agresividad AQ.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Tras la aplicación del cuestionario de agresividad AQ, se obtuvo como resultado que los porcentajes que presentan los estudiantes en los niveles más significativos (Muy alto, alto, medio) de los tipos de agresividad son: hostilidad que para Buss (1961), es una actitud que implica el disgusto y la evaluación cognitiva hacia los demás. Sin embargo, para Smith (1994), la hostilidad es una variable cognitiva caracterizada por la devaluación de la importancia y de las motivaciones ajenas, por la percepción de que las otras personas son una fuente de conflicto y de que uno mismo está en oposición con los demás, y el deseo de infligir daño o ver a los demás perjudicados; hubieron 5 estudiantes (16,67%) muy alto, 12 (40%) alto, 6 (20%) en nivel medio de hostilidad. Por otro lado, en el análisis de la agresividad **verbal** se manifiesta a través de insultos, amenazas, etc. Implica sarcasmo, burla, uso de motes o sobrenombres para referirse a otras personas, extensión de rumores maliciosos, cotilleo, etc. se determinó que 3 estudiantes (10%) muy alto, 7 (23,33%) en nivel alto, 5 (16,67%) en nivel medio de agresividad verbal.

Además, en el análisis de la **ira** Según Vanzelli (2015) La ira constituye un sentimiento que aparece como consecuencia de las actitudes hostiles previas. Otros autores relacionan la ira con un sentimiento o un estado de ánimo, definiendo la ira como un estado emocional con sentimientos que varían en intensidad y que pueden comprender desde el disgusto o una irritación media hasta la furia intensa; se encuentran 3 estudiantes (10%) muy alto, 6 estudiantes (20%) en nivel alto, 11 (36,67%) en nivel medio de ira. Por último al analizar los resultados del tipo de **agresividad física** Según Vanzelli (2015) es aquella que se manifiesta a través de golpes, empujones y otras formas de maltrato físico utilizando su propio cuerpo o un objeto externo para infligir una lesión o daño. Se produce a partir de un impacto directo de un cuerpo o un

instrumento contra un individuo para este tipo de agresividad se encuentran 1 estudiantes (3,33%) muy alto, 3 estudiantes (10%) en nivel alto, 15 (50%) en nivel medio de agresividad física.

Se concluye que los estudiantes presentaron porcentajes elevados en los niveles muy alto, alto y medio en los diferentes tipos de agresividad analizados, causando que el clima áulico no sea agradable para todos los estudiante e inclusive docentes.

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD AQ (BUSS Y PERRY). (Post-test).

Tabla 2

Resultados de la aplicación del cuestionario de agresividad AQ.

Tipos de agresividad	Porcentajes											
	Muy Alto		Alto		Medio		Bajo		Muy Bajo		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Hostilidad	0	0%	3	10%	11	36,67%	10	33,33%	6	20%	30	100%
A. Verbal	0	0%	2	6,67%	4	13,33%	16	53,33%	8	26,67%	30	100%
Ira	0	0%	1	3,33%	8	26,67%	9	30%	12	40%	30	100%
A. Física	0	0%	0	0%	10	33,33%	13	43,33%	7	23,34%	30	100%

Fuente: Evaluación de los tipos de agresividad post-test (Cuestionario de agresividad AQ).

Realizado por: Cinthya Jackeline Yupangui Ortega.

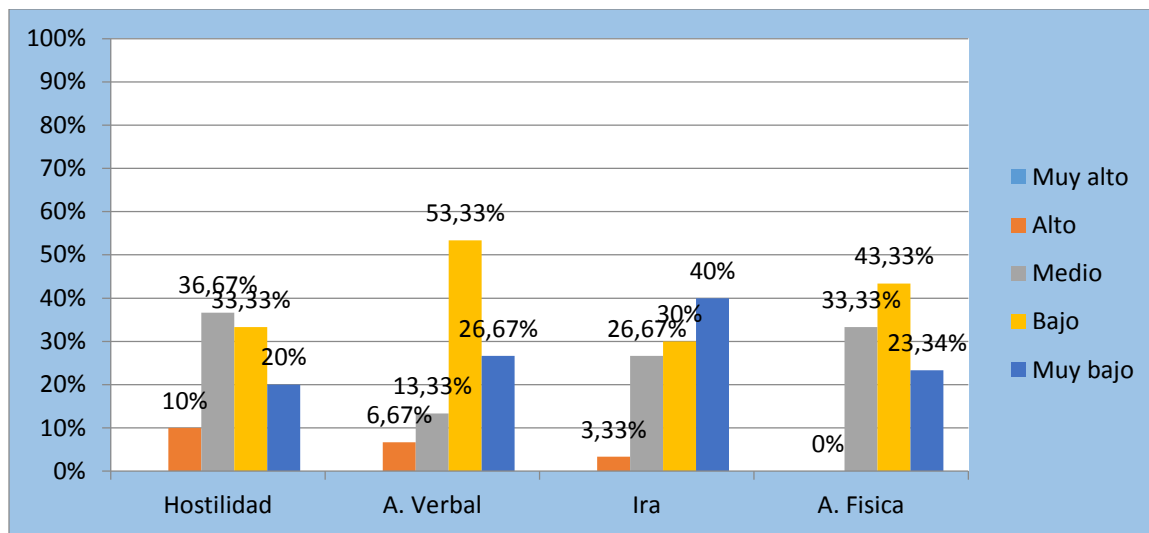


Grafico 2.

Valoración de tipos de agresividad (Post-test) cuestionario de agresividad AQ.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Tras la aplicación del post test se puede evidenciar los siguientes porcentajes en los niveles más significativos (Muy alto, alto, medio) de los tipos de agresividad: **Hostilidad** (0 estudiantes (0%) muy alto, 3 (10%) alto, 11 (36,67%) nivel medio de hostilidad. En el tipo de **Agresividad verbal** 0 estudiantes (0%) muy alto, 2 (6,67%) nivel alto, 4 (13,33%) nivel medio de agresividad verbal.

En el análisis de la **Ira** 0 estudiantes (0%) muy alto, 1 (3,33%) alto, 8 (26,67%) nivel medio de ira. Por ultimo en el análisis de la **Agresividad física** 0 estudiantes (0%) muy alto, 0 (0%) alto, 10 (33,33%) nivel medio de agresividad física.

Pérez (2010) menciona que:

Los juegos que incluyen contacto entre los niños y adolescentes, permite que éstos establezcan límites y reglas, y así, dejen de lado las ganas de pegar a sus compañeros y más bien sientan la necesidad de ayudarlos y colaborar para que el juego siga adelante y alcanzar la meta.

En conclusión, los estudiantes presentan bajos porcentajes en los niveles significativos (Muy alto, alto, medio) de los tipos de agresividad (hostilidad, agresividad verbal, ira y agresividad física).

ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD (PRE TEST – POS TEST) (Quinto objetivo)

Tabla 3

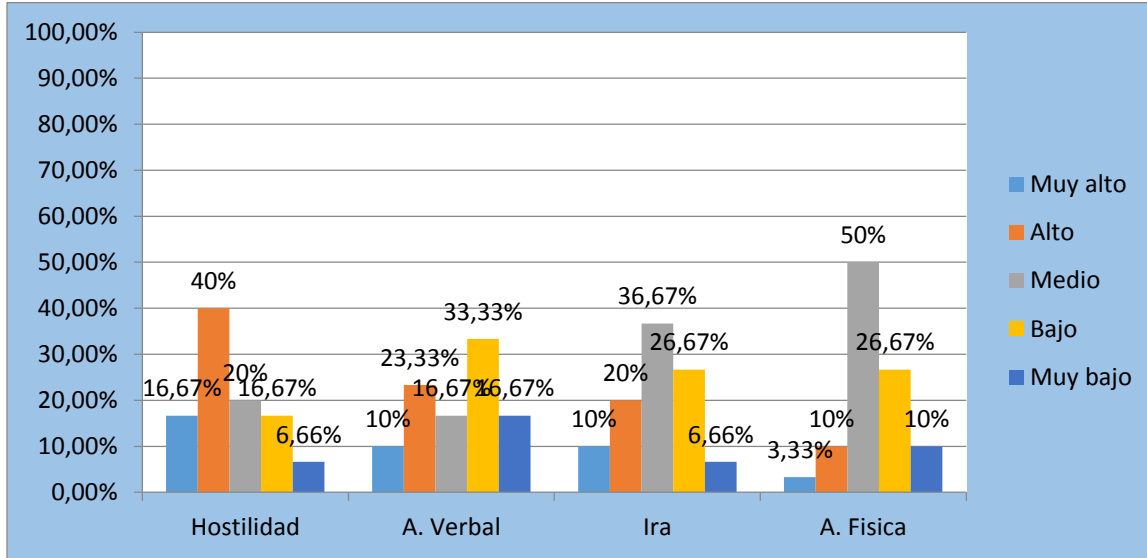
Cuadro comparativo Pre-test/Post-test

	Pre-test										Post-Test									
	Muy Alto		Alto		Medio		Bajo		Muy Bajo		Muy Alto		Alto		Medio		Bajo		Muy bajo	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Hostilidad	5	16,67%	12	40%	6	20%	5	16,67%	2	6,66%	0	0%	3	10%	11	36,67%	10	33,33%	6	20%
A. Verbal	3	10%	7	23,33%	5	16,67%	10	33,33%	5	16,67%	0	0%	2	6,67%	4	13,33%	16	53,33%	8	26,67%
Ira	3	10%	6	20%	11	36,67%	8	26,67%	2	6,66%	0	0%	1	3,33%	8	26,67%	9	30%	12	40%
A. Física	1	3,33%	3	10%	15	50%	8	26,67%	3	10%	0	0%	0	0%	10	33,33%	13	43,33%	7	23,34%

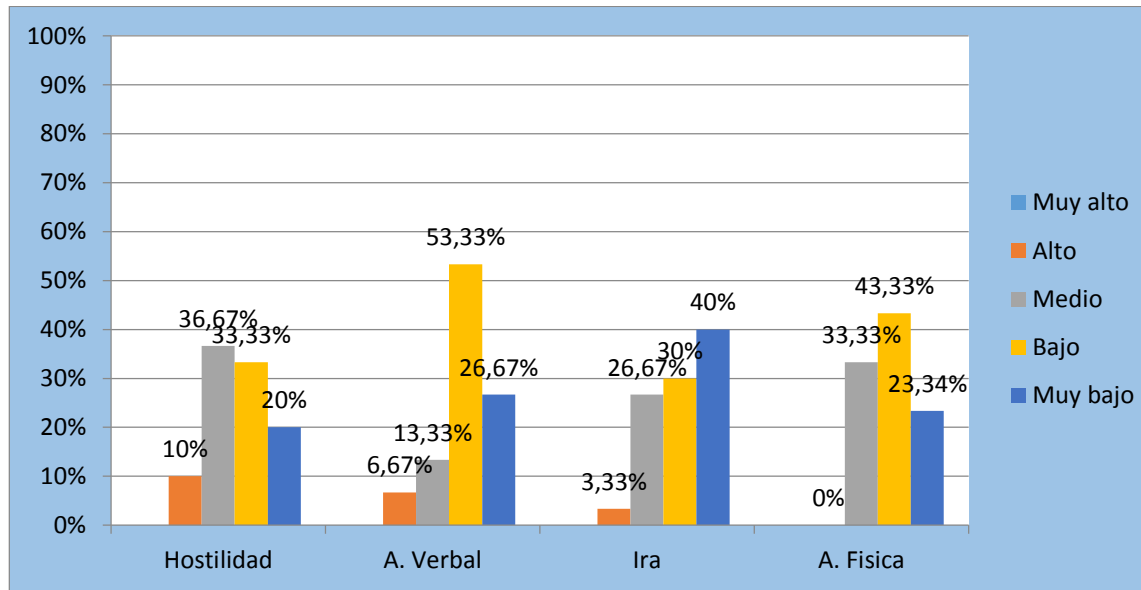
Fuente: Evaluación de factores de agresividad en estudiantes; comparación pre-test/ post-test (Cuestionario de agresividad AQ).

Realizado por: Cinthya Jackeline Yupangui Ortega

Pretest



Postest



Grafico

3. Análisis comparativo Pre-test/Post-test, cuestionario de agresividad AQ

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados del diagnóstico inicial (pretest) demuestran porcentajes elevados en los niveles más significativos de los tipos de agresividad los cuales son: **hostilidad** (16,67% muy alto, 40% alto y 6 20% en nivel medio), **agresividad verbal** (10% muy alto, 23,33% en nivel alto, y 16,67% en nivel medio), **ira** (10% muy alto, 20% en nivel alto, y 36,67% en nivel medio) y **agresividad física** (3,33% muy alto, 10% en nivel alto, y 50% en nivel medio); luego de la aplicación de la propuesta de intervención se obtuvo como resultado que los estudiantes disminuyeron los porcentajes en los niveles presentados en un inicio en los tipos de agresividad analizados los cuales quedaron de la siguiente manera: **hostilidad** (0% muy alto, 10% alto, y 36,67% nivel medio), **agresividad verbal** (0% muy alto, 6,67% nivel alto, y 13,33% nivel medio), **ira** (0% muy alto, 3,33% alto, y 26,67% nivel medio) y **agresividad física** (0% muy alto, 0% alto, y 33,33% nivel medio de agresividad física). De esta manera los estudiantes presentan bajos porcentajes en los niveles de los tipos de agresividad comparados con los del diagnóstico anterior.

g. DISCUSIÓN

La presente investigación se basó en la aplicación de las técnicas lúdicas para disminuir la agresividad presente en los adolescentes del octavo año

Como primer objetivo específico se planteó: Determinar los sustentos teóricos que fundamentan la agresividad y las técnicas lúdicas; con los adolescentes del octavo año de Educación.

La conducta agresiva está presente en los niños desde muy temprana edad, suele emitirse de manera física y verbal sin importar el daño que pueda ocasionar con la misma. “La conducta agresiva es una conducta aprendida por modelaje a través de dibujos animados y otros modelos adultos que representa el éxito, (...). De estos modelos los niños han tomado sus gestos, sus experiencias y su agresividad. (...)” (Pérez & Rivera, S.F, p.63)

La importancia de las técnicas lúdicas en los adolescentes es innegable porque, resulta clave para mejorar las habilidades como físicas, cognitivas, sociales, afectivas y comunicativas permitiendo así potenciar el desarrollo integral (García Llull, 2009). El juego es una actividad libre y espontánea que resulta fundamental en la vida de los niños desarrollando habilidades y destrezas, las cuales aportan a la interacción social, permitiendo potenciar el desarrollo del adolescente.

El juego es muy importante en la vida del sujeto, por este motivo en el presente estudio se emplearon juegos de cooperación; en los adolescentes de octavo año de la Escuela Miguel Riofrio con la finalidad de disminuir conductas agresivas.

El segundo objetivo específico fue: Identificar los tipos de agresión que los estudiantes presentan. Los tipos de agresividad se consideraron a partir del Cuestionario de Agresividad AQ

de Buss y Perry, mismo que permite evaluar los factores de agresividad (Agresividad física, Agresividad verbal, Hostilidad e Ira).

Los factores I y II constituirían el componente instrumental de la agresividad, es decir, el elemento proactivo con sus dos posibles formas de manifestación. La hostilidad, conformaría el componente cognitivo, a través del cual se activan los procesos intencionales de atribución de significados y, por último, la ira que se englobaría dentro del componente emocional y afectivo que impulsa ciertas conductas y sentimientos. Así, la agresividad viene a ser el resultado de una compleja secuencia asociativa en la que influirían procesos conductuales, cognitivos y de aprendizaje, además de procesos emocionales y biológico.

los tipos de agresividad son: hostilidad que para Buss (1961), es una actitud que implica el disgusto y la evaluación cognitiva hacia los demás. Sin embargo, para Smith (1994), la hostilidad es una variable cognitiva caracterizada por la devaluación de la importancia y de las motivaciones ajenas, por la percepción de que las otras personas son una fuente de conflicto y de que uno mismo está en oposición con los demás, y el deseo de infligir daño o ver a los demás perjudicados; hubieron 5 estudiantes (16,67%) muy alto, 12 (40%) alto, 6 (20%) en nivel medio de hostilidad. Por otro lado, en el análisis de la agresividad **verbal** se manifiesta a través de insultos, amenazas, etc. Implica sarcasmo, burla, uso de moteos o sobrenombres para referirse a otras personas, extensión de rumores maliciosos, cotilleo, etc. se determinó que 3 estudiantes (10%) muy alto, 7 (23,33%) en nivel alto, 5 (16,67%) en nivel medio de agresividad verbal.

Además, en el análisis de la **ira** Según Vanzelli (2015) La ira constituye un sentimiento que aparece como consecuencia de las actitudes hostiles previas. Otros autores relacionan la ira con un sentimiento o un estado de ánimo, definiendo la ira como un estado emocional con

sentimientos que varían en intensidad y que pueden comprender desde el disgusto o una irritación media hasta la furia intensa; se encuentran 3 estudiantes (10%) muy alto, 6 estudiantes (20%) en nivel alto, 11 (36,67%) en nivel medio de ira. Por ultimo al analizar los resultados del tipo de **agresividad física** Según Vanzelli (2015) es aquella que se manifiesta a través de golpes, empujones y otras formas de maltrato físico utilizando su propio cuerpo o un objeto externo para infligir una lesión o daño. Se produce a partir de un impacto directo de un cuerpo o un instrumento contra un individuo para este tipo de agresividad se encuentran 1 estudiantes (3,33%) muy alto, 3 estudiantes (10%) en nivel alto, 15 (50%) en nivel medio de agresividad física.

En este sentido Alcívar, M (2013) afirma:

Las docentes afirman, que en la mayoría de casos los niños agresivos presentan signos de haber sido agredidos físicamente en su hogar, y de igual manera el maltrato psicológico se ve reflejado en la baja autoestima que estos tienen ya que, aún en el núcleo social en el que se desenvuelven también son rechazados

En la encuesta realizada a las docentes, se evidencia que la conducta agresiva se da por imitación de los modelos agresivos que generalmente se encuentran en el entorno familiar de los niños, lo que hace que el niño observe, recuerde y reproduzca dicha actitud en su entorno escolar (p, 58).

En concordancia con lo expuesto por el autor se puede afirmar que los tipos de agresividad determinados con la aplicación del cuestionario de agresividad AQ son netamente aprendidos, según estudios, los niños que son maltratados son más propensos a repetir dicha conducta de maltrato en el contexto escolar, de esta manera los tipos de agresividad no son más que la imitación de modelos conductuales aprendidos en otros contextos del individuo.

En este sentido, al conocer los tipos de agresividad que presentan los estudiantes de 8vo año paralelo “A” surgió la necesidad de diseñar y aplicar una propuesta que permitiera disminuir estas conductas agresivas mediante la utilización de técnicas lúdicas, para ello se realizaron 28 actividades donde la técnica que más se utilizó fue la del juego cooperativo.

El tercer objetivo fue: Diseñar una propuesta basado en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad en los estudiantes del 8vo año paralelo A, escuela Miguel Riofrio.

Se elaboró un programa para adolescentes de 10 a 13 años dividido en 5 talleres denominados: juegos para el autoconcepto, juegos para la autorregulación emocional, juegos de asertividad, juego de practica y conciencia de las reglas y juegos de cooperación o trabajo en equipo. Cada uno de los talleres consta de 6 actividades a excepción del taller denominado juegos de practica y conciencia de las reglas el cual consta de 4 actividades.

Se destaca la importancia del juego como alternativa de solución para disminuir las conductas agresivas debido a que permite tener espacios creativos y de interacción donde los sujetos conocen y emplea las habilidades que cada miembro del grupo posee para la ejecución de los juegos presentados en el programa. Es necesario evitar el empleo de juegos de competencia puesto que restaría los resultados esperados para la disminución de conductas agresivas.

El cuarto y quinto objetivo específicos fueron: Aplicar y validar la propuesta basada en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad en los estudiantes.

El juego es una actividad que se la realiza de manera grupal y espontánea. A través del juego el adolescente expresa sentimientos y emociones. Puede ser utilizado como un recurso para solucionar diversos problemas de socialización.

El juego también es un mecanismo de elaboración y control de la ansiedad que proviene del mundo interno, de los impulsos (...) agresivos (...) el juego permite la expresión y

satisfacción simbólica de la agresividad, siendo esta función positiva para el desarrollo ya que retener la agresividad genera displacer y dificulta la evolución del adolescente.

Las actividades lúdicas aportan al control de los impulsos agresivos que provienen del mundo interno de cada niño, a través de la interacción social. Esto se lo pudo evidenciar en la presente investigación, en los resultados obtenidos se puede constatar que la conducta agresiva de los niños disminuyó considerablemente.

Mediante el empleo de la post ficha de observación se verificó la eficacia de las actividades lúdicas en la disminución de la conducta agresiva de los adolescentes del Octavo año de Educación Básica Miguel Riofrio.

h. CONCLUSIONES

- Es importante el fortalecimiento teórico sobre la agresividad y la lúdica de tal manera que se pueda trabajar en la elaboración y planificación de las actividades de la propuesta de intervención basada en técnicas lúdicas a través de talleres.
- Los datos obtenidos mediante la aplicación del cuestionario de agresividad AQ demostraron que los estudiantes presentaban niveles elevados en los tipos de agresividad analizados (hostilidad, a. verbal, ira, a. física). Luego de la aplicación del programa estos niveles disminuyeron de manera significativa pasando de niveles medio-alto a niveles bajo-medio.
- La propuesta aplicada mediante los 5 talleres basados en las técnicas lúdicas tuvo un impacto positivo en el proceso de disminución de la agresividad.
- Existe validez en la aplicación del programa basado en técnicas lúdicas puesto que el mismo favoreció la disminución de la agresividad, en base a los datos obtenidos en pre y post test.

i. RECOMENDACIONES

- Al personal del DECE que realice constantes sondeos sobre la agresividad que presentan los estudiantes, de tal manera que se pueda tener conocimiento de las dificultades de los mismos.
- Los docentes deberían trabajar con técnicas lúdicas enfatizando el juego cooperativo en la búsqueda de solución a las conductas agresivas, así como garantizar espacios saludables donde los estudiantes puedan interactuar y conocer habilidades de cada uno de sus compañeros.
- A las autoridades de la institución, que consideren los aportes del presente estudio, de tal manera que se brinde continuidad a las actividades implementadas para lograr la disminución de la agresividad en los estudiantes y con ello una convivencia sana entre compañeros.
- Es necesario brindar talleres informativos a los padres de familia, sobre las causas y consecuencias de la agresividad y alternativas para disminuir el uso de conductas agresivas.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN**

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

**PROGRAMA BASADO EN TÉCNICAS LÚDICAS PARA DISMINUIR LA
AGRESIVIDAD.**

INSTITUCIÓN: ESCUELA MIGUEL RIOFRIO

DIRIGIDO A: ESTUDIANTES DE 8VO AÑO PARALELO "A"

**ESTUDIANTE PROPONENTE: CINTHYA JACKELINE YUPANGUI
ORTEGA**

1859

LOJA – ECUADOR

2017

TÍTULO

PROGRAMA BASADO EN TÉCNICAS LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD.

PRESENTACIÓN

La presente propuesta de intervención psicoeducativa tiene como pilar fundamental fortalecer el compañerismo entre los estudiantes a través de los juegos, facilitando las relaciones interpersonales entre compañeros propiciando una disminución de la agresividad entre pares.

Es un programa diseñado para adolescentes dividido en 5 talleres denominados: juegos para el autoconcepto, juegos para la autorregulación emocional, juegos de asertividad, juego de práctica y conciencia de las reglas y juegos de cooperación o trabajo en equipo. Cada uno de los talleres consta de 6 actividades a excepción del taller denominado juegos de práctica y conciencia de las reglas el cual consta de 4 actividades. Se destaca la importancia del juego como alternativa de solución para disminuir las conductas agresivas debido a que permite tener espacios creativos y de interacción donde los sujetos conocen y emplea las habilidades que cada miembro del grupo posee para la ejecución de los juegos presentados en el programa. Es necesario evitar el empleo de juegos de competencia puesto que restaría los resultados esperados para la disminución de conductas agresivas. En cuanto a la metodología, las actividades se realizaron de manera individual y grupal, con participación activa de los estudiantes de manera práctica. Es importante mencionar que la propuesta de intervención se basa en la teoría constructivista la cual considera que cada persona reconstruye su propia experiencia interna, con lo cual puede decirse que la inteligencia no puede medirse, ya que es única en cada persona, en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad.

La propuesta de intervención basada en técnicas lúdicas se asientan en la problemática presenta en la institución educativa, analizada a través de la aplicación del cuestionario de agresividad AQ, y la observación previa de conductas en los estudiantes; con lo cual se

determinó que, los factores de agresividad predominante son: hostilidad (odio, rencor, resentimiento, devaluación de los valores y motivos de los otros, expectativa de que la genes es fuente de malas obras, deseo de ponerse a los demás, e incluso el deseo de causarles daño), agresividad verbal (amenazas, comentarios humillantes, criticas, insultos, apodos), Ira (irritación, enojo, furia, rabia, impaciencia para actuar, deseo de agredir a los demás), y agresividad física (patadas, empujones, escupitajos, golpes).

Para el desarrollo de la propuesta de intervención fue necesario la aplicación de algunas técnicas lúdicas como el juego colaborativo buscando la disminución de la agresividad en los estudiantes.

En primer lugar, se empleó el taller de autoconcepto debido a que es la imagen que tiene una persona de sí misma. Engloba el conjunto de opiniones, ideas, valoraciones y sentimientos que cada individuo forma sobre su propio yo. Hacen referencia a sus características y capacidades tanto personales (habilidades, rasgos físicos, etc.) como sociales y pueden ser valoradas como positivas o negativas, dando lugar a diferentes sentimientos y, las actividades utilizadas en este punto son: ¡Stop Corporal!, Sentidos Sociales, Maratón, Caras y Gestos, Adivina Quién y Cartero.

Seguidamente se trabajó con el taller de autorregulación emocional puesto que cuando hacemos referencia al término autorregulación, estamos hablando del mecanismo por el cual una entidad es capaz de regularse a sí misma en forma voluntaria, programada y controlada además se debe decir que es de suprema importancia para la vida psíquica del sujeto, para que pueda sentirse bien consigo mismo; las actividades utilizadas en este punto son: La Risa, Masajitos, Contactos Ciegos, La vergüenza, El Miedo, Relajación Muscular.

Posteriormente se trabajó el taller de asertividad debido a que la asertividad es un comportamiento comunicacional en el cual la persona no agrede ni se somete a la voluntad de otras personas, sino que manifiesta sus convicciones y defiende sus derechos. Cabe destacar que la asertividad es una conducta de las personas, es decir, que es un comportamiento. También se dice, que es una forma de expresión consciente, congruente, clara, directa y equilibrada, cuya finalidad es comunicar ideas y sentimientos o defender los legítimos derechos de las personas sin la intención de herir o perjudicar, actuando desde un estado interior de autoconfianza, en lugar de la emocionalidad limitante típica de la ansiedad, la culpa o la rabia. Las actividades realizadas en este punto son: Monstruo/Ratón/Persona, Teatro, Títeres, El mejor vendedor del mundo, Este es un perro- este es un gato, Miradas que matan.

A continuación, se implementó el taller denominado cooperación (trabajo en equipo) supone siempre una dinámica especial que puede variar de grupo a grupo y que es, en definitiva, lo que hace que ese conjunto de personas funcione o no. Así, lo que puede servir para un grupo de personas puede no ser útil para otro. El trabajo en equipo supone también que uno puede llegar a conocer más profundamente a sus compañeros, conociendo sus capacidades, sus limitaciones, su forma de pensar y de enfrentar diferentes situaciones. Las actividades realizadas en este punto son: La banca de todos, Pescar el pez, Retos, Paseando el aro, La isla, El viento somos todos.

Y finalmente se implementó el taller denominado conciencia y practica de las reglas que son importantes porque permiten que la familia y a su vez la sociedad funcione ordenadamente y pueda vivir en armonía, pues es el límite entre lo que está permitido y lo que no, además de otorgarle la capacidad a cada persona de responder. Las actividades realizadas en este punto son: Cazadores de estatuas, Zorros y ratones, Caracol, Pesca submarina.

De esta manera la planificación del programa se enfoca en el trabajo con los estudiantes de forma directa y práctica, secuencial y ordenada; y con miras a disminuir la agresividad en los estudiantes de octavo año paralelo A de la escuela Miguel Riofrío.

Objetivo general

- Disminuir la agresividad mediante la aplicación de técnicas lúdicas en los estudiantes de 8vo año paralelo A de la escuela Miguel Riofrio.

Objetivos específicos

- Educar para el autoconcepto de cada uno de los miembros del grupo.
- Generar la autorregulación emocional con actividades que replacen el uso de conductas agresivas.
- Desarrollar la comunicación asertiva en los estudiantes como alternativa ante la agresividad al momento de comunicarse entre compañeros.
- Potenciar el trabajo en equipo permitiendo conocer las habilidades propias de cada miembro del grupo.
- Generar conciencia y práctica de reglas para una mejor convivencia entre los compañeros de aula

6. ESTRATEGIA PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA DE CAMBIO

Desarrollo de talleres

Taller 1

Objetivo: Conocer y adquirir Habilidades Sociales para gestionar las relaciones con los demás.

Autoconocimiento y Autoestima					
Actividades	Objetivo	Metodología	Procedimiento	Materiales	Tiempo
1. ¡Stop Corporal!	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollar un conocimiento más preciso objetivo y favorable de sí mismo mediante la identificación minuciosa de las características físicas 	Grupal	Se dibuja en el piso dos círculos concéntricos con tantas divisiones como participantes haya en el juego. Cada jugador elije el nombre de un país y lo escribe en una de las casillas. El primer niño en pasar se coloca en el centro del "stop" y dice: "declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es: (nombre de un país)"; el propietario de ése país debe saltar rápidamente al centro del círculo gritando la palabra "¡¡stop!!", mientras el resto de el joven corre para quedar lo más lejos posible de la rueda.	Gises Espacio Abierto Amplio Y con superficie regular	40 minutos

2 Sentidos Sociales	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollar un conocimiento más preciso y objetivo de las características propias a través de la opinión de otras personas. Desarrollar la habilidad para conocer a las personas a través del oído, el tacto y el olfato. 	Grupal	El juego consiste en intentar reconocer mediante el olfato, el oído y el tacto a los otros compañeros, primero se harán ejercicios de exploración y después los niños competirán entre sí para identificar al mayor número de jugadores posible sin utilizar la vista.	Pañoletas	40 minutos
3. Maratón	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconocer desarrollar un conocimiento más preciso, objetivo y favorable de sí mismo mediante la identificación de las características físicas, sociales y psicológicas propias. 	Grupal	El juego consiste en responder a las afirmaciones que irá presentando el coordinador corriendo rápidamente al muro que corresponda a la respuesta de cada jugador. Todos los participantes se colocan sobre la línea central, escuchan la afirmación del facilitador y arrancan a toda velocidad a tocar el muro de su elección (SI o NO).	Salón o espacio amplio y libre de obstáculos. Lista de cualidades. Tarjetas de preguntas incómodas. Carteles con las leyendas SI y No	40 minutos
4. Caras y Gestos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollar un conocimiento más preciso de sí mismo y de los demás mediante la identificación de los gustos, intereses y aversiones que definen a cada persona. 	Grupal	Se forman dos equipos con el mismo número de integrantes, cada uno se reúne por separado en los extremos del área de juego. El coordinador reparte a los jugadores de ambos equipos dieciséis tarjetas, ocho con la leyenda "a mí me gusta o me interesa" y otras ocho con "a mí no me gusta o no me interesa" las cuales deberán llenar de manera individual, aunque se permite el apoyo de los miembros del equipo en caso de que así lo necesiten (máximo 5 palabras en cada tarjeta). Se otorgan 15 minutos para llenar las tarjetas y después cada participante las guarda en dos sobres diferentes con su nombre.	16 tarjetas de cartulina y 2 sobres para cada jugador Pizarra y marcador.	40 minutos

5. Adivina Quien	<p>➤ Desarrollar un conocimiento más preciso y objetivo de las características propias a través de la opinión de otras personas</p>	Grupal	<p>Se forman 2 equipos con el mismo número de integrantes cada uno. Cada equipo se coloca en una mesa grande, uno enfrente del otro, y se instala una pantalla en medio de las dos mesas con el fin de que ningún equipo pueda observar las tarjetas que se les entregarán.</p>	<p>Mesas grandes y sillas Tarjetas de cartulina Marcadores o lápices.</p>	40 minutos
6. Cartero	<p>➤ Desarrollar un conocimiento más preciso y objetivo de sí mismo mediante la identificación de las características físicas, sociales y psicológicas propia</p>	Grupal	<p>Se pide al grupo que forme un círculo sentados en sus sillas. El juego consiste en ir nombrado una serie de características personales (físicas o psicológicas) para provocar que los participantes que forman la rueda cambien de lugar al escuchar algún atributo que coincida con ellos.</p>	<p>Una silla para cada participante. Espacio libre de obstáculos</p>	40 minutos

Actividad#1

TEMA: Stop Corporal

OBJETIVO

- Desarrollar un conocimiento más preciso objetivo y favorable de sí mismo mediante la identificación minuciosa de las características físicas.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Gises, Espacio Abierto amplio y con superficie regular

PROCEDIMIENTO:

Se dibuja en el piso dos círculos concéntricos con tantas divisiones como participantes haya en el juego. Cada jugador elige el nombre de un país y lo escribe en una de las casillas.

El primer niño en pasar se coloca en el centro del “stop” y dice: “declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es: (nombre de un país)”; el propietario de ese país debe saltar rápidamente al centro del círculo gritando la palabra “¡¡stop!!”, mientras el resto de los jóvenes corre para quedar lo más lejos posible de la rueda. Al escuchar la palabra “¡¡stop!” todos los jugadores se detendrán inmediatamente, y el niño al que se declaró la guerra seleccionará a algún compañero para intentar calcular la cantidad de unidades de medida que existe entre el perímetro del círculo grande y los pies de su compañero. Las unidades de medida deben ser los diferentes segmentos del cuerpo de los propios jugadores a los que se declaró la “guerra”, por ejemplo ¿cuántas manos tuyas necesitas para llegar desde el círculo hasta los pies de tu compañero? o ¿cuántos pies tuyos hay entre el círculo y tu compañero? El propósito es utilizar el cuerpo de los mismos jugadores

para calcular distancias y de ésta manera desarrollar la conciencia de sus propias características físicas. El coordinador debe preguntar su respuesta primero al niño al que se ha declarado la “guerra”, pero también los demás participantes tendrán que estimar el número de partes corporales que se necesitan para abarcar la distancia. Puede utilizarse una sencilla hoja de respuestas para registrar los resultados de cada jugador.

Se otorgarán 3 puntos si el participante al que se declaró la “guerra” acierta en su cálculo y 1 punto a los otros jugadores que también respondan correctamente. Gana el niño que logre acumular la mayor cantidad de puntos al finalizar la actividad.

Otras medidas corporales que se pueden utilizar son:

- Ancho de la cabeza.
- Ancho de la cadera.
- Largo y ancho de los brazos.
- Orejas.
- Talones.
- Longitud del cuerpo completo.
- Largo y ancho de la mano.
- Ancho de los hombros.
- Largo y ancho del muslo.
- Cintura.
- Rodillas y codos.
- Los pasos y saltos más largos que un jugador pueda realizar

Durante todo el juego el coordinador puede aprovechar los comentarios de los niños para estimular el desarrollo de un concepto corporal más preciso, completo y objetivo. Es válido

utilizar la comparación física, la contratación de opiniones estéticas y la expresión de sentimientos relacionados con el aspecto, funcionamiento y valor estético del cuerpo.

Actividad#2

TEMA: Sentidos Sociales

➤ OBJETIVO

Desarrollar un conocimiento más preciso y objetivo de las características propias a través de la opinión de otras personas. Desarrollar la habilidad para conocer a las personas a través del oído, el tacto y el olfato.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes

Materiales: Pañoletas

PROCEDIMIENTO:

El juego consiste en intentar reconocer mediante el olfato, el oído y el tacto a los otros compañeros, primero se harán ejercicios de exploración y después los niños competirán entre sí para identificar al mayor número de jugadores posible sin utilizar la vista.

Exploración táctil: se forman dos filas de niños frente a frente. Los integrantes de la fila unos cierran sus ojos y comienzan a tocar a los de la fila dos, éstos permanecen quietos durante un minuto. Cuando la fila uno haya terminado se invierten los papeles. El facilitador debe guiar física y verbalmente a los niños intentando que identifiquen con claridad las características del compañero mediante el tacto. Es importante respetar el estilo de cada jugador, pero si se

observan indicadores de incomodidad al ser tocado o al tocar al compañero, el coordinador debe intervenir para modular el contacto y de ésta manera promover que el ejercicio sea tranquilo para todos. Una vez que ambas filas se han tocado entre sí, la fila uno se recorre un lugar a la derecha para poder tocar a los siguientes compañeros, cuando hayan terminado vuelven a recorrerse otro lugar a la derecha y así sucesivamente hasta que todos los de la fila uno haya tocado a los de la fila dos y viceversa. Para terminar ésta parte del juego cada equipo forma un círculo por separado y se exploran durante dos minutos para reconocerse mediante el tacto.

Exploración olfativa: todo el grupo se sienta formando un medio círculo, se pide un voluntario para que pase al lugar de cada niño a olerles la cabeza, manos y cuello. Los niños que olfatean deberán tener las manos en la espalda mientras van pasando a oler a cada compañero. Todos los niños pasarán en orden a oler a sus compañeros.

Exploración auditiva: Todos los niños forman un círculo y el facilitador pide a cada niño que diga lo siguiente: “estoy loco”, “hola”, “a”, “e”, “i”, “o”, “u”, “r”, “s”, para reconocer la voz de todos los compañeros. Se pretende que el niño utilice todos sus sentidos como medio para reconocer la voz de todos los compañeros.

Actividad#3

TEMA: Maratón

OBJETIVO

Reconocer desarrollar un conocimiento más preciso, objetivo y favorable de sí mismo mediante la identificación de las características físicas, sociales y psicológicas propias.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes

Materiales: Salón o espacio amplio y libre de obstáculos. Lista de cualidades.

Tarjetas de preguntas incómodas Carteles con las leyendas SI y No

PROCEDIMIENTO:

El juego consiste en responder a las afirmaciones que irá presentando el coordinador corriendo rápidamente al muro que corresponda a la respuesta de cada jugador. Todos los participantes se colocan sobre la línea central, escuchan la afirmación del facilitador y arrancan a toda velocidad a tocar el muro de su elección (SI o NO).

El juego consiste en responder a las afirmaciones que irá presentando el coordinador corriendo rápidamente al muro que corresponda a la respuesta de cada jugador. Todos los participantes se colocan sobre la línea central, escuchan la afirmación del facilitador y arrancan a toda velocidad a tocar el muro de su elección (SI o NO). Por ejemplo, el facilitador podría decir “Soy el preferido de mi mamá”, los que consideren que eso es cierto correrán a la respuesta “SI” y los que estén en desacuerdo con esa afirmación correrán al lado contrario (NO). Una vez que todos los jugadores hayan tocado los muros deben regresar a la línea central a esperar la siguiente afirmación, y así sucesivamente hasta responder a todos los enunciados. Los niños que toquen al último los muros de “SI” y “NO” serán penalizados con un punto que anotará el coordinador en una lista elaborada previamente. Cuando un participante acumule tres puntos será sancionado eligiendo una “pregunta incómoda” (que los coordinadores tienen en su poder) y deberá responderla frente al grupo. Es recomendable que el facilitador escriba previamente las “preguntas incómodas” en pequeñas tarjetas para no improvisarlas ahí, pues esto restaría fluidez al juego; además debe permitirse al niño escoger al azar entre las tarjetas disponibles (al final de esta técnica aparece una lista de preguntas incómodas en la cual puede basarse el coordinador).

Si el niño se negara a responder la pregunta entonces el facilitador le impondrá una “pena” a realizar como:

- Hacerles un cariñito en la cara a todos los jugadores.
- Bailar al ritmo de las palmadas que den sus compañeros.
- Dar un abrazo de oso a cada participante.
- Contar un chiste o cantar un pedacito de una canción.
- Hacer la cara más graciosa que pueda hasta que un jugador se ría.
- Sobar suavemente la pancita a todos los compañeros.
- Soportar un ataque de cosquillas por parte de todos sus compañeros.

Actividad#4

TEMA: Caras y Gestos

OBJETIVO

Desarrollar un conocimiento más preciso de sí mismo y de los demás mediante la identificación de los gustos, intereses y aversiones que definen a cada persona.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Cartulina, Pizarra y marcador

PROCEDIMIENTO:

Se forman dos equipos con el mismo número de integrantes, cada uno se reúne por separado en los extremos del área de juego. El coordinador reparte a los jugadores de ambos equipos dieciséis tarjetas, ocho con la leyenda “a mí me gusta o me interesa” y otras ocho con “a mí no me gusta o

no me interesa” las cuales deberán llenar de manera individual, aunque se permite el apoyo de los miembros del equipo en caso de que así lo necesiten (máximo 5 palabras en cada tarjeta). Se otorgan 15 minutos para llenar las tarjetas 16 tarjetas de cartulina y 2 sobres para cada jugador. Se otorgan 15 minutos para llenar las tarjetas y después cada participante las guarda en dos sobres diferentes con su nombre.

Actividad#5

TEMA: Adivina quien

OBJETIVO

Desarrollar un conocimiento más preciso y objetivo de las características propias a través de la opinión de otras personas.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Mesas grandes y sillas, Tarjetas de cartulina, Marcadores o lápices.

PROCEDIMIENTO:

Se forman 2 equipos con el mismo número de integrantes cada uno. Cada equipo se coloca en una mesa grande, uno enfrente del otro, y se instala una pantalla en medio de las dos mesas con el fin de que ningún equipo pueda observar las tarjetas que se les entregarán.

Se entregan tres tarjetas de cartulina a cada participante para que escriban su nombre en cada una de ellas. Al terminar, cada jugador distribuirá una tarjeta en cada uno de los tres “montones” de tarjetas que el coordinador deberá recolectar.

Teniendo los tres paquetes de tarjetas con los nombres de cada uno de los participantes, se entrega el paquete #1 a uno de los equipos y el #2 al otro; el tercer paquete se lo queda el facilitador para iniciar el juego.

Se pide a los equipos que distribuyan en su mesa las tarjetas que les fueron entregadas, éstas deberán acomodarse en filas y con el nombre hacia arriba. Las tarjetas deberán estar colocadas de tal manera que cada equipo solo pueda ver las de su propiedad, pero no las del grupo contrario. Para iniciar el juego cada equipo elige al azar una de las tarjetas del tercer paquete que está en manos del facilitador. Los equipos deberán mantener en estricto secreto el nombre escrito en esa carta, por ningún motivo pueden mostrarla a los oponentes. El juego consiste en adivinar el nombre escrito en la tarjeta secreta

del equipo contrario, mediante la elaboración de preguntas cerradas a las que sólo pueda responderse con un “sí” o un “no”. Cada equipo podrá preguntar solo una cuestión a la vez y se irán alternando

los turnos.

Para adivinar el nombre de la persona que está en la tarjeta secreta del equipo rival se deberán formular preguntas relativas a las características físicas, sociales, afectivas o informativas.

Actividad#6

TEMA: Cartero

OBJETIVO

Desarrollar un conocimiento más preciso y objetivo de sí mismo mediante la identificación de las características físicas, sociales y psicológicas propias.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Una silla para cada participante. Espacio libre de obstáculos

PROCEDIMIENTO:

Se pide al grupo que formen un círculo sentados en sus sillas. El juego consiste en ir nombrando una serie de características personales (físicas o psicológicas) para provocar que los participantes que forman la rueda cambien de lugar al escuchar algún atributo que coincida con ellos, debido a que la persona que menciona las características se encuentra de pie al centro del círculo, en cuanto los jugadores intenten cambiar de lugar ésta persona aprovechará para conseguir un asiento, el participante que se quede sin silla tendrá que mencionar una nueva característica para volver a movilizar al grupo y así poder recuperar un lugar. Se debe comenzar mencionando sólo cualidades físicas como el color de la piel o el tipo de cabello. El coordinador es el responsable de dar inicio al juego y enseñar a los participantes el estribillo que debe recitarse antes de mencionar las características personales que movilizarán grupo.

Taller 2

Objetivo: aprender estrategias de regulación adoptando una actitud positiva hacia las emociones utilizando diferentes juegos.

Autorregulación emocional					
Actividades	Objetivo	Metodología	Procedimiento	Materiales	Tiempo
7. La Risa	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la autorregulación emocional mediante el afrontamiento mediado de situaciones que pueden provocar exaltación y alegría. 	Grupal	<p>Todos los participantes se sientan en el piso formando un círculo. El coordinador solicita pasar al centro a algún jugador que voluntariamente quiera iniciar el juego. La actividad consiste en hacer reír a todos los niños en un plazo máximo de 3 minutos, para lograrlo el primer participante podrá hacer gestos, sonidos, contar chistes, hacer preguntas graciosas, bailar o cualquier otra estrategia que le permita sacarles una sonrisa. Queda a criterio de cada niño contestar o no a las interacciones que realice su compañero. No se vale que los participantes cierren los ojos o eviten la mirada para no reírse. Cuando un jugador sonría (o ría) pasará automáticamente a colaborar para hacer reír al resto del grupo. Ganan todos aquellos que logren mantener la seriedad a lo largo del juego. Él o los ganadores tendrán el derecho de designar a la siguiente persona que pasará a provocar las risas del equipo.</p> <p>En éste primer momento del juego queda estrictamente prohibido tocar a los compañeros para hacerlos sonreír, tampoco se vale burlarse de ellos o decir groserías para lograr el propósito.</p>	<p>Cronómetro. Múltiples materiales suaves al tacto (plumas, cepillos, telas, sacudidores, etc). Máscaras y antifaces. Maquillaje hipoalergénico. Pelucas, narices, bigotes, barbas y pestañas postizas. Diversas prendas de vestir, lentes, sombreros, pantuflas, collares, pulseras, aretes,</p>	40 minutos

8. Masajitos	<ul style="list-style-type: none"> Promover el desarrollo de la autorregulación emocional mediante la conciencia y autoinducción de los estados de contracción y distensión. Practicar el masaje como una herramienta más para recuperar la relajación. 	Grupal	El grupo forma un medio círculo estando de pie. El coordinador les comenta que durante ésta sesión harán muchos ejercicios para relajarse. Las siguientes actividades buscan producir una relajación muscular generalizada mediante la hipercontracción de todo el cuerpo y la posterior distensión completa.	<p>Cuento Texto el trasplante de corazón Colchonetas, cobijas o tapetes de hule espuma. Grabadora y CD de música apacible. Espacio amplio, ventilado y en lo posible silencioso. Plastilina. Bebé de plástico. Gel antibacterial y aceites humectantes</p>	40 minutos
9. Contactos Ciegos	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar las habilidades de expresión y comprensión de estados afectivos como elementos centrales para conseguir autorregulación emocional. 	Grupal	El juego consiste en realizar ciertos contactos físicos entre todos los integrantes del grupo con los ojos vendados. Estando todos de pie, se entrega a cada jugador una pequeña bolsa de tela con un cordón suficientemente grande como para colgarse en el cuello (a manera de collar), también reciben 25 fichas azules que guardarán en su bolsa derecha del pantalón y 25 fichas rojas que pondrán en su bolsa izquierda.	<p>Salón o espacio amplio y libre de obstáculos. Pañoletas Fichas azules y rojas Canicas Bolsitas tipo collar para la recolección de fichas</p>	40 minutos

<p>10. La vergüenza</p>	<p>➤ Desarrollar la autorregulación emocional a través de actividades mediada que implican la exposición pública y que pueden generar vergüenza</p>	<p>Grupal</p>	<p>El grupo se divide en parejas (los jugadores elijen). Un integrante de cada pareja pasa al centro del área de juego y forman un pequeño círculo observando hacia afuera, después los otros integrantes se colocan justo en frente de su pareja para formar otro círculo que rodea al primero, de ésta manera quedarán formado dos círculos concéntricos compuestos por parejas de participantes que se observan frente a frente.</p>	<p>Pañoletas, sombreros, gorras, zapatos, blusas, pantalones, collares, lentes, pulseras, faldas, pelucas, bigotes postizos, sombrillas, bolsas, maquillaje para fi estas infantiles. Espacio cerrado y libre de obstáculos</p>	<p>40 minutos</p>
<p>11. El Miedo</p>	<p>➤ Desarrollar la autorregulación emocional mediante el afrontamiento mediado de situaciones que pueden provocar miedo o inseguridad.</p>	<p>Grupal</p>	<p>El coordinador explica al grupo que durante ésta sesión realizarán una serie de juegos que podrían provocar miedo, por lo cual se necesita que todos confien entre sí para superar las pruebas.</p>	<p>Espacio amplio y libre de obstáculos (preferentemente cerrado). Colchonetas. Sillas y mesa pequeña.</p>	<p>40 minutos</p>
<p>12. Relajación Muscular.</p>	<p>➤ Promover el desarrollo de la autorregulación emocional mediante la conciencia corporal y el aprendizaje de una técnica de relajación muscular.</p>	<p>Grupal</p>	<p>Se distribuyen por todo el salón colchonetas o tapetes de espuma y se reproduce música tranquila a bajo volumen. Los niños elijen un lugar y se recuestan lentamente observando hacia el techo. El coordinador les pide respirar profundamente 3 veces consecutivas y luego todos deben cerrar los ojos. Se solicita absoluto silencio</p>	<p>Colchonetas, cobijas o tapetes de hule espuma. Grabadora y CD de música apacible. Espacio amplio, ventilado y en lo posible silencioso. Sillas (opcional)</p>	<p>40 minutos</p>

Actividad#7

TEMA

La Risa

OBJETIVO

Desarrollar la autorregulación emocional mediante el afrontamiento mediado de situaciones que pueden provocar exaltación y alegría

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Máscaras y antifaces. Maquillaje hipoalérgico. Pelucas, narices, bigotes, barbas y pestañas postizas. Diversas prendas de vestir, lentes, sombreros, pantuflas, collares, pulseras, aretes,

PROCEDIMIENTO:

Todos los participantes se sientan en el piso formando un círculo. El coordinador solicita pasar al centro a algún jugador que voluntariamente quiera iniciar el juego. La actividad consiste en hacer reír a todos los niños en un plazo máximo de 3 minutos, para lograrlo el primer participante podrá hacer gestos, sonidos, contar chistes, hacer preguntas graciosas, bailar o cualquier otra estrategia que le permita sacarles una sonrisa. Queda a criterio de cada niño contestar o no a las interacciones que realice su compañero. No se vale que los participantes cierren los ojos o eviten la mirada para no reírse. Cuando un jugador sonría (o ría) pasará automáticamente a colaborar para hacer reír al resto del grupo. Ganan todos aquellos que logren mantener la seriedad a lo

largo del juego. Él o los ganadores tendrán el derecho de designar a la siguiente persona que pasará a provocar las risas del equipo.

En éste primer momento del juego queda estrictamente prohibido tocar a los compañeros para hacerlos sonreír, tampoco se vale burlarse de ellos o decir groserías para lograr el propósito Cronómetro. Múltiples materiales suaves al tacto (plumas, cepillos, telas, sacudidores, etc).

Actividad#8

TEMA

Masajitos

OBJETIVO

Promover el desarrollo de la autorregulación emocional mediante la conciencia y autoinducción de los estados de contracción y distensión. Practicar el masaje como una herramienta más para recuperar la relajación.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Texto el trasplante de corazón Colchonetas, cobijas o tapetes de hule espuma. Grabadora y CD de música apacible. Espacio amplio, ventilado y en lo posible silencioso. Plastilina. Bebé de plástico. Gel antibacterial y aceites humectantes.

PROCEDIMIENTO:

El grupo forma un medio círculo estando de pie. El coordinador les comenta que durante ésta sesión harán muchos ejercicios para relajarse. Las siguientes actividades buscan producir una

relajación muscular generalizada mediante la hipercontracción de todo el cuerpo y la posterior distensión completa.

Actividad#9

TEMA Contactos Ciegos

OBJETIVO

Desarrollar las habilidades de expresión y comprensión de estados afectivos como elementos centrales para conseguir autorregulación emocional.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Salón o espacio amplio y libre de obstáculos. Pañoletas, Fichas azules y rojas, Canicas Bolsitas tipo collar para la recolección de fichas

PROCEDIMIENTO:

El juego consiste en realizar ciertos contactos físicos entre todos los integrantes del grupo con los ojos vendados. Estando todos de pie, se entrega a cada jugador una pequeña bolsa de tela con un cordón suficientemente grande como para colgarse en el cuello (a manera de collar), también reciben 25 fichas azules que guardarán en su bolsa derecha del pantalón y 25 fichas rojas que pondrán en su bolsa izquierda.

Actividad#10

TEMA

La vergüenza

OBJETIVO

Desarrollar la autorregulación emocional a través de actividades mediada que implican la exposición pública y que pueden

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Pañoletas, sombreros, gorras, zapatos, blusas, pantalones, collares, lentes, pulseras, faldas, pelucas, bigotes postizos, sombrillas, bolsas, maquillaje para fi estas infantiles. Espacio cerrado y libre de obstáculos

PROCEDIMIENTO:

El grupo se divide en parejas (los jugadores elijen). Un integrante de cada pareja pasa al centro del área de juego y forman un pequeño círculo observando hacia afuera, después los otros integrantes se colocan justo en frente de su pareja para formar otro círculo que rodea al primero, de ésta manera quedarán formado dos círculos concéntricos compuestos por parejas de participantes que se observan frente a frente.

Actividad#11

TEMA

El Miedo

OBJETIVO

Desarrollar la autorregulación emocional mediante el afrontamiento mediado de situaciones que pueden provocar miedo o inseguridad.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Espacio amplio y libre de obstáculos (preferentemente cerrado).

PROCEDIMIENTO:

El coordinador explica al grupo que durante ésta sesión realizarán una serie de juegos que podrían provocar miedo, por lo cual se necesita que todos confíen entre sí para superar las pruebas.

Actividad#12

TEMA Relajación Muscular

OBJETIVO

Promover el desarrollo de la autorregulación emocional mediante la conciencia corporal y el aprendizaje de una técnica de relajación

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Colchonetas, cobijas o tapetes de hule espuma. Grabadora y CD de música apacible. espacio amplio, ventilado y en lo posible silencioso. Sillas (opcional)

PROCEDIMIENTO:

Se distribuyen por todo el salón colchonetas o tapetes de espuma y se reproduce música tranquila a bajo volumen. Los niños elijen un lugar y se recuestan lentamente observando hacia el techo. El coordinador les pide respirar profundamente 3 veces consecutivas y luego todos deben cerrar los ojos. Se solicita absoluto silencio.

Taller 3

Objetivo: Desarrollar el asertividad como alternativa ante la agresividad al momento de comunicarse entre compañeros.

Asertividad					
Actividades	Objetivo	Metodología	Procedimiento	Materiales	Tiempo
13.Monstruo/Ratón/Persona	Desarrollar un estilo de relación asertivo que permita a los participantes establecer interacciones sociales más satisfactorias, beneficiosas, respetuosas y adaptativas.	Grupal	El grupo se divide en 2 filas con el mismo número de integrantes acomodándose hasta quedar frente a frente. A la fila la uno le corresponde la palabra “SI” y a la dos la palabra “NO”. El juego consiste en realizar entre las filas una escalera de contestaciones que avanza desde la sumisión hasta la agresión. A la señal del coordinador los niños de la fila la uno dirán “síiiii” (usando una expresión inhibida, sometida y pasiva), y los de la dos responderán “nooo” utilizando igualmente una expresión sumisa; sin hacer pausas la fila la uno volverá a insistir con su afirmación pero ahora aumentando un poco la intensidad de la voz (“síi”), de la misma manera recibirán una negativa de la fila la dos un tanto más enfática (“noo”), y así alternadamente ambos equipos irán incrementado el énfasis de su expresión hasta llegar a contestaciones claramente violentas.	Laminas o carteles de los estilos de relación. Regalo sorpresa. Espacio cerrado y privado.	40 minutos

14. Teatro	Desarrollar un estilo de relación asertivo que permita a los participantes establecer interacciones sociales más satisfactorias, beneficiosas, respetuosas y adaptativas. Desarrollar el concepto de “derechos” para saber respetarlos.	Grupal	El coordinador expone brevemente al grupo los estilos de relación que se han estado revisando. Se pregunta a los niños si alguna vez se metieron en problemas por haber hecho algo “que no se valiera”, y se les invita a platicar detalladamente los incidentes: - El lugar donde ocurrió (casa, calle, escuela, mercado, etc). - Los participantes en el suceso (amigos, papás, maestros, extraños, abuelos, etc.). - El estilo de relación que adoptó cada uno de los implicados en el problema (agresivo/ pasivo/ asertivo). - Los detalles del problema (inicio, desarrollo y desenlace).	Ropa y accesorios para caracterizarse (disfrazarse). Espacio cerrado y privado	40 minutos
15. Títeres.	➤ Desarrollar un estilo de relación asertivo que permita a los participantes establecer interacciones sociales más satisfactorias, beneficiosas, respetuosas y adaptativas.	Grupal	El grupo forma un círculo estando todos de pie. El juego consiste en hacer un gesto gracioso, curioso o extraño con la cara y después simular lanzárselo a otro jugador para que éste lo imite. El juego comienza cuando un voluntario hace una mueca peculiar, la mantiene por tres segundos en su cara, finge quitarse el gesto con su mano y lo lanza a otro participante, éste a su vez debe imitar finalmente el guiño que le han aventado y después inventar un nuevo gesto, se lo quita y lo lanza a otro participante, y así sucesivamente hasta que todo el grupo haya participado. Este juego resulta muy divertido y sirve de introducción para la actividad principal de asertividad.	Múltiples títeres de todo tipo (hombres, mujeres, niños, adultos, diferentes vestuarios, animales	40 minutos
16. El mejor vendedor del mundo	Desarrollar la habilidad para comunicarse verbal y corporalmente en público como un elemento central de la asertividad.	Grupal	El juego consiste en presentar a cada jugador como si fuera un producto que conviene comprar, el objetivo es convencer al grupo que las cualidades de fábrica de cada compañero son tan buenas que cualquiera quisiera tenerlo en casa. Todos los participantes se sientan formando un círculo. El coordinador explica que cada uno deberá presentar al	Hojas de papel, lápices y arcadores. Espacio cerrado o rincón de un patio	40 minutos

			compañero que tienen a su lado derecho como si fuera un excelente producto (televisión, horno, juguete eléctrico, muñeco de peluche, limpiador de pisos, ropero, automóvil.		
17. Este es un perro- este es un gato.	<p>➤ Desarrollar la comunicación verbal y no verbal como un componente esencial de la asertividad. Promover las habilidades para comunicarse en situaciones caóticas.</p>	Grupal	El grupo completo forma un círculo sentados en sus sillas. Se elige un director de grupo y se le entrega un pañuelo de distinto color en cada mano. El pañuelo que sostiene con la mano derecha será “un perro” y el de la izquierda “un gato”. El juego consiste en lograr que “el perro” y “el gato” avancen simultáneamente por lados opuestos del círculo, pasando de jugador en jugador hasta poder regresarlos al director; el juego es complicado porque implica comunicar una serie de preguntas y respuestas que pueden poner en apuros a muchos participantes.		40 minutos
18. Miradas que matan	Desarrollar la comunicación no verbal como un componente esencial de la asertividad (comprensión y expresión de mensajes corporales). Promover las habilidades para comunicarse discretamente en situaciones donde es necesario hacerlo.	Grupal	Todo el grupo está sentado y dispuesto en círculo mientras el coordinador expone las normas. Dos participantes de manera voluntaria permanecerán de pie en el centro de la rueda. Sólo debe haber la cantidad exacta de sillas: una para cada jugador excepto para los dos que se encuentran al acecho en el centro de la rueda.	Sillas. Gis. Cinta adhesiva	

Actividad#13

TEMA Monstruo/Ratón/Persona

OBJETIVO

Desarrollar un estilo de relación asertivo que permita a los participantes establecer interacciones sociales más satisfactorias, beneficiosas, respetuosas y adaptativas.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Laminas o carteles del estilo de relación. Regalo sorpresa. Espacio cerrado y privado.

PROCEDIMIENTO:

El grupo se divide en 2 filas con el mismo número de integrantes acomodándose hasta quedar frente a frente. A la fila uno le corresponde la palabra “SI” y a la fila dos la palabra “NO”. El juego consiste en realizar entre las filas una escalera de contestaciones que avanza desde la sumisión hasta la agresión. A la señal del coordinador los niños de la fila uno dirán “siii” (usando una expresión inhibida, sometida y pasiva), y los de la fila dos responderán “nooo” utilizando igualmente una expresión sumisa; sin hacer pausas la fila uno volverá a insistir con su afirmación pero ahora aumentando un poco la intensidad de la voz (“sii”), de la misma manera recibirán una negativa de la fila dos un tanto más enfática (“noo”), y así alternadamente ambos equipos irán incrementado el énfasis de su expresión hasta llegar a contestaciones claramente violentas.

Actividad#14

TEMA Teatro

OBJETIVO

Desarrollar un estilo de relación asertivo que permita a los participantes establecer interacciones sociales más satisfactorias, beneficiosas, respetuosas y adaptativas. Desarrollar el concepto de “derechos” para saber respetarlos.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Ropa y accesorios para caracterizarse (disfrazarse). Espacio cerrado y privado

PROCEDIMIENTO:

El coordinador expone brevemente al grupo los estilos de relación que se han estado revisando. Se pregunta a los niños si alguna vez se metieron en problemas por haber hecho algo “que no se valiera”, y se les invita a platicar detalladamente los incidentes: - El lugar donde ocurrió (casa, calle, escuela, mercado, etc). - Los participantes en el suceso (amigos, papás, maestros, extraños, abuelos, etc.). - El estilo de relación que adoptó cada uno de los implicados en el problema (agresivo/ pasivo/ asertivo). - Los detalles del problema (inicio, desarrollo y desenlace).

Actividad#15

TEMA Títeres

OBJETIVO

Desarrollar un estilo de relación asertivo que permita a los participantes establecer interacciones sociales más satisfactorias, beneficiosas, respetuosas y adaptativas.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Múltiples títeres de todo tipo (hombres, mujeres, niños, adultos, diferentes vestuarios, animales)

PROCEDIMIENTO:

El grupo forma un círculo estando todos de pie. El juego consiste en hacer un gesto gracioso, curioso o extraño con la cara y después simular lanzárselo a otro jugador para que éste lo imite. El juego comienza cuando un voluntario hace una mueca peculiar, la mantiene por tres segundos en su cara, finge quitarse el gesto con su mano y lo lanza a otro participante, éste a su vez debe imitar finalmente el guiño que le han aventado y después inventar un nuevo gesto, se lo quita y lo lanza a otro participante, y así sucesivamente hasta que todo el grupo haya participado. Este juego resulta muy divertido y sirve de introducción para la actividad principal de asertividad.

Actividad#16

TEMA El mejor vendedor del mundo

OBJETIVO

Desarrollar la habilidad para comunicarse verbal y corporalmente en público como un elemento central de la asertividad.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Hojas de papel, lápices y arcadores. Espacio cerrado o rincón de un patio

PROCEDIMIENTO:

El juego consiste en presentar a cada jugador como si fuera un producto que conviene comprar, el objetivo es convencer al grupo que las cualidades de fábrica de cada compañero son tan buenas que cualquiera quisiera tenerlo en casa. Todos los participantes se sientan formando un círculo. El coordinador explica que cada uno deberá presentar al compañero que tienen a su lado derecho como si fuera un excelente producto (televisión, horno, juguete eléctrico, muñeco de peluche, limpiador de pisos, ropero, automóvil).

Actividad#17

TEMA Este es un perro- este es un gato

OBJETIVO

Desarrollar la comunicación verbal y no verbal como un componente esencial de la asertividad.
Promover las habilidades para comunicarse en situaciones caóticas.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Sillas. Gis. Cinta adhesiva

PROCEDIMIENTO:

El grupo completo forma un círculo sentados en sus sillas. Se elige un director de grupo y se le entrega un pañuelo de distinto color en cada mano. El pañuelo que sostiene con la mano derecha será “un perro” y el de la izquierda “un gato”. El juego consiste en lograr que “el perro” y “el gato” avancen simultáneamente por lados opuestos del círculo, pasando de jugador en jugador hasta poder regresarlos al director; el juego es complicado porque implica comunicar una serie de preguntas y respuestas que pueden poner en apuros a muchos participantes.

Actividad#18

TEMA Miradas que matan

OBJETIVO

Desarrollar la comunicación no verbal como un componente esencial de la asertividad (comprensión y expresión de mensajes corporales).

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Sillas. Gis. Cinta adhesiva

PROCEDIMIENTO:

Promover las habilidades para comunicarse discretamente en situaciones donde es necesario hacerlo. Todo el grupo está sentado y dispuesto en círculo mientras el coordinador expone las normas. Dos participantes de manera voluntaria permanecerán de pie en el centro de la rueda. Sólo debe haber la cantidad exacta de sillas: una para cada jugador excepto para los dos que se encuentran al acecho en el centro de la rueda.

Taller 4

Objetivo: Incentivar el control de emociones negativas frente a la agresividad.

Cooperación (trabajo en equipo)					
Actividades	Objetivo	Metodología	Procedimiento	Materiales	Tiempo
19. La banca de todos.	Desarrollar las habilidades de cooperación y trabajo en equipo mediante retos de grupo. Promover las habilidades para llegar a acuerdos y solucionar problemas de manera colectiva.	Grupal	La actividad consiste en lograr que el grupo completo se ordene según ciertos criterios en un espacio muy estrecho (sin caerse o salirse del área). Todo el grupo se sube a una banca larga de 50 cms. de ancho aproximadamente, en caso de no contar con éste mobiliario se puede suplir por la orilla de una jardinera escolar o se traza un rectángulo estrecho en el borde de una banquetta utilizando cinta adhesiva. Una vez que todos se han colocado, el facilitador comienza a pedirles que se ordenen según el criterio que vaya mencionando, tienen 1-3 minutos para conseguirlo en función de la cantidad de jugadores.	Una banca lo suficientemente larga para que quepa todo el grupo. Llanta de auto mediana. Cinta adhesiva.	40 minutos
20. Pescar el pez	➤ Promover el control de las emociones al momento de tomar decisiones.	Grupal	El juego consiste en trabajar en equipo para conseguir acorralar con el cuerpo a los participantes que el coordinador vaya nombrando. Todos los jugadores se reúnen en el centro del salón y a la cuenta de tres comienzan a “nadar” en distintas direcciones (mueven los brazos como los nadadores). Para hacer más divertida la actividad el coordinador deberá alentar a los niños a nadar de diferentes formas (perrito, mariposa, ranita, etc), a distintas velocidades (súper rápido, rápido, medio, lento) y haciendo distintos “trucos” (simular echarse un clavado, nadar por debajo del agua, gritar si viene un tiburón, etc).	Salón sin obstáculos o espacio abierto con área de juego delimitada..	40 minutos

21. Retos	<p>➤ Desarrollar las habilidades de cooperación y trabajo en equipo mediante retos de grupo. Promover las habilidades para llegar a acuerdos y solucionar problemas de manera colectiva.</p>	Grupal	<p>Se forman dos equipos con el mismo número de integrantes. En el área de juego se traza una línea de arranque y se coloca un aro para cada equipo a 6-8 metros de ahí. Se entrega a cada conjunto un paquete de prendas de talla extra (pantalón, playera, chamarra y sombrero). El juego consiste en hacer una carrera de relevos usando la ropa proporcionada y llevando un cubito de madera en el dorso de la mano.</p>	<p>2 Aros de plástico de un metro de diámetro 4tapetes o cobijas. 2 cubitos de madera. 2 paquetes de ropa extra grande (pantalón, playera, chamarra y sombrero).</p>	40 minutos
22. Paseando el aro	<p>➤ Desarrollar las habilidades de cooperación y trabajo en equipo mediante retos de grupo. Promover las habilidades para llegar a acuerdos y solucionar problemas de manera colectiva.</p>	Grupal	<p>Todo el grupo se toma de las manos y forma un círculo; después se pide a dos participantes que suelten sus manos y se coloca un aro de plástico en el brazo de uno de ellos, se vuelve a cerrar la cadena e inicia la actividad. El juego consiste en hacer pasar el aro de un jugador a otro sin soltarse hasta conseguir regresar el aro al punto de partida. Para lograrlo los participantes deberán sacudirse, saltar, contorsionarse y pasar todo su cuerpo a través del aro pero sin dejar de sujetarse. Se permite a todos los jugadores ayudar mediante instrucciones o apoyos físicos para conseguir la meta común. Si alguien suelta sus manos el aro debe regresar al punto de partida para comenzar de nuevo. Se repite 2 o 3 veces el ejercicio antes de pasar a la siguiente fase del juego.</p>	<p>Aros de plástico con distintos diámetros (120 cms., 100 cms., 90 cms.).</p>	40 minutos
23. La isla	<p>Desarrollar las habilidades de cooperación y trabajo en equipo mediante retos de grupo. Promover las habilidades para llegar a acuerdos y solucionar problemas de manera colectiva.</p>	Grupal	<p>Se dibuja en el piso un círculo de 3 o 4 metros de diámetro y en el centro otro pequeño círculo de 10-15 centímetros aproximadamente. Se entregan 2-3 tapas azules de plástico a cada jugador y mediante un juego de azar se designa un jefe de equipo. Para comenzar el juego todos se colocan alrededor del lago sin tocar la línea. El jefe del equipo se coloca de espalda al lago y lanza hacia atrás una tapa roja intentando dejarla dentro de la circunferencia, si no lo logra pasará el turno al jugador de la derecha y así sucesivamente hasta que uno lo consiga.</p>	<p>Tapas grandes de plástico (de dos colores diferentes). Plastilina. Gis. Salón sin obstáculos o espacio abierto con piso uniforme.</p>	40 minutos

<p>24. El viento somos todos</p>	<p>Desarrollar las habilidades de cooperación y trabajo en equipo mediante retos de grupo. Promover las habilidades para llegar a acuerdos y solucionar problemas de manera colectiva.</p>	<p>Grupal</p>	<p>Se pide al grupo ponerse de pie y formar un círculo muy compacto abrazándose por la espalda. El juego consiste en mantener en el aire una pluma liviana el mayor tiempo posible soplando organizadamente. Deberán participar todos soplando y moviéndose en sincronía para no dejarla caer. El facilitador tomará el tiempo que logren mantener en suspensión la pluma en cada intento. El cronometro se detendrá en el momento que la pluma caiga al piso, o cuando algún miembro quede separado del grupo. Antes de comenzar tienen 1 minuto para conversar y ponerse de acuerdo en la mejor manera de realizar éste reto. Cuando estén listos el coordinador soltará una pluma liviana (de ave) en el centro del grupo y comenzará el juego.</p>	<p>Plumas ligeras de ave con dos colores distintos. Espacio cerrado y libre de obstáculos. Cinta adhesiva para marcar la línea de arranque</p>	<p>40 minutos</p>
----------------------------------	--	---------------	--	--	-------------------

Actividad#19

TEMA

La banca de todos.

OBJETIVO

Desarrollar las habilidades de cooperación y trabajo en equipo mediante retos de grupo.

Promover las habilidades para llegar a acuerdos y solucionar problemas de manera colectiva.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Una banca lo suficientemente larga para que quepa todo el grupo. Llanta de auto mediana. Cinta adhesiva.

PROCEDIMIENTO:

La actividad consiste en lograr que el grupo completo se ordene según ciertos criterios en un espacio muy estrecho (sin caerse o salirse del área). Todo el grupo se sube a una banca larga de 50 cms. de ancho aproximadamente, en caso de no contar con éste mobiliario se puede suplir por la orilla de una jardinera escolar o se traza un rectángulo estrecho en el borde de una banqueta utilizando cinta adhesiva. Una vez que todos se han colocado, el facilitador comienza a pedirles que se ordenen según el criterio que vaya mencionando, tienen 1-3 minutos para conseguirlo en función de la cantidad de jugadores.

Actividad#20

TEMA

Pescar el pez

OBJETIVO

Promover el control de las emociones al momento de tomar decisiones.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Salón sin obstáculos o espacio abierto con área de juego delimitada.

PROCEDIMIENTO:

El juego consiste en trabajar en equipo para conseguir acorralar con el cuerpo a los participantes que el coordinador vaya nombrando. Todos los jugadores se reúnen en el centro del salón y a la cuenta de tres comienzan a “nadar” en distintas direcciones (mueven los brazos como los nadadores). Para hacer más divertida la actividad el coordinador deberá alentar a los niños a nadar de diferentes formas (perrito, mariposa, ranita, etc), a distintas velocidades (súper rápido, rápido, medio, lento) y haciendo distintos “trucos” (simular echarse un clavado, nadar por debajo del agua, gritar si viene un tiburón, etc).

Actividad#21

TEMA

Retos

OBJETIVO

Desarrollar las habilidades de cooperación y trabajo en equipo mediante retos de grupo.
Promover las habilidades para llegar a acuerdos y solucionar problemas de manera colectiva.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** 2 Aros de plástico de un metro de diámetro 4tapetes o cobijas. 2 cubitos de madera. 2 paquetes de ropa extra grande (pantalón, playera, chamarra y sombrero).

PROCEDIMIENTO:

Se forman dos equipos con el mismo número de integrantes. En el área de juego se traza una línea de arranque y se coloca un aro para cada equipo a 6-8 metros de ahí. Se entrega a cada conjunto un paquete de prendas de talla extra (pantalón, playera, chamarra y sombrero). El juego consiste en hacer una carrera de relevos usando la ropa proporcionada y llevando un cubito de madera en el dorso de la mano.

Actividad#22

TEMA

Paseando el aro

OBJETIVO

Desarrollar las habilidades de cooperación y trabajo en equipo mediante retos de grupo.
Promover las habilidades para llegar a acuerdos y solucionar problemas de manera colectiva.

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Aros de plástico con distintos diámetros (120 cms., 100 cms., 90 cms.).

PROCEDIMIENTO:

Todo el grupo se toma de las manos y forma un círculo; después se pide a dos participantes que suelten sus manos y se coloca un aro de plástico en el brazo de uno de ellos, se vuelve a cerrar la cadena e inicia la actividad. El juego consiste en hacer pasar el aro de un jugador a otro sin soltarse hasta conseguir regresar el aro al punto de partida. Para lograrlo los participantes deberán sacudirse, saltar, contorsionarse y pasar todo su cuerpo a través del aro pero sin dejar de sujetarse. Se permite a todos los jugadores ayudar mediante instrucciones o apoyos físicos para conseguir la meta común. Si alguien suelta sus manos el aro debe regresar al punto de partida para comenzar de nuevo. Se repite 2 o 3 veces el ejercicio antes de pasar a la siguiente fase del juego.

Actividad#23**TEMA** La isla**OBJETIVO**

Desarrollar las habilidades de cooperación y trabajo en equipo mediante retos de grupo.

Promover las habilidades para llegar a acuerdos y solucionar problemas de manera colectiva.

DURACIÓN: 40 min.**METODOLOGÍA:** Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Tapas grandes de plástico (de dos colores diferentes). Plastilina. Gis. Salón sin obstáculos o espacio abierto con piso uniforme.

PROCEDIMIENTO:

Se dibuja en el piso un círculo de 3 o 4 metros de diámetro y en el centro otro pequeño círculo de 10-15 centímetros aproximadamente.

Se entregan 2-3 tapas azules de plástico a cada jugador y mediante un juego de azar se designa un jefe de equipo. Para comenzar el juego todos se colocan alrededor del lago sin tocar la línea.

El jefe del equipo se coloca de espaldas al lago y lanza hacia atrás una tapa roja intentando dejarla dentro de la circunferencia, si no lo logra pasará el turno al jugador de la derecha y así sucesivamente hasta que uno lo consiga.

Actividad#24**TEMA**

El viento somos todos

OBJETIVO

Desarrollar las habilidades de cooperación y trabajo en equipo mediante retos de grupo.

Promover las habilidades para llegar a acuerdos y solucionar problemas de manera colectiva

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes

- **Materiales:** Plumas ligeras de ave con dos colores distintos. Espacio cerrado y libre de obstáculos. Cinta adhesiva para marcar la línea de arranque

PROCEDIMIENTO:

Se pide al grupo ponerse de pie y formar un círculo muy compacto abrazándose por la espalda. El juego consiste en mantener en el aire una pluma liviana el mayor tiempo posible soplando organizadamente. Deberán participar todos soplando y moviéndose en sincronía para no dejarla caer. El facilitador tomará el tiempo que logren mantener en suspensión la pluma en cada intento. El cronometro se detendrá en el momento que la pluma caiga al piso, o cuando algún miembro quede separado del grupo. Antes de comenzar tienen 1 minuto para conversar y ponerse de acuerdo en la mejor manera de realizar éste reto. Cuando estén listos el coordinador soltará una pluma liviana (de ave) en el centro del grupo y comenzará el juego.

Taller 5

Objetivo: Fomentar en los estudiantes la utilización de reglas durante la ejecución de las actividades presentadas.

Conciencia y practica de las reglas					
Actividades	Objetivo	Metodología	Procedimiento	Materiales	Tiempo
25. Cazadores de estatuas	Desarrollar una conciencia clara de la función social de las reglas y la habilidad para adaptarse a ellas en diferentes lugares y situaciones (juegos, escuela, casa, calle, etc.).	Grupal	El juego consiste en una actividad de persecución donde los 2 niños “cazadores” intentan tocar lo más rápidamente posible al resto de sus compañeros. Cuando un jugador es tocado debe quedarse inmóvil abriendo sus piernas en forma de compás, hasta que otro participante lo salve pasando debajo del arco que forman sus piernas. Las “estatuas” podrán correr nuevamente sólo hasta que su “salvador” pase completamente entre sus extremidades. Si un jugador es tocado justo cuando intentaba salvar a otro, automáticamente ambos quedarán como “estatuas”.	Balón bien iluminado y libre de obstáculos	40 minutos
26. Zorros y ratones	Desarrollar una conciencia clara de la función social de las reglas y la habilidad para adaptarse a ellas en diferentes lugares y situaciones (juegos, escuela, casa, calle, etc.).	Grupal	Se divide el grupo en dos equipos con el mismo número de integrantes, unos se llamarán los “zorros” y los otros los “ratones”. Se entrega a cada jugador tres pañuelos para que los cuelguen de su cintura (metiéndolos parcialmente en su cinturón o en el pantalón).	pañuelos para cada participante. Salón vacío o libre de obstáculos. Reloj o cronómetro	40 minutos
27. Caracol	Desarrollar una conciencia clara de la función social de las reglas y la habilidad para adaptarse a ellas en diferentes lugares y situaciones (juegos, escuela, casa, calle, etc.).	Grupal	Se forma a los niños en una fila frente a la primera casilla. El juego consiste en recorrer el caracol saltando con un sólo pie de ida y vuelta. Cada vez que un jugador consiga realizar un recorrido completo se ganará una casilla, el niño podrá seleccionar el cuadro que prefiera y se escribirá su nombre en él. Todos los cuadros que tengan nombre sólo podrán ser pisados por su “propietario”. En un principio no debe permitirse la elección de dos casillas	Fichas para el alumnado, chocolates, bandeja, premios.	40 minutos

			<p>consecutivas pues esto dificultaría mucho los recorridos. El juego termina cuando todos los espacios del caracol estén ocupados. Gana el jugador que logre obtener el mayor número de cadres.</p>		
28. Pesca submarina	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Educar en el manejo de la frustración ➤ Enfrentar la agresividad al momento de solucionar conflictos 	Grupal	<p>El juego consiste en tratar de capturar el mayor número de contrincantes posible ingresando al terreno contrario según las órdenes dadas por el instructor. Los dos conjuntos se colocan frente a frente divididos por la línea media del terreno de juego y al escuchar el nombre de su equipo podrán ingresar al terreno contrario para intentar tocar al mayor número de niños posible (si el coordinador grita la palabra “¡buzos!” los buzos podrán entrar a atrapar “peces”, pero si en cambio grita la palabra “¡peces!” entonces serán éstos los que pasaran a capturar “buzos”).</p>	<p>Cuento Esferos Cartulinas Marcadores.</p>	40 minutos

Actividad#25

TEMA Cazadores de estatuas

OBJETIVO

Desarrollar una conciencia clara de la función social de las reglas y la habilidad para adaptarse a ellas en diferentes lugares y situaciones (juegos, escuela, casa, calle, etc.).

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Balón bien iluminado y libre de obstáculos

PROCEDIMIENTO:

El juego consiste en una actividad de persecución donde los 2 niños “cazadores” intentan tocar lo más rápidamente posible al resto de sus compañeros. Cuando un jugador es tocado debe quedarse inmóvil abriendo sus piernas en forma de compás, hasta que otro participante lo salve pasando debajo del arco que forman sus piernas. Las “estatuas” podrán correr nuevamente sólo hasta que su “salvador” pase completamente entre sus extremidades. Si un jugador es tocado justo cuando intentaba salvar a otro, automáticamente ambos quedarán como “estatuas”

Actividad#26

TEMA Zorros y ratones

OBJETIVO

Desarrollar una conciencia clara de la función social de las reglas y la habilidad para adaptarse a ellas en diferentes lugares y situaciones (juegos, escuela, casa, calle, etc.).

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Pañuelos para cada participante. Salón vacío o libre de obstáculos. Reloj o cronómetro

PROCEDIMIENTO:

Se divide el grupo en dos equipos con el mismo número de integrantes, unos se llamarán los “zorros” y los otros los “ratones”. Se entrega a cada jugador tres pañuelos para que los cuelguen de su cintura (metiéndolos parcialmente en su cinturón o en el pantalón).

Actividad#27

TEMA Caracol

OBJETIVO

Desarrollar una conciencia clara de la función social de las reglas y la habilidad para adaptarse a ellas en diferentes lugares y situaciones (juegos, escuela, casa, calle, etc.).

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Fichas para el alumnado, chocolates, bandeja, premios.

PROCEDIMIENTO:

Se forma a los niños en una fila frente a la primera casilla. El juego consiste en recorrer el caracol saltando con un sólo pie de ida y vuelta. Cada vez que un jugador consiga realizar un recorrido completo se ganará una casilla, el niño podrá seleccionar el cuadro que prefiera y se escribirá su nombre en él. Todos los cuadros que tengan nombre sólo podrán ser pisados por su “propietario”. En un principio no debe permitirse la elección de dos casillas consecutivas pues esto dificultaría mucho los recorridos. El juego termina cuando todos los espacios del caracol estén ocupados. Gana el jugador que logre obtener el mayor número de casillas.

Actividad#28

TEMA

Pesca submarina

OBJETIVO

Educar en el manejo de la frustración

Enfrentar la agresividad al momento de solucionar conflictos

DURACIÓN: 40 min.

METODOLOGÍA: Grupal

RECURSOS:

- **Humanos:** Facilitador y estudiantes
- **Materiales:** Esferos Cartulinas Marcadores.

PROCEDIMIENTO:

El juego consiste en tratar de capturar el mayor número de contrincantes posible ingresando al terreno contrario según las órdenes dadas por el instructor. Los dos conjuntos se colocan frente a frente divididos por la línea media del terreno de juego y al escuchar el nombre de su equipo

podrán ingresar al terreno contrario para intentar tocar al mayor número de niños posible (si el coordinador grita la palabra “¡buzos!” los buzos podrán entrar a atrapar “peces”, pero si en cambio grita la palabra “¡peces!” entonces serán éstos los que pasaran a capturar “buzos”)

j. BIBLIOGRAFÍA

- Arango, D. (2011). Juguemos con los niños. Bogotá: Gamma.
- Buss, D. (2004). Evolutionary psychology. Boston: Allyn.
- Campoverde, E., & Jiménez, F. (2011). Conductas agresivas definiciones. Cuenca: Kairosi.
- Cesen, J. lo lúdico en el aprendizaje social y las emociones. *Casa abierta al tiempo*.
- Enciclopedia de pedagogía. (2007). Enciclopedia de pedagogía.
- Equipo Metra. (2012). Menores con trastornos psíquicos. Madrid: Pirámide.
- Gonzales, R. (2011). El Origen del juego.
- Gutiérrez, R. (2014). El juego de grupo como elemento educativo. Madrid: CCS.
- Ivern, A. (2014). ¿A qué jugamos? Bonum.
- Kassin, S., Fein, S., & Rose, M. (2010). Psicología Social. Loja: Cengage Learning.
- Lexus, A. (2012). Libro de la Educadora. Euroméxico.
- Océano. (2009). Como estimular el aprendizaje. Océano.
- ODNA. (15 de 09 de 2016). Encuesta Nacional de la Niñez y Adolescencia. Obtenido de https://www.unicef.org/ecuador/Encuesta_nacional_NNA_siglo_XXI_2_Parte2.pdf
- Ostrovsky, E. (2009). Didáctica grupal, estrategias de enseñanza cooperativa. Buenos Aires.
- Papalia, D. (2015). Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. Hill.
- Parra, S. (2003) La agresividad y sus inicios. España.
- Peréz, R. (2006). El desarrollo emocional de tu hijo. Barcelona: Paidós.
- Quizhpe, A. (2001). Jugando a vivir. Cuenca.
- Romero, M. (2001). Juego Infantil. Quito. Antares
- Romero, M. (2009). Juego características. Quito. Antares
- Romero, M. (2011). El juego infantil. Quito. Antares

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

TEMA

PROGRAMA BASADO EN TÉCNICAS LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO, PARALELO A, DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRIO, PERIODO 2017-2018.

Proyecto de investigación previo a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Educativa y Orientación.

AUTORA

Cintha Jackeline Yupangui Ortega

Loja - Ecuador

2017

1859

a. TEMA

PROGRAMA BASADO EN TÉCNICAS LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO, PARALELO A, DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRIO, PERIODO 2017-2018.

b. PROBLEMÁTICA

La agresividad se encuentra inmersa en la sociedad, causando en ella efectos negativos sobre todo en las relaciones interpersonales. La manifestación de la agresividad suele ser intencional mostrándose de forma física o psicológica. Por lo tanto, el número de adolescentes agresivos en nuestra sociedad ha ido aumentando en el último tiempo de una manera sorprendente teniendo repercusiones negativas en los adolescentes quienes son los más afectados ya que regularmente imitan conductas observadas en casa o escuela.

En el Ecuador según ODNA (2016) la agresión es “un acto de violencia que se observa con frecuencia en las instituciones causando maltrato físico, psicológico y mal comportamiento en los niños y adolescentes que sufren dicha agresión” (p. 46).

Así mismo en Ecuador según la ODNA (2016) se menciona que el insulto es la práctica que más utilizan los niños, niñas y adolescentes en las instituciones educativas a fin de humillar a sus pares. Así mismo la segunda conducta más frecuente de agresión es el abuso de poder contra los grupos más débiles. Del mismo modo los datos que se encontraron en dicha encuesta se ha observado en el último mes situaciones donde los más grandes utilizan comportamientos abusivos para maltratar a los más pequeños/as. Esta fue una práctica mayormente mencionada por los varones (69%) que las niñas (63%); asimismo por la niñez de la Costa (69%) que sus pares en el Sierra (63%) o Amazonía (61%) y por los niños/as de los centros educativos públicos (68%).

Por lo tanto en consideración a lo antes mencionado se afirma que en nuestra sociedad nuestra provincia no está libre del problema de la agresividad, considerado como una forma de maltrato psicológico, verbal o físico, dentro de los establecimientos educativos tal es el caso de

la escuela Miguel Riofrio en la cual mediante la observación y entrevistas realizadas a docentes y estudiantes se asegura que hay un alto nivel de agresividad donde el 75% es durante el receso donde se observa con más frecuencia golpes, insultos, berrinches, abuso de poder debido a que es el momento donde todos los individuos interactúan entre sí. Los estudiantes manifiestan ciertas molestias entre pares ya que la agresión cada vez es más intensa, algunos docentes aseguran haber observado estas conductas, para ello han buscado soluciones de castigo, como limitarlos de la hora de receso, limpieza de toda la escuela, así como traer representantes.

Frente a esta problemática se han presentado estrategias o técnicas que permitan disminuir la problemática expuesta, algunas de ellas son: técnica físico-recreativa los estudiantes tendrán que realizar actividades netamente físicas en las cuales conocerán sus habilidades además de compartir como grupo buscando disminuir la agresividad, Técnica de Dragón el cual es un juego colectivo en la clase en el cual los alumnos imaginan que son dragones. Seres nobles, fuertes, llenos de sabiduría y pacíficos. A veces pueden descontrolarse y echar fuego, pero saben estar en cada momento y ser bondadosos. Relajan sus músculos para hacer frente a las tensiones emocionales. Buscan respuestas alternativas adecuadas socialmente para solucionar los problemas. Otra técnica y en la que está basada el presente proyecto es el Programa Basado en Técnicas Lúdicas para disminuir la agresividad en el cual se busca que mediante juegos incrementen las habilidades propias de cada estudiante de la Escuela Miguel Riofrio directamente del 8vo año paralelo A las cuales al potenciarlas y en práctica permitan mejorar la relación y comunicación entre pares mediante la convivencia de los juegos y las formas de coadyuvar a la cooperación, integración y atención para el trabajo en grupo.

Por tal motivo lo antes mencionado explica, que la selección del tema Programa basado en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad en los estudiantes de 8vo año de educación básica general, de la escuela Miguel Riofrío, obedece a:

¿Cómo influye la agresividad en las relaciones interpersonales en los adolescentes del 8vo año paralelo A de la escuela Miguel Riofrío?

¿De qué manera el programa basado en técnicas lúdicas permitirá disminuir la agresividad en los estudiantes del 8vo año paralelo A de la escuela Miguel Riofrío?

¿Cuál será el resultado de la aplicación de juegos y técnicas lúdicas para disminuir la agresividad en los estudiantes del 8vo año paralelo A de la escuela Miguel Riofrío?

Dada la necesidad de aplicar las técnicas lúdicas para disminuir la agresividad del 8vo año paralelo A de la escuela de Miguel Riofrío, se plantea el siguiente problema científico ¿Cómo disminuir la agresividad de los estudiantes de 8vo año paralelo a de la escuela Miguel Riofrío?

c. JUSTIFICACIÓN

La agresividad escolar cada vez se está incrementado en las instituciones educativas ya que la comunicación entre pares y docentes es negativa provocando en los adolescentes conductas agresivas.

El presente proyecto es importante porque da a conocer la incidencia de la agresividad en los adolescentes del octavo año de Educación Básica General de la Escuela Miguel Riofrio.

Siendo de mucho interés porque se busca procurar que los adolescentes tengan una buena relación interpersonal con sus compañeros buscándose el potenciar habilidades propias del individual mediante la utilización de técnicas lúdicas.

Esta investigación es de impacto porque pretende concientizar a docentes, estudiantes sobre las consecuencias de la agresividad entre compañeros, ya que de esta manera dependerá que los adolescentes expresen sus sentimientos y emociones, para que así tenga un mayor potencial para alcanzar sus logros de forma individual y grupal.

En el establecimiento educativo Miguel Riofrio no se ha realizado un programa basado en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad de los adolescentes viéndose oportuna su aplicación.

d. OBJETIVOS

Objetivo general

- Aplicar un programa basado en técnicas Lúdicas para disminuir la agresividad en los estudiantes de 8vo año de la Escuela Miguel Riofrío año lectivo 2017-2018.

Objetivos específicos

- Determinar los sustentos teóricos que fundamentan la agresividad y las técnicas lúdicas.
- Identificar los tipos de agresión que los estudiantes presentan.
- Diseñar una propuesta basado en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad en los estudiantes del 8vo año paralelo A, escuela Miguel Riofrío.
- Aplicar la propuesta basada en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad en los estudiantes.
- Validar la eficacia de la aplicación del programa baso en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad en los estudiantes del 8vo año paralelo A.

e. MARCO TEÓRICO

1. Agresión

La agresión es cualquier tipo de conducta que pretende causar dolor o dañar de algún modo a otro organismo, ofender a alguien, ya sea mediante insultos o comentarios hirientes o bien físicamente a través de golpes, violaciones o lesiones.

Según Myers (como se citó en Campoverde y Jiménez, 2011), la agresión es “como una forma de comportamiento físico o verbal que tiene la intención de lesionar a alguien” (p. 44). Es decir, son acciones de violencia entre compañeros donde se ve la utilización de palabras hirientes, así como de golpes que buscan lastimar a sus pares.

Por otra parte, según Bandura (como se citó en Campoverde y Jiménez, 2011), el término agresión es:

Una etiqueta social que aplicamos a actos muy diversos, y el hecho de que apliquemos dicha etiqueta o no a un determinado acto; depende del significado que otorguemos al mismo, lo que a su vez depende de múltiples factores, creencias, valores, prejuicios individuales y sobre todo sociales (p. 45).

1.1. Orígenes de la agresión

La agresión ha sido una parte habitual de la interacción humana a lo largo de la historia y alrededor del mundo. Según Kassin, Fein y Rose (2010) “muchos se inclinan hacia el lado de si nacemos agresivos o si nos enseñan a ser agresivo, es decir, si la agresión es innata o aprendida” (p. 406). Los cuáles serán detallados a continuación:

1.1.1. Agresión innata

Las características innatas no dependen del aprendizaje para su desarrollo, aunque pueden verse influenciadas por él, la cultura y otros factores.

1.1.1.1. Teorías del instinto

En la teoría del instinto se consideró un nuevo concepto donde Freud habla sobre el instinto de muerte (un deseo profundo e inconsistente de escapar de las tensiones de la vida volviéndose inmóvil, inanimado, muerto). Este impulso hacia la autodestrucción, según Freud, no existe sin oposición. También hay un instinto de vida, el cual impulsa a los seres humanos a preservarse y reproducirse.

Paradójicamente Freud consideraba la agresión hacia los demás como una victoria momentánea para el instinto de la vida. En la agresión, la fuerza del instinto de muerte se desvía externamente hacia otros en lugar de dirigirse interiormente hacia el objetivo original, el ser mismo.

Al igual que Freud, Konrad Lorenz se refirió a la agresión como una motivación instintiva innata. A diferencia de Freud, quien creía que los instintos de la vida y muerte eran antagónicos, Lorenz vio la voluntad de vivir y la voluntad de agredir como absolutamente compatibles. Basándose en sus observaciones de animales en su hábitat naturales, Lorenz argumentó que la agresión garantiza una ventaja en la lucha por la supervivencia. El individuo que agrede con éxito a otros obtiene acceso a recursos valiosos, como comida, territorio y parejas deseables. Como sólo aquellos que sobreviven pueden reproducirse, la selección natural producirá en instinto agresivo en los humanos, así como en otros animales.

1.1.1.2. Psicología evolutiva

Existen claras semejanzas entre la teoría del instinto de Lorenz y la psicología evolutiva la cual se vale de principios de la evolución para entender la conducta social humana. La guerra huma se originó con el propósito de obtener recurso valioso. Sin embargo, esto investigadores sostienen que las primeras batallas entre los hombres ocurrieron a causa de las mujeres y no por el alimento o por la tierra. Estar bien alimentados y tener un territorio seguro puede prolongar la vida y mejorar indirectamente el éxito reproductivo, pero tener una pareja es esencial.

Como se vio anteriormente las mujeres también agreden. Desde una perspectiva evolutiva, el éxito reproductivo depende de la supervivencia de la descendencia de uno. Como las mujeres son mucho más limitadas que los hombres en términos del número de hijos que pueden tener, presumiblemente la evolución favoreció a aquellas mujeres que estaban obligadas a proteger a sus hijos.

Las hembras tienden a otorgarle mayor valor a la protección de su propia vida (nuevamente, con el fin de proteger su descendencia). Esta hipótesis puede explicar no solo porque los hombres incurren con más frecuencia en conductas rigurosas y potencialmente autodestructivas, sino también porque cuando agreden las mujeres son más propensas a utilizar medios menos obvios y, por lo tanto, menos peligrosos, como la agresión indirecta o la relacional, en lugar de la agresión física abierta.

1.1.1.3. Genética de la conducta.

La genética de la conducta se enfoca en las dos últimas. Para trazar la línea de transmisión genética (heredabilidad), los científicos examinan las diferencias entre los individuos o grupos,

por lo general se emplean dos tipos de estudios en investigaciones sobre humanos. En estudios de gemelos, los monocigóticos son comparados con dicigóticos. En cualquier rasgo heredable, los gemelos monocigóticos serán más parecidos que los dicigóticos.

En las investigaciones sobre la genética de la conducta también se utilizan estudios de niños adoptados en cualquier rasgo heredado, los niños adoptados se parecerán más a sus padres biológicos que a sus padres adoptivos.

1.1.2. Agresión aprendida

Independientemente de la contribución precisa de los factores genéticos y biológicos, está claro que la conducta agresiva se ve fuertemente afectada por el aprendizaje (Bandura, 1970). Las recompensas obtenidas hoy por la agresión aumentarán su uso mañana. Estas recompensas son de dos tipos: reforzamiento positivo, cuando la agresión produce los resultados deseados, y reforzamiento negativo, cuando la agresión impide o detiene resultados no deseados. El niño que consigue un juguete golpeando al dueño del juguete está propenso a golpear de nuevo. Así también, el niño que puede hacer que otros niños dejen de molestarlo empujándolos ha aprendido la desafortunada lección de que la agresión funciona. Los niños que ven que la agresión produce más resultados buenos, y menos resultados malos, son más agresivos que los demás niños.

Para la disminución de conductas agresivas también se busca el castigo el mismo que se considera arbitrario o injusto puede provocar represalias, creando así un ciclo cada vez mayor de agresión. Pero quizá es todavía más preocupante que el castigo, en especial cuando se aplica con enojo u hostilidad, ofrece un modelo a imitar.

La relación entre el castigo corporal por parte de los padres y la subsiguiente agresión por parte de los niños está influenciada por varios factores, incluyendo el entorno familiar general, las emociones mostradas por los padres durante el castigo y las diferencias culturales y étnicas.

1.1.2.1. Teoría del aprendizaje social.

El poder de los modelos de modificar la conducta es un principio crucial de la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura. Esta teoría enfatiza que aprendemos del ejemplo de otros, así como de la experiencia directa en términos de recompensas y castigos. Los modelos influyen en la conducta prosocial altruista. En un estudio clásico, Bandura y sus colegas observaron la conducta de niños ligeramente frustrados. Aquellos que habían observado previamente a un adulto aventar, golpear y patear una muñeca inflable, fueron más agresivos cuando jugaron posteriormente con la muñeca que aquellos que habían visto un adulto tranquilo y sosegado. Estos niños siguieron el ejemplo del adulto no sólo en el grado de agresión sino también en el tipo de agresión que mostraron. Investigadores posteriormente han demostrado ampliamente que una gran variedad de modelos agresivos puede provocar gran variedad de imitaciones agresivas.

Por fortuna, al cambiar el modelo pueden cambiar las consecuencias: los modelos no agresivos disminuyen la conducta agresiva. Observar una respuesta no agresiva a una situación provocativa enseña una alternativa pacífica y refuerza las restricciones existentes contra la agresión. Además, observar a alguien que es calmado y sensato puede ayudar a una persona enojada a calmarse en lugar de explorar. La agresión puede propagarse como el juego.

La teoría del aprendizaje social de Bandura ha sido uno de los enfoques de la psicología social más importantes para el estudio de la agresión humana desde sus clásicos experimentos a principios de la década de 1960.

1.2. Tipos de agresión

Según Campoverde y Jiménez (2011), “Agresión es agresión, de la manera como se lo vea, y estas se pueden manifestar de diversas formas como: agresión emocional u hostil, agresión instrumental, agresión pasiva, agresión proyectiva, agresión sexual” (p.49). A continuación, serán detallados dichos tipos de agresión:

1.2.1. Agresión emocional u hostil

La agresión tiene el único objetivo deshacer daño, generalmente se da cuando anteriormente se ha producido una actitud violenta o agresiva.

1.2.2. Agresión instrumental

Este tipo de agresión se da con el objetivo de conseguir algo a cambio, puede realizarse cualquier tipo de agresión con el fin de conseguir su objetivo. En la agresividad instrumental el daño se causa de manera incidental: si un niño derriba a otro cuando intenta coger un juguete, el daño que le cause no será intencional, sino que refleja como una actitud de defender sus derechos y, a veces, en defensa propia.

1.2.3. Agresión pasiva

Es cuando no se realiza ninguna acción, cuando se podía haber evitado un acto de agresión, con la intención de perjudicar a alguien.

1.2.4. Agresión proyectiva.

Este tipo de agresión, se lo realiza de forma inconsciente, es decir que no va dirigido hacia la persona que nos ha provocado algo, sino proyectamos hacia animales, objetos u otros y en la mayoría de los casos lo hacemos sin darnos cuenta.

1.2.5. Agresión sexual.

Esta se presenta, cuando la agresión del ser humano va en contra de la voluntad del otro, puede esta manifestarse con el manipuleo de las zonas erógenas o llegar a la violación. (González, M. s/f)

1.3. Influencias situacionales en la agresión

Según Kassin, Fein y Rose (2010) “Los factores situacionales específicos e inmediatos pueden propiciar o inhibir los pensamientos y acciones agresivos, tales como la frustración y el pensamiento” (p.406). A continuación, serán detallados

1.3.1. Frustración: la agresión como estímulo

Se presentan dos principios importantes que juntos se llaman hipótesis de la frustración-agresión: 1) la frustración que es producida por la interrupción del avance de una persona hacia una meta esperada- siempre constituirá un motivo de agresión, 2) toda agresión es causada por la frustración.

Dollar y sus colegas afirmaron que el motivo para agredir es un estímulo psicológico semejante a los estímulos psicológicos como el hambre. Según esta teoría, así como la abstención de alimento genera un estímulo de hambre, también la frustración genera un estímulo

agresivo. Así como el de causar daño. Dollard y sus colegas creían que en tales casos el estímulo agresivo podía fluir en la forma de un desplazamiento. Aquí la inclinación por agredir se desvía de objetivo real para recaer en un sustituto. Basándose en la antigua idea de la catarsis, Dollard y sus colegas creían que desplazar la agresión hacia estas formas más seguras podía ser efectivo.

La conducta agresiva en ocasiones puede disminuir las probabilidades de una agresión inmediata posterior, pero también puede hacerlo dejar que la frustración simplemente desaparezca con el tiempo. A este respecto, puede ser más efectiva una respuesta incompatible con la agresión, como futuro.

1.3.2. Pensamiento: automático y deliberado

Poco a poco hemos ido abriéndonos camino hacia una teoría integral de las influencias sociales y situacionales sobre la agresión. Según el análisis neosociativo de la cognición de Leonard Berkowitz, tiene un papel estelar esta teoría propone que los sentimientos y los pensamientos interactúan. El efecto negativo estimula automáticamente varios pensamientos, recuerdos y otras reacciones que son importantes para dos tendencias básicas: la pelea y la huida. Estos pensamientos y reacciones automáticos ocasionan experiencias emocionales básicas de ira y miedo. La manera en que los individuos responden finalmente a estos pensamientos y emociones automáticos se ven influidas por un procesamiento cognitivo subsecuente de nivel superior.

1.4. Causas y Factores influyentes en la conducta agresiva

La sociedad se ha visto afectada por un sinnúmero de conductas inapropiadas las cuales no permiten establecer relaciones entre los individuos de la sociedad. A continuación, se detallarán

las “causas y los factores que influyen en las conductas agresivas de los adolescentes” (Kassin, Fein y Rose,2010, p.392).

1.4.1. Causas

Por imitación: cuando existe en la escuela, familia o entrono cercan, personas que agraden física o verbalmente, los niños copian modelos y erróneamente aprenden que ésta es la manera de resolver las cosas y conseguir lo que quieren.

Relaciones conflictivas en el ambiente familiar: Las peleas entre los padres, un ambiente conflictivo, puede inducir al niño a comportarse agresivamente.

Inadecuados estilos de crianza: Cuando se deja hacer al niño lo que quiere y no se le enseña a no agredir a los demás, estará acostumbrado a no respetar normas.

Cuando existe incongruencia en el comportamiento de los padres, cuando los padres desapruaban la agresión castigándola con su propia agresión física o amenazante hacia el niño. Asimismo, se da incongruencia cuando una misma conducta unas veces es castigada y otra ignorada, o bien, cuando el padre regaña al niño, pero la madre no lo hace.

Falta de afecto hacia el niño: Cuando existe negligencia en la crianza de los padres, no se le brinda los cuidados, la educación que necesita, no se felicita sus buenas conductas o sus logros, el niño tratará de llamar la atención de sus progenitores de muchas formas y al no conseguirlo, reaccionará con la agresión como único recurso efectivo.

1.4.2. Factores

Uno de los factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva es el factor sociocultural del individuo, ya que es el responsable de los modelos a que haya sido expuesto, así como de los procesos de reforzamientos que haya sido sometido. Si en el abundan modelos agresivos, la adquisición de estos modelos desadaptados será muy fácil.

La familia es, durante la infancia, uno de los elementos más importantes del ámbito sociocultural del niño. Las interacciones entre padres e hijos van moldeando la conducta agresiva mediante las consecuencias reforzantes inherentes a su conducta.

El niño probablemente, generalice lo que aprende acerca de la utilidad y beneficios de la agresión a otras situaciones. En estas circunstancias, él pone a prueba las consecuencias de su conducta agresiva. Las familias que permiten el control de las conductas mediante el dolor, tienen una alta probabilidad de producir niños que muestren altas tasas de respuestas nocivas la conducta agresiva del niño acaba con gran parte de la estimulación aversiva que recibe.

La inconsistencia en el comportamiento de los padres no solo puede darse a nivel de comportamientos e instrucciones, sino también a nivel del mismo comportamiento. En este sentido puede ocurrir, que, respecto del comportamiento agresivo del niño, los padres unas veces los castiguen por pegar a otro y otras veces le ignoren, por lo que no le dan pautas consistentes. Incluso a veces puede ocurrir que los padres entre si no sean consistentes, lo que ocurre cuando el padre regaña al niño, pero no lo hace la madre.

1.5. Consecuencias de la agresión

Según Campoverde y Jiménez (2011) consideran que:

La agresividad puede presentarse en niveles tan graves que puede generar comportamientos delictivos. La agresividad es, como la ansiedad, un comportamiento o conducta que, a cierto nivel, se considera normal, funcional y necesaria para la supervivencia y la vida cotidiana pero que, a ciertos otros niveles, se considera anormal, disfuncional y generadora de muchos otros problemas de salud. La agresividad puede llegar a ser devastadora contra los que nos rodean o contra nosotros mismos. Cuando no somos capaces de resolver un problema, nos desesperamos y, para salir de la desesperación, generamos una rabia terrible, que, si no es canalizada, puede ser destructiva (p. 51).

Basado en la cita anterior la agresividad es parte de la vida diaria de las personas de las cuales no se suelen medir causar al momento de aplicarla contra otras personas.

Aparte de causar daño físico a las víctimas, puede servir para coaccionar e influir en la conducta de otras personas, para demostrar el poder que se tiene entre los subordinados y para conseguir una reputación e imagen de líder. Una de las formas de manejar nuestra ansiedad es por medio del poder, y la agresividad genera miedo en los demás. Y el miedo genera una sensación de poder.

Una persona agresiva intenta imponer su punto de vista, definición del problema, sus derechos o la satisfacción de sus necesidades, empleando estrategias que generan miedo, culpa o vergüenza. Esto lo hace mediante violencia física o violencia verbal. Es una estrategia muy efectiva, pero si es demasiado explícita puede verse seriamente castigada por la sociedad.

2. Cultura, género y diferencias individuales

Según Kassin, Fein y Rose (2011) consideran que: “Las conductas varían considerablemente en la manera y el grado en que sus miembros se agreden entre sí. Se puede observar esta diferencia entre las sociedades y entre los grupos específicos, o subculturas, de una sociedad”.

2.1.Cultura y agresión

Las culturas varían considerablemente en la manera y el grado en que sus miembros se agreden entre sí. Podemos ver esta diferencia entre las sociedades y entre grupos específicos, o subculturas de una sociedad.

2.1.1. Acoso escolar en el mundo

Una forma de agresión en los adolescentes que parece muy consistente entre culturas es el acoso escolar (bullying). Aunque hay algunas diferencias en la frecuencia y las formas de acoso escolar, diversos estudios sobre este fenómeno han mostrado patrones muy consistentes de conductas de acoso escolar.

Algunas investigaciones recientes sugieren que 5 a 15 por ciento de los estudiantes de todo el mundo son acosados física, sexual o emocionalmente por otros estudiantes; otras estimaciones son incluso más altas.

2.1.2. Culturas no violentas

Aunque la violencia parece estar en todas partes, algunas sociedades sobresalen como excepciones no violentas. Bruce Bonta describió 25 sociedades en el mundo que están casi libres

de violencia. Por ejemplo, los chewong, que viven en la Península Malaya o de Malaca, ni siquiera tienen palabras en su lenguaje para pelea, lucha, agresión o guerra. Los Glwi centro de desierto del Kalahari del sur de África, aborrecen la violencia y sienten placer por los eventos afortunados solo si están en compañía de miembros de su grupo. Y así existen algunas otras sociedades donde no se presencia la presencia de conductas agresivas.

2.1.3. Subculturas dentro de un país

En las distintas sociedades hay variaciones importantes respecto a la agresión en función de la edad, clase, raza y religión. Por ejemplo, los adolescentes y adultos jóvenes de 14 a 24 años, tienen un índice mucho más alto de involucramiento en pleitos violentos- ya sea como perpetradores o como víctimas- que cualquier otro grupo etario. El hecho de que la población americana ha estafo envejeciendo en años recientes es una de las razones citadas por el descenso en los índices de delitos violentos.

2.2. Género y agresión

Independientemente de la variación entre culturas, una cosa es universal: los hombres son más violentos que las mujeres. Esto se ha encontrado prácticamente en todas las culturas estudiadas alrededor del mundo. Según datos del Departamento de Justicia de Estados Unidos, en 2005, 90 por ciento de los asesinos fueron hombres y 79 por ciento de las víctimas de asesinato fueron hombres. Independientemente de la considerable variación en la violencia total de un país a otro, la diferencia de género aún es muy estable en cuanto a tiempo y lugar: los hombres cometen la gran mayoría de los homicidios, y también los hombres constituyen la inmensa mayoría de las víctimas de asesinato (Buss, 2004, p. 94).

La mayoría de las investigaciones se han enfocado en la agresión típica de los hombres, es decir la agresión física. Pero se debe recordar la definición dada anteriormente sobre la agresión la cual se refiere a causar daño. Hay muchas maneras de dañar a alguien distintas del medio físico. Investigaciones recientes han reconocido esto, y los resultados ponen entredicho la noción de que los hombres son más agresivos que las mujeres. Esta investigación revela que aun cuando los chicos tienden a ser más abiertamente agresivos que las chicas, estas suelen ser más indirecta o relacionalmente agresivas que los chicos.

Las formas indirectas de agresión incluyen actos como decir mentiras para meter a alguien en problemas o negarle la participación en actividades deseadas. La agresión relacional puede ser un tipo de agresión indirecta, dirigida particularmente a las relaciones y al estatus social de una persona, por ejemplo, amenazando con terminar una amistad, difundiendo rumores y calumnias e intentando que los demás sientan desagrado por la persona atacada.

2.3. Diferencias individuales

Aunque está claro que la agresión puede variar entre culturas y géneros, una cuestión distinta es si hay una consistencia en la agresión en ciertos individuos. Es otras palabras algunas personas simplemente tienden a ser más agresivas que otras entre edades, ya que, aunque las variables situacionales, ciertamente influyen en si alguien agredirá y cómo hay algunas diferencias individuales estables en la agresividad. La agresión en la niñez predice la agresión en la adolescencia y la adultez, así como la criminalidad, el abuso de alcohol y otras conductas antisociales en la adultez.

Afirmando que las personas que tienden a mantener percepciones hostiles, expresar ira y mostrar irritabilidad tienden a comportarse de manera más agresiva. Sin embargo, otros rasgos

asociados con la agresión tienden a predecir de un modo confiable la agresión sólo en condiciones de provocación, es decir, en situaciones que se perciben como desfavorables o estresantes.

3. Técnicas lúdicas para disminuir conductas agresivas

Existen diversas técnicas que permitirán a los adolescentes disminuir la agresividad es por lo que se ha visto importante la utilización de la técnica lúdica, es decir, que a través de juegos se pueda mejorar la relación que existe entre los estudiantes con el propósito de disminuir las conductas agresivas.

3.1. Concepto de Juego

El juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. El juego es una actividad voluntaria que produce diversión y placer (Campoverde y Jiménez, 2011, p.26)

El juego es la esencia de la vida, ya que permitirá un desarrollo en niños niñas y adolescentes además de facilitar la interacción entre ellos. El juego ofrece a las personas distintas oportunidades para desarrollar sus habilidades, para transformar experiencias pasivas en actividades, además implica acción y participación lo cual ayuda al surgimiento de la conciencia, de la autonomía, del pensamiento y en especial de la creatividad.

El juego es una actividad universal, existe en todas las culturas, es un medio para satisfacer la curiosidad, para aprender y estimular el desarrollo físico y psíquico de los niños y niñas. Puede ser considerado como una actividad para la preservación de la salud

porque a través del juego el niño no sólo se divierte, sino que satisface una necesidad espiritual (Quispe, 2001, p.26).

El juego es una actividad vital tanto para la salud física como para la salud mental de los niños y de las niñas ya que por medio de esta se descarga la energía acumulada y se descansa de la fatiga impuesta por la severidad de los estudios y las exigencias de la escuela y de la familia; dicha actividad es cosa seria ya que no solo es la primera manifestación del ser humano, sino que es la semilla de sus actitudes frente a la vida cotidiana, en conclusión es el cimiento de los saberes y los sentimientos (Romero, 2001, p.26).

Es importante recalcar la función social que tiene el juego, ya que éste satisface la necesidad de realizar ideales de la convivencia humana. El juego es una preparación para la vida, es un medio para que el niño conozca de una forma más dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales que hay entre ellas; además da la posibilidad de desempeñar roles lo cual constituye un ensayo para acciones posteriores.

3.2. Características del Juego

Existen muchas características del juego ya que este facilita y promueve la comunicación entre los niños y adolescente con su entorno y son la base para el futuro de los mismos por tal razón Ostrovsky (2009) menciona que:

El juego dice muchas cosas sobre el desarrollo de los niños y adolescentes se lo puede utilizar con fines positivos para estimular un crecimiento más sano. De allí la importancia de conocer las características más relevantes del juego en los niños para estar atentos a su

crecimiento y desarrollo. Es importante tener en cuenta algunos aspectos para el juego de los niños, como la organización del menor al momento de jugar, los materiales que usará, el lugar donde jugará, estas sin que cambien la trayectoria o las decisiones del niño al momento de elegir la forma de juego, simplemente por seguridad (p.26).

Si la práctica de los juegos se realiza con el fin de disminuir la agresividad este podrá generar varios resultados positivos para los participantes ya que su utilización permite el desarrollo de varias habilidades.

Del mismo modo según Romero (2009) menciona que el juego tiene: “siete características: libertad, placer, acción, ficción, seriedad y esfuerzo” (p.27) que a continuación serán detalladas.

3.2.1. La libertad

Es lo primordial en el juego, ya que es una actividad voluntaria y libremente elegida por el niño, en donde no debe haber imposiciones de personas de su entorno; el niño tiene la libertad de escoger con quién y en dónde y con qué juega, en la mayoría de los casos sin reglas ni presiones, sin importar el tiempo o las condiciones, el personaje a representar, las ideas, los objetos y materiales y lo que estos representarán

3.2.2. El placer

Por el simple hecho de que el niño pueda elegir y tener libertad en su juego, esto le produce placer, diversión y alegría al momento de jugar. El niño goza con el juego por el simple hecho de jugar y los efectos que pueda causar, en el juego el niño es el protagonista y puede crear, expresar sus ideas, deseos y hasta sentimientos.

3.2.3. Acción

El hecho de jugar implica una acción y participación activa por parte del niño o de su grupo, jugar es crear y por ello el niño debe ser activo, explorador, debe manipular objetos, tomar decisiones, el niño no juega por dar gusto o quedar bien con alguien, únicamente juega por la acción de jugar.

3.2.4. Ficción

Es gracioso ver a un niño aburrido en un cuarto, y que con solo el palo pueda transformarse en un gran caballero, dueño de un palacio o convertirse en un ave con solo abrir sus brazos y correr por un lugar amplio, es importante recalcar, aunque el niño no debe tener restricciones que coarten su creatividad al momento de jugar, pero se debe tener ciertas limitaciones porque puede ser peligroso al momento de crear sus juegos, como hacer daño con el palo o intentar volar desde algún lugar alto

3.2.5. Seriedad

El juego, por más que no tenga reglas, no tenga un inicio o un final es importante para el niño, por lo tanto, se debe tomar con la mayor seriedad, porque de lo contrario se puede herir susceptibilidades, el niño está concentrado y pone todas sus energías al momento de jugar. El niño juega no importa el tiempo, condiciones o circunstancias, en esto es lo que se demuestra la seriedad e importancia que tiene el juego para el niño.

3.2.6. Esfuerzo

Al niño no le importa absolutamente nada al momento del juego como lo anotamos anteriormente, incluso hay ocasiones en que el niños se defecan o se orinan por no dejar de jugar, esta actividad requiere de un mayor esfuerzo y desgaste de energía, algunos tipos de juego presentan una dificultad que debe ser superada, ahí es cuando el niño realiza un mayor esfuerzo para poder superar los obstáculos y poder salir victorioso, es importante el esfuerzo que realice el niño en cada una de las actividades porque esto ayudará a canalizar sus energías, ya sean negativas o reprimidas.

Por otro lado, Gonzales (2011) señala algunas características especiales que se mencionaran a continuación:

- El juego es una actividad libre, en donde el niño está en la capacidad de elegir qué es lo que desea hacer y cómo lo desea hacer.
- En algunas actividades es importante señalar un tiempo de duración, el cual contribuye al desarrollo del sentido de cumplimiento de normas, ya que fácilmente el niño pierde la noción del tiempo por el juego.
- Fomentar el orden y establecer reglas de responsabilidad, para que no pierda su importancia lúdica en el proceso de aprendizaje mediante el juego.
- Tener presente que en el juego siempre existen ganadores y perdedores, preparar al niño para ambas opciones, en las cuales miden sus capacidades y pueden palpar sus logros, pero también sentir cuando no pudieron lograr algo.

3.3. Tipos de juegos

Todo juego permite que el niño y el adolescente desarrollen habilidades de socialización permitiendo la estimulación de su capacidad, desarrollo motor e intelectual y entre ellos se mencionan: el juego independiente solitario, juego paralelo, juego asociativo y juego cooperativo u organizado complementario (Enciclopedia de pedagogía práctica, 2007). A continuación, se los detallara:

3.3.1. *Juego independiente solitario*

En este tipo de juego el niño juega solo, utilizando juguetes que son diferentes a los utilizados por los niños cercanos; es importante recalcar que, en este juego, el niño o niña no hace ningún intento por aproximarse a otro niño para jugar.

3.3.2. *Juego paralelo*

En este tipo de juego el niño juega en forma independiente, aunque integrado con otros niños; el niño se divierte con juguetes como los que utilizan los otros niños menores, pero no necesariamente juega con ellos del mismo modo. Al jugar a un lado del y no con los demás, el jugador paralelo no trata de influir en el juego de los otros niños.

3.3.3. *Juego asociativo*

En este tipo de juego, el niño juega con otros menores. Entre niños hablan de su juego, se piden y se prestan los juguetes, se siguen unos a otros y controlan la integración del grupo. En el juego asociativo, todos los niños juegan de forma similar o idéntica, aquí no hay división de trabajo ni organización, cada niño actúa como si quisiera y se interesara más por estar con los otros niños que en la actividad en sí.

3.3.4. *Juego cooperativo u organizado complementario*

En este tipo de juego el niño juega en grupo organizado para llegar a una determinada meta. Algunos niños controlan la pertenencia al grupo y dirigen todas las actividades. Mediante una división de trabajo, los niños asumen distintos papeles y complementan sus esfuerzos entre sí.

3.4. Metodología del juego

Arango (2011) aporta que: “los juegos, a pesar que se pueden plantear como una diversión, constituyen una eficaz herramienta para el educador, es por esto, que es importante que el educador incorpore los juegos en las actividades educativas siguiendo pautas lógicas y estructuradas”.

En este sentido, el éxito total de juego, es conseguir que los niños y niñas disfruten y, a la vez, aprendan. Para esto, se debe dar una clara explicación de los procesos y pasos que se tienen que seguir, esto combinado con la motivación del educador.

Otro aspecto a tener en cuenta según Ivern (2014) en el momento de planificar en juego es necesaria la explicación; muchos de los educadores nos preguntamos cómo podemos explicar un juego, y hacerlo funcionar de manera positiva para los niños y niñas; es por esto que vamos a explicar algunos elementos que nos pueden ayudar en el momento de explicar a los niños el juego como: La disposición de los jugadores, el terreno de juego, las normas del juego, el objetivo del juego, la puntuación (p.28). Que a continuación serán mencionados:

- **La disposición de los jugadores:** Por lo general, la mejor forma de disponer a los jugadores para explicar un juego es en semicírculo, con el conductor del juego delante de todo el grupo.

Es necesario e importante que todos los participantes lo observen para que éste pueda acompañar con gestos la explicación.

- **El terreno de juego:** Todos los jugadores deben conocer los límites y reglas del juego, entre los cuales se pueden mover, así como también la penalización cuando salgan de ellos, esto en caso d que existan reglas.
- **Las normas del juego:** Las normas del juego deben ser y quedar claras para todos los jugadores.
- **El objetivo del juego:** Cuando damos la explicación, también hay que decir cómo se acaba el juego.
- **La puntuación:** En alguno de los juegos existe una puntuación determinada. Si esto sucede, es necesario asegurarse de que todos los jugadores entiendan cómo funciona.

3.5. La agresividad en el juego

Como lo menciona Lexus (2012) uno de los problemas que presentan los juegos es: “la agresividad que incide en ellos; es por esto que muchos centros de desarrollo, han eliminado los juegos que suponen un enfrentamiento directo, por ejemplo, juegos de luchas, o juegos en los que hay que agarrar a un compañero fuertemente”. El trabajo del contacto físico y autocontrol es lo que permite prevenir la agresividad. Sólo el niño o niña que conoce sus límites, es capaz de controlarlos.

Por otra parte, Océano (2009) menciona que “las luchas y los juegos de contacto suponen trabajar el valor y el respeto por el adversario”. Y así mismo Papalia (2015) hace una reflexión acerca de este juego de la lucha como: “un refuerzo de los valores concretos que, constituyen una buena forma de control de agresividad”.

Con grupos de niños agresivos se pueden practicar una variedad de juegos, los cuales los van a ayudar a canalizar dicha agresividad de manera positiva; estos juegos son los de contacto, entre ellos los de cooperación; y los de autocontrol. En dichos juegos, es importante que se deje claro los límites, las reglas y los impedimentos.

3.6. Juegos de cooperación para contrarrestar la agresividad

Pérez (2010) menciona que:

Los juegos que incluyen contacto entre los niños y adolescentes, permite que éstos establezcan límites y reglas, y así, dejen de lado las ganas de pegar a sus compañeros y más bien sientan la necesidad de ayudarlos y colaborar para que el juego siga adelante y alcanzar la meta.

Por lo tanto, es precisamente lo que pretende el juego cooperativo o de grupo; éste tipo juego constituye un elemento básico y fundamental para la educación y sobre todo para la formación de los niños niñas y adolescentes.

Todo esto nos hace reflexionar sobre lo conveniente y necesario que es la utilización sistemática de este tipo de juegos para alcanzar algo en particular, y en nuestro caso, contrarrestar la agresividad. El juego cooperativo es un juego de colaboración entre los participantes del grupo.

La naturaleza de los juegos cooperativos se opone a la de los juegos competitivos, porque todos los integrantes tienen la posibilidad de participar y el grupo funciona como un conjunto en el que cada participante puede aportar diferentes habilidades o capacidades, evitando el estereotipo del buen o mal jugador (Ostrovsky, 2009, p.30).

Dentro de este aspecto, el juego grupal o cooperativo debería ocupar un mayor espacio de atención, análisis y reflexión ya que forma parte y abarca todas las áreas de desarrollo del niño y niña, como son: la afectiva, social, motriz, cognitiva, actitudinal, lingüística.

Gutiérrez (2014) “comenta que el juego cooperativo no solo entretiene, divierte y produce satisfacción, sino que también regula las actitudes y formas de comportamiento de los participantes, y favorece la modificación de las características que influyen negativamente en el individuo”.

Es importante recalcar que en los juegos grupales o de cooperación se pone mucho en práctica el apoyo entre los compañeritos, lo cual se produce debido al trato respetuoso del educador hacia los demás; gracias a esto los niños y niñas llegan a ser capaces de decidir sobre la manera de actuar ante y con los demás.

Además de ello según Myers (2013) el: “juego en grupo no solo requiere la reunión de una serie de individuos, sino que además forma lazos de amistad, impulsa a la colaboración, participación y ayuda entre todos para llegar a una meta común”.

Además, es menester que a más de lo antes mencionado sobre el juego en grupo o cooperativo, resulta conveniente que se fomenten los valores sociales básicos y fundamentales para convivir de manera adecuada tanto en su entorno escolar, como familiar y social. La tarea de los educadores no debe limitarse únicamente a desarrollar las capacidades de los niños y niñas, sino que también debe contribuir a la formación y desarrollo de la persona en su integridad.

Así mismo Gutiérrez (2011), desde el juego cooperativo menciona que el educador debe: “enseñar a vivir en sociedad, a que las relaciones interpersonales se basen en el respeto, la tolerancia, la justicia, la sinceridad, y a que éstas vayan acompañadas de la autoestima, la cooperación, la ayuda mutua, la autonomía personal, la amistad y la confianza” (p. 32). Dando lugar, este conjunto de valores, al logro de una adecuada y correcta forma de convivencia y a una sociedad más justa, democrática y solidaria.

De igual forma a manera de síntesis, expondremos, específicamente los objetivos de los juegos cooperativos como: “socialización, inteligencia emocional y pensamiento” (Equipo Metra, 2012, p.35) a continuación serán detallados

- Socialización.

Conocimiento interpersonal.

Amistad intergrupala

Habilidades comunicativas

Conductas facilitadoras.

Relaciones de ayuda.

Negociación y resolución de conflictos.

Valores sociales positivos.

- Inteligencia emocional

Expresión e identificación de emociones diversas.

Comprensión de estados emocionales y sus causas.

Promoción y desarrollo de la empatía.

Autoconcepto y autoafirmación.

Habilidades para enfrentar problemas.

- Pensamiento

Creatividad.

Fluidez en la producción de ideas.

Habilidades en la inteligencia verbal y no verbal.

Atención.

Memoria.

Simbolización.

Capacidad de análisis y síntesis.

Como nos podemos dar cuenta, el juego cooperativo no solo ayuda a contrarrestar la agresividad y a mejorar la relación del niño y el adolescente con el mundo que lo rodea, sino que también lo ayuda a desarrollar su pensamiento.

f. METODOLOGÍA

Enfoque y diseño de la investigación

El proyecto tiene un enfoque cuali-cuantitativo, debido a que el proceso de la investigación se dirige a la interpretación de los significados de las acciones de los sujetos y de la vida social, aplicando un tratamiento cualitativo a los datos, pero utilizando también la medición cuantitativa de hechos cuantificables. Determinando los resultados en dependencia de cómo surge, como una configuración que las personas le dan a las situaciones en las que se encuentran. La realidad es así construida con base en los marcos referenciales que caracterizan el desarrollo de afilados por medio del programa socio afectivo en los estudiantes que cursan el 8vo año de educación básica.

El diseño de la presente investigación corresponde al explicativo, por cuanto pretende explicar cómo las técnicas lúdicas favorecen en la disminución de las conductas agresivas de los estudiantes aplicando para ello un programa estructurado de las mismas.

Métodos y técnicas

Así desde el nivel teórico se asumen como métodos para la investigación:

- ❖ **El análisis-síntesis:** Es el proceso del pensar o de la descomposición real de un todo en sus partes, pues es necesario analizar los distintos conceptos que existen sobre el tema, localizadas en la bibliografía para luego realizar reflexiones generales que posibilitaron la fundamentación del tema y la conformación del posicionamiento científico.
- ❖ **El método de inducción- deducción:** Abre camino al estudio de la participación de la familia los docentes como punto principal, donde se dedujeron e indujeron, de las fuentes

orales, elementos sociales de la vida, desde sus aspectos generales hasta los singulares, que analizan la familia y su participación en el aprendizaje de los hijos.

- ❖ **El histórico- lógico:** Hace posible la fundamentación de la temática, desde la historia y antecedentes del estudiante y su medio como un ente principal primero en la sociedad, seguidamente de cómo esta influye en el comportamiento de los adolescentes. Este método histórico-lógico ayuda a detectar cómo afecta la participación de la sociedad en el aprendizaje de conductas agresivas en los adolescentes en su contexto histórico, así como la formación y progreso en el discursar de la historia; su adaptación a las nuevas condiciones sociales y respuestas a las exigencias de las nuevas generaciones y nuevas perspectivas para el desarrollo, así como técnicas y elaboración de instrumentos de trabajo.

- ❖ **Enfoque sistémico.** Permite establecer las relaciones de las diferentes categorías necesarias para la transformación del objeto de la investigación y la solución de problema. Se identifica con la construcción de la contribución a la práctica; una estratégica para la participación de los estudiantes en las actividades lúdicas para disminuir la agresividad.

- ❖ **El método de observación científica:** La observación sistemática refuerza la obtención de la información sobre cómo las conductas observadas por los estudiantes entre sus pares, docentes y familia influye en el aprendizaje de conductas agresivas en los que se podrá apreciar el comportamiento en sus múltiples manifestaciones y en toda su complejidad, facilita ver el fenómeno desde posiciones endógenas y exógenas, acontecimiento o comportamiento en el momento en que ocurre.

❖ **Método estadístico y psicométrico:** se utiliza para la recolección de los datos y la elaboración de los resultados en la fase de evaluación de los resultados y recolección de datos.

Las técnicas empleadas. Las técnicas permiten dirigir los procesos mentales y la actividad práctica hacia la ejecución de los objetivos formulados en la investigación.

❖ **El análisis de documentos:** se utilizará para la adecuada interpretación de cada una de las técnicas lúdicas que se utilizaran en la presente investigación misma que buscan dar solución a la problemática planteada en el presente proyecto.

❖ **La entrevista** que sirvió para realizar un sondeo en la institución educativa para determinar la problemática más importante que se presenta en los estudiantes, datos que sirvieron para fundamentar la problemática de la investigación.

Escenario

El escenario de la investigación lo constituye la institución de educación básica Miguel Riofrío de la ciudad de Loja, tomando como base principal los estudiantes del 8vo año de educación básica.

Del universo y la muestra:

El universo estuvo constituido por 30 estudiantes del 8vo año de educación básica. Para la selección de la muestra se considera el criterio probabilístico, se tuvo en cuenta la totalidad de la población para lo que se consideró como criterios de inclusión lo siguientes:

- Que los estudiantes y docentes estuviesen dispuestos a participar en la investigación.

- Que el estudio se realizará con la autorización de las direcciones de las instituciones educativas donde estudian los alumnos.
- Que la participación de los estudiantes sea activa durante las actividades lúdicas a realizar además que los padres de los estudiantes fuera de manera funcional solo participaran para cuestiones externas de apoyo a la institución, sin implicaciones en el proceso formativo de los estudiantes.
- Se seleccionó la institución educativa Miguel Riofrío De la Ciudad De Loja.

Población	620
Muestra	30

Los instrumentos utilizados.

- ❖ **El cuestionario** de Buss y Perry 4 factores interpretables: agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad con una escala de Likert de cinco reactivos (completamente verdadero para mí con un valor de 5, bastante verdadero para mí con un valor de 4, ni verdadero ni falso para mí con un valor de 3, bastante falso para mí con un valor de 2, completamente falso para mí con un valor de 1). La escala de agresividad física está valorada con los ítems: 1, 5, 9, 17, 21, 27, 29. La escala de agresividad verbal está valorada por los ítems: 2, 6, 14, 18. La escala de ira está valorada con los ítems: 3, 7, 11, 22, 25. La escala de hostilidad está valorada por los ítems: 4, 16, 20, 26, 28.

Procesamiento y Recolección de los Datos.

Se procede con la fase diagnóstica, en donde se procederá a la aplicación del pre-test con el reactivo seleccionado: cuestionario AQ de Buss y Perry a los estudiantes de octavo año de educación general básica sección vespertina en el aula correspondiente en una jornada académica, de la cual se los tipos de agresividad que tienen los estudiantes.

Seguido de ello, se procederá con el diseño de la propuesta sobre el programa basado en técnicas lúdicas para disminuir la agresividad, para la cual se diseñarán 28 sesiones, cada sesión tendrá una ejecución de 40 a 60 minutos aproximadamente y se considerará en cada una de ellas la introducción, desarrollo de la actividad y cierre, se considerará mayoritariamente técnicas de cooperación, reglamentado, resolución de conflictos, participación, convivencia, entre otras.

Continuamente se aplicará y se ejecutará la propuesta, con cada una de las sesiones previamente planificadas, las cuales se desarrollarán con los estudiantes del octavo año paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio, entre los meses de diciembre y enero en el periodo 2017-2018.

Finalizando las 28 sesiones se realizará la validación de la propuesta mediante la aplicación del pos-test que consiste en aplicar nuevamente el instrumento, y realizar una comparación de los mismos, con el fin de determinar si las técnicas lúdicas son efectivas o no para disminuir conductas agresivas. Finalmente, estos datos permitirán el análisis y discusión de los resultados obtenidos mediante cuadros y graficas estadísticas, mismas que permitirán llegar al planteamiento de conclusiones y recomendaciones.

h. Presupuesto y Financiamiento

PRESUPUESTO ESTIMADO			
ECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
ECURSOS HUMANOS			
Movilización	333	0.30	100
Comida	100	2,00	200
RECURSOS MATERIALES			
Resma de papel boom	1	5	5,00
Reproducción bibliográfica	600	0,02	12,00
Adquisiciones de textos	2	20,00	40,00
Servicio de internet	30	1,00	30,00
Material audiovisual	2	10,00	20,00
Reproducción de insumos técnicos	100	0,023	3,00
RECURSOS FINANCIEROS			
Reproducción de informes del estudio de caso	400	0,10	40,00

Anillados	7	2,50	17,50
Diseño de diapositivas	4	10	40,00
IMPREVISTOS			100
TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO			\$ 607

i. Bibliografía

- Arango, D. (2011). Juguemos con los niños. Bogotá: Gamma.
- Buss, D. (2004). Evolutionary psychology. Boston: Allyn.
- Campoverde, E., & Jiménez, F. (2011). Juego como estrategia metodológica para contrarrestar la agresividad. Cuenca: Kairosi.
- Enciclopedia de pedagogía. (2007). Enciclopedia de pedagogía.
- Equipo Metra. (2012). Menores con trastornos psíquicos. Madrid: Pirámide.
- Gonzales, R. (2011). El Origen de la conducta agresiva.
- Gutiérrez, R. (2014). El juego de grupo como elemento educativo. Madrid: CCS.
- Ivern, A. (2014). ¿A qué jugamos? Bonum.
- Kassin, S., Fein, S., & Rose, M. (2010). Psicología Social. Loja: Cengage Learning.
- Lexus, A. (2012). Libro de la Educadora. Euroméxico.
- Océano. (2009). Como estimular el aprendizaje. Océano.
- ODNA. (15 de 09 de 2016). Encuesta Nacional de la Niñez y Adolescencia. Obtenido de https://www.unicef.org/ecuador/Encuesta_nacional_NNA_siglo_XXI_2_Parte2.pdf
- Ostrovsky, E. (2009). Didáctica grupal, estrategias de enseñanza cooperativa. Buenos Aires.
- Papalia, D. (2015). Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. Hill.
- Peréz, R. (2006). El desarrollo emocional de tu hijo. Barcelona: Paidós.
- Quizhpe, A. (2001). Jugando a vivir. Cuenca.
- Romero, M. (2001). Juego Infantil. Quito. Antares
- Romero, M. (2011). El juego infantil. Quito. Antares

OTROS ANEXOS

Cuestionario de Agresividad (AQ)

Nombres y Apellidos: _____

Edad: _____

Sexo: _____

Institución Educativa: _____ **Grado de Instrucción:**

INSTRUCCIONES

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo una "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión.

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF = Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

	CF	BF	VF	BV	CV
01. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
02. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
03. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida					

04. A veces soy bastante envidioso					
05. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
06. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
07. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
08. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
09. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13. Suelo involucrarme en la peleas algo más de lo normal					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15. Soy una persona apacible					
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20. Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					

21. Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos					
22. Algunas veces pierdo el control sin razón					
23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
24. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25. Tengo dificultades para controlar mi genio					
26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
27. He amenazado a gente que conozco					
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

Ítems									Muy Bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto
	1	5	9	13	17	21	27	29	8	9-16	17-24	25-32	33-40
Agresividad Física													
Hostilidad	4	8	20	12	16	26	23	28	8	9-16	17-24	25-32	33-40
Ira	18	19	25	22	15				5	10	15	20	25
Agresividad Verbal	2	6	14	11	10	7	3	10	8	7-12	13-18	19-24	25-30



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN
REGISTRO DIARIO DE ACTIVIDADES

Actividad #

Institución:

Fecha:

Hora de inicio:

Hora de culminación:

ACTIVIDAD:				
	Nombres y apellidos	Mucho	Nada	Poco
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

INDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
ESQUEMA DE TESIS	ix
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
ABSTRACT	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	7
AGRESIVIDAD	7
Teoría del aprendizaje social	9
Tipos de agresión	10
Influencias situacionales en la agresión	11
Causas y Factores influyentes en la conducta agresiva	12
Consecuencias de la agresión	14
Cultura, generó y diferencias individuales	15
Técnicas lúdicas para disminuir conductas agresivas	17
Juego	21
Tipos de juegos	26
Metodología del juego	27
La agresividad en el juego	28
Juegos de cooperación para contrarrestar la agresividad	29
e. MATERIALES Y MÉTODOS	34

f. RESULTADOS	42
g. DISCUSIÓN	50
h. CONCLUSIONES	55
i. RECOMENDACIONES	56
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	57
j. BIBLIOGRAFÍA	107
k. ANEXOS	108
a. TEMA	109
b. PROBLEMÁTICA	110
c. JUSTIFICACIÓN	113
d. OBJETIVOS	114
e. MARCO TEÓRICO	115
f. METODOLOGÍA	141
g. CRONOGRAMA	147
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	148
i. BIBLIOGRAFÍA	150
OTROS ANEXOS	154
ÍNDICE	156