



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**USO DEL JUEGO COOPERATIVO PARA REDUCIR
CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS
DE LA I.E “FUNDACIÓN POR LOS NIÑOS DEL PERÚ”
PIURA-PIURA. 2017**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTORA

LOURDES LOPEZ MONTALBAN

ASESORA

Mgtr. NORKA TATIANA ZUAZO OLAYA

**PIURA-PERÚ
2017**

TÍTULO DE LA TESIS

**USO DEL JUEGO COOPERATIVO PARA REDUCIR
CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E
“FUNDACIÓN POR LOS NIÑOS DEL PERÚ” - PIURA. 2017**

JURADO EVALUADOR

Mgtr. ROSA MARIA DOMINGUEZ MARTOS

PRESIDENTA

Mgtr. CRUZ EMÉRITA OLAYA BECERRA

MIEMBRO

Mgtr. LILIANA ISABEL LACHIRA PRIETO

MIEMBRO

DEDICATORIA

A Dios, mi esposo, mis hijos y a mis padres porque son mi gran motivación para cumplir mis metas.

La autora

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios y a toda mi familia por brindarme el apoyo incondicional en el transcurso de mi carrera.

La autora

RESUMEN

La presente investigación plantea la problemática del estudio realizado, punto clave que contextualiza la problemática detectada respecto a las conductas agresivas que tienen los niños de pre escolar, que, en este caso, pertenecen específicamente al departamento de Piura. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa, pertenece al grupo de las investigaciones experimentales, específicamente, es una investigación explicativa. En cuanto al diseño de investigación se utilizó el pre experimental. La población y muestra coinciden, es decir, se tomó a toda la población y estuvo conformada por 22 estudiantes de ambos sexos con una edad de 5 años que se encontraban cursando el Nivel Inicial de 5 años de la Institución Educativa “Fundación por los niños del Perú”- Piura. El instrumento que utilizó para medir el nivel de agresividad es la Lista de cotejo, la cual está compuesta por 15 ítems. Acto seguido, se mencionan las razones de la significatividad de la investigación desde el punto de vista teórico, práctico, docente y metodológico, así como la delimitación del estudio, los objetivos que se desean alcanzar y finalmente los antecedentes relacionados con las conductas agresivas y los juegos cooperativos. Luego, porque desarrolla una propuesta de juegos cooperativos, mediante la ejecución de una serie de estrategias didácticas con la finalidad de reducir las conductas agresivas en los estudiantes. Asimismo, se pudo determinar que el uso de los juegos cooperativos ayuda a reducir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú”- Piura.

Palabras clave: Juegos cooperativos, conductas agresivas.

ABSTRACT

The present investigation raises the problem of the study carried out, a key point that contextualizes the problems detected with respect to the aggressive behaviors that preschool children have, which, in this case, belong specifically to the department of Piura. The study was framed within the quantitative methodology, belongs to the group of experimental research, specifically, it is an explanatory investigation. Regarding the research design, the pre-experimental was used. The population and sample coincide, that is, the whole population was taken and was made up of 22 students of both sexes with an age of 5 years who were studying the Initial Level of 5 years of the Educational Institution "Fundación por los niños del Peru" - Piura. The instrument used to measure the level of aggressiveness is the checklist, which is composed of 15 items. Then, the reasons for the significance of the research from the theoretical, practical, teaching and methodological point of view are mentioned, as well as the delimitation of the study, the objectives to be achieved and finally the antecedents related to the aggressive behaviors and the cooperative games. Then, because it develops a proposal of cooperative games, by means of the execution of a series of didactic strategies with the purpose of reducing the aggressive behaviors in the students. Likewise, it was determined that the use of cooperative games helps to reduce aggressive behavior in children of 5 years of the I.E "Foundation for the children of Peru" - Piura.

Key words: Cooperative games, aggressive behavior.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	I
TÍTULO DE LA TESIS	ii
JURADO EVALUADOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRAC	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS	x
I INTRODUCCIÓN	01
II REVISIÓN DE LA LITERATURA	07
2.1.Antecedentes	07
2.2.Bases Teórico Conceptuales	14
2.2.1.Los juegos cooperativos	14
2.2.1.1.Definición de juego	14
2.2.1.2.Teorías de los juegos	15
2.2.1.2.1. Teoría Piagetiana	15
2.2.1.2.2. Teoría Vygotskyana	16
2.2.1.3.El juego en el proceso educativo	17
2.2.1.4.Juegos Cooperativos	19
2.2.1.5.Tipos de juegos cooperativos	20
2.2.1.6.Programas de juego cooperativo propuesto por la pedagoga e investigadora Garaigordobil Landazabal	22
2.2.1.7.El juego cooperativo frente al juego competitivo	23
2.2.1.8.Contribuciones del juego cooperativo en el desarrollo del niño	24
2.2.1.9.El juego para el desarrollo social-moral y afectivo del niño	25
2.2.1.10. Características de los juegos cooperativos según Garaigordobil	27
2.2.1.11. Configuración del programa de juego cooperativo	29
2.2.1.11.1. Los juegos de ayuda y confianza	29
2.2.1.11.2. Los juegos de cooperación	30
2.2.2.Las conductas agresivas	30
2.2.2.1. Concepto de agresividad y conductas agresivas	30
2.2.2.2.¿Qué entendemos por agresividad infantil?	32
2.2.2.3.Características de los niños agresivos	33
2.2.2.4.Teorías de la conducta agresiva	34
2.2.2.5.Clasificación de la conducta agresiva	36
2.2.2.6.Manifestaciones de la agresividad en los niños	39
2.2.2.7.Conducta de los niños de la I.E. Fundación por los niños del Perú	41
2.2.2.8.Condiciones planteadas por el Ministerio de Educación, frente a los conflictos que se tornan en agresiones o peleas.	41
2.2.2.9.Agresividad evaluada en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú”	43
2.2.2.10. Estructuración de una sesión de juego cooperativo para reducir la agresividad en los niños	44
2.2.2.11. Indicadores a tener en cuenta en los juegos cooperativos para disminuir conductas agresivas	47

2.2.2.11.1. Reglas y normas	47
2.2.2.11.2. Responsabilidades en la ejecución del juego	47
2.3.Hipótesis de investigación	48
III. METODOLOGÍA	49
3.1 Tipo y nivel de la investigación	49
3.2 Diseño de investigación	49
3.3 Población y muestra	51
3.4. Definición y operacionalización de las variables	51
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	54
3.6 Procesamiento y análisis de datos	55
3.7. Principios éticos	58
IV RESULTADOS	59
4.1. Resultados del Pretest	59
4.2. Resultados del Postest	65
4.3. Comparación de resultados del pretest y postest	70
4.3. Análisis de los resultados	72
CONCLUSIONES	76
RECOMENDACIONES	78
Referencias bibliográficas	79
ANEXOS	83

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

<i>Tabla 1 Conductas agresivas</i>	60
<i>Tabla 02: Se expresa usando insultos</i>	61
<i>Tabla 03: Daña las cosas Materiales</i>	62
<i>Tabla 04: Ataca a sus Compañeros</i>	63
<i>Tabla 5 Conductas agresivas</i>	65
<i>Tabla 06 Se expresa usando insultos</i>	66
<i>Tabla 07 Daña las cosas Materiales</i>	67
<i>Tabla 08 Ataca a sus Compañeros</i>	68
<i>Tabla 09 Comparación de resultados</i>	70
<i>Gráfico 1. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017</i>	60
<i>Gráfico 2. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017</i>	61
<i>Gráfico 3. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017</i>	62
<i>Gráfico 4. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017</i>	63
<i>Gráfico 5. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017</i>	65
<i>Gráfico 6. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017</i>	66
<i>Gráfico 7. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017</i>	67
<i>Gráfico 8. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017</i>	68
<i>Gráfico 9 Comparación de resultados</i>	70

I. INTRODUCCIÓN

Un problema actual y creciente de salud en la comunidad escolar es la agresión y violencia observada entre los estudiantes, siendo de tal intensidad que ha provocado incidentes negativos en niños, como dificultad en el aprendizaje, observándose esta problemática la I.E “Fundación por los niños del Perú”-Piura.

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

Para Oteros (2006) 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).

Un comportamiento excesivamente agresivo en la infancia si no se trata derivará probablemente en fracaso escolar y en conducta antisocial en la adolescencia y edad adulto porque principalmente son niños con dificultades para socializarse y adaptarse a su propio ambiente. Por lo tanto, 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.

La agresividad en los niños constituye una de las principales quejas de padres y educadores a nivel mundial. A menudo nos enfrentamos a niños agresivos, manipuladores o rebeldes. Se observan conductas como: pegar a otros, burlarse de

ellos, ofenderlos, tener rabietas; utilizar palabras inadecuadas para llamar a los demás, las mismas que pueden ocasionar daño físico y/o psicológico. Sin duda uno de los principales problemas presentados por la agresividad infantil, es el de su elevada correlación con trastornos equivalentes a adultos, especialmente relacionados con la conducta antisocial.

Uno de los factores que pueden incidir en el desarrollo de la agresividad patológica es la imitación, los niños imitan todo lo que para ellos resultan ser modelos a seguir, como sus padres, hermanos, maestros, personajes de TV, de internet, videojuegos (Teoría del aprendizaje social)... Si en el abundan modelos agresivos, la adquisición de estos modelos desadaptados será muy fácil. Es así que al presentar conductas agresivas no logran un rendimiento escolar normal y presentan dificultades reiteradas en ciertas áreas del aprendizaje, funcionando bien en algunas y mal en otras.

Estas dificultades dependen de alteraciones en el desarrollo, la maduración psíquica y neurológica. Estas dificultades se dan en diferentes niveles de aprendizaje ya sea en recepción, comprensión, retención y creatividad en relación a su edad mental y ausencia de alteraciones sensoriales graves. Aprenden en cantidad y calidad inferior a lo esperado en relación a su capacidad. Este desnivel entre el potencial y la capacidad de aprendizaje se produce por alteraciones psiconeurológicas. También puede presentar un menor desarrollo en comprensión matemática por alteraciones en los procesos de clasificación y seriación. En la realidad, es difícil en algunos casos señalar de manera estricta si la dificultad responde a un cuadro de problema general o específico ya que presentan características de ambas categorías. Del mismo modo, hay niños que manifiestan problemas generales asociándose un trastorno específico.

Dentro del contexto de la I.E “Fundación por lo niños del Perú” –Piura, existe una gran preocupación por los niños de 5 años, ya que éstos presentan problemas de agresividad, los cuales presentan conductas inaceptables cuando se tornan molestos o cuando algo los deprime, y existe incapacidad de parte de ellos para dominar su mal genio. Este problema se debe muchas veces, por el sentimiento de no contar con personas directas que les brinden amor y protección (figuras paternas).

En el marco de las descripciones anteriores, es indispensable precisar la preocupación que surge en torno a la presencia de conductas de agresión en los niños de esta I.E, ya que, esto refleja la no superación de la etapa de egocentrismo, la baja tolerancia a la frustración y la alta dificultad para compartir objetos y juegos entre pares, de esta manera, se les dificulta tener una sana convivencia en actividades que implican respetar el espacio y la integridad del otro. Todos estos aspectos, se ven reflejados en las agresiones cotidianas como rasguños, mordiscos, empujones, patadas y algunas palabras inadecuadas.

Todo lo expuesto constituye el punto de partida para proponer el desarrollo de una investigación que pretende experimentar el uso del juego cooperativo, propuesto por Garaigordobil Landazabal, para reducir las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I.E “Fundación por lo niños del Perú”. Esta autora señala que el juego reviste una gran importancia para formar una colectividad infantil armónica, para inculcar independencia, para educar en el amor al trabajo, para corregir algunas desviaciones conductuales de ciertos niños y para muchas cosas más (Garaigordobil, 2006).

Ante la situación planteada, esta investigación toma el juego cooperativo como eje central de acción para reducir la agresividad en el jardín infantil debido a las

conductas de agresión por parte de los niños, ya que, constantemente se han generado conflictos y accidentes que conllevan al establecimiento educativo a un ambiente de relaciones conflictivas no convenientes ni apropiadas.

Por todas estas razones, se plantea el siguiente problema de investigación: ¿De qué manera el uso del juego cooperativo ayuda a reducir las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I. E “Fundación por los niños del Perú”- Piura?

Para resolver este problema, se propuso como objetivo general: Determinar de qué manera el uso del juego cooperativo ayuda a reducir las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I. E “Fundación por los niños del Perú”- Piura.

A la vez se plantearon los siguientes objetivos específicos: a) Diagnosticar el nivel de agresividad que ostentan los niños de 5 años de la I. E “Fundación por los niños del Perú”- Piura. (Pre test); b) Medir el nivel de agresividad en los niños después de aplicar los juegos cooperativos. (Post test); y, c) Comparar el nivel de agresividad, antes y después de aplicar los juegos cooperativos.

Esta investigación se justifica en la medida en que puede significar un antecedente de valor para estimular y orientar el uso de los juegos cooperativos en las Instituciones Educativas para la reducción de la agresividad en los niños de 5 años, ya que los arrebatos de agresividad son un rasgo normal en la infancia, pero algunos niños persisten en su conducta agresiva y en su incapacidad para dominar su mal genio. 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.

Se decidió utilizar el juego cooperativo (componente de la recreación dirigida) por ser un medio lúdico de socialización ideal para la educación en convivencia pacífica, “permitiendo reforzar y/o desarrollar nuevos esquemas de comportamiento que le permitan al individuo afrontar y superar exitosamente las exigencias del medio, generando un mejor enfrentamiento de las crisis vitales actuales y futuras” propiciando espacios de encuentro, disfrute y placer entre los escolares y estimulando el cambio de paradigmas negativos de conducta en positivos.

Por lo tanto, teniendo en cuenta lo señalado por Vygotski (1982), la mayor fuerza de autocontrol surge en los niños durante los juegos. En ese sentido, cuando los niños juegan van a vivir y compaginar sus necesidades y deseos con la adecuación al rol que le toca y a las reglas de los juegos. Ello le ayudará en el proceso de adquisición de control sobre sí mismo, esto facilitará la aceptación progresiva de la normatividad legal, aumentará el compañerismo, y de esa manera se podrá reducir la agresividad.

Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes (Garaigordobil, 2002). De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación física en valores; son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre.

En este sentido, el canadiense Terry Orlick (1990) primero, y otros autores después (Brown, 1992; Omeñaca y Ruiz, 1999), consideran al juego cooperativo una

actividad liberadora ya que: Libera de la competición. El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común. Libera de la eliminación. Se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión. Libera para crear. Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión. Libera la posibilidad de elegir. Los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etcétera. Libera de la agresión. Dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

Finalmente, el norteamericano Steve Grineski (1989) estudió la relación entre los comportamientos sociales de los niños y el tipo de juegos que practicaban en las escuelas, y llegó a la conclusión de que el juego cooperativo favorecía significativamente la aparición de conductas prosociales en comparación con los juegos competitivos y las actividades individuales. En un estudio posterior, Grineski (1996) concluyó que un programa de actividad física basado en propuestas cooperativas se mostró eficaz para favorecer la socialización de alumnos de entre ocho y 12 años de edad con trastornos emocionales severos.

II REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes de Investigación

A continuación, presentamos algunos estudios relacionados con las conductas agresivas y la aplicación de los juegos cooperativos, tanto a nivel internacional, nacional y local. Estas investigaciones van a servir como base teórica en esta investigación, además, se encuentran estrechamente relacionados con el tema de investigación.

Antecedentes internacionales

Garaigordobil Landazabal, M. (2006) En su estudio titulado “*EL JUEGO COOPERATIVO PARA PREVENIR LA VIOLENCIA EN LOS CENTROS ESCOLARES*” tuvo como objetivo principal: Diseñar los programas de intervención configurados con juegos cooperativos-creativos o combinando juegos cooperativos con otras dinámicas de grupo, para niños y adolescentes, es decir, para el último ciclo de educación infantil, para los 3 ciclos de educación primaria y para el primer ciclo de educación secundaria. Su Metodología: Los estudios empíricos de evaluación de los efectos de los 5 programas de intervención se han realizado con diseños experimentales de medidas repetidas pre-test-postest con grupo de control. Estas investigaciones se han llevado a cabo en 3 fases: evaluación pretest, aplicación del programa de intervención y evaluación postest. Llegó a la siguiente conclusión: Los resultados obtenidos al evaluar los programas de intervención, por un lado, ratifican muchas de las hipótesis planteadas y, por otro lado, son consistentes con diversas investigaciones realizadas sobre el juego infantil. Estos estudios, en la misma dirección que otras investigaciones, confirman el papel positivo que

desempeña el juego y especialmente el juego amistoso, cooperativo y creativo, en el desarrollo infantil y en las relaciones intra grupo dentro del contexto escolar. Los sucesivos trabajos realizados han validado los programas diseñados, y aportan una herramienta de intervención psicológica, basada en el juego cooperativo para desarrollar la personalidad durante la infancia y la adolescencia, permitiendo subrayar la importancia de incluir en el curriculum escolar experiencias estructuradas para fomentar la comunicación, la conducta prosocial (conductas de ayudar, cooperar, compartir,...) y prevenir la violencia.

Mesa Rubio, Claudia (2015), en su Tesis Titulada *“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA DISMINUIR CONDUCTAS SOCIALES NO APROPIADAS EN NIÑOS DE DOS A TRES AÑOS DE EDAD DEL JARDÍN INFANTIL JAIRO ANÍBAL NIÑO”*, para optar el título de Especialista en Gerencia de Proyectos Educativos Institucionales. Tuvo como objetivo principal demostrar la influencia del juego para mejorar la convivencia de las niñas y los niños del jardín infantil Jairo Aníbal Niño. En cuanto a la Metodología, en esta investigación se utilizó la investigación proyectiva la cual según Hurtado (2000), “consiste en la elaboración de una propuesta o de un modelo, como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de un grupo social, o de una institución, en un área particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, los procesos explicativos o generadores involucrados y las tendencias futuras. Ante la situación planteada, este proyecto de investigación toma el juego como eje central de acción para mejorar la convivencia en el jardín infantil debido a las conductas de agresión por parte de los niños, ya que, constantemente se han generado conflictos y accidentes que conllevan al

establecimiento educativo a un ambiente de relaciones conflictivas no convenientes ni apropiadas. Llegó a las siguientes conclusiones: a) Puede afirmarse que el juego además de contribuir al fortalecimiento de la convivencia entre pares favorece de manera significativa las habilidades comunicativas. Esto en la medida en que, a través de experiencias de juego como las rondas infantiles y las competencias, los niños tienen la posibilidad de expresar sus intereses, inquietudes y necesidades. De igual manera, los juegos que requieren de canciones o seguimiento de instrucciones facilitan la adquisición de nuevo vocabulario y fluidez verbal.

Mejía López, E. (2006) En su estudio Titulado *“EL JUEGO COOPERATIVO ESTRATEGIA PARA REDUCIR LA AGRESIÓN EN LOS ESTUDIANTES ESCOLARES INFORME DE PRÁCTICA”* Tuvo como objetivo principal Reducir las conductas agresivas que presentan en la clase de Educación Física de las escuelas Pichincha y Clodomiro Ramírez, a través de la aplicación de los juegos cooperativos, con el fin de mejorar el ambiente escolar. Su Metodología Se aplica para esta investigación el enfoque crítico social, el cual visiona la transformación de la realidad por parte del investigador, desarrollando el tipo de investigación acción educativa, acción sobre la propia praxis, según el modelo de Elliott (1993). El mismo supone un proceso progresivo de cambios con base a un diagnóstico previo de situaciones problemáticas, priorizar estas necesidades pedagógicas, imaginar su solución, planificar estrategias y poner en marcha acciones que conduzcan hacia un mejoramiento de dicha situación. La finalidad de la investigación acción educativa está centrada en el mejoramiento de la práctica docente. Llegó a la siguiente conclusión: Los juegos cooperativos son un medio efectivo para reducir los niveles de agresión de los estudiantes de las escuelas, si se

respetar cada uno de sus componentes (cooperación, participación, aceptación y no competencia). La consecución de este logro se convierte en un proceso de enseñanza aprendizaje que requiere de mucho tiempo y constancia. Para esta población, el proceso debe partir con la aplicación de juegos cooperativos que generen mucho movimiento, continuando con un proceso de mejoramiento de la autoconocimiento y autocontrol; posteriormente involucrar a los niños en un proceso de inclusión, de interacción y participación, donde todos puedan disfrutar plenamente de las actividades.

Antecedentes nacionales

Camacho Medina, Laura (2012), en su Tesis Titulada *“EL JUEGO COOPERATIVO COMO PROMOTOR DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑAS DE 5 AÑOS”*, para optar el Título de Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial. tuvo como objetivo principal el vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. En cuanto a su Metodología, la investigación que se realizó fue de tipo descriptivo, ya que mediante ella quiero conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en un grupo de niñas de 5 años. A fin de obtener los datos necesarios para la investigación se aplicó la técnica de la lista de cotejo. Este instrumento fue aplicado en dos momentos: el primero de manera inicial, la cual nos permitió conocer el perfil real de las habilidades sociales de la muestra a la cual se le iba aplicar el programa de juego. Llegó a las siguientes conclusiones: a) El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. b) Los juegos

cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.

Ortecho Jara, L. (2011) En su estudio titulado *“PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL J.N. 207 “ALFREDO PINILLOS GOICOCHEA” DE LA CIUDAD DE TRUJILLO, EN EL AÑO 2011”* tuvo como objetivo principal, determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo social de los niños de 4 años de edad del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011. Su Metodología: La población estuvo constituida por las 2 únicas secciones con las que cuenta la institución educativa materia de nuestra investigación, a través de la técnica al azar de la pecera. La sección amarilla contaba con 18 alumnos y el aula verde contaba también con 18 alumnos. Se asignó al aula verde como grupo control y al aula amarilla como grupo experimental. La muestra del presente trabajo estuvo conformada por 18 niños, siendo 11 varones y 7 mujeres. Se utilizó el diseño Cuasi-Experimental con grupo experimental y grupo control con pre y post test. Conclusiones: El programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student. Las niñas en el pre test obtuvieron 20.4 puntos y en el post test 32 puntos, los niños en el pre test obtuvieron 13.8 puntos y en el post test 27.9 puntos. Lo cual determina que tanto en el pre test como en el post test, las niñas lograron un mejor desarrollo social.

Perez Martos, K. (2014) en su estudio titulado: *USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ESCOLARES DEL COLEGIO SANTA MARÍA, SECTOR JERUSALÉN, DISTRITO LA ESPERANZA, TRUJILLO, 2014.* Tuvo como *objetivo general* Determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María del Sector de Jerusalén, Distrito De La Esperanza. El estudio de investigación descriptivo, correlacional de corte transversal se realizó con el propósito de determinar la relación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en 313 escolares del colegio Santa María del Sector de Jerusalén, Distrito de La Esperanza 2014. Los instrumentos que se utilizaron fueron: 1 de Agresividad “EGA” y el 2 Cuestionario sobre Escala Cuestionario sobre Tipos de videojuegos. Se encontró que el uso de videojuegos más frecuentes fue 1 día a la semana (32%) y 2 días a la semana (31%). Las frecuencias diarias de uso de videojuegos más frecuentes fueron 1 vez al día (38%) y 2 veces al día (27%). Los tipos de videojuegos empleados con mayor frecuencia fueron deportivos (36%) y violentos (26%). Los tipos de conductas agresivas identificados con mayor frecuencia fueron agresividad baja (54%) y media (34%). Por lo que existe una relación al significativa con ($p < 0.01$), es decir que existe relación entre el uso de juegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza.

Antecedentes locales

Martínez (2012) En su Tesis titulada *“LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU RELACIÓN EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN INICIAL”* Tuvo como objetivo general Indagar el modo mediante el cual los docentes de los Jardines de Infantes del Partido de Tres de Febrero generan propuestas de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales. Este

estudio utiliza un diseño Cualitativo puro de tipo documental, de alcance descriptivo. El mismo se establece sobre la base de la comparación de los resultados obtenidos de las entrevistas a las docentes. Llegó a la siguiente conclusión: Los juegos cooperativos le ofrecen al grupo una oportunidad para conocerse, para reflexionar acerca de muchas cosas que los docentes damos en la teoría, pero es bueno que ellos puedan verlas en la práctica. Estos juegos le dan la posibilidad de actuar de manera social, buscando estrategias conjuntas para ayudarse entre pares y lograr el objetivo, dado que ganan todos o pierden todos.

Leyva (2009) En su Tesis titulada *“APRENDAMOS A SER MEJORES PERSONAS” EN EL FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 5º GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA “RAMON CASTILLA MARQUEZADO”* Tuvo como objetivo general determinar la influencia del programa “Aprendamos a ser mejores personas” en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5º grado de educación primaria de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008. Esta investigación se ubica dentro del paradigma cuantitativa, del tipo Evaluativo - Aplicativo, con diseño Casi experimental con dos grupos: uno de control y otro experimental. Los instrumentos diseñados se aplicaron a 60 niños y niñas que cursan estudios en la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008. Los resultados alcanzados demostraron que El nivel de competencia social que poseen los niños y niñas del 5º grado de educación primaria de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008 es alto y está en función a capacidad social para hacer frente a la agresión, planificar sus acciones,

y manejar sentimientos y en general lograron alcanzar un alto grado de habilidad social e inserción en su entorno social. Finalmente destacamos que la aplicación del programa “aprendamos a ser mejores personas” si influyo significativamente en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5º grado de educación primaria de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008

2.2.Bases Teórico Conceptuales

2.2.1.Los juegos cooperativos

2.2.1.1. Definición de juego

Huizinga, autor de la obra de referencia “Homo ludens”, planteo un acercamiento al juego que nos puede orientar en buena forma. Así, definió el juego, en 1987, como:

“ Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”. (Sánchez, 2011)

Para Cagigal, J.M (1996), es aquella Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Los niños cuando juegan viven y compaginan sus necesidades y deseos reales con la adecuación a los roles que representan y a las reglas del juego (lo que le implica en muchas ocasiones la restricción de sus necesidades del momento). Todo ello le

ayuda en el proceso de adquisición de autocontrol sobre sí mismo, que facilitará la aceptación progresiva de la normativa social (Camacho, 2012).

2.2.1.2. Teorías de los juegos

2.2.1.2.1. Teoría Piagetiana:

Para Jean Piaget (1956), citado por Córdova (2012), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

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

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

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

2.2.1.2.2. Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), citado por Córdova (2012), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen

y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.1.3. El juego en el proceso educativo

La introducción del juego en el proceso educativo es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. Es a través del juego que, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva, se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad. (Crespillo, 2010)

Hay que tener en cuenta que, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes

problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto. (Campos, 1993)

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

Una metodología basada en el juego se basa en poder lograr que el aprendizaje tenga un carácter lúdico. El carácter didáctico que tenga un juego depende de los objetivos que el educador intente lograr en los niños, del éxito que tenga ese juego para los niños... El juego libre está dedicado a la voluntad del niño. Ambos, juego libre y estructurado permiten una mejora en la atención, percepción y desarrollo del niño (Muñoz, 2015).

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas. (Bernabeu, 2009), citado por Soler (2010).

Es así que, un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

2.2.1.4. Juegos Cooperativos

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

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

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

Omeñaca y Ruiz (1999, p.9) definen el juego como aquella actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje.

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

“aquel en el que no existen acciones opuestas entre los participantes”, diferenciándolo del competitivo ya que “en este sí que se establecen relaciones de oposición entre los jugadores con independencia de que también existan relaciones de cooperación entre los miembros de un mismo equipo” (p. 41).

Guitart (1999, p. 05) señala que en el juego cooperativo no hay ni ganadores ni perdedores, no se tiene en cuenta el nivel motivador del participante para poder desempeñar dichos juegos. Con esto se termina con cualquier tipo de situación marginal en las que todos los participantes interactúan del mismo modo.

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

2.2.1.5. Tipos de juegos cooperativos

Según Sánchez (2013) Existen juegos cooperativos para cualquier momento evolutivo del grupo que quiere jugar. A continuación, detallamos los más importantes:

De presentación: Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto. Fundamentalmente son juegos

destinados a aprender los nombres y alguna característica mínima. Son idóneos cuando los/as participantes no se conocen y es el primer momento.

De conocimiento: Son aquellos juegos destinados a permitir a los participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.

De confianza: Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo. Pretende fomentar las actitudes de solidaridad para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo, para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

De comunicación: Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados. Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y, por otra parte, estimular la comunicación no-verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada, ...), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación.

De resolución de conflictos: Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas. Unos hacen hincapié en el análisis de situaciones conflictivas, otros en los problemas de comunicación en el conflicto, en las relaciones poder/sumisión, en la toma de conciencia del punto de vista de los otros. etc. Aportan a las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa.

De distensión: Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento, etc... en el grupo. El movimiento y la risa actúan en estos juegos, como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones. Los juegos de distensión pueden tener diferentes finalidades: "calentar" al grupo,

tomar contacto entre los participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad a otra, o como punto final de un trabajo en común.

2.2.1.6. Programas de juego cooperativo propuesto por la pedagoga e investigadora Garaigordobil Landazabal

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

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

Respecto a otros factores que pueden influir en la eficacia de este tipo de intervención se subraya que la propia maduración, la familiarización en el

contexto de la clase, así como la orientación afectiva del propio profesor pueden también contribuir a un desarrollo interpersonal positivo.

2.2.1.7. El juego cooperativo frente al juego competitivo

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

Basándose en trabajos previos sobre la interacción entre iguales en el aula, Finlinson (2000) examinaron los comportamientos sociales positivos y negativos durante situaciones de juego cooperativo y de juego competitivo. Para ello desarrollaron un programa de juego cooperativo y competitivo durante 6 semanas, en el cual participaron 39 niños y niñas de 4 años. Se registraron los comportamientos de los niños durante el juego mediante el "Observation Checklist of Children's Behavior". Los resultados indicaron que las conductas sociales positivas aparecían con mayor frecuencia durante los juegos cooperativos y, por el contrario, se observaron más comportamientos negativos durante los juegos competitivos. En una línea de investigación similar, recientemente, Zan y Hildebrandt (2003) han explorado las diferencias en las interacciones sociales de los niños durante los juegos cooperativos y competitivos. Los resultados

evidencian diferencias significativas entre ambas condiciones de juego, con mayores niveles de estrategias de negociación y de experiencias de compartir en los grupos de juego cooperativo. (Garaigordobil, 2006).

2.2.1.8. Contribuciones del juego cooperativo en el desarrollo del niño

El juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para el niño, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llega a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo. Las actividades lúdicas que el niño realiza a lo largo de la infancia, le permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer sus necesidades, elaborar experiencias traumáticas, descargar sus tensiones, explorar y descubrir, el goce de crear, colmar su fantasía, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar los horizontes de sí mismo... Por ello, se puede afirmar que estimular la actividad lúdica, positiva, simbólica, constructiva, y cooperativa en contextos escolares y extraescolares, es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil, teniendo además esta actividad una función preventiva y también terapéutica. (Garaigordobil, 2006)

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

- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.
- Incrementan las conductas prosociales (conductas de ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales.

- Disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez, antisociales...).
- Estimulan interacciones y contactos físicos positivos, reduciendo los negativos.
- Potencian el nivel de participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula.
- Aumentan las interacciones y facilitan la aceptación interracial.
- Mejoran el concepto de uno mismo y de los demás.

Son varios autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre. Entre estos autores debemos destacar al Canadiense Terry Orlick (que considera al juego cooperativo como una actividad liberadora); al norteamericano Steve Grineski (que estudió la relación entre los comportamientos sociales de los niños y el tipo de juegos que practicaban en las escuelas, y llegó a la conclusión de que el juego cooperativo favorece significativamente la aparición de conductas prosociales en comparación de los juegos competitivos y las actividades individuales). (Torres, 2007)

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

Las relaciones que el niño establece con los demás se basan en el desarrollo comunicativo y del lenguaje que ha sido capaz de alcanzar. El niño tímido que se escondía detrás de la falda de la madre parece haber desaparecido y en su lugar encontramos a un pequeño que puede conversar animadamente con cualquier persona, incluso con los extraños (Torres, 2007)

Para el niño es muy importante conocer y relacionarse con otras personas, porque así pone en práctica sus habilidades sociales y comunicativas. No obstante, también deberás explicarle que debe tener cuidado cuando se acercan personas que no conoce. No se trata de que le generes miedo, sino de que le enseñes a ser precavido (Martínez, 2007)

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

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

Las peculiaridades afectivas

La principal característica que guía el desarrollo afectivo del niño de 5 años es el hecho de que ya es capaz de expresar y regular sus emociones delante de los demás, algo que hasta hace poco le resultaba muy difícil. Esto no significa que pueda expresar verbalmente todo lo que siente, pero puede ponerles coto a sus expresiones emocionales. Por ejemplo, puede controlar las ganas de llorar cuando está delante de un desconocido y esconder su insatisfacción cuando el regalo que

ha recibido no le ha gustado, mostrándose amable y agradecido. Sin embargo, cuando el niño se siente cómodo, continuará expresando las emociones tal y como las vive, por lo que los padres aún deberán soportar su mal humor y enfados. Recuerda que todas estas situaciones son excelentes oportunidades para ir desarrollando su Inteligencia Emocional. No obstante, lo más interesante de esta etapa es que el egocentrismo irá dando paso a una mayor sensibilidad ante los demás. El niño será capaz de ponerse en el lugar de los otros, de comprender que existen diversos puntos de vista, respetarlos, e incluso puede que hasta llegue a comprender y aceptar una perspectiva diferente de la suya. Ahora está desarrollando la verdadera empatía (Garaigordobil, 2006)

2.2.1.10. Características de los juegos cooperativos según Garaigordobil

Los juegos cooperativos poseen 5 características.

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

- **La cooperación**, ya que gran parte de los juegos van a estimular una dinámica relacional que conduce a los integrantes a darse ayuda mutuamente para contribuir a una meta de grupo. En estos juegos los objetivos de los integrantes están estrechamente relacionados, de manera que cada integrante puede alcanzar sus objetivos sólo si los otros alcanzan los suyos. De este modo se entiende la cooperación como un proceso de interacciones sociales consistentes en “dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común”, en contraposición a los juegos competitivos en los que los objetivos de cada integrante está relaciona pero de forma excluyente, y un participante alcanza la meta sólo silos otros no la consiguen alcanzar.

Cada integrante del juego contribuye con su papel, y este papel lleno de significado es necesario para la consecución del juego.

- **La ficción y creación**, porque en muchos juegos se juega a hacer el “como si” de la realidad, como si fuéramos serpientes, tortugas, campanas, ciegos, trenes, máquinas..., así como a combinar estímulos para crear algo nuevo, por ejemplo, unir distintos objetos para crear instrumentos musicales...

- **La diversión**, ya que con estos juegos tratamos de que los miembros del grupo se diviertan interactuando de forma positiva, amistosa, constructiva con sus compañeros de grupo.

Cuando estas cinco características se combinan para crear un juego, se evitan los sentimientos heridos, posibilitando que todos los niños y niñas al acabar los juegos se sientan de algún modo enriquecidos por la experiencia. Por consiguiente, en los juegos cooperativos, todos los miembros del grupo participan, nadie sobra, no hay eliminados, ni nadie pierde, todos cooperan, para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, y los jugadores compiten contra elementos no humanos, en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta. De esa manera, los juegos cooperativos

eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso ya que el objetivo de esta clase de juegos no es “ganar”, ya que, van a reafirmar la confianza de los integrantes en sí mismos, como personas aceptables y dignas, estos sentimientos están en la base de una muy buena autoestima necesaria para el desarrollo armónico de la personalidad. A medida que los integrantes juegan cooperativamente van aprendiendo a compartir y ayudarse, a poder relacionarse con los demás y, a tener en cuenta los sentimientos de los demás. (Garaigordobil, 2006).

2.2.1.11. Configuración del programa de juego cooperativo

Según Garaigordobiln (2006), tenemos los siguientes:

2.2.1.11.1. Los juegos de ayuda y confianza

Existen juegos que generan situaciones vinculantes en las que los integrantes del grupo se dan ayuda recíproca, ya que la dinámica de los juegos propone este tipo de acción para poder seguir jugando. Estos juegos tienen por finalidad estimular en el niño la capacidad de observación de las necesidades de los demás y de responder de forma positiva a ellas, mejorando las relaciones de ayuda entre los integrantes del grupo y la imagen de sí mismos. Asimismo, estos juegos estimulan la confianza en los niños. Los juegos de confianza necesitan unas condiciones mínimas para que adquieran todo su sentido e interés. Se debe tener en cuenta que, previo a plantear estos juegos, los integrantes deben de conocerse y, además, haber tenido experiencias de comunicación y de ayuda. En la introducción progresiva de estos juegos, se debe de tener en cuenta el nivel de confianza que conllevan y el momento evolutivo en el que se encuentra el grupo. (Garaigordobil, 2006).

2.2.1.11.2. Los juegos de cooperación

Estos juegos, consisten en la colaboración entre los integrantes ya que, es un elemento esencial para la realización de la actividad porque sin ella – colaboración- no será posible llegar a la meta del juego. Este tipo de juegos conlleva a estimular la capacidad de cooperación en el niño, además, estos juegos tienen en su base la idea de participar, aceptarse y cooperar divirtiéndose, suponen un paso más en el proceso de desarrollar la capacidad del individuo para cooperar y compartir. (Garaigordobil, 2006).

2.2.2.Las conductas agresivas

2.2.2.1. Concepto de agresividad y conductas agresivas

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

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

Hernández (s/f) menciona que las conductas agresivas se caracterizan por actos de desobediencia ante la autoridad y las normas del hogar, daños a cosas materiales, deterioros en la actividad social y académica por episodios de rabias,

discusiones con los hermanos, con los padres y otros integrantes de la familia, gritos, molestar a otros integrantes de la familia, entre otros.

La palabra agresividad viene del latín "agredi" que significa "atacar". Implica que alguien está decidido a imponer su voluntad a otra persona u objeto incluso si ello significa que las consecuencias podrían causar daños físicos o psíquicos" (Pearce, 1995:9).

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

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

- La agresión adquirida por condicionamiento clásico por el uso de los premios y castigos como moldeadores de la conducta. (Ellis 1986, citado por Hernández s.f.).
- La agresión adquirida por aprendizaje social a través de la observación. (Bandura 1986).
- La agresión es adquirida por condicionamiento operante. (Skinner 1952, citado por Hernández, s.f)
- La agresión es de origen cultural y surge como "una reacción ante la frustración de las necesidades biológicas o ante la incapacidad de satisfacerlas" (Maslow 1964, citado por Hernández, s.f)
- La agresión es el resultado de prácticas de socialización en el seno familiar y que los niños que emiten conductas agresivas, provienen de hogares donde la agresión es exhibida libremente, existe una disciplina inconsistente o un uso errático del castigo. (Mussen y otros 1990, citado por Hernández, s.f)

2.2.2.2. ¿Qué entendemos por agresividad infantil?

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

Existen distintas conductas que pueden considerarse como casos de agresión, sin embargo, a pesar de que, tomen distintas formas todas tienen un común denominador, cual es dañar o lesionar a otra persona, intención que resulta difícil de juzgar excepto en casos de agresión burda, donde el significado agresivo de la acción se expresa en las consecuencias de la misma (Mischel, 1988) citado por (Chimbi Prada, 2014).

El comportamiento agresivo es muy común en los niños. Su frecuencia máxima se da en torno a los dos años, luego va remitiendo. A partir de los dos años disminuye la agresividad hasta moderarse en la edad escolar. Cuando decimos que un niño en edad escolar es agresivo decimos que tiene las mismas conductas agresivas que tenía de pequeño, no ha llegado a moderarse (Álvarez, 2012)

Hablamos de agresividad cuando provocamos daño a una persona u objeto. La conducta agresiva es intencionada y el daño puede ser físico o psíquico. En el caso de los niños la agresividad se presenta generalmente en forma directa ya

sea en forma de acto violento físico (patadas, empujones,...) como verbal (insultos, palabrotas,...). Pero también podemos encontrar agresividad indirecta o desplazada, según la cual el niño agrede contra los objetos de la persona que ha sido el origen del conflicto, o agresividad contenida según la cual el niño gesticula, grita o produce expresiones faciales de frustración (Magaña, 2012).

Los arrebatos de agresividad son un rasgo normal en la infancia, pero algunos niños persisten en su conducta agresiva y en su incapacidad para dominar su mal genio.

2.2.2.3. Características de los niños agresivos

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

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

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

2.2.2.4. Teorías de la conducta agresiva

Existen diversas teorías acerca de la conducta agresiva, cada una de las cuales contribuye a explicar una dimensión del fenómeno. En 1983, Mackal efectuó una clasificación según el elemento que considera determinante para su formulación y las englobó en 6 epígrafes (Magaña, 2012)

A. Teoría clásica del dolor

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

B. Teoría de la frustración

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

C. Teorías sociológicas de la agresión

(Durkheim, 1938, citado por Magaña, 2012): la causa determinante de la violencia y de cualquier otro hecho social no está en los estados de conciencia

individual, sino en los hechos sociales que la preceden. El grupo social es una multitud que, para aliviar la amenaza del estrés extremo, arrastra con fuerza a sus miembros individuales.

D. Teoría Catártica de la agresión:

Surge de la teoría psicoanalítica (aunque hay varias corrientes psicológicas que sustentan este concepto), la cual considera que la catarsis es la única solución al problema de la agresividad. Supone una descarga de tensión a la vez que una expresión repentina de afecto anteriormente reprimido cuya liberación es necesaria para mantener el estado de relajación adecuado. Hay dos tipos de liberación emotiva: la catarsis verbalizada y la fatiga. (Magaña, 2012)

E. Etología de la agresión:

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

F. Teoría bioquímica o genética:

El comportamiento agresivo se desencadena como consecuencia de una serie de procesos bioquímicos que tienen lugar en el interior del organismo y en los que desempeñan un papel decisivo las hormonas. Se ha demostrado que la adrenalina es un agente causal de la agresión. Lo que parece quedar claro de todo lo anterior es que, aunque la agresividad está constitucionalmente determinada y aunque hay aspectos evolutivos ligados a la violencia, los factores biológicos no son suficientes para poder explicarla, puesto que la agresión es una forma de interacción aprendida (Magaña, 2012).

2.2.2.5. Clasificación de la conducta agresiva

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

a) Según la modalidad

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

b) Según la relación interpersonal

La agresión puede ser directa (por ejemplo, en forma de amenaza, ataque o rechazo) o indirecta (que puede ser verbal como divulgar un chisme, o física, como destruir la propiedad de alguien).

c) Según el grado de actividad implicada

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

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

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

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

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

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

La tercera dimensión directa – indirecta ha sido especialmente relevante en el estudio de la agresión.

La agresión directa ha sido definida como cualquier acto cuya principal meta es hacer daño directamente a otra persona, ello conlleva, consecuentemente, una confrontación entre agresor y víctima. Según Buss (1961), esta agresión puede ser física o verbal. Puede producirse tanto si se grita como si se pega a otra persona (Baron y Richardson, 1994).

En cambio, la agresión indirecta, es definida como aquella conducta cuya finalidad es producir un daño a alguien, pero ese daño se va a realizar por intermedio de otra persona, objeto o pertenencia (Richardson y Green, 2003), esta agresión evita el contra-ataque.

Norma Feshbach (1969) citado por (Andreu, J. y Ramírez, J., 2006) en su oportunidad definió este tipo de agresión como aquellas respuestas que producen congoja a una persona y, se manifiesta a través del rechazo y la exclusión de los demás, incluye acciones como ignorar o negar las inquietudes de alguna persona.

Otros investigadores tienen en consideración distintas formas indirectas de agresión. Ejemplo de ello es aquel daño o perjuicio producido por las propias relaciones interpersonales. Además, este tipo de agresión se manifiesta fundamentalmente a través de conductas verbales que causarían daño a través de las relaciones con los demás. Al respecto, Crick y Grotpeter (1995) en su oportunidad, definieron esta conducta agresiva como “aquel daño que se produce a otros a través de la alteración de las relaciones con los demás”.

Claramente distintas a estas aproximaciones, fundamentalmente teóricas, se han propuesto multitud de tipologías de la agresión. Aunque suelen basarse en criterios muy diferentes, la mayoría de ellas muestran cierta consistencia en cuanto a que siguen un planteamiento común en vinculación con el propósito o intencionalidad del agresor –por qué agrede-, la meta –para qué agrede- y finalmente, en función de si la motivación consiste o no provocar dolor o daño sobre la víctima (Rodríguez, 2006)

Por ejemplo, Rosenzweig (1941) delineó una tipología específica de conductas agresivas relacionadas con la frustración (citado por Fernández, 1998:31):

- a) la positiva/constructiva, que sería adaptable y prosocial, y
- b) otra negativa/destructiva que sería desadaptativa y antisocial.

Recientes estudios (Lansford et al., 2002; Poulint et al., 2002) hacen hincapié en estas distinciones para comprender la compleja fenomenología de la violencia. En este sentido, Loeber y Schmalting (1985) también aplicaron el mismo criterio a la conducta antisocial en jóvenes y adolescentes, proponiendo las categorías de relativamente bien aceptada en los estudios sobre comportamiento antisocial en la niñez y la adolescencia (citado por Peña, 2005:15).

2.2.2.6. Manifestaciones de la agresividad en los niños

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

A. Agresión en el propio sujeto.

Por ser el individuo el núcleo esencial a partir del cual se estructura cualquier relación interpersonal resulta de suma importancia el estudio y la determinación en él de manifestaciones comportamentales de violencia, que suelen estar relacionadas con trastornos en la configuración de la personalidad, cuando por diversos motivos se producen inadecuaciones adaptativas que condicionan que el sujeto se auto agrede, provocándose:

- Jalones de cabello.
- Golpearse contra las paredes.

B. Agresión sujeto-objeto:

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

- Daño parcial intencional a pertenencias del sujeto.
- Daño parcial intencional a pertenencias de sus compañeros.
- Daño parcial intencional a pertenencias, a objetos de propiedad colectiva (televisor, colchón, litera, taquilla).

Daño total a la propiedad social, individual del sujeto, de sus compañeros, que puede ser:

- Rotura o desaparición de pertenencias del sujeto.
- Rotura o desaparición de pertenencias de sus compañeros.
- Rotura o desaparición de objetos de propiedad colectiva (televisor, colchón, litera, taquilla, etc.).

C. Agresión sujeto-sujeto:

Resulta insoslayable abordar esta dirección ya que la misma se encuentra íntima e indisolublemente asociada a las bases sobre las que se erige toda la estructura de las interacciones sociales e incluye manifestaciones en alguno, varios o todos los tipos de relaciones interpersonales que el estudiante establece con sus compañeros: Estilo de comunicación verbal agresivo manifestado en:

- Uso de un lenguaje grosero e irrespetuoso.
- Utilización de tonos inadecuados.
- Ausencia de lenguaje (silencio agresivo).
- Desafío.
- Insulto explícito.

Estilo de comunicación extra verbal agresivo con:

- Uso de gestos o mímicas que implican ofensa, desafío o insulto.

Desprecio, expresado como rechazo e intolerancia a las personas por determinadas características o defectos que las hacen diferentes de los demás, que puede ser:

- Los de otra raza.
- Los de otro género.
- Los de ideas diferentes.
- Discapacitados.
- Trastornos psíquicos de diferente grado de severidad.

Y las agresiones físicas.

2.2.2.7. Conducta de los niños de la I.E. Fundación por los niños del Perú

El principal problema de estos niños es su conducta agresiva que presentan ya que suelen mostrarse desobedientes, insultan a sus compañeros, se enrabietan con facilidad, gritan, se enfadan e, incluso, llegan a mostrarse agresivos cuando se les lleva la contraria o cuando se les da algunas órdenes.

Train (2001. p. 22) afirma que es “Es muy posible que niños muy agresivos actúen así en un intento por experimentar la sensación de existir. Las reacciones que reciben de quienes les rodean refuerzan esta conducta, y, en consecuencia, llegan a asociar el daño a las personas con la experiencia placentera de la interacción social. Este puede ser el único modo que conocen de llegar a los demás”.

Es más, debemos de tener en cuenta que “la educadora no debe sufrir las agresiones del niño, no se dirigen a ella, sino que las acepta porque las comprende y debe encausarlas, canalizarlas y transformarlas en creación”. (Ministerio de Educación, 2015)

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

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

¿Qué hacemos para evitar que los conflictos se transformen en agresiones o peleas?

Evitar que los conflictos en el aula se transformen en agresiones o peleas entre niños requiere crear condiciones que hagan posibles relaciones amables y cálidas entre los niños y su docente. Para ello es importante:

- **Respetar los ritmos y procesos de aprendizaje de cada niño y del grupo.** Los niños se encuentran en diferentes etapas de su desarrollo, no todos maduran al mismo ritmo ni tienen las mismas habilidades y necesidades. Algunas son más locuaces y pueden expresar sus deseos y preferencias con mayor soltura.

Otros necesitan que los acompañemos para dar a conocer sus deseos e intereses. Nos corresponde como docentes conocer a cada niño, ayudarlo en forma personal a reconocer sus emociones y a expresar sus gustos y preferencias, para desarrollar sus habilidades sociales: empatía, cooperación, colaboración y manejo de conflictos

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

Recordemos que no podemos exigirles a los niños que estén quietos y en silencio escuchándonos. Los niños son movimiento

- **Realizar actividades que sorprendan y cautiven al niño.** Un niño atento es aquel que se interesa por lo novedoso y se “conecta” con la actividad o proyecto. Actividades rutinarias y sin sentido, como “hacer planas”, llenar fichas de trabajo, hacer todos los días lo mismo, generan aburrimiento e incomodidad y no le permiten al niño desplegar sus capacidades de exploración, experimentación, representación y expresión de emociones y sentimientos

Recordemos que, para el niño, el movimiento es vida

- **Promover el trabajo en pequeños grupos.** Que les permitan comunicarse, relacionarse mejor, trabajar juntos y ejercitarse en el diálogo y la discusión.

2.2.2.9. Agresividad evaluada en los niños de 5 años de la I.E

“Fundación por los niños del Perú”

A. Agresividad verbal

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

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

El Dr. Noel Arce Noriega, especialista en Psicología Clínica egresado de la Universidad Nacional Autónoma de México, explica que “El abuso verbal puede ser directo o sutil, y los comentarios se pueden hacer de manera hostil, con enojo o, incluso, con una sonrisa. Debemos entender este punto, porque cuando nos abusan ‘cariñosamente’ nos duele, pero no sabemos bien por qué” Galarza (2015).

B. Agresividad física

Es el acto por medio del cual se fuerza la integridad de la persona, con el ánimo de causar daño físico o moral, la utilización de la fuerza con el claro objetivo de causar lesiones en la víctima

Este tipo de violencia o intimidación ejercida por el agresor revisten a no dudarlo un carácter particularmente degradante o vejatorio para la víctima, ya que no solo es el hecho físico de la agresión mediante golpes o puntapiés, sino también

mediante la utilización de cuerpos duros, contundentes y peligrosos, con el ánimo expreso de causar daño en la integridad física, sino que también llega a generar un trauma en el ego, produciéndose un temor ante una nueva agresión por parte del agresor y/o agresores (Alipio, 2010)

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

2.2.2.10. Estructuración de una sesión de juego cooperativo para reducir la agresividad en los niños

- **Apertura:** Las sesiones comienzan con los integrantes del grupo sentados en el suelo y en posición circular. Con esta organización grupal se van a comentar brevemente los objetivos de los juegos cooperativos y creativos, como son: divertirnos, hacer amigos, aprender a ayudarnos, aprender a colaborar con los compañeros para hacer cosas en equipo, aprender a escucharnos, a ser respetuosos con las ideas de otros, ser originales, creativos, imaginativos... Normalmente, el docente comunica a los integrantes la apertura de la sesión de juego cooperativo, y en las primeras sesiones llama la atención sobre los objetivos generales de la experiencia, pero después de dos o tres sesiones preguntará los integrantes por los objetivos de la misma con la finalidad de fomentar la comunicación.
- **Fase de desarrollo de la secuencia de juego:** En esta fase se realizan sucesivamente los 2 o 3 juegos que configuran la sesión, realizándose el siguiente procedimiento en cada actividad lúdica:

a) Instrucciones y desarrollo de la acción lúdica. En primer lugar, se presentan las instrucciones del juego a desarrollar, y los miembros del grupo realizan el juego con el procedimiento indicado.

b) Fase de debate. Después de la realización de cada juego se lleva a cabo un debate relacionado con la acción y las interacciones acontecidas en el juego. Para la realización del debate posterior a cada juego, los jugadores se sientan en el suelo en posición circular. En las fichas técnicas de los juegos se sugieren preguntas para las actividades. Es importante formular las preguntas vinculadas con los objetivos esenciales del programa en general y del juego en particular, por ejemplo, comunicación, participación, cooperación, originalidad de los productos lúdicos... No obstante, se sugiere incorporar otras preguntas según lo que se observe en los procesos de grupo o en relación a los productos de la actividad lúdica que los miembros de ese grupo han generado.

- **Cierre:**

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

diálogo o cooperación observadas, enfatizando la valía y la creatividad de los productos elaborados en aquellas actividades que implican este proceso. Finalmente la profesora Garaigordobil (2006) señala que para presentar al grupo éstos contenidos se propone una consigna de introducción al uso del juego, en ese sentido propone la siguiente introducción para el desarrollo de un Programa de Juegos cooperativos:

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

- Todas las personas participan y nadie sobra, porque para poder jugarlos y pasarlo bien, necesitamos la ayuda de todos.
- Nadie puede perder nunca, ni ser eliminado.
- El objetivo no es ganar, sino ayudarse y colaborar para llegar a una meta entre todos.
- Estos juegos cooperativos y creativos tienen tres objetivos:
 - Aprender a dar nuestras opiniones, a escuchar a los demás, a respetar sus puntos de vista y a tomar decisiones sobre qué hacer con el acuerdo de todos.
 - Aprender a dar y recibir ayuda para contribuir a fines comunes, para llevar a cabo metas que el grupo se plantee con el acuerdo de todos sus miembros.

•Desarrollar la imaginación, la creatividad, tanto en lo que se refiere a las palabras, con juegos verbales, como a la creatividad expresada con el cuerpo al representar personajes, a la creatividad para construir objetos con distintos materiales (corcho, cuerda, palillos, car-tones...), o la creatividad con el dibujo y la pintura. En esta experiencia nos va a acompañar (se indica el nombre del observador), y va a tomar nota sobre los juegos que vamos a realizar, y también filmará y fotografiará algunas de las obras artísticas que haremos. Esperamos que disfrutéis con este programa de juego, que aprendáis a escucharos, a cooperar, y a ser creativos, y que hagáis nuevos amigos. Al final del curso escolar os preguntaremos vuestra opinión sobre esta experiencia de juego”.

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

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

2.2.2.11.1. Reglas y normas

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

2.2.2.11.2. Responsabilidades en la ejecución del juego

- **Participación e iniciativa.** Los niños deberán tomar la iniciativa ante la presentación del juego.

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

2.3.Hipótesis

Hipótesis general

La aplicación de los juegos cooperativos ayuda a reducir las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I. E “Fundación por los niños del Perú” Piura– Piura. 2017

Hipótesis específicas

- a) El nivel de las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I.E Fundación por los Niños el Perú antes de la aplicación de la propuesta experimental es alta.
- b) El nivel de la conducta agresiva de los niños de 5 años de la I.E Fundación por los Niños el Perú después de la aplicación de la propuesta experimental es baja.
- c) Existe diferencia entre el nivel de las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I.E Fundación por los Niños el Perú antes y después de la aplicación de la propuesta experimental.

III METODOLOGÍA

3.1 Tipo y nivel de la investigación

La investigación que se realizara se inscribe dentro de la perspectiva de investigación cuantitativa, pertenece al grupo de las investigaciones experimentales, específicamente, es una investigación explicativa, dado que pretende intervenir en un solo grupo de estudiantes para explicar sus efectos sobre las conductas agresivas de los niños y niñas de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” – Piura.

Al respecto Hernández, Fernández y Baptista (2006, p. 21) refieren que la investigación cuantitativa nos ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, nos otorga control sobre los fenómenos, así como un punto de vista de conteo y las magnitudes de estos. Asimismo, nos brinda una gran posibilidad de réplica y un enfoque sobre puntos específicos de tales fenómenos, además de que facilita la comparación entre estudios similares.

3.2 Diseño de investigación

Arnau (1986) define a un diseño de investigación como "un procedimiento de asignación de sujetos a las condiciones experimentales, así como la selección de las técnicas estadística de análisis adecuadas". Para Kerlinger (1999), ".. El diseño de investigaciones es el plan de estructura de las investigaciones concebidas de manera que se pueden obtener respuestas a las preguntas de investigación...". El diseño de investigación es un plan, dado que este especifica lo que investiga hará al plantearse su o sus hipótesis y las manipulaciones necesarias o para la recolección de datos. Asimismo, es la estructura de la investigación, porque organiza p configura todos elementos del estudio relacionándolos de manera

específica, es decir, entre sí. En resumen, para Kerlinger (1999), un diseño expresa la estructura del problema, así como el plan de la investigación, para obtener evidencia empírica sobre las relaciones buscadas.

En la investigación se asumió el diseño pre experimental denominado: pre y post test en un solo grupo, el mismo que sigue los pasos siguientes: a) aplicación de un pretest (O_1) para la medida de la variable dependiente, b) aplicación del tratamiento o variable independiente (X) y, por último, c) aplicación de un posttest (O_2) para la medida de la variable dependiente. El efecto del tratamiento se comprueba cuando se compara los resultados del posttest con los del pretest.

Este tipo de diseño exige que la secuencia de la aplicación del pretest, tratamiento y posttest sea lo más cercano posible para evitar que las variables extrañas influyan en los resultados del posttest. (Campbell, D. y Stanley, J. 1978)

Este diseño se diagrama de la siguiente manera:

G	O_1	X	O_2
Grupo de niños/ Población	Pretest	Tratamiento Experimental	Posttest
Niños de 5 años	Lista de cotejo	Aplicación de los juegos cooperativos.	Lista de cotejo

El diseño se explica de la siguiente manera:

G : Es el grupo de niños de 5 años

O_1 : Es la observación al inicio de la investigación del nivel de conductas agresivas (Pretest: Lista de cotejo)

X : Es la propuesta experimental

O₂ : Es la observación al final de la investigación del nivel de conductas agresivas (Post test: Lista de cotejo)

3.3 Población y muestra

La población estuvo conformada por 22 estudiantes de 5 años del nivel inicial de la IE. “Fundación por los niños del Perú” Piura - Piura. 2017

La muestra se seleccionó por muestreo no probabilístico intencional, a los alumnos de 5 años que se encuentran matriculados durante el año 2017. En consecuencia, la muestra quedó conformada así:

Número de estudiantes

Sexo	F
Masculino	8
Femenino	14
Total	22

Fuente: Estadísticas de la I.E. “Fundación por los niños del Perú” Piura - Piura. 2017

3.4. Definición y operacionalización de las variables

- **Variable independiente:** Juegos cooperativos

- **Variable dependiente:** Conductas agresivas

Definición operacional

Juegos cooperativos: 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”

Las conductas agresivas: La conducta agresiva es una manifestación básica en la actividad de los seres vivos. Su presencia en la totalidad del reino animal y los resultados de las investigaciones sobre la misma le dan el carácter de fenómeno “multidimensional”.

Matriz de operacionalización de la variable

PROBLEMA	VARIABLES	DIFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
¿De qué manera el uso del juego cooperativo ayuda a reducir las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I. E “Fundación por los niños del Perú” Piura - Piura. 2017?	JUEGO COOPERATIVO	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”	J.C Presentación	Adquiere confianza	<ul style="list-style-type: none"> - Dice alguna característica de sus compañeros - Se incorpora con facilidad al grupo.
			J.C de Conocimiento	Favorece la empatía	<ul style="list-style-type: none"> - Escucha a sus compañeros y respeta sus ideas. - Comparte sus cosas con los demás
			J.C. de Comunicación	Incrementa la socialización	<ul style="list-style-type: none"> - Usa palabras adecuadas para pedir algo. - conversa gentilmente con sus compañeros
			J. C. de Resolución de conflicto	Mejora su autoestima	<ul style="list-style-type: none"> - Se expresa positivamente sobre su persona. - Da a conocer su opinión cuando algo no le parece bien
			J.C de Confianza	Obtiene seguridad	<ul style="list-style-type: none"> - Se ofrece a ordenar los desórdenes. - Consuela a sus compañeros que están llorando
			J.C. de Distención	Libera energía	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra alegría y ríe al momento de jugar. - Realiza movimientos coordinados.
	CONDUCTAS AGRESIVAS	La conducta agresiva es una manifestación básica en la actividad de los seres vivos. Su presencia en la totalidad del reino animal y los resultados de las investigaciones sobre la misma le dan el	Verbal	Se expresa usando insultos	<ul style="list-style-type: none"> - Se dirige hacia sus compañeros con lenguaje grosero. - Insulta y grita a sus compañeros. - Hace gestos o muecas ofensivas para sus compañeros. - Se burla de las limitaciones de sus compañeros. - Imita el llanto de otros niños con burla. - Demuestra una actitud egoísta hacia sus compañeros.
			Física	Daña las cosas materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Destruye sus propias cosas. - Destruye las cosas de sus compañeros.

		carácter de fenómeno “multidimensional”.			<ul style="list-style-type: none"> - Tira el material educativo al piso. - Toma objetos de otros niños sin su permiso y los daña intencionalmente. - Rompe su material educativo
				Ataca a sus compañeros	<ul style="list-style-type: none"> - Patea a sus compañeros. - Agrede físicamente a sus compañeros de clase. - Aruña y jala los cabellos a sus compañeras. - Muerde los bracitos a sus amiguitos.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La investigación ha utilizado las siguientes técnicas, instrumentos de recolección de datos:

- a) Lista de cotejo.** Es un instrumento descriptivo de evaluación, de observación directa que permite evaluar el nivel de desarrollo del niño a través de conductas observables. que consiste en un listado de indicadores o características de desarrollo de un niño a determinada edad. Se debe verificar la presencia o ausencia de estas características, escribiendo SI o NO. Se aplica de modo individual.
- b) Observación.** Se utilizó una guía de observación que orientó para centrar nuestra atención en los logros que se van adquiriendo durante la aplicación del programa de estrategias metodológicas de los juegos cooperativos. Este instrumento permitirá evaluar las destrezas y habilidades que adquieren los alumnos durante las sesiones de aprendizaje.

3.6 Procesamiento y análisis de datos

En el procesamiento y análisis de datos se utilizó el procedimiento siguiente:

- a) **Conteo:** Se registró a través de una matriz de datos (vista de variables y de datos) las puntuaciones dadas por los informantes a través del pre y postest.
- b) **Tabulación:** Se organizó en tablas de frecuencias absolutas y relativas los resultados del pretest, postest y comparación entre ambos.
- c) **Graficación:** Se diseñó gráficos de frecuencias relativas sobre el nivel de habilidades sociales, antes y después del programa experimental.

3.7 Matriz de consistencia

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
Uso de del Juego Cooperativo para reducir Conductas Agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura- Piura. 2017	¿De qué manera el uso del juego cooperativo ayuda a reducir las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I. E “Fundación por los niños del Perú” Piura - Piura. 2017?	<p>General:</p> <p>Determinar de qué manera el uso del juego cooperativo ayuda a reducir las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I. E “Fundación por los niños del Perú” Piura - Piura. 2017</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diagnosticar el nivel de agresividad que ostentan los niños de 5 años de la I. E “Fundación por los niños del Perú” Piura - Piura. (Pre test) - Medir el nivel de agresividad en los niños después de aplicar los juegos cooperativos. (Post test) - Comparar el nivel de agresividad, antes y después de aplicar los juegos cooperativos. 	<p>Hipótesis general</p> <p>La aplicación de los juegos cooperativos ayuda a reducir las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I. E “Fundación por los niños del Perú” Piura- Piura. 2017</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> a) El nivel de las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I.E Fundación por los Niños el Perú antes de la aplicación de la propuesta experimental es alta. b) El nivel de la conducta 	<p>El juego cooperativo</p> <p>Conductas agresivas</p>	<p>1- Tipo: Tipo de investigación: Cuantitativa - explicativa.</p> <p>2- Diseño de la investigación: pre-experimental con test y pre - test en un solo grupo.</p>	<p>El estudio se realizará con 22 alumnos de 5 años de Educación Inicial, de la I. E “Fundación por los niños del Perú” Piura – Piura. 2017</p>

			<p>agresiva de los niños de 5 años de la I.E Fundación por los Niños el Perú después de la aplicación de la propuesta experimental es baja.</p> <p>c) Existe diferencia entre el nivel de las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I.E Fundación por los Niños el Perú antes y después de la aplicación de la propuesta experimental.</p>			
--	--	--	---	--	--	--

1.7.Principios éticos

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicará los siguientes principios

- **El principio de Autonomía:** Determina que cada estudiante decida libre y voluntariamente participar como sujeto de estudio después de haber sido bien informado de qué se trata la investigación.
- **Los principios de beneficencia y no maleficencia:** Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios de conocer y practicar estrategias de lectura que le permitan tener una actuación eficiente durante su trayecto académico en la universidad.
- **Principio de justicia:** Derecho a un trato justo: Los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el estudio después de haber aceptado participar.

IV. RESULTADOS

El presente estudio busca demostrar cómo la aplicación de los juegos cooperativos ayuda a reducir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Fundación por los niños del Perú.

En la investigación se asumió el diseño pre experimental denominado: pre y pos test en un solo grupo, el mismo que sigue los pasos siguientes: a) aplicación de un pretest (O_1) para la medida de la variable dependiente, b) aplicación del tratamiento o variable independiente (X) y, por último, c) aplicación de un postest (O_2) para la medida de la variable dependiente. El efecto del tratamiento se comprueba cuando se compara los resultados del postest con los del pretest.

Previamente, se presenta el valor de cada indicador:

		ITEM/PTS	INICIO	PROGRESO	LOGRO
1° INDICADOR:	Se expresa usando insultos	6 items / 12 pts	09 A 12	5 a 8	0 a 4
2° INDICADOR:	Daña las cosas materiales	5 items / 10 pts	08 a 10	4 a 7	0 a 3
3° INDICADOR:	Ataca a sus compañeros	4 items / 8 pts	05 a 08	3 a 5	0 a 2

A continuación, se presentan los resultados del pre test y posteriormente, los resultados del postest; ello con la finalidad de determinar la diferencia que existe en los niños, respecto a sus conductas agresivas, antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos.

4.1. RESULTADOS PRETEST

Para la medida de la variable dependiente (X) se aplicó un pretest (O_1), con la finalidad de obtener los presentes resultados. La lista de cotejo se encuentra dividida en tres indicadores, por lo que se verificará los resultados por cada uno, para que posteriormente se verifiquen los resultados de cada instrumento en general.

A continuación, se detallan los resultados de cada indicador:

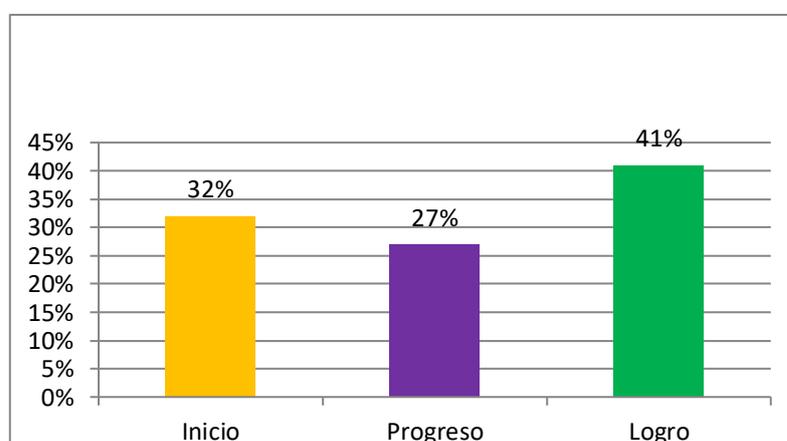
Tabla 01:

Resultados del indicador “Se expresa usando insultos”

Indicador	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
<i>Se expresa usando insultos</i>	f	07	06	09	22
	%	32	27	41	100

Fuente : Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la IE. “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017

Gráfico 1. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017



Interpretación: El gráfico 2 refleja los resultados sobre las conductas agresivas en cuanto al indicador “Se expresa usando insultos”, el mismo permite observar que el 32% de los niños insultan a sus compañeros por lo que se encuentran en el nivel inicio, mientras que el 27% en proceso y el 41% en logro, antes de la aplicación de los juegos cooperativos.

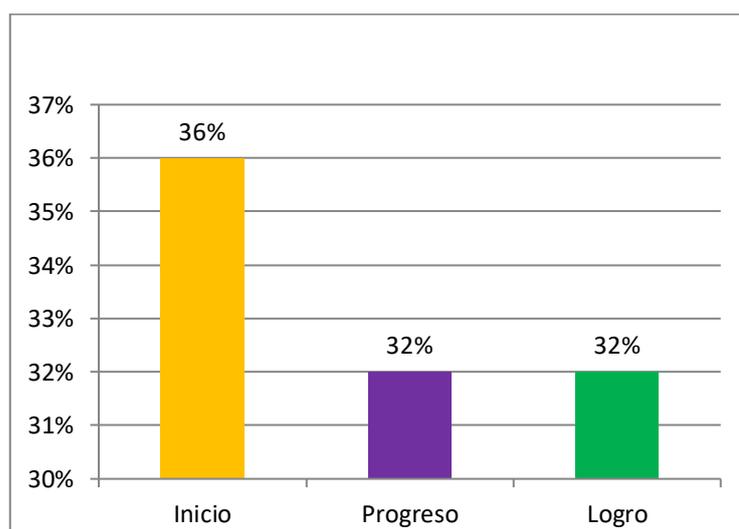
Tabla 02:

Resultados del indicador “Daña las cosas Materiales”

Indicador	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
<i>Daña las cosas</i>	f	08	07	07	22
<i>Materiales</i>	%	36	32	32	100

Fuente : *Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la IE. “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017*

Gráfico 2. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017



Interpretación: El gráfico 3 permite observar que, en cuanto al indicador “Daña las cosas materiales”, se observa que el 36% de los niños se encuentran en el nivel inicio, mientras que el 32% se encuentra en proceso y el 32% en logro; antes de la aplicación de los juegos cooperativos.

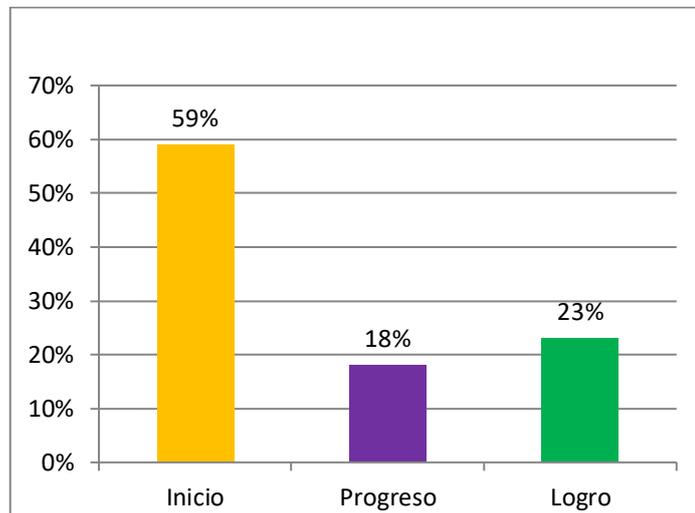
Tabla 03:

Resultados del indicador “Ataca a sus Compañeros”

Indicador	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
<i>Ataca a sus Compañeros</i>	f	13	04	05	22
	%	59	18	23	100

Fuente : *Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la IE. “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017*

Gráfico 3. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017



Interpretación: El gráfico 4 refleja que en cuanto al indicador “Ataca a sus compañeros”, el 59% de los niños agrede verbal y física a sus compañeros demostrando así que este porcentaje se ubica en el nivel de inicio, mientras que el 18% en proceso y el 23% en logro; antes de la aplicación de los juegos cooperativos.

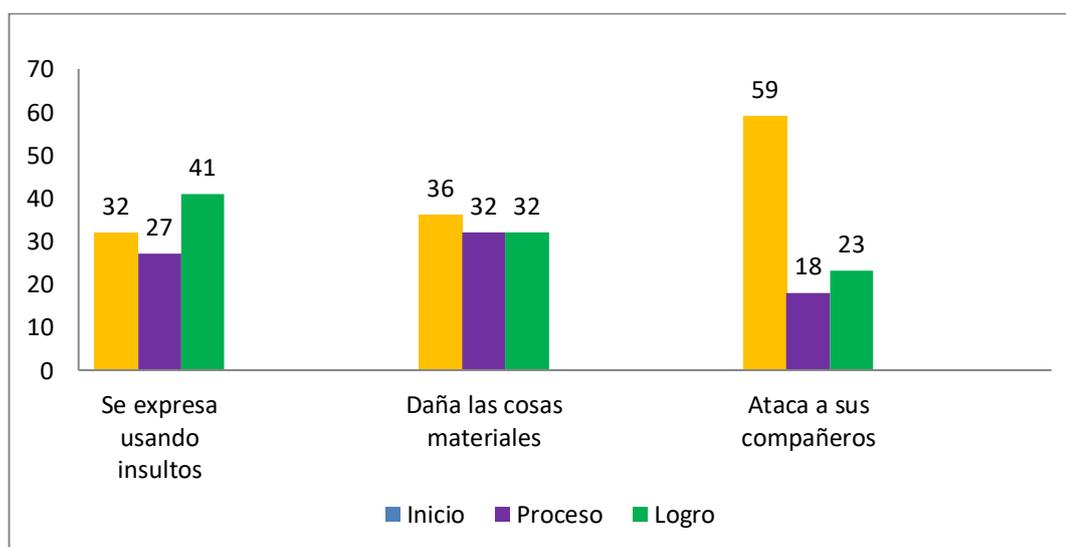
Tabla 4

Resultados del pretest: *Conductas agresivas*

Indicador	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
<i>Se expresa usando insultos</i>	f	07	06	09	22
	%	32	27	41	100
<i>Daña las cosas Materiales</i>	f	08	07	07	22
	%	36	32	32	100
<i>Ataca a sus Compañeros</i>	f	13	04	05	22
	%	59	18	23	100

Fuente : Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la IE. “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017

Gráfico 4. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017



Interpretación: Después de la aplicación del pretest (O_1), se determinó que, los resultados sobre las conductas agresivas en cuanto al indicador “Se expresa usando insultos”, permiten observar que el 32% de los niños se encontró en el nivel inicio. En cuanto al indicador “Daña las cosas materiales”, se observa que el 36% de los niños se encontraba en el nivel inicio; y, por último, en cuanto al indicador “Ataca a sus compañeros”, se observa que el 59% de los niños refleja que se encuentran en el nivel inicio.

Estos resultados permiten observar que, antes de la aplicación del tratamiento, variable independiente (X), los niños se encontraban con altos índices de conductas agresivas, por cuanto los mismos se encontraban en el nivel inicio; quedando contrastada la hipótesis específica a), la misma que señala que con la aplicación del pretest, se pudo determinar que los niños tienen conductas agresivas.

4.2 RESULTADOS DEL POSTEST

Con la finalidad de medir la variable dependiente después de aplicar el tratamiento (variable independiente (X)), se aplicó a los niños el postest (O₂), para determinar cómo se encontraban los niños.

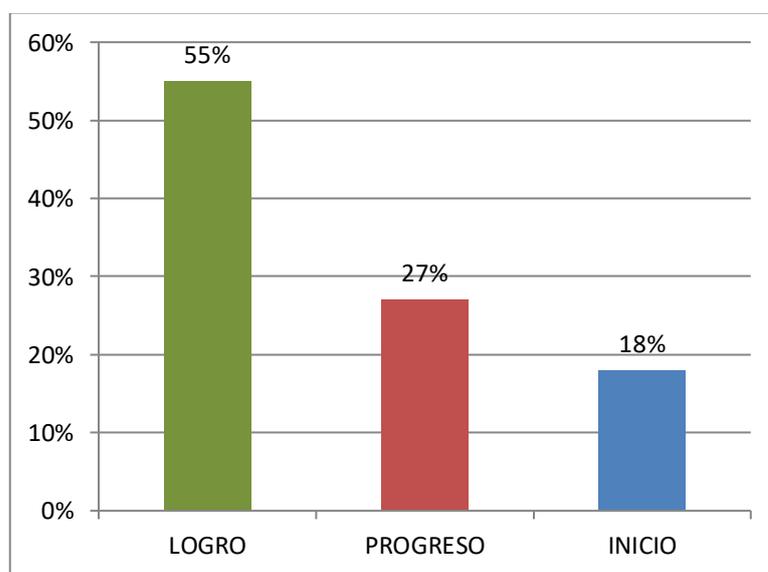
A continuación, se detallan los resultados de cada indicador:

Tabla 5 Se expresa usando insultos

Indicador	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
<i>Se expresa usando insultos</i>	F	04	06	12	22
	%	18	27	55	100

Fuente : *Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la I.E. “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017*

Gráfico 5. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017



Interpretación: El gráfico 6 sobre las conductas agresivas en cuanto al indicador “Se expresa usando insultos”, permite observar que el 55% de los niños refleja que se encuentran en el nivel logro, mientras que el 27% en el nivel proceso y el 18% en el nivel inicio, después de la aplicación de los juegos cooperativos.

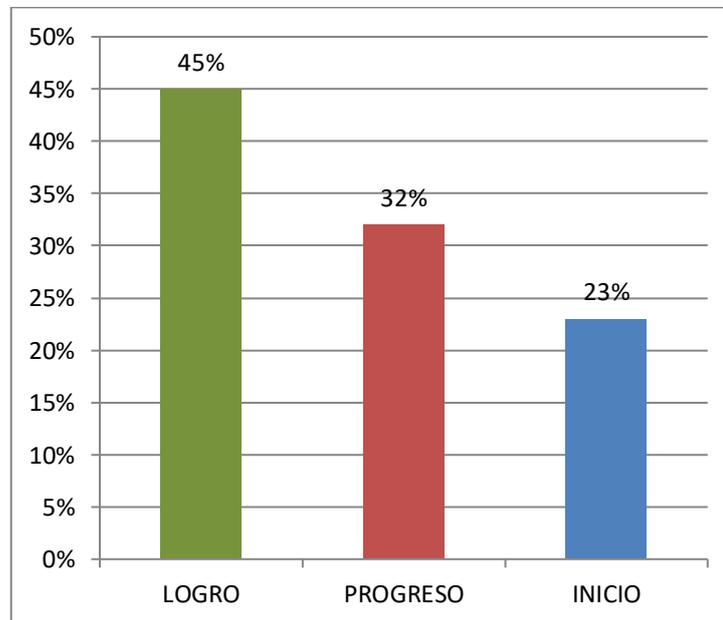
Tabla 6

Daña las cosas materiales

Indicador	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
<i>Daña las cosas materiales</i>	f	05	07	10	22
	%	23	32	45	100

Fuente : *Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la IE. “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017*

Gráfico 6. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la IE “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017



Interpretación: En cuanto al indicador “Daña las cosas materiales”, se observa que el 45% de los niños refleja que se encuentran en el nivel logro, el 23% en el nivel inicio y el 32% en el nivel proceso después de la aplicación de los juegos cooperativos.

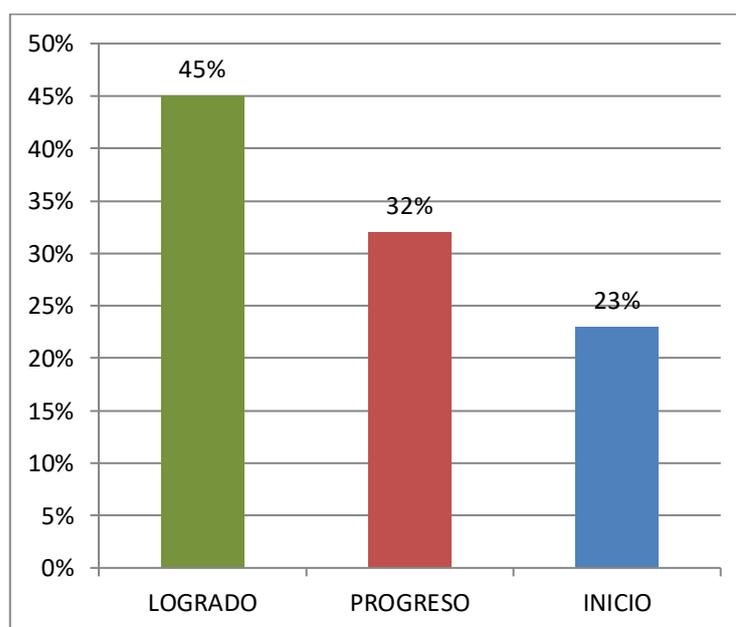
Tabla 7

Ataca a sus compañeros

Indicador	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
<i>Ataca a sus Compañeros</i>	f	4	04	14	22
	%	18	18	64	100

Fuente : *Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la I.E. “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017*

Gráfico 7. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017



Interpretación: En cuanto al indicador “Ataca a sus compañeros”, se observa que el 64% de los niños refleja que se encuentran en el nivel logro, el 18% en el nivel proceso y el 18% en el nivel inicio después de la aplicación de los juegos cooperativos.

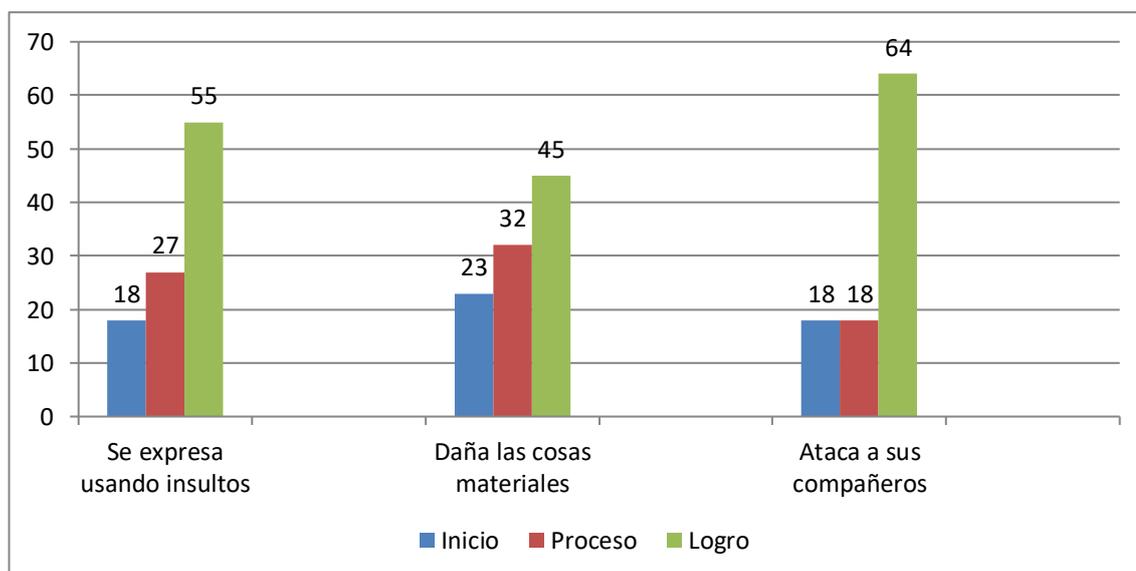
Tabla 8

Conductas agresivas

Indicador	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
<i>Se expresa usando insultos</i>	f	04	06	12	22
	%	18	27	55	100
<i>Daña las cosas Materiales</i>	f	05	07	10	22
	%	23	32	45	100
<i>Ataca a sus Compañeros</i>	f	4	04	14	22
	%	18	18	64	100

Fuente : *Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la IE. “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017*

Gráfico 8. Conductas agresivas en los niños de 5 años de la IE “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017



Interpretación: Los resultados sobre las conductas agresivas en cuanto al indicador “Se expresa usando insultos”, permiten observar que el 55% de los niños refleja que se encuentran en el nivel logro, después de la aplicación de los juegos cooperativos. En cuanto al indicador “Daña las cosas materiales”, se observa que el 45% de los niños se encuentran en el nivel logro, después de la aplicación de los juegos cooperativos. Y, por último, en cuanto al indicador “Ataca a sus compañeros”, el

64% de los niños se encuentran en el nivel logro, después de la aplicación de los juegos cooperativos.

Aplicado el tratamiento (X), se ha podido contrastar la hipótesis específica b) por cuanto, después de la aplicación de los juegos cooperativos, los niños disminuyeron sus conductas agresivas.

4.3 COMPARACIÓN DE RESULTADOS DE PRE Y POSTEST

El efecto de la aplicación de la variable independiente, se ve reflejada en los siguientes resultados.

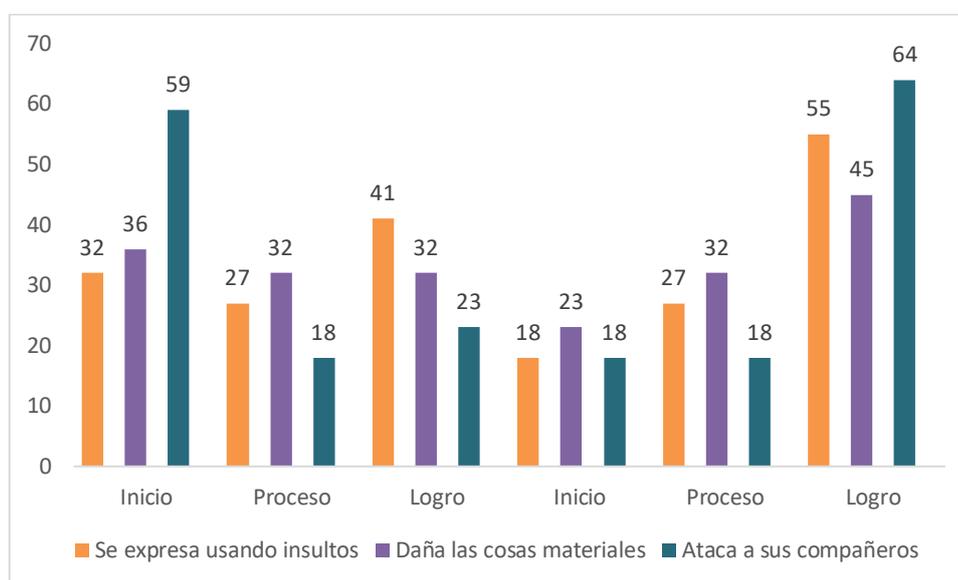
Tabla 9

Comparación de resultados

	PRETEST			POSTEST		
	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro
Se expresa usando insultos	32	27	41	18	27	55
Daña las cosas materiales	36	32	32	23	32	45
Ataca a sus compañeros	59	18	23	18	18	64

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la IE. “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017

Gráfico 9: Comparación de resultados



Interpretación: La tabla 9 y el gráfico 9, se pudo observar una diferencia significativa en cuanto a los resultados del pre y postest, por cuanto, respecto al indicador “se expresa usando insultos”, se evidenció que del 100% de los niños, el 32% de ellos, se encontraba en el nivel de inicio, el 27% en el nivel proceso y el 41% en el nivel logro; mientras que después de la aplicación de los juegos

cooperativos y aplicado el posttest, se ha podido evidenciar que del 100% de los niños, el 55% de ellos se ubicó en el nivel logro, esto quiere decir que los niños ya no se expresan usando insultos, han disminuido su actitud egoísta hacia sus compañeros y ayudan a los que tienen alguna limitación. Por otro lado, respecto al indicador “daña las cosas materiales”, se evidenció que del 100% el 36% de ellos se encontraba en el nivel inicio, el 32% en el nivel proceso y logro; mientras que, después de la aplicación de los juegos cooperativos, el 45% del 100% se ubicó en el nivel logro, por cuanto, ya no dañan las cosas materiales, ni destruyen sus propios objetos y ni los de sus compañeros. Finalmente, en cuanto al indicador “Ataca a sus compañeros”, se evidenció que del 100% el 59% se encontraba en el nivel inicio, el 18% en el nivel proceso y el 23% en el nivel logro; mientras que después de la aplicación de los juegos cooperativos, el 64% se ubicó en el nivel logro, el 18% en el nivel inicio y el 18% restante en el nivel proceso; esto quiere decir que los niños ya no atacan a sus compañeros ni los agreden; tampoco arañan ni jala los cabellos a sus compañeras.

Estos resultados tienen relación con la hipótesis específica c), por cuanto, se ha podido determinar que existe una diferencia significativa en cuanto al comportamiento de los niños, antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos (x).

4.4. Análisis de los resultados

A continuación se analizan los resultados del pre y postest aplicados a los niños de 5 años de a I.E “Fundación por los niños del Perú”,

Indicadores:

Se expresa usando insultos

Luego de la aplicación del pre test (O1), se evidenció que del 100% de los niños, el 32% de ellos, se encuentran en el nivel de inicio en cuanto al indicador “se expresa usando insultos”, esto evidenció que el nivel de agresividad verbal, era un problema que tenían estos niños, ya que muchos de ellos se expresaban usando insultos hacia sus compañeros. Además, demostraron actitud egoísta, así como burla de las limitaciones de sus compañeros.

Después de la aplicación de los juegos cooperativos (X), se ha podido evidenciar que del 100% de los niños, el 55% de ellos se encuentran en el nivel logro, esto quiere decir que los niños ya no se expresan usando insultos, han disminuido su actitud egoísta hacia sus compañeros y ayudan a los que tienen alguna limitación. Estos resultados coinciden con lo señalado por Garaigordobil (2006), cuando refiere que el juego cooperativo es aquel en el que los jugadores dan y reciben ayuda contribuyendo a fines comunes. Estos juegos van a promover la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. Esta autora, hace referencia a la comunicación, la idea de aceptarse, cooperar y compartir; es por ello que la mayoría de los niños ya no se expresa usando insultos, ha disminuido su actitud egoísta hacia sus compañeros. Es así que, se usó la estrategia juego cooperativo de comunicación, y se observó que con relación a la sesión anterior la mayoría de niños presentan cambios al comunicarse, lo hacen de manera cordial dejando de lado el lenguaje vulgar y grosero.

Daña las cosas materiales

De acuerdo a los resultados del pretest (O1), en lo que respecta al indicador “daña las cosas materiales”, dentro de la agresividad física, demostraron que los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú”, tienen este problema; ya que, el 36% del 100% de ellos, dañan las cosas materiales, destruyen sus propios objetos y los de sus compañeros, arrojan el material educativo al piso y lo rompen. Además, se apropian de los objetos de otros niños sin su permiso y los dañan intencionalmente.

Después de la aplicación de los juegos cooperativos (X), se ha podido evidenciar que del 100% de los niños, el 45% de ellos se encuentran en el nivel logro, esto quiere decir que este porcentaje de niños ya no dañan las cosas materiales, no destruyen las suyas ni las de sus compañeros, no tiran el material educativo al piso, y no toman objetos de otros niños sin su permiso para dañarlos intencionalmente. Estos resultados coinciden con lo señalado por Omeñaca y Ruiz (1999, p.9) quien señaló que el juego como aquella actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje. Esto quiere decir que, cuando los niños se frustren, ya no realizarán acciones negativas, sino más bien, procederá a entablar una comunicación armoniosa con sus compañeros. Asimismo, a medida que los integrantes juegan cooperativamente van aprendiendo a compartir y ayudarse, a poder relacionarse con los demás y, a tener en cuenta los sentimientos de los demás. (Garaigordobil, 2006).

Ataca a sus compañeros

De acuerdo a nuestros resultados del pretest (O1), en lo que respecta al indicador “ataca a sus compañeros”, dentro de la agresividad física, permitieron demostrar que los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú”, tienen este problema, ya que, el 59% del 100% de ellos atacan a sus compañeros y los agreden; arañan y jalan los cabellos a sus compañeras además de morderlos.

Después de la aplicación de los juegos cooperativos (X), se ha podido evidenciar que del 100% de los niños, el 64% de ellos se encuentran en el nivel logro, esto quiere decir que los niños ya no atacan a sus compañeros ni los agreden; tampoco arañan ni jala los cabellos a sus compañeras. Se contrastó así referido por la investigadora Española Garaigordobil (2006), al manifestar que este tipo de juegos conlleva a estimular la capacidad de cooperación en el niño, además, estos juegos tienen en su base la idea de participar, aceptarse y cooperar divirtiéndose, suponen un paso más en el proceso de desarrollar la capacidad del individuo para cooperar y compartir.

Finalmente, se puede apreciar que a nivel general, las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú”, era un problema que aquejaba a la docente de dicha institución, ya que del 100% de ellos, el 55%, contaba con este problema. Por lo que, luego de la aplicación de los juegos cooperativos, esta problemática efectivamente ha disminuido, ya que como señala Garaigordobil (2006), en los juegos cooperativos, todos los miembros del grupo participan, nadie sobra, no hay eliminados, ni nadie pierde, todos cooperan, para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, y los jugadores compiten contra elementos no humanos, en lugar de

competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta. De esa manera, los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso ya que el objetivo de esta clase de juegos no es “ganar”, sino, reafirmar la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas; sentimientos que están en la base de una elevada autoestima necesaria para el desarrollo armónico de la personalidad. Además, en esta nueva forma de jugar, el valor del niño no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos más positivamente. Los participantes jugando cooperativamente aprenden a compartir y ayudarse, a relacionarse con los demás, a tener en cuenta los sentimientos de los otros y a contribuir a fines comunes.

Las conductas fueron evaluadas durante la aplicación de las sesiones. Los resultados pusieron de relieve un aumento de las conductas cooperativas y una disminución de las agresivas durante los juegos cooperativos (X).

V. CONCLUSIONES

1. Se ha podido determinar que el uso de los juegos cooperativos ayuda a reducir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú”- Piura, por cuanto estos, dinamizan procesos de interacción social que resultan en una dimensión ampliada de la convivencia humana, ya que los jugadores dan y reciben ayuda contribuyendo a fines comunes. Sin existir competencia entre los integrantes del juego.
2. Después de realizar el pre test se evidenció que los niños se encontraban en el nivel inicio respecto a su agresividad, ya la demostraban en todo momento. Se evidenció que del 100% de los niños, el 32% de ellos, se encontraban en el nivel de inicio en cuanto al indicador “se expresa usando insultos”; asimismo, en lo que respecta al indicador “daña las cosas materiales”, dentro de la agresividad física, demostraron que el 36% del 100% de ellos, se encontraban en el nivel inicio. Finalmente, el 59% del 100% de ellos se encontraba en el nivel inicio respecto al indicador “acata a sus compañeros”.
3. Aplicado los juegos cooperativos (juegos de Presentación, de Conocimiento, de Comunicación, de Resolución de conflicto, de Confianza y de Distensión) se pudo evidenciar que del 100% de los niños, el 55% de ellos se ubicó en el nivel logro respecto al indicador “se expresa usando insultos”; mientras que el 45% de ellos se ubicó en el nivel logro respecto al indicador “daña las cosas materiales”; finalmente, el 64% de ellos se ubicó en el nivel logro respecto al indicador “ataca a sus compañeros”.
4. Se pudo observar una diferencia significativa en cuanto a los resultados del pre y postest, por cuanto, respecto al indicador “se expresa usando insultos”, se evidenció que del 100% de los niños, el 32% de ellos, se encontraba en el nivel de inicio, el 27% en el nivel proceso y el 41% en el nivel logro; mientras que después de la aplicación de los juegos cooperativos y aplicado el postest, se ha podido evidenciar que del 100% de los niños, el 55% de ellos se ubicó en el nivel logro, esto quiere decir que los niños ya no se expresan usando insultos, han disminuido su actitud egoísta hacia sus compañeros y ayudan a los que tienen

alguna limitación. Por otro lado, respecto al indicador “daña las cosas materiales”, se evidenció que del 100% el 36% de ellos se encontraba en el nivel inicio, el 32% en el nivel proceso y logro; mientras que, después de la aplicación de los juegos cooperativos, el 45% del 100% se ubicó en el nivel logro, por cuanto, ya no dañan las cosas materiales, ni destruyen sus propios objetos y ni los de sus compañeros. Finalmente, en cuanto al indicador “Ataca a sus compañeros”, se evidenció que del 100% el 59% se encontraba en el nivel inicio, el 18% en el nivel proceso y el 23% en el nivel logro; mientras que después de la aplicación de los juegos cooperativos, el 64% se ubicó en el nivel logro, el 18% en el nivel inicio y el 18% restante en el nivel proceso; esto quiere decir que los niños ya no atacan a sus compañeros ni los agreden; tampoco arañan ni jala los cabellos a sus compañeras. Estos resultados confirman el papel positivo que desempeña el juego y especialmente el juego amistoso, cooperativo y creativo, en el desarrollo infantil y en las relaciones intra grupo dentro del contexto escolar.

RECOMENDACIONES

Las sugerencias que se derivan de los resultados obtenidos se pueden resumir en lo siguiente:

- Es recomendable, que las docentes apliquen los juegos cooperativos para reducir las conductas agresivas en los estudiantes, ya que se ha evidenciado que su aplicación ayudó a disminuir agresividad que tenían los niños.
- Asimismo, se recomienda que los docentes propongan juegos de cooperación y dejen de lado aquellos que tienen como fin obtener a un ganador, por cuanto los juegos de ayuda mutua es vital para desarrollar las relaciones intra grupo dentro del contexto escolar.
- Asimismo, que se emplee mayor tiempo en la aplicación de esta estrategia para obtener mayores resultados.

Referencias Bibliográficas

- Alipio, L. (2010) Violencia juvenil. disponible en http://violenciajuvenilmallqui.blogspot.pe/2010_06_01_archive.html
- Álvarez Odar, M. (2012) La agresividad infantil. Puebla. Disponible en: <http://gaby-agresividadinfantil.blogspot.pe/>
- Andreu, J. y Ramírez, J. (2006) *Un modelo dicotómico de la agresión: valoración mediante dos auto-informes (CAMA Y RPQ)*. Psicopatología Clínica, Legal y Forense, Vol.5
- Bandura, A. (1986). *Fundamentos sociales de pensamiento y acción: una teoría cognitiva social*. Englewood Cliffs,NJ: Prentice Hall
- Baron, R.A. y Richardson, D.R. (1994) La agresión humana. Plenum Press, New York
- Bay-Hinitz, A. K., Peterson, R. F., y Quilitch, H. R. (1994). "Los juegos cooperativos: lejos para modificar los comportamientos agresivos y de cooperación en los niños pequeños". De Análisis de Comportamiento Aplicado
- Berkowitz, L. (1993) Agresión: Sus causas, consecuencias y control. McGraw – Hill, New York.
- Berkowitz, L. (1996). *Agresión: causas, consecuencias y control*. Desclée de Brouwer.
- Brotto, F. (1995) Juegos cooperativos: se o importante é competir o fundamental é cooperar. São Paulo: CEPEUSP.
- Cagigal, J M.(1996). *Obras Selectas. (Volumen I)*. Cádiz: COE
- Camacho Medina, Laura (2012), en su Tesis Titulada “*EL JUEGO COOPERATIVO COMO PROMOTOR DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑAS DE 5 AÑOS*”, para optar el Título de Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial. Lima: PUCP. Disponible en: [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/RiveraTer%C3%A1nAdrianaRoc%C3%ADo2015%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/RiveraTer%C3%A1nAdrianaRoc%C3%ADo2015%20(1).pdf)
- Campos, J. (1993): Yo juego, ¿y tú?: método de lectoescritura para niños con dificultades de aprendizaje. Ed. Aljibe, Málaga.
- Carrasco, M. (2006) ASPECTOS CONCEPTUALES DE LA AGRESIÓN: DEFINICIÓN Y MODELOS EXPLICATIVOS. Vol. N° 04
- Cerezo, F. (1997) Conductas agresivas en la edad escolar. Madrid: Pirámide.
- Chimbi Prada, J. (2014) *Las actividades cooperativas en la clase de educación física para reducir los niveles de agresividad. Trabajo de grado para optar el título de: Licenciatura en educación básica con énfasis en educación física, recreación y deporte*. Bogotá: Universidad Libre.

- Córdova Cánova, M. (2012) Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número, en el nivel inicial 5 años de la I.E. 15027, de la Provincia de Sullana. Piura-UDEP
- Crespillo Álvarez, E. (2010) EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. GIBRALFARO. Revista de Creación Literaria y Humanidades. Publicación Bimestral de Cultura. Año IX. II Época. Número 68. Agosto-Octubre 2010.
- Crik, N.R. y Grotper, J.K. (1995). *Agresión relacional, el género y el ajuste psicológico social*. Desarrollo infantil.
- Elkonin, D.(1980). *Psicología del juego*. Madrid: Visor
- Fernández, I. (1998) *Prevención de la violencia y resolución de conflictos*. Narcea, Madrid.
- Finlinson, A. R; Austin, A. M., y Pfister, R. (2000). "Los juegos cooperativos y comportamientos positivos chil-dren de". Desarrollo Infantil Temprano y Cuidado
- Galarza Velásquez, K. (2015) Violencia verbal, heridas invisibles. Disponible en <http://www.saludymedicinas.com.mx/centros-de-salud/vitiligo-y-otras-psicodermatosis/articulos-relacionados/violencia-verbal-heridas-invisibles.html>
- Garaigordobil Landazabal, M. (2006) En su estudio titulado "EL JUEGO COOPERATIVO PARA PREVENIR LA VIOLENCIA EN LOS CENTROS ESCOLARES". Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE). Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/87094117/El-Juego-Cooperativo-Para-Prevenir-La-Violencia>
- Guillén Alfonso, M. (2005). *Violencia y agresividad infantil*. Técnicos Especialistas de Menores de la Generalitat Valenciana
- Guitart, A. R. (1999). *Jugar y divertirse sin excluir: Recopilación de juegos no competitivos*. Barcelona: Grao .
- Gutton, P. (1982). *El juego de los niños*. Barcelona: Hogar del libro.(Edición original de 1973)
- Hernández González, E (s.f) Conductas agresivas en la infancia. Disponible en http://www.psicologia-online.com/infantil/conductas_agresivas.shtml
- Huizinga, J. (1987) *Homo Ludens* Madrid: Ed. Alianza
- Jiménez Gómez, C. (1999) LUDICA, CREATIVIDAD Y DESARROLLO HUMANO. Servicio de la Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación: Fundación Latinoamericana de Tiempo Libre y Recreación - FUNLIBRE Costa Rica

- Magaña López, U. (2012). *Factores que propician la conducta agresiva en los niños del nivel primaria*. UPN
- Martínez (2012) En su Tesis titulada “LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU RELACIÓN EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN INICIAL” Tesis de Licenciatura en Educación Inicial. Universidad Abierta Interamericana. Disponible en: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Martínez De Salazar, A. (2007) *Agresividad y violencia en el desarrollo*. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Mejía López, E. (2006) En su estudio Titulado “EL JUEGO COOPERATIVO ESTRATEGIA PARA REDUCIR LA AGRESIÓN EN LOS ESTUDIANTES ESCOLARES INFORME DE PRÁCTICA”. Instituto Universitario de Educación Física y Deporte, Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia. Disponible en: https://www.academia.edu/9117665/El_Juego_Cooperativo
- Mesa Rubio, Claudia (2015), en su Tesis Titulada “*EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA DISMINUIR CONDUCTAS SOCIALES NO APROPIADAS EN NIÑOS DE DOS A TRES AÑOS DE EDAD DEL JARDÍN INFANTIL JAIRO ANÍBAL NIÑO*”, para optar el título de Especialista en Gerencia de Proyectos Educativos Institucionales. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Disponible en: [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/RiveraTer%C3%A1nAdrianaRoc%C3%ADo2015%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/RiveraTer%C3%A1nAdrianaRoc%C3%ADo2015%20(1).pdf)
- Ministerio de Educación del Perú. Rutas del Aprendizaje (2015) *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?, Área Personal Social II ciclo. Fascículo I*. Lima-Perú: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación del Perú. Rutas del Aprendizaje (2015) *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?, Área Personal Social II ciclo. Fascículo II*. Lima-Perú: Ministerio de Educación.
- Mosquera, M. (2002) *Noviolencia y deporte*. Barcelona. INDE
- Muñoz Aristazabal, A. (2015) El juego, Disponible en <http://eljueguesdivertido.blogspot.pe/>
- Navarro, V.(1993) *El juego infantil* Barcelona: INDE
- Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2007) *Juegos cooperativos y Educación Física*. Ed. Paidotribo. Barcelona.
- Ortecho Jara, L. (2011) “*Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” DE LA CIUDAD DE TRUJILLO, EN EL AÑO 2011*”. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicia. Trujillo

- PEARCE, John. Berrinches, enfados y pataletas: soluciones comprobadas para ayudar a tu hijo a enfrentarse a emociones fuertes. Editorial Paidós, Barcelona, 1995
- Peña, M.E. (2005). *Conducta antisocial. Factores de riesgo y de protección*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- Richardson, D.S., Green, L.R. (2003). *Definición de la agresión directa e indirecta: el conflicto Richardson cuestionario de respuesta*. Revista Internacional de Psicología Social.
- Rüssel, A. (1970). *El Juego de los niños*. Barcelona: Herder. (Edición original de 1965).
- Sánchez Martínez, E. (2013) Características de los juegos cooperativos. Disponible en: <http://b2juegoscooperativos.blogspot.pe/2013/01/3-caracteristicas-de-los-juegos.html>
- Sánchez, S. (2011) Los juegos recreativos. Disponible en: <http://recreativosteam.blogspot.pe/>
- Soler Jaimes, C. (2010) La institución escolar y el docente. Ensayo. Venezuela: INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL MAGISTERIO NÚCLEO ACADÉMICO TÁCHIRA DESARROLLO PSICOMOTOR DEL NIÑO DE 0 A 7 AÑOS
- Torres Perdomo, M. (2007) El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Universidad Los andes.
- Train, A. (2001) Agresividad en niños y niñas. Disponible en <https://books.google.com.pe/books?isbn=8427713533>
- Velázquez, C. (2004): *Actividades físicas cooperativas*. México D.F.: Secretaría de Educación Pública.
- Zan, B., y Hildebrandt, C. (2003). "La comprensión interpersonal de primer grado 'durante los juegos cooperativos y competitivos". Educación y Desarrollo Temprano

ANEXOS

ANEXOS 01: SESIONES

SESION DE APRENDIZAJE N°1

LDATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA : “FUNDACION POR LOS NIÑOS DEL PERU.”
EDAD : 5 AÑOS.
NOMBRE DE LA SESION : MI NOMBRE Y EL DE MIS AMIGOS.
PRACTICANTE : LOURDES LOPEZ MONTALBAN.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
CONVIVE RESPETANDOSE ASI MISMO Y A LOS DEMAS	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derechos y tiene deberes.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en el aula. • Llama por su nombre a sus compañeros. • Se incorpora con facilidad al grupo.

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes. Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día, canciones.</p> <p>Iniciamos la actividad motivando a los niños mediante un juego llamado “Donde Esta” (de presentación). Formamos una ronda Cantamos la canción “La cadena se está abriendo” hasta tomar nuestra respectiva ubicación, nos sentamos levantamos nuestra mano y estiramos el dedo índice lo agitamos, la docente pregunta ¿Dónde está Angie Madai? Todo el grupo responde con la mano y el dedo índice estirado ¡Ahí está Angie Madai? Seguimos hasta que hemos mencionado todos los niños y niñas del grupo, no se admite llamar a un niño por un apodo.</p> <p>Finalizado el juego preguntamos ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto el juego? ¿Les gusta su nombre? ¿Les gusta que les pongan apodos? ¿Por qué?</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños que todas las personas tienen un nombre para poder diferenciarnos de los demás y hacemos énfasis en que está mal poner apodos porque podemos lastimar a nuestros amigos.</p> <p>Trabajamos la ficha N°3.</p> <p>Aseo. Lonchera. Recreo.</p>	Ficha. Lápiz. Colores.
CIERRE	<p>Conversamos sobre la actividad realizada haciendo hincapié de lo importante que es tener un nombre.</p> <p>Cada niño busca a su amigo o amiga lo llama por su nombre y le transmite un mensaje de cariño(abrazo).</p>	

SESION DE APRENDIZAJE N°2

I.DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA : “FUNDACION POR LOS NIÑOS DEL PERU.”
EDAD : 5 AÑOS.
NOMBRE DE LA SESION : SOY FELIZ JUGANDO CON MIS AMIGOS.
PRACTICANTE :LOURDES LOPEZ MONTALBAN.

II.APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PARTICIPA EN ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN INTERACCION CON EL ENTORNO.	EMPLEA SUS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES AL COMPARTIR CON OTROS.DIVERSAS ACTIVIDADES FISICAS.	<ul style="list-style-type: none"> • Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego. • Comparte sus cosas con los demás.

III.SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes.</p> <p>Damos inicio a la sesión motivando a los niños con el juego “Cambio de Sitio” (J.de Conocimiento). Pedimos a los niños que se sienten en círculo en una silla y alguien dirá una frase cualquiera por ejemplo que pongan de pie y cambien de sitio los que tengan chompa, entonces todos los niños que tengan chompa se ponen de pie y cambiaran de silla, que se cambie de sitio los que tienen mandil, a los que le guste el color rojo, a quien le gusta bailar, al que le gusta compartir sus juguetes, etc. Seguimos el juego con frases nuevas buscando las que nos sirvan para conocer más a los niños. Podemos pedir a los niños que antes de cambiarse de silla quienes tengan las mimas característica se saluden efusivamente en el centro del corro.</p> <p>Realizamos una asamblea para dialogar y rescatar los saberes previos lo hacemos mediante preguntas ¿con quién cambiaste de lugar? ¿te gusto abrazar a tu amigo? ¿te gusta tener amigos? ¿Qué harías si no tuvieras amigos? ¿cómo se llama tu mejor amigo?</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Enseñamos una lámina “Compartiendo en el aula y les planteamos las siguientes preguntas: ¿Qué está haciendo los niños? ¿Cómo creen que se sienten? ¿discuten o pelean con sus amigos? ¿Por qué? También preguntamos qué podemos hacer para jugar mejor con nuestros amigos. Aprovechamos las respuestas de los niños para resaltar la importancia de tener amigos, compartir nuestras cosas, jugar, resolver problemas y ayudarnos unos a otros.</p> <p>Trabajamos la ficha N°4.aquí observaran los dibujos que hay en la parte superior y comentan, luego en el espacio en blanco dibujan a sus amigos.</p> <p>Aseo. Lonchera. Recreo</p>	Laminas. Ficha. Lápiz Colores.
CIERRE	Invitamos a los niños a compartir sus trabajos.	

SESION DE APRENDIZAJE N°3

I.DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION EDUCATIVA: FUNDACION POR LOS NIÑOS DEL PERU.

EDAD : 5 AÑOS.

NOMBRE DE LA SESION :” ASI ME SIENTO CUANDO ESTOY CON MIS AMIGOS”.

PRACTICANTE :LOURDES LOPEZ MONTALBAN.

II.APRENDIZAJES ESPERADOS.

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

III.SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes: Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día, canciones. Comenzamos la sesión contándoles una pequeña historia. En Piura había una niña llamada Luisa que tenía un problema en un dedo, en un codo, en el hombro, y sin embargo estaba contenta porque tenía buenos amigos que la ayudaban en lo que necesitaba. Terminada la historia nos ponemos de pie en círculo para jugar el juego denominado ¡Que alegría, que alegría! (J. de Distención), caminaos a la vez que recitamos rítmicamente:</p> <p>¡Qué alegría que alegría! Cachun, cachum (2) Dedo arriba. ¡Qué alegría que alegría! Cachum cachum. Dedo arriba, codo empinado. Que alegría que alegría. Cachum, cachum. Dedo arriba, codo empinado, hombro elevado, cabeza torcida, pierna quebrada.</p> <p>Hablamos con los niños que en ocasiones podemos sentirnos alegres tristes o enojados y estos sentimientos son normales, pero siempre tenemos nuestros amigos que nos ayudan a sentirnos bien cuando estamos triste o enojados y existen palabras mágicas que nos producen alegría, bienestar y sirven también para agradecer pedir disculpas cuando nos equivocamos.</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Realizamos una función de títeres” A veces es difícil ser amigos”. Carolina y Pedro eran amigos, asistían al mismo jardín y se sentaban juntos en la misma mesa. Un día mientras conversaban a la hora de lonchera, Pedro derramo por casualidad su refresco y cayó sobre el vestido favorito de carolina ella molesta le grito y le pego. Pedro intento disculparse, pero ella no lo escucho y le volvió a gritar. Pedro se puso a llorar.</p> <p>Dialogamos sobre la actitud de Carolina y preguntamos si fue correcto este comportamiento, ¿Cómo debió comportarse? ¿Qué debemos hacer para que vuelvan hacer amigos? Trabajamos la ficha 7ª</p>	Titeres . Fichas. Lapiz. Plumones.
CIERRE	Finalizamos la actividad leyendo el cuento “Cuida a los amigos”.	Cuento.

SESION DE APRENDIZAJE N°4

I.DATOS INFORMATIVOS.

INSTITUCION EDUCATIVA: “FUNDACION POR LOS NIÑOS DEL PERU.

EDAD : 5 AÑOS.

NOMBRE DE LA SESION :COMPARTO CON MIS AMIGOS.

PRACTICANTE :LOURDES LOPEZ MONTALBAN.

II.APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
CONVIVE RESPRTANDOSE ASI MISMO Y A LOS DEMAS.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derechos y deberes.	<ul style="list-style-type: none"> • Incluye a sus compañeros en las actividades que realiza. • Comparte sus cosas con los demás.

III.SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día canción.</p> <p>Invitamos a los niños a sentarse y les decimos que jugaremos el juego Pasa la Pelota (J. de conocimiento), pedimos a los niños que se agrupen libremente y formen dos columnas. entregamos una pelota a cada columna e indicamos a los niños que levanten las manos y separen las piernas. El primer niño pasa la pelota a quien esta de tras de el por entre sus piernas mencionando el nombre de su compañero y así sucesivamente hasta el final, luego el ultimo niño pasa la pelota hacia adelante por sobre la cabeza de quien está delante suyo.</p> <p>Los niños expresan sus emociones en diferentes momentos del juego con ayuda de docente, nos sentamos en semicírculo y comentamos la actividad:¿Les gusto?¿Por qué?¿Cómo se sienten cuando juegan con sus amigos?¿Tuvieron dificultades para pasar la pelota?¿Que otras cosas podemos compartir con los amigos.</p>	Juguetes de los sectores
DESARROLLO	<p>Invitamos a los niños a que jueguen libremente en el sector de construcciones, compartan los materiales y construyan lo que más les agrada. Cuando terminan de armar sus construcciones se les pide a los niños que expliquen lo que han hecho, como lo han hecho y para que lo han hecho.</p> <p>Entregamos la ficha de trabajo N°1 junto a los autoadhesivos para que los peguen donde corresponde.</p> <p>Aseo. Lonchera. Recreo..</p>	<p>Bloques lógicos.</p> <p>Fichas. Autoadhesivos.</p>
CIERRE	<p>Dialogamos sobre lo ¿Que hemos hecho el día de hoy?¿Que aprendimos?, ¿Cómo lo aprendimos?¿Les gusto?.</p>	

SESION DE APRENDIZAJE N°5

I.DATOS INFORMATIVOS.

INSTITUCION EDUCATIVA: “FUNDACION POR LOS NIÑOS DEL PERU.

EDAD : 5 AÑOS.

NOMBRE DE LA SESION : SOY ESPECIAL Y UNICO.

PRACTICANTE : LOURDES LOPEZ MONTALBAN

II.APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
AFIRMA SU IDENTIDAD.	Se valora así mismo.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa satisfacción sobre sí mismo cuando se esfuerza y logra su objetivo, en juego u otras actividades. • Se expresa positivamente de su persona.

III.SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes (Juego en los sectores, Saludo, oración, Noticia del día, canción.</p> <p>Jugamos a las escondidas (J de resolución de conflictos.), le indicamos a un niño que se voltee mirando a la pared, con los ojos cerrados y deberá contar hasta diez mientras sus compañeros se esconden, luego debe buscarlos y encontrarlos diciendo ¡Ampay! ¡Te encontré! Y se deberá llamarlo con alegría por su nombre y decir alguna característica que lo diferencie de los otros niños para que se sienta muy feliz y querido.</p> <p>Después realizamos las siguientes preguntas. ¿les gusto el juego? ¿Les agrado la característica que les dijo su amigo? ¿Por qué? ¿Todos tenían las mismas características?</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Los niños con sus propias palabras describen la secuencia de la actividad y comentamos sobre algunas características físicas de cada niño (alto, bajo, gordo, flaco, etc.) y les decimos todos somos únicos y especiales y cada uno sabe hacer cosas diferentes como dibujar, pintar, jugar futbol, vóley, resaltamos la idea que cada uno tiene habilidades diferentes y por eso somos importantes.</p> <p>Entregamos a los niños para que dibujen ellos mismos resaltando sus características.</p> <p>Aseo Lonchera. Recreo.</p>	Hojas. Lápiz. Colores.
CIERRE	Les leemos el cuento Moti un Perro Especial. Los niños dicen lo que más les gusto del cuento.	Cuento.

SESION DE APRENDIZAJE N°6

LDATOS INFORMATIVOS.

INSTITUCION EDUCATIVA: “FUNDACION POR LOS NIÑOS DEL PERU.

EDAD : 5 AÑOS.

NOMBRE DE LA SESION : NOS COMUNICAMOS ENTRE AMIGOS.

PRACTICANTE : LOURDES LOPEZ MONTALBAN.

II.APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA ORALMENTE.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entiende. • Conversa gentilmente con sus compañeros.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día, canción.</p> <p>Empezamos jugando el juego El Portavoz Fiel (J. de Comunicación.) Los niños se agrupan de dos en dos. Un niño dice al otro sus gustos, sus comidas preferidas, sus paseos favoritos, lo que le molesta, como se sienten y el otro escucha atentamente. Después el otro presenta a su compañero al grupo, procurando ser un fiel portavoz. Si un elemento importante ha sido omitido, completará el otro niño finalmente Se Intercambian los papeles.</p> <p>Al culminar el juego los niños comentan el juego y plantamos las siguientes preguntas ¿Les gusto el juego? ¿se sintieron bien al dialogar con su amigo? ¿Les gusta decir lo que sienten? ¿Por qué?</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Invitamos a los niños para que participen y compartan con todo el grupo algunas experiencias, sentimientos, emociones, frustraciones, etc.</p> <p>Les decimos a los niños lo importante que es comunicarnos, decir lo que sentimos, lo que nos gusta, disgusta, dar nuestra opinión, para así poder comunicarnos mejor con nuestros amigos evitando hacer cosas que los puedan molestar o que hagan cosas que nos hagan sentir mal.</p> <p>Entregamos una hoja para que los niños dibujen a su mejor amigo con el cual les gusta dialogar.</p> <p>Aseo. Lonchera. Recreo.</p>	Hojas. Lápiz. Colores.
CIERRE	<p>En asamblea los niños comentan como se sintieron y rescatan la importancia que tiene la comunicación oportuna entre amigos.</p>	

SESION DE APRENDIZAJE N°7.

I.DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA : “FUNDACION POR LOS NIÑOS DEL PERU.

EDAD : 5 AÑOS.

NOMBRE DE LA SESION : USANDO PALABRAS MAGICAS.

PRACTICANTE : LOURDES LOPEZ MONTALBAN.

II.APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA ORALMENTE.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entiende. • Conversa gentilmente con sus compañeros.

III.SECUENCIA DIACTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración noticia del día, canción).</p> <p>Invitamos a los niños a jugar el juego ¡Déjame entrar! J de comunicación, que consiste hacer una ronda con un grupo de 4 niños todos agarrados de la mano, mientras tanto los otros niños forman una columna. El primer niño de la columna pedirá por favor lo dejen entrar a la ronda, después que lo dejan entrar agradecerá que lo dejen formar parte de ronda y así sucesivamente hasta completar con todos los niños, se procurara en todo momento usar palabras mágicas de lo contrario no podrán entrar a la ronda.</p> <p>Terminado el juego realizamos las siguientes preguntas ¿Les gusto el juego? ¿De qué se trataba? ¿Conocen las palabras mágicas? ¿Qué han aprendido?</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños que cuando necesitamos algo o nos dan algo tenemos que usar palabras adecuadas como: Por favor, gracias, disculpa, perdón, etc. o llamadas Palabras Mágicas .Recalcamos que si las usamos frecuentemente podemos conseguir lo que necesitamos.</p> <p>Les damos una hoja para que los niños transcriban según su nivel de escritura las palabras mágicas que se encuentran en un papelote.</p> <p>Aseo. Lonchera. Recreo.</p>	Papelotes. Hojas. lápiz
CIERRE	Dialogamos sobre la importancia que tienen las palabras mágicas y las mencionamos.	

SESION DE APRENDIZAJE N°8

LDATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA : “FUNDACION POR LOS NIÑOS DEL PERU.”
EDAD : 5 AÑOS.
NOMBRE DE LA SESION : REALIZEMOS ACTIVIDADES FISICAS.
PRACTICANTE : LOURDES LOPEZ MONTALBAN

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PRACTICA ACTIVIDADES FISICAS Y HABITOS SALUDABLES.	Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas y también cuando desarrolla actividades físicas variadas. Reconoce que ello genera efecto positivos en su salud.	Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar como caminar, correr, saltar, trepar gatear, reptar subir bajar caer, lanzar.

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ESTRATEGIA	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades Permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día, canción)</p> <p>Empezamos la sesión con el juego denominado “La Conejita(o) Se Quedó Encerrada (o). Nos ponemos de pie en circulo agarrándonos de la mano y se queda una niña encerrada en el circulo y el resto canta: La conejita se quedó encerrada. De su casa no podía salir. La conejita quiere salir y golpea la puerta toc toc (golpea las manos de las niñas y se abre la puerta) los niños alzan las manos para que salga fuera de la ronda. La conejita sale muy feliz (la conejita sonrío, corre, trepa y salta de las sillas) Corre que corre. Salta que salta. Y la conejita vuelve a su casa. Corriendo y saltando, luego pedimos voluntarios para que continúen el juego. Al terminar el juego planteamos las siguientes preguntas ¿Les gusto el juego? ¿Les gusta correr, saltar libremente? ¿Saben cómo se llaman lo que han hecho? ¿Se cansaron?</p>	Sillas.
DESARROLLO	<p>Nos sentamos en nuestros respectivos lugares y dialogamos sobre lo que significa las actividades físicas, cuales son, para que nos sirven en nuestras vidas, y que podemos evitar diversas enfermedades mediante la práctica de estas. Utilizamos la técnica los niños dictan y la profesora escribe, los niños dictan las actividades físicas que les gustaría realizar en el colegio. Los niños leen según el nivel de lectura las actividades escritas en el papelote. Aseo. Recreo.</p>	Papelotes. Lápiz. Hojas.
CIERRE	Los niños asumen el compromiso de realizar ejercicios físicos que no demanden de esfuerzo como: saltar, correr, trepar, etc.	

SESION DE APRENDIZAJE N°9

LDATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EEDUCATIVA : “ FUNDACION POR LOS NIÑOS DEL PERU.”
EDAD : 5 AÑOS.
NOMBRE DE LA SESION : MIS EMOCIONES.
PRACTICANTE : LOURDES LOPEZ MONTALBAN.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
AFIRMA SU IDENTIDAD.	Autorregula sus emociones y comportamiento.	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones, dice si esta alegre, triste, con miedo o enojo, frente a las diferentes situaciones que vive.

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día, canción).</p> <p>Jugamos a Los Limpiadores de Estatuas (J de Confianza. Elegimos a cuatro niños para que se coloquen quietos como estatuas, por la noche llegara un niño a limpiar el polvo de las estatuas, pero como es de noche el niño no podrá ver (estará con los ojos cerrados). Cuando logre encontrar a una estatua la limpiara de los pies a la cabeza</p> <p>Los demás niños se distribuyen por toda el aula convertidos en estatuas, la estatua que ha sido limpiada será la próxima que cierre los ojos y busque las otras estatuas para que las limpie continuamos con la mecánica del juego hasta que todos los niños les toque limpiar las estatuas.</p> <p>Escuchamos los comentarios de los niños, les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿sintieron miedo? ¿Les gusta caminar con los ojos cerrados? ¿Sentían miedo de hacer o hacerse daño?</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Presentamos caritas con diferentes expresiones e indicamos a los niños para que las imiten.</p> <p>Explicamos a los niños que las personas presentamos miedo y otras emociones como tristeza, alegría, ira y cuando tenemos miedo tenemos que mantener la calma y pedir ayuda a nuestros padres o a algún familiar para que nos acompañe o cuando estamos tristes o algún amigo esta triste acompañarlo y consolarlo.</p> <p>Entregamos una hoja para que los niños para que dibujen las diferentes emociones que han aprendido</p>	<p>Cartulinas.</p> <p>Hojas de aplicación.</p> <p>Lápiz.</p> <p>Colores.</p> <p>Crayolas.</p>
CIERRE	Recordamos las emociones que hemos aprendido y decimos las que más nos gusta.	

SESION DE APRENDIZAJE N°10

LDATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA : “FUNDACION POR LOS NIÑOS DEL PERU.”
EDAD : 5 AÑOS.
NOMBRE DE LA SESION : LO QUE ME GUSTA Y NO ME DISGUSTA.
PRACTICANTE : LOURDES LOPEZ MONTALBAN.

II.APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PARTICIPA EN ASUNTOS PUBLICOS PARA PROMOVER EL BIEN COMUN.	Asume una posición sobre un asunto público que le permite construir consensos.	<ul style="list-style-type: none"> Escucha con atención las opiniones de sus compañeros sobre un tema de interés común.

III.SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día canción)</p> <p>Motivamos a los niños con el juego Ami me gusta (J. de Conocimiento)</p> <p>Nos sentamos en círculo y pasamos una pelota, el niño que le toca coger la pelota dirá su nombre, su comida favorita, su mascota favorita, su color preferido, lo que le gusta y le disgusta, a que le tiene miedo, y todo lo que él quiera contarle al grupo. Cuando termine pasara la pelota al niño de al lado para que haga lo mismo se continua hasta terminar con todos los niños.</p> <p>Finalizado el juego hacemos las siguientes preguntas:¿Cómo se sintieron al contar las cosas que les gusta?¿Conocían lo que les a sus amigos?</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Mostramos a los niños figuras y les pedimos que nos digan lo que les gusta y no les gusta de las imágenes, se estará atenta a lo que dicen los niños para profundizar el tema recalcándoles lo importante que es expresar lo que nos gusta o no nos gusta, sin lastimar a otros.</p> <p>Entregamos a los niños una hoja para que los niños dibujen lo que más les gusta.</p> <p>Aseo. Lonchera. Recreo</p>	<p>Imágenes. Hojas de aplicación.</p> <p>Lápiz. Colores.</p>
CIERRE	<p>En asamblea jugamos Ritmo Abogo Diga Ud. que es lo que ti te gusta. Dialogamos sobre la actividad realizada.</p>	

ANEXO 02:

LISTA DE COTEJO APLICADA A LOS ESTUDIANTES

INDICADORES	ITEMS	SI	NO
Se expresa usando insultos	- Se dirige hacia sus compañeros con lenguaje grosero.		
	- Insulta y grita a sus compañeros.		
	- Hace gestos o muecas ofensivas para sus compañeros.		
	- Se burla de las limitaciones de sus compañeros.		
	- Imita el llanto de otros niños con burla.		
	- Demuestra una actitud egoísta hacia sus compañeros.		
Daña las cosas materiales	- Destruye sus propias cosas.		
	- Destruye las cosas de sus compañeros.		
	- Tira el material educativo al piso.		
	- Toma objetos de otros niños sin su permiso y los daña intencionalmente.		
	- Rompe su material educativo		
Ataca a sus compañeros	- Patea a sus compañeros.		
	- Agrede físicamente a sus compañeros de clase.		
	- Aruña y jala los cabellos a sus compañeras.		
	- Muerde los bracitos a sus amiguitos.		

ANEXO 03

UNIDAD DE ANÁLISIS

Unidad de Análisis	Categoría	Análisis de la Situación
Juego Cooperativos	Llama por su nombre a sus compañeros.	<p>Sesión 01 En esta sesión se utilizó la estrategia juego cooperativo de presentación y se pudo observar que la mayoría de los niños llamaban a sus amigos con un sobre nombre o un apodo para lo cual la docente empleo esta estrategia continuamente con la finalidad que los niños llamen a sus compañeros usando su nombre correctamente.</p>
	Comparte sus cosas con los demás	<p>Sesión 02 La estrategia utilizada es el juego cooperativo de conocimiento, durante el desarrollo de la sesión se presentaron inconvenientes, como conductas egoístas, para ello le docente realiza esta actividad para reducir estas conductas en los niños.</p>
	Expresa sus emociones, dice si esta alegre, triste, con miedo o enojo, frente a las diferentes situaciones que vive.	<p>Sesión 03 Para esta actividad se utilizó la estrategia juego cooperativo de distención, presentándose en la mayoría de los niños la dificultad de no poder expresar sus emociones. La docente mediante la utilización de este tipo de juego ayuda a los niños que expresen sus emociones según su estado de ánimo.</p>
	Incluye a sus compañeros en las actividades que realiza.	<p>Sesión 04 Se utilizó la estrategia juego cooperativo de conocimiento, presentándose inconvenientes. Los niños excluían a sus compañeros por diferentes motivos. La docente emplea frecuentemente el juego cooperativo para disminuir la exclusión de niños.</p>
	Se expresa positivamente de su persona.	<p>Sesión 05 La estrategia utilizada es juegos cooperativos de resolución de conflictos. En esta oportunidad se pudo evidenciar que los niños muestran un ligero avance en cuanto a su autoconcepto sintiéndose importante y querido cuando interactúa con sus compañeros. La docente refuerza la autoestima mediante este juego para hacer sentir al niño importante y ayudar a que formar un autoconcepto positivo.</p>
	Conversa gentilmente con sus compañeros.	<p>Sesión 06 Se utilizó la estrategia juego cooperativo de comunicación y se pudo observar que el niño no se comunica de una forma adecuada con sus compañeros usando términos inapropiados. La docente emplea esta estrategia para mejorar el lenguaje de los niños.</p>

		<p>Sesión 07. Se usó la estrategia juego cooperativo de comunicación, y se observó que con relación a la sesión anterior la mayoría de niños presentan cambios al comunicarse, lo hacen de manera cordial dejando de lado el lenguaje vulgar y grosero La docente usa este tipo de juegos para contribuir a que los niños dejen de lado ciertas palabras inapropiadas.</p>
	Demuestra alegría y ríe al momento de jugar.	<p>Sesión 08 En esta sesión se utilizó la estrategia juego cooperativo de distensión, los niños se muestran contentos al momento de interactuar con sus amigos quedando relegado el enojo y frustraciones. La docente emplea estos juegos para que los niños expresen todas sus emociones y liberen energía.</p>
	Demuestra seguridad al momento realizar alguna actividad.	<p>Sesión 09 Se utilizó la estrategia de juego cooperativo de confianza, y se pudo presenciar que los niños se muestran seguros al realizar las actividades dejando de lado el miedo y la desconfianza, es por ello por lo que la docente realiza este tipo de juego con la finalidad que el niño adquiera seguridad y confianza en su persona a través de esta estrategia.</p>
	Dice lo que le gusta y lo que le disgusta.	<p>Sesión 10 Se aplicó la estrategia juegos cooperativos de conocimiento. Los niños demuestran significativamente cambios al comunicarse, es expresivo, comunica con claridad que le gusta y le disgusta. La docente emplea esta estrategia para que los niños comuniquen de manera oportuna lo que les gusta o les molesta</p>