



## UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

### TÍTULO

ACTIVIDADES LÚDICO-AFECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N°2”, DEL BARRIO LA TEBAIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015.

Tesis previa a la obtención de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

**AUTORA VERÓNICA ALEXANDRA OCAMPO CHEVEZ**

**DIRECTOR DR. OSWALDO ENRIQUE MINGA DÍAZ MG. SC.**

**LOJA – ECUADOR**

**1859  
2015**

## CERTIFICACIÓN

Dr. Oswaldo Enrique Minga Díaz, Mg. Sc.

**DOCENTE DEL ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA Y DIRECTOR DE TESIS.**

### 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 Educación Básica, titulada: **ACTIVIDADES LÚDICO-AFECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "LAURO DAMERVAL AYORA N°2", DEL BARRIO LA TEBADA. PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 - 2015**, de autoría de la Sra. Verónica Alexandra Ocampo Chevez. En consecuencia, el informe reúne los requisitos formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, noviembre 25 de 2015

  
.....  
Dr. Oswaldo Enrique Minga Díaz Mg. Sc.  
**DIRECTOR DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, **Verónica Alexandra Ocampo Chevez**, 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 acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

**Autora:** Verónica Alexandra Ocampo Chevez

**Firma:** ..... 

**Cédula:** 1104361090

**Fecha:** Loja, noviembre 25 de 2015

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

Yo, **Verónica Alexandra Ocampo Chevez** declaro ser autora, de la tesis titulada **ACTIVIDADES LÚDICO-AFFECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "LAURO DAMERVAL AYORA N°2", DEL BARRIO LA TEBADA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 - 2015**, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica, 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 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 23 días del mes de noviembre del dos mil quince, firma la autora.

Firma ..... 

Autora Verónica Alexandra Ocampo Chevez

Número de cédula: 110436109-0

Dirección Loja, Barrio La Dolorosa Avenida Villonaco y José de la Cuadra.

Correo electrónico veronicaa5meh@gmail.com

Celular: 0982934497

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

Director de Tesis Dr. Oswaldo Enrique Minga Díaz Mg. Sc.

Presidente Lic. Ángel Polivio Chalán Chalán Mg. Sc.

Primer vocal Dr. Frankfin Marcelo Sánchez Pastor Mg. Sc.

Segundo vocal Dr. José Luis Arévalo Torres Mg. Sc.

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi sincero agradecimiento a Dios, por haberme concedido la inteligencia, sabiduría y fortaleza para llevar a cabo la realización de esta tesis, al Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, especialmente a mis maestros de la Carrera de Educación Básica, por brindarme todas las herramientas necesarias para obtener conocimientos y experiencias precisas dentro de mi aprendizaje y preparación profesional.

A mi Director de Tesis el Dr. Oswaldo Enrique Minga Díaz, quien me guió y asesoró a través de sus conocimientos, brindándome las sugerencias pertinentes, con responsabilidad y así haber llegado a la culminación del presente trabajo.

A las autoridades y personal docente de la Escuela de Educación General Básica "Lauro Damerval Ayora N°2" del barrio La Tebaida, del cantón y provincia de Loja, y a los estudiantes cursantes del cuarto grado, por haberme brindado su valiosa colaboración para el desarrollo del presente trabajo investigativo.

**La autora**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi padre que desde el cielo ilumina cada uno de mis pasos para lograr mis objetivos, a mi madre por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi vida, por ser mi inspiración, mi modelo a seguir quien me ha apoyado en los momentos difíciles, por ser ellos quienes me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter y mi coraje para obtener todo lo que me he propuesto.

A mi esposo por estar siempre presente acompañándome en cada una de mis decisiones para poder realizarme como persona y como profesional, por su apoyo incondicional y por brindarme los recursos necesarios para poder estudiar.

A mis hijos Jojat, Kiara y Sebastián quienes son mi motor y mi motivo de superación, por quienes trato cada día de ser una mejor persona, para que se sientan orgullosos del ser humano en el que me he convertido y sea en el futuro un ejemplo a seguir para ellos.

**La autora**

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

### ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

**BIBLIOTECA: ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**

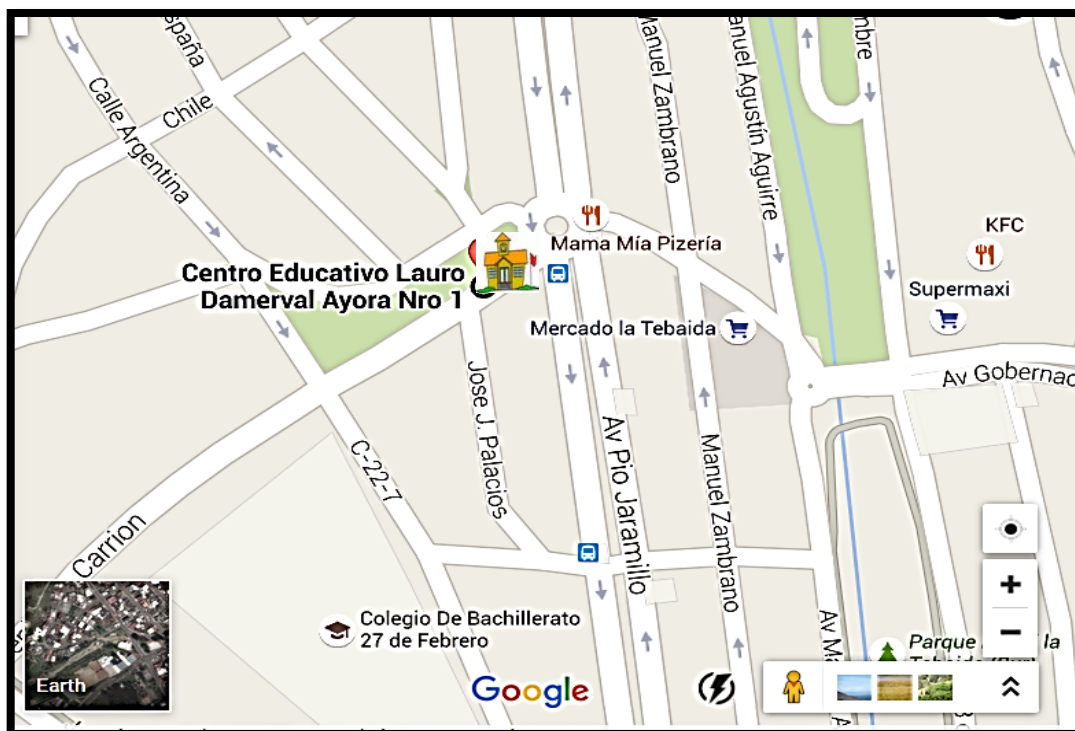
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA / NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA / AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD		
TESIS	Verónica Alexandra Ocampo Chevez  ACTIVIDADES LÚDICO-AFECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N°2”, DEL BARRIO LA TEBAIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015.	UNL	2015	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SAN SEBASTIÁN	LA TEBAIDA	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica

## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



Fuente: <https://www.google.com/search?q=mapa+del+canton+loja>

## CROQUIS DEL SECTOR DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA DE EDUCACION GENERAL BÁSICA LAURO DAMERVAL AYORA N°2



Fuente: <https://www.google.com/maps/dir/4.0120477,79.2067712/Centro+Educativo+Lauro+Damerval+Ayora>



## ESQUEMA DE CONTENIDOS

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

**a. TÍTULO**

ACTIVIDADES LÚDICO-AFECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N°2”, DEL BARRIO LA TEBAIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015.

## **b. RESUMEN**

La presente investigación titulada: **ACTIVIDADES LÚDICO-AFECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N°2”, DEL BARRIO LA TEBAIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015**, tuvo como objetivo general aplicar actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva en los estudiantes antes mencionados. La investigación fue de tipo cuasi-experimental y transversal, se utilizaron los métodos: comprensivo, analítico, sintético, bibliográfico, de diagnóstico participativo, de taller y de evaluación comprensiva, también se utilizaron como técnicas la observación, la encuesta aplicada a 17 estudiantes y la entrevista aplicada a una docente, obteniendo información veraz y objetiva. Luego de realizar el análisis e interpretación de los datos obtenidos se concluye que, los estudiantes presentan conductas agresivas dentro y fuera del salón de clase mostrando conductas inapropiadas, por otro lado la maestra no aplica ningún tipo de actividad lúdica para mejorar este tipo de conductas ya que cree factible aconsejar al estudiante e informar a los padres sobre la conducta de sus hijos. Por tal motivo se determina que la aplicación de actividades lúdico-afectivas son importantes en el mejoramiento de conductas agresivas de los niños, para ello se recomienda incrementar en las labores académicas juegos de cooperación que permiten a los niños relacionarse con su entorno de manera efectiva, siendo solidarios y amables con sus compañeros; y los juegos de autocontrol, que hacen posible que el niño canalice sus emociones y pueda encaminarlas hacia conductas positivas.

## **SUMMARY**

This research entitled FUN AND EDUCATIONAL ACTIVITIES TO IMPROVE AGGRESSIVE BEHAVIOR IN FOURTH GRADERS SCHOOL EDUCATION GENERAL BASIC "LAURO DAMERVAL AYORA NO. 2", THE NEIGHBORHOOD OF LA TEBAIDA, PARISH SAN SEBASTIAN, AND PROVINCE OF CANTON LOJA, ACADEMIC PERIOD 2014 - 2015, had as its overall objective to apply affective recreational activities to enhance aggressive behavior in the above students. The research was quasi-experimental and transversal, methods were used: comprehensive, analytical, synthetic, literature, participatory diagnostic workshop and comprehensive assessment techniques were also used as observation, the survey of 17 students and interview applied to a teacher, obtaining accurate and objective information. After performing the analysis and interpretation of the data obtained showed that students present aggressive behavior inside and outside the classroom showing misconduct, on the other hand the teacher did not apply any recreational activity to improve this type of behavior and who thinks feasible advise the student and inform parents about their children's behavior. For this reason it is determined that the application of leisure and affective activities are important in improving aggressive behavior of children, for it is recommended to increase in academic work cooperative games that allow children to interact with their environment effectively, He is supportive and kind to their peers; and self-games that enable children to channel their emotions and direct them to positive

### **c. INTRODUCCIÓN**

La presente investigación es un estudio y reflexión de las conductas agresivas de los niños dentro y fuera del salón de clase, ya que existen comportamientos inadecuados de los niños que pueden ser enfocados y guiados de manera pedagógica hacia modelos de comportamientos positivos, de tal manera que estos no se conviertan en un problema para quienes lo rodean e incluso para él mismo.

La conducta agresiva no solamente se halla en quien lleva a cabo una acción, sino que por el contrario, la agresión a veces puede hallarse en la respuesta a una acción, sea violenta o no, pero que da espacio a cierta reacción inusual, en donde el aula se convierte en el lugar donde se ve reflejado todo lo vivido por el estudiante.

La institución educativa es una de las encargadas de orientar a los estudiantes en la construcción de su personalidad, éste debe ser el lugar en donde se genere un ambiente sano y neutral para los estudiantes, por ello las experiencias favorables y desfavorables que los estudiantes viven en la escuela van a ser determinantes en su vida futura; en este sentido el papel del maestro es fundamental y relevante en esta etapa.

Los problemas de conducta agresiva en los estudiantes, son alarmantes para directivos de las instituciones educativas, docentes y padres de familia; para ello se plantea aplicar actividades lúdico-afectivas que contribuyan a que la convivencia en el aula y fuera de ella sea un proceso permanente, en donde se exija respeto mutuo, aceptación de virtudes y contra virtudes, el respeto a la diversidad, el cumplimiento de normas comunes, y a la resolución pacífica de tensiones y conflictos.

Dada la importancia de las actividades lúdico-afectivas en la educación, es necesario que estas se lleven a cabo en las aulas de manera dinámica y activa buscando las actividades factibles para el tratamiento de ésta problemática, razón por la cual se plantea el siguiente tema de investigación **ACTIVIDADES LÚDICO-AFECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA**

N°2”, DEL BARRIO LA TEBAIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015.

El objetivo general de este trabajo investigativo fue aplicar actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva en los estudiantes cursantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2, del barrio La Tebaida del cantón y provincia de Loja durante el periodo académico 2014 – 2015; de aquí la importancia del por qué el profesorado debe conocer los diferentes tipos de actividades lúdicas que se pueden implementar en el contexto educativo para mejorar las conductas agresivas que los alumnos manifiestan dentro y fuera del aula, así como sus principales repercusiones en su vida emocional, afectiva y académica.

Los objetivos específicos que permitieron encaminar el desarrollo de la presente investigación fueron: comprender la importancia teórica de las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva en los estudiantes, además diagnosticar las dificultades y obstáculos que demuestran los estudiantes que presentan conductas agresivas, diseñando modelos de actividades lúdico-afectivas que contribuyan a que los estudiantes mejoren su conducta, para luego aplicar y valorar la efectividad de las actividades lúdicas para mejorar las conducta agresiva de los estudiantes.

Para fundamentar las variables de la investigación se apoyó en las temáticas: definición de conducta agresiva, teorías de la agresividad del hombre, factores de los que depende la agresión, así como también de los tipo de diagnóstico que se deben utilizar para diagnosticar este tipo de conductas; de la misma manera se dió tratamiento a los temas: definición de actividad lúdica y afectividad, las actividades lúdicas (juego) como estrategia metodológica, el juego y sus dimensiones, el papel del educador en el juego, juegos de cooperación y autocontrol para contrarrestar la agresividad en los niños, todos los temas mencionados sirvieron para entender de mejor manera la problemática.

Para ello se realizó una investigación de tipo **cuasi-experimental** porque se puso en práctica la propuesta de solución, la misma que se aplicó a toda la población interviniente en la investigación; fue a su vez de tipo **transversal** ya que se realizó en el período 2014-2015, con los estudiantes del cuarto grado de Educación General Básica de la Escuela Lauro Damerval Ayora N°2, para ello se aplicaron los siguientes métodos: el **comprensivo** que

permitió comprender la importancia que tienen las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes, de la misma manera se utilizó el método **analítico** que sirvió para realizar el análisis e interpretación de la información empírica dada por los estudiantes y la docente, el método  **sintético** utilizado para sintetizar los modelos de actividades lúdicas adecuadas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes, el método  **bibliográfico** que se utilizó para la búsqueda y obtención de información en diferentes fuentes bibliográficas y para el desarrollo de la investigación, el método de  **diagnóstico participativo** permitió detectar las falencias que existen en el aula para que el niño presente conductas agresivas, el método de  **taller** el mismo que sirvió para aplicar las actividades lúdico-afectivas para mejorar las conductas agresivas y por último el método de  **evaluación comprensiva** el mismo que tuvo la finalidad de evaluar los resultados que se obtuvieron al aplicar el pre y post-test, antes y después de cada taller.

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron la observación directa, la encuesta aplicada a 17 estudiantes y la entrevista aplicada a una docente. Por ser una población pequeña no se obtuvo una muestra ya que se involucró a todos los participantes en el objeto de estudio, los mismos que brindaron información pertinente para el desarrollo de la investigación.

El desarrollo de la investigación ha permitido obtener los siguientes resultados: los estudiantes presentan conductas agresivas dentro y fuera del aula de clase y la docente muestra una actitud pasiva ante la conducta agresiva de los estudiantes limitándose con aconsejar al estudiante e incluso llamar la atención de los padres de familia para comunicar estas falencias, sin lograr ningún tipo de mejoría en sus conductas. En cuanto a los resultados obtenidos de los talleres estos tienen una correlación positiva alta logrando determinar que las actividades lúdico-afectivas son un factor muy importante dentro del desarrollo de los niños.

Como conclusión general se establece que la aplicación de actividades lúdicas como los juegos de cooperación y autocontrol son importantes para mejorar e incluso contrarrestar la conducta agresiva de los estudiantes, otro factor a tomar en cuenta es la falta de compromiso que tiene la docente al limitarse y limitar a los estudiantes en la búsqueda de nuevas alternativas para solucionar el problema, por lo que se recomienda elaborar continuamente modelos de actividades lúdico-afectivas para ayudar a los niños no sólo a los de cuarto grado

que presentan problemas de conducta agresiva sino a todos los educandos, potenciando de este modo una adecuada conducta dentro y fuera del salón de clase, poniendo en práctica estas alternativas con total compromiso y convicción para que puedan arrojar los resultados que se desean conseguir.

El informe de investigación está estructurado en coherencia con lo dispuesto en el Art. 151 del reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja en vigencia el mismo que comprende: título que identifica el trabajo investigativo; resumen en castellano y traducción al inglés; introducción que proporciona una visión general del trabajo realizado, revisión de literatura conformados por la explicación teórica de las variables de intervención del objeto de investigación,

como de los fundamentos teóricos del diagnóstico, materiales y métodos que describen los recursos utilizados, los resultados que se obtuvieron con el trabajo de campo, la discusión de los resultados que refleja la situación inicial con la situación final lograda a través de la aplicación de los talleres, las conclusiones que se constituyen en la respuesta a los objetivos de la investigación y sirven como punto de partida para futuras investigaciones que profundicen en las variables implicadas en la investigación, las recomendaciones que se consideran contribuirán al mejoramiento o solución de la problemática investigada, la bibliografía que señala todas las referencias consultadas que fundamentaron el desarrollo de todo el proceso investigativo, y los anexos e índice.



## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **Conducta agresiva.**

#### **Definición**

La conducta agresiva es un factor determinante en la personalidad y en la relación que tiene el individuo con el entorno en el que se desarrolla, a continuación se establecen las siguientes definiciones:

Las conductas agresivas son un tipo de trastorno del comportamiento y/o de la personalidad, que trasciende al propio sujeto. Parece haber una gran estabilidad o consistencia longitudinal en la tendencia a mostrarse altamente agresivo con independencia del lugar y del momento. (Olweus, 2000, p.18)

Según este autor, aunque la agresividad puede tomar diversas formas de expresión, siempre tendrá como características más sobresalientes el deseo de herir o lastimar a alguien o a algo; por tanto el agresor sabe que a su víctima no le gusta lo que está haciendo y por eso no tiene que esperar a agredir ya que es la víctima quien le proporciona al agresor información directa sobre las consecuencias de su acción.

Para deducir que tipo de agresión se da, hay que saber distinguir a los tipos de agresores, aquellos que quieren demostrar ante un grupo su superioridad y dominio, de aquellos agresores que usan la violencia porque se sienten fácilmente provocados o de aquellos que procesan erróneamente la información que reciben del exterior.

Otro factor que dificulta la valoración del problema es el pacto de silencio entre agresores y agredidos, que muchas veces los padres no consideran importante porque creen que es producto de la edad del niño. Es por eso que se da la siguiente definición:

La conducta agresiva se genera en el ambiente familiar por medio del aprendizaje, ya que cada individuo parece desarrollar un nivel específico de agresividad desde muy temprano el cual permanece relativamente estable a través del tiempo y de las situaciones; sin embargo cualquiera sea el repertorio con que el niño nazca, la agresión será una forma de

interacción aprendida por lo que se hace imperioso tomar en cuenta el entorno familiar que es notablemente para el niño. (Caims, 2001, p.21)

De acuerdo con este autor la conducta agresiva se forja en el núcleo familiar por medio del aprendizaje, y se desarrolla desde muy temprana edad, cualquiera sea el escenario en el que el niño nazca, la agresión será aprendida principalmente en el núcleo familiar y que luego este tipo de conducta será muy notable en su interacción en sociedad.

La conducta agresiva no es más que el producto del aprendizaje que el niño adopta desde su nacimiento y lo percibe en el hogar, luego este tipo de conducta a medida que transcurre el tiempo lo plasman en su diario vivir, creyendo que lo que hace es correcto porque siempre tuvo este modelo, ya que lo vio siempre como algo “normal”, viéndose reflejada más tarde en su personalidad.

Las conductas de agresión alteran el ambiente escolar repercutiendo negativamente en el aprendizaje del estudiante. Sin embargo se da otra definición sobre la conducta agresiva.

La conducta agresiva es socialmente inaceptable ya que puede llevar a dañar física o psicológica a otra persona, la agresividad en la etapa escolar puede aplicarse a acciones agresivas (conductas), a estados de ánimo (sentimientos subjetivos), a impulsos, pensamientos e intenciones agresivas, y a las condiciones en que es probable que se adopten conductas agresivas (estimulación ambiental). (Oteros, 2006, p.10)

Este autor explica que la conducta agresiva es inadmisibles ya que daña tanto física como psicológicamente a otras personas, la agresividad en la etapa escolar se presenta principalmente en las conductas, en sus cambios emocionales, e incluso los escenarios ambientales en donde éste se desarrolla.

Se puede afirmar que cuando se habla de conducta agresiva se hace referencia al hecho de provocar daño a una persona u objeto, este tipo de conductas suelen ser intencionales las mismas que causan daño sea este físico o psicológico, algunas de estas conductas como pegar a otros, burlarse de ellos, ofender, tener rabietas como arrojarse al suelo, gritar y golpear objetos, e incluso usar palabras inadecuadas se consideran como agresivas.

## **Teorías de la agresividad del hombre**

Para estudiar la etiología de la agresividad en el hombre existen teorías que tratan de explicarla, entre ellas tenemos:

### **Teoría del Instinto**

Los niños pequeños obedecen a los adultos sin cuestionar las reglas impuestas, de tal manera que consideran que un acto es correcto o incorrecto y que un acto incorrecto merece castigo. Por tal razón se dan las siguientes definiciones:

La agresividad es instintiva, que se genera internamente y que se libera ante un estímulo apropiado, si éste no aparece provocará una acumulación de los impulsos agresivos que terminarán liberándose ante un estímulo inapropiado, los seres humanos están dotados de un instinto agresivo que no puede ser controlado por la razón. (Freud, 1904, p.23)

Freud en su teoría psicoanalítica postula que:

La agresividad es una manera de dirigir el instinto hacia fuera, es decir hacia los demás, en vez de dirigirla hacia uno mismo, la misma que debe ser redirigida realizando deporte o alguna actividad en la que se involucre la expulsión de frustraciones acumuladas. (Freud, 1904, p.32)

Según este autor para evitar una expresión incontrolada de la agresividad, es preciso que ésta se vaya descargando poco a poco a través de formas de agresión socialmente aceptadas, como la búsqueda del logro, la competencia, la apuesta entusiasta o la participación en deportes competitivos.

En este sentido se puede decir que la teoría instintiva no trata más que de algo innato del ser humano, por cuanto viene con el individuo en el momento del nacimiento y que depende únicamente de este para que se desarrolle o se la modifique, disminuyendo de esta manera la tendencia a agredir.

## **Teoría del Impulso**

Freud (1904) afirma que “la teoría del impulso agresivo se refiere al impulso desencadenado externamente, la probabilidad de prevenirla es baja ya que las fuentes externas que provocan el impulso agresivo, como la frustración son habituales e imposibles de eliminar” (p.35). De lo que se puede recalcar que la teoría del impulso es provocada por causas externas explícitamente por frustración acumulada en los individuos.

A decir de la teoría del impulso, está presente en el medio y es muy notable dentro del desarrollo de la personalidad de las personas y más aún en la conducta de los niños ya que ellos son mucho más moldeables y reaccionan según el factor que intervenga en ellos.

## **Teoría de Aprendizaje Social de Bandura**

Bandura (1975) en su libro Modificaciones de la conducta define “la agresión como una conducta que produce daños a la persona y la destrucción de la propiedad. La lesión puede adoptar formas psicológicas de devaluación y de degradación, lo mismo que de daño físico” (p.17). Es producto de dos procesos constituyentes de todo aprendizaje: La adquisición de conductas nuevas se realiza a partir de la observación de modelos significativos a través de un proceso de modelado y la mantención de las conductas agresivas se basa en procesos de condicionamiento operante

La adquisición de conductas nuevas se realiza a partir de la observación de modelos significativos a través de un proceso de modelado y la mantención de las conductas agresivas se basa en procesos o aprendizajes mediante el cual una persona tiene más probabilidad de repetir formas de conductas tanto positivas como negativas.

La agresión es adquirida por aprendizaje el mismo que lo adquiere de la sociedad a través de dos formas de aprendizaje observacional; uno por reforzamiento, cuando vemos que otros son recompensados o castigados por realizar ciertas acciones; y otro por imitación cuando el observador desea parecerse a un modelo al que admira, según esta concepción la agresividad es el resultado de procesos de aprendizaje. (Bandura, 1975, p.21)

La agresividad de los niños no se limita a una conducta imitativa, sino que ellos mismos inventan nuevas formas de agresión, ya que aprenden a ser agresivos a través de la exposición a modelos violentos, de los que obtienen dos tipos de información: cómo agredir y cuáles son las consecuencias de la agresión, sean éstas positivas o aversivas, las cuales son determinantes más tarde en su personalidad.

### **Factores de los que depende la agresión en los seres humanos.**

La agresividad es una conducta instintiva o aprendida que existe por un mecanismo psicológico que una vez considerado produce sentimientos de enojo y cambios físicos.

Storr (2004) afirma que “la conducta agresiva es un problema social que se presenta en cualquier etapa del desarrollo humano, por ello considera que la agresión tiene un papel importante en la interacción de todo ser humano” (p.11).

De acuerdo con este autor la conducta agresiva en los niños se dan en todas las clases sociales y en todos los ambientes, así como en cualquier etapa de su vida por lo que los factores que intervienen en este tipo de comportamiento son múltiples y variados.

La conducta agresiva como ya se ha manifestado antes, no relega ninguna clase social esta se ve enmarcada en cada una de las acciones que realizan los individuos, pero se ha podido evidenciar en diversos estudios que la conducta agresiva se ve más reflejada en las sociedades de escasos recursos en donde está mucho más presente.

La agresividad de los niños se presenta generalmente en forma directa ya sea en forma de acto violento físicos (patadas, empujones...) como verbal (insultos, palabrotas...); los arrebatos son un rasgo normal en la infancia pero algunos niños persisten en su conducta agresiva y en su capacidad para dominar el mal genio. Este tipo de niños hace que sus padres y maestros sufran siendo frecuentemente niños frustrados que viven el rechazo de sus compañeros no pudiendo evitar su conducta. (Alonso, 1999, p. 23)

Alonso, (1999) plantea que cuando un niño agresivo es rechazado y sufre repetidos fracasos en sus relaciones sociales, crece con la convicción de que el mundo es hostil y está contra él, aunque esto no le impide que se autovalore positivamente.

Uno de los factores influyente en la agresividad de los niños es el comportamiento de los padres, esto se da cuando ellos desapruaban la agresión castigándolo con su propia agresión sea ésta física o amenazas hacia el niño, luego a este le gusta el riesgo, el peligro, y a la vez este se traduce en el gusto por los contactos sociales, en el que los niños tienden a ser agresivo, se enfadan fácilmente y sus sentimientos son variables, es decir cambian su estado de ánimo de un momento a otro.

### **Principales fuentes de conducta agresiva**

Bandura (1984) en su libro Trastorno de la conducta del niño plantea 3 fuentes principales de conducta agresiva que reciben atención en grandes variables, ellas son: influencias familiares, el modelamiento simbólico y factores socio-culturales.

#### **Influencias familiares**

Bandura (1984) en su libro Trastorno de la conducta del niño sostiene que dentro de las influencias familiares como “fuente y reforzadora de la agresión es la modelada y reforzada por los miembros de la familia”. (p.25). Los padres que castigan físicamente a sus hijos, sirven de modelo para un comportamiento agresivo, de la misma manera los padres de los niños con problemas de agresividad dan más ordenes, hacen críticas en forma humillante y regañona, este comportamiento luego será imitado por los niños.

Bandura explica que en el contexto de las prácticas disciplinarias es donde los niños reciben de sus padres los ejemplos más visibles de la manera de influir en la conducta de los demás. Por ejemplo, los padres que adoptan y aplican los métodos de dominación, tienen hijos que tienden a valerse de tácticas agresivas semejantes para controlar la conducta de sus compañeros.

El entorno familiar puede ser la esfera principal en la que se aprende el comportamiento agresivo ya que, ésta desempeña una influencia fundamental en la conducta del niño, porque es allí donde los niños disponen de muchas oportunidades para observar modelos agresivos.

De la misma manera Cairns (2001) nos da la siguiente definición de lo que considera como conducta agresiva por influencia familiar.

La conducta agresiva se genera en el ambiente familiar por medio del aprendizaje, ya que cada individuo parece desarrollar un nivel específico de agresividad desde muy temprano el cual permanece relativamente estable a través del tiempo y de las situaciones; sin embargo cualquiera que sea el repertorio con que el niño nazca la agresión será una forma de interacción aprendida por lo que se hace imperativo tomar en cuenta el entorno familiar que es notablemente significativo para el niño. (Cairns, 2001, p.22)

Cairns (2001) también señala que “el principal modelo de conducta de los niños son los adultos y en primer lugar los padres” (p.23). El desarrollo y la modificación de las conductas agresivas están regulados en gran medida por los padres, ya que son éstos los que controlan muchas de las experiencias de satisfacción o de frustración de sus hijos, refuerzan o castigan las expresiones precoces de agresión y sirven de modelo a las conductas agresivas.

Los niños agresivos crecen en un medio agresivo, los miembros de la familia estimulan y perpetúan las conductas violentas de cada uno de ellos. Por lo tanto, lejos de socializarse o reorientarse sanamente, la tendencia agresiva natural de un niño se intensifica y se perpetúa en un medio violento.

### **El modelamiento simbólico**

Bandura (1984) expresa que “los modelos de conducta pueden ser transmitidos a través de imágenes y palabras, lo mismo que a través de acciones”. (p.27)

El modelamiento simbólico es una fuente de conductas agresivas proporcionada por los medios de comunicación especialmente la televisión; a través del cual al niño antes de la edad escolar, llegan imágenes de apuñalamiento, golpizas, agresiones a puntapiés, asaltos, estrangulamientos entre otros. En estudios de campo controlados, se ha demostrado “que la exposición a la violencia televisada fomenta la agresividad interpersonal”, por ello es común ver a personas que en un momento determinado imiten actividades agresivas y hasta criminales, dentro de los más ingeniosos estilos observados anteriormente en televisión.

Castigar a un niño por su conducta agresiva dándole una bofetada o una paliza puede enseñarle a ser más violento, mientras que al observar otros modelos positivos se puede aprender a mostrar amor, respeto e interés, así como se puede aprender a mostrar hostilidad y agresión es decir cuando el niño vive rodeado de modelos agresivos, va adquiriendo un repertorio conductual caracterizado por una cierta tendencia a responder agresivamente a las situaciones conflictivas que pueden surgir con aquellos que le rodean.

La televisión es transmisora de comportamientos violentos que propician un aprendizaje modelado y condicionado de pautas agresivas. Los niños con alto grado de exposición a este medio pueden exhibir una alta incidencia de hostilidad al imitar la agresión de la cual ellos mismos son testigos. (Bandura, 1975, p.31)

Según (Bandura, 1975) los medios de comunicación especialmente la televisión, contienen gran cantidad de información violenta y agresiva, ya que emite gran cantidad de imágenes violentas que pueden aumentar las conductas agresivas, sobre todo en niños.

La televisión afecta tanto el desarrollo neurofisiológico como el desarrollo físico y debe considerarse como un agente nocivo en el desarrollo temprano. El daño es producido tanto por el contenido de sus programas y publicidad como por las características tecnológicas y del procesamiento de imágenes y/o por la interferencia en los primeros años de vida del niño/a en el relacionamiento cercano.

La televisión se ha convertido hoy por hoy en la principal distracción de los niños quienes observan con mayor frecuencia series animadas en las que se pone de manifiesto la lucha entre el bien y el mal que por muchos años ha sido uno de los temas principales tratados en estas series animadas; presentando personajes con una gran fortaleza y características que los hacen especiales y muy atractivos para el público infantil, dichos personajes tienen como finalidad ser héroes y suelen poner fin a los problemas a través de actos violentos, es por eso que los programas infantiles muestran incluso mayor cantidad de actos violentos que los programados para adultos quedando expuestos a demasiadas escenas violentas en televisión



## **Factores socio-culturales**

Otro factor importante a tomar en consideración es el factor socio-cultural por tal motivo Bandura y Storr dan las siguientes definiciones.

La familia está intrínsecamente unida a otros sistemas sociales, la cultura en que reside una persona y con la cual tiene contactos repetidos constituye otra importante fuente de agresión. Las tasas más elevadas de conductas agresivas se encuentran en medios en donde abundan los modelos agresivos y en donde se considera que la agresividad es un atributo muy valioso. (Bandura, 1984, p.29)

De acuerdo a este autor el desarrollo de un niño se produce en un contexto sociocultural que se puede considerar como un campo o territorio en el que se superpone o interactúan las influencias sociales, ya que el niño está inmerso en su familia, colegio y vecindario con quienes interactúa continuamente.

El ser humano como ser social se enfrenta al conflicto que surge cuando aparecen intereses contrapuestos, este conflicto despierta en el individuo cierto nivel de agresividad como una fuerza que ofrece resistencia. El niño debe poder aprender a dominar su agresividad y también a evitar que la agresividad de otros le afecte o lo haga reaccionar.

Sin embargo Storr (2001) no está lejos de la realidad señalando que:

Uno de los factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva es el factor sociocultural del individuo, teniendo en cuenta que uno de los elementos más importante del ámbito sociocultural del niño es la familia. Dentro de la familia, además de los modelos y refuerzos, son responsables de la conducta agresiva el tipo de disciplina a los cuales se somete al niño. (Storr, 2001, p.19)

Según (Storr, 2001) generalmente los factores socioculturales están relacionados con creencias o estilos de vida que prevalecen en una sociedad y que contribuyen a una pérdida de valores, de respeto a autoridades y sobre todo a una discriminación de sexos, en donde el hombre tiene toda la autoridad y potestad para decidir y dirigir, esto presencian los niños y

continúan con estas tradiciones que generan cierto tipo de violencia y agresión en contra de la mujer.

Es importante entender el cómo se concibe a la agresión, ya que en algunas culturas existe mucho la permisividad de actos, que en otros lados pueden ser catalogados como agresiones o conductas violentas.

La agresividad se gesta en la niñez temprana, por una atmósfera estresante y muy poco estimulante: disciplina estricta, falta de cariño maternal, falta de apoyo social, interacción con adultos agresivos, grupos de compañeros pasajeros, etc., por esta razón los niños crecen en entornos negativos, con un alto riesgo de absorber conductas antisociales, en donde el hombre es el encargado de trabajar y mantener, mientras que la mujer es la encargada del hogar y la crianza de los niños, limitando la actuación de la mujer en la sociedad.

Otro factor que influye en la conducta agresiva de los niños y que se debe tomar en cuenta antes de etiquetar a un niño como agresivo es el factor biológico.

### **Factor biológico**

Lo biológico cumple una función muy importante en la agresividad, ya que los niños son intensamente emocionales y tienen muy poco autocontrol, expresan su enojo en forma agresiva, también se debe tener en cuenta el sexo, ya que los niños son mucho más agresivos que las niñas debido a mayor producción de la testosterona.

El comportamiento agresivo se desencadena como consecuencia de una serie de procesos bioquímicos que tiene lugar en el interior del organismo y en los que desempeñan un papel decisivo las hormonas. Se ha demostrado que la noradrenalina es un agente causal de la agresión. (Umbert, 2000, p.19)

También se debe tener en cuenta sentimientos negativos como la frustración, la ira, el dolor, el miedo, irritación y factores externos como el calor, el frío, el ruido elevado, factores fisiológicos como el hambre, el sueño o el cansancio.

## **Diagnóstico de la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora N°2**

### **Definiciones de diagnóstico**

A continuación se sugieren algunas definiciones:

El diagnóstico es un estudio previo a toda planificación o proyecto y que consiste en la recopilación de información, su ordenamiento, su interpretación y la obtención de conclusiones e hipótesis. Consiste en analizar un sistema y comprender su funcionamiento, de tal manera de poder proponer cambios en el mismo y cuyos resultados sean previsibles. (Rodríguez, 2007, p.32)

Pérez (2007) describe “el diagnóstico básicamente consiste en representar con números los datos psicopedagógicos y tratarlos mediante cálculos estadísticos con fines científicos” (p. 37). La mayoría de los especialistas del diagnóstico pedagógico admiten hoy que todos los métodos pueden ser útiles y complementarios, siendo más recomendable aplicar unos u otros, o varios, según la naturaleza del problema y los objetivos que se persigan.

Luego de analizar las opiniones de los autores mencionados puedo concluir que el diagnóstico es un proceso de evaluación de los aprendizajes que el/ los estudiantes van adquiriendo paulatinamente, en donde se obtiene información real para evidenciar de qué forma se está llegando al estudiante con los aprendizajes, para de acuerdo a los resultados obtenidos el o la docente pueda buscar nuevas formas de llegar con el conocimiento hacia ellos, buscando los más idóneos de acuerdo a su edad e interés.

Para realizar un diagnóstico se debe tomar en consideración los intereses y necesidades de los estudiantes empleando nuevas y modernas formas de enseñar, de ésta manera se mejorará el proceso aprendizaje de los estudiantes, para que lo puedan plasmar en su diario vivir sea este en el ámbito personal como académico.

## **Tipos de diagnóstico**

Existen diversos tipos de diagnóstico de la conducta agresiva, entre ellos tenemos los siguientes:

**Diagnóstico clínico:** Es individual y se orienta, fundamentalmente a los aspectos psicopatológicos de la conducta infantil así como a realizar una evaluación de los niveles de desarrollo que ha alcanzado el niño.

Habitualmente, se basa en una descripción de los problemas que el niño presenta, incluyendo no sólo aquellos por los cuales los padres consultan, sino los que el clínico obtiene de su relación con el niño. Esta descripción debe hacer un análisis de las situaciones que desencadenan el problema, la frecuencia de presentación y la reacción del ambiente. Este tipo de diagnóstico debe responder a las preguntas ¿cómo?, ¿dónde?, ¿cuándo? y ¿con qué?

**Diagnósticos Psicométricos:** Contempla la evaluación intelectual, de personalidad, la evaluación de las funciones psicológicas denominadas “básicas” en el proceso de aprendizaje y de los aspectos pedagógicos, a través de instrumentos estandarizados.

Un test es siempre una muestra de conducta y, en esa medida, dice qué sucede en un sujeto determinado, en el aquí y en el ahora, con relación a un aspecto parcial del niño, aspecto que a lo mejor no es ni siquiera lo más relevante de lo que está ocurriendo en su mundo interno.

**Diagnóstico social:** Se refiere al estudio del medio ambiente familiar y cultural en el cual vive el niño, considerando la influencia que éste tiene sobre su desarrollo general. Conocer el nivel ocupacional y de estudios alcanzados por los adultos de su familia y la atmósfera que rodea al niño, podrá explicar en gran medida sus rendimientos insuficientes y los problemas emocionales que presente.

Hacer un diagnóstico psicosocial es imprescindible ya que el hecho de crecer en diferentes medios sociales físicos hace que cada niño desarrolle distintos patrones de conducta. Estas diferencias pueden atribuirse básicamente a diferencias genéticas y/o al proceso de

socialización, siendo los padres los agentes de socialización más importantes durante la infancia. (Nova, 1979, p.43)

### **Diagnóstico pedagógico:**

Martínez, Baños & Bravo (2007) afirma que “el diagnóstico se define desde la perspectiva educar con valores y asumir a la pedagogía como arte de la enseñanza y que contribuye al desarrollo integral de la personalidad, de las potencialidades del hombre y a la plenitud humana” (p.43)

Este tipo de diagnóstico comprende el estudio del nivel pedagógico del niño, la capacidad de aprendizaje del estudiante, su historia escolar es decir su edad de ingreso, cambios de escuela repeticiones de año, su integración al grupo o grado, entre otras.

Gutiérrez (2011) afirma que “el diagnóstico tiene el propósito de conocer a los educandos para identificar sus capacidades, habilidades, actitudes y valores obteniendo información que permita implementar estrategias de enseñanza aprendizaje” (p.17).

Este diagnóstico puede ser hecho en forma grupal, como una forma de evaluar la situación de cada niño en relación con su grupo o curso y de evaluar los programas en relación con los objetivos y criterios pedagógicos planificados. Permite fijar metas específicas y personalizadas para cada niño.

### **Riesgos del diagnóstico**

Se ha planteado que en gran número de casos el diagnóstico no beneficia al niño sino que lo perjudica, rotulándolo de manera que se convierte en un estigma y crea una barrera que discrimina al niño de los supuestamente “normales”, en la situación escolar y familiar.

Los principales riesgos del diagnóstico radica en el hecho de que el niño es un ser en desarrollo, con una evolución no previsible, por tanto se hace arriesgado encasillarlo en categorías, que puede operar para los padres como una profecía” (Rosenthal & Jacobson, 1968, p.12).

## **Actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva**

### **Definición de actividad lúdica**

Existen varias definiciones de actividad lúdica de las cuales se ha escogido las siguientes:

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad, creativa y el conocimiento. (Jiménez, 2002, p.23)

De acuerdo con este autor la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser humano frente a la vida, frente a la cotidianidad, es decir es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute y goce, acompañado de la relajación que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Motta (2004) manifiesta que “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo, en donde la metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas” (p. 23). La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal de cada individuo.

Para este autor el juego es una actividad llena de sentido; no solo tiene una función social sino que crea su propia estructura social ya que considera que el juego es más antiguo incluso que la cultura.

Otros autores dan a conocer las siguientes enunciaciones:

En la actividad lúdica es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. (Waichman, 2000, p.32)

Lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. (Torres, 2004, p. 23)

(Waichman & Torres) coinciden que en la actividad lúdica no debe existir edad, ésta debe cumplir con los intereses y necesidades de los estudiantes, para que el proceso se realice de la mejor manera tomando en consideración que el juego no debe limitarse exclusivamente a los tiempos libres sino más bien que este debe estar presente en cada ámbito pedagógico para alcanzar los objetivos planteados en el desarrollo académico.

### **Definición de afectividad**

En Psicología la afectividad será aquella capacidad de reacción que presente un sujeto ante los estímulos que provengan del medio interno o externo y cuyas principales manifestaciones serán los sentimientos y las emociones.

Kriekemans (2003) opina que “la afectividad son las distintas emociones que una persona puede demostrar ante distintas situaciones, ésta puede definirse como un espectro de impulsos emocionales imposibles de ser dominados, constituyendo un sustrato que comparten todas las personas” (p.19).

Kriekemans también añade acerca de la afectividad que:

La afectividad es el terreno de estudio de la psicología y ha sido materia de debate desde antes de que ésta existiera, con los primeros planteamientos filosóficos que se dieron al respecto. Con el paso del tiempo se han hecho importantes avances al respecto, asociando distintas áreas del cerebro con los distintos afectos que una persona pueda tener. (Kriekemans, 2003, p.35)

## **Actividades lúdicas (juego) como estrategia metodológica**

Considerando esta temática se manifiesta que:

El juego no solo está vinculado con la vida infantil, también los adultos lo ponen en práctica en todos los lugares del mundo. Desde la perspectiva educativa, el juego es una poderosa herramienta para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos, en dónde el educador debe analizar el juego e ir descubriendo las capacidades que se desarrollan en su práctica. (Frola & Velásquez, 2011, p.41)

Los juegos pueden plantearse libremente como una diversión, sin buscar otra finalidad que no sea la de pasar un buen rato, sin embargo, los juegos también son una herramienta que utiliza el educador para conseguir determinados objetivos. Para esto el educador debe tener en cuenta la naturaleza del juego, puesto que son muchos los aspectos que se trabajan en las actividades lúdicas; es por ello, que se deben definir los objetivos que se quiere conseguir y buscar estrategias lúdicas apropiadas para su consecución.

En este sentido, los autores señalan que el juego aporta con varias posibilidades para trabajar determinados objetivos educativos, ya que es el vehículo idóneo para desarrollar competencias para la vida, pues apuesta a mejorar la convivencia, la vida en sociedad, el manejo de información, el manejo de situaciones y el aprendizaje permanente.

Un maestro frente a un grupo de estudiantes no puede permanecer con un conjunto poco provisto de actividades lúdicas, sino debe presentar ante ellos actividades diversas, motivantes, participativas y colaborativas para que los estudiantes se involucren en el proceso, estas actividades no sólo servirán para distraer al estudiante sino para que éste tenga aprendizajes significativos mediante el juego.

### **Metodología del juego**

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 que hay que tener en cuenta en el momento de planificar el juego, es la explicación; ya que muchos de los educadores nos preguntamos cómo podemos explicar un juego, y hacerlo funcionar de manera positiva para los niños y niñas, para que este no se torne tedioso y aburrido. El educador cumple la función de mediador, entre el juego y el niño, solo así el niño se sentirá más seguro y confiado de sus movimientos y de su interacción con el grupo

## **El juego y sus dimensiones**

Delgado (2011) propone las siguientes dimensiones del juego:

- **Dimensión afectiva emocional:** expresión y control emocional a través del juego. Favorece la autoconfianza y el desarrollo de la autoestima gracias a secuencias repetidas de éxito y dominio del entorno en la actividad del juego. La mayor parte de relaciones y contactos afectivos tienen lugar durante el juego.
- **Dimensión social:** integración, adaptación, igualdad y convivencia. El juego es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales.
- **Dimensión cultural:** transmisión de tradiciones y valores. El juego es una herramienta social que permite transmitir tradiciones y valores sociales a las generaciones venideras.
- **Dimensión creativa:** la inteligencia creativa. El juego potencia la imaginación a través del juego simbólico, permite la agilidad del pensamiento y el desarrollo de habilidades.
- **Dimensión cognitiva:** gimnasia para el cerebro. Los juegos manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento, facilita el proceso de abstracción del pensamiento es decir, a creación de representaciones mentales.
- **Dimensión sensorial:** a través del juego el niño puede descubrir una serie de sensaciones que no podría experimentar de otro modo.
- **Dimensión motora:** el juego facilita la adquisición del esquema corporal; identificación del cuerpo como un todo diferente de las partes del cuerpo y reconocimiento de uno mismo como alguien diferenciado de los otros. (Delgado, 2011, p.24)

## **El papel del educador en el juego**

El papel del educador en el juego es considerado por el autor según la siguiente definición:

El educador cumple la función de mediador, entre el juego y el niño, solo así el niño se sentirá más seguro y confiado de sus movimientos y de su interacción con el grupo. El educador debe encontrar elementos y detalles que deben ser observados y que son específicos del grupo con el que está trabajando. (Delgado, 2011, p.42)

Según este autor el educador o educadora deben mantener el control sobre el grupo de niños que juegan, esto con el objetivo de crear y mantener un ambiente sano, justo y agradable.

## **Juegos de cooperación para contrarrestar agresividad en los niños**

Existen diversos juegos de cooperación que se pueden emplear en el manejo de las conductas agresivas, es por ello que se pone a consideración algunas definiciones:

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. (Frola & Velásquez, 2011, p.49)

Otra definición de juego cooperativo es la propuesta por Arranz

En el juego cooperativo, el educador debe enseñar a vivir en sociedad, a que las relaciones interpersonales se basen en el respeto, la tolerancia, la justicia, la sinceridad, entre otros, y a que éstas vayan acompañadas de la autoestima, la cooperación, la ayuda mutua, la autonomía personal, la amistad y la confianza. 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. (Arranz, 2009, p. 56)

Mosquera *et al* (2000) afirman que los juegos cooperativos son “aquellos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas,

que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías” (p.13).

Frola & Velázquez (2011) con respecto al juego cooperativo también añaden:

El juego 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, etc. Este tipo de juego, 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. (Frola & Velázquez, 2011, p.50)

Estos autores aducen que a los niños agresivos, el juego en grupo les ayudará a darse cuenta de la necesidad de los otros, les ayudará a modificar su actitud, al darse cuenta que logran mayores beneficios cuanto más sociable sea su comportamiento, a más que, a los niños que presentan este problema, este tipo de juego le proporciona aceptación y comprensión.

Mientras mayor sea el reforzamiento que los educadores pongamos a este tipo de juegos, mayor será la unión de los niños y niñas en el momento de jugar. Resulta muy importante recalcar que en los juegos de cooperación se pone mucho en práctica el apoyo entre los compañeros; gracias a esto los niños y niñas llegan a ser capaces de decidir sobre la manera de actuar ante y con los demás.

El juego cooperativo 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, en los 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 deben contribuir a la formación y desarrollo de la persona en su integridad.

Los juegos que incluyen contacto entre los niños, permite que éstos establezcan límites y reglas, y así, dejen de lado las ganas de agredir a sus compañeros y más bien sientan la

necesidad de ayudarlos y colaborar para que el juego siga adelante para alcanzar la meta conjuntamente; y esto precisamente es lo que pretende el juego cooperativo; constituyéndose en un elemento básico y fundamental para la educación y sobre todo para la formación de los niños y niñas integras. Todas estas estrategias nos hacen reflexionar sobre lo conveniente y necesario que es la utilización sistemática de este tipo de juegos para mejorar o incluso contrarrestar la agresividad.

### **Juegos de autocontrol para contrarrestar la conducta agresiva**

Considerando este tipo de juego algunos autores definen el juego de autocontrol como:

El autocontrol es la capacidad que nos permite controlar a nosotros mismos, nuestras emociones y no que estas nos controlen a nosotros, sacándonos la posibilidad de elegir lo que queremos sentir en cada momento de nuestra vida. Centrándonos en los niños, el autocontrol es la habilidad que permite a los niños a controlarse a sí mismos, para lograr un desenvolvimiento agradable y aceptado por la sociedad, evitando comportamientos desagradables e inapropiados. La falta de autocontrol puede causar una gran cantidad de psicopatologías que les dificultará relacionarse con las personas y ser plenos y felices. (Frola & Velásquez, 2011, p. 46)

Según estos autores no se nace con esta habilidad, sino que se aprende desde que se tiene año y medio de vida, momento en el que quieren todo a la vez y al instante, es su forma de exteriorizar su independencia recién adquirida, lo hacen de forma vehemente e impulsiva y les cuesta mucho aceptar las frustraciones (que se les niegue algo, que no les salga algo como ellos quieren), y lo expresan con rabia y desesperación

El juego de autocontrol es una herramienta muy eficaz que, según el punto de vista de estos autores, todos los padres y educadores debemos conocer, ya que por medio de el, podemos lograr que el niño y niña canalice todos sus sentimientos de forma entretenida y divertida. Los juegos de autocontrol, no solo nos pueden servir para contrarrestar agresividad, sino que también nos ayudan a establecer normas, reglas, límites y hasta hábitos en los niños y niñas, lo cual contribuye a una vida física y mental sana.

## **Aplicación de actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva en los estudiantes.**

### **Definición de taller**

El taller se organiza con un enfoque multidisciplinario y globalizador, donde el profesor ya no enseña en el sentido tradicional; sino que es un asistente técnico, un guía, un facilitador que ayuda al estudiante a aprender. Los alumnos aprenden haciendo y sus respuestas o soluciones podrían ser en algunos casos, más válidas que las del mismo profesor.

El taller describe un lugar donde se trabaja, se elabora y se transforma algo para ser utilizado, por lo tanto el taller educativo se trata de una forma de enseñar y sobre todo de aprender, mediante la realización de algo, que se lleva a cabo conjuntamente, es un aprender haciendo en grupo. (Rodríguez, 2007, p.73)

De la misma manera otro autor da a conocer la siguiente definición:

Taller es el lugar donde se hace, se construye o se repara algo, son unidades productivas de conocimientos a partir de una realidad concreta para ser transferidos a esa realidad a fin de transformarla, donde los participantes trabajan haciendo converger teoría y práctica. (Maya, 2008, p.23)

Según este autor el taller puede ser hecho en forma grupal, como una forma de evaluar la situación de cada niño en relación con su grupo y de evaluar los programas en relación con los objetivos y criterios pedagógicos planificados. Permite además fijar metas específicas y personalizadas para cada niño, en las que ellos subsanan cualquier imperfección que tienen.

## **Valoración de la efectividad de las actividades lúdico-afectivas, para mejorar la conducta agresiva en los estudiantes de cuarto grado de educación general básica.**

### **Evaluación de los talleres**

La evaluación de los talleres se llevaron a cabo de acuerdo a las actividades planteadas en cada uno de los talleres propuestos en el presente trabajo de investigación, dentro de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2” de la Ciudad de Loja en el período académico 2014- 2015, con los niños y niñas del cuarto grado de Educación General Básica

### **La alternativa**

En el lenguaje corriente y dentro de la teoría de la decisión, una alternativa es una de al menos dos cosas (objetivos abstractos o reales) o acciones que pueden ser elegidas o tomadas en alguna circunstancia.

La alternativa consiste en la búsqueda de la mejor solución frente a un problema de carácter global, puesto que se toma una población que se considera frágil y de fácil adquisición, sin embargo la alternativa tiene que satisfacer los objetivos propuestos debido a que éstas denotan la perspectiva de la investigación y la búsqueda de mejores soluciones para problemas sociales.

### **El pre test**

Herrera, Duffau & Lagos (1997) afirman que “los test diagnósticos son una herramienta habitual para tomas decisiones clínicas, a menudo influenciadas por factores, entre los cuales uno es no ajustar los índices variables publicados según las probabilidades del pre test del sujeto en individual” (p.125-126).

Uno de los factores comunes en la interpretación de las conductas agresivas de los test diagnósticos es su aplicación, con criterio intuitivo, basadas en la sensibilidad y especificidad declaradas por los autores que proponen los test diagnósticos, sin reparar que

tales índices son, a menudo, poco confiables. O bien, también solo sobre bases intuitivas, en consideración solo de los valores predictivos incluidos en la publicación respectiva.

Morales (2013) sostiene que “el pre test es la primera observación en la variable adjunta. El pre test precede siempre al tratamiento de los sujetos (método, actividad, pertenencia a un grupo etc.) define si existe dificultad, problemas que necesitan ser analizados y solucionados” (p. 45)

### **El post test**

El post test incluye las mismas preguntas del pre test aunque se pueden realizar algunas modificaciones para detectar si la alternativa fue eficiente y así llegar a conclusiones más específicas, puesto que en algunas ocasiones los sujetos investigados arrojan respuestas superficiales difíciles de ser tomadas como confiables.

El post test, o segunda medida u observación, es la evaluación posterior al pre test. Cuando hay una única medición (es decir, no hay pre test), es común utilizar este símbolo (O2) Para dejar claro la ausencia de pre test. Evalúa la eficacia de la solución y determinada asimilación de contenidos. (Morales, 2013, p.45)

### **Comparación del pre test y el post test**

Una ventaja del diseño es que es posible evaluar la evolución comparativa de los grupos. Así de esta manera se llega a soluciones que partieron de soluciones específicas y dirigidas a grupos particulares, ya que se verificó la realidad del surgimiento del problema de estudio y por consiguiente se realizó la medición de avance de asimilación teórico práctica.

El profesor investigador que decide poner en marcha un nuevo sistema de entrenamiento del razonamiento matemático en un grupo de alumnos (grupo experimental) y evaluar las habilidades al respecto al empezar realizar una medición por medio del pre test y al terminar el curso realiza otra medición a través de los post test. (Anónimo, 2013, p.2)

## Modelo estadístico entre el pre test y el post test

### Coefficiente de correlación de Pearson

#### Definición

De manera menos formal, podemos definir el coeficiente de correlación de Pearson como un índice que puede utilizarse para medir el grado de relación de dos variables siempre y cuando ambas sean cuantitativas.

En estadística el coeficiente de correlación de Pearson es una medida de la relación lineal entre dos variables aleatorias cuantitativas. A diferencia de la covarianza, la correlación de Pearson es independiente de la escala de las medidas de las variables. En caso de que se esté estudiando dos variables aleatorias X e Y sobre una población estadística; e coeficiente de correlación de Pearson se simboliza con la letra **P<sub>x,y</sub>**.

Siendo la expresión que nos permite calcularlo:

$$P_{x,y} = \frac{\sigma_{XY}}{\sigma_X \sigma_Y} = \frac{E[(X - \mu_x)(Y - \mu_y)]}{\sigma_X \sigma_Y}$$

Donde:

- $\sigma_{xy}$  es la covarianza de (X , Y)
- $\sigma_x$  es la desviación típica de la variable X
- $\sigma_y$  es la desviación típica de la variable Y

El coeficiente de correlación de Pearson es una prueba estadística para analizar la relación entre dos variables medidas en un nivel por intervalos o de razón. Se simboliza por r.

La hipótesis a probar: correlacionar, del tipo de “a mayor X, mayor Y”, “a mayor X, menor Y”, “altos valores en X están asociados con altos valores en Y”, “altos valores en X se asocian con bajos valores de Y”. La hipótesis de investigación señala que la correlación es significativa.



Las variables son dos. La prueba en sí no considera a una como independiente y a otra como dependiente, ya que no evalúa la causalidad. La noción de causa-efecto (independiente dependiente) es posible establecerla teóricamente, pero la prueba no asume dicha causalidad.

El coeficiente de correlación de Pearson se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en una muestra en dos variables. Se relacionan las puntuaciones recolectadas de una variable con las puntuaciones obtenidas de la otra, con los mismos participantes o casos.

El nivel de medición de las variables es por intervalos o razón.

La interpretación del coeficiente  $r$  de Pearson puede variar de  $-1.00$  a  $+1.00$ , donde:

- $-1.00$  = correlación negativa perfecta ("A mayor X, menor Y", de manera proporcional.

Es decir, cada vez que X aumenta una unidad, Y disminuye siempre una cantidad constante.) Esto también se aplica a menor X, mayor Y"

- $-0.90$  = correlación negativa muy fuerte.
- $-0.75$  = correlación negativa considerable.
- $-0.50$  = correlación negativa media.
- $-0.25$  = correlación negativa débil.
- $+10$  = correlación positiva muy débil
- $+0.25$  = correlación positiva débil
- $+0.50$  = correlación positiva media.
- $+0.75$  = correlación positiva considerable.
- $+0.90$  = correlación positiva muy fuerte.
- $+1.00$  = correlación positiva perfecta. ("A mayor X, mayor Y" o "a menor X, menor Y")

<b>VALOR DEL COEFICIENTE DE PEARSON</b>	<b>GRADO DE CORRELACIÓN ENTRE LAS VARIABLES</b>
$r = 0$	Ninguna correlación
$r = 1$	Correlación positiva perfecta
$0 < r < 1$	Correlación positiva
$r = -1$	Correlación negativa perfecta
$-1 < r < 0$	Correlación negativa

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **Materiales**

Los materiales utilizados en la investigación se presentan a continuación:

- Grapadora
- Perforadora
- Hojas de papel bom
- Cartulinas
- Esfero gráfico
- Lápices
- Marcadores
- Cámara digital
- Celular
- Impresora
- Papel
- Computadora
- Parlantes
- Internet
- Cd
- Flash memory
- Libros en físico
- Libros en digital
- Copias

## **Metodología utilizada**

Para el desarrollo de la investigación se utilizó la siguiente metodología, la cual se explica a continuación:

### **Diseño de la investigación**

La presente investigación responde al tipo de diseño transversal y cuasi-experimental por las siguientes razones:

- **Diseño cuasi-experimental:** este diseño consiste en la escogencia de los grupos, en los que se prueba una variable, sin ningún tipo de selección aleatoria o proceso de pre-selección, el mismo que se realizó en la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2” con los estudiantes del cuarto grado ya que los mismos asisten regularmente a sus clases.

Durante este tiempo, se puso en práctica los talleres para ayudar a mejorar la conducta agresiva de los estudiantes que cursan el cuarto grado de Educación General Básica. Todos los talleres aplicados se llevaron a cabo mediante observaciones, aplicando actividades lúdicas y activas en cada estudiante para poder comprobar si hay una mejoría en su conducta.

- **Investigación transversal:** ya que las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva, fueron aplicadas en un determinado tiempo, en el período 2014 – 2015 y se concluyó, analizando la respuesta sobre la incidencia de esta en el comportamiento de los estudiantes y para remediar las deficiencias en la conducta de los estudiantes.

### **Métodos a utilizarse**

En la presente investigación se utilizarán los siguientes métodos:

**Método comprensivo:** éste método se lo utilizó en la aplicación de actividades lúdicas para mejorar la conducta agresiva el mismo que ayudó a comprender como los estudiantes van adquiriendo paulatinamente aprendizajes significativos.

Con la ayuda de este método se pudo comprender la importancia que tienen las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo de los alumnos de manera positiva favoreciendo el sentido de la propia identidad y que contribuye a la salud tanto física como psíquica del alumno, ya que por el contrario se ve disminuida y puede acarrear muchos problemas en la vida diaria del alumno.

Adicionalmente, se debe entender que los docentes también son actores directos para que los estudiantes adquieran aprendizajes significativos, además de generar buenas relaciones sociales, porque los alumnos son considerados como una esponja, que absorben todo lo que su entorno presenta, sea esto bueno o malo, por lo que la ayuda por parte del docente es importante.

A más de ello con estas actividades, se busca ayudar a mejorar el comportamiento de los alumnos, pues este es un medio de motivación importante que mejora la conducta y potencializa el aprendizaje, por lo que se debe escoger responsablemente el tipo de actividades lúdico-afectivas que ayudarán a mejorar la conducta agresiva.

Para fundamentar teóricamente las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva se utilizaron los siguientes métodos:

**Método analítico:** sirvió en el momento de realizar el análisis e interpretación de la información empírica de cada respuesta que otorguen los estudiantes y la docente sobre las estrategias metodológicas, para posteriormente analizar la información recabada con la información bibliográfica obtenida en el sustento teórico.

Del mismo modo este método servirá como medio para analizar los beneficios que presenta la de actividades lúdico-afectivas en los estudiantes ya que a través de las mismas podemos obtener aprendizajes duraderos y comportamientos adecuados.

**Método sintético:** este método permitió orientar el trabajo con coherencia teórica, lógica y metodológica, fundamentándose para ello en la realidad de los estudiantes, para posteriormente realizar la investigación bibliográfica que sustentará la temática a investigar, el mismo que servirá para sintetizar las distintas estrategias metodológicas apropiadas que servirán para abordar la problemática.

**Método diagnóstico participativo:** aplicando este método se pudo diagnosticar de qué manera influye la aplicación de las diferentes actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva en los niños y niñas de cuarto grado, además de conocer cuáles son las consecuencias de un comportamiento agresivo, motivo por el cual se busca corregir esta realidad, proponiendo alternativas de solución a través de la utilización de actividades lúdico-afectivas para mejorar las deficiencias encontradas.

**Método científico:** este método me permitió hacer la recolección, organización y procesamiento de la información obtenido de diferentes fuentes bibliográficas durante todo el proceso investigativo en la utilización de actividades lúdico-afectivas en los estudiantes de cuarto grado de la escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2, periodo académico 2014-2015.

**Método bibliográfico:** el mismo que utilice para la búsqueda y obtención de información en diferentes fuentes bibliográficas y para el desarrollo de la investigación

**Método de taller:** es la metodología para aplicar las actividades lúdico-afectivas y superar las conductas agresivas, potenciando así una mejor relación maestro-alumno, padres e hijos, y con la sociedad obteniendo aprendizaje significativo en los estudiantes.

Para evaluar el taller propuesto, se utilizó el método de evaluación comprensiva que permitirá verificar el efecto que tiene la utilización de las actividades lúdico-afectivas para superar ciertos aspectos que no permiten el desarrollo de los individuos.

**Método de evaluación comprensiva:** tiene la finalidad de evaluar los resultados que se obtuvieron después de la aplicación de los talleres.

## **Técnicas e instrumentos**

Para la aplicación de resultados en la investigación me valí de **la encuesta**, la cual me permitió obtener información específica sobre las variables e indicadores implicados en el objeto de estudio, la misma que se aplicó a los estudiantes y la **entrevista** que se aplicó a la docente del cuarto grado de Educación General Básica de la Escuela Lauro

Damerval Ayora N°2. Para su aplicación se determinó la fecha de la aplicación de la encuesta; con el director de la escuela, posteriormente se aplicó el cuestionario en el tiempo acordado.

### **Población**

La población que se detalla en el siguiente cuadro estuvo constituida por los niños, niñas y docente del cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N° 2.

<b>Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N°2”</b>	<b>Docentes</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Total</b>
Cuarto grado de E.G.B.	1	17	18

### **Proceso metodológico**

Se teorizó el objeto de estudio de las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva a través del siguiente proceso:

- a. Se elaboró un mapa mental de las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado.
- b. Se elaboró un plan de contenidos teóricos de las actividades lúdico-afectivas.
- c. Se fundamentó teóricamente cada descripción del plan de contenidos de las actividades lúdico-afectivas.
- d. El uso de las fuentes de información se abordaron de forma histórica y se utilizaron las normas internacionales de la Asociación de Psicólogos Americanos (APA).

Para el diagnóstico de las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado, se procedió a realizar mediante el siguiente proceso:

- a. Se aplicó una evaluación diagnóstica sobre las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado de educación general básica.
- b. Se planteó criterios e indicadores.
- c. Se definió lo que se diagnosticó con el criterio de tales indicadores.

Para encontrar el paradigma apropiado de la alternativa como elemento de solución para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado, se procedió de la siguiente manera:

- a. Se elaboró un mapa mental de las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes.
- b. Se definió las actividades lúdico-afectivas para el mejoramiento de la conducta agresiva (alternativa de solución).
- c. Se concretó un paradigma teórico o modelos de actividades lúdico-afectivas para el mejoramiento de la conducta agresiva.
- d. Se diseñó planes de aplicación procedimentales de cómo funciona el modelo de actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva.

Delimitados los modelos de la alternativa se procedió a su aplicación mediante talleres para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes recogiendo las siguientes temáticas:

### **Taller 1 “NOS RESPETAMOS”**

Sesión 1 Me presento

Sesión 2 ¿Asertivo o agresivo?

Sesión 3 Me relaciono

Sesión 4 Expongo mis opiniones con respeto

### **Taller 2 “ME PONGO EN TU LUGAR”**

Sesión 1 Soy tolerante

Sesión 2 Miedo, seguridad vs inseguridad

### Sesión 3 Me implico

Para valorar la efectividad de las actividades lúdico-afectivas en el mejoramiento de la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado, se seguirá el siguiente proceso:

- a. Antes de aplicar las actividades lúdico-afectivas para el desarrollo del taller 1 y 2 se aplicó un Test para evidenciar los conocimientos, actitudes y valores que tienen los estudiantes de cuarto grado con el fin de mejorar la conducta agresiva (pre TEST).
- b. Se aplicó un cuestionario (pre test) antes de iniciar con los talleres y luego de la aplicación de los talleres (post test)
- c. Aplicación de los talleres educativos.
- d. Se comparó los resultados con las pruebas aplicadas utilizando como artificio lo siguiente:
  - Puntajes del Test antes del taller (x)
  - Puntajes del Test después del taller (y)
- e. La comparación se realizó utilizando el coeficiente de correlación de Pearson (r), que presenta las siguientes posibilidades:

Cuando r adquiere valores menores a  $\pm 0.20$  tendremos correlación nula.

Cuando r adquiere valores  $\pm 0.20 \leq r < \pm 0,40$  tendremos correlación baja.

Cuando r adquiere valores  $\pm 0.40 \leq r \leq \pm 0.60$  tendremos correlación media.

Cuando r adquiere valores  $r \geq \pm 0.60$  tendremos correlación alta.

Para el cálculo de la r de Pearson se utilizara la siguiente fórmula:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$



## Simbología

$N$  = número de integrantes de la POBLACIÓN

$\sum x$  = suma de puntuaciones de  $x$

$\sum y$  = suma de puntuaciones de  $y$

$\sum X^2$  = suma de puntuaciones de  $X^2$

$\sum Y^2$  = suma de puntuaciones de  $Y^2$

$\sum xy$  = suma de puntuaciones de  $xy$

<b>X (valores del pre-test)</b>	<b>Y (valores del post-test)</b>	<b><math>X^2</math></b>	<b><math>Y^2</math></b>	<b>XY</b>
$\sum x =$	$\sum y =$	$\sum X^2 =$	$\sum Y^2 =$	$\sum xy =$

## Resultados de la investigación

Para construir los resultados se tomará en cuenta el diagnóstico de la realidad temática y la aplicación de la alternativa, por tanto existirán dos campos de resultados:

- Resultados de diagnóstico de la realidad temática
- Resultados de la aplicación de la alternativa

## DISCUSIÓN

La discusión contendrá los siguientes acápites:

- Discusión con respecto del diagnóstico: existe o no existe problemas de conducta agresiva.
- Discusión en relación a la aplicación de la alternativa: dió o no dió resultado, cambió o no cambió la realidad temática.

## f. **RESULTADOS**

Los resultados obtenidos son producto de la aplicación de una encuesta con su respectivo cuestionario aplicado a la docente de cuarto grado de Educación General Básica de la Escuela Lauro Damerval Ayora N° 2

### **Entrevista aplicada a la docente**

#### **Pregunta 1**

¿Ha observado agresividad en los estudiantes?

#### **Respuesta**

La maestra encuestada aduce que si ha observado agresividad en los estudiantes, la misma que ha sido manifestada por los estudiantes, en su forma de actuar, al realizar alguna actividad e incluso por los gestos rudos que estos emiten en su diario vivir.

#### **Análisis e interpretación**

Mosquera (2000) define la agresividad como “tendencia o disposición natural, inevitable, e incluso positiva para la socialización, puesto que a través de ella la persona desarrolla su afirmación tanto física como psíquica. Si no existiera, generaría pasividad” (p.15).

La agresividad es una fuerza o impulso innato del ser humano, que marcha según el desarrollo físico y emocional del individuo, todos nacemos con esta predisposición, pero depende de cada uno de nosotros el saber conducirla para que no afecte a las personas que nos rodean.

## **Pregunta 2**

¿Cómo reacciona usted cuando el estudiante presenta una conducta agresiva?

## **Respuesta**

La maestra menciona que su reacción frente a la conducta agresiva de los estudiantes es la de aconsejarlos y llamar a los padres del niño para que sean ellos quienes tomen las debidas precauciones en el tratamiento de la agresividad de sus hijos.

## **Análisis e interpretación**

La Real Academia de la Lengua (2007) define “la reacción como la acción que resiste o se opone a otra acción, obrando en sentido contrario a ella, siendo la reacción una forma en que alguien o algo se comporta ante un determinado estímulo” (p.134).

La reacción de la maestra ante la conducta agresiva de los estudiantes no sólo debe ser tomada desde el punto de vista familiar, sino que debe ser atacada desde las aulas escolares para darle un mejor tratamiento, lograr que no siga incrementándose y no se convierta más tarde en una verdadera amenaza, no solo para quien la padece sino para aquellos que se encuentran alrededor de la persona que padece este tipo de conductas.

### **Pregunta 3**

¿Cuándo ha observado conductas agresivas en los niños?

### **Respuesta**

La docente menciona que ha observado conducta agresiva en los estudiantes que cursan actualmente el cuarto grado de Educación General Básica desde el inicio del año escolar, notándose en ellos en primera instancia el deseo de herir o lastimar a una persona, animal o cosa, también en su actitud negativa ante cualquier estímulo.

### **Análisis e interpretación**

Las conductas agresivas son un tipo de trastorno del comportamiento y/o de la personalidad, que trasciende al propio sujeto. Parece haber una gran estabilidad o consistencia longitudinal en la tendencia a mostrarse altamente agresivo con independencia del lugar y del momento. (Olweus, 2000, p.21).

La conducta agresiva puede tomar diversas formas de expresión y depende de las personas que se encuentran alrededor del niño que presenta este tipo de conductas el saberlas subsanar, ya que hay casos en los que los niños solo lo hacen por sentirse superiores a los demás; otros en los que se sienten provocados y en los que procesan erróneamente los estímulos del exterior.

#### **Pregunta 4**

¿Los padres de familia o representantes se interesan por conocer el comportamiento del niño en el aula de clase?

#### **Respuesta**

La docente en respuesta a la pregunta planteada manifiesta que los padres de familia a veces se interesan por conocer el comportamiento de los niños durante las labores académicas, ya que no hay un verdadero compromiso por parte de los padres en cuanto a tener conocimiento del comportamiento de sus hijos.

#### **Análisis e interpretación**

La conducta se utiliza como medida de la personalidad humana de tal forma que, en gran parte, somos lo que hacemos. Si la conducta comienza a ser desviada, sobrepasa los límites de la normalidad establecidos para vivir o convivir en sociedad y afecta al ambiente personal, familiar y social del individuo, estaremos hablando ya de un trastorno conductual que puede derivar en edades posteriores en trastornos de personalidad, en cuanto patrones conductuales e interacciones interpersonales permanentes en los primeros años de la etapa adulta y con escasa probabilidad de cambio a lo largo de la vida. (Oldham, Skodol, y Bender, 2007, p.58)

Todo ser humano a lo largo de su vida va adquiriendo un tipo de comportamiento que lo va moldeando a lo largo de su vida, el cual implica lograr o no buenas relaciones sociales que la persona va estableciendo a lo largo de su desarrollo y que si ha sido negativo lo único que hará será dificultar su integración en cualquier ambiente en el que se desenvuelva.

## **Pregunta 5**

¿Cómo docente que ha hecho usted al respecto ante las conductas agresivas de los estudiantes?

## **Respuesta**

La docente menciona frente a la pregunta planteada que informa a los representantes del niño sobre las conductas agresivas de sus hijos cuando los padres acuden a su llamado.

## **Análisis e interpretación**

Los docentes en ocasiones se enganchan sentimientos que no tienen que ver con el maestro, y que por lo mismo se sienten extraños, iniciando así un proceso de enajenación que empeora las actitudes agresivas que pudieran generar al interior del aula, con las consecuencias posteriores reflejadas en las conductas de los alumnos. (Ayala, 1998, p.33)

Otros autores definen la actitud como:

La actitud es una evaluación positiva o negativa de un objeto, nuestro trabajo cotidiano en el aula nos permite ver y sentir como el maestro genera y desarrolla hacia los alumnos, hostilidad velada o abierta proyectando hacia ellos un mensaje ambiguo e indefinido. (Raven & Rubio, 1985, p.14)

La docente menciona que informa a los representantes del niño, la cual no satisface la pregunta ya que durante el proceso de investigación se evidenció que a más de la respuesta dada en algunos casos grita y proporciona castigos a los estudiantes e incluso los saca del aula. Actitud que como señalan Raven & Rubio genera contrariedad en los estudiantes.

La maestra al desvincularse de este proceso con sólo informar a los padres de familia de la conducta de sus hijos y no aplicar estrategias para manejar la agresividad desde el aula y llevarla hacia el hogar está demostrando que no le interesan los resultados a futuro de ese niño, que luego tendrá problemas para ser parte de una sociedad en constante cambio.

## **Pregunta 6**

¿Cuál cree usted es la causa de la agresividad en los estudiantes?

## **Respuesta**

La maestra menciona que la conducta agresiva de los estudiantes proviene de las influencias que ellos reciben del hogar, viendo estos tipos de conductas como las más adecuadas porque siempre han sido el modelo que han seguido durante su desarrollo y es el único modelo que han percibido a lo largo de su vida.

## **Análisis e interpretación**

Bandura (1984) en su libro Trastorno de la conducta del niño sostiene que dentro de las influencias familiares como “fuente y reforzadora de la agresión es la modelada y reforzada por los miembros de la familia”. (p.25). Los padres que castigan físicamente a sus hijos, sirven de modelo para un comportamiento agresivo, de la misma manera los padres de los niños con problemas de agresividad dan más ordenes, hacen críticas en forma humillante y regañona, este comportamiento luego será imitado por los niños.

La conducta agresiva se genera en el ambiente familiar por medio del aprendizaje, ya que cada individuo parece desarrollar un nivel específico de agresividad desde muy temprano el cual permanece relativamente estable a través del tiempo y de las situaciones; sin embargo cualquiera que sea el repertorio con que el niño nazca la agresión será una forma de interacción aprendida por lo que se hace imperativo tomar en cuenta el entorno familiar que es notablemente significativo para el niño. (Caims, 2001, p.22)

La conducta agresiva es uno de los problemas que más debe preocupar no sólo a los padres de familia sino también a los maestros. Una de las principales causas que motivan a este tipo de conductas son las que se adquieren del entorno familiar, ya que ésta desempeña una influencia fundamental en la conducta del niño, porque es allí donde los niños disponen de muchas oportunidades para observar modelos agresivos.

Los resultados obtenidos son producto de la aplicación de una encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica.

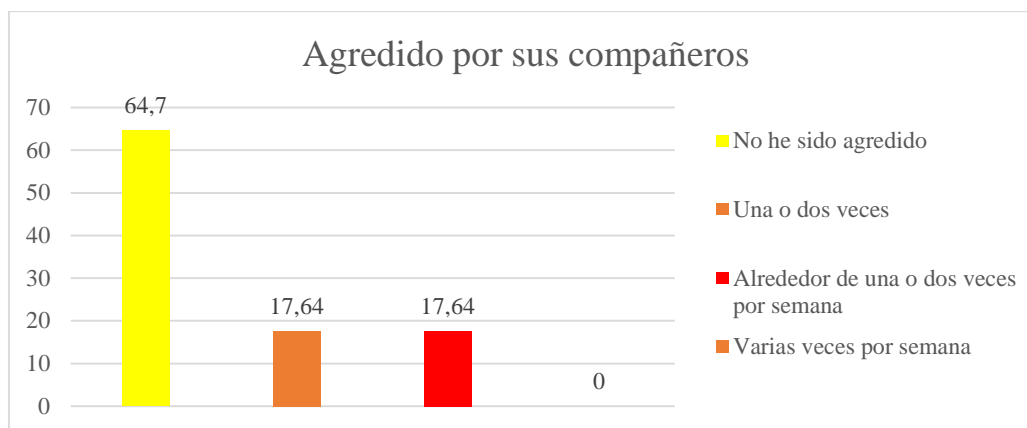
### Encuesta dirigida a los estudiantes

**Pregunta 1** ¿Has sido víctima de agresión en la escuela provocada por tus compañeros/as?

**Tabla 1**

Alternativa	f	%
No he sido agredido/a	11	64.7
Una o dos veces	3	17.64
Alrededor de una o dos veces por semana	3	17.64
Varias veces a la semana	--	0
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>

**Gráfica 1**



**Fuente:** Estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N°2” periodo 2014-2015  
**Responsable:** Verónica Alexandra Ocampo Chevez

### Análisis e interpretación

Dollard (1939) afirma que “la agresión es cualquier conducta cuyo objetivo es causar un daño cierto a la persona a la que se dirige” (p.14).

El 64,7 de los estudiantes manifiestan que no han sido agredidos por sus compañeros, mientras que el 17,64% de los estudiantes encuestados manifiestan que en algún momento



de su vida han sido víctimas de agresión por parte de sus compañeros, y el otro 17.64% han sido agredidos hasta dos veces por semana, lo que pone en evidencia lo manifestado por Dollard, quien aduce que la agresión tiene el propósito de causar daño a las personas.

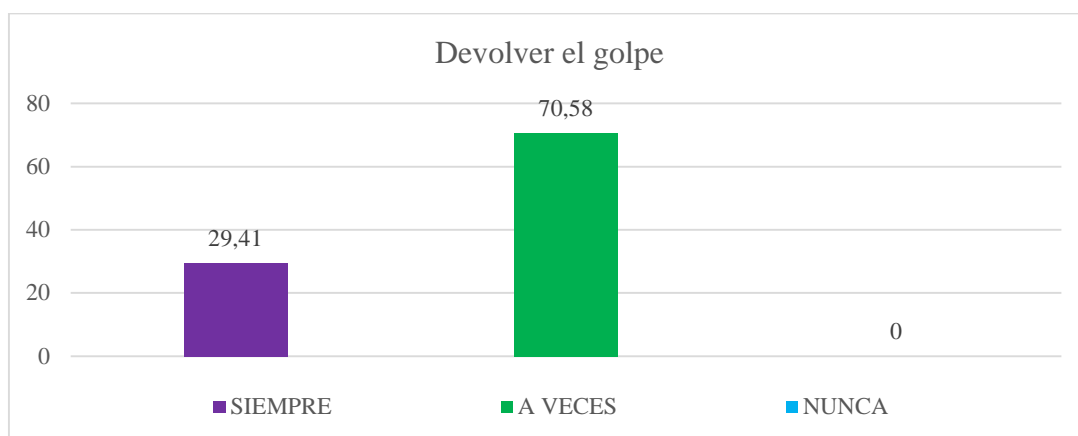
La agresión o agresividad en los niños puede ser palpada a simple vista en los estudiantes cuando manifiestan o presentan actos violentos sean físicos como las pataletas, empujones etc., verbales como los insultos, las palabrotas, y los arrebatos que es algo muy común sobre todo en los niños más pequeños y que es una forma de manipular sobre todo a los padres.

**Pregunta 2** ¿Si un compañero te golpea, devuelves el golpe?

**Tabla 2**

Alternativa	f	%
<b>Siempre</b>	5	29,41
<b>A veces</b>	12	70,58
<b>Nunca</b>	--	0
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

**Gráfica 2**



**Fuente:** Estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N°2” periodo 2014-2015  
**Responsable:** Verónica Alexandra Ocampo Chevez

## **Análisis e interpretación**

Archer y Browne (1989) establecen “tres características del caso prototípico de agresión en los que se establece la intención de causar daño, provocar daño real y la existencia de alteración del estado emocional” (p.23).

De acuerdo a los resultados obtenidos el 70,58% de los estudiantes a veces han devuelto el golpe a sus compañeros cuando estos los han agredido a ellos mientras que el 29,41% siempre devuelve el golpe, actitud que debe ser contrarrestada por la docente para que no se den este tipo de situaciones.

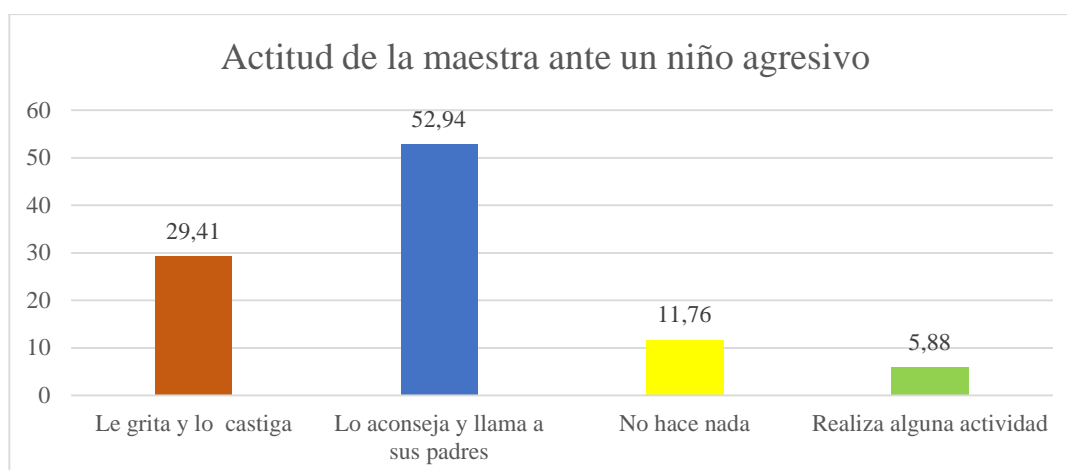
La personalidad de un agresor en su desarrollo tanto físico como emocional suele mostrar una tendencia significativa hacia otro tipo de conductas que llevan o condicionan a la persona a cometer actos como la delincuencia e incluso atentar contra la vida de los demás y sobre todo contra la vida de ellos mismos, es así que un niño que desde temprana edad tiene este tipo de conductas debe ser tratado a tiempo para que en lo posterior sepa cómo reaccionar ante cualquier situación que se le presente.

**Pregunta 3** ¿Qué actitud tiene tu maestra cuándo niño presenta conducta agresiva?

**Tabla 3**

<b>Alternativa</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Lo castiga y le grita</b>	5	29,41
<b>Lo aconseja y llama a sus padres</b>	9	52,94
<b>No hace nada</b>	2	11,76
<b>Realiza una actividad divertida</b>	1	5,88
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

**Gráfica 3**



**Fuente:** Estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N°2” periodo 2014-2015  
**Responsable:** Verónica Alexandra Ocampo Chevez

### **Análisis e interpretación**

El término “actitud” denota la organización de los sentimientos, de las creencias. De las predisposiciones del individuo para comportarse de un modo dado. Los docentes pueden modificar este tipo de conductas, sólo se trata de reflexionar si se está haciendo un buen trabajo y cambiar esos aspectos negativos. (Rosnow & Robinson, 1967, p.48)

Según los resultados obtenidos por los estudiantes el 52,94% manifiesta que la actitud de la maestra frente a un niño con conducta agresiva es la de aconsejarlo y llamar a sus padres, mientras que el 29,41% manifiesta que la maestra al ver este tipo de comportamiento les grita y los castiga causando temor en el resto de estudiantes, el 17,76% aduce que la maestra no hace nada y únicamente el 5,88% manifiesta que la maestra realiza alguna actividad divertida como contar chistes.

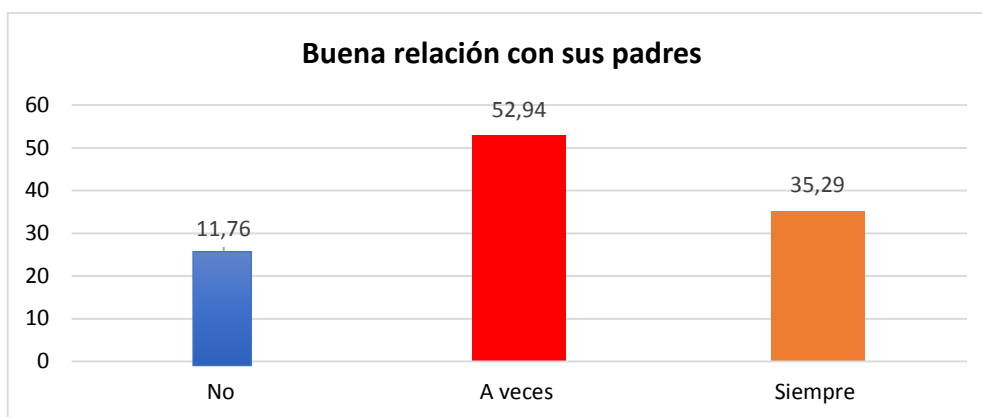
La maestra ante este tipo de conductas debe tratar en lo posible hacer uso de alguna estrategias para lograr modificar este tipo de conductas sean estas dentro y fuera del aula de clase, para que los estudiantes se realicen como personas y no sientan temor de expresar sus sentimientos y emociones. La maestra debe lograr tener armonía y comprensión con ella y con los estudiantes para poder lograr corregir las conductas inadecuadas durante el proceso aprendizaje por lo menos en el periodo que se encuentren bajo su responsabilidad.

#### Pregunta 4 ¿Tienes buena relación con tus papás?

**Tabla 4**

Alternativa	f	%
No	2	11,76
A veces	9	52,94
Siempre	6	35,29
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

**Gráfica 4**



**Fuente:** Estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica "Lauro Damerval Ayora N°2" periodo 2014-2015  
**Responsable:** Verónica Alexandra Ocampo Chevez

#### **Análisis e interpretación**

Los padres son los que transmiten, viven y orientan a sus hijos en el proceso de adquisición de valores y sobre este procesos de investiga en abundancia. Como se desprende de los apartados precedentes, el clima familiar repercute en la adecuada transmisión de valores. (Knafo & Schwartz, 2003, p.69)

En lo que respecta a los estudiantes el 52,94% manifiesta que a veces tienen buena relación con sus padres, el 35,29% aduce que siempre tienen buena relación con los padres y el 11,76 no tienen buena relación con sus padres, por tanto como lo señalan los autores los padres son los que transmiten, viven y orientan a sus hijos en el proceso de formación integral brindándoles amor, confianza, respeto, para fomentar de esta manera la comunicación que debe ser la base primordial en todo hogar.

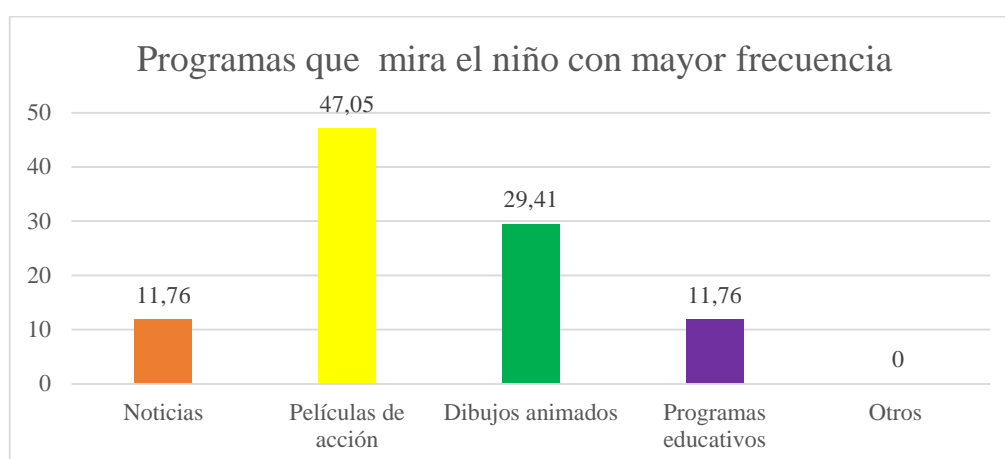
El modelo de familia puede ser predictor de la formación de los niños, puesto que la familia interviene en la formación y desarrollo de las conductas de los niños, ya que ellos lo perciben todo del hogar que les sirve de modelo para su conducta y que luego la reflejarán a la sociedad, es por eso que se debe mantener una buena relación familiar para que los niños lleven presente siempre en la retina de sus ojos esta imagen para que la plasmen constantemente en su diario vivir.

**Pregunta 5** ¿Qué programa de televisión miras con mayor frecuencia?

**Tabla 5**

Alternativa	f	%
Noticias	2	11,76
Películas de acción	8	47,05
Dibujos animados	5	29,41
Programas educativos	2	11,76
Otros	--	0
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

**Gráfica 5**



**Fuente:** Estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica "Lauro Damerval Ayora N°2" periodo 2014-2015  
**Responsable:** Verónica Alexandra Ocampo Chevez

## Análisis e interpretación

La televisión es transmisora de comportamientos violentos que propician un aprendizaje modelado y condicionado de pautas agresivas. Los niños con alto grado de exposición a este medio pueden exhibir una alta incidencia de hostilidad al imitar la agresión de la cual ellos mismos son testigos. (Bandura, 1975, p.31)

De los estudiantes encuestados el 47,05% manifiestan que miran con mayor frecuencia las películas de acción, el 29,41% mira dibujos animados en los que existe la lucha entre el bien y el mal, el 11,76% mira noticias las mismas que contienen altos grados de violencia que actualmente la nueva ley de comunicación ha prohibido y el 11,76% ve programas educativos que son los que más deberían ver los niños.

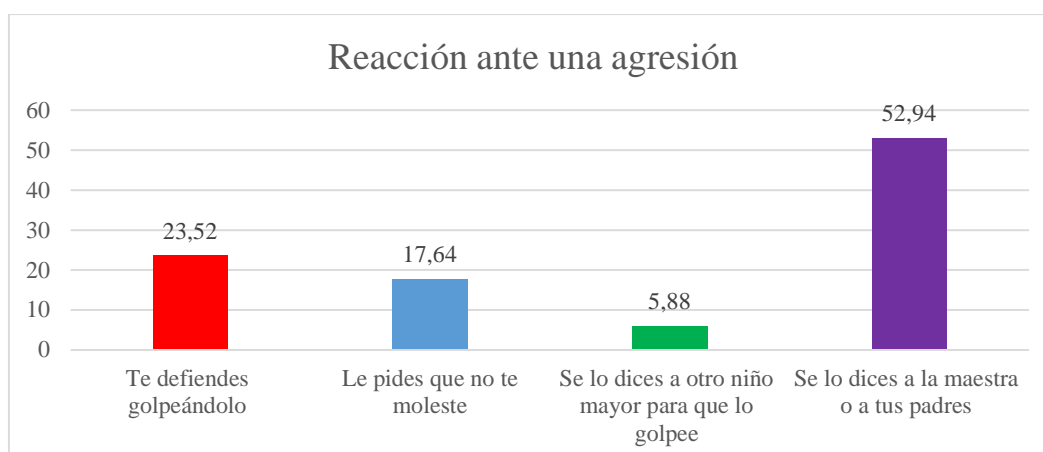
La televisión muestra con más frecuencia e intensidad escenas de violencia: asesinatos, robos, secuestros y tantas otras escenas inapropiadas durante la infancia de las personas. Los programas infantiles son quienes incluso muestran mayor cantidad de actos violentos que los mismos programas para adultos, quedando los niños expuestos a demasiadas escenas violentas en televisión siendo este medio de comunicación nocivo en el desarrollo temprano del niño, en el que actualmente los padres instalamos como la mejor niñera para nuestros hijos.

**Pregunta 6** Cuando un niño te quiere pegar ¿Cuál es tu reacción?

**Tabla 6**

<b>Alternativa</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Te defiendes golpeándolo</b>	4	23,52
<b>Le pides que no te moleste</b>	3	17,64
<b>Se lo dices a otro niño mayor para que lo golpee</b>	1	5,88
<b>Se lo dices a la maestra o a tus padres</b>	9	52,94
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

**Gráfica 6**



**Fuente:** Estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N°2” periodo 2014-2015  
**Responsable:** Verónica Alexandra Ocampo Chevez

### **Análisis e interpretación**

La agresividad es la tendencia o disposición natural, inevitable, e incluso positiva para la socialización, puesto que a través de ella la persona desarrolla su afirmación tanto física como psíquica. Si no existiera, generaría pasividad. Al principio la agresividad es neutra, lo que ocurre es que está condicionada por los factores socioculturales del entorno (educación, sistema personal, sistema social) que puede provocar o no comportamientos violentos. (Mosquera, 2000, p.84)

De acuerdo a la encuesta dirigida a los estudiantes el 59,94% cuando es agredido reacciona dando aviso a su maestra o a sus padres, el 23,52% se defiende ante una agresión golpeando a su agresor, mientras que el 17,64% le pide a su agresor que no lo golpee y el 5,88% se lo dice a otro niño mayor para que golpee a su agresor, reacción que no debe presentarse ni dentro, ni fuera del ámbito académico.

El comportamiento agresivo que el ser humano adquiere está influenciado por los factores y las personas que lo rodean, es así que de ellos depende la forma de actuar ante un estímulo apropiado o inapropiado, es así que cada individuo reacciona ante cualquier estímulo de diversas maneras unas de forma positiva y otras negativa.

## **Resultados en relación al objetivo de aplicación.**

Aplicar actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva en los estudiantes cursantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2, del barrio La Tebaida del cantón y provincia de Loja durante el periodo académico 2014 - 2015.

### **TALLER 1: Nos respetamos**

#### **Objetivo del taller:**

Mejorar la conducta agresiva en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2, mediante la aplicación de actividades lúdicas de cooperación y autocontrol con la finalidad de que los estudiantes se sientan motivados y puedan desenvolverse de mejor manera ante distintas circunstancias y factores que los rodean.

### **SESIÓN 1**

**Tema** Me presento

#### **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez      **Fecha:** 27 de abril de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos      **Tiempo de duración:** 60 minutos

#### **Recursos**

- Tarjetas, papelógrafo,
- Esfero gráfico
- Recipiente hondo
- Marcador de pizarra
- Borrador de pizarra



## **Objetivo**

Aprender a expresar ideas y opiniones de manera libre y tolerante, a través de los juegos de autocontrol, para ser personas tolerantes, respetuosas y críticas

## **SESIÓN 2**

**Tema** ¿asertivo o agresivo?

### **Datos informativos**

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez      **Fecha:** 28 de abril de 2015

**Número de participantes** 17 alumnos      **Tiempo de duración:** 60 minutos

### **Recursos**

- Marcadores de pizarra
- Borrador de pizarra
- Collage
- Tarjetas
- Esfero gráfico

### **Objetivos**

- Reflexionar sobre la forma en que se relacionan con los demás y consigo mismo, a través de las actividades q se realizan a diario, para lograr un óptimo desenvolvimiento con los que nos rodean.
- Definir qué es la asertividad y qué es la agresividad, mediante la dramatización, para aplicar estos conceptos a la vida diaria.

## **SESIÓN 3**

**Tema** Me relaciono

### **Datos informativos**

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez      **Fecha:** 04 de mayo de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos

**Tiempo de duración:** 60 minutos

### **Recursos**

- Fichas con imágenes para la motivación
- Hojas elaboradas
- Esfero gráficos
- Fichas con cada problemática.

### **Objetivos**

- Aprender a ser personas dialogantes y respetuosas al mismo tiempo que críticas, mediante el uso de juegos de cooperación y autocontrol, para que los estudiantes puedan expresarse libremente
- Aprender diferentes técnicas para mejorar la asertividad, mediante la utilización de estrategias lúdicas, para mejorar nuestra forma de relacionarnos con los demás

## **SESIÓN 4**

**Tema** Expongo mis opiniones con respeto

### **Datos informativos**

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez

**Fecha:** 06 de mayo de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos

**Tiempo de duración:** 60 minutos

### **Recursos**

- Fichas de animalitos
- Hojas elaboradas
- Marcadores de pizarra
- Borrador de pizarra
- Hojas del pos-test

## Objetivo

Reflexionar sobre la forma en que me relaciono con los demás y conmigo mismo, mediante el juego de cooperación, para interactuar de mejor manera con las personas que nos rodean.

**Tabla 7**

### VALORACIÓN DE LA EFECTIVIDAD DE LA PRÁCTICA DEL TALLER 1

	ALUMNOS	X	Y	X.Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	Yamilex E. Aguilar M.	6	8	48	36	64
2	Joel A. Álvarez Jiménez	7	9	63	49	81
3	Luis F. Ambuludí Macas	8	10	80	64	100
4	Ángel D. Capa Vélez	6	9	54	36	81
5	Erik G. Criollo Segura	6	8	48	36	64
6	Yandry A. Cueva Ortega	6	9	54	36	81
7	Doménica C. Chacón Ch.	5	8	40	25	64
8	Jennifer A, González G.	5	8	40	25	64
9	Irene A. Jiménez Abad	6	8	48	36	64
10	Alexis P. Maza Ramón	7	9	63	49	81
11	José D, Medina Jiménez	7	9	63	49	81
12	Bruce S. Pérez Soto	6	9	54	36	81
13	Ximena M. Sánchez F.	7	9	63	49	81
14	Nelson D. Sarango S.	8	10	80	64	100
15	Emilce A. Sierra Quilca	5	8	40	25	64
16	Jenny Y. Vélez Poma	6	9	54	36	81
17	Yordy Y. Yunga Tigre	7	8	56	49	64
	<b>TOTAL</b>	$\sum x=108$	$\sum y=148$	$\sum x.y=948$	$\sum X^2=700$	$\sum y^2=1296$

### Aplicación de la fórmula de Pearson

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{17 (948) - (108)(148)}{\sqrt{[17 (700) - (108)^2][17 1296 - (148)^2]}}$$

$$r = \frac{16116 - 15984}{\sqrt{[11900 - 11664][22032 - 21904]}}$$

$$r = \frac{132}{\sqrt{[236][128]}}$$

$$r = \frac{132}{\sqrt{30208}}$$

$$r = \frac{132}{173.80}$$

$$r = 0.75 //$$

### Decisión

Al aplicarse el pre test y post test del primer taller con el tema nos respetamos aplicando actividades lúdicas de cooperación y autocontrol utilizando estrategias como la tarjeta y la dramatización, la variación entre las dos pruebas calculadas con el coeficiente de correlación de Pearson dió como resultado 0.75 siendo ésta una correlación alta, es decir se logró cumplir con el objetivo de mejorar la conducta agresiva en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2, mediante la aplicación de actividades lúdicas de cooperación y autocontrol con la finalidad de que los estudiantes se sientan motivados y puedan desenvolverse de mejor manera ante distintas circunstancias y factores que los rodean.

## **TALLER 2 ME PONGO EN TU LUGAR.**

### **Objetivo del taller**

Mejorar la conducta agresiva en los estudiantes de cuarto grado de E.G.B., utilizando el juego cooperativo y de autocontrol, con la finalidad de corregir el comportamiento de los estudiantes dentro y fuera del salón de clase, para que puedan desenvolverse en la sociedad.

### **SESIÓN 1**

**Tema** Soy tolerante

### **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez **Fecha:** 07 de mayo de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos

**Tiempo de duración:** 60 minutos

### **Recursos**

- Tarjetas con imágenes para formar parejas
- Marcadores de pizarra
- Borrador de pizarra
- Hojas del pre-test.

### **Objetivo**

Fomentar en los niños actitudes de tolerancia y de respeto hacia las personas que tienen ideas o conductas diferentes a las suyas, a través de actividades dinámicas, para fomentar en los estudiantes valores como la paciencia.

## SESIÓN 2

**Tema** Miedo, seguridad vs inseguridad “El ciego y su guía”

### **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez      **Fecha:** 08 de mayo de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos      **Tiempo de duración:** 60 minutos

### **Recursos**

- Marcadores de pizarra
- Borrador de pizarra
- Bufanda o venda para cubrir los ojos de la persona invidente

### **Objetivo:**

Comprender y comprenderse mejor unos a otros, fomentando las habilidades de escucha activa por medio de la actividad del ciego, para saber escuchar y entender de mejor manera lo que la otra persona quiere dar a conocer.

## SESIÓN 3

**Tema** Me implico

### **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez      **Fecha:** 11 de mayo de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos      **Tiempo de duración:** 45 minutos

### **Recursos**

- Tarjetas de colores
- Marcadores de pizarra

- Borrador de pizarra
- Tres paquetes de galletas

### Objetivo

Identificar las emociones de otras personas y las suyas propias, a través de juegos dinámicos y activos, para que los estudiantes puedan discernir sus emociones como las de su compañero reconociendo las causas de nuestras emociones.

**Tabla 8**

#### VALORACIÓN DE LA EFECTIVIDAD DE LA PRÁCTICA DEL TALLER 2

ALUMNOS		X	Y	X.Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	Yamilex E. Aguilar M.	5	8	40	25	64
2	Joel A. Álvarez Jiménez	4	8	32	16	64
3	Luis F. Ambuludí Macas	5	9	45	25	81
4	Ángel D. Capa Vélez	5	8	40	25	64
5	Erik G. Criollo Segura	4	8	32	16	64
6	Yandry A. Cueva Ortega	5	9	45	25	81
7	Doménica C. Chacón Ch.	5	8	40	25	64
8	Jennifer A, González G.	4	8	32	16	64
9	Irene A. Jiménez Abad	6	9	54	36	81
10	Alexis P. Maza Ramón	5	8	40	25	64
11	José D, Medina Jiménez	5	9	45	25	81
12	Bruce S. Pérez Soto	6	8	48	36	64
13	Ximena M. Sánchez F.	6	9	54	36	81
14	Nelson D. Sarango .	5	8	40	25	64
15	Emilce A. Sierra Quilca	4	7	28	16	49
16	Jenny Y. Vélez Poma	3	7	21	9	49
17	Yordy Y. Yunga Tigre	6	8	48	36	64
<b>TOTAL</b>		$\sum x = 83$	$\sum y = 139$	$\sum x.y = 684$	$\sum X^2 = 417$	$\sum Y^2 = 1143$

### Aplicación de la fórmula de Pearson

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{17(684) - (83)(139)}{\sqrt{[17(417) - (83)^2][17(1143) - (139)^2]}}$$

$$r = \frac{11628 - 11537}{\sqrt{[7089 - 6889][19431 - 19321]}}$$

$$r = \frac{91}{\sqrt{[200][110]}}$$

$$r = \frac{91}{\sqrt{22000}}$$

$$r = \frac{91}{148.32}$$

$$r = 0.88 //$$

### Decisión

Al aplicarse el pre test y post test del segundo taller con el tema me pongo en tu lugar aplicando actividades lúdicas de cooperación y autocontrol en el que se utilizó actividades como el espejo y el ciego la variación entre las dos pruebas calculadas con el coeficiente de correlación de Pearson generó un resultado de 0,88 con un signo positivo en consecuencia se obtuvo una correlación alta, es decir se logró cumplir con el objetivo de mejorar la conducta agresiva en los estudiantes de cuarto grado de E.G.B., utilizando el juego cooperativo y de autocontrol, con la finalidad de corregir el comportamiento de los estudiantes dentro y fuera del salón de clase, para que puedan desenvolverse en la sociedad.



## g. DISCUSIÓN

**Objetivo específico:** Diagnosticar las dificultades y obstáculos que demuestran los estudiantes que presentan conducta agresiva.

### En relación al objetivo de diagnóstico

Informantes	Criterio	Indicadores en situaciones negativas			Indicadores en situaciones positivas		
		Deficiencia	Obsolescencias	Necesidad	Teneres	Innovación	Satisfactores
Estudiantes y docente	Agresividad en los estudiantes	El 17.64 % ha sido víctima de agresión una o dos veces por semana.	No se ha dado importancia a la problemática	La docente debe interesarse por las dificultades que presentan los estudiantes agresivos	Se conoce la problemática en las aulas pero la maestra no le da la importancia que merece	Utilización de nuevas actividades para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes	Los estudiantes les gusta jugar, estas actividades ayudarán a resolver el problema.
Estudiantes	¿Si un compañero te golpea devuelves el golpe?	29.41% siempre devuelven el golpe cuando son agredido	Falta de utilización de nuevas estrategias para solucionar el problema.	Perfeccionamiento o actualización de la docente en la aplicación de nuevas técnicas que ayuden a mejorar el problema de conducta agresiva	El 100% de las veces la docente se conforma con llamar la atención al niño y a sus padres sin tener ningún tipo de mejoría	La docente debe aplicar nuevas estrategias para mejorar las conductas de los estudiantes	La buena predisposición de los estudiantes para aplicar nuevas estrategias.
Estudiantes	Relación con los padres	El 11,76% de los estudiantes no tienen buena relación con sus padres	La falta de comunicación entre padres e hijos	El 52.94% de los niños a veces tienen buena relación con sus padres y son atendidos por sus ellos	El 35,29% si tiene buena relación con sus padres	Que los padres utilizaran nuevas formas de diálogo con sus hijos	El 35,29% de estudiantes tienen buena relación con sus padres porque existe comunicación
Estudiantes	Programas de televisión que mira con mayor frecuencia	47,05% de los estudiantes miran en televisión películas de acción y noticias en donde se pone de manifiesto los dramas que se viven a diario	El 29,41% de niños miran dibujos animados sin tomar en cuenta que muchas de las acciones q ven los niños en tv son luego imitadas por ellos.	Los estudiantes se ven en la necesidad de ver la televisión porque no encuentran otra actividad para hacer en casa	Se debería tomar en cuenta en el hogar los programas de tv que miran nuestros niños y ayudarlos a escoger los indicados para ellos según su edad	Conocer y aplicar diversas formas de corregir el problema desde el hogar y las aulas considerando la edad del niños	11.76% miran programas educativos los mismos que aportan a su formación integral

<b>Estudiante</b>	<b>Reacción ante un niño que te golpea</b>	El 5,88% da aviso a un niño mayor para que golpee a su agresor mientras que el 23,52% se defiende golpeando a quien lo quiere pegar	No comentan el problema con la maestra por temor	17,64% de los estudiantes se sienten en la necesidad de pedir a su agresor que no lo moleste	El 52,94% comunica este particular a sus padres o a la maestra	Debería la docente buscar nuevas formas para adquirir confianza con el estudiante para que este manifiesten su inconformidad	El 52,94% de los estudiantes manifiestan esta situación a la maestra e incluso a sus padres
<b>Docente</b>	<b>Reacción de la docente ante conducta agresiva de los estudiantes</b>	El 100% de los casos la maestra se limita a aconsejar a los niños y llamar la atención de los padres informando sobre el particular	Conformismo por parte de la docente al no buscar nuevas formas de erradicar el problema	Necesidad de iniciativa y compromiso hacia los educandos	La docente aplica el llamado de atención al niños como un punto a favor para mejorar el problema	La maestra debe indagar nuevas formas de combatir el problema de conducta agresiva dentro y fuera del salón de clase	La docente está consiente que debe hacer mucho más que limitarse a ella misma y a los estudiantes al aplicar lo que ella considera factible
<b>Docente</b>	<b>Interés de los padres por conocer la conducta de sus hijos y la causa de la agresividad en los estudiantes</b>	La causa principal según los datos referidos por la maestra es por influencia familiar acompañada de los medios de comunicación	Los padres no sienten preocupación por conocer como es la conducta de sus hijos en clase denotando la falta de compromiso por parte de los padres	Implementar el juego como una manera didáctica de mejorar el problema aprendiendo jugando	Los estudiantes son moldeables y a través del juego se logran excelentes resultados	Se debe aplicar nuevas y valiosas estrategias para que el estudiante mejore su actitud como los juegos de cooperación y autocontrol	Los estudiantes a través del juego logran controlar sus impulsos y aprenden a relacionarse con los demás siendo tolerantes y respetuosos.

## Aplicación y valoración de los talleres alternativos

ALTERNATIVA	ESTRATEGIAS DE APLICACIÓN	VALORACIÓN CON EL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON
<b>ACTIVIDADES LÚDICO-AFECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N°2”, DEL BARRIO LA TEBAIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015.</b>	<b>Taller 1</b> Nos respetamos  Sesión 1 Sesión 2 Sesión 3 Sesión 4	<b>r = 0,75</b> Tenemos una correlación positiva alta, porque se logró cumplir con el objetivo de mejorar la conducta agresiva en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de E.G B. Lauro Damerval Ayora N°2, mediante la aplicación de actividades lúdicas de cooperación y autocontrol con la finalidad de que los estudiantes se sientan motivados y puedan desenvolverse de mejor manera ante distintas circunstancias y factores que los rodean.
	<b>Taller 2</b> Me pongo en tu lugar  Sesión 1 Sesión 2 Sesión 3	<b>r = 0,88</b> Tenemos una correlación positiva alta, porque se logró cumplir con el objetivo de mejorar la conducta agresiva en los estudiantes de cuarto grado de E.G.B., utilizando el juego cooperativo y de autocontrol, con la finalidad de corregir el comportamiento de los estudiantes dentro y fuera del salón de clase, para que puedan desenvolverse en la sociedad.

### Resultados en relación al objeto de aplicación

Al aplicar un pre test y pos test antes y después de desarrollar cada taller con la alternativa, la variación entre las dos pruebas, calculadas con el coeficiente de correlación de Pearson, generó resultados con signo positivo, cercanos a uno dependiendo del nivel de involucramiento de los estudiantes con la alternativa.

Valor positivo que confirma la efectividad de la alternativa propuesta para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N°2”.

## **h. CONCLUSIONES**

- La fundamentación teórica señala la importancia de las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes, permitiendo de esta manera una correcta selección de las actividades adecuadas para aplicarlas a los estudiantes de la institución educativa investigada.
- Con el diagnóstico se comprobó que los estudiantes presentan conductas agresivas, causadas por influencias familiares, incluso influencia de los medios de comunicación de acuerdo a los datos obtenidos por parte de la docente y los mismos estudiantes; por tal razón los niños observan estos modelos y luego los imitan.
- Se diseñó actividades lúdicas como son los juegos de cooperación y autocontrol, que con la debida fundamentación teórica se han seleccionado las más idóneas y que contribuyeron a mejorar las conductas agresivas presentada por los estudiantes, no en un 100%, pero si en un buen porcentaje, la maestra puede valerse de estas y otras actividades para ayudar a superar los problemas de conducta agresiva de los estudiantes.
- Aplicadas las actividades lúdicas de cooperación y de autocontrol a través del taller pedagógico, se evidenció que mejoró la conducta agresiva de los estudiantes dentro y fuera del salón de clase, ya que este tipo de conducta estaba afectando su desenvolvimiento académico y social, que fueron comprobados mediante la r de Pearson.
- La evaluación se llevó a cabo a través de la r de Pearson, mediante un pre y post-test obteniendo como resultado una correlación positiva alta de 0,75 y 0,88; lo que demuestra que las actividades lúdicas aplicadas ejercen influencia positiva en el mejoramiento de la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2.

## **i. RECOMENDACIONES**

- La docente de grado debe tomar en cuenta los aportes brindados por diversos autores entre ellos Bibian Yak, Frola & Velázquez (2011) en dónde encontrará un sin número de actividades lúdicas que le ayudarán a mejorar la conducta agresiva de los estudiantes que presenten este tipo de problemas.
- Las autoridades de la institución educativa conjuntamente con los docentes deben organizar y desarrollar actividades lúdicas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes, con la finalidad de contrarrestar el problema, de la misma manera se debe hacer un diagnóstico permanente, para poder evidenciar de mejor manera el actuar diario de los estudiantes dentro y fuera del salón de clase principalmente con aquellos que presentan este tipo de problemas.
- La maestra debe tomar en cuenta todas las actividades lúdicas que puede implementar en el salón de clase, tomando en consideración que éstas sean acordes a la edad, intereses y necesidades de los niños, con la finalidad de mejorar los problemas de conducta agresiva, en donde la educadora debe asumir un liderazgo integral en el que se impulse esta iniciativa para el beneficio de los y las niñas.
- La docente debe aplicar las actividades lúdicas de manera permanente, en donde se fomente la participación de todos los estudiantes, disponiendo del ambiente adecuado, de modo que el niño no aprenda a comportarse agresivamente, sino al contrario sepa controlar sus impulsos y puede integrarse de mejor manera a la sociedad.
- La maestra debe realizar una evaluación permanente, con la finalidad de verificar si las actividades lúdicas utilizadas permitieron o no superar los problemas de conducta agresiva que presentan los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica; se debe tomar en cuenta que las preguntas sean y estén acordes a la edad de los estudiantes y a los temas abordados durante ellos, para de esta manera poder valorar la efectividad de las actividades lúdicas trabajadas.

## **PROPUESTA ALTERNATIVA**

La presente propuesta alternativa surge como una necesidad imperiosa de mejorar la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2 durante el periodo académico 2014-2015 dentro y fuera del salón de clase, la misma que aporta con valiosos resultados, ésta propuesta de actividades lúdico-afectivas se detallan a continuación:

### **TALLER 1 Nos respetamos**

#### **Objetivo del taller**

Mejorar la conducta agresiva en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2, mediante la aplicación de actividades lúdicas de cooperación y autocontrol con la finalidad de que los estudiantes se sientan motivados y puedan desenvolverse de mejor manera ante distintas circunstancias y factores que los rodean.

#### **Sesión 1**

**Tema** Me presento

#### **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez      **Fecha:** 27 de abril de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos      **Tiempo de duración:** 60 minutos

#### **Prueba de conocimientos, actitudes y valores**

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se la realizó mediante la aplicación de un TEST sobre los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante con relación al aprendizaje de valores y la conducta agresiva de los estudiantes.

## **Objetivo**

Aprender a expresar ideas y opiniones de manera libre y tolerante, a través de los juegos de autocontrol, para ser personas tolerantes, respetuosas y críticas.

## **Actividades:**

- a) Dinámica pin pon
- b) Aplicación del pre test
- c) Entregar a los niños una tarjeta, la misma que deben llenar en cada recuadro: en el primero deporte favorito; en el segundo programas de TV que le gusten; en el tercero, palabras que definan su personalidad; en el cuarto lugares donde le gustaría viajar; en el quinto oficios en los que le gustaría trabajar; y en el sexto cosas que te hacen sentir bien.
- d) Terminada la primera parte se formará un círculo, se doblará la tarjeta por la mitad y se depositará en un recipiente en el centro del círculo
- e) La facilitadora irá tomando las tarjetas al azar y leerá en voz alta los distintos apartados de la tarjeta y entre todos deberán de adivinar el nombre de la persona autora de la tarjeta. Una vez que todos hayan dado un posible nombre (habrá que decir también quien a escrito la tarjeta que se está leyendo, el estudiante dueño de la tarjeta deberá disimular y dar cualquier nombre). Luego el autor de la tarjeta deberá descubrirse al resto del grupo.
- f) Cierre de la actividad con criterios de cómo les pareció la actividad.

## **Metodología**

La metodología que se utilizó es el juego de autocontrol; esta sesión tiene como finalidad aprender a expresar ideas y opiniones de manera libre y tolerante permitiéndonos ser personas dialogantes, respetuosas y críticas. Por tal razón esta sesión es esencialmente práctica y dinámica, que nos permita identificar y determinar si se cumple con el objetivo planteado.

## **Recursos**

- Tarjetas

- Papelógrafo
- Esfero gráficos
- Recipiente hondo
- Marcador de pizarra
- Borrador de pizarra

### **Programación**

- a. Saludo a todos los presentes.
- b. Ejecución de la motivación.
- c. Aplicación del cuestionario de conocimientos. (pre-test)
- d. Exposición del tema “la personalidad”
- e. Espacio para que los niños llenen una tarjeta
- f. Depositar la tarjeta en el recipiente.
- g. La facilitadora al azar tomara una tarjeta y la leerá en voz alta, los estudiantes deberán adivinar de quien es la tarjeta.
- h. Cierre de la actividad con criterios de cómo les pareció la actividad

### **Resultados de aprendizajes (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se realizó mediante la aplicación de un test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término del primer taller.

### **Conclusión**

Esta sesión permitió que los estudiantes aprendan a expresar sus ideas y opiniones de manera libre y tolerante; y a su vez conozcan y reconozcan las características individuales de ellos y de sus compañeros para de ésta manera ser personas integrales y útiles

### **Recomendación**

Se recomienda a la docente que incentive desde el inicio del periodo académico y a lo largo de la educación a los niños para que ellos expresen sus ideas y opiniones de manera libre y tolerante logrando así ser personas flexibles, respetuosas y críticas.



## Bibliografía del Taller

Bibian Y, *Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas.*

Frola P & Velázquez, J., (2011). *Estrategias de intervención para los problemas de conducta en el aula.* México DF. Primera edición.

**Motivación** es un recurso didáctico excelente que requiere de la participación directa y activa de los estudiantes, en donde el niño aprende divirtiéndose, desarrolla su creatividad y su imaginación, expresa sus emociones, construye su identidad y se relaciona con los demás.

### Pin Pon

Pin pon es un muñeco muy guapo y de cartón  
Se lava la carita con agua y con jabón  
A diario se cepilla los dientes con primor  
Y para ir a la escuela parece un gran señor



Pin pon siempre se peina con peine de marfil  
Y aunque se da tirones, no llora ni hace así  
Pin pon dame la mano con un fuerte apretón  
Que quiero ser tu amigo, Pin pon, Pin pon, Pin pon

Deporte favorito	Programa de tv que te gusten	Palabras que definen tu personalidad	Lugares donde te gustaría viajar	Oficio en el que te gustaría trabajar	Cosas que te hacen sentir bien

## Sesión 2

**Tema** ¿Asertivo o agresivo?

### Datos informativos

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez   **Fecha:** 28 de abril de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos                      **Tiempo de duración:** 60 minutos

### Objetivos

- Reflexionar sobre la forma en que se relacionan con los demás y consigo mismo, a través de las actividades q se realizan a diario, para lograr un óptimo desenvolvimiento con los que nos rodean.
- Definir qué es la asertividad y qué es la agresividad, mediante la dramatización, para aplicar estos conceptos a la vida diaria.

### Actividades

- a) Dinámica niños educados
- b) Explicar con algunos ejemplos la diferencia entre un comportamiento agresivo y otro asertivo.
- c) Después de la explicación se dramatiza un pequeño diálogo en la que intervienen los alumnos/as. (dramatización)

**Ejemplo** “Tus vecinos tienen un gran perro en una casa junto a tu jardín. A ellos les gusta dejar correr el perro durante una hora todos los días. Últimamente ha llegado hasta tu jardín y destrozado varias plantas. Llamas a tus vecinos para contarles la situación”.

**Respuesta agresiva** ¡Tu tonto perro ha arruinado mi jardín!. Sabía desde el principio que eras un irresponsable como para mantenerlo bajo control. Si vuelve a venir a mi propiedad llamaré la perrera.

**Respuesta asertiva** He notado que a veces dejas correr a tu perro libremente. Recientemente ha estado excavando en mi jardín y ha matado varias de mis plantas. ¿Podríamos llegar a un acuerdo para que tu perro no corra por mi jardín?

d) Cierre de la actividad con criterios de cómo les pareció la actividad.

## **Metodología**

La metodología que se utilizó es el juego de autocontrol, esta sesión tiene como finalidad reflexionar sobre la forma en que debemos relacionarnos con los demás y consigo mismos, además definir conceptos de asertividad y agresividad, por tal razón esta sesión es esencialmente práctica y dinámica, que nos permita identificar y determinar si se cumple con el objetivo planteado.

## **Recursos**

- Marcadores de pizarra
- Borrador de pizarra
- Collage
- Tarjetas
- Esfero gráfico

## **Programación**

- a. Ejecución de la motivación.
- b. Explicación del tema mediante un collage y ejemplos para clarificar los conceptos de comportamiento agresivo y asertivo
- c. La facilitadora con la ayuda de algún estudiante dramatiza estos dos tipos de comportamiento mediante un ejemplo dado.
- d. Dramatización en grupos mostrando el comportamiento asertivo y agresivo.
- e. Exposición de sus opiniones de cómo les pareció la actividad.
- f. Cierre de la actividad.

## **Resultados de aprendizajes (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se realizó mediante la aplicación de un test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término del primer taller.

## **Conclusión**

Este taller permitió a los estudiantes diferenciar los conceptos de asertividad y agresividad, poniéndolos en práctica mediante una dramatización, de la misma manera les permitió reflexionar sobre la forma en que se relacionan con los demás y consigo mismo.

## **Recomendación**

Se recomienda a la maestra que durante y fuera de clases estimule la participación de los estudiantes en actos en los que desarrollen su creatividad y relación con sus semejantes.

## **Bibliografía del taller**

Bibian Y, *Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas.*

Frola P & Velázquez, J., (2011). *Estrategias de intervención para los problemas de conducta en el aula.* México DF. Primera edición.



### **Motivación niños educados**

Manitos arriba, para que no me duela la barriga  
Manitos al frente, para que no nos duela la frente  
Bracitos cruzados, como niños educados

### **Sesión 3**

**Tema** Me relaciono

#### **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez      **Fecha:** 04 de mayo de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos      **Tiempo de duración:** 60 minuto

#### **Objetivos**

- Aprender a ser personas dialogantes y respetuosas al mismo tiempo que críticas, mediante el uso de juegos de cooperación y autocontrol, para que los estudiantes puedan expresarse libremente
- Aprender diferentes técnicas para mejorar la asertividad, mediante la utilización de estrategias lúdicas, para mejorar nuestra forma de relacionarnos con los demás

#### **Actividades**

- a) Presentación del taller
- b) Motivación encontrando a mi igual
- c) Se distribuye la clase en 4 grupos de cuatro estudiantes
- d) Dos grupos contestarán con respuestas agresivas y otros dos grupos darán respuestas asertivas.
- e) Se entrega a cada grupo una hoja para realizar la actividad.
- f) La facilitadora leerá unos párrafos los grupos contestaran de forma asertiva y agresiva según corresponda.
- g) Al terminar los párrafos cada grupo leerá lo que escribió en la hoja entregada.
- h) Se cierre la actividad con criterios de la actividad.

#### **Metodología**

La metodología que se utilizó es el juego cooperativo y de autocontrol, esta sesión tiene como finalidad aprender a ser personas dialogantes, respetuosas y críticas, razón por la que

ésta sesión es práctica y dinámica, que nos permita identificar y determinar si se cumple con el objetivo planteado.

### **Recursos**

- Fichas con imágenes para la motivación
- Hojas elaboradas
- Esfero gráficos
- Fichas con cada problemática

### **Programación**

- a. Ejecución de la motivación
- b. Se distribuye la clase en 4 grupos
- c. Desarrollo de la actividad en cada grupo
- d. La facilitadora lee los párrafos para que los grupos contesten de manera agresiva y los otros de forma asertiva en la hoja entregada
- e. Cada grupo lee lo que escribió
- f. Cierre de la actividad con criterios de la actividad.

### **Resultados de aprendizajes (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de un test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término del primer taller.

### **Conclusión**

Esta sesión permitió a los estudiantes aprender a ser personas dialogantes, respetuosas y críticas; la misma que facilitará su proceso de formación aprendiendo nuevas y diferentes técnicas con las que pueden mejorar su asertividad.

## Recomendación

Sería importante que la maestra relacione las actividades lúdicas para corregir las conductas agresivas de los estudiantes, para que se puedan relacionar de mejor manera los para llevar de mejor forma el proceso educativo.

## Bibliografía del Taller

Bibian Y, *Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas.*

Frola P y Velázquez, J., (2011). *Estrategias de intervención para los problemas de conducta en el aula.* México DF. Primera edición.

## Motivación Encontrando a mi igual

Se entrega a cada niño una ficha con una imagen luego se les pide que describan la imagen que tienen en su mano, para terminar con esta parte cada niño buscaran entre las fichas de sus compañeros y encontrarán a su igual. De esta manera quedarán los grupos formados para la siguiente actividad.



<p><b>PRIMER GRUPO</b></p> <p>Has estado esperando en la cola de la tienda durante un buen rato.</p> <p>Una persona llega y sin respetar la cola se pone delante de ti. Y le dices:</p>	<p><b>Respuesta asertiva</b></p>          <p><b>Respuesta agresiva</b></p>
---	--

<p><b>SEGUNDO GRUPO</b></p> <p>Vives cerca de un parque, un grupo de estudiantes va por tu casa de camino a la escuela todos los días, han empezado a atajar por la esquina de tu jardín, y se ha formado un camino en el que empiezan a morir todas tus plantas. Ves a los estudiantes en su camino a casa un día y vas solucionar el problema.</p>	<p><b>Respuesta asertiva</b></p> <p><b>Respuesta agresiva</b></p>
--	---

<p><b>TERCER GRUPO</b></p> <p>Le has dejado un programa de ordenador a un amigo. Pasa el tiempo y no te lo devuelve. Ante tu insistencia te entrega una copia del programa en lugar del programa original que le dejaste. Afirma que el tuyo lo ha perdido. Tú le dices:</p>	<p><b>Respuesta asertiva</b></p> <p><b>Respuesta agresiva</b></p>
--	---

<p><b>CUARTO GRUPO:</b></p> <p>Llevas celular a reparar. Necesitas el aparato y el técnico dice que tardará por lo menos un día. Después de esperar una semana, el hombre no ha comenzado a repararlo. Tú le dices:</p>	<p><b>Respuesta asertiva</b></p> <p><b>Respuesta agresiva</b></p>
---	---



## **Sesión 4**

**Tema** Expongo mis opiniones con respeto

### **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez      **Fecha:** 06 de mayo de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos      **Tiempo de duración:** 60 minutos

### **Objetivo**

Reflexionar sobre la forma en que me relaciono con los demás y conmigo mismo, mediante el juego de cooperación, para interactuar de mejor manera con las personas que nos rodean

### **Actividades**

- a) Dinámica la calabaza
- b) La clase se divide en grupos de cuatro a cinco personas y la facilitadora entrega a cada grupo una hoja en el que se explica la siguiente situación:

Una persona va al médico y el doctor le prescribe unas medicinas. Pero el paciente quiere saber, además, porqué ha contraído la enfermedad, de qué enfermedad se trata y si las medicinas tienen efectos secundarios. El médico lo único que le responde es que confíe en él y que se tome lo que le ha dicho. A continuación, unos grupos se identificarán con el médico e intentarán justificar su actitud. Los demás grupos se identificarán con el paciente e intentarán justificar su actitud.

- c) Se dejará unos diez minutos para que cada grupo analice la situación.
- d) Todos los miembros de la clase discutirán sobre la situación propuesta, analizando los posibles sentimientos de ambos personajes e intentando ponerse en su lugar.
- e) Con ayuda de la facilitadora y los estudiantes contestar las siguientes preguntas:

- ¿Está en su derecho el paciente de saber lo que le ocurre?
- ¿Es justa la actitud del médico que se niega a responder al paciente porque él es el profesional?
- ¿Cómo debería acabar la situación?

f) Aplicación del pos test

g) Cierre de la actividad.

### **Metodología**

La metodología que se utilizó es el taller educativo, utilizando el juego cooperativo; esta sesión tiene como finalidad aprender a expresar ideas y opiniones de manera libre y tolerante, siendo esencialmente práctica y dinámica.

### **Recursos**

- Fichas de animalitos
- Hojas elaboradas
- Marcadores de pizarra
- Borrador de pizarra
- Hojas del pos-test

### **Programación**

- a. Ejecución de la dinámica
- b. Se divide la clase en grupos de cuatro personas
- c. Los miembros de la clase discutirán sobre la situación propuesta, analizando los posibles sentimientos de los personajes en la historia, intentando ponerse en su lugar.
- d. Espacio para contestar las preguntas planteadas
- e. Reflexión sobre la actividad.
- f. Cierre de la actividad con criterios de cómo les pareció la actividad
- g. Aplicación del pos-test

## **Resultados de aprendizajes (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizó mediante la aplicación de un test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término del primer taller.

## **Conclusión**

Este taller permitió reflexionar sobre la forma en que se relacionan los niños con sus maestros y compañeros ante cualquier estímulo sea este positivo o negativo, así como relacionar su diario vivir con su actitud diaria.

## **Recomendación**

Es sumamente importante la participación de la maestra en este tipo de actividades las mismas que le permitirán mejorar las fortalezas de los estudiantes y modificar sus debilidades ante diversos estímulos.

## **Bibliografía del Taller**

Bibian Y, *Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas.*

Frola P y Velázquez, J., (2011). *Estrategias de intervención para los problemas de conducta en el aula.* México DF. Primera edición.

## **Motivación Calabazas**

Los niños se enumeran del 1 al 17.

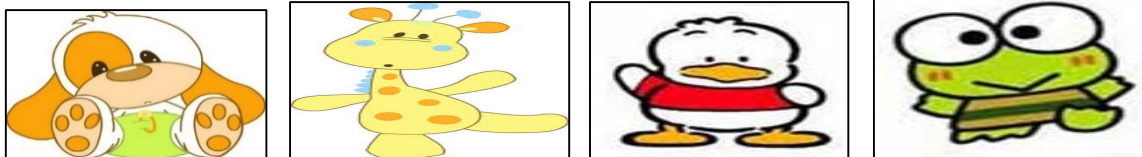
La maestra dice: Fui al mercado y compré 16 calabazas

El niño que tiene el número 16 responde: Cómo que 16 calabazas

El niño responde: entonces cuantas fueron

El otro niño contesta: fueron 10 y así sigue el juego

Termina el juego cuando uno de los participantes dice: entonces fueron toda la carga de calabazas.



## **TALLER 2: Me pongo en tu lugar**

### **Objetivo del taller**

Mejorar la conducta agresiva en los estudiantes de cuarto grado de E.G.B., utilizando el juego cooperativo y de autocontrol, con la finalidad de corregir el comportamiento de los estudiantes dentro y fuera del salón de clase, para que puedan desenvolverse en la sociedad.

### **Metodología**

La estrategia metodológica que se utilizó fue el trabajo cooperativo, donde los alumnos trabajaron normalmente en grupo salvo en contadas ocasiones que hubo que realizar un trabajo individual, por que hizo falta una reflexión personal, las sesiones se desarrollaron de manera activa y participativa.

El esquema que tendrán todas las sesiones será el siguiente:

- a) Explicación de la temática a abordar.
- b) Luego de la explicación se dejará un momento para la reflexión por si surgen preguntas.
- c) La facilitadora realizará preguntas para comprobar que se ha entendido el tema.
- d) Desarrollo de la actividad.
- e) Se da un tiempo de reflexión y puesta en común para analizar la actividad realizada.

“Se recordó a todos los alumnos que no se trata de un trabajo competitivo, que el fin es poder reflexionar y cambiar aquello que no nos gusta a nivel personal”. Este taller tuvo una duración de 3 sesiones, las mismas que se llevaron a cabo en sesiones diarias de 60 minutos.

## **Sesión 1**

**Tema** Soy tolerante

### **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez      **Fecha:** 07 de mayo de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos      **Tiempo de duración:** 60 minutos

### **Prueba de conocimientos, actitudes y valores**

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se la realizó mediante la aplicación de un TEST sobre los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante con relación al aprendizaje de valores y la conducta agresiva de los estudiantes.

### **Objetivo**

Fomentar en los niños actitudes de tolerancia y de respeto hacia las personas que tienen ideas o conductas diferentes a las suyas, a través de actividades dinámicas, para fomentar en los estudiantes valores como la paciencia.

### **Actividades**

- a) Presentación del taller.
- b) Dinámica pato - ganso
- c) Aplicación del pre-test
- d) Formar parejas
- e) La facilitadora dará las pautas realizando ella con ayuda de un estudiante la actividad para que los estudiantes la realicen luego.
- f) Uno de los participantes será el espejo y el otro participante debe copiar los movimientos de su compañero.
- g) Dialogar cómo se deberían afrontar las distintas situaciones aceptando las diferencias.
- h) Realizar la puesta en común de lo trabajado en parejas.
- i) Cierre de la actividad.

## **Metodología:**

La metodología que se utilizó es el taller educativo, en el que se puso en práctica las actividades lúdico-afectivas de autocontrol, esta sesión tiene como finalidad fomentar en los niños actitudes de tolerancia y de respeto hacia las personas que tienen ideas o conductas diferentes a las suyas, además de reconocer el estado emocional de su compañero; esta sesión es esencialmente activa y participativa, que nos permita identificar y determinar si se cumple con el objetivo planteado.

## **Recursos**

- Tarjetas con imágenes de animalitos
- Marcadores de pizarra
- Borrador de pizarra
- Hojas del pre-test

## **Programación**

- a. Ejecución de la dinámica
- b. Aplicación del pre-test
- c. Formar parejas
- d. Desarrollo de la actividad (el espejo).
- e. Dialogar cómo se deberían afrontar las distintas situaciones aceptando las diferencias.
- f. Realizar la puesta en común de lo trabajado en parejas.
- g. Cierre de la actividad con criterios de cómo les pareció la actividad.

## **Resultados de aprendizajes (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizó mediante la aplicación de un test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término del segundo taller.

## Conclusión

Esta sesión permitió fomentar en los niños actitudes de tolerancia y de respeto hacia ellos y hacia las personas que tienen ideas o conductas diferentes a las suyas, para ser personas tolerantes con los que los rodean.

## Recomendación

Es fundamental que la maestra intervenga en este proceso para fomentar la tolerancia en los estudiantes y en ella misma, haciendo la actividad más fructífera y duradera.

## Bibliografía del Taller:

Bibian Y, *Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas.*

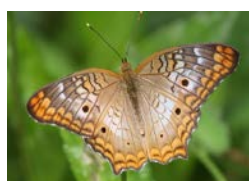
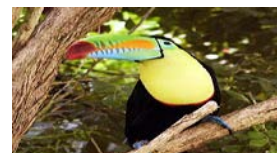
Frola P y Velázquez, J., (2011). *Estrategias de intervención para los problemas de conducta en el aula.* México DF. Primera edición.

## Dinámica Pato – Ganso

Los estudiantes se colocan en un círculo sentados, la maestra va a tomar la iniciativa tocando la cabeza de los niños va a ir diciendo pato, pato, pato y cuando toque la cabeza de un niño diciendo ganso este se levantará y correrá en círculo tratando de volver a su puesto, si no lo hace el estudiante tendrá que repetir la acción.



## Imágenes para realizar la actividad



**Actividad** el espejo.



## **Sesión 2**

**Tema** Miedo, seguridad vs inseguridad “El ciego y su guía”

### **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez **Fecha:** 08 de mayo de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos

**Tiempo de duración:** 60 minutos

### **Objetivo**

Comprender y comprenderse mejor unos a otros, fomentando las habilidades de escucha activa por medio de la actividad del ciego, para saber escuchar y entender de mejor manera lo que la otra persona quiere dar a conocer.

### **Actividades**

- a) Presentación del taller.
- b) Dinámica chu chu - gua
- c) Se explica que son los temores y se da conceptos de algunos como .miedo, inseguridad, y seguridad.
- d) Se forman parejas uno de ellos representará al ciego y el otro representará al guía.
- e) El estudiante que se encuentra con ojos vendados será guiado por su compañero
- f) El estudiante guía pondrá las manos sobre el invidente y lo guiará a través de leves presiones táctiles.
- g) Luego se invertirán los papeles.
- h) Cierre de la actividad se hará hincapié en las emociones y sentimientos vividos (miedo, inseguridad, preocupaciones)



## **Metodología**

La metodología que se utilizó fue el taller educativo, mediante la utilización de actividades lúdico-afectivas, en este caso el juego de autocontrol, esta sesión tiene como finalidad comprenderse mejor unos a otros fomentando las habilidades de escucha activa; esta sesión es esencialmente activa y participativa, que nos permita identificar y determinar si se cumple con el objetivo planteado.

## **Recursos**

- Marcadores de pizarra
- Borrador de pizarra
- Bufanda o venda para cubrir los ojos de la persona invidente.

## **Programación**

- a. Ejecución de la dinámica
- b. Aplicación del pre-test
- c. Explicación de la temática
- d. Desarrollo de la actividad
- e. Cierre de la actividad en la que se hará hincapié en las emociones y sentimientos vividos (miedo, inseguridad, preocupaciones)

## **Resultados de aprendizajes (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizó mediante la aplicación de un test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término del segundo taller.

## **Conclusión**

Este taller permitió comprender mejor los sentimientos de los participantes del taller, desarrollando en ellos la habilidad de escucha activa para saber interpretar como se sienten las personas que lo rodean.

## Recomendación

La participación activa de los padres de familia así como de la maestra es trascendental en la formación de los estudiantes ya que les ayudará a conocer las debilidades y fortalezas de sus hijos o estudiantes para ayudarlos a solucionarlos, logrando en ellos ser mejores personas.

## Bibliografía del Taller

Bibian Y, *Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas.*

## Dinámica Chu – Chu – Gua



### CORO

Chu chu guá, chu chu guá  
Chu chu chu chu chu chu guá,  
Chu chu guá, chu chu guá  
Chu chu chu chu chu chu guá,  
¡compañía! brazo extendido

¡Compañía! brazo extendido, puño cerrado.

¡Compañía! brazo extendido, puño cerrado, dedos arriba

¡Compañía! brazo extendido, puño cerrado, dedos arriba, hombro fruncido.

¡Compañía! brazo extendido, puño cerrado, dedos arriba, hombro fruncido, cabeza hacia atrás.

¡Compañía! brazo extendido, puño cerrado, dedos arriba, hombro fruncido, cabeza hacia atrás, cola hacia atrás

¡Compañía! brazo extendido, puño cerrado, dedos arriba, hombro fruncido, cabeza hacia atrás, cola hacia atrás, pie de pingüino

¡Compañía! brazo extendido, puño cerrado, dedos arriba, hombro fruncido, cabeza hacia atrás, cola hacia atrás, pie de pingüino, lengua afuera. ta ta da ta ta da, ta ta da, da da ta ta da ta ta da, ta ta da, da da.

### **Sesión 3**

**Tema** Me implico

#### **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez **Fecha:** 11 de mayo de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos

**Tiempo de duración:** 45 minutos

#### **Objetivo**

Identificar las emociones de otras personas y las suyas propias, a través de juegos dinámicos y activos, para que los estudiantes puedan discernir sus emociones como las de su compañero reconociendo las causas de nuestras emociones.

#### **Actividades**

- a) Presentación del taller.
- b) Dinámica viene un barco cargado de...
- c) Formar tres grupos
- d) Cada grupo representará un país, uno muy rico otro con una riqueza media y un país muy pobre
- e) A cada grupo se le entrega unas galletas en función de su nivel económico (al rico un paquete entero, al medio la mitad de un paquete y al pobre tres galletas).
- f) Cada grupo tiene 10 minutos para exponer como es su país, sus necesidades y ventajas.
- g) Terminada la actividad, compartir las galletas con todos los compañeros
- h) Cierre de la actividad.

#### **Metodología**

La metodología que se utilizó fue el taller educativo, en el que se utilizó las actividades lúdico-afectivas de autocontrol, esta sesión tiene como finalidad identificar las emociones

de otras personas y las suyas propias y a su vez reconocer las causas de nuestras emociones, de esta manera se podrá identificar y determinar si se cumple con el objetivo planteado.

### **Recursos**

- Tarjetas de colores
- Marcadores de pizarra
- Borrador de pizarra
- Tres paquetes de galletas

### **Programación**

- a. Presentación del taller
- b. Ejecución de la dinámica
- c. Formar grupos, a cada grupo se le entrega unas galletas en función de su nivel económico (al rico un paquete entero, al medio la mitad de un paquete y al pobre tres galletas).
- d. Cada grupo debe exponer como es su país, sus necesidades y ventajas.
- e. Terminada la actividad, compartir las galletas con todos los compañeros
- f. Aplicación del post-test.
- g. Cierre de la actividad con criterios de cómo les pareció la actividad

### **Resultados de aprendizajes (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se realizó mediante la aplicación de un test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término del segundo taller.

### **Conclusión**

Este trabajo permitió tanto a la docente como a los estudiantes identificar las emociones de otras personas y las suyas propias, reconociendo las causas de las mismas.

## **Recomendación**

Es de gran importancia involucrar a la maestra como a los padres de familia en este proceso, para realizar las actividades correctamente y para que se pueda cumplir con los objetivos planteados, logrando así que se vuelva a reconstruir el nexo padres –hijos y maestra- estudiante.

## **Bibliografía del taller**

Bibian Y, *Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas.*

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

- Alonso, J. (1999). *Técnicas de modificación conductual*. México: McGrawHill.
- Arranz, E. (2009). *Recopilación de juegos cooperativos para la activación de los valores de la no violencia*. Osorio Villegas.
- Ayala, F. (1998). *La función del profesor como asesor*. México: Trillas.
- Bandura, A. (1975). *Modificaciones de la conducta*. México: Trillas.
- Bandura, A. (1984). *Trastorno de la conducta del niño*. México.
- Bibian, Y. *Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas* .
- Caims, D. (2001). *Control de conductas agresivas*. México: Prentince-Hall.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España: PARANINFO S.A.
- Feud, S. (1904). *Aspectos de la agresividad*. Buenos Aires: Amorrortu Editores
- Frola, P. & Velásquez, J. (2011). *Estrategias de intervención para los problemas de conducta en el aula*. México.
- Gutiérrez, G. (2011). *El diagnóstico pedagógico como estrategia en la formación integral del estudiante*. San Luis Potosi: EDSON.
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia.
- Kriekemans, A. (2003), *Pedagogía General*. Barcelona: Herber.

- Martínez, Baños & Bravo. (2007). *Diagnóstico pedagógico y educación en valores*.  
Obtenido de 169.158.184.3/ indez.php/enlace/article/view/41/39,.
- Maya, A. (2008). *GEI Taller educativo*. Bogotá: Segunda edición.
- Morales, C. (1999). *Introducción a la Psicología de la salud*. Buenos Aires: Paidós.
- Mosquera *et al.*. (2000). *No violencia y deportes*. Barcelona: INDE.
- Motta, C. (2004). *Fundamentos de la Educación*. Colombia: CERLIBRE.
- Nova, Milicic. (1979). *El diagnóstico educativo*. universidad católica de Chile.
- Oldham, J.; Skodol, A. y Bender, D. (2007). *Tratado de los trastornos de la personalidad*.  
Barcelona.
- Olweus, G. (2000). *Maltrato infantil*. España: Gross.
- Oteros. (2006). La agresividad como conducta perturbadora en el aula. *Revista digital Investigación y Educación*.
- Pérez, R. (2007). *El desarrollo emocional de tu hijo*. Barcelona: PAIDÓS.
- Rodríguez, J. (2007). *Guía de elaboración de diagnóstico*.
- Storr, M. (2004). *Control de conductas agresivas en infantes*. México: McGrawHill.
- Torres, L. (2004). *Tres enfoques teórico-práctico*. México: TRILLAS.
- Umbert, G. (2000). *Agresividad infantil*. México: McGrawHill.
- Waichman, A. (2000). *Herramientas de pensamiento*. España: SIGLO XXI.

**k. ANEXOS**

**ANEXO 1: Proyecto**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA**

**ACTIVIDADES LÚDICO-AFECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N°2”, DEL BARRIO LA TEBAIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015.**

Proyecto de tesis previo a la obtención de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica.

**AUTORA VERÓNICA ALEXANDRA OCAMPO CHEVEZ**

**ASESOR DR. OSWALDO ENRIQUE MINGA DÍAZ MG. SC**

**1859**

**LOJA – ECUADOR**

**2014 - 2015**

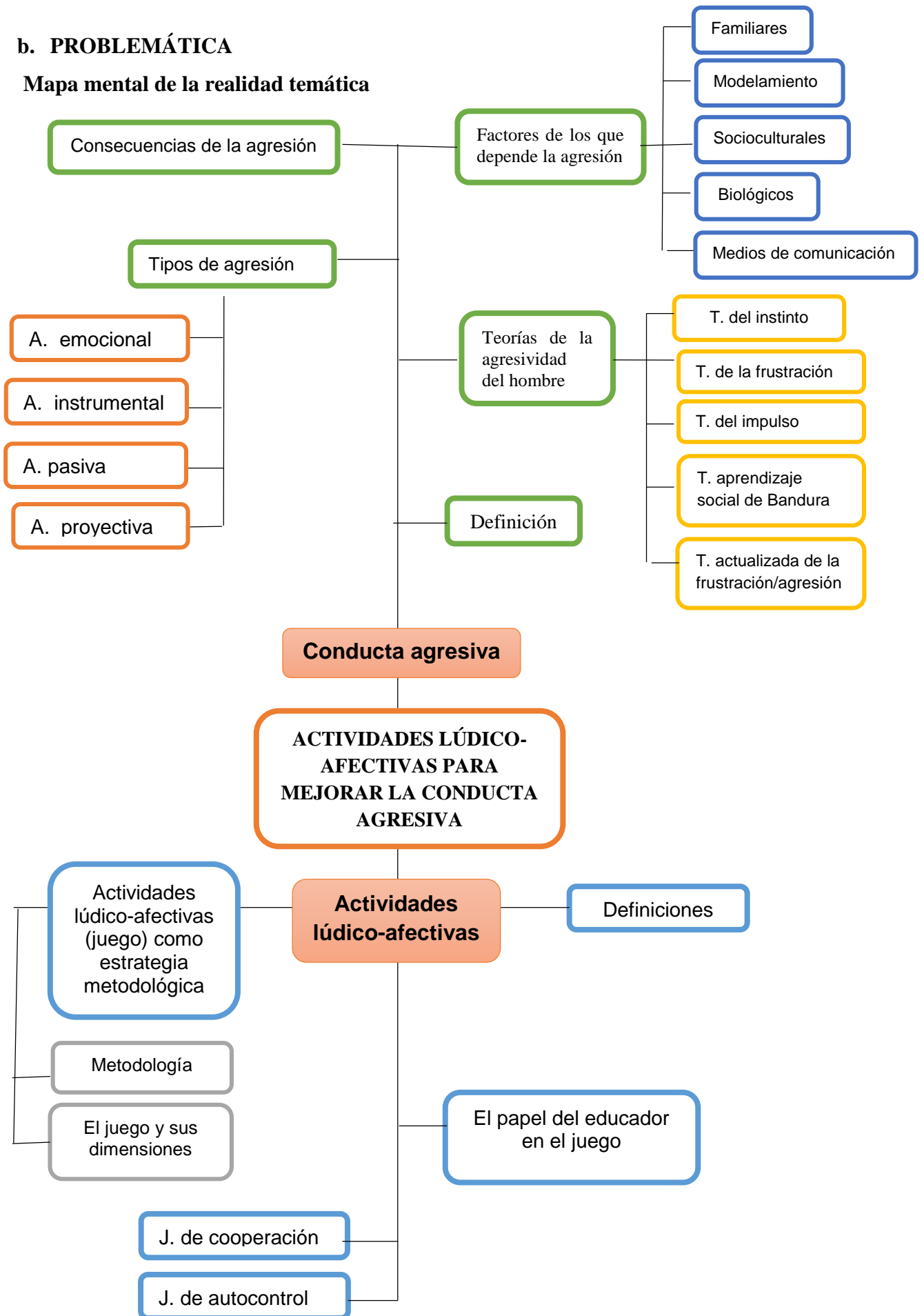


**a. TEMA**

ACTIVIDADES LÚDICO-AFECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N°2”, DEL BARRIO LA TEBAIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 - 2015.

## b. PROBLEMÁTICA

### Mapa mental de la realidad temática



## **Delimitación de la realidad temática**

- **Delimitación temporal:** La presente investigación se desarrollará en el período académico 2014 – 2015
- **Delimitación institucional:** Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2.

Para realizar el trabajo investigativo siendo este de carácter formativo, se ha seleccionado el cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N°2”, en el periodo 2014–2015, de la Ciudad de Loja; la misma que se encuentra ubicada en el barrio la Tebaida, Av. Benjamín Carrión y Pablo Palacios, quien tuvo origen en Octubre de 1940 con el carácter de unidocente, durante la alcaldía del Sr. Alfredo Rodríguez, previo informe presentado por el concejal comisionado de educación, que resuelve que, la Escuela de Rimicorral, pase a funcionar en un local del Barrio San Pedro de Bellavista, designando como profesora a la señora Mercedes Abigail Ojeda, quien laboró hasta culminar el periodo lectivo.

La labor fue fructífera y poco a poco la población estudiantil fue incrementándose, haciéndose luego pluri-docente; desde sus inicios hasta 1967, funcionó en tres locales arrendados en el mismo barrio.

Es la señora profesora Gloria Ochoa de Torres, quien inicia una verdadera campaña para adquirir un lote de terreno donde se construya la escuela esto por el año de 1964. En este mismo año en la alcaldía del señor Vicente Burneo cuya escritura pública se inscribe en el Registro de Propiedad, ante el Notario Cantonal: Dr. Luis Emilio Rodríguez.

El 26 de Enero de 1996, en la sesión de la Junta de Recuperación Económica de Loja y Zamora Chinchipe, bajo la presencia del Sr. Dr. Ernesto Rodríguez Witt y de otros miembros, el señor Luis Emilio Rodríguez, representante del Banco Nacional de Fomento, da a conocer que el Sr. Dr. Lauro Damerval Ayora, ha enviado **CIEN MIL SUCRES** para la construcción de la escuela, cumpliendo así un ofrecimiento anterior de palabra “quiero hacer una escuela en honor a mis hijos”.

Con el terreno y los cien mil sucres donados, se realizan las gestiones ante el Ministerio de educación y, con el apoyo de éste y la colaboración decidida de la comunidad y los padres de familia, se construye el local, inaugurándose el mismo en solemne acto el **26 de septiembre** siendo la directora la Lic. Gloria Ochoa de Torres.

En junio de 1967 por acuerdo Nro. 1430, EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN resuelve designar con el nombre de LAURO DAMERVAL AYORA, a la escuela Fiscal del Barrio La Tebaida y como director al Sr. Lic. Franco Eladio Loaiza.

En vista del incremento del número de alumnos y sin contar con las aulas suficientes para dar albergue a todos los estudiantes ya que el local tenía únicamente seis aulas, la Dirección Nacional de Educación, mediante resolución Nro.004- DPEL del **24 de Septiembre de 1976** divide a la escuela en dos secciones MATUTINA Y VESPERTINA designándose como directores al Sr. Juan Jiménez Álvarez y al Sr. Vicente Carrión Samaniego respectivamente.

El 17 de Noviembre de 1980, el edificio funcional actual de la escuela, es entregado a nombre del Gobierno Nacional a través de la DINACE. El 17 de Enero de 1984, tiene lugar la creación del JARDIN DE INFANTES anexo al plantel siendo la profesora, la Srta. Beatriz González.

El 11 de Julio de 1985, toma el nombre de UNIDAD EDUCATIVA, por cumplir con lo establecido en el acuerdo ministerial correspondiente que dice: todo establecimiento que tenga dos o más niveles llevara dicho nombre. En 1996, se oficializa el himno a la escuela y en 1997, el escudo de la escuela y la bandera institucional.

En la actualidad la institución cuenta con niveles de educación general básica de primero a séptimo grado con un total de 115 estudiantes en toda la Unidad Educativa, y 7 docentes.

- **Beneficiarios:** Los beneficiarios de esta investigación serán 17 alumnos del cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2.

## **Situación de la realidad temática**

Para determinar la situación de la realidad temática se aplicó una entrevista a la docente de grado y una encuesta dirigida a 17 estudiantes del cuarto grado de Educación General Básica; de la tabulación se establece las siguientes dificultades y carencias:

### Entrevista aplicada a la docente de aula

- La docentes han observado conductas agresivas en los niños desde el inicio del año escolar, la misma que se ha venido empeorando con el paso del tiempo.
- De la misma manera la maestra menciona que la causa de agresividad de los estudiantes se debe a la influencia en el hogar y a los programas que los niños ven en la televisión, modelos que se reflejados en la conducta de los niños siendo en algunos casos positiva y en otra negativa.

La docente manifiesta que un niño con conducta agresiva presenta las siguientes actitudes: amenazan a sus compañeros, destruyen la propiedad privada, hacen gestos rudos, empujan a los demás niños, golpean a sus compañeros, desprecian y se burlan de ellos, estos aspectos son los que se toman en cuenta para determinar si un niño es o no agresivo.

- La maestra manifiesta que un estudiante es agresivo por su mal comportamiento y por golpear a sus compañeros sin motivo aparente; motivo por el cual este será el patrón que utilizaré para realizar mi proyecto de investigación.

### Encuesta aplicada a estudiantes

- El 87,50% de los estudiantes admiran personajes como Goku, Spiderman y Novita, estos personajes de televisión son tomados como modelo por los niños, ya que les gusta imitarlos, dichos personajes tienen un alto grado de agresividad por ende el niño se torna agresivo.

- El 50% de los estudiantes mencionan que cuando un niño les quiere pegar ellos también los agreden porque creen que esto es correcto, dando la pauta necesarias sobre el tema de investigación.
- El 43.75% de los estudiantes afirma que cuando la maestra los castiga sienten mucho temor y a la vez enojo y ganas de golpear a alguien ya que no les gusta que los castigue, demostrando así su comportamiento agresivo ante los demás y que en muchos casos influyen los castigos que proporciona la maestra.
- El 37.50% de los estudiantes aduce que cuando les molesta algo dentro del ámbito académico no se lo dicen a su maestra, prefieren llamar su atención portándose mal con ella y con sus compañeros para que ella los tome en cuenta.

## **PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

De esta situación problemática se deriva la siguiente pregunta de investigación:

**¿CUÁLES SON LAS ACTIVIDADES LÚDICO-AFECTIVAS QUE SE DEBEN APLICAR PARA CONTRIBUIR A MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N°2, DEL BARRIO LA TEBADA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

Una de las principales deficiencias diagnosticadas en el ámbito educativo, es la conducta agresiva, la misma que puede ser contrarrestada utilizando actividades lúdico-afectivas en el aula para mejorarla, centrándose en la comunicación real entre maestros y alumnos con el propósito de subsanar su estilo de vida.

La conducta agresiva es un problema social que se presenta en cualquier etapa del desarrollo humano, ya que tiene un papel importante en la interacción de todo ser; por esto existe una gran diversidad de estudios e investigaciones que centran su atención en establecer explicaciones del ¿por qué? de este tipo de conductas.

En general la conducta agresiva es uno de los problemas que más preocupa a padres y maestros, ya que el comportamiento agresivo complica las relaciones sociales que va estableciendo a lo largo de su desarrollo y dificulta por tanto su correcta integración en cualquier ambiente; por tanto las actividades lúdico-afectivas son un factor determinante para mejorar la conducta agresiva en el proceso educativo.

El presente trabajo presenta las investigaciones y contribuciones de diferentes autores, con la finalidad de buscar alternativas viables para contrarrestar este tipo de conductas y corregir de esta manera la calidad en el desarrollo académico, personal y social de los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2, cantón y provincia de Loja, periodo académico 2014-2015.

Por lo imperioso que es para la Carrera de Educación Básica del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja el vincularse con la colectividad, para conllevar a la solución de problemas que tienen los estudiantes en el área de la Educación en los diferentes niveles de grado.

## **d. OBJETIVOS**

### **General**

Aplicar actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva en los estudiantes cursantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2, del barrio La Tebaida del cantón y provincia de Loja durante el periodo académico 2014 - 2015.

### **Específicos**

- Comprender la importancia teórica de las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva en los estudiantes.
- Diagnosticar las dificultades y obstáculos que demuestran los estudiantes que presentan conducta agresiva.
- Diseñar un modelo de actividades lúdico-afectivas que contribuyan a los estudiantes al mejoramiento de su conducta.
- Aplicar un modelo de actividades lúdicas que favorezcan el mejoramiento de la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de E.G.B. Lauro Damerval Ayora N°2.
- Valorar la efectividad de las actividades lúdicas aplicadas, en el mejoramiento de la conducta agresiva de los estudiantes



## **e. MARCO TEÓRICO**

### **CONTENIDOS**

- **CONDUCTA AGRESIVA**
  - Definición de agresividad
  - Definición de conducta agresiva
  - Teorías de la agresividad del hombre
    - Teoría del Instinto
    - Teoría del Impulso
    - Teoría de Aprendizaje Social de Bandura
    - Teoría actualizada de la frustración/agresión
    -
  - Factores de los que depende la agresión
    - Influencias familiares
    - El modelamiento simbólico
    - Factores socio-culturales
    - Factores biológicos
    - Influencia de los medios de comunicación
  - Tipos de agresión
    - Agresión emocional u hostil
    - Agresión instrumental
    - Agresión pasiva
    - Agresión proyectiva
  - Consecuencias de la agresión.

## **Diagnóstico de la conducta agresiva en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora N° 2**

- Definiciones de diagnóstico.
  - Diagnóstico clínicos
  - Diagnóstico psicométricos
  - Diagnóstico social
  - Diagnóstico pedagógico

### **Actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva.**

- Definición de lúdica
- Definición de afectividad
- Actividades lúdicas (juego) como estrategia metodológica
  - Características del juego
  - Metodología del juego
  - El juego y sus dimensiones
- El papel del educador en el juego
- Juegos de cooperación para contrarrestar agresividad en los niños
- Juegos de autocontrol para contrarrestar la conducta agresiva.

### **Aplicación de actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes del cuarto grado de Educación General Básica.**

- Taller Educativo
  - Definiciones de taller
- **TALLER 1 “NOS RESPETAMOS”**

**Sesión 1** me presento

**Sesión 2** ¿asertivo o agresivo?

**Sesión 3** me relaciono

**Sesión 4** expongo mis opiniones con respeto

- **TALLER 2 “ME PONGO EN TU LUGAR”**

**Sesión 1** Soy tolerante

**Sesión 2** Miedo, seguridad vs inseguridad. “El ciego y su guía”

**Sesión 3** Me implico

**Evaluación del taller de aplicación de actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica.**

- Evaluación de los talleres

- **TALLER 1 “NOS RESPETAMOS”**

**Sesión 1:** me presento

**Sesión 2:** ¿asertivo o agresivo?

**Sesión 3:** me relaciono

**Sesión 4:** expongo mis opiniones con respeto

- **TALLER 2 “ME PONGO EN TU LUGAR”**

**Sesión 1:** Soy tolerante

**Sesión 2:** Miedo, seguridad vs inseguridad. “El ciego y su guía”

**Sesión 3:** Me implico

## **CONTENIDOS**

### **Conducta agresiva**

#### **Definición de agresividad**

La agresividad es un problema que aqueja a las antiguas y nuevas generaciones, a continuación se establecen las siguientes definiciones:

Arroyo (2000) señala que “la agresividad es un trastorno que, en exceso, y si no se trata en la infancia, probablemente originaría problemas en el futuro, como el fracaso escolar, la falta de socialización, dificultad de adaptación, entre otros” (p.12).

Por ello cuando se habla de agresividad se habla de hacer daño físico o psíquico a otra persona, de una manifestación intencionada manifestada a través de patadas, arañazos, gritos, empujones, palabrotas, mordidas, corridas del pelo (aladas del cabello) a otras personas.

Según Consuegra (2004) “la agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto” (p.10).

Mosquera *et al* (2000) define la agresividad como “tendencia o disposición natural, inevitable, e incluso positiva para la socialización, puesto que a través de ella la persona desarrolla su afirmación tanto física como psíquica”. Si no existiera, generaría pasividad. Al principio la agresividad es neutra, lo que ocurre es que está condicionada por los factores socioculturales del entorno (educación, sistema personal, sistema social) que puede provocar o no comportamientos violentos.

#### **Definición de conducta agresiva**

La conducta agresiva es un factor determinante en la personalidad y en la relación que tiene el individuo con el entorno en el que se desarrolla, a continuación se establecen las siguientes definiciones:

Las conductas agresivas son un tipo de trastorno del comportamiento y/o de la personalidad, que trasciende al propio sujeto. Parece haber una gran estabilidad o consistencia longitudinal en la tendencia a mostrarse altamente agresivo con independencia del lugar y del momento. (Olweus, 2000, p.18)

Según este autor, aunque la agresividad puede tomar diversas formas de expresión, siempre tendrá como características más sobresalientes el deseo de herir o lastimar a alguien o a algo; por tanto el agresor sabe que a su víctima no le gusta lo que está haciendo y por eso no tiene que esperar a agredir ya que es la víctima quien le proporciona al agresor información directa sobre las consecuencias de su acción.

La conducta agresiva se genera en el ambiente familiar por medio del aprendizaje, ya que cada individuo parece desarrollar un nivel específico de agresividad desde muy temprano el cual permanece relativamente estable a través del tiempo y de las situaciones; sin embargo cualquiera sea el repertorio con que el niño nazca, la agresión será una forma de interacción aprendida por lo que se hace imperioso tomar en cuenta el entorno familiar que es notablemente para el niño. (Caims, 2001, p.21)

De acuerdo con este autor la conducta agresiva se forja en el núcleo familiar por medio del aprendizaje, y se desarrolla desde muy temprana edad, cualquiera sea el escenario en el que el niño nazca, la agresión será aprendida principalmente en el núcleo familiar y que luego este tipo de conducta será muy notable en su interacción en sociedad.

La conducta agresiva es socialmente inaceptable ya que puede llevar a dañar física o psicológica a otra persona, la agresividad en la etapa escolar puede aplicarse a acciones agresivas (conductas), a estados de ánimo (sentimientos subjetivos), a impulsos, pensamientos e intenciones agresivas, y a las condiciones en que es probable que se adopten conductas agresivas (estimulación ambiental). (Oteros, 2006, p.10)

Este autor explica que la conducta agresiva es inadmisibles ya que daña tanto física como psicológicamente a otras personas, la agresividad en la etapa escolar se presenta principalmente en las conductas, en sus cambios emocionales, e incluso los escenarios ambientales en donde éste se desarrolla.

## **Teorías de la agresividad del hombre**

Para estudiar la etiología de la agresividad en el hombre existen teorías que tratan de explicarla, entre ellas tenemos:

### **Teoría del Instinto**

Los niños pequeños obedecen a los adultos sin cuestionar las reglas impuestas, de tal manera que consideran que un acto es correcto o incorrecto y que un acto incorrecto merece castigo. Por tal razón se dan las siguientes definiciones:

La agresividad es instintiva, que se genera internamente y que se libera ante un estímulo apropiado, si éste no aparece provocará una acumulación de los impulsos agresivos que terminarán liberándose ante un estímulo inapropiado, los seres humanos están dotados de un instinto agresivo que no puede ser controlado por la razón. (Freud, 1904, p.23)

Para evitar una expresión incontrolada de la agresividad, es preciso que ésta se vaya descargando poco a poco a través de formas de agresión socialmente aceptadas, como la búsqueda del logro, la competencia, la apuesta entusiasta y militante por una ideología, o la participación en deportes competitivos.

### **Teoría del Impulso**

Freud (1904) afirma que “ésta teoría del impulso agresivo se refiere al impulso desencadenado externamente, la probabilidad de prevenirla es baja ya que las fuentes externas que provocan el impulso agresivo, como la frustración son habituales e imposibles de eliminar” (p.35). De lo que se puede recalcar que la teoría del impulso es provocada por causas externas explícitamente por frustración acumulada en los individuos.

### **Teoría de Aprendizaje Social de Bandura**

Bandura (1975) en su libro Modificaciones de la conducta define “la agresión como una conducta que produce daños a la persona y la destrucción de la propiedad. La lesión puede adoptar formas psicológicas de devaluación y de degradación, lo mismo que de daño físico”

(p.17).Es producto de dos procesos constituyentes de todo aprendizaje: La adquisición de conductas nuevas se realiza a partir de la observación de modelos significativos a través de un proceso de modelado y la mantención de las conductas agresivas se basa en procesos de condicionamiento operante.

### **Teoría actualizada de la frustración/agresión**

Esta teoría es una integración de los elementos más relevantes de la teoría original de la frustración/agresión y la del aprendizaje social.

Esta teoría propone que un facilitador como la frustración provoca aumento en la activación fisiológica y psíquica (ira, por ejemplo) del individuo, lo cual podría desencadenar en una conducta agresiva solo si por aprendizaje social el sujeto ha interiorizado unos códigos que le indican que dicha conducta es adecuada en tales circunstancias. (Berkowitz, 1989, p. 33)

Las teorías activas propondrán que el origen de la agresión está en los impulsos internos de la persona (desde el psicoanálisis a el modelo frustración agresión) como rasgo estable que se manifiesta en diferentes situaciones y las exógenas y/o teorías reactivas, donde el origen de la agresión se ubicará en el medio ambiente que rodea al individuo, que sería el responsable de su aparición, siendo esta conducta por ello una reacción frente a sucesos ambientales o hacia la sociedad en su conjunto (propuesta del aprendizaje social) dentro de un contexto específico (familia, grupo de iguales, escuela o comunidad).

### **Factores de los que depende la agresión en los seres humanos**

La agresividad es una conducta instintiva o aprendida que existe por un mecanismo psicológico que una vez estimada suscita sentimientos de enojo y cambios físicos.

Storr (2004) afirma que “la conducta agresiva es un problema social que se presenta en cualquier etapa del desarrollo humano, por ello considera que la agresión tiene un papel importante en la interacción de todo ser humano” (p.11).

La agresividad de los niños se presenta generalmente en forma directa ya sea en forma de acto violento físicos (patadas, empujones...) como verbal (insultos, palabrotas...); los arrebatos son un rasgo normal en la infancia pero algunos niños persisten en su conducta agresiva y en su capacidad para dominar el mal genio. Este tipo de niños hace que sus padres y maestros sufran siendo frecuentemente niños frustrados que viven el rechazo de sus compañeros no pudiendo evitar su conducta. (Alonso, 1999, p. 23)

Alonso (1999) plantea que cuando un niño agresivo es rechazado y sufre repetidos fracasos en sus relaciones sociales, crece con la convicción de que el mundo es hostil y está contra él, aunque esto no le impide que se autovalore positivamente.

### **Principales fuentes de conducta agresiva**

Bandura (1975) en su libro Trastorno de la conducta del niño plantea 3 fuentes principales de conducta agresiva que reciben atención en grandes variables, ellas son: influencias familiares, el modelamiento simbólico y factores socio-culturales.

#### **Influencias familiares**

Bandura (1984) en su libro Trastorno de la conducta del niño sostiene que dentro de las influencias familiares como “fuente y reforzadora de la agresión es la modelada y reforzada por los miembros de la familia”. (p.25). Los padres que castigan físicamente a sus hijos, sirven de modelo para un comportamiento agresivo, de la misma manera los padres de los niños con problemas de agresividad dan más ordenes, hacen críticas en forma humillante y gruñona, este comportamiento luego será imitado por los niños.

La conducta agresiva se genera en el ambiente familiar por medio del aprendizaje, ya que cada individuo parece desarrollar un nivel específico de agresividad desde muy temprano el cual permanece relativamente estable a través del tiempo y de las situaciones; sin embargo cualquiera que sea el repertorio con que el niño nazca la agresión será una forma de interacción aprendida por lo que se hace imperativo tomar en cuenta el entorno familiar que es notablemente significativo para el niño. (Caims, 2001, p.22)

Otro factor familiar influyente en la agresividad del niño es la incongruencia en el comportamiento de los padres, circunstancia que se da cuando los padres desapruaban la



agresión castigándola con su propia agresión física o amenazante hacia el niño. Así mismo se da la incongruencia cuando una misma conducta unas veces es castigada y otras ignorada o bien cuando el padre regaña al niño pero la madre no lo hace. Además las relaciones deterioradas entre los propios padres provocan tensiones que pueden inducir al niño a comportarse de forma agresiva.

Los hijos de una pareja divorciada tienden a presentar más problemas sociales, académicos y de comportamiento que los hijos de familias tradicionales; también pueden ser más agresivos, hostiles, desobedientes, depresivos o retraídos, y pueden perder interés en el trabajo escolar y en la vida social. Los problemas emocionales y de comportamiento de los niños pueden surgir del conflicto entre sus progenitores, tanto antes como después del divorcio, más que de la separación misma.

Cuando los padres discuten con frecuencia acerca del sostenimiento y la custodia del hijo, la relación con este se ve afectada. Los niños de corta edad manifiestan mayor ansiedad respecto al divorcio, perciben sus causas en forma menos realista y es muy probable que se culpen a sí mismos; pero es posible que se adapten con mayor celeridad que los niños mayores, quienes entienden mejor lo que sucede.

### **El modelamiento simbólico**

Bandura (1984) expresa que: “los modelos de conducta pueden ser transmitidos a través de imágenes y palabras, lo mismo que a través de acciones”. (p.27)

El modelamiento simbólico es una fuente de conductas agresivas proporcionada por los medio de comunicación especialmente la televisión; a través del cual al niño antes de la edad escolar, llegan imágenes de apuñalamiento, golpizas, agresiones a puntapiés, asaltos, estrangulamientos etc. En estudios de campo controlados, se ha demostrado “que la exposición a la violencia televisada fomenta la agresividad interpersonal”, por ello es común ver a personas que en un momento determinado imiten actividades agresivas y hasta criminales, dentro de los más ingeniosos estilos observados anteriormente en televisión.

La televisión es transmisora de comportamientos violentos que propician un aprendizaje modelado y condicionado de pautas agresivas. Los niños con alto grado de exposición a

este medio pueden exhibir una alta incidencia de hostilidad al imitar la agresión de la cual ellos mismos son testigos. (Bandura, 1975, p.31)

Según (Bandura, 1975) los medios de comunicación especialmente la televisión, contienen gran cantidad de información violenta y agresiva, ya que emite gran cantidad de imágenes violentas que pueden aumentar las conductas agresivas, sobre todo en niños.

Los efectos negativos de la televisión violenta en los niños incluyen:

- a. Tener menor sensibilidad al dolor ,
- b. Comportamientos agresivos,
- c. La posibilidad de emplear la violencia como mecanismo para resolver conflictos,
- d. Victimizar a otros y
- e. Desarrollar pensamientos y creencias acerca del mundo como un lugar malo y tenebroso.

### **Factores socio-culturales**

Otro factor importante a tomar en consideración es el factor socio-cultural por tal motivo Bandura y Storr dan las siguientes definiciones.

La familia está intrínsecamente unida a otros sistemas sociales, la cultura en que reside una persona y con la cual tiene contactos repetidos constituye otra importante fuente de agresión. Las tasas más elevadas de conductas agresivas se encuentran en medios en donde abundan los modelos agresivos y en donde se considera que la agresividad es un atributo muy valioso. (Bandura, 1984, p.29)

De acuerdo a este autor el desarrollo de un niño se produce en un contexto sociocultural que se puede considerar como un campo o territorio en el que se superpone o interactúan las influencias sociales, ya que el niño está inmerso en su familia, colegio y vecindario con quienes interactúa continuamente.

Sin embargo Storr (2001) no está lejos de la realidad señalando que:

Uno de los factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva es el factor sociocultural del individuo, teniendo en cuenta que uno de los elementos más importante del ámbito sociocultural del niño es la familia. Dentro de la familia, además de los modelos y refuerzos, son responsables de la conducta agresiva el tipo de disciplina a los cuales se somete al niño. (Storr, 2001, p.19)

Según (Storr, 2001) generalmente los factores socioculturales están relacionados con creencias o estilos de vida que prevalecen en una sociedad y que contribuyen a una pérdida de valores, de respeto a autoridades y sobre todo a una discriminación de sexos, en donde el hombre tiene toda la autoridad y potestad para decidir y dirigir, esto presencian los niños y continúan con estas tradiciones que generan cierto tipo de violencia y agresión en contra de la mujer.

### **Factores biológicos**

Lo biológico cumple una función muy importante en la agresividad, ya que los niños son intensamente emocionales y tienen muy poco autocontrol, expresan su enojo en forma agresiva, también se debe tener en cuenta el sexo, ya que los niños son mucho más agresivos que las niñas debido a mayor producción de la testosterona.

El comportamiento agresivo se desencadena como consecuencia de una serie de procesos bioquímicos que tiene lugar en el interior del organismo y en los que desempeñan un papel decisivo las hormonas. Se ha demostrado que la noradrenalina es un agente causal de la agresión. (Umbert, 2000, p.19)

También se debe tener en cuenta sentimientos negativos como la frustración, la ira, el dolor, el miedo, irritación y factores externos como el calor, el frío, el ruido elevado, factores fisiológicos como el hambre, el sueño o el cansancio.

### **Tipos de agresión**

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 emocional u hostil:** la agresión tiene el único objetivo de hacer 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 la 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.

### **Consecuencias de la agresión**

Hernández (2001) afirma que “una represión excesiva de la agresividad no la suprime sino que conduce al niño a dirigirla contra su propio yo, lo que desemboca en actos de autodestrucción menores como onicofagia o costumbre de morderse las uñas, nerviosismo, suicidio”. (p 243) Podemos analizar las diferentes conductas agresivas, pero todas darán consecuencias negativas y llevaran unas a otras a consecuencias peores, por ejemplo el niño agresivo es etiquetado como el malo, al que no se le debe hacer jugar, o al niño que siempre se lo castiga, con la ridícula intención de que aprenda que no debe ser así, esto produce en el niño sentimientos de hostilidad, de ira o en algunos casos de culpabilidad, disminuye su autoestima y siente de manera directa el rechazo social.

En los dos primeros años de vida de un niño, éste es susceptible de presentar reacciones de ira, en dónde incluyen gritos, debido a la frustración o a la carencia de algo o alguien y al final de los dos años, ya presenta comportamientos agresivos.

## **Diagnóstico de la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora N°2**

### **Definiciones de diagnóstico.**

A continuación se sugieren algunas definiciones:

El diagnóstico es un estudio previo a toda planificación o proyecto y que consiste en la recopilación de información, su ordenamiento, su interpretación y la obtención de conclusiones e hipótesis. Consiste en analizar un sistema y comprender su funcionamiento, de tal manera de poder proponer cambios en el mismo y cuyos resultados sean previsibles. (Rodríguez, 2007, p.32)

Pérez (2007) describe “el diagnóstico básicamente consiste en representar con números los datos psicopedagógicos y tratarlos mediante cálculos estadísticos con fines científicos” (p. 37). La mayoría de los especialistas del diagnóstico pedagógico admiten hoy que todos los métodos pueden ser útiles y complementarios, siendo más recomendable aplicar unos u otros, o varios, según la naturaleza del problema y los objetivos que se persigan.

Luego de analizar las opiniones de los autores mencionados puedo concluir que el diagnóstico es un proceso de evaluación de los aprendizajes que el/ los estudiantes van adquiriendo paulatinamente, en donde se obtiene información real para evidenciar de qué forma se está llegando al estudiante con los aprendizajes, para de acuerdo a los resultados obtenidos el o la docente pueda buscar nuevas formas de llegar con el conocimiento hacia ellos, buscando los más idóneos de acuerdo a su edad e interés.

### **Tipos de diagnóstico**

Existen diversos tipos de diagnóstico de la conducta agresiva, entre ellos tenemos los siguientes:

**Diagnóstico clínico:** es individual y se orienta, fundamentalmente a los aspectos psicopatológicos de la conducta, para realizar una evaluación de los niveles de desarrollo alcanzados por el niño.

Habitualmente, se basa en una descripción de los problemas que el niño presenta, incluyendo no sólo aquellos por los cuales los padres consultan, sino los que el clínico obtiene de su relación con el niño. Esta descripción debe hacer un análisis de las situaciones que desencadenan el problema, la frecuencia de presentación y la reacción del ambiente. Este tipo de diagnóstico debe responder a las preguntas ¿cómo?, ¿dónde?, ¿cuándo? y ¿con qué?

**Diagnósticos Psicométricos>:** el diagnóstico psicométrico contempla la evaluación intelectual, de personalidad, la evaluación de las funciones psicológicas denominadas “básicas” en el proceso de aprendizaje y de los aspectos pedagógicos, a través de instrumentos estandarizados.

Un test es siempre una muestra de conducta y, en esa medida, dice qué sucede en un sujeto determinado, en el aquí y en el ahora, con relación a un aspecto parcial del niño, aspecto que a lo mejor no es ni siquiera lo más relevante de lo que está ocurriendo en su mundo interno.

**Diagnóstico social:** el diagnóstico social se refiere al estudio del medio ambiente familiar y cultural en el cual vive el niño, considerando la influencia que éste tiene sobre su desarrollo general. Conocer el nivel ocupacional y de estudios alcanzados por los adultos de su familia y la atmósfera que rodea al niño, podrá explicar en gran medida sus rendimientos insuficientes y los problemas emocionales que presente.

Hacer un diagnóstico psicosocial es imprescindible ya que el hecho de crecer en diferentes medios sociales físicos hace que cada niño desarrolle distintos patrones de conducta. Estas diferencias pueden atribuirse básicamente a diferencias genéticas y/o al proceso de socialización, siendo los padres los agentes de socialización más importantes durante la infancia. (Nova, 1979, p.43)

### **Diagnóstico pedagógico**

Martínez, Baños & Bravo (2007) afirma que “el diagnóstico se define desde la perspectiva educar con valores y asumir a la pedagogía como arte de la enseñanza y que

contribuye al desarrollo integral de la personalidad, de las potencialidades del hombre y a la plenitud humana” (p.43)

Este tipo de diagnóstico comprende el estudio del nivel pedagógico del niño, la capacidad de aprendizaje del estudiante, su historia escolar es decir su edad de ingreso, cambios de escuela repeticiones de año, su integración al grupo o grado, entre otras.

Comprende el estudio del nivel pedagógico del niño, su capacidad de aprendizaje, su “historia escolar” (edad de ingreso, cambios de escuela repeticiones de año), su integración al grupo o grado.

Gutierrez (2011) afirma: “el diagnóstico tiene el propósito de conocer a los educandos para identificar sus capacidades, habilidades, actitudes y valores obteniendo información que permita implementar estrategias de enseñanza aprendizaje” (p.17).

Este diagnóstico puede ser hecho en forma grupal, como una forma de evaluar la situación de cada niño en relación con su grupo o curso y de evaluar los programas en relación con los objetivos y criterios pedagógicos planificados. Permite fijar metas específicas y personalizadas para cada niño.

## **Actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva**

### **Definición de actividades lúdica**

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad, creativa y el conocimiento. (Jiménez, 2002, p.23)

De acuerdo con este autor la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser humano frente a la vida, frente a la cotidianidad, es decir es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute y goce, acompañado de la relajación que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego

Motta (2004) manifiesta que “la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas”. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal.

En la actividad lúdica es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. (Waichman, 2000, p.32)

Lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como



estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. (Torres, 2004, p. 23)

(Waichman & Torres) coinciden que en la actividad lúdica no debe existir edad, ésta debe cumplir con los intereses y necesidades de los estudiantes, para que el proceso se realice de la mejor manera tomando en consideración que el juego no debe limitarse exclusivamente a los tiempos libres sino más bien que este debe estar presente en cada ámbito pedagógico para alcanzar los objetivos planteados en el desarrollo académico.

### **Definición de afectividad**

En Psicología la afectividad será aquella capacidad de reacción que presente un sujeto ante los estímulos que provengan del medio interno o externo y cuyas principales manifestaciones serán los sentimientos y las emociones.

Kriekemans (2003) opina que “la afectividad son las distintas emociones que una persona puede demostrar ante distintas situaciones. La afectividad puede definirse como un espectro de impulsos emocionales imposibles de ser dominados, constituyendo un sustrato que en buena que comparten todas las personas” (p.19)

### **Actividades lúdicas (juego) como estrategia metodológica**

La práctica de las distintas actividades lúdicas es bastante antigua, ya que desde hace muchísimo tiempo las antiguas civilizaciones hacían juguetes y practicaban juegos en su tiempo libre. Por otra parte, hay que recalcar que el juego es un elemento inherente al hombre y su práctica se lleva a cabo en los cinco continentes.

El juego no solo está vinculado con la vida infantil, también los adultos lo ponen en práctica en todos los lugares del mundo. Desde la perspectiva educativa, el juego es una poderosa herramienta para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos, en dónde el educador debe analizar el juego e ir descubriendo las capacidades que se desarrollan en su práctica. (Frola & Velásquez, 2011, p.41)

Los juegos pueden plantearse libremente como una diversión, sin buscar otra finalidad que no sea la de pasar un buen rato, sin embargo, los juegos también son una herramienta que utiliza el educador para conseguir unos determinados objetivos. Para esto el educador debe tener en cuenta la naturaleza caleidoscópica del juego, puesto que son muchos los aspectos que se trabajan en las actividades lúdicas; es por ello, que se deben definir los objetivos que se quiere conseguir y buscar estrategias lúdicas apropiadas para su consecución.

### **Características del juego**

De las definiciones anteriores podemos extraer algunas de las siguientes características:

- El juego es una actividad voluntaria y libre.
- Se realiza dentro de unos límites espaciales y temporales
- Es necesario tanto para los adultos como para los niños; en los adultos tiene una función básica de liberación del estrés, evasión y descanso, pero en los niños el juego es la principal vía a través de la que el niño conoce su entorno e interactúa con él de un modo adaptativo.
- Es activo e implica cierto esfuerzo.
- Es el principal motor de desarrollo en los primeros años de vida del niño.
- Favorece la interacción social y la comunicación impulsa las relaciones entre iguales y adultos.

### **Metodología del juego**

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.

Es importante recalcar, que el educador no sólo debe estar atento en el momento de iniciar el juego, sino que debe involucrarse en el transcurso de la actividad, para así, poder regular algunos aspectos y hasta interrumpir si vemos que se está llevando de mala manera el juego. También el educador debe estar pendiente del estado anímico de los jugadores, así podremos controlar estados como el desánimo, el cansancio, la falta de motivación, etc.

El educador cumple la función de mediador, entre el juego y el niño, solo así el niño se sentirá más seguro y confiado de sus movimientos y de su interacción con el grupo.

### **El juego y sus dimensiones**

Delgado (2011) Propone las siguientes dimensiones del juego:

- **Dimensión afectiva emocional:** expresión y control emocional a través del juego. Favorece la autoconfianza y el desarrollo de la autoestima gracias a secuencias repetidas de éxito y dominio del entorno en la actividad del juego.
- **Dimensión social:** integración, adaptación, igualdad y convivencia. El juego es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales.
- **Dimensión cultura:** transmisión de tradiciones y valores. El juego es una herramienta social que permite transmitir tradiciones y valores sociales a las generaciones venideras.
- **Dimensión creativa:** la inteligencia creativa. El juego potencia la imaginación a través del juego simbólico, permite la agilidad del pensamiento y el desarrollo de habilidades.
- **Dimensión cognitiva:** gimnasia para el cerebro. Los juegos manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento, facilita el proceso de abstracción del pensamiento es decir, a creación de representaciones mentales.
- **Dimensión sensoria:** a través del juego el niño puede descubrir una serie de sensaciones que no podría experimentar de otro modo.
- **Dimensión motora:** el juego facilita la adquisición del esquema corporal; identificación del cuerpo como un todo diferente de las partes del cuerpo y

reconocimiento de uno mismo como alguien diferenciado de los otros. (Delgado, 2011, p.24)

### **El papel del educador en el juego**

El papel del educador en el juego es considerado por el autor según la siguiente definición:

El educador cumple la función de mediador, entre el juego y el niño, solo así el niño se sentirá más seguro y confiado de sus movimientos y de su interacción con el grupo. El educador debe encontrar elementos y detalles que deben ser observados y que son específicos del grupo con el que está trabajando. (Delgado, 2011, p.42)

Según este autor el educador o educadora deben mantener el control sobre el grupo de niños que juegan, esto con el objetivo de crear y mantener un ambiente sano, justo y agradable.

La observación del juego por parte del educador dará información sobre:

**La forma de interacción:** en un juego, en donde hay cooperación entre los niños y niñas pueden jugar en paralelo o cooperando. Si un grupo ha decidido jugar en paralelo, se debe intervenir para que se consiga una verdadera cooperación.

**La forma de resolver conflictos:** algunos niños, mientras juegan, suelen resolver sus conflictos mediante la fuerza; otros, utilizan el reclamo o los insultos. El educador debe mediar e inducir al diálogo como la forma más acertada de resolver problemas; así entonces, un conflicto se transforma en una fuente de crecimiento personal y de grupo.

**La persistencia:** en el caso de que se les deje escoger a los niños qué juego quieren jugar, y éstos decidan siempre jugar lo mismo; el educador deberá enriquecer su repertorio de juegos.

**El uso de los elementos:** el educador debe fomentar el cuidado de los juguetes con los que están jugando los niños; sean juguetes autoconstruidos u obtenidos del entorno; o juguetes manufacturados industrialmente. (p.42).

## **Juegos de cooperación para contrarrestar agresividad en los niños**

Existen diversos juegos de cooperación que se pueden emplear en el manejo de las conductas agresivas, es por ello que se pone a consideración algunas definiciones:

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. (Frola & Velásquez, 2011, p.49)

Otra definición de juego cooperativo es la propuesta por Arranz

En el juego cooperativo, el educador debe enseñar a vivir en sociedad, a que las relaciones interpersonales se basen en el respeto, la tolerancia, la justicia, la sinceridad, entre otros, y a que éstas vayan acompañadas de la autoestima, la cooperación, la ayuda mutua, la autonomía personal, la amistad y la confianza. 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. (Arranz, 2009, p. 56)

Mosquera *et al.* (2000) afirman que los juegos cooperativos son “aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías” (p.13)

Estos autores aducen que a los niños agresivos, el juego en grupo les ayudará a darse cuenta de la necesidad de los otros, les ayudará a modificar su actitud, al darse cuenta que logran mayores beneficios cuanto más sociable sea su comportamiento, a más que, a los niños que presentan este problema, este tipo de juego le proporciona aceptación y comprensión.

## **Juegos de autocontrol para contrarrestar la conducta agresiva**

Considerando este tipo de juego algunos autores definen el juego de autocontrol como:

El autocontrol es la capacidad que nos permite controlar a nosotros mismos, nuestras emociones y no que estas nos controlen a nosotros, sacándonos la posibilidad de elegir lo que queremos sentir en cada momento de nuestra vida. Centrándonos en los niños, el autocontrol es la habilidad que permite a los niños a controlarse a sí mismos, para lograr un desenvolvimiento agradable y aceptado por la sociedad, evitando comportamientos desagradables e inapropiados. La falta de autocontrol puede causar una gran cantidad de psicopatologías que les dificultará relacionarse con las personas y ser plenos y felices. (Frola & Velásquez, 2011, p. 46)

Según estos autores no se nace con esta habilidad, sino que se aprende desde que se tiene año y medio de vida, momento en el que quieren todo a la vez y al instante, es su forma de exteriorizar su independencia recién adquirida, lo hacen de forma vehemente e impulsiva y les cuesta mucho aceptar las frustraciones (que se les niegue algo, que no les salga algo como ellos quieren), y lo expresan con rabia y desesperación.

El juego de autocontrol es una herramienta muy eficaz que, según el punto de vista de estos autores, todos los padres y educadores debemos conocer, ya que por medio de el, podemos lograr que el niño y niña canalice todos sus sentimientos de forma entretenida y divertida. Los juegos de autocontrol, no solo nos pueden servir para contrarrestar agresividad, sino que también nos ayudan a establecer normas, reglas, límites y hasta hábitos en los niños y niñas, lo cual contribuye a una vida física y mental sana.

## **Aplicación de actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes del cuarto grado de Educación General Básica**

### **Taller educativo**

#### **Definiciones de taller**

El taller se organiza con un enfoque multidisciplinario y globalizador, donde el profesor ya no enseña en el sentido tradicional; sino que es un asistente técnico, un guía, un facilitador que ayuda al estudiante a aprender. Los alumnos aprenden haciendo y sus respuestas o soluciones podrían ser en algunos casos, más válidas que las del mismo profesor.

El taller describe un lugar donde se trabaja, se elabora y se transforma algo para ser utilizado, por lo tanto el taller educativo se trata de una forma de enseñar y sobre todo de aprender, mediante la realización de algo, que se lleva a cabo conjuntamente, es un aprender haciendo en grupo. (Rodríguez, 2007, p.73)

De la misma manera otro autor da a conocer la siguiente definición:

Taller es el lugar donde se hace, se construye o se repara algo, son unidades productivas de conocimientos a partir de una realidad concreta para ser transferidos a esa realidad a fin de transformarla, donde los participantes trabajan haciendo converger teoría y práctica. (Maya, 2008, p.23)

Según este autor el taller puede ser hecho en forma grupal, como una forma de evaluar la situación de cada niño en relación con su grupo y de evaluar los programas en relación con los objetivos y criterios pedagógicos planificados. Permite además fijar metas específicas y personalizadas para cada niño, en las que ellos subsanan cualquier imperfección que tienen.

## **TALLER 1** Nos respetamos

### **Metodología**

La estrategia metodológica a utilizar será el trabajo cooperativo y el autocontrol, donde los alumnos trabajarán normalmente en grupo salvo en contadas ocasiones que será un trabajo individual, por que hará falta una reflexión personal.

El esquema que tendrán todas las sesiones será el siguiente:

1. Explicación del tema.
2. Luego de la explicación se dejará un momento para la reflexión por si surgen dudas (preguntas).
3. La facilitadora realizará preguntas para comprobar que se ha entendido el tema.
4. Se da un tiempo de reflexión y puesta en común para analizar la actividad realizada.
5. Desarrollo de la actividad, mediante juegos.

Se debe recordar a los estudiantes que es un trabajo de cooperación y autocontrol que sirve para reflexionar y cambiar aquello que no nos gusta a nivel personal y social. Este taller tiene una duración de 4 sesiones, mediante sesiones diarias de 60 minutos aproximadamente, en el aula y estudiantes de cuarto grado.

### **Objetivo del taller**

Mejorar la conducta agresiva en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N°2, mediante la aplicación de actividades lúdicas de cooperación y autocontrol con la finalidad de que los estudiantes se sientan motivados y puedan desenvolverse de mejor manera ante distintas circunstancias y factores que los rodean.

### **Sesión 1**

#### **Tema Me presento**

#### **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”



**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez

**Fecha:** 27 de abril de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos

**Tiempo de duración:** 60 minutos

## **Objetivo**

Aprender a expresar ideas y opiniones de manera libre y tolerante, a través de los juegos de autocontrol, para ser personas tolerantes, respetuosas y críticas

## **Actividades**

1. Dinámica pin pon
2. Aplicación del pre test
3. Entregar a los niños una tarjeta, la misma que deben llenar en cada recuadro: en el primero deporte favorito; en el segundo programas de TV que le gusten; en el tercero, palabras que definan su personalidad; en el cuarto lugares donde le gustaría viajar; en el quinto oficios en los que le gustaría trabajar; y en el sexto cosas que ha hecho de los hace sentir bien.
4. Terminada la primera parte se formará un círculo, se doblará la tarjeta por la mitad y se depositará en un recipiente en el centro del círculo
5. La facilitadora irá tomando las tarjetas al azar y leerá en voz alta los distintos apartados de la tarjeta y entre todos deberán de adivinar el nombre de la persona autora de la tarjeta. Una vez que todos hayan dado un posible nombre (habrá que decir también quien a escrito la tarjeta que se está leyendo, el estudiante dueño de la tarjeta deberá disimular y dar cualquier nombre). Luego el autor de la tarjeta deberá descubrirse al resto del grupo.
6. Cierre de la actividad con criterios de cómo les pareció la actividad.

## **Metodología**

La metodología que se utilizará es el taller educativo, utilizando actividades lúdico-afectivas, en este caso el juego cooperativo: esta sesión tiene como finalidad de aprender a expresar ideas y opiniones de manera libre y tolerante permitiéndonos ser personas dialogantes, respetuosas y críticas. Por tal razón esta sesión es esencialmente práctica y dinámica, que nos permita identificar y determinar si se cumple con el objetivo planteado.

## **Recursos**

- Tarjetas
- Papelógrafo
- Esfero gráficos
- Recipiente hondo
- Marcador de pizarra
- Borrador de pizarra

## **Programación**

- a. Saludo a todos los presentes.
- b. Ejecución de la motivación.
- c. Aplicación del cuestionario de conocimientos. (pre-test)
- d. Exposición de la personalidad
- e. Espacio para que los niños llenen una tarjeta
- f. Depositar la tarjeta en el recipiente.
- g. La facilitadora al azar tomara una tarjeta y la leerá en voz alta, los estudiantes deberán adivinar de quien es la tarjeta.
- h. Cierre de la actividad con criterios de cómo les pareció la actividad

## **Resultados de aprendizajes (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de un test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término del primer taller.

## **Conclusión**

Esta sesión permitirá que los estudiantes aprendan a expresar sus ideas y opiniones de manera libre y tolerante; y a su vez conozcan y reconozcan las características individuales de ellos y sus compañeros.

## **Recomendación**

Sería bueno que la docente desde el inicio del periodo académico y a lo largo de la educación de los niños incentive a los niños a expresar ideas y opiniones de manera libre y tolerante para que ellos puedan ser personas tolerantes, respetuosas y críticas.

## **Bibliografía del taller**

Bibian Y, Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas.

## **Sesión 2**

**Tema** ¿asertivo o agresivo?

## **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez      **Fecha:** 28 de abril de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos                      **Tiempo de duración:** 60 minutos

## **Objetivos**

- Reflexionar sobre la forma en que se relacionan con los demás y consigo mismo, a través de las actividades q se realizan a diario, para lograr un óptimo desenvolvimiento con los que nos rodean.
- Definir qué es la asertividad y qué es la agresividad, mediante la dramatización, para aplicar estos conceptos a la vida diaria.

## **Actividades**

1. Dinámica niños educados

2. Explicar con algunos ejemplos la diferencia entre un comportamiento agresivo y otro asertivo.
3. Después de la explicación se dramatiza un pequeño diálogo en la que intervienen los alumnos/as. (dramatización)

**Ejemplo** “Tus vecinos tienen un gran perro en una casa junto a tu jardín. A ellos les gusta dejar correr el perro durante una hora todos los días. Últimamente ha llegado hasta tu jardín y destrozado varias plantas.

Llamas a tus vecinos para contarles la situación”.

**Respuesta agresiva** ¡Tu tonto perro ha arruinado mi jardín!. Sabía desde el principio que eras un irresponsable como para mantenerlo bajo control. Si vuelve a venir a mi propiedad llamaré la perrera.

**Respuesta asertiva** He notado que a veces dejas correr a tu perro libremente. Recientemente ha estado excavando en mi jardín y ha matado varias de mis plantas. ¿Podríamos llegar a un acuerdo para que tu perro no corra por mi jardín?

4. Cierre de la actividad con criterios de cómo les pareció la actividad

## **Metodología**

La metodología que se utilizará es el taller educativo, utilizando actividades lúdico-afectivas, como el juego de autocontrol, esta sesión tiene como finalidad reflexionar sobre la forma en que debemos relacionarnos con los demás y consigo mismos, además definir conceptos de asertividad y agresividad, por tal razón esta sesión es esencialmente práctica y dinámica, que nos permita identificar y determinar si se cumple con el objetivo planteado.

## **Recursos**

- Marcadores de pizarra
- Borrador de pizarra
- Collage

- Tarjetas
- Esfero gráfico

### **Programación**

- a. Ejecución de la motivación.
- b. Explicación del tema mediante un collage y ejemplos para clarificar los conceptos de comportamiento agresivo y asertivo
- c. La facilitadora con la ayuda de algún estudiante dramatiza estos dos tipos de comportamiento mediante un ejemplo dado.
- d. Dramatización en grupos mostrando el comportamiento asertivo y agresivo.
- e. Exposición de sus opiniones de cómo les pareció la actividad.
- f. Cierre de la actividad.

### **Resultados de aprendizajes (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de un test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término del primer taller.

### **Conclusión**

Este taller permitirá a los estudiantes diferenciar los conceptos de asertividad y agresividad, poniéndolos en práctica mediante una dramatización, de la misma manera les permitirá reflexionar sobre la forma en que se relacionan con los demás y consigo mismo.

### **Recomendación**

Sería de gran ayuda que la maestra durante y fuera de clases estimule la participación de los estudiantes en actos en los que desarrollen su creatividad y relación con sus semejantes.

## **Bibliografía del taller**

Bibian Y, Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas.

## **Sesión 3**

**Tema** Me relaciono

## **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez      **Fecha:** 04 de mayo de 2015

**Número de participantes** 17 alumnos      **Tiempo de duración:** 60 minutos

## **Objetivos**

- Aprender a ser personas dialogantes y respetuosas al mismo tiempo que críticas, mediante el uso de juegos de cooperación y autocontrol, para que los estudiantes puedan expresarse libremente
- Aprender diferentes técnicas para mejorar la asertividad, mediante la utilización de estrategias lúdicas, para mejorar nuestra forma de relacionarnos con los demás

## **Actividades**

- a. Presentación del taller
- b. Motivación encontrando a mi igual
- c. Se distribuye la clase en 4 grupos de cuatro estudiantes
- d. Dos grupos contestaran con respuestas agresivas y otros dos grupos darán respuestas asertivas.
- e. Se entrega a cada grupo una hoja para realizar la actividad.
- f. La facilitadora leerá unos párrafos los grupos contestaran de forma asertiva y agresiva según corresponda.

- g. Al terminar los párrafos cada grupo leerá lo que escribió en la hoja entregada +
- h. Se cierre la actividad con criterios de la actividad.

### **Metodología**

La metodología que se utilizará es el taller educativo, utilizando actividades lúdico afectivas, en este caso el juego cooperativo y de autocontrol, esta sesión tiene como finalidad aprender a ser personas dialogantes, respetuosas y críticas, razón por la que esta sesión es práctica y dinámica, que nos permita identificar y determinar si se cumple con el objetivo planteado.

### **Recursos**

- Fichas con imágenes
- Hojas elaboradas
- Esfero gráfico
- Fichas con cada problemática

### **Programación**

- a. Ejecución de la motivación
- b. Se distribuye la clase en 4 grupos
- c. Desarrollo de la actividad en cada grupo
- d. La facilitadora lee los párrafos para que los grupos contesten de manera agresiva y los otros de forma asertiva en la hoja entregada.
- e. Cada grupo lee lo que escribió
- f. Cierre de la actividad con criterios de la actividad.

### **Resultados de aprendizajes (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de un test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término del primer taller.

## **Conclusión**

Esta sesión permitirá a los estudiantes aprender a ser personas dialogantes, respetuosas y críticas; la misma que facilitará su proceso de formación aprendiendo nuevas y diferentes técnicas con las que pueden mejorar su asertividad.

## **Recomendación**

Sería importante que la maestra relacione las actividades lúdicas para corregir las conductas agresivas de los estudiantes, para que se puedan relacionar de mejor manera los estudiantes y así llevar de mejor manera el proceso educativo.

## **Bibliografía del taller**

Bibian Y, Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas.

## **Sesión 4**

**Tema** Expongo mis opiniones con respeto

## **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez      **Fecha:** 06 de mayo de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos      **Tiempo de duración:** 60 minutos

## **Objetivo**

Reflexionar sobre la forma en que me relaciono con los demás y conmigo mismo, mediante el juego de cooperación, para interactuar de mejor manera con las personas que nos rodean



## Actividades

- a. Dinámica la calabaza
- b. La clase se divide en grupos de cuatro a cinco personas y la facilitadora entrega a cada grupo una hoja en el que se explica la siguiente situación:

Una persona va al médico y el doctor le prescribe unas medicinas. Pero el paciente quiere saber, además, porqué ha contraído la enfermedad, de qué enfermedad se trata y si las medicinas tienen efectos secundarios. El médico lo único que le responde es que confíe en él y que se tome lo que le ha dicho.

A continuación, unos grupos se identificarán con el médico e intentarán justificar su actitud. Los demás grupos se identificarán con el paciente e intentarán justificar su actitud.

- c. Se dejará unos diez minutos para que cada grupo analice la situación.
- d. Todos los miembros de la clase discutirán sobre la situación propuesta, analizando los posibles sentimientos de ambos personajes e intentando ponerse en su lugar.
- e. Con ayuda de la facilitadora y los estudiantes contestar las siguientes preguntas
  - ¿Está en su derecho el paciente de saber lo que le ocurre?
  - ¿Es justa la actitud del médico que se niega a responder al paciente porque él es el profesional?
  - ¿Cómo debería acabar la situación?
- f. Aplicación del pos test
- g. Cierre de la actividad.

## Metodología

La metodología que se utilizará es el taller educativo, utilizando actividades lúdico-afectivas, en este caso el juego cooperativo: esta sesión tiene como finalidad de aprender a expresar ideas y opiniones de manera libre y tolerante, esta sesión es esencialmente práctica y dinámica, que nos permita identificar y determinar si se cumple con el objetivo planteado.

## **Recursos**

- Fichas de animalitos
- Hojas elaboradas
- Marcadores de pizarra
- Borrador de pizarra
- Hojas del pos-test

## **Programación**

- a. Ejecución de la dinámica
- b. Se divide la clase en grupos de cuatro personas
- c. Los miembros de la clase discutirán sobre la situación propuesta, analizando los posibles sentimientos de los personajes en la historia, intentando ponerse en su lugar.
- d. Espacio para contestar las preguntas planteadas
- e. Reflexión sobre la actividad.
- f. Cierre de la actividad con criterios de cómo les pareció la actividad
- g. Aplicación del pos-test

## **Resultados de aprendizajes (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de un test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término del primer taller.

## **Conclusión**

Este taller permitirá reflexionar sobre la forma en que se relacionan los niños con sus maestros y compañeros ante cualquier estímulo, así como relacionar su diario vivir con su actitud.

## **Recomendación**

Sería sumamente importante la participación de la maestra en este tipo de actividades las mismas que le permitirán mejorar las fortalezas de los estudiantes y modificar sus debilidades ante diversos estímulos.

## **Bibliografía del taller**

Bibian, Y. Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas.

## **TALLER 2 Me pongo en tu lugar**

### **Objetivo del taller**

Mejorar la conducta agresiva en los estudiantes de cuarto grado de E.G.B., utilizando el juego cooperativo y de autocontrol, con la finalidad de corregir el comportamiento de los estudiantes dentro y fuera del salón de clase para, que puedan desenvolverse en la sociedad

### **Metodología**

La estrategia metodológica a utilizar será el trabajo cooperativo, donde los alumnos trabajarán normalmente en grupo salvo en contadas ocasiones que será un trabajo individual, por que hará falta una reflexión personal, las sesiones serán activas y participativas

El esquema que tendrán todas las sesiones será el siguiente:

- a. Explicación de la temática a abordar.
- b. Luego de la explicación se dejará un momento para la reflexión por si surgen dudas (preguntas).
- c. La facilitadora realizará preguntas para comprobar que se ha entendido el tema.
- d. Desarrollo de la actividad.

- e. Se da un tiempo de reflexión y puesta en común para analizar la actividad realizada.

“Recordaremos a todos los alumnos que no se trata de un trabajo competitivo, que el fin es poder reflexionar y cambiar aquello que no nos gusta a nivel personal”.

Este taller tiene una duración de 3 sesiones, las mismas se llevarán a cabo en sesiones diarias de 45 minutos aproximadamente, en el aula correspondiente.

## **Sesión 1**

**Tema** Soy tolerante

### **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez      **Fecha:** 07 de mayo de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos      **Tiempo de duración:** 60 minutos

### **Objetivo**

Fomentar en los niños actitudes de tolerancia y de respeto hacia las personas que tienen ideas o conductas diferentes a las suyas, a través de actividades dinámicas, para fomentar en los estudiantes valores como la paciencia.

### **Actividades**

- a. Presentación del taller.
- b. Dinámica pato - ganso
- c. Aplicación del pre-test
- d. Formar parejas
- e. La facilitadora dará las pautas realizando ella con ayuda de un estudiante la actividad para que los estudiantes la realicen luego.

- f. Uno de los participantes será el espejo y el otro participante debe copiar los movimientos de su compañero.
- g. Dialogar cómo se deberían afrontar las distintas situaciones aceptando las diferencias.
- h. Realizar la puesta en común de lo trabajado en parejas.
- i. Cierre de la actividad.

## **Metodología**

La metodología que se utilizará es el taller educativo, utilizando actividades lúdico-afectivas, en este caso el juego de autocontrol, esta sesión tiene como finalidad de fomentar en los niños actitudes de tolerancia y de respeto hacia las personas que tienen ideas o conductas diferentes a las suyas, además de reconocer el estado emocional de su compañero para identificar las emociones de sus compañeros; esta sesión es esencialmente activa y participativa, que nos permita identificar y determinar si se cumple con el objetivo planteado.

## **Recursos**

- Tarjetas con imágenes de animalitos
- Marcadores de pizarra
- Borrador de pizarra
- Hojas del pre-test

## **Programación**

- a. Ejecución de la dinámica
- b. Aplicación del pre-test
- c. Formar parejas
- d. Desarrollo de la actividad (el espejo).
- e. Dialogar cómo se deberían afrontar las distintas situaciones aceptando las diferencias.
- f. Realizar la puesta en común de lo trabajado en parejas.
- g. Cierre de la actividad con criterios de cómo les pareció la actividad

## **Resultados de aprendizajes (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de un test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término del segundo taller.

## **Conclusión**

Esta sesión permitirá fomentar en los niños actitudes de tolerancia y de respeto hacia ellos y hacia las personas que tienen ideas o conductas diferentes a las suyas, para ser personas tolerantes con los que los rodean.

## **Recomendación**

Sería fundamental que la maestra intervenga en este proceso ya que no sólo fomentará la tolerancia en los estudiantes sino también en ella misma.

## **Bibliografía del taller**

Bibian Y, Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas

## **Sesión 2**

**Tema** Miedo, seguridad vs inseguridad “El ciego y su guía”

## **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez **Fecha:** 08 de mayo de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos

**Tiempo de duración:** 60 minutos

## **Objetivo**

Comprender y comprenderse mejor unos a otros, fomentando las habilidades de escucha activa por medio de la actividad del ciego, para saber escuchar y entender de mejor manera lo que la otra persona quiere dar a conocer.

## **Actividades**

- a. Presentación del taller.
- b. Dinámica chu chu - gua
- c. Se explica que son los temores y se da conceptos de algunos como .miedo, inseguridad, y seguridad.
- d. Se forman parejas uno de ellos representará al ciego y el otro representará al guía.
- e. El estudiante que se encuentra con ojos vendados será guiado por su compañero
- f. El estudiante guía pondrá las manos sobre el invidente y lo guiará a través de leves presiones táctiles.
- g. Luego se invertirán los papeles.
- h. Cierre de la actividad se hará hincapié en las emociones y sentimientos vividos (miedo, inseguridad, preocupaciones)
- i. Cierre de la actividad.

## **Metodología**

La metodología que se utilizará es el taller educativo, utilizando actividades lúdico-afectivas, en este caso el juego de autocontrol, esta sesión tiene como finalidad de comprenderse mejor unos a otros fomentando las habilidades de escucha activa; esta sesión es esencialmente activa y participativa, que nos permita identificar y determinar si se cumple con el objetivo planteado.

## **Recursos**

- Marcadores de pizarra
- Borrador de pizarra
- Bufanda o venda para cubrir los ojos de la persona invidente

## **Programación**

- a. Ejecución de la dinámica
- b. Aplicación del pre-test
- c. Explicación de la temática
- d. Desarrollo de la actividad
- e. Cierre de la actividad en la que se hará hincapié en las emociones y sentimientos vividos (miedo, inseguridad, preocupaciones)

## **Resultados de aprendizajes (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de un test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término del segundo taller.

## **Conclusión**

Este taller permitirá comprender mejor los sentimientos de los demás, desarrollando en los estudiantes la habilidad de escucha activa para saber interpretar como se sienten los demás.

## **Recomendación**

La participación activa de los padres de familia así como de la maestra sería muy trascendental en la formación de los estudiantes ya que les ayudará a conocer las debilidades y fortalezas de sus hijos o estudiantes para ayudarlos a solucionarlos.

## **Bibliografía del taller**

Bibian Y, Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas.



### **Sesión 3**

**Tema** Me implico

#### **Datos informativos**

**Institución Educativa** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Facilitadora** Verónica Alexandra Ocampo Chevez   **Fecha:** 11 de mayo de 2015

**Número de participantes:** 17 alumnos                      **Tiempo de duración:** 45 minutos

#### **Objetivo**

Identificar las emociones de otras personas y las suyas propias, a través de juegos dinámicos y activos, para que los estudiantes puedan discernir sus emociones como las de su compañero reconociendo las causas de nuestras emociones.

#### **Actividades**

- a. Presentación del taller.
- b. Dinámica viene un barco cargado de...
- c. Formar tres grupos
- d. Cada grupo representará un país, uno muy rico otro con una riqueza media y un país muy pobre
- e. A cada grupo se le entrega unas galletas en función de su nivel económico (al rico un paquete entero, al medio la mitad de un paquete y al pobre tres galletas).
- f. Cada grupo tiene 10 minutos para exponer como es su país, sus necesidades y ventajas.
- g. Terminada la actividad, compartir las galletas con todos los compañeros
- h. Cierre de la actividad.

#### **Metodología**

La metodología que se utilizará es el taller educativo, utilizando actividades lúdico-afectivas, en este caso el juego de autocontrol, esta sesión tiene como finalidad

identificar las emociones de otras personas y las suyas propias ya su vez reconocer las causas de nuestras emociones, de esta manera se podrá identificar y determinar si se cumple con el objetivo planteado.

### **Recursos**

- Tarjetas de colores
- Marcadores de pizarra
- Borrador de pizarra
- Tres paquetes de galletas

### **Programación**

- a. Presentación del taller
- b. Ejecución de la dinámica
- c. Formar grupos
- d. A cada grupo se le entrega unas galletas en función de su nivel económico (al rico un paquete entero, al medio la mitad de un paquete y al pobre tres galletas).
- e. Cada grupo debe exponer como es su país, sus necesidades y ventajas.
- f. Terminada la actividad, compartir las galletas con todos los compañeros
- g. Aplicación del pos-test.
- h. Cierre de la actividad con criterios de cómo les pareció la actividad

### **Resultados de aprendizajes (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de un test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término del segundo taller.

### **Conclusión**

Este trabajo permitirá tanto a la docente como a los estudiantes identifiquen las emociones de otras personas y las suyas propias, reconociendo las causas de las mismas.

## **Recomendación**

Involucrar a la maestra en este proceso, para realizar las actividades correctamente y para que se puedan cumplir con los objetivos planteados.

## **Bibliografía del taller**

Bibian Y, Programa de intervención para prevenir y reducir el comportamiento agresivo en las aulas.

## **Evaluación del taller de aplicación de actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica.**

### **Evaluación de los talleres**

La evaluación de los talleres se llevará a cabo de acuerdo a actividades planteadas en cada uno de los talleres propuestos en el presente proyecto, dentro de la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2” de la Ciudad de Loja en el período académico 2014- 2015, con los niños y niñas del cuarto grado de Educación General Básica

### **Evaluación del Taller 1 “NOS RESPETAMOS”**

Sesión 1 Me presento

Sesión 2 ¿Asertivo o agresivo?

Sesión 3 Me relaciono

Sesión 4 Expongo mis opiniones con respeto

### **Evaluación del Taller 2 “ME PONGO EN TU LUGAR”**

Sesión 1 Soy tolerante

Sesión 2 Miedo, seguridad vs inseguridad

Sesión 3 Me implico

## f. METODOLOGIA

**Diseño de la investigación** La presente investigación responde al tipo de diseño transversal y cuasi-experimental por las siguientes razones:

- **Diseño cuasi-experimental** Por lo que se realizará en la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora No. 2” con los estudiantes del cuarto grado paralelo “A” ya que los mismos asisten regularmente a sus clases.

Durante este tiempo, se pondrá en práctica los talleres para ayudar a mejorar la conducta agresiva de los estudiantes que cursan el cuarto grado de educación general básica.

Todos los talleres aplicados se llevarán a cabo mediante observaciones, aplicando actividades lúdicas y activas en cada estudiante para poder comprobar una mejora en su aprendizaje.

- **Investigación transversal** ya que las actividades lúdico-afectivas para la mejorar la conducta agresiva, serán aplicadas en un determinado tiempo y se concluirá analizando la respuesta sobre la incidencia de esta en los aprendizajes significativos y para remediar deficiencias del aprendizaje en los estudiantes.

### **Métodos a utilizarse**

En la presente investigación se utilizarán los siguientes métodos:

Para el estudio del aprendizaje significativo se utilizará el método comprensivo que consistirá en lo siguiente:

- **Método comprensivo** éste método se lo utilizará en el conocimiento del aprendizaje significativo, con éste método se observará a los estudiantes como van adquiriendo paulatinamente el aprendizaje.

Con la ayuda de este método se puede comprender la importancia que tiene el aprendizaje significativo en los alumnos, de manera positiva favorece el sentido de la propia identidad y contribuye a la salud tanto física como psíquica del alumno, ya que por el contrario se ve disminuida y puede acarrear muchos problemas en la vida diaria del alumno.

Adicionalmente, se debe entender que los docentes también son actores directos para que los estudiantes adquieran aprendizajes significativos, además de generar buenas relaciones sociales, porque los alumnos son considerados como una esponja, que absorben todo lo que su entorno presenta, sea esto bueno o malo, por lo que la ayuda por parte del docente es importante.

A más de ello con estas actividades, se busca ayudar a mejorar el comportamiento de los alumnos, pues este es un medio de motivación importante que mejora la conducta y potencializa el aprendizaje, por lo que se debe escoger responsablemente el tipo de actividades lúdico-afectivas que ayudarán a mejorar la conducta agresiva.

Para fundamentar teóricamente las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva se utilizará el método analítico y el método sintético.

- **Método analítico** servirá en el momento de realizar el análisis e interpretación de la información empírica de cada respuesta que otorguen los estudiantes y la docente sobre las estrategias metodológicas, para posteriormente analizar la información recabada con la información bibliográfica obtenida en el sustento teórico.

Del mismo modo este método servirá como medio para analizar los beneficios que presenta la de actividades lúdico-afectivas en los estudiantes ya que a través de las mismas podemos obtener aprendizajes duraderos y comportamientos adecuados.

- **Método sintético** este método permitirá orientar el trabajo con coherencia teórica, lógica y metodológica, fundamentándose para ello en la realidad de los estudiantes, para posteriormente realizar la investigación bibliográfica que sustentará la temática a investigar, el mismo que servirá para sintetizar las distintas estrategias metodológicas apropiadas que servirán para abordar la problemática.

- **Método bibliográfico** el mismo que se utilizará para la búsqueda y obtención de información en diferentes fuentes bibliográficas y para el desarrollo de la investigación
- **Método diagnóstico participativo** aplicando este método se podrá diagnosticar de qué manera influye la aplicación de las diferentes actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva en los niños y niñas de cuarto grado, además de conocer cuáles son las consecuencias de un comportamiento agresivo, motivo por el cual se busca corregir esta realidad, proponiendo alternativas de solución a través de la utilización de actividades lúdico-afectivas para mejorar las deficiencias encontradas.
- **Método de taller** es la metodología para aplicar las actividades lúdico-afectivas y superar las conductas agresivas, potenciando así una mejor relación maestro-alumno, padres e hijos, y con la sociedad obteniendo aprendizaje significativo en los estudiantes.

Finalmente para evaluar el taller propuesto, se utilizará el método de evaluación comprensiva que permitirá verificar el efecto que tiene la utilización de las actividades lúdico-afectivas para superar ciertos aspectos que no permiten el desarrollo de los individuos.

- **Método de evaluación comprensiva** tiene la finalidad de evaluar los resultados que se obtuvieron después de la aplicación de los talleres.

### **Proceso metodológico**

- Se teoriza el objeto de estudio de las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva a través del siguiente proceso:
  - a. Elaboración de un mapa mental de las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado.
  - b. Elaboración del plan de contenidos teóricos de las actividades lúdico-afectivas.

- c. Fundamentación teórica de cada descripción del plan de contenidos de las actividades lúdico-afectivas.
  - d. El uso de las fuentes de información se abordan en forma histórica y utilizando las normas internacionales de la Asociación de Psicólogos Americanos (APA).
- **Para el diagnóstico de las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado, se procederá a realizar mediante el siguiente proceso:**
    - a. Elaboración de un mapa mental de las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado de educación general básica.
    - b. Evaluación diagnóstica
    - c. Planteamiento de criterios e indicadores.
    - d. Definición de lo que diagnostica el criterio con tales indicadores
- **Para encontrar el paradigma apropiado de la alternativa como elemento de solución para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado, se procederá de la siguiente manera:**
    - a. Definición de actividades lúdico-afectivas para el mejoramiento de la conducta agresiva (alternativa de solución).
    - b. Concreción de un paradigma teórico o modelos de actividades lúdico-afectivas para el mejoramiento de la conducta agresiva.
    - c. Análisis procedimental de cómo funciona el modelo de actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva.
- **Delimitados los modelos de la alternativa se procederá a su aplicación mediante talleres.**

Los talleres que se plantearán recorren las siguientes temáticas:



## **Taller 1 “NOS RESPETAMOS”**

Sesión 1 Me presento

Sesión 2 ¿Asertivo o agresivo?

Sesión 3 Me relaciono

Sesión 4 Expongo mis opiniones con respeto

## **Taller 2 “ME PONGO EN TU LUGAR”**

Sesión 1 Soy tolerante

Sesión 2 Miedo, seguridad vs inseguridad

Sesión 3 Me implico

- **Para valorar la efectividad de las actividades lúdico-afectivas en el mejoramiento de la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado, se seguirá el siguiente proceso**

- a. Antes de aplicar las actividades lúdico-afectivas para el desarrollo del taller 1 y 2 se realizará un Test para evidenciar los conocimientos que tienen los estudiantes de cuarto grado con el fin de mejorar la conducta agresiva (pre TEST).
- b. Aplicación de actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado.
- c. Aplicación del Test luego del taller. (post Test).
- d. Comparación de resultados con las pruebas aplicadas utilizando como artificio lo siguiente:
  - Puntajes del Test antes del taller (x)
  - Puntajes del Test después del taller (y)
- e. La comparación se hará utilizando el coeficiente de correlación de Pearson (r), es decir:

$r > 0$ : se comprueba de que x incide en y

$r = 0$ : se comprueba que no hay incidencia.

$r < 0$ : es una incidencia inversa (disminuye la una aumenta la otra)

Para el cálculo de la r de Pearson se utilizara la siguiente fórmula:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

### SIMBOLOGÍA

N= número de integrantes de la POBLACIÓN
$\Sigma x$ = suma de puntuaciones de x
$\Sigma y$ = suma de puntuaciones de y
$\Sigma X^2$ = suma de puntuaciones de $X^2$
$\Sigma Y^2$ = suma de puntuaciones de $Y^2$
$\Sigma xy$ = suma de puntuaciones de xy

X (valores de la pre test)	Y (valores de la post test)	$X^2$	$Y^2$	XY
$\Sigma x =$	$\Sigma y =$	$\Sigma x^2 =$	$\Sigma y^2 =$	$\Sigma xy =$

- **Resultados de la investigación**

Para construir los resultados se tomará en cuenta el diagnóstico de la realidad temática y la aplicación de la alternativa, por tanto existirán dos campos de resultados:

- Resultados de diagnóstico de la realidad temática
- Resultados de la aplicación de la alternativa

- **Discusión**

La discusión contendrá los siguientes acápite:

- Discusión con respecto del diagnóstico: existe o no existe problemas de conducta agresiva
- Discusión en relación a la aplicación de la alternativa: dio o no dio resultado, cambió o no cambió la realidad temática.

- **Conclusiones**

La elaboración de las conclusiones se realizará a través de los siguientes apartados:

- Conclusiones con respecto al diagnóstico de la realidad temática (conducta agresiva)
- Conclusiones con respecto de la aplicación de la alternativa (actividades lúdico-afectivas).

- **Recomendaciones**

Al término de la investigación se recomendará la alternativa, de ser positiva su valoración, en tanto tal se dirá que:

- a. Las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva son importantes y deben ser utilizada por los docentes para afianzar el comportamiento de los estudiantes.
- b. Recomendar las actividades lúdico-afectivas para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado.
- c. Dichas recomendaciones serán observadas y elaboradas para que los actores educativos: estudiantes, profesores e inclusive los directivos, tomen la propuesta para superar los problemas de conducta agresiva, de modo que se pueda mejorar la conducta agresiva de los estudiantes.

- **Población**

<b>ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA LAURO DAMERVAL AYORA N°2</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Docente</b>	<b>Total</b>
<b>Cuarto grado</b>	17	1	18

En razón que el número de investigados no es grande, no amerita un diseño muestral y consecuentemente se recomienda trabajar con toda la población.

**g. CRONOGRAMA**

TIEMPO ACTIVIDADES	2014				2015											
	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	En.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	
	SEMANAS															
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Selección del tema	█	█														
Aprobación del tema		█	█													
Recolección de bibliografía para el Marco Teórico			█	█	█	█										
Elaboración del proyecto					█	█	█	█								
Aprobación del proyecto							█	█								
Procesamiento de la información								█	█							
Aplicación de la propuesta alternativa									█	█	█					
Presentación y calificación del borrador de la tesis											█	█	█			
Presentación de la tesis para que sea calificada.												█	█	█	█	
Levantamiento del texto y defensa en privado.														█		
Levantamiento del artículo científico														█		
Sustentación pública de la tesis.															█	█

## h.PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

<b>PRESUPUESTO</b>			
<b>CONCEPTO</b>	<b>PARCIAL</b>	<b>INGRESOS</b>	<b>GASTOS</b>
<b>INGRESOS</b>		1500,00	
Aportes personales del investigador			
Aportes para la investigación			
Diseño del proyecto	150.00		
Desarrollo de la investigación	100.00		250.00
<b>GASTOS CORRIENTES/GASTOS BIENES Y SERVICIOS DE CONSUMO</b>			
<b>Servicios básicos</b>			
Energía eléctrica	70.00		
Telecomunicaciones	30.00		100.00
Internet			
<b>Servicios generales</b>			
Pasajes	50.00		
Viáticos	50.00		100.00
<b>Gastos de informática</b>			
Computador	750.00		
Flash memory	10.00		
Mantenimiento y reparación de equipos y de sistemas informáticos/ equipos informáticos	40.00		800.00
<b>Bienes de uso y consumo corriente</b>			
Materiales de oficina	30.00		30.00
Materiales de impresión, fotografía, producción y reproducción	50.00		
Materiales didácticos, repuestos y accesorios	20.00		70.00
<b>Bienes muebles</b>			
Libros y colecciones	120.00		
Varios	30.00		150.00
<b>TOTAL DE INGRESOS Y GASTOS</b>		<b>1500.00</b>	<b>1500.00</b>

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

- Alonso, J. (1999). *Técnicas de modificación conductual*. México: McGrawHill.
- Arranz, E. (2009). *Recopilación de juegos cooperativos para la activación de los valores de la no violencia*. Osorio Villegas.
- Arroyo, P. (2000). *Violencia escolar*. España: Gross.
- Bandura, A. (1984). *Trastorno de la conducta del niño*. México.
- Bandura, Albert. (1975). *Modificaciones de la conducta*. México: Trillas.
- Caims, D. (2001). *Control de conductas agresivas*. México: Prentince-Hall.
- Consuegra, N. (2004). *Diccionario de psicología*. Bogotá: ECOE.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España: PARANINFO S.A.
- Freud, S. (1904). *Aspectos de la agresividad*. Amorrortu Editores: Buenos Aires:
- Frola, P. & Velázquez, J. (2011). *Estrategias de intervención para los problemas de conducta en el aula*. México: Primera edición.
- Gutierrez, G. (2011). *El diagnóstico pedagógico como estrategia en la formación integral del estudiante*. San Luis Potosi: EDSON.
- Hernández, E. (2001). *Agresividad y relación entre iguales en el contexto de la enseñanza primaria*. Obtenido de [http://gip.uniovi.es/docume/pro inv/pro ayae.pdf](http://gip.uniovi.es/docume/pro%20inv/pro%20ayae.pdf).
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia.
- Kriekemans, A. (2003). *Pedagogía general*. Barcelona: Herder.

- Martínez, Baños & Bravo. (2007). *Diagnóstico pedagógico y educación en valores*.  
Obtenido de 169.158.184.3/ indez.php/enlace/article/view/41/39,.
- Maya, A. (2008). *GEI Taller educativo*. Bogotá: Segunda edición.
- Morales, C. (2013). *Introducción a la Psicología de la salud*. Buenos Aires: Paidós.
- Mosquera, et al. (2000). *No violencia y deportes*. Barcelona: INDE.
- Motta, C. (2004). *Fundamentos de la educación*. Colombia: CERLIBRE.
- Nova, M. (1979). *El diagnóstico educativo*. Universidad católica de Chile.
- Novoa, F. (2005). Prevenir la violencia, una prioridad en la salud. *Pediatría. Revista pediatria*.
- Olweus, G. (2000). *Maltrato infantil*. España: Editorial Gross.
- Oteros. (2006). La agresividad como conducta perturbadora en el aula. *Revista digital Investigación y Educación*.
- Pérez, R. (2007). *El desarrollo emocional de tu hijo*. Barcelona: PAIDÓS.
- Ramírez, F. Reyes, A. & Rivera, M. (2007). *Agresividad Trastorno antisocial y violencia*. Obtenido de <http://www,bvs,hn/RMH75/pdf/2007/pdf/Vol75-4-2007-8.pdf>.
- Rodríguez, J. (2007). *Guía de elaboración de diagnóstico*.
- Storr, M. (2001). *Control de conductas agresivas en infantes*. México: McGrawHill.
- Torres, L. (2004). *Tres enfoques teórico-práctico*. México: TRILLAS.
- Umbert, G. (2000). *Agresividad infantil*. México: McGrawHill.
- Waichman, A. (2000). *Herramientas de pensamiento*. España: SIGLO XXI.

ANEXOS 2:



**ESCUELA FISCAL MIXTA**  
**"LAURO DAMERVAL AYORA" N° 2**  
LOJA - ECUADOR

Loja, mayo 15 de 2015

Dr. Lenin Tehos Enrique Ochoa  
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "LAURO  
DAMERVAL AYORA" N° 2

**CERTIFICA**

Que la Sra. **Verónica Alexandra Ocampo Chevez**, con cédula de identidad número **1104361090**, estudiante del octavo módulo paralelo "A" de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Nacional de Loja, realizó en el cuarto grado paralelo "A" los talleres correspondientes al tema de tesis titulado: **ACTIVIDADES LÚDICO-APECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "LAURO DAMERVAL AYORA N°2", DEL BARRIO LA TEBADA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 - 2015**, desde el día lunes 27 de abril hasta el miércoles 13 de mayo del 2015, contando con la supervisión de la Lda. Mercy Gálvez.

Esto certifico en honor a la verdad, y faculto al interesado hacer uso del presente en todo cuanto estimare conveniente.

Atentamente,

Dr. Lenin Tehos Enrique Ochoa  
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA  
"LAURO DAMERVAL AYORA" N° 2



Dirección: Av. Benjamín Carrón y Pablo Palacios

Teléfono: 2546635



### ANEXO 3:



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Prueba de conocimientos**

**Estimado Alumno (a)**

Como estudiantes de la Universidad Nacional de Loja, que cursamos el Módulo siete, de la Carrera de Educación Básica, me permito solicitar de la manera más respetuosa, se digne contestar la presente encuesta con fines educativos y de acreditación para el presente módulo. La información recabada sobre la temática: **ACTIVIDADES LÚDICO-AFECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N°2”, DEL BARRIO LA TEBAHIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015.** Esta información servirá para la elaboración del proyecto de investigación para dar cumplimiento a las exigencias institucionales para la titulación

A continuación responda a las siguientes preguntas:

**1. ¿Tienes buena relación con tus papás?**

Si ( ) No ( )

**2. ¿Te sientes solo en la escuela?**

Si ( ) No ( )

**3. Cuando no te gusta o te molesta algo ¿lo dices?**

Nunca ( ) A veces ( ) Casi siempre ( ) Siempre ( )

**4. ¿Discutes con tus padres?**

Nunca ( ) A veces ( ) Casi siempre ( ) Siempre ( )

**5. Cuando un niño te quiere pegar ¿Cuál es tu reacción?**

- Te quedas callado y haces lo que te pide ( )
- Le dices que no te moleste ( )

- Se lo dices a otro niño mayor ( )
- Se lo dices a la maestra ( )
- Se lo dices a tus padres para que te ayuden ( )

**6. Cuando la maestra hace preguntas sobre las materias y sabes la respuesta:**

- Te quedas callado y no intervienes ( )
- Levantas la mano e intervienes ( )
- No te interesa lo que la maestra habla y pregunta ( )
- Otros ( )

¿Cuáles?

.....  
 .....

**7. ¿Qué programas de televisión miras?**

.....  
 .....

**8. ¿Qué es lo que te gusta de esos programas?**

.....  
 .....

**9. ¿Tienes un personaje de televisión favorito?**

Si ( ) No ( )

Nómbalo

.....

**10. ¿Por qué vas a la escuela?**

Te gusta ( ) Te obligan ( ) Otros ( )

Explica:.....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**ANEXO 4:**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Prueba de conocimientos dirigida a la docente**

Estimada docente:

Como estudiante del módulo siete de la Universidad Nacional de Loja, de la Carrera de Educación Básica, me permito solicitarle de la manera más respetuosa, me colabore contestando la siguiente encuesta, misma que tiene fines educativos y de acreditación en el presente módulo. La información que requiero de Ud. versa sobre: **ACTIVIDADES LÚDICO-AFECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N°2”, DEL BARRIO LA TEBAHIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 - 2015.**

Esta información servirá para la elaboración del proyecto de investigación para dar cumplimiento a las exigencias institucionales para la titulación.

A continuación responda a las siguientes preguntas:

**1. ¿Existen niños en su salón que presenten conductas agresivas?**

Sí ( )

No ( )

**2. ¿Quién acude al colegio con más frecuencia cuando es llamado el representante del niño?**

Padre ( )

Madre ( )

Otro ( )

¿Quién?

.....  
.....

**3. ¿Los padres o representantes se interesan por conocer el comportamiento del niño en el aula de clase?**

Nunca ( )

A veces ( )

Casi siempre ( )

Siempre ( )



**8. Desde cuando ha observado la conducta agresiva del niño**

- Desde su ingreso en el colegio ( )      Desde el inicio del año escolar ( )  
Desde hace mes (es) ( )      Desde hace día (s) ( )

**9. Cuando no obtiene lo que desea en la escuela ¿cómo reacciona?**

- Llora ( )      Patalea ( )  
Se molesta ( )      Se resigna a no tener lo que desea ( )  
Tira y rompe objetos ( )      Espera y trata de conseguirlo después ( )  
Otros ( )

Explique:

.....  
.....

**10. ¿Cómo es la actitud del niño hacia los padres?**

- De amor y respeto ( )      De oposición ( )  
Indiferente ( )      Otros ( )

Explique:

.....  
.....  
.....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**ANEXO 5:**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Entrevista**

Estimada docente:

Como estudiante del módulo VIII de la Universidad Nacional de Loja, de la Carrera de Educación Básica, me encuentro desarrollando la tesis de grado denominado: **ACTIVIDADES LÚDICO-AFECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N°2”, DEL BARRIO LA TEBAHIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 - 2015**, por lo que solicito muy respetuosamente se digne contestar la siguiente entrevista, resultados que servirán para el desarrollo de mi tesis.

A continuación responda a las siguientes preguntas:

**1. ¿Ha observado conductas agresivas en los estudiantes?**

---

---

---

**2. ¿Cómo reacciona usted cuando el estudiante presenta una conducta agresiva?**

---

---

---

**3. Señale: ¿Cuándo ha observado conductas agresivas en los niños**

---

---

---

**4. ¿Los padres de familia o representantes se interesan por conocer el comportamiento del niño en el aula de clase?**

---

---

---

**5. ¿Cómo docente que ha hecho usted al respecto ante las conductas agresivas de los estudiantes?**

---

---

---

**6. ¿Cuál cree usted es la causa de la agresividad en los estudiantes?**

---

---

---

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## ANEXO 6:



### UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

#### Encuesta

Estimado Alumno (a)

Como estudiante del módulo VIII de la Universidad Nacional de Loja, de la Carrera de Educación Básica, me encuentro desarrollando la tesis de grado denominado: **ACTIVIDADES LÚDICO-AFECTIVAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N°2”, DEL BARRIO LA TEBAHIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 - 2015**, por lo que solicito muy respetuosamente se digne contestar la siguiente encuesta, resultados que servirán para el desarrollo de mi tesis.

A continuación responda a las siguientes preguntas:

**1. ¿Has sido víctima de agresión en la escuela provocada por tus compañeros/as?**

- No he sido agredido/a ( )  
Una o dos veces ( )  
Alrededor de una o dos veces por semana ( )  
Varias veces a la semana ( )

**2. Si un compañero te golpea, devuelves el golpe**

- Siempre ( ) A veces ( ) nunca ( )

**3. ¿Qué actitud tiene tu maestra cuándo un niño presenta conducta agresiva?**

- Lo castiga y le grita ( ) No hace nada ( )  
Lo aconseja y llama a sus padres ( ) Realiza una actividad divertida ( )

**4. ¿Cómo es tu relación con tus papás?**

- Buena ( ) Mala ( ) de respeto ( ) de temor ( )

¿Por qué?.....



**5. ¿Qué programas de televisión miras?**

- |                     |     |                      |     |
|---------------------|-----|----------------------|-----|
| Noticias            | ( ) | Dibujos animados     | ( ) |
| Películas de acción | ( ) | Programas educativos | ( ) |
| Otros               | ( ) |                      |     |

¿Cuáles?.....  
.....  
.....

**6. Cuando un niño te quiere pegar ¿Cuál es tu reacción?**

- |  |     |
|--|-----|
| Lo golpeas                                       | ( ) |
| Le pides que no te moleste                       | ( ) |
| Se lo dices a otro niño mayor para que lo golpee | ( ) |
| Se lo dices a la maestra o a tus padres          | ( ) |

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**ANEXO 7:**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
Pre-test y Post-test 1**

**DATOS INFORMATIVOS**

**Institución Educativa:** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Nombre del taller:** “NOS RESPETAMOS”

**Nombre de la facilitadora:** Verónica Ocampo

**Grado:** cuarto

**Fecha:**.....

**Nombre:** .....

**1. Marca con una x la actividad que más te gusta hacer.**



**2. Qué significa tener un comportamiento asertivo.**

- Dejar que los demás sepan lo que sientes y piensas sin ofender a los demás ( )
- Comportarse de manera adecuada ( )
- Comportarnos como los demás desean que nos comportemos ( )

**3. Qué son las relaciones personales**

- Son los lazos que vamos estableciendo a lo largo de nuestra vida ( )
- Es tener mala conducta con los demás ( )
- Son actitudes violentas ( )

**4. Marca con una x el comportamiento adecuado**



**5. Qué significa tener un comportamiento agresivo.**

- Comportarse de manera adecuada ( )
- Implica el deseo de herir, lastimar o dañar de algún modo a otro ( )
- Respetar las características individuales de mis semejantes ( )

**6. Selecciona con una x el juguete que más te gusta**



**7. Que son los valores**

- Son cosas sin importancia ( )
- Son actitudes negativas de las personas ( )
- Son principios que nos permite orientar nuestro comportamiento ( )

**8. En qué lugar te gusta jugar más:**



**9. Señala con una x la actitud correcta que debes presentar cuando un compañero te molesta**

- Golpearlo ( )
- No hago nada ( )
- Avisar a una persona mayor. ( )

**10. Dibuja en el recuadro la actividad que más te gusta hacer con tus compañeros**

**ANEXO 8:**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**Pre-test y Post-test 2**

**DATOS INFORMATIVOS**

**Institución Educativa:** Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora No. 2”

**Nombre del taller:** “ME PONGO EN TU LUGAR”

**Nombre de la facilitadora:** Verónica Ocampo

**Grado:** cuarto

**Fecha:** .....

**Nombre:** .....

**1. Qué es la tolerancia:**

- No respetar las opiniones de los demás ( )
- Es el respeto hacia las ideas, creencias o prácticas cuando son diferentes o contrarias a las nuestras ( )
- Es querer a una persona por lo que tiene y no por su personalidad ( )

**2. Cómo es tu personalidad**

- Amable y amigable ( )
- Te gusta estar solo ( )
- Te gusta tener muchos amigos ( )
- Peleas con los demás ( )

**3. Marca con una x la imagen que demuestra inseguridad**



**4. Qué es el temor**

- Es un estado de ánimo de la persona que refleja felicidad ( )
- Es un estado de ánimo que lleva a una persona a tratar de escapar de aquello que considera arriesgado, peligroso o dañino para su persona. ( )

- Es una emoción positiva y agradable para cualquier persona ( )

### 5. Cuándo se expresa temor

- Cuando se está solo/a ( )
- Cuando alguien te quiere pegar ( )
- Cuando estas en un grupo de personas ( )
- Cuando no puedes expresar lo que sientes ( )

### 6. Que es seguridad

- Es un sentimiento intenso de emoción que puede ser breve o muy duradera ( )
- Sentirse libre y exento de todo peligro ( )
- Es sentirse protegido sin correr riesgo ( )

### 7. Marca con una x cuando te sientes seguro



### 8. Cuando estas en un grupo de personas

- Expresas tus sentimientos ( )
- No expresas tus sentimientos ( )
- Escuchas las opiniones de las otras personas ( )

### 9. Has participado en un episodio de maltrato a tus compañeros

- No he participado en un episodio de maltrato. ( )
- Ha sucedido una o dos veces. ( )
- Varias veces ( )

### 10. Dibuja a qué le tienes miedo



**ANEXO 9:**

Esta guía se debe llenar diariamente durante el taller, para tener un panorama de cómo el niño/a va evolucionando, y que es lo que no ha cambiado.

GUÍA DE OBSERVACIÓN												
Nombre	Edad	Sexo	¿Con qué actitud llega el/la niño/a a la escuela?	¿Sigue las instrucciones de la maestra?	Al realizar los juegos ¿Cómo es su participación?	¿Cómo es la relación con sus compañeros?	¿Se comporta agresivo todo el tiempo o sólo en ocasiones?	¿Tiene amigos o es solitario?	¿Al jugar lo realiza con los demás o sólo?	¿Participa en todas las actividades?	¿Cómo lo consideran sus compañeros?	¿Cómo es su actitud al terminar la sesión?
Yamilex E. Aguilar Matailo												
Joel A. Álvarez Jiménez												
Luis F. Ambuludí Macas												
Ángel D. Capa Vélez												
Erik G. Criollo Segura												
Yandry A. Cueva Ortega												
Doménica C. Chacón Ch.												
Jennifer A, González G.												
Irene A. Jiménez Abad												
Alexis P. Maza Ramón												
José D, Medina Jiménez												
Bruce S. Pérez Soto												
Ximena M. Sánchez Flores												
Nelson D. Sarango S.												
Emilce A. Sierra Quilca												
Jenny Y. Vélez Poma												
Yordy Y. Yunga Tigre												

**ANEXO 10:**

**Docente y estudiantes contestando la prueba de conocimientos**



**En la aplicación de la encuesta**



Fotografías de los talleres aplicados a los estudiantes de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N°2”





## ÍNDICE

TÍTULO.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
UBICACIÓN GEOGRÁFICA.....	viii
ESQUEMA DE CONTENIDOS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
Conducta agresiva.....	8
Teorías de la agresividad del hombre.....	10
Factores de los que depende la agresión en los seres humanos.....	12
Principales fuentes de conducta agresiva.....	13
Definiciones de diagnóstico.....	18
Tipos de diagnóstico.....	19
Riesgos del diagnóstico.....	20
Definición de actividad lúdica.....	21
Definición de afectividad.....	22
Actividades lúdicas (juego) como estrategia metodológica.....	23
Metodología del juego.....	23
El juego y sus dimensiones.....	24
El papel del educador en el juego.....	25
Juegos de cooperación para contrarrestar agresividad en los niños.....	25
Juegos de autocontrol para contrarrestar la conducta agresiva.....	27
Definición de taller.....	28
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	33
f. RESULTADOS.....	41

g. DISCUSIÓN.....	64
h. CONCLUSIONES.....	67
i. RECOMENDACIONES.....	68
PROPUESTA ALTERNATIVA.....	69
TALLER 1 Nos respetamos.....	69
TALLER 2: Me pongo en tu lugar.....	83
j. BIBLIOGRAFÍA.....	93
k. ANEXOS.....	95
ANEXO 1: Proyecto.....	95
a. TEMA.....	96
Delimitación de la realidad temática.....	98
Situación de la realidad temática.....	100
c. JUSTIFICACIÓN.....	102
d. OBJETIVOS.....	103
e. MARCO TEÓRICO.....	104
CONTENIDOS.....	107
f. METODOLOGIA.....	148
g. CRONOGRAMA.....	155
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	156
i. BIBLIOGRAFÍA.....	157
Anexo 2.....	159
Anexo 3.....	160
Anexo 4.....	162
Anexo 5.....	165
Anexo 6.....	167
Anexo 7.....	169
Anexo 8.....	171
Anexo 9.....	173
Anexo 10.....	174
INDICE.....	176