



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

## **FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

### **TEMA:**

**“DESARROLLO DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA PREVENIR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS PERÍODOS DE RECESOS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES DE LA PARROQUIA DE CARANQUI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012-2013”. PROPUESTA ALTERNATIVA.**

**Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Educación General Básica mención: Parvularia**

**AUTORA: Ana Luisa López Guerra**

**DIRECTOR: Msc. Jesús León**

**IBARRA, 2014**

## CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

En mi calidad de Director del Trabajo de Grado, nombrado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología.

Que he analizado el Trabajo de Grado con el tema: **“DESARROLLO DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA PREVENIR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS PERÍODOS DE RECESOS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES DE LA PARROQUIA DE CARANQUI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012-2013”**. **PROPUESTA ALTERNATIVA**. Presentada por Ana Luisa López Guerra y que considerando que dicho trabajo reúne todos los requisitos para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del Jurado Examinador para optar el Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación Especialidad Docencia en Educación Parvularia.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



Msc. Jesús León

**DIRECTOR DE TESIS**

## DEDICATORIA

Ofrezco este trabajo de grado, principalmente a Dios que me ha mostrado día a día con humildad, paciencia y sabiduría, que todo es posible, por haberme ayudado en los momentos más difíciles, demostrándome que son escalones para seguir con más fuerzas y valor cada instante de la vida, porque me ha enseñado a no desmayar frente a los problemas y adversidades que se presentan, porque ha estado conmigo a cada paso que daba cuidándome y dándome fortaleza para continuar, indicándome que nunca hay que desfallecer en el intento de alcanzar la meta propuesta.

Dedico este trabajo a quienes me quieren y a quienes quieren aprender, enseñar, practicar, predicar y ayudar en esta ardua labor de formar a la niñez, ya que el deber es educar, no es hacerle aprender algo que no sabía, sino hacer de él alguien que no existía

Ana Luisa López Guerra

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a DIOS por ser mi principal fuente de inspiración y por permitirme existir, aquí y ahora. Gracias por iluminar mis ideas e invitarme a caminar por tu maravilloso sendero e irradiar luz a la niñez; Te agradezco Señor por darme la fuerza y el valor necesario para culminar este grandioso sueño, ayudada de tu sabia enseñanza.

Gracias a mis eternos hijos, amigos y colaboradores y a mis ganas impulsoras de mi pasión por los juegos cooperativos que ayudaron a prevenir conductas agresivas en la niñez, igualmente gracias a los que creyeron que podía concluir con esta odisea y que este proyecto hoy hecho realidad viera la luz.

Ana Luisa López Guerra

## ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR .....	ii
DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
INDICE DE TABLAS ANÁLISIS DESCRIPTIVO E INDIVIDUAL DE CADA PREGUNTA DE LA ENTREVISTA ESCRITA Y DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DESARROLLADA .....	ix
ÍNDICE DE TABLAS DE ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE CADA PREGUNTA DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN.....	ix
INDICE DE GRAFICOS ANÁLISIS DESCRIPTIVO E INDIVIDUAL DE CADA PREGUNTA DE LA ENTREVISTA ESCRITA Y DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DESARROLLADA .....	ix
RESUMEN .....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPÍTULO I .....	1
1.- PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	1
1.1. ANTECEDENTES.....	1
1.2.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	3
1.4.DELIMITACIÓN .....	3
1.4.1.Unidades De Observación.....	3
1.4.2 Delimitación Espacial .....	3
1.4.3 Delimitación Temporal.....	4
1.5. OBJETIVOS.....	4
1.6.JUSTIFICACIÓN .....	5
1.7.FACTIBILIDAD .....	8
CAPÍTULO II .....	10
2. MARCO TEÓRICO.....	10
2.1.FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	10
2.1.1.FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA .....	10
2.1. 2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	12
2.1.3.FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA .....	13

2.1.4 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA.....	16
2.1.5 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA.....	16
2.1.5.2 Modificación de la Conducta Indeseable.....	17
2.1.5.3 Reforzamiento vicario para modificar conductas .....	18
2.1.5.4 Reforzamiento positivo.....	19
2.1.5.5 Formación y permanencia de conductas adecuadas.....	19
2.1.6 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA .....	20
2.1.6.1 Método Socrático.....	20
2.1.7. FUNDAMENTACIÓN LEGAL .....	21
2.1.7.1 Principios.....	22
2.1.7.2 Obligaciones.....	23
2.1.8 Concepto de Juego .....	25
2.1.9 El juego es una necesidad innata y una actividad universal .....	26
2.1.10 El juego proporciona placer .....	27
2.1.11 El juego desarrolla y estimula las inteligencias.....	27
2.1.12 El juego desarrolla la Inteligencia Interpersonal y las habilidades sociales entre los pares .....	28
2.1.13 Contribuciones del juego al desarrollo social y afectivo-emocional .....	30
2.1.14 Importancia del juego en el aspecto social .....	32
2.1.15 El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional.....	33
2.1.16 El juego es fuente de salud física, mental y evita la agresión .....	34
2.1.17 Niveles de desarrollo y madurez para jugar.....	35
2.1.18 El juego como instrumento de socialización.....	36
2.1.19 Habilidades sociales para lograr mayor empatía entre pares .....	37
2.1.20 El juego contribuye al aprendizaje social.....	40
2.1.21 Reglas para la interacción social en el juego .....	40
2.1.22 Clases de juegos colectivos.....	41
2.1.23 Características del juego cooperativo y no competitivo.....	43
2.1.24 Concepto de Juegos Cooperativos.....	44
2.1.25 El Juego de cooperación .....	45
2.1.26 Características del Juego Cooperativo .....	45
2.1.27 Nociones de juego Cooperativo.....	47
2.1.28 Regla de oro de los juegos cooperativos.....	47

2.1.29 Beneficios del Juego Cooperativo .....	48
2.1.30. Papel del docente durante la aplicación de juegos cooperativos .....	49
2.1.31 La agresividad.....	49
2.1.32 Los niños agreden de manera verbal y física .....	51
2.1.33 Tipos de agresividad.....	52
2.1.34Consecuencias de la agresividad infantil .....	54
2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL.....	55
2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	56
2.4 INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	59
2.5 MATRIZ CATEGORIAL .....	60
CAPÍTULO III .....	61
3. MARCO METODOLÓGICO.....	61
3.1TIPOS DE INVESTIGACIÓN .....	61
3.2 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	62
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS .....	64
3.4 POBLACIÓN .....	64
3.5 MUESTRA.....	65
CAPÍTULO IV .....	68
4.ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	68
4.2 Análisis descriptivo e individual de cada pregunta de la entrevista escrita y de la ficha de observación desarrollada. ....	69
4.1.2 Análisis descriptivo de cada pregunta de la ficha de observación.....	79
4.1.3 CONTESTACIÓN A LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN. ....	84
CAPÍTULO V .....	85
5.1 CONCLUSIONES .....	85
5.2 RECOMENDACIONES .....	86
CAPÍTULO VI .....	87
6.- PROPUESTA ALTERNATIVA.....	87
6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA .....	87
6.2 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA .....	87
6.3 FUNDAMENTACIÓN .....	89
6.4 OBJETIVOS .....	90
6.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.....	91

6.6 FACTIBILIDAD.....	91
6.7 DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	91
6.8 IMPACTOS .....	144
6.8.1 IMPACTO PEDAGÓGICO .....	144
6.9. DIFUSIÓN.....	145
6.10 BIBLIOGRAFÍA.....	146
ANEXOS .....	149



**INDICE DE TABLAS ANÁLISIS DESCRIPTIVO E INDIVIDUAL DE  
CADA PREGUNTA DE LA ENTREVISTA ESCRITA Y DE LA FICHA DE  
OBSERVACIÓN DESARROLLADA**

TABLA N° 1 .....	69
TABLA N° 2 .....	70
TABLA N° 3 .....	71
TABLA N° 4 .....	72
TABLA N° 5 .....	73
TABLA N° 6 .....	74
TABLA N° 7 .....	75
TABLA N° 8 .....	76
TABLA N° 9 .....	77
TABLA N° 10 .....	78

**ÍNDICE DE TABLAS DE ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE CADA  
PREGUNTA DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN**

TABLA N° 1 .....	79
TABLA N° 2 .....	80
TABLA N° 3 .....	81
TABLA N° 4 .....	82
TABLA N° 5 .....	83

**INDICE DE GRAFICOS ANÁLISIS DESCRIPTIVO E INDIVIDUAL DE  
CADA PREGUNTA DE LA ENTREVISTA ESCRITA Y DE LA FICHA DE  
OBSERVACIÓN DESARROLLADA**

GRAFICO N° 1.....	69
GRAFICO N° 2.....	70
GRAFICO N° 3.....	71
GRAFICO N° 4.....	72
GRAFICO N° 5.....	73
GRAFICO N° 6.....	74
GRAFICO N° 7.....	75
GRAFICO N° 8.....	76
GRAFICO N° 9.....	77
GRAFICO N° 10.....	78

ÍNDICE DE GRAFICOS DE ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE CADA  
PREGUNTA DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

GRAFICO N° 1.....	79
GRAFICO N° 2.....	80
GRAFICO N° 3.....	81
GRAFICO N° 4.....	82
GRAFICO N° 5.....	83

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación parte de la existencia del problema: ¿Utilizan Juegos Cooperativos los docentes en los recesos para prevenir las conductas agresivas en las niñas/os de los primeros años de Educación General Básica de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui, durante el año lectivo 2012-2013? El objetivo esencial de la investigación constituye en determinar la influencia de Juegos Cooperativos que utilizan los docentes para prevenir las conductas agresivas en los primeros grados de educación básica. El campo de acción de este trabajo está determinado en juegos cooperativos, que se empleó en talleres, los mismos que sirvieron como aporte para prevenir conductas agresivas en los niños/as. Esta investigación tiene fundamento pedagógico en la teoría Humanista, la cual ubica al estudiante como el protagonista esencial del aprendizaje, predominando el cognitivismo y el constructivismo, tomando el juego como un ente regulador y a la pedagogía Activa. Para la elaboración de este trabajo se tomó en cuenta diferentes estructuras metodológicas, como: investigación descriptiva, la bibliográfica, se recolectó información, libros, de internet, se redactó varios pensamientos y teorías de los psicólogos y pedagogos. Piaget, Ausubel, Bandura, utilizó técnicas de investigación como la entrevista escrita, y una ficha de observación, aplicada a las niñas/os en los recesos, a la muestra establecida a cada una de las instituciones, posteriormente se elaboraron las conclusiones y recomendaciones del caso, todo esto fue lo que ayudó a elaborar la propuesta y dar la solución al problema de las conductas agresivas mediante el desarrollo de los juegos cooperativos recopilados en una Guía Didáctica con procesos metodológicos para prevenir conductas agresivas en los primeros años de Educación General Básica.

## ABSTRACT

The present research about the existence of the problem: Do you use Cooperative Games teachers during breaks to prevent aggressive behavior in girls and children in the early years of General Basic Education of the public schools of the parish of Caranqui during 2012-2013 school year? The essential objective of the research is to determine the influence of Cooperative Games using teachers to prevent aggressive behavior in the early grades of primary education. The scope of this work is given in cooperative games, which was used in workshops, which served them as input to prevent aggressive behavior in children and girls. This research is based on the Humanist Educational theory, which places the student as the essential character of learning, predominantly cognitivism and constructivism, taking the game as a regulator and Active pedagogy. For the preparation of this work took into account different methodological structures such as: descriptive research, bibliographic, information was collected, books, Internet, various thoughts and theories of psychologists and pedagogues was drafted. Piaget, Ausubel, Bandura, research techniques was used as a written interview, and observation sheet applied to girls and children in the recesses, the sample set at each of the institutions subsequently developed the conclusions and recommendations of the case, this was what helped develop the proposal and give the solution to the problem of aggressive behaviors by developing cooperative games collected in an educational guide methodological processes to prevent aggressive behavior in the early years of Basic Education.

## INTRODUCCIÓN

Todos los seres humanos estamos expuestos a aprendizajes que nos pueden afectar positivamente o negativamente mientras dure nuestra vida. Las conductas agresivas, siempre serán consideradas como dañinas para la integridad humana y para toda la sociedad, por este motivo es necesario dar atención, para frenar ese desencadenamiento. Justamente la escuela es el primer centro educativo encargado de prevenir y reducir comportamientos antisociales.

La presente investigación nace como inquietud a base de las respuestas emitidas por los niños y además lo que se escucha a diario a los estudiantes en los planteles educativos, me pegan, me aíslan, se burlan, me intimida un compañero más grande que yo; estas y otras quejas producen daños físicos, psicológicos, emocionales, estrés, desmotivación por el estudio, incluso se puede llegar a la deserción escolar.

La siguiente investigación logró el objetivo de prevenir las conductas agresivas en los educandos aplicando los juegos cooperativos, para mejorar la interacción, cooperación, aceptación, respeto, armonía, paz, aumentó la estabilidad emocional, tolerancia con los demás compañeros que conviven a diario, esto permitió a los estudiantes unirse al juego con los otros y no contra otros y su lema es "''TODOS A JUGAR''", ayudó de manera muy positiva al cambio de actitud y aptitud, demostrando comportamientos altruistas mejorando el ambiente escolar y la convivencia social.

Este trabajo Investigado consta de seis capítulos:

**Capítulo I.-** comprende los antecedentes y la importancia del desarrollo de los juegos cooperativos para prevenir las conductas agresivas. El planteamiento del problema que enfoca el análisis de las causas y efectos que ayudan a la investigación a conocer la situación actual del problema, habla de los objetivos, general, y de los objetivos específicos, todos estos componentes determinan las actividades que ayudaron al desarrollar esta investigación y al final del capítulo esta la justificación que demuestra e indica los aportes de la solución que se dio al tema de investigación.

**Capítulo II.-** aquí se detalla la fundamentación teórica en la que explica la base que sustenta el tema de investigación emitiendo juicios de valor.

**Capítulo III.-** menciona la metodología utilizada como: métodos, técnicas, instrumentos que se utilizó para la investigación, los cuales permitieron recolectar la información y así cumplir los objetivos propuestos.

**Capítulo IV.-** esta es la parte en donde se analizó e interpretó los resultados de la entrevista escrita, y ficha de observación aplicadas a los estudiantes para conocer el problema de investigación.

**Capítulo V.-** se detalla las conclusiones y las recomendaciones del tema

**Capítulo VI.-** es la parte que se refiere al desarrollo de la propuesta planteada, para dar soluciones al problema investigado, se elaboró una Guía Didáctica de Juegos Cooperativos con Estrategias Metodológicas para prevenir las conductas agresivas en las niñas/os.

## **CAPÍTULO I**

### **1.- PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. ANTECEDENTES**

En la actualidad hay una incidencia de conducta agresiva y antisocial en niños/as, infringiendo las reglas establecidas por la sociedad, varios estudios demuestran que con el desarrollo y el crecimiento los individuos no disminuyen las conductas agresivas, por el contrario va en aumento y se vuelven más complejos en la adolescencia y en la vida.

En estas instituciones educativas el espacio es reducido no existe juegos recreativos y espacios físico suficiente y menos áreas verdes, donde todos los niños puedan jugar, recrearse, disfrutar y pasar momentos de esparcimiento llenos de alegría y felicidad en los recreos.

A estos planteles asisten niños de hogares en su mayoría desorganizados, de escasos recursos económicos y con el autoestima muy baja, que se nota a simple vista la tristeza que enmarcan en sus rostros y es más la agresividad que les invade si alguien por accidente les pasa rosando o empujando, cuando se da éstos problemas en seguida los estudiantes se portan muy agresivos y violentos entre ellos.

El juego es una actividad placentera que realiza una niña/o durante períodos largos y cortos de tiempo con el fin de mantener alegría y entretenimiento, la finalidad es aprender constructivamente y significativamente. El niño incluye todas sus habilidades mientras juega,

su cuerpo, inteligencia y afecto, juega con todo lo suyo: con la mano, con el cuerpo, con el llanto y la risa, con la narración y la fantasía.

## **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El Ecuador en materia de educación está atravesando por muchos cambios significativos, los cuales garantizan una política pública prioritaria de condición social y participativa, indispensable para el Buen Vivir en donde las personas, las familias y la sociedad tienen y la corresponsabilidad de participar en el proceso de aprendizaje para lograr una educación de calidad y calidez.

Estas instituciones investigadas no disponen de mucho espacio físico razón por la cual no todos los niños pueden jugar, solo unos pocos lo hacen, es más los que primero ganan las canchas son los que se apoderan y juegan durante todo el recreo, además existen conflictos, peleas, discusiones, muchas veces tienen agresiones verbales y físicas entre estudiantes y debido a esto es de suma importancia enseñar juegos cooperativos para que todos los estudiantes, o la mayoría de ellos participen y jueguen y exista una verdadera integración educativa de aceptación de la diversidad en las instituciones educativas de promoción de derechos humanos, como la igualdad de oportunidades educativas y recreativas, y no excluyentes, fomentar los principios universales de permanencia, pertenencia, afecto y apego escolar.



### **1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Utilizan Juegos Cooperativos los docentes en los recesos para prevenir las conductas agresivas en las niñas/os de los primeros años de educación general básica de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui durante el año lectivo 2012-2013?

### **1.4. DELIMITACIÓN**

#### **1.4.1. Unidades de Observación**

Para realizar esta investigación se trabajó con 184 estudiantes de 5 a 6 años del Primer Año de Educación General Básica de las seis escuelas de la Parroquia de Caranqui, y estas fueron: “Agustín Cueva”, “Medardo Proaño,” “Oscar Efrén Reyes,” “Juan Miguel Suárez,” “María Olimpia Gudiño” y “José Nicolás Vacas” durante el año lectivo 2012-2013.

#### **1.4.2 Delimitación Espacial**

La presente investigación se realizó en las escuelas “Agustín Cueva”, “Medardo Proaño,” “Oscar Efrén Reyes,” “Juan Miguel Suárez,” “María Olimpia Gudiño” y “José Nicolás Vacas” del Cantón Ibarra, Provincia de Imbabura en el año lectivo 2012- 2013, a 184 estudiantes del primer año de básica de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui, a partir del mes de marzo y terminó en el mes de julio del 2013, las expectativas planteadas en este trabajo, por parte de la autora fue investigar, diagnosticar y crear estrategias metodológicas lúdicas de integración, para prevenir las conductas agresivas en los recesos.

### **1.4.3 Delimitación Temporal**

La presente investigación se realizó a 184 alumnos del primer año de básica de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui en el Cantón Ibarra en la provincia de Imbabura en el año lectivo 2012-2013.

## **1.5. OBJETIVOS**

### **1.5.1. Objetivo General**

- Diagnosticar que juegos practican los maestros en los períodos de recesos para bajar las conductas agresivas de las niñas/os del primer grado de Educación General Básica de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui, de la ciudad de Ibarra durante el año lectivo 2012-2013.

### **1.5.2 Objetivos Específicos**

- Identificar los tipos de conductas agresivas que manifiestan las niñas/os del primer año de Educación General Básica en los periodos de recesos de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui de la ciudad de Ibarra, en el año lectivo 2012-2013.
- Fundamentar Teóricamente la información de varias fuentes sobre juegos cooperativos y clases de agresividad, física y verbal, para prevenir las conductas agresivas en las niñas/os del primer grado de educación general básica.
- Elaborar una Guía Didáctica de Juegos Cooperativos con Estrategias Metodológicas para prevenir las conductas agresivas

en las niñas/os, como un material indispensable e innovador para el sistema educativo.

- Socializar la Guía Didáctica de juegos Cooperativos con Estrategias Metodológicas a los docentes, para prevenir conductas agresivas en las niñas/os de los primeros años de educación general básica. De las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui, durante el año lectivo 2012-2013.

## **1.6. JUSTIFICACIÓN**

En la Educación General Básica Ecuatoriana en el primer nivel constituye una condición esencial que abarca conjuntos de experiencias que tienen que estar relacionadas con las actividades lúdicas y es más con los juegos cooperativos relacionándose con el entorno social inmediato, ya que necesitan de una expresión comunicativa y cooperativa, ya que esta etapa es la que marcará para toda la vida del ser humano.

Hay que determinar que “el juego es un derecho de las niñas/os y una expresión social y cultural que se transmite y se recrea entre generaciones”. Por este motivo el juego infantil siempre ha estado presente en toda sociedad y cultura en la historia de la humanidad. En la actualidad la forma de jugar ha cambiando mucho pero muy a pesar de los cambios de este tiempo, hay juegos que se resisten a desaparecer, estos juegos que han sido transmitidos de generación en generación y que nunca se acabaran seguirán siendo una tradición en el convivir diario de la sociedad.

Las niñas/os juegan desde que nacen y lo hacen en un estado mental especial, es decir que están conectados con la realidad y a la vez con un mundo de fantasía inconsciente, que manifiestan de esta forma su expresión de su mundo natural. Cada edad tiene su juego y es fundamental que todo niño juegue y experimente su entorno donde se desarrolla en su primera infancia.

La importancia de ejercitar los juegos cooperativos en los periodos de recesos es muy apropiada, para disminuir las conductas agresivas y es más con un poco de motivación todos las niñas/os juegan y se sienten felices, en un entorno social y agradable donde desarrollan emociones positivas, habilidades sociales y decisiones asertivas.

A través de esta investigación se demostró la importancia de la Actividad Lúdica Cooperativa, para evitar las conductas agresivas y la violencia infantil como estrategia metodológica dentro del Régimen del Buen Vivir de las niñas y de los niños ejerciendo sus derechos y practicando una convivencia pacífica en el primer año de educación general básica.

Es evidente que la incorporación del juego cooperativo en la dinámica cotidiana en los periodos de receso, es una valoración de lo lúdico como fuente de socialización y realización personal, por consiguiente la presente investigación es relevante, ya que es importante demostrar la contribución del juego cooperativo al efectivo desarrollo global e integral de niñas/os en el cambio de actitudes y aptitudes positivas, asertivas, fomentando conductas altruistas.

La planificación institucional debe estar siempre planteada a desarrollar actividades lúdicas y juegos cooperativos fomentando un Interaprendizaje social a través del cual, las niñas/os comparten; siguen reglas, respetan turnos, crean su propia disciplina es más son las niñas/os los que deben inventar, imaginar diferentes tipos de juegos y jugar con los demás compañeros.

Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) manifiesta lo siguiente:

## **Artículo 2**

### **Principios**

**Km. Convivencia armónica.- La Educación tendrá como principio rector la formulación de acuerdos de convivencia armónica entre los actores de la comunidad educativa; y**

**II. Pertinencia.- Se garantiza a las y los estudiantes una formación que responda a las necesidades de su entorno social, natural y cultural en los ámbitos local, nacional y mundial.(p.38)**

El presente trabajo de investigación será considerado con el único objetivo de que los que estudiantes aprendan a convivir en paz y armonía basados en los principios de la educación, para de esta manera evitar los llamados de atención del Departamento de Consejería Estudiantil, este es el motivo de investigación del tema.

## **1.7. FACTIBILIDAD**

Debemos tomar en cuenta que el interés educativo tanto del Estado Ecuatoriano, de los educadores y de la sociedad está centrado en la formación integral de los educandos, esencialmente en potenciar las aptitudes y actitudes de los seres humanos y al desarrollo de la socialización, valores, fundamentos y el auto control de emociones, en especial la agresión para lograr una convivencia pacífica y armónica de todos y cada uno de los integrantes de la comunidad educativa.

Esta investigación fue factible realizar por cuanto, existió la predisposición de las autoridades, docentes y estudiantes para que se investigue el tema y a través del desarrollo de esta propuesta se solucionó problemas de conductas agresivas en las instituciones investigadas. Además las comunidades educativas estuvieron dispuestas a colaborar para que se aplique, y se ponga en práctica este excelente tema de innovación, original y de actualidad.

Esta es la razón particular, por la cual ha motivado realizar el presente estudio del Plan de investigación. Además este trabajo se aplicó con gran acogida por ser un tema de actualidad, el cual previno y se controló a niñas/os que actuaban en determinados momentos, demostrando una variedad de comportamientos agresivos tanto físicos como verbales consideradas como conductas antisociales frente a los demás compañeros de juego y compañeros de trabajo, además estos problemas sociales que acontecen a diario en la sociedad educativa son evadidos por los docentes y padres de familia porque a simple vista se los consideran que no tiene tratamiento y tanto los educandos, autoridades, psicólogos quieren pasar por alto sin darse cuenta que estos afectan al individuo en los años posteriores es decir cuando los estudiantes son

adolescentes, esta es la razón muchas veces de que los estudiantes toman otras medidas es más cambios muy radicales en su manera de actuar y que es necesario frenar a tiempo antes de que sea muy tarde tanto para autoridades, familiares y para el individuo mismo, no se debe permitir que estos casos continúen, se debe remediar.

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

##### **2.1.1. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA**

###### **2.1.1.1 Teoría Constructivista**

Además Ferreiro, R. (2012). Explica del constructivismo social de la siguiente forma:

**Al hablar de constructivismo nos referimos a la construcción del conocimiento y de la personalidad de los alumnos, que aprenden y se desarrollan en la medida en que construyen significados. En otras palabras, construir es comprender en esencia algo, un objeto de estudio o de investigación en un sentido determinado: el que marca la convención social en relación con el contenido correcto. Por lo tanto, construir no es algo abstracto, sino tomar conciencia de qué se sabe y cómo, es hacer, pensar, sentir, estructurar y la información y los sentimientos. Y es que la comprensión, esencia misma del constructivismo, so se da en solitario, se necesita directamente del otro, además de que el significado se adquiere en una dirección determinada socialmente. Todo conocimiento se construye en estrecha interrelación con los contextos culturales en los que se usa; así pues, es imposible separarlo. Sólo**



**para el estudio detallado es que se precisan los aspectos, cognitivos, emocionales y sociales presentes en el contexto en que se actúa (p.45)**

El autor expresa que el constructivismo en si es construir, comprender, percibir el aprendizaje como una actividad socialmente situada en contextos funcionales, significativos y auténticos, es importante que exista una concordancia bastante alta entre la realidad y la construcción y que el aprendizaje se transforme en una actividad afectiva-social y mental favoreciendo su desarrollo integral.

.

Según Pimienta, J. (2008) menciona el pensamiento de César Coll (1999) y dice:

**Señala al respecto del constructivismo: “Su utilidad reside, nos parece, en que permite formular determinadas preguntas nucleares para la educación, nos permite contestarlas desde un marco explicativo, articulado y coherente, y nos ofrece criterios para abundar en las respuestas que requieren informaciones más específicas. (p.3)**

Este planteamiento indica que la estructura constructivista requiere una intensa actividad por parte del estudiante y que cuan mayor sea la capacidad cognoscitiva, mayor será la posibilidad de que pueda construir significados nuevos y así evitar memorización repetitiva y mecánica.

Según Barriga, F. (2010). Enuncia el criterio de Mario Carretero (1993:21).plantea que el aprendizaje constructivista es:

**La idea que mantiene el individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre estos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia fiel de la realidad, sino una construcción del ser Humano. ¿Con qué instrumentos realiza la persona dicha construcción? Fundamentalmente con los esquemas que ya posee, es decir, con lo que ya construyó en su relación con el medio que le rodea. (p.23)**

Esta fundamentación sobre el constructivismo explica claramente, que la construcción del conocimiento se realiza todos los días y en todo momento, según el grado de meta-cognición del individuo, todo aprendizaje constructivo se da a través de un proceso mental el cual adquiere un conocimiento nuevo donde el alumno construye aprendizajes significativos que enriquecen sus conocimientos del mundo físico y social, desarrollando así su crecimiento personal integral.

## **2.1. 2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

### **2.1.2.1 Teoría Conductista**

Además Schultz, D. y Schultz, S. (2010). cita el pensamiento de Skinner así:

**Según Skinner, variables que están fuera del organismo controlan y modifican la conducta. En nuestro interior no existe nada – procesos, impulsos u otra actividad-que**

**determine. No obstante, aún cuando los estímulos y reforzadores externos la moldeen y regulan, somos capaces de emplear el autocontrol, como lo llamó Skinner, el cual descubrió como actuar bajo el control de un misterioso “yo”, sino a que en cierta medida podemos controlar las variables externas que determinan la conducta. (p.385)**

La conducta es una cuestión de reflejos condicionados, es decir, de respuestas aprendidas, en nuestro interior no existe nada que los haga cambiar, nacemos con ciertas conexiones estímulo respuesta llamadas reflejos y podemos crear una multiplicidad de nuevas experiencias mediante procesos de condicionamiento externo, que permite una nueva conducta.

### **2.1.3.FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA**

#### **2.1.3.1 Teoría Humanista**

Según Crisólogo, A.(2009). Manifiesta lo siguiente:

**El humanismo como paradigma de la psicología, el humanismo nace a mediados del siglo XX. Surge como “fuerza alternativa” y respuesta ante las respuestas también al impacto social de las dos guerras mundiales. El humanismo es una respuesta histórica al reduccionismo, psicológico, filosófico ante el problema del hombre; un llamado de atención sobre la necesidad de estudiar a los seres humanos como totalidad dinámica en relación continua con contextos interpersonales, es decir, sociales.(p.23)**

Bajo esta perspectiva el humanismo es un paradigma con el cual los seres humanos fomentan contextos interpersonales que ayudan a mantener principios constructivista y aprendizajes significativos, existiendo un nivel social e interpersonal y por último individual y psicológico, ya que toda función psicológica superior atraviesa necesariamente una etapa externa en función social para su desarrollo.

Según Ferreiro, R. (2012). Manifiesta lo siguiente:

**El humanismo se justifica ante las posiciones tecnocráticas y economicistas, que reducen el acto de enseñar y educar a la mera transmisión de información (dar clases, impartir conocimientos), y de posturas autoritarias que conciben al alumno como un simple depósito que hay que atiborrar de datos y exigir su reproducción al pie de la letra. Para el humanismo cada persona humana, y por ende cada educando, es un ente individual, completamente único y diferente de los demás, que merece respeto a su singularidad. El ser humano posee iniciativa, y tiene preocupaciones y necesidades personales de crecer; es capaz de auto-determinarse y tiene potencialidades para desarrollar actividades creativas. Por tanto, no se debe reducir a los alumnos a personas que continuamente procesen información en las clases; por el contrario ellos poseen afectos, tienen vivencias, son individuos totales no fragmentados y como un todo, aprenden y crecen como personas humanas.(p 33)**

Esto demuestra que los maestros no solo deben centrarse en dar las clases llenas de contenidos repetitivos, se debe dar más atención y un estudio riguroso, sistemático y crítico del hombre como persona,

incluyendo todas las características humanas y dar un estudio psicológico a los problemas o fenómenos, sentimientos, emociones por los que está atravesando el ser humano, como puede ser el amor, el odio, la muerte, el afecto, entre otros, es decir tomar en cuenta su existencia y su relación con el mundo interior y exterior que lo rodea

Según Martínez, M. (2009) manifiesta lo siguiente:

**La educación humanista es aquella en la cual todas las facetas del proceso enseñanza-aprendizaje dan un énfasis especial a las siguientes realidades: unicidad de cada ser humano, tendencia natural hacia su autorrealización, libertad y autodeterminación, integración de los aspectos cognoscitivos con el área afectiva, conciencia y apertura solidaria con los demás seres humanos, capacidad de originalidad y creatividad, y jerarquía de valores y dignidad personales. (p.153)**

La teoría humanista toma en cuenta de manera principal las prioridades de la persona en forma integral, su autoestima, sus metas, su sentido de competencia, sus demandas de libertad, capacidad de elección y decisión en su auto-realización personal, permitiendo cumplir con sus necesidades básicas fisiológicas y de seguridad, además toma muy en cuenta el desarrollo personal como las relaciones interpersonales de afectividad, estima, logro y autorrealización, por lo cual le interesa que lo valoren, desea ser estimado y aceptado por los demás, y logra mantener un juicio positivo de si mismo

## **2.1.4 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA**

### **2.1.4.1 Teoría Cognitiva**

Según Barriga, A. (2010) manifiesta lo siguiente:

**Los enfoques cognitivos de la motivación explican esta en términos de una búsqueda activa de significado, sentido y satisfacción respecto a lo que se hace, planteando que las personas están guiadas fuertemente por las metas que establecen, así como por sus representaciones internas, creencias, atribuciones y expectativas (como ejemplos del enfoque, destacan la teoría de la atribución de Weiner, la explicación sobre la desesperanza aprendida que aporta Seligman, los estudios acerca de las llamadas profecías de auto cumplimiento de Rosenthal y Jacobson. (p. 54)**

Criterio que demuestra claramente que la inteligencia, el pensamiento reflexivo y la creatividad son temas únicos de este modelo de enseñanza-aprendizaje, los que permiten al sujeto aprender y procesar la nueva información en aprendizajes significativos y dar sentido a lo que aprendió.

## **2.1.5 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA**

### **2.1.5.1 Teoría de Aprendizaje Social**

Según Schultz, D. y Schultz, S. (2010). Cita el pensamiento de Bandura así: “La idea básica de Bandura es que también se aprende por medio de la observación o el ejemplo, y no solo en razón del reforzamiento directo” (p.401)

Según Schultz, D. y Schultz, S. (2010) menciona “Según Bandura, casi toda la conducta humana se aprende, intencional o accidentalmente, por medio del ejemplo. Aprendemos observando a otros e imitándolos.” (p.401)

Criterios que permiten a Bandura afirmar que el aprendizaje se obtiene mediante la observación, ejemplo e imitación de las conductas, aptitudes y actitudes de los demás, mediante procesos de atención, retención, producción y motivación.

#### **2.1.5.2 Modificación de la Conducta Indeseable**

Según Schultz, D. y Schultz, S.(2010) dice:

**Cuando Bandura formuló la teoría cognoscitiva social quería modificar las conductas que la sociedad juzga indeseables o anormales. Tal como la terapia conductista de Skinner, la de Bandura se centra en aspectos externos, como las conductas inadecuadas o destructivas, con la idea que éstas se aprenden igual que todas las demás. (p. 413)**

Según esta teoría, Bandura recalca la importancia de modificar las conductas no deseadas por la sociedad mediante aspectos externos, a su vez esas reacciones pueden aprender de ciertas condiciones ambientales y por observación.

Según Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2012) manifiesta lo siguiente:

**Con el juego, el jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo del juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador. El juego posee también una función anticipatoria: como señala Vigotski, el niño que juega ensaya en el campo lúdico comportamientos para los que no está preparado en la vida real y que anticipan situaciones futuras. (p.52)**

Al respecto se puede manifestar que el juego es una tarea mucho más compleja y aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito del niño, en donde se puede observar variedad de conductas y comportamientos en los cuales el individuo no está preparado.

### **2.1.5.3 Reforzamiento vicario para modificar conductas**

Según Schultz, D. y Schultz, S. (2010) manifiesta:

**Que la conducta se aprende por medio del reforzamiento vicario cuando se observa la conducta de otros y se prevén las recompensas que uno recibirá si la imita. Los procesos cognoscitivos son los mecanismos que median entre el estímulo y la respuesta, y que controlan la conducta por medio del auto control y el auto reforzamiento. (p.425)**



Criterio que permite inferir que la conducta se aprende por imitación y observación durante toda la vida, pues siempre hay personas que conocemos, admiramos y de quienes aprendemos acciones positivas y las llevamos durante nuestra existencia como si fueran nuestras propias experiencias.

#### **2.1.5.4 Reforzamiento positivo**

Según Ribes, M. (2011) manifiesta lo siguiente:

**Reforzamiento positivo. El reforzamiento positivo se refiere al proceso que a través del cual las respuestas positivas aumentan en frecuencia, porque son seguidas por una recompensa o situación favorable. Esta técnica coincide plenamente con el objetivo de enseñanza de habilidades sociales, que es incrementar los comportamientos sociales adecuados. Las recompensas pueden ser tanto comentarios positivos, como privilegios especiales o regalos, entre otras opciones. Las técnicas de reforzamiento se utilizan, por lo general, en situaciones grupales. (p. 46)**

Afirmación que permite inferir como reforzamiento positivo a las actuaciones positivas que merecen una recompensa que pueden ser elogios, obsequios, felicitaciones, aplausos, estos reforzamientos positivos conlleva a un aumento rápido del aprendizaje conductual.

#### **2.1.5.5 Formación y permanencia de conductas adecuadas**

Según Soto, (2009) explica que: **“El reforzamiento positivo permite que los comportamientos que se deseen conseguir sigan manteniéndose o que aparezcan con más frecuencia, pues el**

**sujeto, dada la sensación agradable que transmite se siente motivado a hacerlo”. (p.69)**

Pensamiento con la que se concuerda ampliamente ya que tiene por propósito desarrollar en el individuo una conducta agradable y positiva, el reforzamiento positivo permite que el alumno aprenda nuevas actitudes y que las mantenga por mucho tiempo o por toda la vida, es más estos cambios le hace sentir bien.

## **2.1.6 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA**

### **2.1.6.1 Método Socrático**

Ministerio de Educación del Ecuador.(2010)Programa de Formación Continua del Magisterio Fiscal. Curso de Didáctica del Pensamiento Crítico.

**“Para la formación en valores es oportuno el uso del método Socrático que se inspira, como su nombre lo indica, en el filósofo Sócrates (siglo V a. C) y consiste en buscar o aclarar ideas y conceptos a partir del diálogo basado en profundas por parte del profesor, para que el estudiante construya significado, en conjunto con el grupo, y clarifique sus creencias y valores”. (p.117)**

Afirmación que permite inferir que es necesario emplear en este trabajo de investigación el método socrático, ya que este ayuda a esclarecer ideas claras mediante el diálogo por parte del maestro, de esa manera el estudiante construye su aprendizaje significativo en valores. Aprendiendo a resolver sus propios problemas y conflictos sociales, practicando la axiología y perfeccionando la conducta y el carácter, el dominio propio, la tolerancia y el auto estima elevada

## 2.1.7. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Según La Constitución de la República del Ecuador, (2008)

**Art. 381.-**El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas, impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial, auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos y fomentará la participación de las personas con discapacidad.´´ (p. 178)

Este artículo demuestra claramente, que el Estado protegerá y promoverá la recreación, como actividades que contribuyan a la salud de las personas y a la formación y desarrollo integral de todo ecuatoriano.

Según la Constitución de la República del Ecuador, (2008) en el artículo 347 y manifiesta lo siguiente:

**Art. 347.- será responsabilidad del estado:**

2.- Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicios de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.

(p. 167)

El presente proyecto se fundamenta en este artículo en donde garantiza a las niñas/os que las instituciones educativas deben ser espacios donde se practique una convivencia pacífica.

Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) manifiesta lo siguiente:

**Art. 2.-**

**2.1.7.1 Principios**

**i.- Educación en valores.-** La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto de los derechos, a la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social por condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación; (p.32)

**j.-**Garantizar el derecho de las personas a una educación libre de violencia de género, que promueva la coeducación.

**t.- Cultura de paz y solución de conflictos.-** El ejercicio del derecho a la educación debe orientarse a construir una sociedad justa, una cultura de paz y no violencia, para la prevención, tratamiento y resolución pacífica de conflictos, en todos los espacios de la vida personal, escolar y familiar y social. Se exceptúan todas aquellas acciones y omisiones sujetas a la normativa penal y a las materias no transigibles de la conformidad con la Constitución de la República y la ley. (p.35)

**z. Interculturalidad y plurinacionalidad.-** nos da a conocer que la recreación es garantizada, promulgando la unidad en la diversidad. (p.36)

**Art 13.-**

### **2.1.7.2 Obligaciones**

f.- Propiciar un ambiente de aprendizaje adecuado en su hogar, organizando espacios dedicados a las obligaciones escolares y a la recreación y esparcimiento, en el marco del un uso adecuado del tiempo. (p. 59)

Esto corresponde principalmente a sus progenitores, la responsabilidad compartida del respeto, protección, amor, recreación y cuidado de sus hijos, demostrando calidad y no cantidad.

Según el Reglamento General a la ley Orgánica de Educación Intercultural. (2012) manifiesta lo siguiente:

**Art. 142.-** Que se debe facilitar las instalaciones públicas para el desarrollo de actividades deportivas, artísticas, recreación y esparcimiento. (p.23)

Este artículo claramente nos hace entender que todas las instalaciones públicas deben ser prestadas a las personas que necesiten realizar actividades deportivas y en especial recreativas o de esparcimiento para el desarrollo integral del individuo que ayude a una mantener una buena relación interpersonal.

Según la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (2010) manifiesta lo siguiente:

**El buen vivir es un principio constitucional basado en el Sumak Kawsay, una concepción ancestral de los pueblos originarios de los Andes. Como tal, el Buen Vivir está presente en la educación ecuatoriana como principio rector del sistema educativo, y también como hilo conductor de los ejes transversales que forman parte de la formación en valores. (p.16)**

La Constitución de la República del Ecuador manifiesta claramente que el buen vivir debe estar presente en el sistema educativo ecuatoriano como un principio fundamental y como eje conductor ayudado de la formación de valores de todo individuo para ser una persona realizada en el convivir diario.

Según la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (2010) manifiesta lo siguiente:

**El Buen Vivir es un eje esencial de la educación, en la medida en que el proceso educativo debe contemplar la preparación de los futuros ciudadanos para una sociedad inspirada en los principios del Buen Vivir, es decir, una sociedad democrática, equitativa, inclusiva, pacífica, promotora de la interculturalidad, tolerante con la diversidad y respetuosa de la naturaleza. (p.16). Hacer buen uso del tiempo libre en actividades culturales, deportivas, artísticas y recreativas que los lleven a relacionarse con los demás y su entorno, como seres humanos responsables, solidarios y proactivos. (p.15)**

Criterios que permite inferir la importancia del buen Vivir como hilo conductor en todos los ámbitos del desarrollo del ser humano demostrando y practicando principios, valores de manera democrática, pacífica, y tolerante con el entorno y la sociedad.

### **2.1.8 Concepto de Juego**

Según Ribes, M. (2011) en su obra cita los conceptos de juego de los defensores siguientes:

Piaget y Chateau "**definen al juego como una acción libre considerada como ficticia situada al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente al individuo que juega. No lleva consigo intereses materiales o utilitarios.**" (p.19)

Para Gutton (1982) "**el juego es una forma privilegiada de expresión infantil, en la cual el niño proyecta su mundo imaginario. El niño en sus juegos intenta imitar a los adultos y sus comportamientos.**"(p.19)

Criterios que permiten comprender claramente que el juego es una acción infantil e imaginario, ficticio y que muchas veces no necesita de aprendizajes complejos puesto que los niños juegan a partir del segundo o tercer mes de vida.

Según Montes, M. y Castro, M. (2013) manifiesta lo siguiente: "**El juego es una estrategia óptima que facilita el trabajo con el alumno,**

**ya que parte del interés de éste y representa en sí mismo una motivación para él”.(p.5).**

Afirmación que se concuerda con el pensador ya que está demostrado que el juego contribuye al desarrollo mental, social, emocional del niño, siendo este un recurso necesario y extraordinario para la adquisición de nuevos y múltiples aprendizajes y capacidades en el ser humano.

### **2.1.9 El juego es una necesidad innata y una actividad universal**

Según Ríos, M. (2011) manifiesta lo siguiente: “para el ser humano, como para los animales, el juego es una necesidad vital, una función propia, cuyo origen ha de buscarse en una serie de impulsos que se van desarrollando gradualmente según el entorno de cada sujeto” (p.9)

Según Blanco, Bonany y Carol (2011) cita el pensamiento de Chance (1979) así: “sugiere que <<el juego es como el amor: todos saben lo que es pero nadie puede definirlo >>” (p. 9)

Según O. Decroly y E. Monchamp. (2006). en su obra manifiesta que: **“Pocas actividades son tan universales en el tiempo y en el espacio como el juego” (p. 9)**

Los autores nos muestra esa actitud innata y universalidad vital del juego como una actividad generalizada, esencial, básica en el dinamismo psicomotriz y placentero del individuo durante la infancia, y a lo largo de su vida, de todas las civilizaciones, los seres humanos siempre juegan sin necesidad de los juguetes porque todos los individuos podemos jugar hasta con nuestro cuerpo y con nuestros propios dedos. El cuerpo se convierte en un objeto o juguete para jugar siempre y cuando exista la disposición a hacerlo.



### **2.1.10 El juego proporciona placer**

Según Ribes, M. (2011). Manifiesta lo siguiente:

**El juego es acto que proporciona al sujeto que lo realiza la oportunidad de ejercitar una acción por puro “placer funcional” (Piaget, 1991). De este modo entendiendo el juego es una actividad lúdica, que en todas sus formas, proporciona diversión y placer (Moyley.1990). Desarrolla la creatividad, la competencia intelectual, la fortaleza emocional, la estabilidad y, de manera especial, conforma el hábito de estar a gusto (Piers y Landau, (1980). En todas estas edades se realizan juegos por el disfrute que supone, y porque además propicia una actitud cordial ante la vida y el aprendizaje. (p.18)**

Este criterio demuestra claramente que el juego fomenta placer y diversión no solo a las niñas/os, también a los adultos, sin embargo, tratar de definir con precisión que es el juego es una tarea muy compleja porque bajo esa denominación englobamos una enorme variedad de conductas que, examinadas al detalle, presentan notables diferencias entre sí, el juego se desarrolla dentro de espacios determinados, con reglas obligatorias, y estas son obligatoriamente aceptadas, el mismo que va acompañado de sentimientos de tensión y alegría y de la conciencia

### **2.1.11 El juego desarrolla y estimula las inteligencias**

Según Antunes, C.(2012) manifiesta lo siguiente:

**El juego, en su sentido integral, es el medio estimulador más eficaz de las inteligencias. El espacio del juego permite que el niño (e incluso el adulto) realice todo cuanto desea. Cuando está entretenido en un juego, el individuo es quien quiere ser, ordena lo que quiere ordenar, decide sin restricciones. Gracias al juego, el**

**individuo puede obtener la satisfacción simbólica del deseo de ser grande, del ansia de ser libre. Socialmente, el juego impone el control de los impulsos, la aceptación de las normas pero sin que se enajene a ellas, dado que son las mismas establecidas por los que juegan y no impuestas por cualquier estructura alienante. Divirtiéndose con su capacidad, el niño se implica en su fantasía y construye un atajo entre el mundo inconsciente, donde desearía vivir, y el mundo real, donde tiene que convivir. Para Huizinga, el juego no es una tarea impuesta, no se vincula a intereses materiales inmediatos, sin que absorba al niño, establece límites propios del tiempo y espacio, crea el orden y equilibra el ritmo con la armonía. (p. 14)**

El autor explica claramente que a través del juego el niño vive una vida de fantasía, es en el juego donde el niño desarrolla las inteligencias múltiples y una variedad de sentimientos, además aprende a controlar las emociones, como las iras, el llanto, la tristeza, es aquí donde el niño siente que es muy feliz, porque crea reglas y convive con sus pares.

### **2.1.12 El juego desarrolla la Inteligencia Interpersonal y las habilidades sociales entre los pares**

Según López A. (2006). Manifiesta en su obra criterios sobre la inteligencia interpersonal y dice:

**“Esta inteligencia es la que nos permite comprender a los demás y comunicarse con ellos, teniendo en cuenta sus diferentes estados de ánimo, temperamentos,**

**motivaciones y habilidades. Incluye la capacidad para establecer y mantener relaciones sociales y para asumir diversos roles dentro de grupos, ya sea como un miembro más o como líder.” (p.111)**

Idea que permiten comprender que la inteligencia interpersonal brinda la posibilidad de distinguir y percibir los estados emocionales y signos interpersonales de las demás `personas, y responder de manera afectiva y efectiva a dichas acciones de forma práctica, esta inteligencia la poseen los niños que disfrutan trabajando en equipo y en pares, además sienten empatía por los otros compañeros y con gran facilidad fomentan buenas relaciones sociales y disfrutan de la compañía de sus amigos.

#### **2.1.12.1 La inteligencia interpersonal desarrolla empatía entre pares**

Según (Armstrong, 2006, Inteligencias múltiples en el aula: guía práctica para educadores, párrafo. 4) manifiesta lo siguiente:

**La inteligencia interpersonal. Capacidad de percibir y distinguir los estados anímicos, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Puede incluir la sensibilidad hacia las expresiones faciales, voces y gestos; la capacidad de distinguir entre numerosos tipos de señales interpersonales, y la de responder con eficacia y de modo pragmático a esas señales (por ejemplo, influyendo en un grupo de personas para que realicen una determinada acción). (p.19)**

La inteligencia interpersonal tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y

mayores, que entienden y sienten empatía por el compañero del equipo, es la capacidad de percibir y establecer distinciones de los estados de ánimo, las intenciones, las emociones, las motivaciones, los sentimientos de los demás, esto puede incluir los gestos faciales, permitiendo responder con señales de afectividad o rechazo a la persona por influencia de alguna persona en el grupo, o por empatía o antipatía entre pares.

### **2.1.13 Contribuciones del juego al desarrollo social y afectivo-emocional**

Según Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. (2006).en su obra de investigación manifiesta lo siguiente:

**“El juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional durante la infancia. El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse, y esto precisamente es lo que hace en el juego. Es su actividad más espontánea hasta el punto que decimos que está enfermo cuando no juega.”(p.18)**

Afirmación que permite deducir que el juego es una actividad natural del niño, el mismo que ayuda a desarrollar sus facultades en forma integral, todo niño necesita jugar, es ahí donde manifiesta su forma de comportarse de manera espontánea y autónoma además aprende a relacionarse con los pares.

Según Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. (2006), en su obra las investigadoras dan a conocer como contribuye el juego al desarrollo social y afectivo emocional en las niñas/os, desde el punto de vista de la sociabilidad y desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional.

**2.1.13.1 Desde el punto de vista de la sociabilidad**, por el juego se entra en contacto con los iguales, y ello ayuda a ir conociendo a las personas del entorno, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. (p. 19)

El juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, el equilibrio la percepción; este es el que provoca alegría, placer, da ganas de seguir viviendo, fomenta energías, descarga tensiones, ayuda a mantener un importante equilibrio psíquico además permite tener dominio de sí mismo frente a la sociedad.

#### **2.1.13.2 Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional**

Según Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. (2006).manifiesta lo siguiente:

Se puede afirmar que el juego es una actividad que procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar las tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo.(p.19)

El juego analizando desde varios puntos de vista, ayudan al desarrollo social y afectivo, emocional del niño, los estudios lo han demostrado que ayudan a potenciar la personalidad del individuo, permitiendo considerar

de esta manera que el juego es una pieza clave para el desarrollo integral del niño, el juego permite que los individuos se vuelvan creativos, que mantengan sociabilidad entre pares, además el juego los capacita para que en la vida puedan solucionar los problemas que se les presente; por este motivo se considera al juego como una necesidad vital del ser humano, porque es éste quien desarrolla el cerebro del infante, además estimula y potencia la evolución del sistema nervioso.

#### **2.1.14 Importancia del juego en el aspecto social**

Según Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. (2006). en su obra los investigadores nos dan a conocer los criterios de los defensores del juego como de Piaget, Vygotski, Freud y Wallon

**“Muchos teóricos han señalado la importancia del juego en el funcionamiento social adaptativo. Piaget (1932/1974) consideró las situaciones de juego grupal como un foro para la reciprocidad mutua, para la coordinación interpersonal de roles y para el desarrollo moral.” (p. 28)**

Las autoras afirman que los defensores consideran al juego grupal como una condición social en el que se desarrolla la reciprocidad mutua y se mantienen relaciones interpersonales entre pares, y a su vez es una actividad por excelencia iniciada en la infancia y además es muy importante e indispensable para el desarrollo integral del niño tanto emocional, afectivo y social

Según Sarlé, M. (2011). Menciona lo siguiente:

**“Bruner sostiene que no es mejor que los niños estén solos al jugar, por mucho que necesiten algunos periodos de soledad. Los niños necesitan, también, combinar las ideas que tienen en la cabeza con las que tienen en las suyas sus compañeros. Esta negociación es, sin duda, sustancial tanto para el juego en particular como para el pensamiento en general. (p.60)**

Precisamente una de las contribuciones esenciales de Bruner ha sido concebir al sujeto como un ser eminentemente social, que necesita comunicarse y relacionarse entre pares, esto demuestra que tanto niñas como niños necesitan mantener relaciones interpersonales dentro del contexto social, jugando y observando lo que sus amigos hacen, es decir va asimilando su conocimiento de manera significativa.

#### **2.1.15 El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional**

Según Garaigordobil, M(2006) manifiesta lo siguiente

**El juego es siempre una fuente de placer, de distintas naturalezas: placer sensorio-motor, placer de ser causa y provocar efectos, placer de crear, placer de destruir sin culpa, placer de hacer lo prohibido, placer de ser omnipotente como el adulto, placer en el movimiento. El juego como todas las actividades creadoras genera satisfacción emocional, confianza y seguridad y, por ello, desempeña un papel importante en el desarrollo afectivo-emocional.(p.44)**

Criterio que indica que el juego en los niños constantemente provoca placer en distintos ámbitos y en especial en las emociones, fomentando alegría y felicidad, motivándole a ser creativo, a tener movimiento, el juego en los niños provoca un desarrollo afectivo-emocional permitiéndole desarrollar habilidades sociales entre pares y con los demás de la sociedad y evitando las conductas agresivas tanto físicas como verbales, con la práctica de una cultura de paz, desarrollando los valores y conviviendo respetando el espacio de cada niña/o manteniendo un desarrollo de confianza, seguridad, armonía, demostrando una sentimientos de calidad y calidez frente a los niños mientras se juega.

#### **2.1.16 El juego es fuente de salud física, mental y evita la agresión**

Según Villarroel, J. y Guerra, F. (2009) manifiesta lo siguiente:

**Los juegos son fuentes de salud física y mental. La primera, porque permite la expresión de su enorme energía corporal; la segunda, porque las múltiples tensiones que tienen los niños en sus relaciones con las personas y los objetos pueden ser superadas gracias a que en el juego simbólico puede transferir su frustración, angustia, agresividad. Se puede afirmar que existe la expresión creadora, es decir, la mayoría de las actividades lúdicas fomentan la creatividad de los niños, lo cual enriquece su salud y a su vez, todo aquello que asegura su salud psicológica incrementa su creatividad. (p. 21)**

Idea que permite comprender que el juego es fuente de salud mental, física, resulta fácil reconocer a la actividad lúdica como cómo perfecta actividad natural, cuando hablamos de jugar limpio o de jugarse la vida



demuestra una gran creatividad, mediante la cual se engloba una gran variedad de conductas.

### **2.1.17 Niveles de desarrollo y madurez para jugar**

Según, Sarlé, M. (2011). Manifiesta lo siguiente:

**Piaget distingue cuatro niveles en la manera de jugar de los chicos. Estos niveles se corresponden con el grado de desarrollo de las estructuras cognitivas de los jugadores. El primer nivel corresponde al conocimiento práctico de las reglas o juego motriz e individual. El niño juega solo realiza una variedad de actividades sin vinculación con las reglas. El segundo nivel, o juego egocéntrico, es típico que los niños imiten a los mayores, pero jugando solos, pero sin preocuparse por encontrar un compañero, o jugando con otros, pero sin tratar de ganar. Este nivel le corresponde a la etapa de dos a cinco años. El niño aún no ha logrado la capacidad de descentrarse y pensar en relación con otro jugador. El tercer nivel es el de la cooperación incipiente y el juego se caracteriza porque cada jugador trata de ganar y necesita las reglas para compararse con otros jugadores. La esencia de la cooperación consiste en la elaboración de reglas que gobiernen la competición y son aceptadas por todos, aun cuando cada uno las interprete de manera distinta. Recién en el cuarto o de codificación de reglas, los niños cooperan en el intento por unificar las reglas. Esto les permite prever las situaciones posibles y adecuar su juego a las situaciones posibles que puedan plantearse.( p. 21)**

Al respecto se puede manifestar cuatro niveles que representan el grado de desarrollo cognitivo de los jugadores, además esto nos indica la madurez de los niños, demostrando que el primer nivel el niño juega sin tomar en cuenta las reglas, en el segundo nivel nos indica que el niño es egocéntrico, que juega solo sin preocupación de ganar o perder, es más en esta etapa los niños imitan las acciones a las personas adultas, en el tercer nivel el niño demuestra la colaboración para jugar con otros compañeros y siente el deseo de ganar y de aprender reglas para aplicarlas, las mismas que son aceptadas por todos las niñas /os, en el cuarto nivel las niñas/os aprenden a codificar las reglas de los juegos en equipo.

#### **2.1.18 El juego como instrumento de socialización**

Según Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. (2006).en su obra las investigadoras manifiestan: “El juego estimula la comunicación, la cooperación con los iguales y el desarrollo de variadas habilidades sociales.”(pp.22)

Según Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. (2006).en su obra las investigadoras manifiestan:

**“Muchos investigadores han confirmado la relevancia del juego en el desarrollo social, especialmente en la adquisición del conocimiento social y de las habilidades de comunicación social. El juego generalmente se considera un factor que refleja y promueve la competencia social. Todas las actividades lúdico-grupales que los niños realizan a lo largo de la infancia estimulan el progresivo desarrollo del “Yo” social infantil” (p. 18)**

Criterios que concuerdan, dando explicación que el juego ayuda al desarrollo social, adquiriendo conocimientos y habilidades sociales de comunicación, estas actividades lúdico- grupales que realizan los niños fomentan el desarrollo y estimulan el “yo” social infantil, permitiendo al niño aumentar el autoestima, motivándole a tener más compañeros y a saber convivir con ellos diariamente en la escuela y en la sociedad. Además el juego es uno de los procesos psicológicos superiores en el cual se adquiere aprendizajes significativos como la comunicación, lenguaje, razonamiento, entre otros, esto se da en un contexto social para luego ser interiorizados mediante la demostración de determinados comportamientos del individuo en la sociedad, ayudado de diferentes habilidades sociales como las que se menciona a continuación.

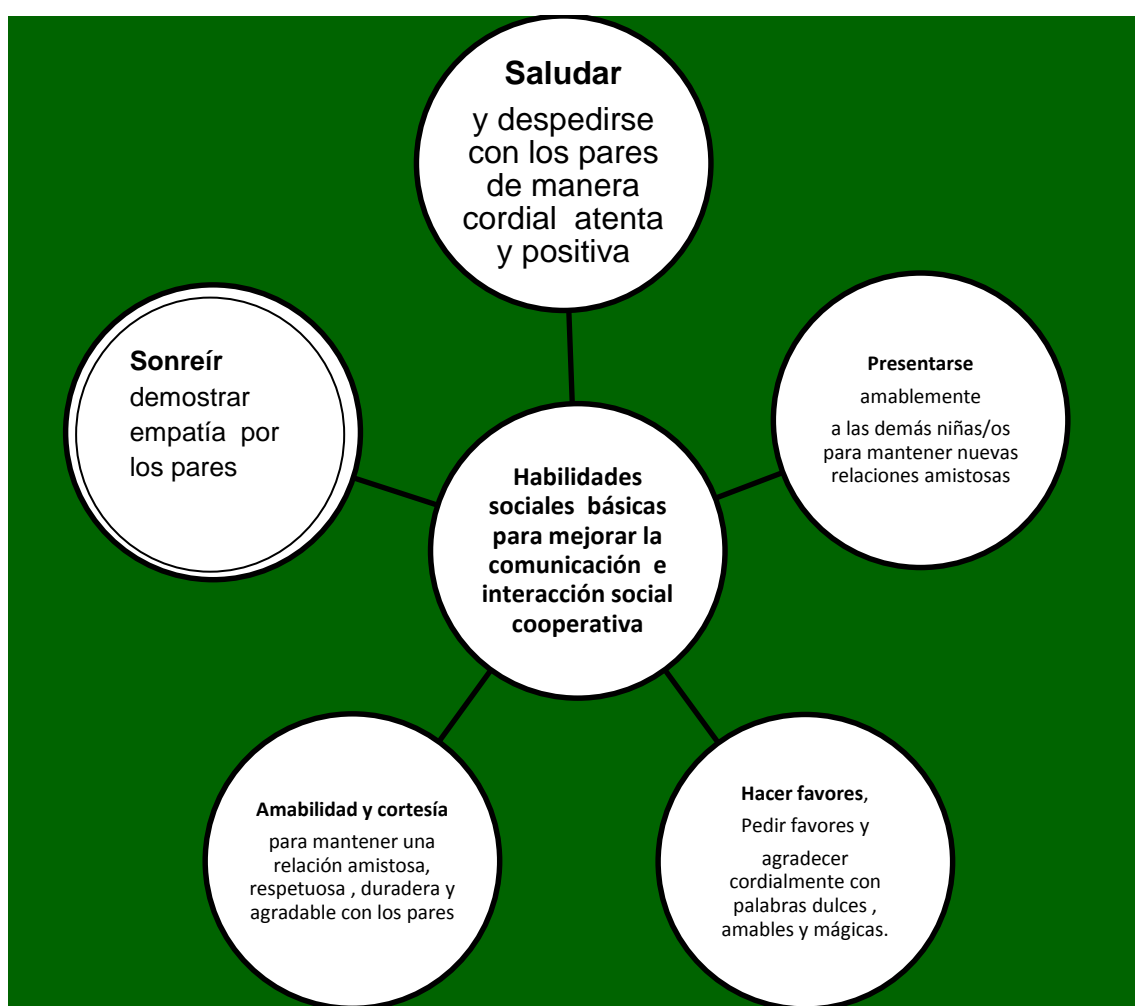
#### **2.1.19 Habilidades sociales para lograr mayor empatía entre pares**

Según Ribes, M (2011) dice que las habilidades sociales son: “para comunicar ideas o dar información de hechos, opiniones y actitudes, expresar sentimientos, acuerdos, hacer preguntas, pedir y dar información, razonar”. (p. 8)

Idea que permite darse cuenta claramente que se debe practicar a diario y en cada momento las habilidades sociales porque nos ayuda a comunicarnos de mejor manera con los demás personas y entre pares.

Según los Estándares de Calidad Educativa del Ministerio de Educación manifiesta lo siguiente “Convivencia y desarrollo humano. Comprende el manejo de habilidades sociales a través de actitudes y prácticas relacionadas con una ciudadanía activa, crítica y responsable.” (p.32)

Igualmente los Estándares de Calidad del Ministerio de Educación mencionan a las habilidades sociales como una característica de convivencia actual y mejoramiento de la calidad de vida, desde una perspectiva de compromiso ciudadano fomentando actividades y prácticas relacionadas con la ciudadanía crítica, activa y responsable, los mismos que describen a las habilidades sociales como habilidades del pensamiento que permiten analizarla organización y la manera de enfrentar los retos de la convivencia relacionados con la solución a los problemas sociales existentes



Habilidades sociales básicas para mejorar la comunicación

Autora: Ana Luisa López Guerra

Según la Asociación Mundial de Educadores Infantiles (2008) dice lo siguiente:

**Cuando se habla de habilidades decimos que una persona es capaz de ejecutar una conducta; si hablamos**

**de habilidades sociales decimos que la persona es capaz de ejecutar una conducta de intercambio con resultados favorables. El término habilidad puede entenderse como destreza, diplomacia, capacidad, competencia, aptitud. Su relación conjunta con el término social nos revela una impronta de acciones de uno con los demás y de los demás con uno (intercambio). Una conducta socialmente habilidosa o habilidades sociales es una capacidad inherente al hombre donde ejecuta una conducta social de intercambio con resultados favorables para ambos implicados. (p. 127-128)**

Además la Asociación Mundial de educadores Infantiles (2008) en su definición dice:

**Son habilidades o capacidades que permiten al niño interactuar con sus pares y entorno de una manera socialmente aceptable. Estas habilidades pueden ser aprendidas, y pueden ir de más simples a complejas, como: saludar, hacer favores,, pedir favores, hacer amigos, expresar sentimientos, expresar opiniones, defender sus derechos, iniciar-mantener-terminar conversaciones, etcétera.**

Afirmaciones que permiten inferir cuan importantes y necesarias son las habilidades sociales, podemos considerarlas como un conjunto de conductas positivas que manifiestan varias personas y que deberíamos practicar todos los individuos al relacionarnos con las demás personas con la finalidad de mantener relaciones exitosas y agradables, cordiales y amables en nuestro diario vivir.

### 2.1.20 El juego contribuye al aprendizaje social

Según Ostrovsky, I. y Erbiti, A. (2009). Expresa lo siguiente:

**Recuperando las palabras del psicólogo Lev Vygotsky, en general el mayor problema de muchas personas no es exactamente su dificultad cognitiva, sino sus necesidades afectivas y su motivación. Por eso no debemos olvidar que el aprendizaje es siempre social: sólo trabajando en grupo los niños adquieren las habilidades necesarias para actuar adecuadamente dentro de su comunidad. (p.415).**

Una de las contribuciones esenciales de Vigotsky ha sido concebir al individuo como un ser esencialmente social, criterio que demuestra que el niño necesita de un proceso interpersonal con sus compañeros, amigos y con sus padres, esta relación de socialización le permite asimilar conocimientos que en lo posterior aprenderá de manera significativa.

### 2.1.21 Reglas para la interacción social en el juego

Según Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. (2006). en su obra las investigadoras manifiestan lo siguiente: **“Los juegos con reglas objetivas son un dispositivo que ayuda al niño a desarrollar estrategias cognitivas de interacción social, en su contexto los jugadores regulan la agresividad, siendo ejercicio y escuela de responsabilidad y democracia.”(p.32).** Que los juegos con reglas objetivas son muy importantes y que se debe poner en práctica en la escuela. Los juegos con reglas objetivas ayudan al estudiante a perfeccionar las estrategias cognitivas de interacción social, de manera que disminuye de esa forma la agresividad frente a los que le rodean en su entorno

Según, Perienat, A. (2007). Manifiesta: **“La aproximación del estudio de la socialización moral del niño ha tenido prácticamente hasta hace pocos años a Piaget y su obra recién citada como referente fundamental. En ella se interesa sobre todo por el proceso de acatamiento y práctica de reglas” (p.361)** Criterio que permite inferir concordancia con el pensador, que el juego es un medio que lleva a la socialización y a la sumisión de reglas, a practicar el respeto que las niñas/os adquieren con la ejercitación de estas reglas del juego.

Según (Omeñaca, y Ruiz, 2007, Juegos cooperativos y educación física, párrafo, 6) manifiesta que: **“Las actividades lúdicas colectivas llevan consigo la existencia de relaciones entre los participantes: relacionados de enfrentamiento, de autoritarismo, de subordinación, de colaboración, de ayuda mutua, de atención a las necesidades ajenas.” (p. 37.**

Sin embargo se concluye que las actividades lúdicas colectivas fomentan las interrelaciones sociales permitiéndoles a las niñas /os resolver satisfactoriamente las diferentes situaciones y las acciones de sus compañeros o simplemente que el par comprenda como debe jugar.

## **2.1.22Clases de juegos colectivos**

### **2.1.22.1 Juegos colectivos competitivos.**

Según Pavía, V.(2006) manifiesta lo siguiente: **“Si lo que caracteriza a los juegos competitivos es el hecho de que varias personas o grupos se esfuercen por alcanzar una meta que no todos puedan conseguir –es decir, que si alguien gana otro necesariamente tiene que perder-.” (p.84)**

Este autor claramente demuestra que los juegos competitivos son los que por lo general generan conflictos entre compañeros, agredándose en forma verbal o física, debido a que en esa clase de juegos si existen reglas pero no les importa violar con el propósito de ganar y triunfar.

Pavía, V. (2006).Manifiesta lo siguiente: “Así, en los juegos competitivos se justifica el hecho de incumplir las normas si nadie te ve porque lo importante es el resultado y no cómo se logre, de ahí que las conductas agresivas sean algo relativamente, incluso algunos niños consideran algo normal, o que al acabar el juego se discuta sobre quien lo ha ganado. (p. 86)

Criterio que permite inferir que los juegos cooperativos son para jugar, divertirse, disfrutar entre los participantes del juego, en esta clase de juegos no existen niñas/os excluidos, todos colaboran por un mismo fin con la necesidad de llegar todos a la misma meta, respetando las reglas del juego, cooperando con los más débiles, solidarizándose con los que sienten la necesidad de de aprender habilidades sociales y mejorar.

#### **2.1.22. 2Juegos Cooperativos y no competitivos**

Según Villarroel, J.& Guerra, F. (2009).Cita el criterio de Guitart:

**De acuerdo con Guitart (2000), el juego competitivo se caracteriza, de manera esencial, porque no busca el triunfo ni el éxito personal. En este caso, lo que se pretende es que los niños disfruten del proceso de juego más que del resultado final. (P.22 - 23)**



Al respecto podemos manifestar que el juego no competitivo se sustenta en la teoría del proceso grupal, donde se juega con otros y no contra otros, en donde se pretende que el aprendizaje tenga efecto significativo y donde se vuelve importante la construcción grupal de la norma

### **2.1.23 Características del juego cooperativo y no competitivo**

Según Villarroel, J. & Guerra, F. (2009) cita las siguientes características:

- El niño jugará por el placer de jugar, no por conseguir necesariamente un premio, una victoria.
- El niño se divertirá sin el temor de no alcanzar el objetivo marcado, conseguido solo por unos pocos.
- Se favorece la participación de todos los niños, los más dotados y los menos dotados. La participación de los niños con pocas posibilidades de triunfo será mayor en este caso, ya que desaparece el miedo al fracaso.
- Los participantes se verán como compañeros de juego, con relaciones de igualdad, no como seres a superar; y no existirá la necesidad de “pasar por encima de los demás” para poder jugar.
- El niño intentará superarse a sí mismo y no superar a los demás; de esta manera, conocerá las propias aptitudes por su propio esfuerzo, no por comparación con los demás.
- El juego colectivo se vivirá como una actividad conjunta, no individualizada, ya que no se centrará en ningún niño o grupo concreto: jugarán todos juntos potenciando así la solidaridad.
- Todos los niños tendrán un papel destacado para desarrollar, todos serán protagonistas.

Características que se concuerdan con los autores ya que el aprendizaje es un cambio de esquemas mentales del estudiante que modifican y organizan las estructuras de acomodación y asimilación facilitando la actividad del individuo tanto en el aprendizaje como en el juego cooperativo.

### **2.1.24 Concepto de Juegos Cooperativos**

Según Garaigordobil, M. & Fagoaga, J. (2006). En su obra el investigador nos da a conocer la definición de juegos cooperativos.

**Juegos cooperativos aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Estos juegos promueven la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. Dentro de esta categoría de juegos se pueden incluir los juegos de representación colectivos descritos previamente, pero también incluyen juegos motores y de reglas que implican como elementos estructurales la participación, la aceptación, la ayuda y la cooperación.(p.32)**

Esta definición indica que el juego cooperativo es aquel en donde los jugadores ayudan, participan, colaboran y mantienen una finalidad en común en estos juegos no existen ganadores ni perdedores, sin personas excluidas o eliminadas del juego por falta de atención o aptitud para cumplir órdenes, todos juegan y mantienen un bienestar en común, todos estos argumentos son lo que distinguen a estos juegos de los otros populares.

### **2.1.25 El Juego de cooperación**

Según (Omeñaca, 2007).Juegos cooperativos y educación física, párrafo. 4 - 1). El autor menciona: “Terry Orlick una de las personas que representa un referente obligatorio en el campo de la educación para la colaboración, valora cuatro características de la alternativa cooperativa del juego en su libro Juegos y Deportes Cooperativos (1986) Cooperación, aceptación, participación y diversión.” (p.48)

- Permite explorar y da pie a la búsqueda de soluciones creativas en un entorno que está libre de presiones´.
- Propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- Prima el proceso sobre el producto.
- El error se integra dentro del proceso proporcionando feedback y propiciando la ayuda de los demás.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social.
- Se puede valorar positivamente el éxito ajeno.
- Se fomenta las conductas de ayuda y de un alto grado de comunicación e intercambio de información.

### **2.1.26. Características del Juego Cooperativo**

(Según Omeñaca, 2007).Juegos cooperativos y educación física, párrafo.4).cita el pensamiento de Terry Orlick demostrando las características que se mencionan a continuación: (p.48).

**2.1.26.1 Libres de la competición.** Una de las características más significativas de las actividades lúdicas cooperativas es su estructura interna. Ésta se configura de tal modo que el objetivo es común a todos

los participantes en el juego. De esta forma, los jugadores se liberan de la necesidad de superar a los demás y se crea así una mayor oportunidad para mantener interacciones positivas.

**2.1.26.2 Libres para crear.** La estructura cooperativa del juego determina un fin común para los participantes, pero no indica un camino para conseguirlo.

**2.1.26.3 Libres de exclusión.** La exclusión en el juego alimenta sentimientos de desconfianza en las propias posibilidades e incide negativamente en el auto-concepto. Además, priva de la oportunidad de seguir experimentando y de manejar las diferentes capacidades. Los juegos cooperativos rompen con la eliminación en la actividad lúdica. De este modo, a la posibilidad de fallar le sucederá una oportunidad para la corrección.

**2.1.26.4 Libres de elección**<<Proporcionar elecciones a los niños demuestra el respeto por ellos y les confirma la creencia de que son capaces de ser autónomos>>señala Orlick (Ibídem, pág.18). El juego cooperativo recoge la posibilidad de poner en marcha la iniciativa individual y está a los deseos de los participantes.

**2.1.26.5 Libres de agresión.** Si el juego demanda colaboración, si el resultado se alcanza por unión de esfuerzos y no por oposición, disminuye la posibilidad de aparición de comportamientos destructivos y agresivos.

Para muchos el juego es la pedagogía de la vida, además el medio de crecer y aprender, lo que causa placer y distracción; vivir en grupo es sentirse responsable de sí mismo y de los demás, comprenderse positivamente libres de agresión y competición entre pares y fomentar comportamientos adecuados en función de los otros, donde exista habilidades de comunicación y participación social

### **2.1.27. Nociones de juego Cooperativo**

Según Bantulá, J. (2010). Manifiesta lo siguiente sobre los Juegos cooperativos. “El juego no es neutro. Transmite y potencia un determinado código de valores, una manera de establecer las relaciones entre personas, una forma de entender la diversión” (p.11)

Criterio que permite inferir que el juego cooperativo es donde se juega con los demás no contra los demás, donde se busca la creación y el aporte de todos además se desarrolla valores actitudes como la empatía, cooperación, respeto, aprecio, tolerancia, aprecio y comunicación y por ende se elimina la exclusión y la agresión.

### **2.1.28 Regla de oro de los juegos cooperativos**

Además Bantulá, J.(2010). Nos indica lo siguiente:

**La tipología de juegos cooperativos deja de lado la competición. El interés no reside en ganar o perder, sino en una participación que requiere que los jugadores combinen y reúnan sus diferentes niveles de habilidades y destrezas motrices para conseguir un objetivo en común. Es ahí donde radica el reto; es a través de la incorporación e integración activa de todas las personas**

**que se demuestra el grado de competencia alcanzada por el grupo. Son competentes quienes se muestran capaces de incluir y no de excluir, quienes comprenden que eliminar a alguien conlleva el rechazo y la desvalorización del otro.(p. 12)**

Al respecto se puede manifestar que los juegos cooperativos no son competitivos, sino de participación colectiva, en donde los protagonistas deben demostrar habilidades sociales, fomentando capacidades y hábitos de cooperar en común acuerdo. Precisamente una de las contribuciones de Piaget ha sido que los procesos mentales del individuo cambian mediante un factor que son las experiencias sociales, ya que los niños construyen activamente su mundo al interactuar con el, y activando sus conocimientos previos, según las etapas de desarrollo.

### **2.1.29 Beneficios del Juego Cooperativo**

Según Mariotti, F. (2013).Manifiesta que estos beneficios son para los grupos con propósitos centrales lúdicos que conllevan a otros propósitos terapéuticos.(p. 28)

- Para crear confianza y lograr un buen clima de interrelaciones entre los miembros del grupo (equilibrio socioemocional).
- Para establecer la cooperación, haciendo saber a los miembros del grupo el valor del esfuerzo en equipo.
- Para la etapa de eficiencia; es decir, para lograr mayor productividad en el logro de los objetivos propuestos.
- Para estructurar, organizar y realizar las tareas, tomar decisiones, etcétera.
- Para motivar la tarea e interesar al grupo en el trabajo que han de realizar.
- Para resolver situaciones de conflicto, planteando críticas constructivas respecto al problema y aportando soluciones.

- Para evaluar la propia marcha del grupo, situaciones o temas desarrollados.

Mediante estos beneficios permite inferir claramente que los juegos cooperativos tratan de no excluir ni humillar a nadie, más bien fomenta conseguir diversión sin disminuir el objetivo marcado y mantener un ambiente adecuado de aprecio recíproco donde no se mira a la otra compañera como competidora o contraria sino como compañera de juego.

### **2.1.30. Papel del docente durante la aplicación de juegos cooperativos**

Según Bantulá, J. (2010). Recomienda lo siguiente:

**Durante el juego, el profesorado tiene que ser capaz de crear un clima agradable y distendido, de saber transmitir entusiasmo participando al mismo nivel que los jugadores, y de hacer a la vez de guía y animador. Debe estimular durante el juego la construcción de una relación social positiva, favoreciendo la estimación recíproca, la empatía- es decir, la capacidad para situarse en el lugar del otro-, la confianza, la implicación, la comunicación, etc. (p.12)**

El autor manifiesta que el personal docente debe estar preparado y brindar a sus alumnos ambientes acogedores, además tiene que transmitir entusiasmo, confianza, alegría y empatía por los juegos que desarrolla con sus estudiantes.

### **2.1.31 La agresividad**

Según Bourcier, S.(2012). Manifiesta lo siguiente:

Los autores Cloutier, Gosselin y Tap definen a la agresividad como <<conductas antisociales que consisten en agredir a los demás física o verbalmente>>. El término <<antisocial>> informa de un modo destructivo de reaccionar, en oposición a <<social>>, en que las soluciones son negociadas y las frustraciones expresadas verbalmente sin perjudicar al otro, es decir, sin atentar contra su persona o sus posesiones. Así es porque la destrucción de los objetos puede formar parte también del repertorio de las conductas antisociales. Por el contrario, si se elige rechazar la relación, retirarse pasivamente del conflicto sin reaccionar, entonces se habla de una manera <<asocial>>.

Según los autores este criterio permite inferir que la agresividad es una conducta que responde a una emoción que es la ira incontrolada por el individuo, que puede ser expresada físicamente o verbal a las personas que le rodean, además estos comportamientos son destructivos, negativos y se convierten en una falta de disciplina.

Según Casacov, (2007). Expresa la siguiente:

**Agresión: De modo genérico, cualquier comportamiento de naturaleza destructiva o autodestructiva. Ella puede estar referida tanto a agresión física (peleas callejeras, guerra, tortura) cuanto a agresión verbal (insultos, burlas), así como a modos más sutiles de expresarla como agresión encubierta (olvidos, aislamiento social de ciertas personas, etiquetamiento para ciertas conductas, etc.). Existen diversas teorías sobre la agresión, algunas de las cuales enfatizan su carácter endógeno por**



**ejemplo, la teoría de Freud-Lorenz; mientras que otras recalcan su carácter exógeno o ambiental, como la teoría de Albert Bandura (aprendizaje de las conductas de agresión por exposición a modelos agresivos): y de la de N. Miller, conocida como la Teoría de la frustración-agresión. (p.26-27)**

Este criterio nos indica claramente que la agresividad es un estado emocional de comportarse de los individuos en determinados momentos, demostrando sentimientos de odio, insultos y deseos de dañar a otro ser humano, de manera física o psicológica.

La agresión es una fuerza que alguien está dispuesto al ataque con otra persona sin importarle que le pueda hacer daño, o imponer su fuerza sobre alguien y estas actuaciones se dan por el hecho de conductas observadas en la casa o en otras partes y es más los pequeños piensan que es normal, puesto que nadie les controla o corrige.

### **2.1.32 Los niños agreden de manera verbal y física**

Según Soto,( 2009). Manifiesta lo siguiente:

**El niño agrede verbalmente, físicamente, discute, se muestra muy conflictivo; en resumen carece de habilidad social. La habilidad social es la capacidad para expresar adecuadamente las opiniones, los deseos y derechos. De ésta manera, es capaz de resolver los problemas que se presentan y también de evitarlos en un futuro. Comportarse desequilibradamente es la carencia de esta habilidad. Spivaky y quienes han seguido su teoría, han estudiado el comportamiento de los niños en el**

**contexto escolar y han desarrollado soluciones basadas en las habilidades sociales ante la problemática. (p. 76)**

Al respecto se puede manifestar que el niño agrede fácilmente, se puede decir que es por falta de desarrollo de habilidades sociales de las niñas/os, las mismas que le facilitan la facilidad de comunicarse con los pares evitando agredir o ser agredidos, desarrollando la capacidad de resolver los problemas que se presenten, demostrando una conducta positiva.

### **2.1.33 Tipos de agresividad**

Según Álvarez, M. (2010). Manifiesta lo siguiente:

**2.1.33.1 Agresividad activa:** nos referimos a ella cuando el niño realiza activamente una conducta:

- **Física:** ataque a algo a través de un objeto o cuerpo.
- **Verbal:** ataque a través del lenguaje.

**2.1.33.2 Agresividad Pasiva:** se produce cuando el niño no ejecuta la conducta que se espera de él, mostrando indiferencia, no haciendo caso o ignorando al interlocutor.

**2.1.33.3 Agresividad instrumental:** observamos la misma cuando la conducta que presenta el niño le sirve para obtener algo; es decir, lo utiliza como un instrumento.

**2.1.33.4 Agresividad hostil o emocional:** se manifiesta cuando el niño pretende con su comportamiento producir daño a otro.(p.53).

Estos tipos de agresividades permiten analizar, conocer y darnos cuenta como pueden agredir las niñas/os, y considerar los diferentes

cambios de conducta negativa que tienen los individuos frente a los demás seres humanos, que pueden en su mayor parte ser aprendidos por observación a los mismos compañeros o a los adultos.

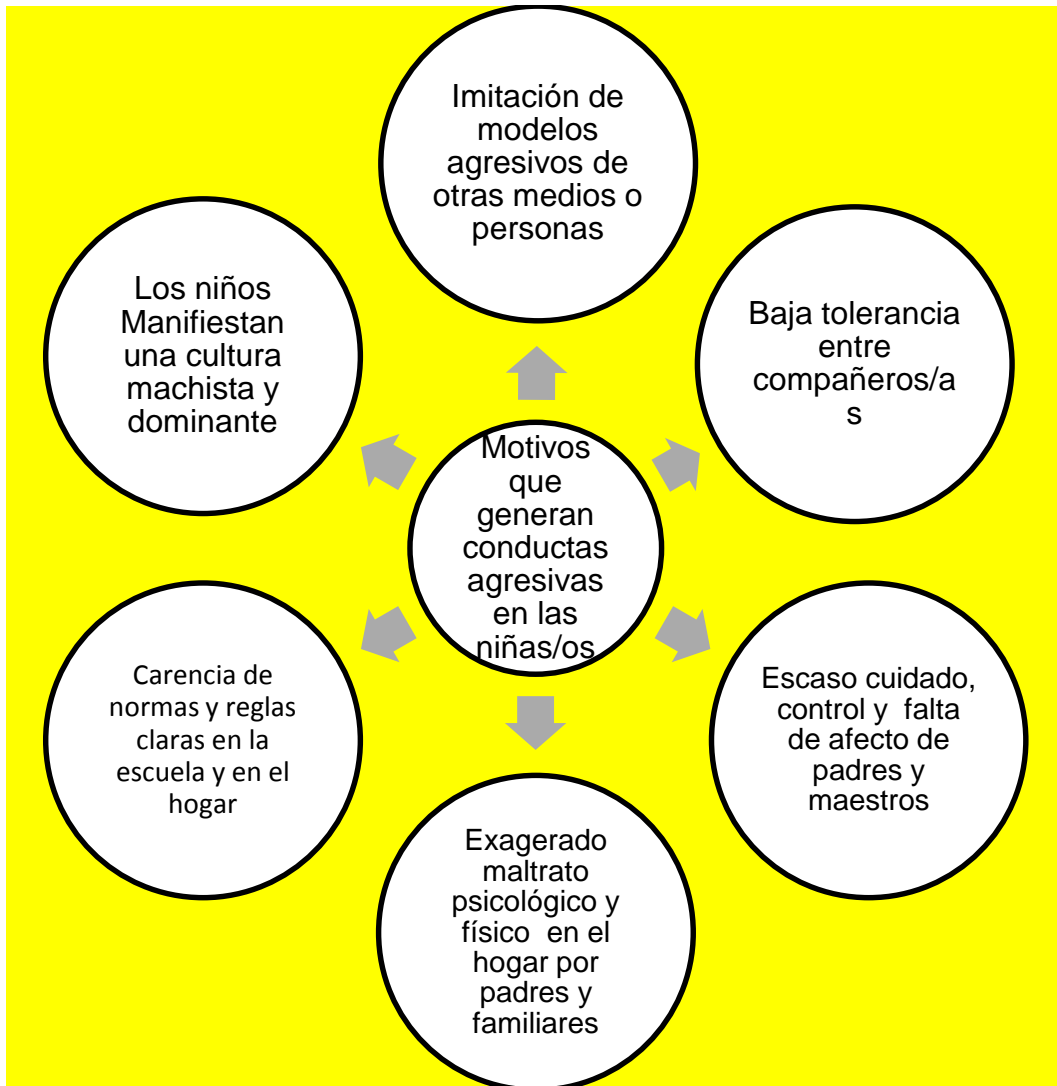
Según Bourcier, S. (2012). Manifiesta que.

**La agresividad llamada normal es la que se manifiesta en los niños de edad preescolar, porque no han aprendido todavía a utilizar tácticas pacíficas para resolver sus conflictos, a regular sus emociones o a servirse de comportamientos de adaptación que sustituyan a la agresividad. No han desarrollado todavía la suficiente soltura social que les permita interaccionar de forma positiva con su entorno. (p.11)**

Criterio que permite inferir que las niñas/os de edad preescolar tienen conductas inadaptadas porque no han aprendido a desarrollar habilidades sociales o una correcta forma de comportarse con los demás compañeros y cuando un individuo se ve con una conducta que no es aceptada por la sociedad se siente muy mal, por este motivo es necesario que aprenda a comunicarse de manera asertiva con los demás.

Además Bourcier, S.(2012). Manifiesta que: “Asimismo debemos inquietarnos si se muestran violentos contra los animales y si se inclinan a tener actos destructivos como prender fuego”.(p.11)

Afirmación que nos indica que debemos preocuparnos y ayudar al individuo que tiene comportamientos agresivos para controlarle y enseñarle a que mantenga un auto-control de los mismos y en lo posterior no tenga complicaciones.



Motivos que generan conductas agresivas

Autora: Ana Luisa López Guerra

### 2.1.34 Consecuencias de la agresividad infantil

Según Muriel, Aguirre, Varela y Cruz (2012). Encontraron varias consecuencias de la agresividad así:

**Una de las principales consecuencias de la agresividad infantil es la elevada correlación con trastornos equivalentes a los padecidos por los adultos, especialmente relacionados con la conducta antisocial. Un comportamiento excesivamente agresivo en la infancia puede llevar no sólo a la manifestación de**

**agresividad durante etapas de la vida posteriores, sino la existencia de una mayor probabilidad de fracaso académico y la existencia de otras patologías psicológicas durante la edad adulta debido, fundamentalmente, a las dificultades que estos niños encuentran en socializarse y adaptarse a su propio ambiente.(p.30)**

Criterio de amplia analogía con el investigador ya que es una teoría compatible en la que explica claramente que el individuo que no se le ayuda a controlar su agresividad con el tiempo puede llegar a tener graves trastornos en su personalidad y muchas dificultades en sus relaciones interpersonales.

## **2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL.**

Pedagógicamente esta investigación considera que el aprendizaje depende del momento, la evolución social, intelectual, afectiva en que se encubre la persona y la organización del ambiente, tomando en cuenta la teoría constructivista en la cual el aprendizaje es una construcción personal de quien aprende y esta tarea de aprender permite a las personas construirse y apropiarse del mundo que los rodea, esta postura constructivista está basada en aprendizajes significativos a través del juego desarrollando las capacidades intelectuales y comportamentales en las niñas/os, permitiéndoles a los individuos construir y asimilar una respuesta nueva basada en conocimientos pasados y presentes, desarrollando el pensamiento, resolviendo problemas y decidiendo con éxito situaciones académicas y vivenciales, considerado que en los primeros años los niños deben aprender habilidades sociales, hábitos que antes se consideraba que solo los niños grandes los podían desarrollar y perfeccionar pero debemos tomar en cuenta que un niño pequeño es un

tesoro del cual más bien se debe aprender porque posee actividades exploratorias las cuales los niños después ya como que las van dejando de lado, este potencial debemos aprovechar porque son los protagonistas del aprendizaje significativo, dentro de diferentes estructuras metodológicas, predominando en ellos las teorías humanistas, tendientes a la Pedagogía Crítica y Activa como un ente regulador de todas sus actividades.

### **2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS.**

**Actitudes:** Representaciones y evaluaciones mentales de los rasgos del mundo social o físico.

**Agresión:** Conducta dirigida a la meta de lastimar a otro ser vivo que desea evitar ese tratamiento.

**Aptitudes:** capacidad para realizar adecuadamente una actividad.

**Cooperar:** obrar conjuntamente con otro u otros para un mismo fin.

**Conducta agresiva:** para entenderla mejor con mayor propiedad es necesario establecer la diferencia entre motivo y conducta que subyacen en la conducta agresiva. El deseo de agredir a alguien, es un motivo agresivo; y golpearlo es una conducta agresiva.

**Diagnóstico:** proceso que permite llegar a un conocimiento preciso del educando y orientar mejor el inter-aprendizaje. La finalidad del diagnóstico es orientadora y debe incluir sugerencias y medios precisos para

conseguir la supresión de los síntomas negativos y el potenciamiento de los positivos, hasta lograr la normalización de la conducta.

**Empatía:** Identificación moral y afectiva de una persona con el estado de ánimo de la otra.

**Estímulos.-** Es una señal externa o interna capaz de provocar una reacción en una célula u organismo.

**Estrategia:** Hacen referencia a un conjunto de actividades, en el entorno educativo, diseñadas para lograr de forma eficaz y eficiente la consecución de los objetivos educativos esperados. Desde el enfoque constructivista esto consistirá en el desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Este diseño puede ser realizado tanto por el docente y por el estudiante, los cuales pueden retroalimentarse mutuamente.

**Estrategia Metodológica:** son procesos, técnicas y acciones que se integran para facilitar el logro de los objetivos.

**Habilidad:** son procedimientos conductuales orientados a la adquisición y desarrollo de habilidades necesarias.

**Habilidades Sociales:** son las habilidades o capacidades que permiten al niño interactuar con sus pares y entorno de una manera socialmente aceptable.

**Integración:** el proceso de incorporar física y socialmente dentro de la sociedad a las personas que están segregadas y aisladas. Significa ser

un miembro activo de la comunidad, viviendo donde otros viven, viviendo como los demás y teniendo los mismos privilegios y teniendo los mismos derechos que todos los ciudadanos.

**Juego:** actividad recreativa realizada por las personas y los animales habitualmente sujeta a reglas. El juego facilita la inserción de la niña y del niño en el mundo social, el cual a su vez, condiciona y moldea notablemente las características de los educandos.

**Juegos Cooperativos:** son aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Estos juegos promueven la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. Dentro de esta categoría de juegos se pueden incluir los juegos de representación colectivos descritos previamente, pero también incluyen juegos motores y de reglas que implican como elementos estructurales la participación, la aceptación, la ayuda y la cooperación.

**Normas:** reglas aceptadas socialmente que rigen una conducta que se considera adecuada y que se esperan de alguien.

**Normas Sociales:** Reglas en un grupo o sociedad determinados que indican la forma en que los individuos deberían comportarse en situaciones específicas.

**Personalidad:** Patrón de conducta, pensamiento y sentimientos único y relativamente estable de los individuos.



**Teorías humanistas:** Teorías de la personalidad que hacen hincapié en la responsabilidad personal y las tendencias innatas hacia el crecimiento personal.

**Tolerancia:** respeto o consideración hacia las opiniones o práctica de otros, aunque son diferentes a las nuestras.

## **2.4 INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN**

¿Qué tipo de juegos cooperativos utilizan las maestras/os en el receso para prevenir las conductas agresivas y la violencia infantil en los niños y niñas de primero de básica en el año lectivo 2012-2013?

¿Qué conductas agresivas demuestran las niñas/os del primero de básica, de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui durante el año lectivo 2012-2013?

¿Qué habilidades sociales aplican los maestros para prevenir conductas agresivas en los niños de primer grado de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui durante el año lectivo 2012-2013?

¿Qué estrategias metodológicas utilizan los maestros para proponer un cambio de actitud y aptitud en los niños/as durante los recesos en los primeros años de educación básica durante el año lectivo 2012-2013?

## 2.5 MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>El juego es un elemento básico de la convivencia, la fantasía y una herramienta educativa importante en el desarrollo de la personalidad.</p> <p>Un juego cooperativo es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas.</p> <p>La agresión es un comportamiento social definido como afrentoso o destructivo, es el resultado de una compleja interacción entre propensiones innatas y respuestas aprendidas</p>	<p>JUEGO</p> <p>JUEGO COOPERATIVO</p> <p>LA AGRESIÓN</p>	<p>Contribuciones del juego</p> <p>al desarrollo social afectivo emocional</p> <p>Clases de juegos</p> <p>Características del Juego Cooperativo para prevenir conductas agresivas</p> <p>Tipos de agresión</p> <p>Habilidades sociales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Social</li> <li>- Afectivo Emocional</li> <li>- Competitivos</li> <li>-No competitivos</li> <li>- Participación</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Cooperación</li> <li>- Ficción y Creación</li> <li>- Diversión</li> <li>- Agresión accidental</li> <li>- Agresión Expresiva</li> <li>- Agresión Instrumental</li> <li>- Agresión por Derechos</li> <li>- Agresión Hostil</li> <li>Saludar</li> <li>Sonreír</li> <li>Hacer favores</li> <li>Presentarse</li> <li>Ser amable</li> </ul>

## **CAPÍTULO III**

### **3. MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 TIPOS DE INVESTIGACIÓN**

##### **3.1.1 Investigación de Campo**

La investigación de campo se aplicó para recopilar datos confiables y reales de las instituciones donde se desarrollo la entrevista y la guía de observación, para comprender y resolver una situación, necesidad o problema determinado, en este caso investigar los juegos que utilizan los docentes en los primeros grados de preparatoria para prevenir las conductas agresivas, este tipo de trabajo se apoyó en informaciones de entrevistas, observaciones y cuestionarios.

##### **3.1.2. Investigación Descriptiva**

Dicha investigación se utilizó para describir las características de cada uno de los datos y los pasos del fenómeno o problema investigado, en este caso se diagnosticó la clase de juegos que utilizan los docentes para prevenir las conductas agresivas en los recesos en los primeros años de educación básica en las instituciones fiscales de la Parroquia de Caranqui durante el año lectivo 2012- 2013.

##### **3.1.3. Investigación Propositiva.**

Este tipo de investigación se caracterizó por su interés en la aplicación, utilización y consecuencias prácticas de los conocimientos, existentes a una realidad concreta, su propósito es solucionar problemas prácticos y a conocer mejor el mundo en el que se vive y a demostrar que el

conocimiento sirve para entender y contribuir a solucionar los problemas que se presenta en el convivir diario.

#### **1.1.4 Investigación Bibliográfica:**

Se procedió a consultar en: libros, enciclopedias e Internet; seleccionando los contenidos relacionados al tema de investigación, el cual ayudó a organizar el Marco Teórico de este tema de estudio.

### **3.2 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.2.1. Deductivo – Analítico**

Este método lo empleamos para analizar, el mismo que permitió al investigador conocer la realidad del problema investigado que sirvió para conocer los juegos que utilizan los maestros en los recesos para prevenir conductas agresivas en los niños de los primeros grados de las instituciones fiscales de la parroquia de Caranqui durante el año lectivo 2012-2013.

#### **3.2.2. Método Analítico – Sintético**

Este método permitió cerciorarse de las verdaderas condiciones en las que se encontraron las niñas/os agredidas físicamente y verbalmente por los compañeros demostrando de esa manera la evidencia de conductas agresivas durante los recesos de los estudiantes debido a que no existía juegos grupales y acompañamiento por parte de los maestros ni del turno peor del grado en las escuelas investigadas, estos datos permitieron determinar la comprensión y explicación amplia y clara del problema determinando sus causas y sus efectos y esa manera demostrar el

tamaño exacto de la muestra y sacar conclusiones valederas desde el lugar donde se presentó el fenómeno y además ayudó a desglosar la información y descomponerla en sus partes y dar recomendaciones útiles para aplicar la Propuesta que es de utilidad en la vida escolar diaria de los estudiantes y de los maestros.

El referido método se utilizó y se determinó la situación problemática en la que se encontraron las niñas(os) con conductas agresivas en los recesos ya que no tienen acompañamiento de los maestros y no practican ninguna clase de juegos grupales, este método permitió plantear probabilidades de solución y establecer estrategias para prevenir el problema presentado. En el Capítulo IV en la parte del análisis e interpretación de datos se aplicó este método ya que las entrevistas aplicadas presentaron resultados particulares, a través de los cuales llegamos a establecer conclusiones, recomendaciones y soluciones a los problemas de conductas agresivas en los periodos de recesos de las niñas/os del primer año de educación general básica de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui, ubicada en el cantón Ibarra, provincia de Imbabura, durante el año lectivo 2012-2013.

### **3.2.3. Método Estadístico**

Este método se empleó mediante la Entrevista y la Ficha de Observación para recolectar, presentar, analizar e interpretar los resultados del capítulo VI que se emplearon en el Marco Teórico y finalmente graficar mediante cuadros y diagramas circulares sobre el estudio de los juegos grupales que utilizan los maestros para prevenir las conductas agresivas en los recesos en los primeros grados de preparatoria de educación básica de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui durante el año lectivo 2012-2013.

### **3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

#### **3.3.1. Entrevista**

Esta técnica que incluyó preguntas técnicamente estructuradas fue dirigida a los niños del primer grado de las escuelas de educación básica de la parroquia de Caranqui para poder dialogar y conocer los juegos que utilizan los maestros en los recesos y además saber si tienen acompañamiento en los recreos por parte de los maestros, dado que ese acompañamiento no existe por lo cual se dan las conductas agresivas entre los niños debido a que no hay control, mediante esta técnica se logró evidenciar en todos los planteles este problema de estudio y debido a esta verificación se dio la solución aplicando juegos grupales y mediante ellos prevenir que en el futuro siga ocurriendo este tipo de problemas de conducta antisocial.

#### **3.3.2 Ficha de Observación**

Sirvió para evidenciar como son los recesos de los estudiantes como juegan si se motivan en ese tiempo, que clases de juegos practican y si juegan con los demás compañeros o acaso reciben agresiones físicas o verbales por otras niñas/os de la clases o de otros años de Básica, es más con la ficha de observación se pudo verificar que en los recesos no existe acompañamiento por parte de los docentes, es más se pudo evidenciar que poco o casi nada aplican juegos ni en forma pedagógica.

### **3.4 POBLACIÓN**

La población que se tomó para hacer la investigación estuvo conformada por una totalidad de 184 estudiantes de las siguientes escuelas de educación básica como son: María Olimpia Gudiño Vásquez, Medardo Proaño Andrade, Juan Miguel Suárez, José Nicolás Vacas,

Agustín Cueva Dávila, Oscar Efrén Reyes, de los Primeros años de Educación General Básica de la Parroquia de Caranqui, desglosados de la siguiente manera:

**ESTUDIANTES DE LOS PRIMEROS AÑOS DE LAS ESCUELAS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

ESCUELAS	ESTUDIANTES
MARÍA OLIMPIA GUDIÑO V.	30
MEDARDO PRO AÑO	30
JUAN MIGUEL SUÁREZ	30
JOSÉ NICOLÁS VACAS	32
OSCAR EFREN REYES	32
AGUSTÍN CUEVA	30
TOTAL	184

Fuente: muestra de niñas(os) de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui

### 3.5 MUESTRA

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N - 1) \frac{E^2}{K^2} + PQ}$$

- PQ = Varianza de la población, valor constante = 0,25
- N = Población/Universo
- (N-1) = Corrección geométrica para muestras grandes mayores que 30
- E = Margen de error estadísticamente aceptable
- 0,02 = 2% (mínimo)
- 0.3 = 30% (máximo)

- 0,05 = 5% (Recomendado en educación)
- K = Coeficiente de correlación de error, valor constante=2
- Fracción muestral (de cada establecimiento)  $m = n/N \cdot E$
- M = Fracción muestral
- N = muestra

### Desarrollo de la muestra

$$n = \frac{(0.25) \cdot (184)}{(184 - 1) \frac{0.05^2}{2^2} + 0.25}$$

$$n = \frac{46}{(183) \frac{0.0025}{4} + 0.25}$$

$$n = \frac{46}{(183) \cdot (0.000625) + 0.25}$$

$$n = \frac{46}{0.364375}$$

$$n = 126$$

### FRACCIÓN MUESTRAL

$$n = \frac{n}{m} E$$

m = fracción muestral

n = muestra

N = Población / Universo

E = Estrato (Población de cada establecimiento)



**CUADRO DE MUESTRAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA DE LAS ESCUELAS ENCUESTADAS**

<b>ESCUELA</b>	<b>PARALELOS</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>MUESTRAS</b>
<b>José Nicolás V.</b>	<b>1</b>	<b>32</b>	<b>18</b>
<b>Juan Miguel S.</b>	<b>1</b>	<b>30</b>	<b>17</b>
<b>Medardo Proaño</b>	<b>1</b>	<b>30</b>	<b>17</b>
<b>Oscar Efrén R.</b>	<b>1</b>	<b>32</b>	<b>18</b>
<b>Agustín Cueva</b>	<b>1</b>	<b>30</b>	<b>17</b>
<b>Gudiño Vásquez</b>	<b>1</b>	<b>30</b>	<b>17</b>
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>184</b>	<b>126</b>

Fuente: Nº de niñas(os) que se investigó de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui

Cuadro de la población de la muestra de las niñas/os de primer grado de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui que fueron entrevistados, y observados mediante una guía de observación, para indagar los datos y recaudar información sobre los juegos cooperativos que utilizan los maestros y si las niñas/os son agredidos entre pares de forma física o verbal, además conocer si existe acompañamiento en lugares estratégicos en los recesos por parte de los docentes para prevenir las conductas agresivas entre de las niñas/os y por parte de los niños más grandes del establecimiento.

## **CAPÍTULO IV**

### **4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1 PROCESOS**

Luego de aplicar la entrevista escrita y la ficha de observación a la población se logró obtener información necesaria para el desarrollo de la investigación.

Este trabajo de investigación ha tenido como objetivo analizar cada una de las respuestas tanto en forma cualitativa como cuantitativa, utilizando gráficos y cuadros, los mismos que detallan los porcentajes exactos de las respuestas obtenidas.

Para la recolección de la información se aplicó una Entrevista Escrita a las niñas/os y una Ficha de Observación a las niñas/os de las escuelas de estudio. Una vez que se obtuvieron los resultados se procedió a organizar, tabular, para luego ser procesados y realizar el cálculo para transformar las frecuencias en porcentajes mediante una regla de tres simple, Los porcentajes obtenidos se ingresaron a la hoja de cálculo Excel, luego en la Barra de Menú, utilizando diagramas circulares con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las preguntas elaboradas en el cuestionario de la entrevista escrita que se aplicó a la respectiva muestra de la población.

#### 4.2 Análisis descriptivo e individual de cada pregunta de la entrevista escrita y de la ficha de observación desarrollada.

##### PREGUNTA N° 1

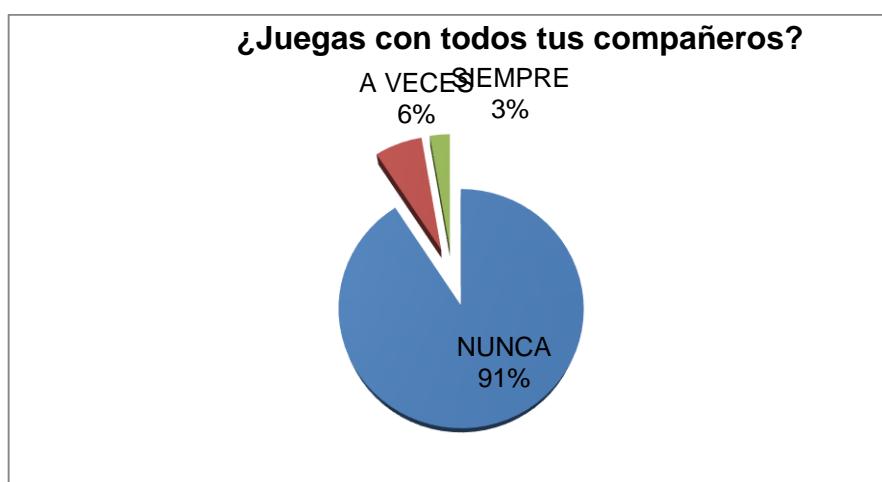
1.- ¿Juegas tú en los recesos con todos los compañeros de tu grado?

TABLA N° 1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	167	91
A VECES	12	7
SIEMPRE	5	3
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100</b>

Fuente: Entrevista a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRAFICO N° 1



Fuente: Entrevista a estudiantes de las Instituciones de Caranqui.

La mayoría de educandos encuestados manifestaron que no jugaban todos los compañeros, en esta edad es el mejor momento para empiecen a valorar las relaciones constructivistas basadas en la ayuda recíproca y la cooperación, evidentemente esto se puede lograr si la estructura de la meta es cooperativa en la actividad lúdica, la misma que tiene que estar acompañada de un clima de afecto, manteniendo un equilibrio emocional.

## PREGUNTA N° 2

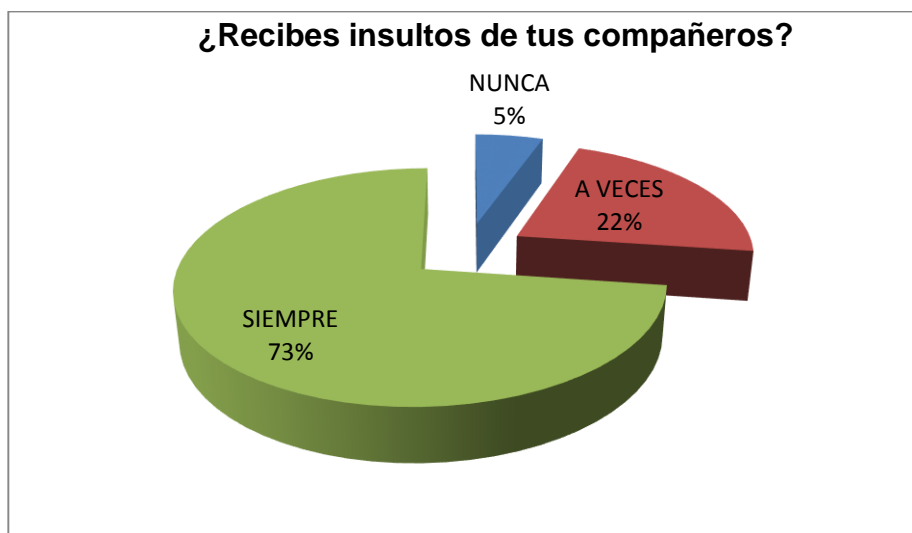
### 2.- ¿Recibes insultos de tus compañeros?

TABLA N° 2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	10	5,4
A VECES	40	21,7
SIEMPRE	134	72,8
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Entrevista a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRAFICO N° 2



Autora: Ana Luisa López Guerra

De acuerdo a los resultados la mayoría de los estudiantes encuestados manifiestan que reciben insultos de los compañeros. Al respecto los maestros no hacen nada al respecto no están comprometidos con la formación de las niñas/os en solucionar estos problemas de agresividad, no se da el respeto, la tolerancia, la educación en valores, una cultura de paz y no violencia, no se practica acuerdos de convivencia escolar.

### PREGUNTA N° 3

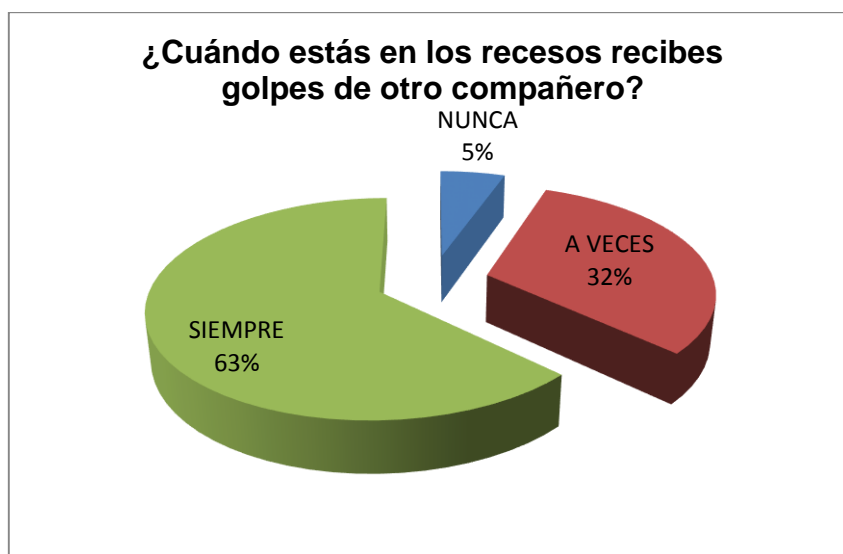
3.- ¿Cuándo estás en los recesos recibes golpes de otro compañero o de otra compañera?

TABLA N° 3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	10	5,4
A VECES	58	31,5
SIEMPRE	116	63,0
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Entrevista a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRAFICO N° 3



Autora: Ana Luisa López Guerra

De acuerdo a los resultados obtenidos más de la mitad de los niños encuestados afirman que reciben golpes de sus compañeros, demostrando que no inculcan el respeto y la práctica permanente de los derechos humanos, la participación, la democracia, la justicia, la igualdad, la solidaridad, la no violencia, se debe empezar a tempranas edades para formar educandos responsables de sus actos.

#### PREGUNTA N° 4

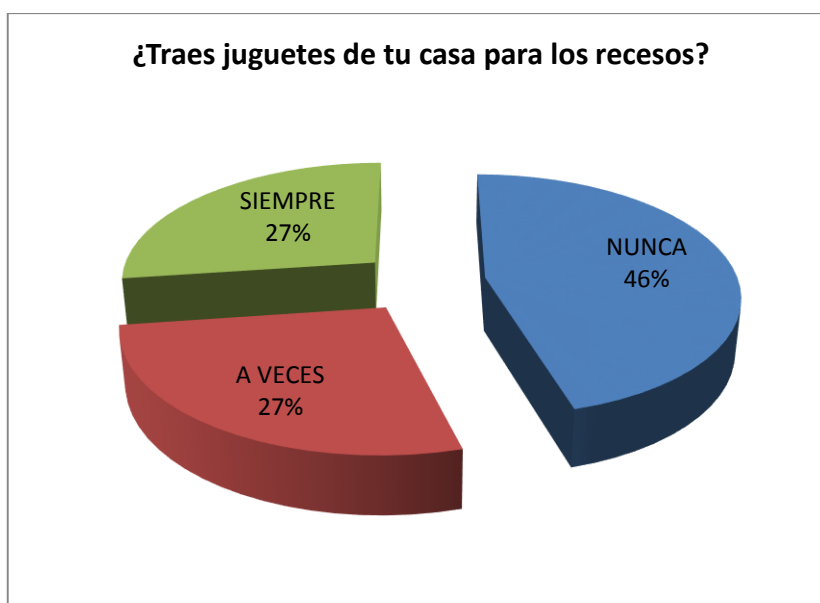
4.- ¿Traes juguetes de tu casa para los recreos?

TABLA N° 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	84	45,7
A VECES	50	27,2
SIEMPRE	50	27,2
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRAFICO N° 4



Autora: Ana Luisa López Guerra

Los niños al ser entrevistados sobre si traen juguetes casi el cincuenta por ciento contestaron que nunca, este levado porcentaje de alumnos permite inferir que se debe practicar una educación en valores a través de la interrelación de las actividades lúdicas cooperativas propiciando la empatía que promueva la coeducación, la solidaridad, que se evite el egocentrismo, fomentando la afectividad entre los pares en los recesos.

## PREGUNTA N° 5

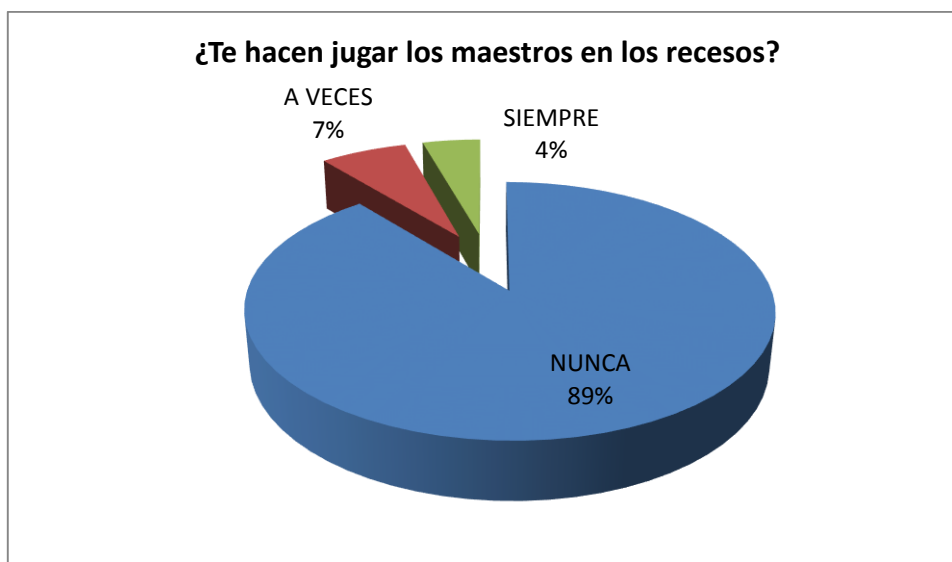
### 5.- ¿Te hacen jugar los maestros en los recesos?

TABLA N° 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	164	89,1
A VECES	12	6,5
SIEMPRE	8	4,3
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRAFICO N° 5



Autora: Ana Luisa López Guerra

Un alto porcentaje de las niñas/os manifiestan que en los recesos los maestros no los acompañan en los juegos, lo que evidencia que existe poco control por parte de los docentes de manera que los niños reaccionan agresivamente frente a los demás compañeros, insultándose, agrediendo físicamente, verbalmente, los maestros no buscan juegos donde puedan jugar, y fomentar el deseo de participación y colaboración.

## PREGUNTA N° 6

6.- ¿Sientes alegría en los recesos cuando estás en la escuela?

TABLA N° 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	134	72,8
A VECES	35	19,0
SIEMPRE	15	8,2
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRAFICO N° 6



Autora: Ana Luisa López Guerra

La mayoría de los entrevistados afirman que no sienten alegría en los recesos ya que no disponen de juguetes y no tienen espacio físico para distraerse, ya que es obligación del Estado garantizar que las instituciones educativas sean espacios democráticos de ejercicios de derechos y de convivencia pacífica que conlleve a un Buen Vivir.



## PREGUNTA N° 7

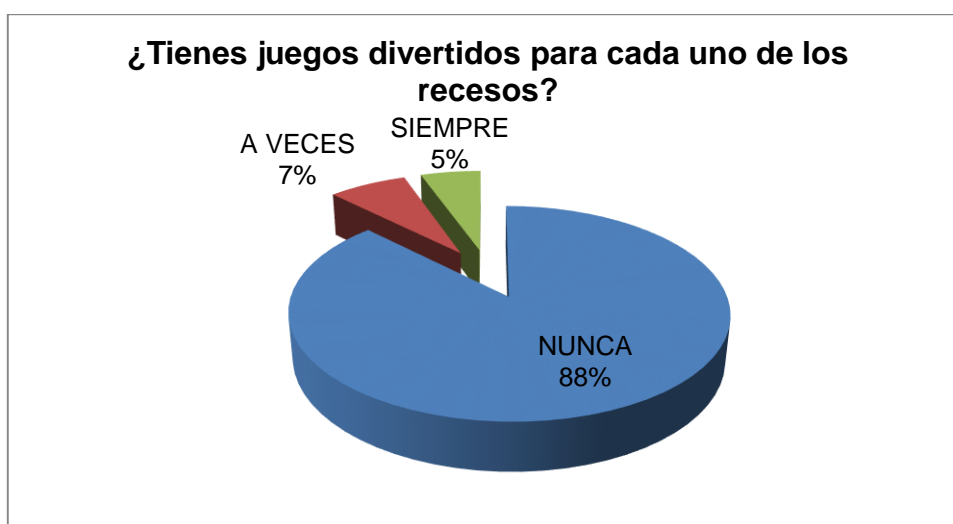
7.- ¿Tienes juegos divertidos para cada uno de los recesos?

TABLA N° 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	161	87,5
A VECES	13	7,1
SIEMPRE	10	5,4
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRAFICO N° 7



Autora: Ana Luisa López Guerra

La mayoría de los educandos indican que no tienen juegos divertidos por este motivo es necesario proporcionar juegos cooperativos que les permita jugar todos los compañeros del aula en los recesos, esta es la dura y cruel realidad los estudiantes no disfrutan, piensan que empujarse es un juego divertido, confunden que molestarle a un compañero es un juego divertido, pegarle, maltratarle, los más grandes a los pequeños.

## PREGUNTA N° 8

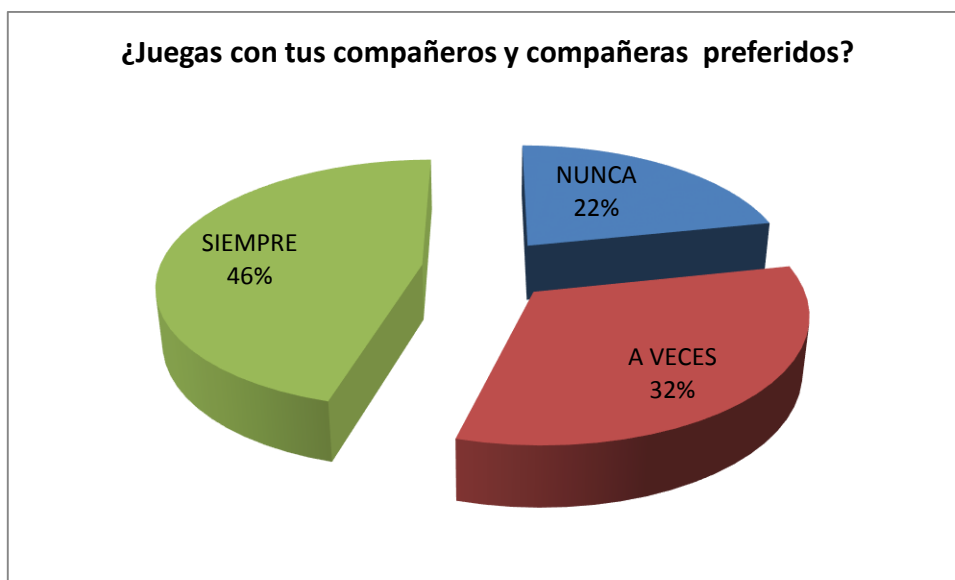
### 8.- ¿Juegas con tus compañeras y compañeros preferidos?

TABLA N° 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	40	21,7
A VECES	60	32,6
SIEMPRE	84	45,7
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRAFICO N° 8



Autora: Ana Luisa López Guerra

Las niñas/os en más de la tercera parte demuestran que tienen compañeros preferidos y que juegan en los recesos, esto demuestra que muchos estudiantes se quedan excluidos, solitarios y alejados de los demás permitiendo tener sentimientos negativos al no ser incluidos en los juegos y mantenerse distraídos y alegres con todos aplicando juegos cooperativos para que sean momentos dicha y felicidad.

## PREGUNTA N° 9

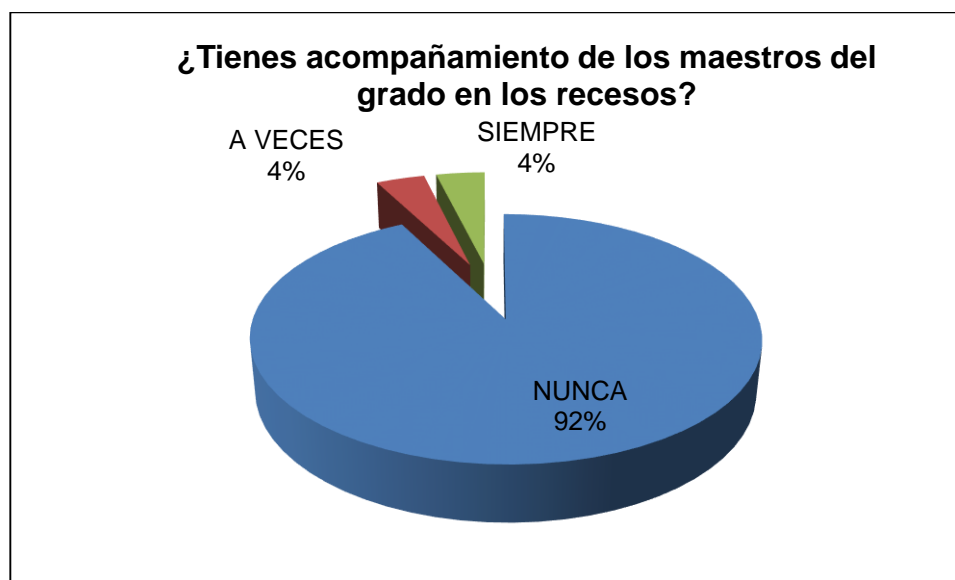
### 9.- ¿Tienes acompañamiento de los maestros en los recesos?

TABLA N° 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	170	92,4
A VECES	7	3,8
SIEMPRE	7	3,8
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRAFICO N° 9



Autora: Ana Luisa López Guerra

La mayoría de los estudiantes investigados de las escuelas de estudio manifestaron que en los recesos no tenían acompañamiento de los maestros ni de los que están de turno peor de los maestros de grado, es por este motivo que los alumnos al no tener una vigilancia y control de los docentes. Los niños empiezan a agredirse de cualquier forma sea esta verbal o física.

## PREGUNTA N° 10

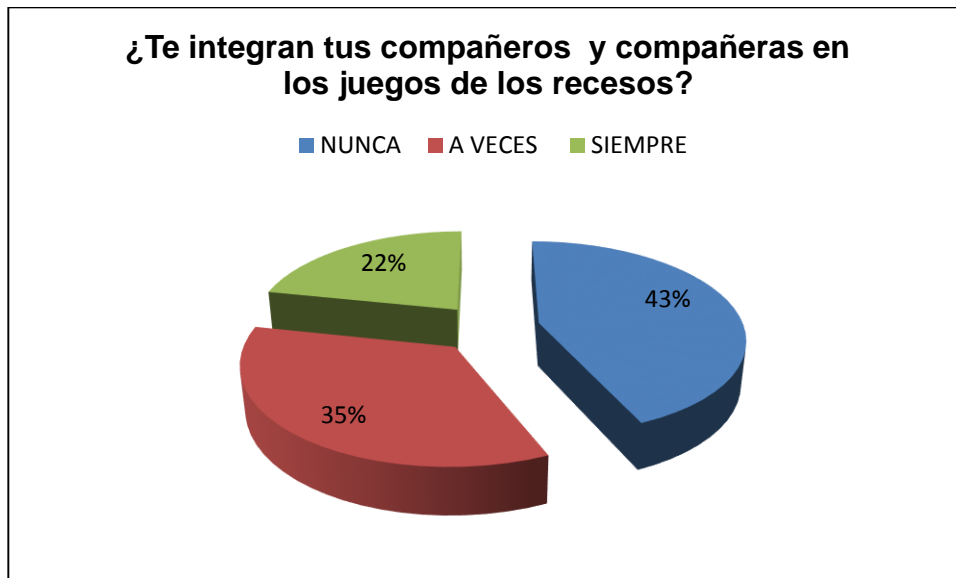
10.- ¿Te integran tus compañeras y compañeros en los juegos de los recesos?

TABLA N° 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	80	43,5
A VECES	64	34,8
SIEMPRE	40	21,7
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRAFICO N° 10



Autora: Ana Luisa López Guerra

Se pudo evidenciar que cerca de la mitad de los estudiantes encuestados demostraron que los compañeros no los integran en los juegos que la mayoría de niñas/os juegan en los recesos, demostrando claramente que existe egocentrismo entre los estudiantes del mismo grado, tanto en las niñas como en los niños.

#### 4.1.2 Análisis descriptivo de cada pregunta de la ficha de observación.

##### PREGUNTA N° 1

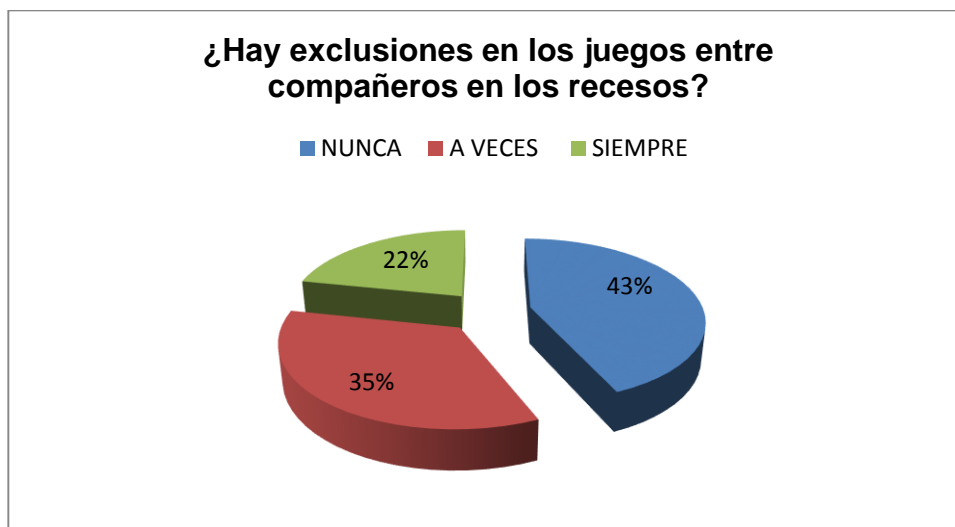
¿Hay exclusiones en los juegos entre compañeros en los recesos?

TABLA N° 1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	80	43,5
A VECES	64	34,8
SIEMPRE	40	21,7
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Ficha de Observación a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRÁFICO N° 1



Autora: Ana Luisa López Guerra

Un alto porcentaje de las/os observados son excluidos. Una de las características de los juegos cooperativos es romper la eliminación y la exclusión de los participantes del juego ya que esta priva la posibilidad de mejorar sus aptitudes y seguir participando y llegar a la meta

## PREGUNTA N° 2

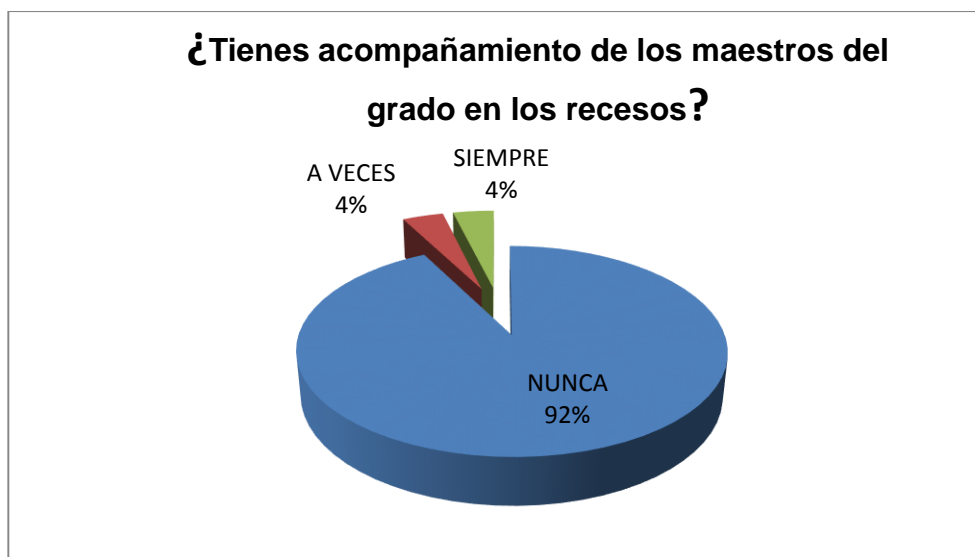
### 9.- ¿Tienen acompañamiento de los maestros en los recesos?

TABLA N° 2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	170	92,4
A VECES	7	3,8
SIEMPRE	7	3,8
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Ficha de Observación a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRÁFICO N° 2



Autora: Ana Luisa López Guerra

En todas las escuelas observadas, los estudiantes no tienen acompañamiento de los docentes de turno, peor aún de los maestros de los grados, demostrando total abandono, por este motivo y por la falta de control es tanta la agresividad física y verbal, si se diera el acompañamiento y aplicaran el juego cooperativo que demanda colaboración disminuiría los comportamientos destructivos o agresivos.

### PREGUNTA N° 3

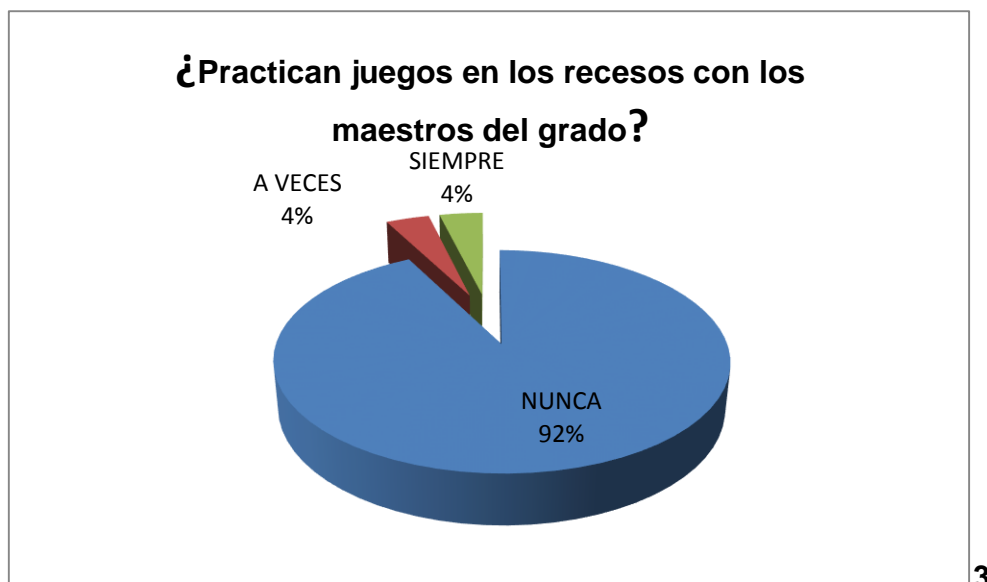
9.- ¿Practican juegos en los recesos con los maestros del grado?

TABLA N° 3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	170	92,4
A VECES	7	3,8
SIEMPRE	7	3,8
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Ficha de Observación a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRÁFICO N°



Autora: Ana Luisa López Guerra

La mayoría de los educandos no juegan con los maestros en los periodos recesos, además las niñas/os pasan abandonados, solos, lo que permite inferir que por esta razón los niños se agreden verbalmente y físicamente entre compañeros sin existir la práctica de valores que estipula en el Art. 2 literal i " Educación en Valores" L.O.E.I., donde se promueve la solidaridad, tolerancia, equidad, igualdad y el respeto a la diversidad.

## PREGUNTA N° 4

5.- ¿Juegan todos los compañeros en los recesos?

TABLA N° 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	164	89,1
A VECES	12	6,5
SIEMPRE	8	4,3
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Ficha de Observación a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRÁFICO N° 4



Autora: Ana Luisa López Guerra

A la mayoría de las niñas/os les resulta difícil participar todos en los juegos que organizan en los recesos, debido a que unos pocos solo se dedican a juegos de competición, en los cuales el que no estuvo atento sale del juego, más no se dedican a juegos de participación, en donde todos se diviertan y disfruten para lograr una pacífica convivencia.



## PREGUNTA N° 5

5- ¿Reciben golpes de otro compañero o de otra compañera?

TABLA N° 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NUNCA	10	5,4
A VECES	58	31,5
SIEMPRE	116	63,0
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Ficha de Observación a los estudiantes de las Instituciones de Caranqui

GRÁFICO N° 5



Autora: Ana Luisa López Guerra

Más de la mitad de los estudiantes al ser observados se detectó que son agredidos físicamente por los mismos compañeros del grado y en muchos casos por compañeros de edad avanzada, lo que demuestra que no tienen normas de comportamiento, hay poca práctica de valores morales, escaso desarrollo de habilidades sociales, sin existir el respeto, la integración entre pares. Al respecto no hay una educación que fomente cultura de paz y no de violencia, de prevención, tratamiento y resolución pacífica de problemas en todos los ámbitos de la vida personal, que sea una convivencia sana, motivando al diálogo, tolerancia, y a la igualdad.

### **4.1.3 CONTESTACIÓN A LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.**

#### **PREGUNTA Nº 1**

¿Qué tipo de juegos cooperativos utilizan las maestras/os en el receso para prevenir las conductas agresivas en las niñas/os de primero de básica en el año lectivo 2012-2013?

De acuerdo a los resultados obtenidos en la ficha de observación realizada a los estudiantes se ha evidenciado que los maestros no utilizan juegos cooperativos ya que no tienen acompañamiento en los recesos.

#### **PREGUNTA Nº 2**

¿Qué tipos de agresividad demuestran las niñas/os del primero de básica, de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui durante el año lectivo 2012-2013?

Se evidenció en las niñas/os, la agresividad física y la agresividad verbal entre pares, además los grandes también agreden a los pequeños.

#### **Pregunta Nº 3**

¿Qué habilidades sociales aplican los maestros para prevenir conductas agresivas en los niños de primer grado de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui durante el año lectivo 2012-2013?

Mediante las evidencias no se vio aplicación de habilidades sociales.

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 CONCLUSIONES**

Una vez realizado el análisis y obtenido los resultados de la investigación a través de las encuestas y la ficha de observación aplicadas a los estudiantes de primer año de preparatoria de las escuelas fiscales de Caranqui se estableció las siguientes conclusiones.

Se ha evidenciado que la mayoría de las niñas/os no juegan con todos los compañeros en los recesos, que no tienen juegos divertidos, que se sienten desmotivados, ya que no practican juegos cooperativos.

Las niñas/os afirmaron que los docentes no juegan con ellos en los recesos, ya que no existe acompañamiento y pasan solos, demostrando claramente tristeza, exclusión.

Además se pudo observar con gran profundidad el egocentrismo que sienten ya que no comparten los pocos juguetes que tienen con los demás compañeros, carecen de práctica de valores como compartir.

La mayoría de los estudiantes manifestaron que reciben agresiones físicas y verbales de los pares y de parte de los compañeros más grandes, evidenciando claramente escasas de habilidades sociales.

## 5.2 RECOMENDACIONES

Se sugiere a los educadores aplicar juegos cooperativos en los recesos para evitar agresiones, demostrar claramente que son arquitectos sociales y que están formando ciudadanos para que sean entes que practiquen habilidades sociales y que puedan mantener buenas relaciones interpersonales, demostrando sentimientos asertivos.

Se propone que el maestro debe conocer y aprender los principios y los fines de la educación, enseñando, ayudando a solucionar los conflictos de instinto agresivo y egocentrismo entre pares, canalizando la solidaridad, la cooperación grupal, la no violencia, las ideas de paz, para que no tenga trastornos en su juventud, como puede ser el no tener auto control de sus impulsos, estos principios deben estar presentes en todos los Códigos de Convivencia de los centros educativos.

Se recomienda a los docentes aplicar la Guía Didáctica Metodológica de los Juegos Cooperativos, Estos juegos grupales ayudan a disminuir las conductas agresivas y permiten el desarrollo de valores éticos morales, además tienen la finalidad de estimular el desarrollo social y emocional, especialmente ayudan a establecer conductas positivas como

Se recomienda a las autoridades ministeriales crear un artículo donde exista una normativa, que los docentes realicen el acompañamiento a los estudiantes, planifiquen y apliquen juegos cooperativos en los períodos de receso, disminuyendo así las conductas agresivas.

## **CAPÍTULO VI**

### **6.- PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA**

GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS COOPERATIVOS CON ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA PREVENIR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS PERIODOS DEL RECESOS DE NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES DE LA PARROQUIA DE CARANQUI EN EL AÑO 2012-2013

#### **6.2 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA**

La educación es uno de los medios más poderosos para la transformación de grandes masas de la historia de la humanidad, debido a que por medio de esta, los seres humanos tienen la oportunidad de participar en un proceso que facilita el desarrollo integral de sus potencialidades y la adquisición de capacidades, de cambiar aptitudes y actitudes de los individuos, para luego utilizarlas en una contribución positiva para la sociedad donde interactúan los seres humanos.

Muchas personas preguntan por qué es tan difícil educar, cuando es algo que toda la humanidad viene haciendo durante toda la vida, pero se considera muy importante los cambios vertiginosos que se producen a diario en las leyes, reglamentos y códigos de convivencia, esto implica que tenemos que estar constantemente modificando pensamientos y actuaciones frente a la realidad en la cual vivimos, estamos en un mundo en el que a las niñas/os se debe brindar un gran espacio y tiempo de

calidad y calidez, pero no solamente debemos protegerlos, cuidarles y darles todo lo que piden, además se debe tener una referencia clara y honesta de la forma de actuar y pensar de cada ser viviente.

Luego de aplicar la entrevista y la guía de observación se llegó a las siguientes conclusiones que los niños en los recesos se agreden, se pelean, se insultan y no tienen acompañamiento, además no todos juegan y se divierten. Por ello la investigadora ha considerado de suma importancia trabajar con juegos cooperativos para prevenir conductas agresivas de las niñas/os y por consiguiente elaborar una Guía didáctica de Juegos Cooperativos con estrategias metodológicas.

Este trabajo investigado se justifica, porque está dirigido a las niñas/os el mismo que servirá como medio de consulta de los docentes y con el fin de contribuir al desarrollo, alegría y bienestar y al Buen Vivir de la niñez, el mismo que contiene un gran contenido de juegos donde se encuentran valores educativos, como la solidaridad, cooperación, respeto, al mejorar las relaciones entre compañeros se practica la amistad, la misma que fomenta la formación holística de los educandos, cuya aplicación permite modelar comportamientos, controlar impulsos, disminuir las tensiones, aumentar la estabilidad emocional, cultivar conductas pro-sociales altruistas, que promuevan la socialización infantil aplicando y respetando las reglas del juego.

## **IMPORTANCIA**

La importancia de la Guía Didáctica de juegos cooperativos con estrategias metodológicas radica en que los juegos que en ella se encuentran están expuestos en orden y con claridad extraordinaria, donde se encuentran reunidos una variedad de juegos cooperativos, que

permiten jugar todos los niños de manera solidaria, respetuosa, participativa, permitiendo a los estudiantes jugar con otros niños y no contra otros, además no existe la competencia, sino la participación de todos, estas actividades lúdicas estimulan la empatía, el control de la tensión, mejoran las habilidades sociales de comunicación y la auto-aceptación, estos juegos potencian la integración grupal.

## **6.3 FUNDAMENTACIÓN**

### **6.3.1 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA**

El modelo educativo que se aplicó en el desarrollo de esta guía es el constructivista y la teoría humanista fomentando estrategias, técnicas, actividades y talleres, con esto se espera que el estudiante asuma un rol diferente en su comportamiento en los recesos de las instituciones educativas, ya que estas cumplen un objetivo formativo motivacional y está a cargo del docente de aula o del docente tutor. Se debe realizar en forma literal y descriptiva, a partir de indicadores referidos a valores éticos y de convivencia social, tales como los siguientes:

- Respeto y consideración hacia todos los miembros de la comunidad educativa.
- Valoración de la diversidad.
- Cumplimiento con las normas de convivencia.
- Respeto a la propiedad ajena.

Según el Reglamento de la L.O.E.I. manifiesta lo siguiente:

**Art. 222.-** La evaluación del comportamiento de los estudiantes debe ser cualitativa, no afectar la promoción de los estudiantes y regirse a la siguiente escalas. (p.33)

A=muy satisfactorio	lidera el cumplimiento de los compromisos establecidos para la sana convivencia social.
B=satisfactorio	Cumple con los compromisos establecidos para la sana convivencia social.
C=poco satisfactorio	Falla ocasionalmente en el cumplimiento de los compromisos establecidos para la sana convivencia social.
D=mejorable	Falla reiteradamente en el cumplimiento de los compromisos establecidos para la sana convivencia social.
E=insatisfactorio	No cumple con los compromisos establecidos para una sana convivencia social.

La evaluación del comportamiento de los estudiantes debe incluirse en los informes parciales, quimestrales y anuales.

## **6.4 OBJETIVOS**

### **6.4.1 Objetivo General**

- Contribuir con juegos cooperativos para prevenir conductas agresivas en los recesos de las niñas/os del primer año de educación general básica.

### **6.4.2 Objetivos Específicos**

- Proponer talleres de juegos cooperativos a las niñas/os para prevenir conductas agresivas en los recesos y lograr un cambio de actitud positivo.
- Socializar la propuesta a las/os docentes de las instituciones educativas investigadas, para proponer orientaciones que permitan conocer el propósito y la metodología para aplicar los distintos juegos cooperativos, como una herramienta lúdica e innovadora al momento del acompañamiento en los recesos.



## **6.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA**

La investigación se llevó a cabo en la Provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia Caranqui, en seis escuelas de Educación General Básica, las mismas que son: Medardo Proaño Andrade, Juan Miguel Suárez, María Olimpia Gudiño Vásquez, Oscar Efrén Reyes, Agustín Cueva Dávila y José Nicolás Vacas.

## **6.6 FACTIBILIDAD**

El diseño de una Guía de Juegos Cooperativos con Estrategias Metodológicas para prevenir las conductas agresivas en los recesos en las niñas/os del primer año de educación general básica fue factible, debido a que la autora tienen formación en el nivel y trabaja en uno de los planteles de investigación que posibilitó la apertura de las autoridades y docentes, además se contó con el tiempo y recursos necesarios para el desarrollo de cada uno de los talleres.

## **6.7 DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

Tomando en cuenta y como base fundamental a la Fundamentación Teórica se estructuró una guía didáctica de juegos cooperativos con estrategias metodológicas para prevenir conductas agresivas a base de actividades lúdicas grupales con orientaciones de comportamiento, con su respectivo proceso metodológico y su objetivo específico.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS COOPERATIVOS CON ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA PREVENIR CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS RECESOS DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES DE LA PARROQUIA DE CARANQUI DE LA CIUDAD DE IBARRA, EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013.

**Autora:** López Guerra Ana Luisa

**Director:** Msc. Jesús León





Preparemos el camino dejemos un legado marquemos una huella en la arena de la vida de cada individuo, enseñemos paz y contra la ira la paciencia, tolerancia, y prudencia, los que amamos nos dedicamos a corregir, enderezar y vigilar conductas, preparemos un regalo que ellos recordaran, cuando tengamos que partir, eso es honrar la vida.

**El que abandona la corrección se desprecia a sí mismo, el que escucha la represión adquiere inteligencia. (Proverbios 15/32)**

## TALLER N° 01



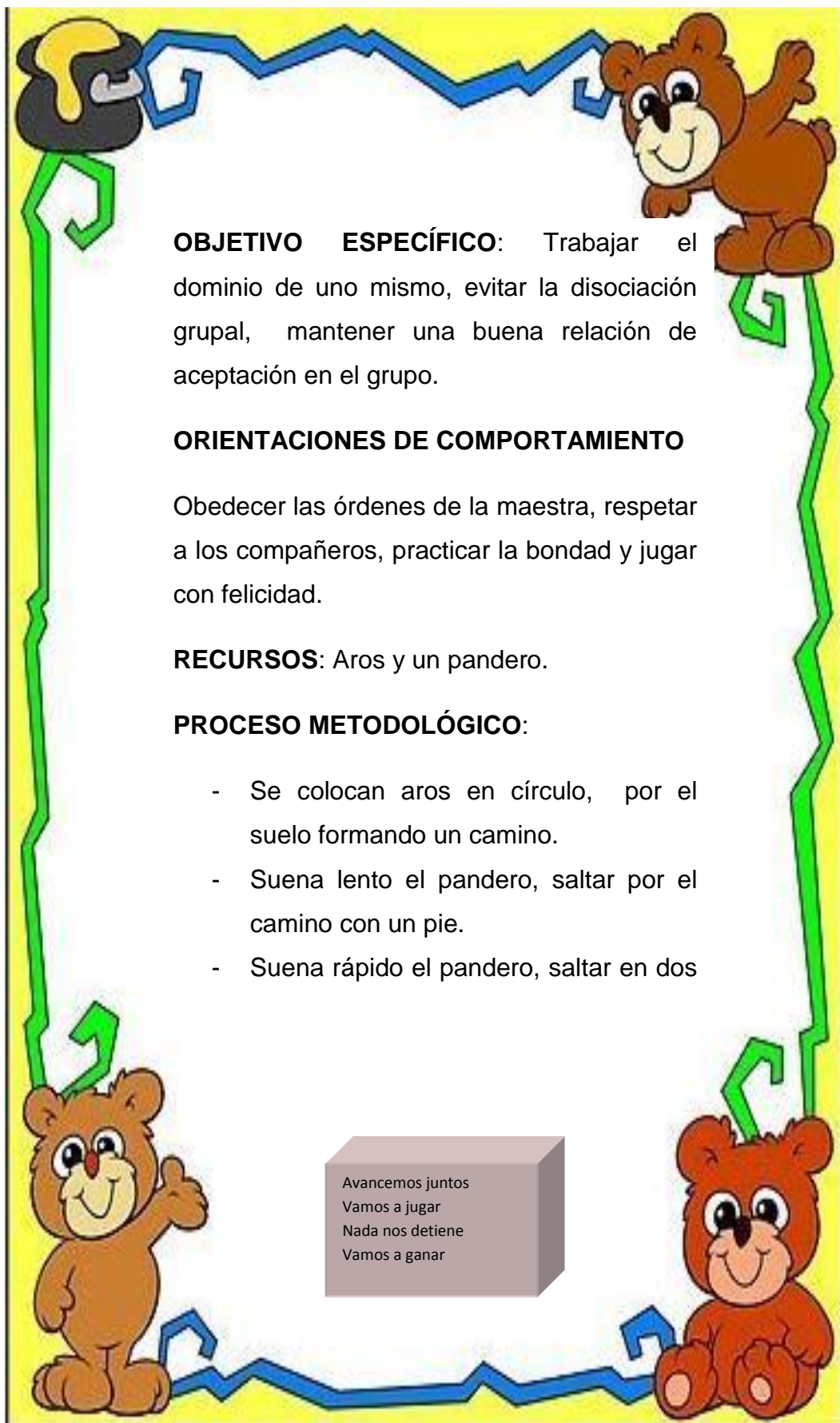
Fuente: Juegos cooperativos: escuela "José Nicolás Vacas"

## SALTANDO POR EL CAMINO

**TÉCNICA:** Cuento "LA BONDAD Y FELICIDAD"

**"No se aparten de ti la bondad y la felicidad: ponlas como collar en tu cuello, y escríbelas en el libro de tu corazón. Así ganarás el aprecio de todos, y te mirarán con buenos ojos tanto DIOS como los hombres"**

**(Proverbios 3/3)**



**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Trabajar el dominio de uno mismo, evitar la disociación grupal, mantener una buena relación de aceptación en el grupo.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO**

Obedecer las órdenes de la maestra, respetar a los compañeros, practicar la bondad y jugar con felicidad.

**RECURSOS:** Aros y un pandero.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Se colocan aros en círculo, por el suelo formando un camino.
- Suena lento el pandero, saltar por el camino con un pie.
- Suena rápido el pandero, saltar en dos

Avancemos juntos  
Vamos a jugar  
Nada nos detiene  
Vamos a ganar

## TALLER Nº 02

### EL TRENECITO

**TÉCNICA: “Cuento” La unión hace la fuerza”**

Un día bajó una estrella del cielo y se fue a todas las escuelas del mundo y dejó deberes que en los recesos los niños deben jugar todos juntos, y llenar sus rostros de alegría, además dijo trabajen unidos, jueguen todos unos con otros, unan sus voluntades y ánimos, así como hacemos todas las estrellas del lindo cielo azul. Yo desde el cielo los miro a todos, jueguen todos los días y vivan en paz.





**OBJETIVO ESPECÍFICO:**

Respetar las normas de socialización.

Disminuir el egocentrismo y aumentar la empatía en el grupo.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**

Obedecer las órdenes de la maestra, jugar en forma ordenada, respetar el turno en el juego.

**RECURSOS:** Un espacio abierto y muchos niños.

**PROCESO METODOLÓGICO:** Este es un juego de grupo y al aire libre.

- Ordene a los alumnos hacer un tren para viajar en lugares y espacios limitados.
- Los niños deben colocarse uno detrás del otro.
- Todos los niños deben poner sus manos sobre la espalda de cada

Corre, corre buen trencito  
Deja tanto de parar,  
Pide paso al vigilante  
Que queremos ya llegar.

### TALLER Nº 03



Fuente: Juegos cooperativos: escuela "Agustín Cueva"

### GLOBOS MÁGICOS

TÉCNICA: Cuento "La amistad"

**"No te hagas amigo del colérico, ni frecuentes al rabioso, no sea que adoptes sus caminos y encuentres en ellos el lazo que te perderá".**

**(Proverbios 22 / 24/ 25)**







**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Controlar los impulsos de las diversas partes del cuerpo, inhibición de conducta violenta y potencia la integración grupal.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:** obedecer las ordenes de la maestra, jugar para divertirse entre compañeros.

**RECURSOS:** Globos, música, grabadora.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- El educador reparte un globo a cada alumno para que lo hinche.
- Suenan la música, levantar el globo con la mano derecha.
- Apagar la música convertirse en estatuas y mirar como los globos caen.



## TALLER N° 04



Fuente: Juegos cooperativos: escuela "José N. V."

### **RUEDA, RUEDA ARITO LINDO.**

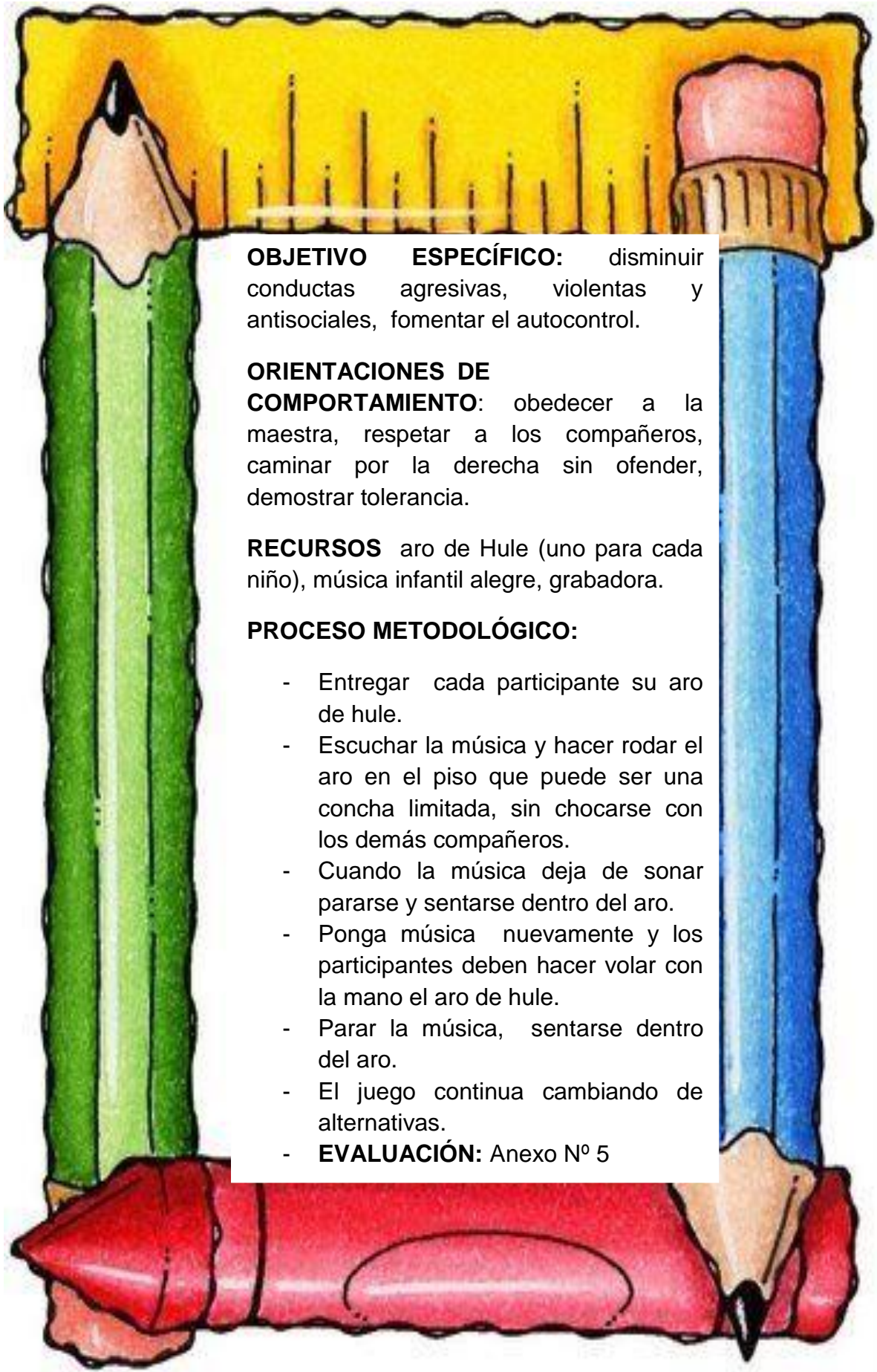
**TÉCNICA:** Cuento "Camino feliz por mi derecha"

La señora tolerancia nos enseña que debemos ser tolerantes con las demás personas, cómo quisieras que sean contigo, respetando las ideas, creencias, religión, y algo más, cuando son contrarios a nuestros pensamientos, actuando con sabiduría, sensatez, el espíritu de la tolerancia es el atributo de grandes hombres.

**"El prudente ve la desgracia y se esconde, los simples siguen delante a costa suya".**

**(Proverbios 22 / 3)**





**OBJETIVO ESPECÍFICO:** disminuir conductas agresivas, violentas y antisociales, fomentar el autocontrol.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:** obedecer a la maestra, respetar a los compañeros, caminar por la derecha sin ofender, demostrar tolerancia.

**RECURSOS** aro de Hule (uno para cada niño), música infantil alegre, grabadora.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Entregar cada participante su aro de hule.
- Escuchar la música y hacer rodar el aro en el piso que puede ser una concha limitada, sin chocarse con los demás compañeros.
- Cuando la música deja de sonar pararse y sentarse dentro del aro.
- Ponga música nuevamente y los participantes deben hacer volar con la mano el aro de hule.
- Parar la música, sentarse dentro del aro.
- El juego continua cambiando de alternativas.
- **EVALUACIÓN:** Anexo N° 5

## TALLER N° 05



Fuente: Juegos cooperativos: escuela "Gudiño Vásquez"

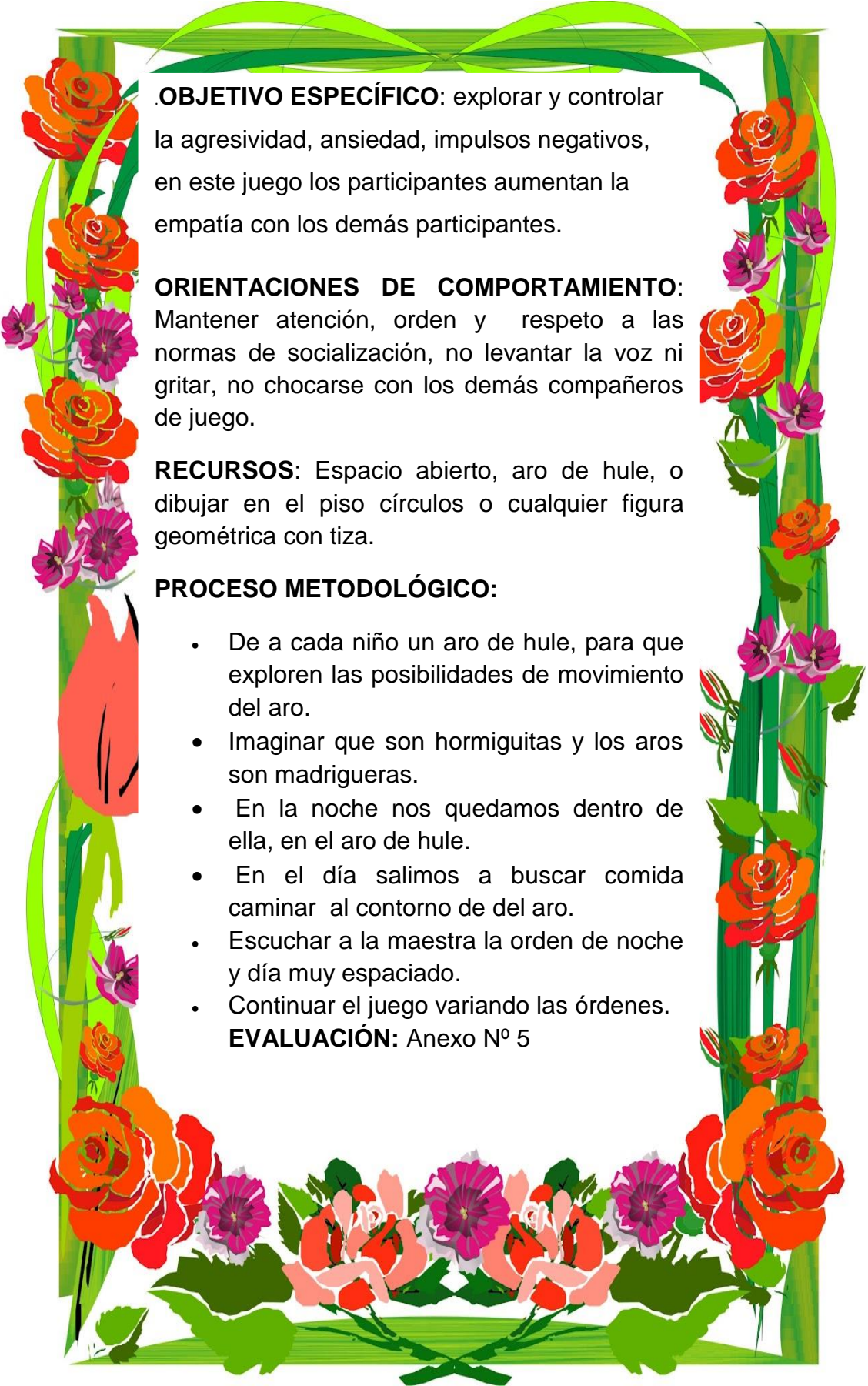
### AROS MÁGICOS

**TÉCNICA:** CUENTO "El bien"

Es un valor que posee la perfección de los hombres, de hacer el bien sin mirar a quien, pese a las tentaciones que nos ofrece el mal, las personas debemos hacer solo el bien a los demás, aún siendo enemigos de nosotros, debemos siempre hacer el bien sin esperar recompensa del otro.

**"Dios explora al justo y al impío, su alma odia a quien ama la violencia".**

**( salmo 11 / 5 )**



**.OBJETIVO ESPECÍFICO:** explorar y controlar la agresividad, ansiedad, impulsos negativos, en este juego los participantes aumentan la empatía con los demás participantes.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:** Mantener atención, orden y respeto a las normas de socialización, no levantar la voz ni gritar, no chocarse con los demás compañeros de juego.

**RECURSOS:** Espacio abierto, aro de hule, o dibujar en el piso círculos o cualquier figura geométrica con tiza.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- De a cada niño un aro de hule, para que exploren las posibilidades de movimiento del aro.
- Imaginar que son hormiguitas y los aros son madrigueras.
- En la noche nos quedamos dentro de ella, en el aro de hule.
- En el día salimos a buscar comida caminar al contorno de del aro.
- Escuchar a la maestra la orden de noche y día muy espaciado.
- Continuar el juego variando las órdenes.

**EVALUACIÓN:** Anexo N° 5

## TALLER N° 06



Fuente: Juegos cooperativos: escuela "José Nicolás Vacas"

### BALÓN BALON JUGUETÓN

**TÉCNICA:** Cuento "La gratitud"

Yo soy la gratitud y les enseño que debemos ser agradecidos, estimar el beneficio, ser gratos con el favor o con un gesto de buenas obras que se reciben a diario y en cada momento, a esto y mucho más, hay mil maneras de agradecer, ya que nunca debemos olvidar la fuente que nos dio agua de beber.

Gratitud.- siempre al favor  
Es un deber justo y grato  
Y por eso el hombre ingrato  
Es un monstruo ingrato.



**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Trabajar la agilidad corporal y la rapidez de reflejos, autocontrol.



**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**

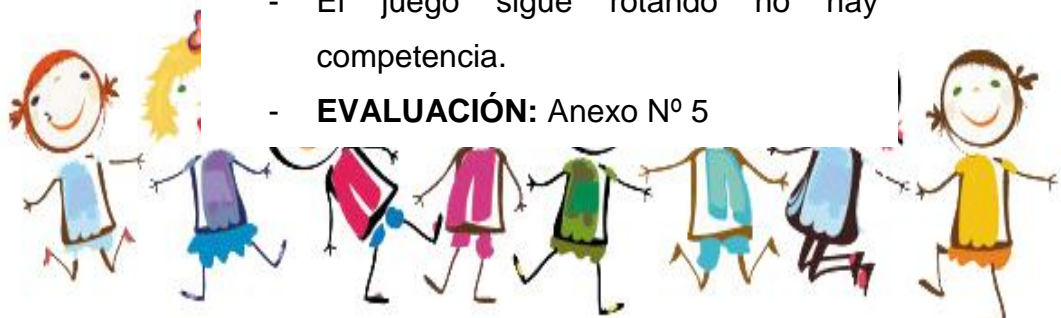
Respetar a los compañeros, obedecer las órdenes de la maestra, no chocarse, no agredir a nadie, ser considerado con los demás.



**RECURSOS:** balón, grabadora música.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Se forma un círculo con los niños, menos uno, que se coloca en el centro, y se le da un balón para que lo haga botear en el piso.
- Suena la música y los participantes del círculo bailan al ritmo de la música.
- Cuando para la música los niños se quedan quietos y el niño del centro, pronuncia el nombre de uno de sus compañeros y le lanza el balón. Éste, antes de recogerlo, debe decir gracias y tomarlo.
- El juego sigue rotando no hay competencia.
- **EVALUACIÓN:** Anexo Nº 5





Fuente: Juegos cooperativos: escuela "José Nicolás Vacas"

## **TALLER Nº 07**

### **RUEDAN LOS AROS**

**TÉCNICA:** Cuento "Caminos de sabiduría"

"Anda con los sabios y te harás sabio; el que frecuenta los insensatos se hace malo".

**(Proverbios 13 / 20)**

**Estudio y aplicación**

**Forman a la juventud,**

**Y emulación de virtud**

**Sin envidia ni ambición.**



**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

mantener respeto a los compañeros del juego y esperar el turno.

**ORIENTACIONES DE**

**COMPORTAMIENTO:** obedecer las órdenes de la maestra,

**RECURSOS:** Aros y espacio libre.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Colocarse los estudiantes en el lugar de juego con su respectivo aro.
- A la orden del educador se desplazan de un extremo a otro.
- Volver y entregar el aro al siguiente participante.
- El juego continúa las veces que requiera.

**EVALUACIÓN:** Anexo N° 5





## TALLER Nº 08

### MARIPOSAS ALEGRES Y OBEDIENTES



#### TÉCNICA: Cuento "La obediencia"

Yo soy la alegría y comunico al mundo que debemos sentirnos felices, yo soy la sana alegría, no soy interesada, forzada, ni impuesta, soy espontánea y sincera, y quiero hacerme amiga de todos los niños/as.

Para vivir alegres todos los niños debemos ser obedientes a las personas conocidas y no a las desconocidas, como son nuestros padres, maestros y demás familiares, pero no debemos olvidar que siempre debemos obedecer solo para las cosas buenas.



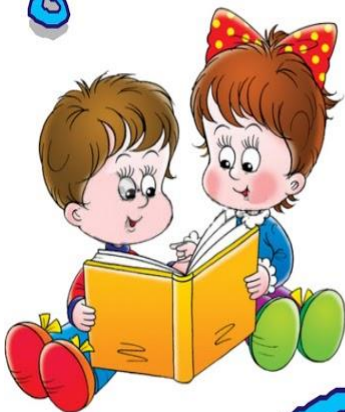
**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Trabajar la atención, aceptar las diferencias sociales, mejorar la empatía.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:** aceptación de cada niño con los demás, obediencia, respeto.

**RECURSOS:** espacio abierto y un pandero o pito.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Dibujar un círculo y los participantes ubicarse al contorno de del círculo.
- El educador da un golpe en el pandero, y caminar un paso.
- Si da dos golpes dos pasos hacia delante.
- Pero son tres golpes que da, regresan al punto de partida, al contorno del círculo alzando los brazos como las mariposas.
- Continuar con el juego.
- **EVALUACIÓN:** Anexo N° 5





Fuente: Juegos cooperativos: escuela "José Nicolás Vacas"

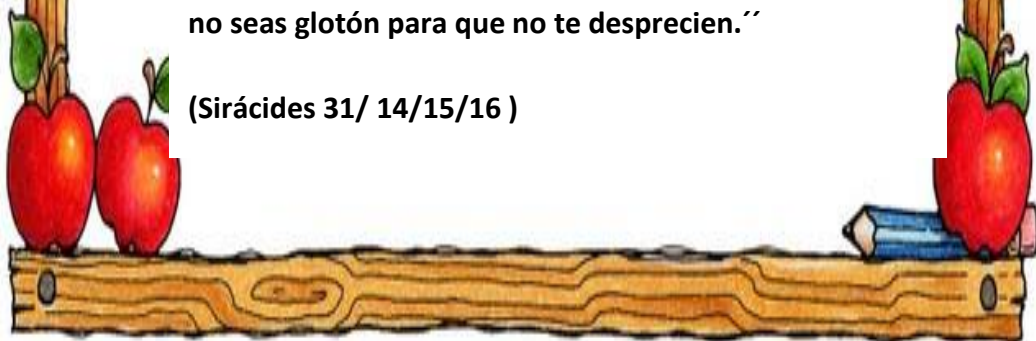
## **TALLER N°9 LA COLACIÓN**

**TÉCNICA:** Cuento "Normas de comportamiento en la mesa"

**"No trates de tomar todo, así no tropesarás con tu vecino en el plato. Piensa del prójimo por ti mismo y sé discreto en todo."**

**"Come en forma adecuada todo lo que te sirvan y no seas glotón para que no te desprecien."**

**(Sirácides 31/ 14/15/16 )**





**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Tomar conciencia de una alimentación saludable y aplicar normas de etiqueta para alimentarse.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**

obedecer las normas de comportamiento para comer los alimentos, respetar a los compañeros, comer en forma educada, no tomar todos los alimentos al mismo tiempo.

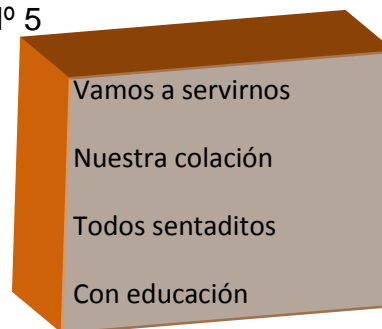
**RECURSOS:** Una manzana grande

**PROCESO METODOLÓGICO:**

Conversar con los estudiantes la importancia de la alimentación.

Luego cantar la siguiente copla.

**EVALUACIÓN:** Anexo N° 5





## TALLER Nº 10




Fuente: Juegos cooperativos: escuela "José N. Vacas"

### **CIRCUITO DE FÓRMULA CON PELOTA**

**TÉCNICA:** Cuento "Una bella amistad"

"No abandones a tu amigo, ni al amigo de tu padre; no vayas a casa de tu hermano cuando estás afligido, más vale un amigo cerca que un hermano lejos"

**(Proverbios 27 / 10)**



**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Trabajar la habilidad social de trabajar en grupo, comunicándose y relacionándose en pares, disminuyendo el egocentrismo, y mejorando la aceptación grupal.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**

Respetar a los demás compañeros, obedecer las órdenes de la maestra, no gritar, no pegar a otros

**RECURSOS:** Tiza y Pelota.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- El educador traza los recorridos iguales para cada grupo de participantes en forma de camino.
- Cada uno de los participantes se coloca al inicio de cada recorrido con la pelota en las manos y a la orden del educador empieza el juego
- Regresa y le da al siguiente participante.  
Continúan jugando

**EVALUACIÓN:** Anexo N° 5



## TALLER N° 11



Fuente: Juegos cooperativos: escuela "José Nicolás Vacas"

### **ABRAZOS MARAVILLOZOS**

**TÉCNICA:** Cuento "Lo que hace el amor"

“El amor es paciente, servicial y sin envidia, el amor no se deja llevar por la ira, sino que se olvida de las ofensas y perdona. Nunca se alegra de algo injusto y siempre le agrada la verdad. El amor disculpa todo; todo lo cree todo lo espera y todo lo soporta”.

**(1º Corintios 13/ 4/5/6/7)**

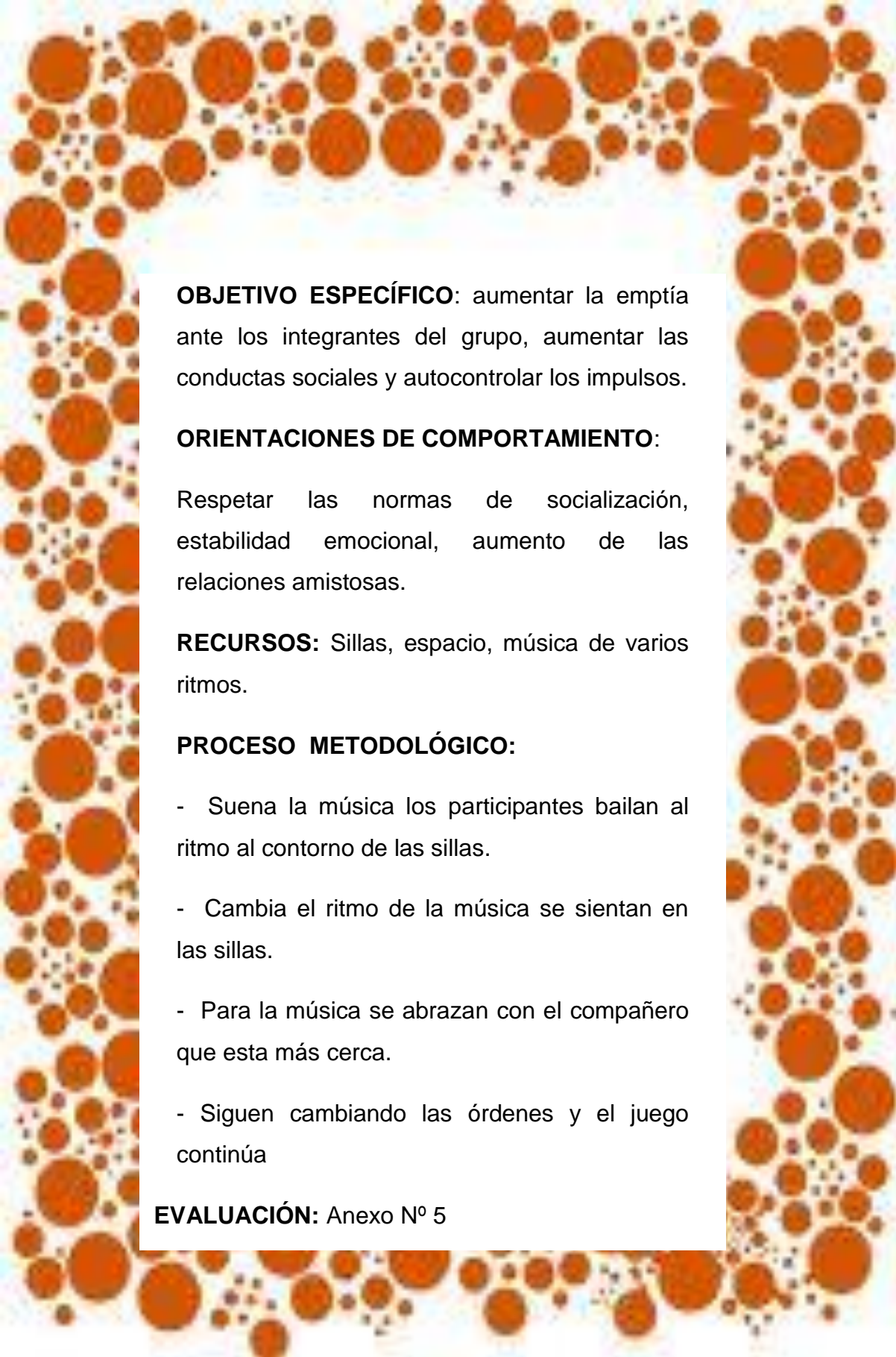
**Amor de patria comprende**

**Cuanto el hombre debe amar**

**Su Dios, sus leyes, su hogar,**

**Y el honor que los defiende.**





**OBJETIVO ESPECÍFICO:** aumentar la empatía ante los integrantes del grupo, aumentar las conductas sociales y autocontrolar los impulsos.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**

Respetar las normas de socialización, estabilidad emocional, aumento de las relaciones amistosas.

**RECURSOS:** Sillas, espacio, música de varios ritmos.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Suena la música los participantes bailan al ritmo al contorno de las sillas.
- Cambia el ritmo de la música se sientan en las sillas.
- Para la música se abrazan con el compañero que está más cerca.
- Siguen cambiando las órdenes y el juego continúa

**EVALUACIÓN:** Anexo Nº 5

TALLER Nº 12  
TRES PIERNAS

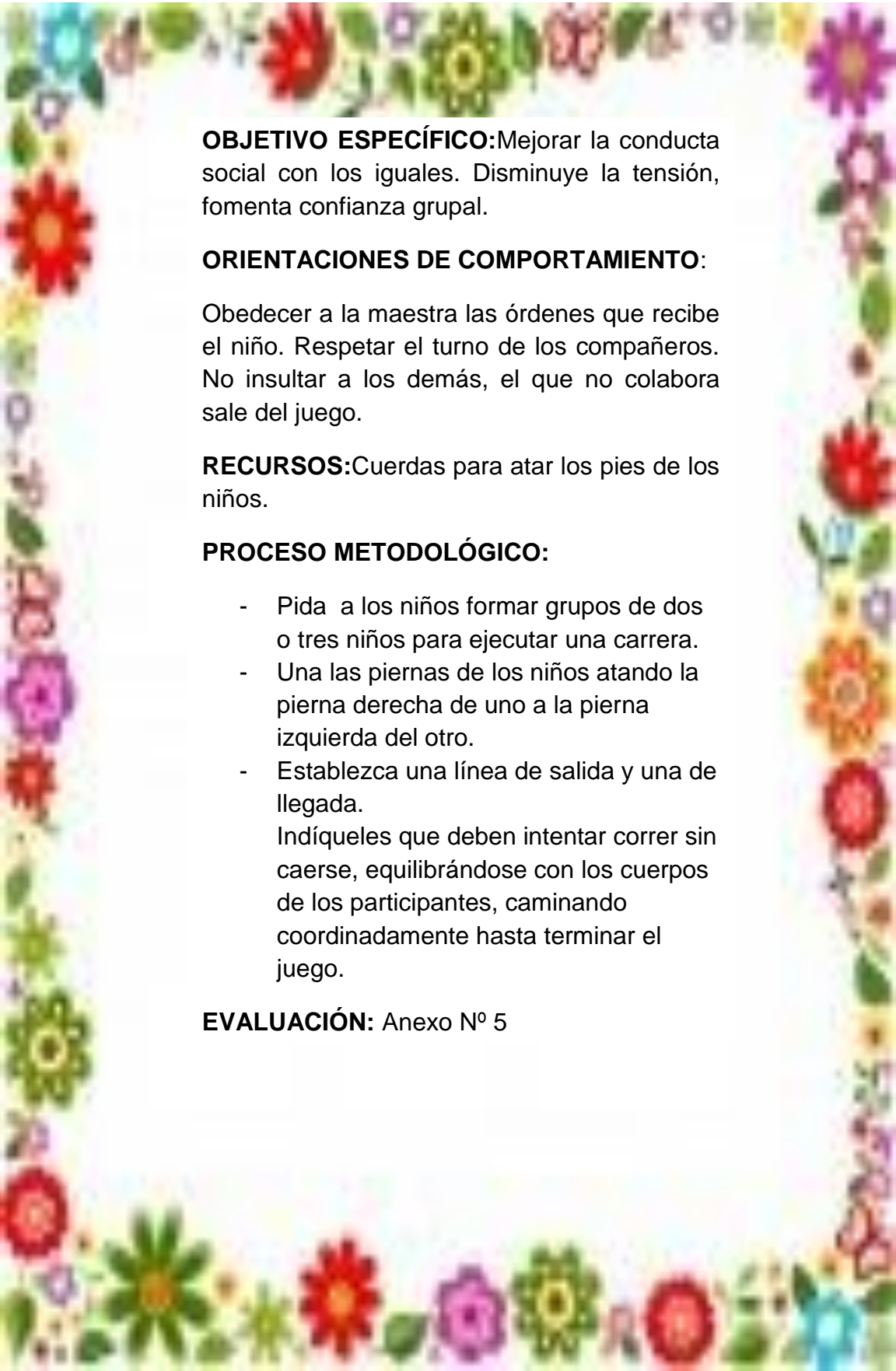
**TÉCNICA:** "Cambiando mi conducta"

Niñas y niños no permitan que alguno caiga en alguna falta, enderecen su conducta aplicando la bondad, ayúdense mutuamente unos a otros, ayudemos a la persona que necesita una actitud positiva, demos una palabra de aliento, para que cambien de actitud y de aptitud.

**"Hagamos el bien sin desanimarnos; al debido tiempo cosecharemos, son tal que seamos constantes"**

**(Gálatas 6 / 9)**



A decorative border with various colorful flowers (red, purple, green, yellow, blue) and leaves surrounding the text.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Mejorar la conducta social con los iguales. Disminuye la tensión, fomenta confianza grupal.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**

Obedecer a la maestra las órdenes que recibe el niño. Respetar el turno de los compañeros. No insultar a los demás, el que no colabora sale del juego.

**RECURSOS:** Cuerdas para atar los pies de los niños.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Pida a los niños formar grupos de dos o tres niños para ejecutar una carrera.
- Una las piernas de los niños atando la pierna derecha de uno a la pierna izquierda del otro.
- Establezca una línea de salida y una de llegada.

Indíqueles que deben intentar correr sin caerse, equilibrándose con los cuerpos de los participantes, caminando coordinadamente hasta terminar el juego.

**EVALUACIÓN:** Anexo N° 5

## TALLER Nº 13



Fuente: Juegos cooperativos: escuela "José Nicolás Vacas"

### LA ISLA

**TÉCNICA:** Cuento "La cooperación"

La señora cooperación es la que nos enseña el valor de obrar juntamente con otro u otros(as) para un mismo objetivo, además nos ayuda, nos entusiasma, nos da una palabra de aliento y nos anima a seguir unidos y nos dice: "la unión hace la fuerza".

**El juego es:** una diversión  
Honesto, si es moderado,  
Pero si es inmoderado  
Causa nuestra perdición.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** potenciar la integración grupal, mejorar la conducta social con los iguales, cooperar para que el juego sea divertido.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**

- No levantar la voz ni gritar.
- No agredir a sus compañeros de grupo.

**MATERIALES:** Periódicos, cuadrados de cartón o cualquier otra figura geométrica al gusto.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Dividir a los participantes en grupos para jugar
- Delimitar el espacio de juego.
- Entregar a los participantes papeles de periódico según los participantes estén y además añadir uno más.
- Imaginar que van a cruzar el mar y llegar a una isla.
- Utilizar los periódicos para atravesar, hacer como que fueran botes, no se debe pisar el piso.
- El juego termina cuando todos hayan atravesado el mar y llegado a la isla.
- El juego continúa las veces que lo requieran los participantes.

**EVALUACIÓN:** Anexo N° 5

-

## TALLER Nº 14



Fuente: Juegos cooperativos: escuela "José Nicolás Vacas"

### BOLSAS SALTARINAS

**TÉCNICA:** "La disciplina"

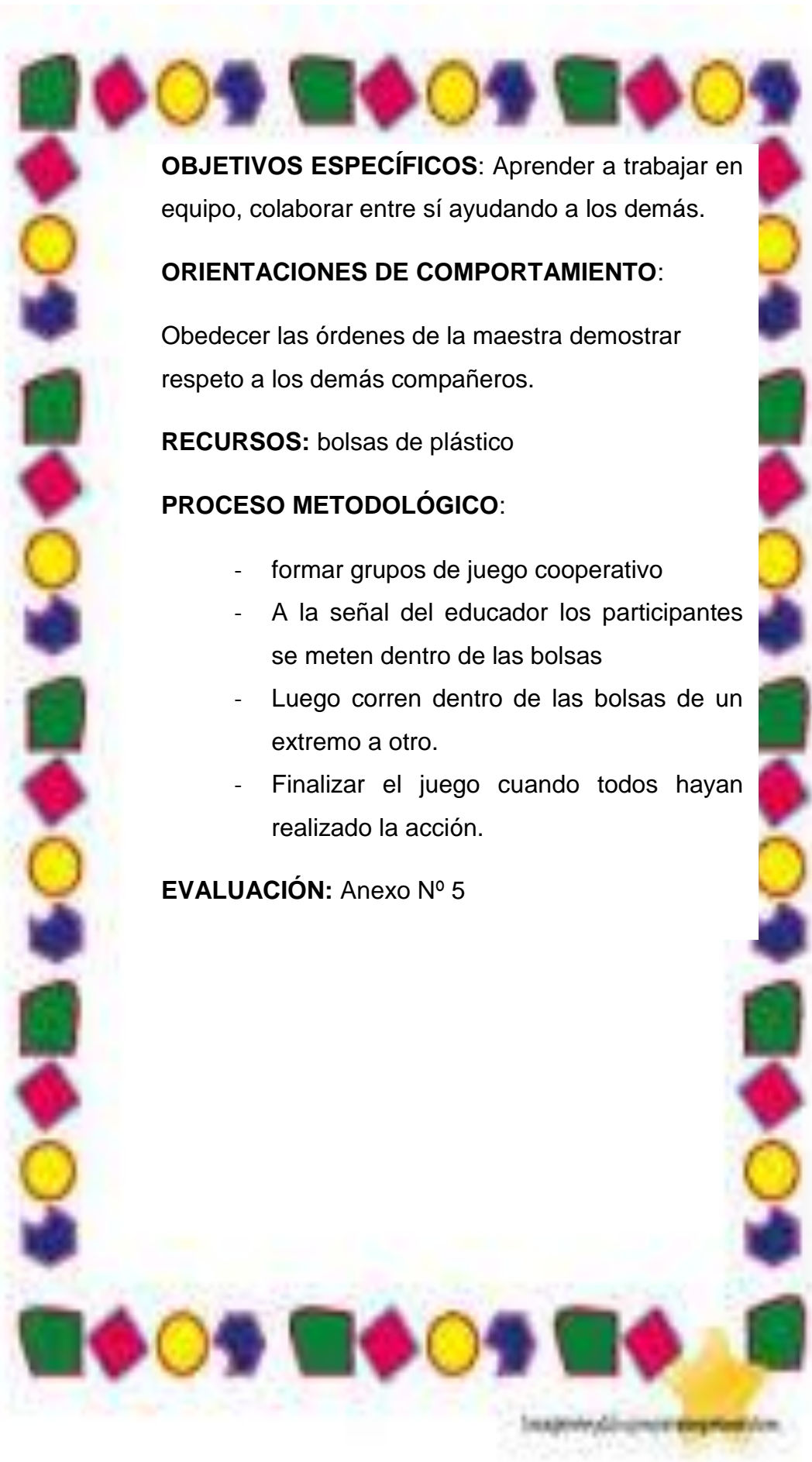
La disciplina es un Ada que nos enseña que tenemos que ser disciplinados con nosotros mismos y de esa manera nos resultará más fácil cumplir con nuestros deberes. El Ada nos dice que hacerlo así nos dará una gran ventaja frente a nuestros competidores, porque estamos rodeados en un mundo de competencia.

"Respetar la disciplina es caminar a la vida, el que desoye la repesión se pierde".

(Proverbios 10 / 17)

"Adquiere la verdad, no la vendas, adquiere sabiduría, disciplina, e inteligencia".

(Proverbios 23 / 23/ 25)



**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:** Aprender a trabajar en equipo, colaborar entre sí ayudando a los demás.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**

Obedecer las órdenes de la maestra demostrar respeto a los demás compañeros.

**RECURSOS:** bolsas de plástico

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- formar grupos de juego cooperativo
- A la señal del educador los participantes se meten dentro de las bolsas
- Luego corren dentro de las bolsas de un extremo a otro.
- Finalizar el juego cuando todos hayan realizado la acción.

**EVALUACIÓN:** Anexo Nº 5

## TALLER Nº 15



Fuente: Juegos cooperativos: escuela "José Nicolás Vacas"

### CARRERA DE PAREJAS

**TÉCNICA:** Cuento "El entusiasmo"

Un lucero dijo yo soy el entusiasmo y converso con los niños de todo el mundo invitándoles a superarse en todos los momentos de la vida: estudio, trabajo, familia, deportes, arte, y hasta cuando juegues con tus compañeros, en fin yo te miro todos los días para ver si vives con entusiasmo, si lo haces cambiará tu vida.



### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

Respetar la sociabilidad y autocontrol de las emociones negativas hacia los demás compañeros del grupo, mantener entusiasmo hasta que termine el juego.

### **ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**

Obedecer las órdenes de la maestra, respetar a los iguales, controlar los impulsos y palabras negativas.

**RECURSOS:** tiza, música o un pandero, niños

### **PROCESO METODOLÓGICO:**

- El educador traza en el suelo un camino de serpiente
- Las parejas ya formadas, colocaran las manos en el suelo y el otro le agarra de los tobillos
- Al ritmo del pandero o de la música se cambian de posición las parejas y siguen de ida y vuelta hasta el punto de partida.
- Al ritmo del pandero intercambiar las parejas .
- El juego continua las vueltas que sean necesarias.
- **EVALUACIÓN:** Anexo N° 5

## TALLER N° 16



Fuente: Juegos cooperativos: escuela "José Nicolás Vacas"

### PELOTA CON ALAS

**TÉCNICA:** Cuento "La buena convivencia"

Todos los niños (as) son como los angelitos y tienen alas, en las horas de recreo deben jugar juntos y con las alas llenas de mucho amor, volarán hasta llegar al cielo para vivir en paz y llenos de alegría.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** cultivar conductas sociales altruistas, aumentar las relaciones amistosas, disminuir la timidez.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:** obedecer las órdenes de la maestra, mantener la paz, alegría, comprensión con los demás.

**RECURSOS:** Pelotas, espacio amplio, música

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Los jugadores se reparten en el área del juego con su pelota en las manos
- Suena la música y los jugadores lanzan la pelota lo más alto posible y no la dejan caer al piso
- Cuando la música deja de sonar los participantes regresan al lugar de partida.

**Venganza, nunca jamás:**

**Nunca, nunca odio o rencor,**

**Porque no hay placer mayor**

**Como amar y perdonar.**

## TALLER N° 17

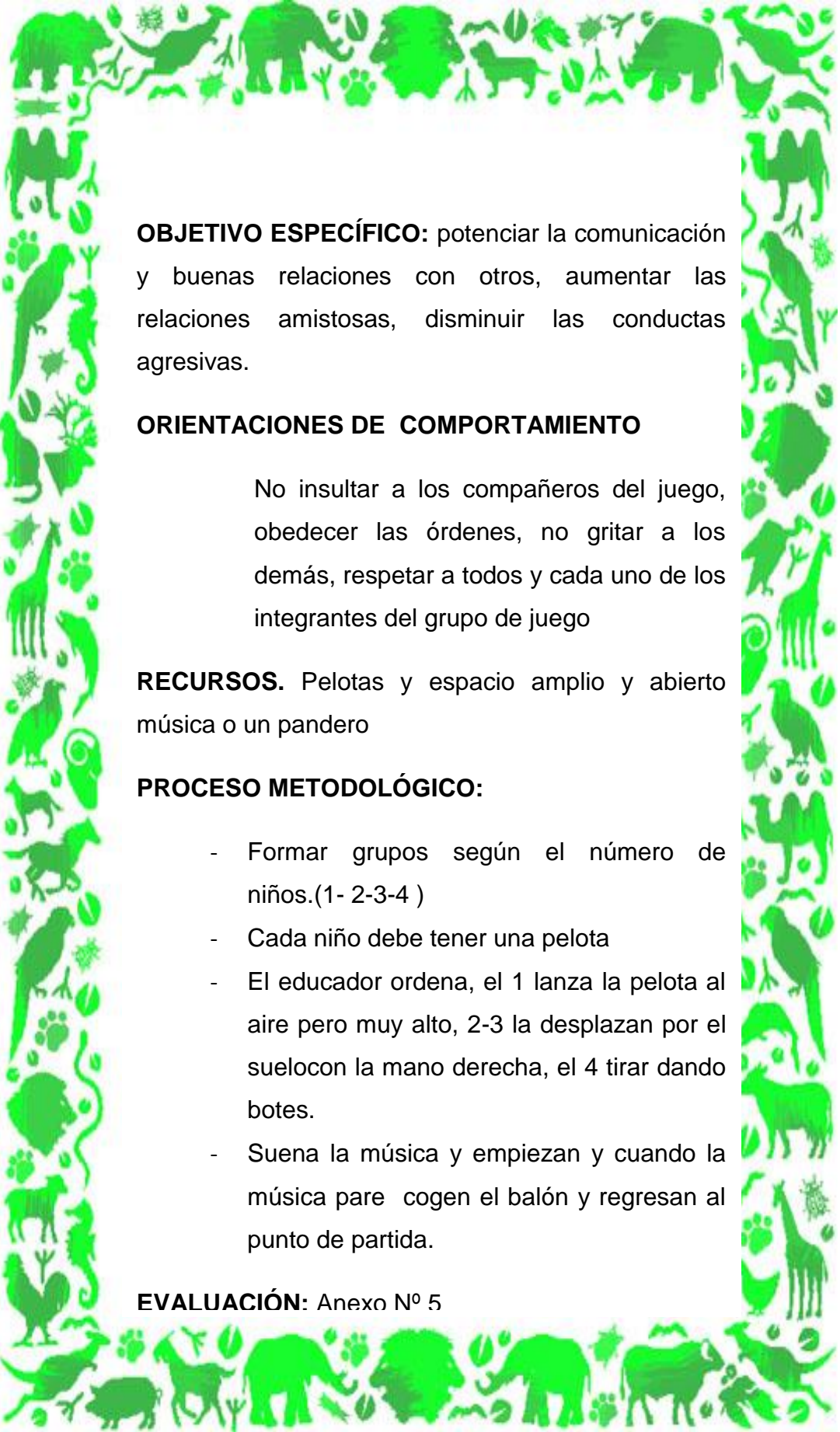


Fuente: Juegos cooperativos: escuela “José Nicolás Vacas”

### **VIAJE AL PAÍS DE LOS NÚMEROS**

**TÉCNICA:** Cuento “ La paciencia”

La paciencia es la capacidad de padecer o soportar alguna cosa sin alterarse. La paciencia es la facultad y el valor que debemos desarrollar todas las personas desde muy temprano para no atolondrarnos ni desesperarnos, debemos aprender a mantener la calma, ya que con la paciencia se consigue siempre los mejores y más caros anhelos de esta vida.



**OBJETIVO ESPECÍFICO:** potenciar la comunicación y buenas relaciones con otros, aumentar las relaciones amistosas, disminuir las conductas agresivas.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO**

No insultar a los compañeros del juego, obedecer las órdenes, no gritar a los demás, respetar a todos y cada uno de los integrantes del grupo de juego

**RECURSOS.** Pelotas y espacio amplio y abierto música o un pandero

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Formar grupos según el número de niños.(1- 2-3-4 )
- Cada niño debe tener una pelota
- El educador ordena, el 1 lanza la pelota al aire pero muy alto, 2-3 la desplazan por el suelo con la mano derecha, el 4 tirar dando botes.
- Suena la música y empiezan y cuando la música pare cogen el balón y regresan al punto de partida.

**EVALUACIÓN:** Anexo N° 5

## TALLER N° 18



Fuente: Juegos cooperativos: escuela "José Nicolás Vacas"

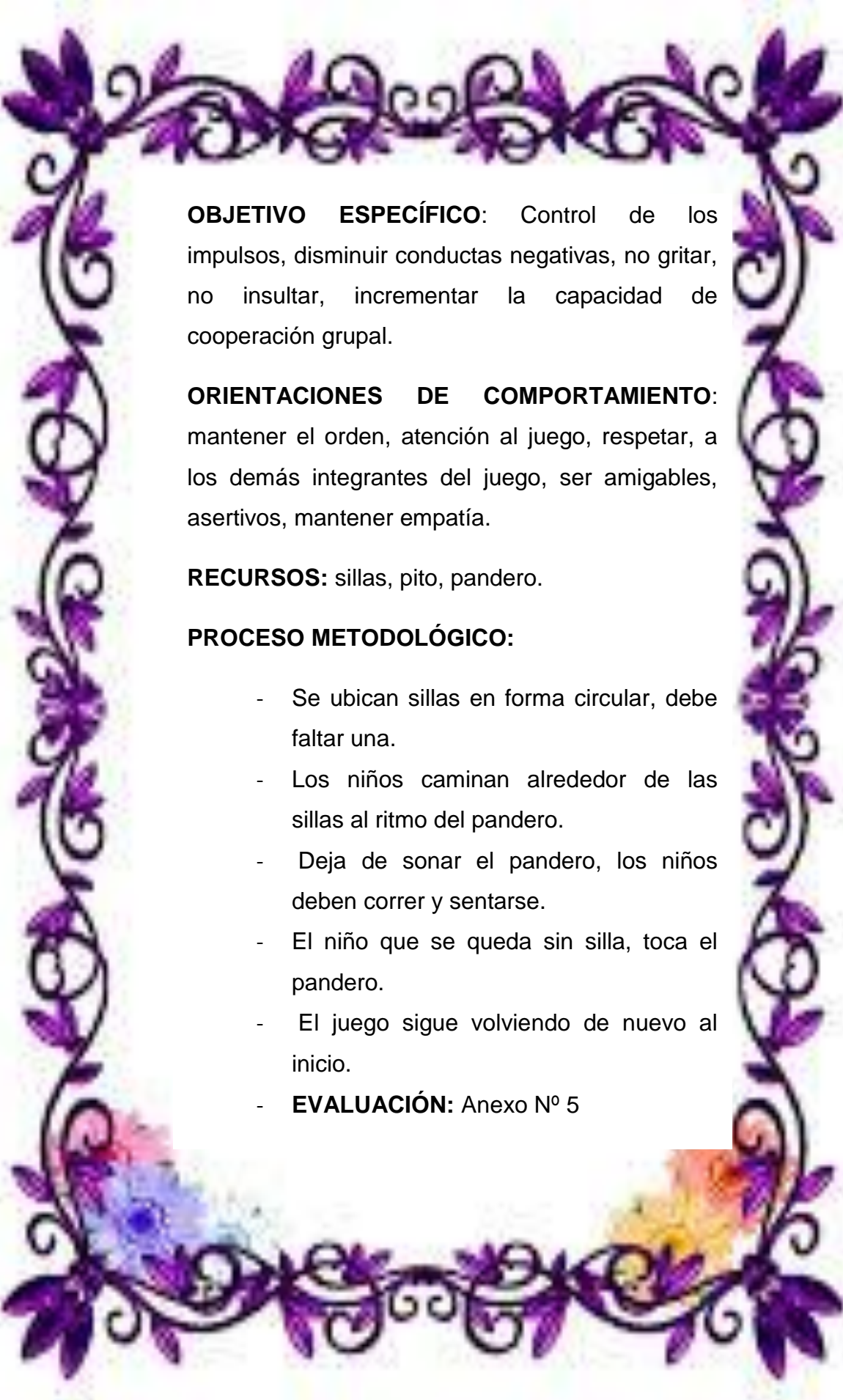
### LAS SILLAS

**TÉCNICA:** Cuento "Reconciliación"

Una estrella mensajera nos invita a reconciliarnos y a volver a la amistad, a retraer y acordar los ánimos desunidos, a tomar valor, lograr un buen diálogo y superar los pésimos ratos y los malos entendidos, nos ayuda a mantenernos unidos por siempre. Reconcíliate, desaparece los rencores.

**"Si tienen algo contra alguien perdónenlo, para que el Padre del Cielo, les perdone también sus faltas."**

**(Marcos 25 /26)**



**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Control de los impulsos, disminuir conductas negativas, no gritar, no insultar, incrementar la capacidad de cooperación grupal.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:** mantener el orden, atención al juego, respetar, a los demás integrantes del juego, ser amigables, asertivos, mantener empatía.

**RECURSOS:** sillas, pito, pandero.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Se ubican sillas en forma circular, debe faltar una.
- Los niños caminan alrededor de las sillas al ritmo del pandero.
- Deja de sonar el pandero, los niños deben correr y sentarse.
- El niño que se queda sin silla, toca el pandero.
- El juego sigue volviendo de nuevo al inicio.
- **EVALUACIÓN:** Anexo N° 5



## TALLER Nº 19

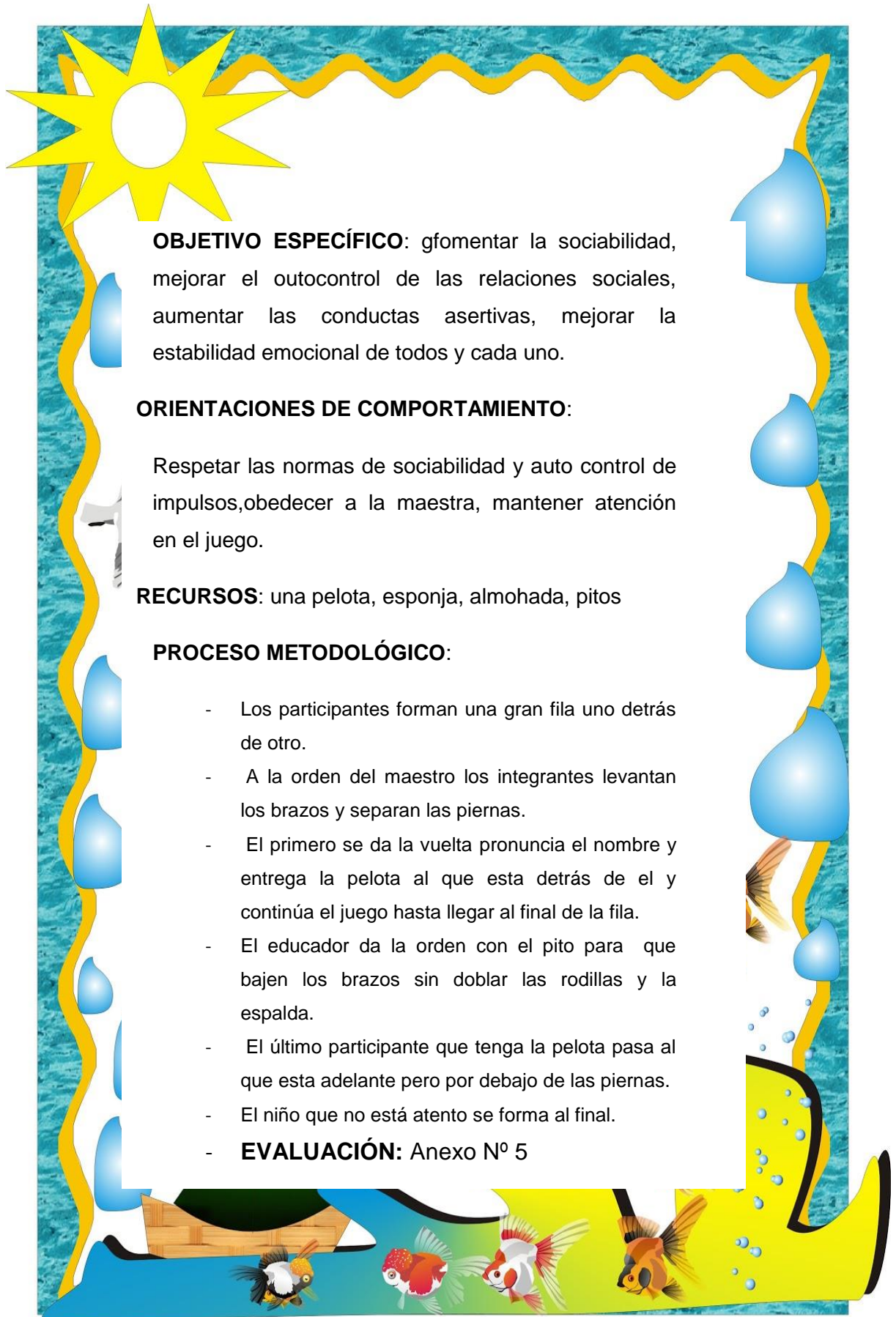


### JUEGO DE PRESENTACIÓN: PELOTA VIAJERA

#### TÉCNICA: Cuento "RECONOCER"

Reconocer los errores es un valor que debemos practicar todas las personas, reflexionar en el momento oportuno de lo que hicimos un mal a las personas que nos rodean, pedir disculpas y cambiar la actuación mala por una actuación buena.





**OBJETIVO ESPECÍFICO:** fomentar la sociabilidad, mejorar el autocontrol de las relaciones sociales, aumentar las conductas asertivas, mejorar la estabilidad emocional de todos y cada uno.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**

Respetar las normas de sociabilidad y auto control de impulsos, obedecer a la maestra, mantener atención en el juego.

**RECURSOS:** una pelota, esponja, almohada, pitos

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Los participantes forman una gran fila uno detrás de otro.
- A la orden del maestro los integrantes levantan los brazos y separan las piernas.
- El primero se da la vuelta pronuncia el nombre y entrega la pelota al que esta detrás de el y continúa el juego hasta llegar al final de la fila.
- El educador da la orden con el pito para que bajen los brazos sin doblar las rodillas y la espalda.
- El último participante que tenga la pelota pasa al que esta adelante pero por debajo de las piernas.
- El niño que no está atento se forma al final.
- **EVALUACIÓN:** Anexo N° 5

## TALLER Nº 20




### JUEGO DE CONTACTO

#### PEGAMENTO INSEPARABLE

#### TÉCNICA: “Aprendiendo”

Siempre tenemos algo que aprender y no existe edad para dejar de aprender, éste es un valor que debemos practicar todos los días y a cada instante, para que el tiempo nos premie por haber aprendido del estudio o de la experiencia o de la ciencia, aprende como que fueras a vivir mil años.

Aprende a jugar, cooperar y vivir en armonía.



**OBJETIVO ESPECÍFICO:** aprender a trabajar en grupo, trabajar en conjunto por un objetivo, mantener la confianza, afecto, cooperación, potenciar la integración con todos.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**

Obedecer las órdenes de la maestra, poner mucha atención. No insultar a los compañeros, no agredir.

**RECURSOS:** Espacio amplio, pito.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

Los participantes se colocan en parejas, pegados a las espaldas y asidas las manos

Se trata de que las parejas caminen juntas y pegadas desde un extremo hasta el otro extremo.

Para regresar deben darse la vuelta frente a frente muy cerquita, cogerse de las manos y toparse la nariz.

Suena el pito y los participantes deben permanecer pegados de espalda y sentarse en el suelo.

**EVALUACIÓN:** Anexo N° 5

## TALLER Nº 21



### SUELO EMPAPELADO

**TÉCNICA:** Cuento “La paz”

“Mantengan entre ustedes lazos de paz y permanezcan unidos”

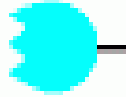
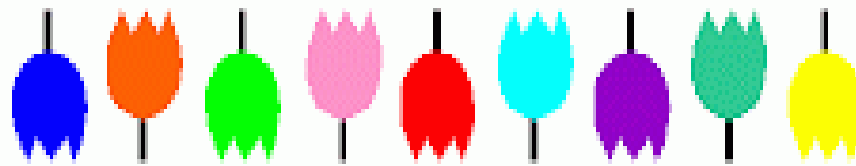
(Efesios 4 / 3 )

**Moral, la sana moral**

**Consiste en amarse bien,**

**En hacer a todos el bien**

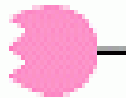
**Y en no hacer a nadie el mal.**



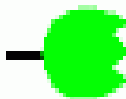
**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Controlar los impulsos negativos, fomentar la paz, mantener la unión entre los compañeros.



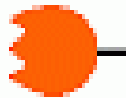
**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**



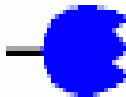
Obedecer las órdenes de la maestra, no chocarse con los compañeros, no insultar.



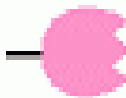
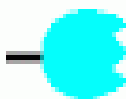
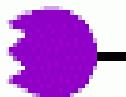
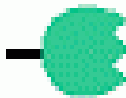
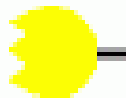
**RECURSOS:** Tizas, hojas de papel, un pito o un pandero.



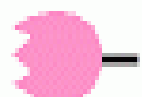
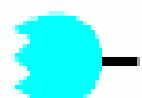
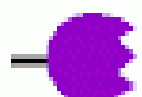
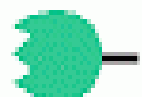
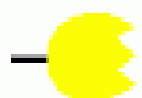
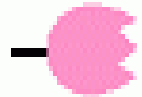
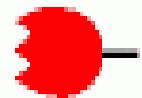
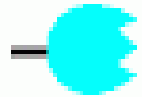
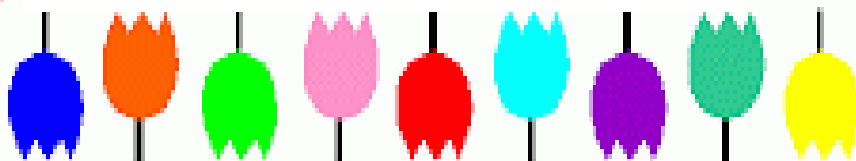
**PROCESO METODOLÓGICO:**



- Dibujar un circuito en el piso.
- Colocar hojas de papel de diferentes colores sobre el circuito dibujado.
- Formar grupos según participantes exista.
- Al ritmo del pandero caminar encima de las hojas de colores hasta finalizar el pequeño circuito.
- A cada uno de los golpes del pandero, se recogen las hojas.
- El juego llega a su fin cuando en el espacio de juego no queda ni una hoja en el suelo.



**EVALUACIÓN:** Anexo N° 5





## TALLER Nº 22




### JINETES AMIGABLES

**TÉCNICA:** Cuento: “Unión”

Yo soy la unión de las voluntades de las personas, de las familias, en todas las sociedades y en todos los países del universo, si ustedes me obedecieran con el afán que yo les ordeno estaríamos revolucionando a la humanidad, trabajaríamos todos juntos, capaces de ver a otros hombres y distinguirlos como nuestros hermanos, sin que exista rivalidades ni superioridades.

**Celo en cumplir su deber  
En cualquier condición,  
Más por buena educación  
Será la única ambición  
Que un niño debe tener.**



**OBJETIVO ESPECIFICO:** Que los niños sientan más confianza, respeto y seguridad entre el grupo en el cual conviven diariamente, cooperación, participación, ayuda y unión entre todos los integrantes.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**

Respetar a los compañeros del juego

Mantener atención y orden

**RECURSOS:** tiza, instrumento de percusión.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Hay que delimitar el espacio de juego.
- Ubicarse en parejas, un niño en el suelo en gatas, simulando que es un caballo, y el otro niño sentado encima, simulando que es el jinete.
- Las parejas se colocan en un extremo del espacio limitado.
- A cada percusión del educador y siguiendo el ritmo, las parejas deben desplazarse por el interior del espacio hasta llegar al otro extremo.
- Condición todos los participantes deben llegar juntos sin adelantarse.

**EVALUACIÓN:** Anexo N° 5

## TALLER Nº 23



### PROVOCANDO UNA SONRISA

**TÉCNICA:** Cuento "Alegría de vivir"

Alegría es despertar un nuevo día y saber que puedes mirar, sonreír de la emoción que aún sigues vivo, es dar gracias a Dios por los milagros de la vida, alegría es compartir.


**“Que Él nos dé alegría del corazón, que conceda la paz a nuestro tiempo. ”**

**(Sirácides 50 /23)**

**“ Estén siempre alegres ”**

**(1º Tesalonicenses 5 /16)**





**OBJETIVO ESPECIFICO:** utilizar este juego con el fin de hacer las paces frente a los conflictos y problemas que pueden suceder a diario, además se liberar las tensiones y para pasar muy bien entre los compañeros y tener una buena convivencia escolar.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**

Aplicar normas de respeto para evitar conflictos.

Respetar a los compañeros, adquirir seguridad y confianza con los compañeros.

**MATERIALES:** niños en parejas, espacio físico

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Formar dos filas, intercaladas de niños y niñas.
- Provocar la risa al compañero utilizando el papel rasgado en diferentes partes del cuerpo o puede ser con los dedos de las manos.
- La maestra da la orden y cambian las cosquillas al otro compañero.
- La maestra da la orden de alto y termina el juego.

- **EVALUACIÓN:** Anexo N° 5

## TALLER N° 24



### LOS SOLDADITOS

**TÉCNICA:** Cuento: “La alegría de jugar”

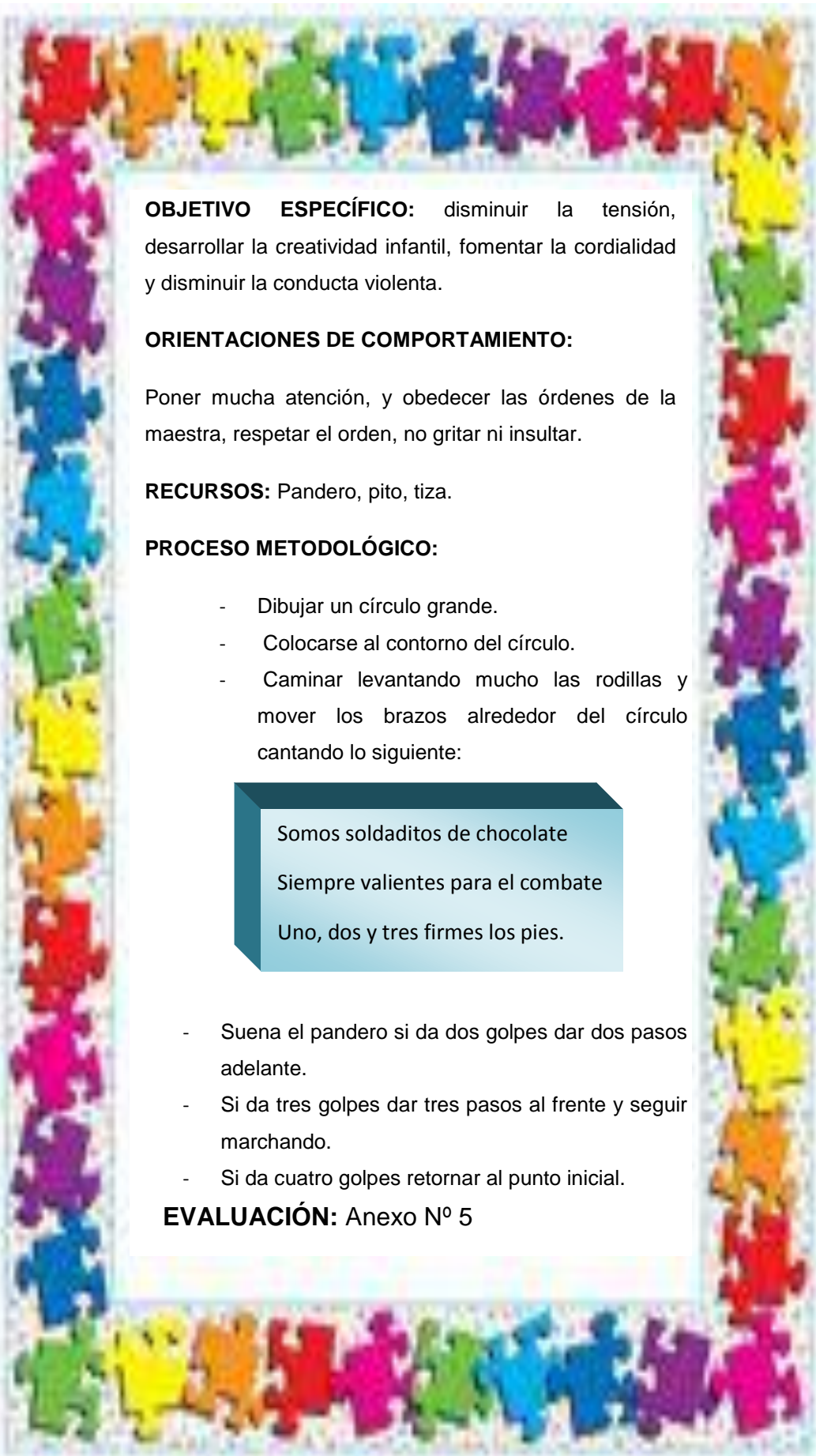
(Salmo 102)

2 Señor escucha mi plegaria y que mi clamor llegue a tu presencia.

3 Señor no apartes tu rostro de mí, en tiempo de ni angustia, préstame atención; escúchame en el día que te invoco.

**“Si tienen algo contra alguien perdónenlo, para que el Padre del Cielo, les perdone también sus faltas.”**

**(Marcos 25 /26)**



**OBJETIVO ESPECÍFICO:** disminuir la tensión, desarrollar la creatividad infantil, fomentar la cordialidad y disminuir la conducta violenta.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO:**

Poner mucha atención, y obedecer las órdenes de la maestra, respetar el orden, no gritar ni insultar.

**RECURSOS:** Pandero, pito, tiza.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Dibujar un círculo grande.
- Colocarse al contorno del círculo.
- Caminar levantando mucho las rodillas y mover los brazos alrededor del círculo cantando lo siguiente:

Somos soldaditos de chocolate  
Siempre valientes para el combate  
Uno, dos y tres firmes los pies.

- Suena el pandero si da dos golpes dar dos pasos adelante.
- Si da tres golpes dar tres pasos al frente y seguir marchando.
- Si da cuatro golpes retornar al punto inicial.

**EVALUACIÓN:** Anexo N° 5

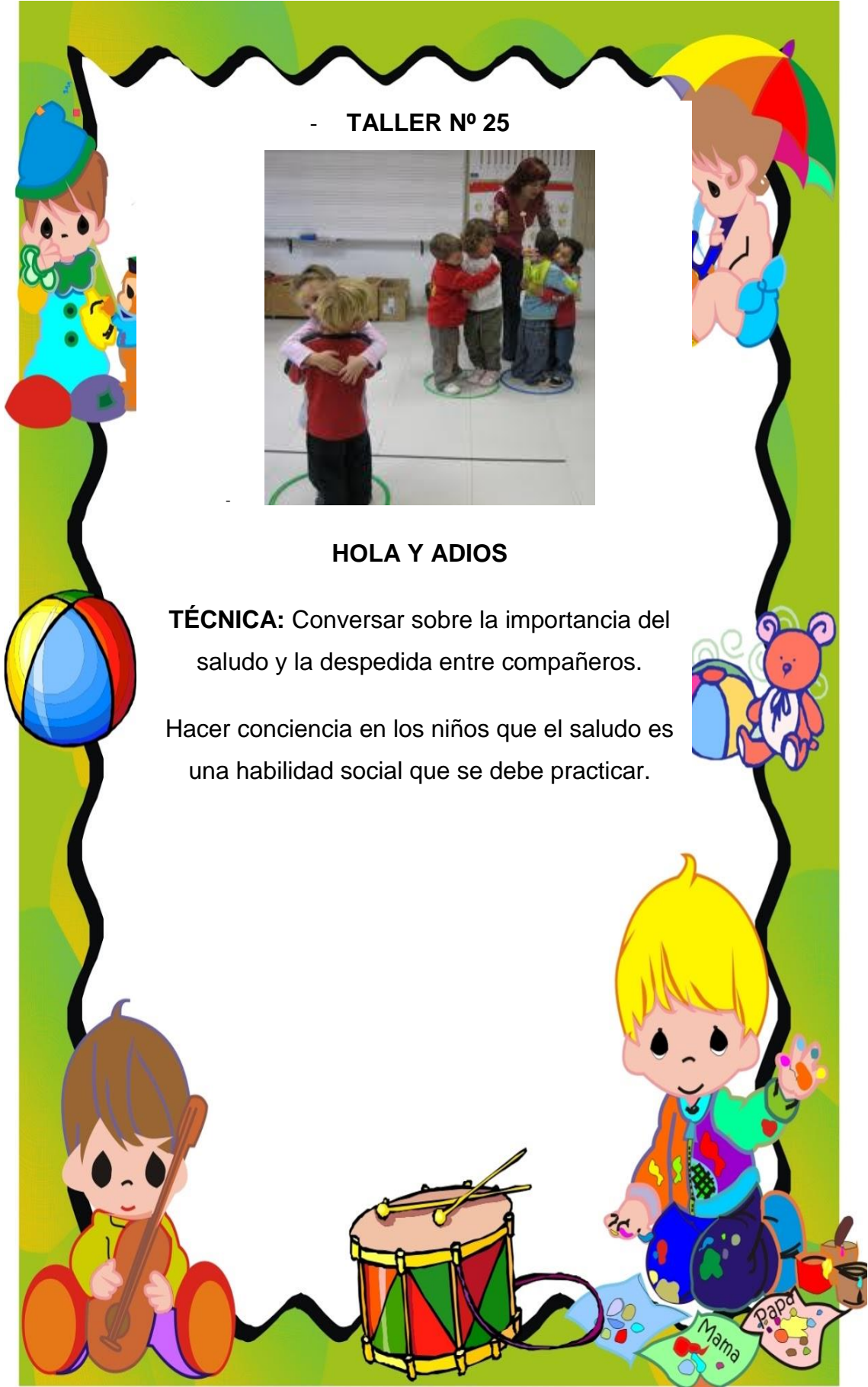
- TALLER Nº 25

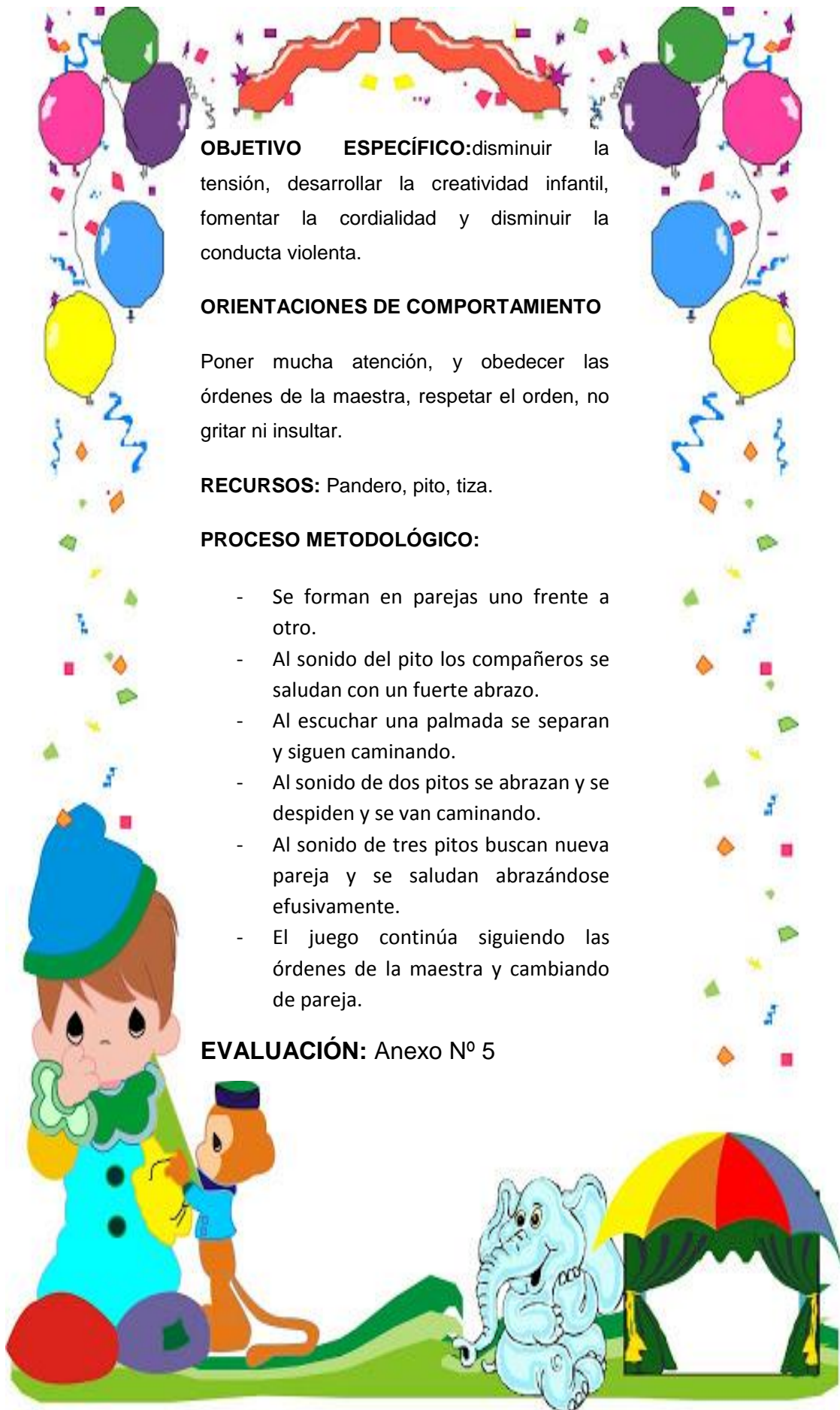


**HOLA Y ADIOS**

**TÉCNICA:** Conversar sobre la importancia del saludo y la despedida entre compañeros.

Hacer conciencia en los niños que el saludo es una habilidad social que se debe practicar.





**OBJETIVO ESPECÍFICO:** disminuir la tensión, desarrollar la creatividad infantil, fomentar la cordialidad y disminuir la conducta violenta.

**ORIENTACIONES DE COMPORTAMIENTO**

Poner mucha atención, y obedecer las órdenes de la maestra, respetar el orden, no gritar ni insultar.

**RECURSOS:** Pandero, pito, tiza.

**PROCESO METODOLÓGICO:**

- Se forman en parejas uno frente a otro.
- Al sonido del pito los compañeros se saludan con un fuerte abrazo.
- Al escuchar una palmada se separan y siguen caminando.
- Al sonido de dos pitos se abrazan y se despiden y se van caminando.
- Al sonido de tres pitos buscan nueva pareja y se saludan abrazándose efusivamente.
- El juego continúa siguiendo las órdenes de la maestra y cambiando de pareja.

**EVALUACIÓN:** Anexo Nº 5

## **6.8 IMPACTOS**

Hoy en la actualidad, en todos los ámbitos educativos existe cada día mayor consenso sobre la importancia que ha tenido y seguirá teniendo el juego en el desarrollo integral de los aprendizajes significativos, fortaleciendo los hábitos de recreación de los niños en todas las áreas del currículo. Dentro de la Pentalogía y en la sociedad en general y de manera universal, al juego se lo conoce como una actividad imprescindible para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño, es un medio de expresión y de maduración en el plano biológico, cognitivo, psicológico, acorde con las edades y el entorno socio-ecológico en el cual se desenvuelve el individuo dentro de la sociedad. Entre los impactos más importantes se puede señalar:

### **6.8.1 IMPACTO PEDAGÓGICO**

Al ser la educación el medio más idóneo y económico de resolver grandes problemas sociales y constituirse como la mejor forma de desarrollo personal, una guía de juegos cooperativos en base a técnicas lúdicas grupales erradicando el juego competitivo (el ser ganador o perdedor) y sin exclusión, motivando llevar una convivencia sana sin agresiones permitiendo encontrar una meta en común mediante la participación, colaboración, aceptación, cooperación, diversión y recreación, en esta clase de juegos no hay ni ganadores ni perdedores conduciendo a las niñas(os) a adoptar conductas pro-sociales y promueve la competencia social entre los participantes

En la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica. En el perfil de salida de los estudiantes nos indica que debemos enseñar y potenciar al estudiante un buen uso del tiempo libre en actividades recreativas que lleven a relacionarse con los demás y su entorno, como seres humanos responsables, solidarios y proactivos.

### **6. 8 .2 IMPACTO SOCIAL**

El desarrollo adecuado de esta clase de juegos cooperativos permite al educando rescatar actitudes, aptitudes y valores que existen pero que no se practican en la sociedad, esta guía posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la mente, la inteligencia, la afectividad, la creatividad a través de la colaboración entre ellos, fomenta el respeto por las opiniones de los demás, fortalece el trabajo en equipo, mejora las relaciones interpersonales, logrando así que participen en el desarrollo de habilidades sociales con otras personas, integrándose a la comunidad social y cultural a la que pertenecen.

### **6. 9. DIFUSIÓN**

Esta investigación al ser una iniciativa didáctica con importantes aportes de cómo prevenir conductas agresivas desarrollando juegos cooperativos con los estudiantes del primer año de educación general básica, fue difundida y socializada a las maestras(os) y estudiantes de las diferentes escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui, cuyo contenido estuvo orientado en la prevención de las conductas agresivas, constituyéndose en una herramienta de ayuda dentro de la labor educativa. Cuando esta propuesta sea puesta en práctica en los recesos con todos los educandos en el Ecuador, con el debido acompañamiento de los docentes será un logro exitoso.

## 6.10 BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, M. (2010). Enseñando a expresar la ira. Madrid: Pirámide.
- Antunes, Celso. (2012). Juegos para estimular las inteligencias múltiples. Bogotá- Colombia: Narcea
- Armstrong, T. (2006). Inteligencias múltiples en el aula. Guía práctica para educadores., Ecuador : Paidos
- Asociación Mundial de Educadores Infantiles. (2008). Programa de Inteligencia Emocional. Trillas.
- Bantulá, Jaume. (2010). Juegos Motrices Cooperativos. Barcelona: Paidotribo.
- Barriga, F.& Hernández, G.(2010).Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: MacGraw Hill.
- Bernabeu, N.&Goldstein A. (2012). Creatividad y aprendizaje, Bogotá: Ediciones la U.
- Blanco, B.& Carol. (2011).El juego actividad física adaptada y los alumnos con discapacidad. Paidotribo.
- Bourcier, S (2012).La agresividad en los niños de 0 a 6años.Madrid:Narcea
- Casacov Eduardo (2007) Diccionario de términos técnicos de Psicología.
- Constitución de la República del Ecuador (2008)
- Crisólogo Aurello (2009) Actualizador Pedagógico ,Edt. Abedul, Lima
- Ferreiro, R. (2012).Como ser mejor Maestro. México. Narcea.
- Garaigordobil, M.(2006).Diseño y Evaluación de un programa de intervención socioemocionales.



Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011)

Mariotti Fabian, (2013), Juegos en la dinámica grupal Edt. Edit. Trillas.

México:

Montes, M.& Castro, M. (2013).Juegos para niños con necesidades especiales. México: Brujas.

*Muriel, V.& Cruz, (2012).Comportamientos alarmantes: infantojuveniles.*

Omeñaca R. (2007) Juegos Cooperativos y Educación Física, Edt. Paidotribo, Barcelona.

Ostrovsky, I.&Erbit, A. (2009). *Didáctica Grupal*. Buenos Aires: D´vinni S.A.

Perinat, Adolfo (2007) Psicología del desarrollo.

Pimienta, J. (2008). Constructivismo: Estrategias para aprender a aprender. Pearson Educación.

Pineda, L., Torres, N., Romario, H. y Flores, M. (2007). Modificación de conductas problema en el niño. Trillas.

Prevención y abordaje Inicial de los delitos sexuales en el ámbito. (2013). Programa de formación continua del Magisterio.

Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2012)

Ribes Antuña María Dolores. (2011). Habilidades sociales y dinamización de grupos. Bogotá: Eduforma, Ediciones de la U.,

Ribes Antuña. María Dolores. (2009). El Juego Infantil y su Metodología. Bogotá: MAD S.L.

Ribes Inesta Emilio. (2010). Teoría de la Conducta 2: Avances y extensiones. Trillas.

Ríos Mercedes. (2011). El juego actividad física adaptada y los alumnos con discapacidad. Paidotribo.

Sarlé M. (2011). Juego y Aprendizaje Escolar. Novedades Didácticas de México. Argentina.

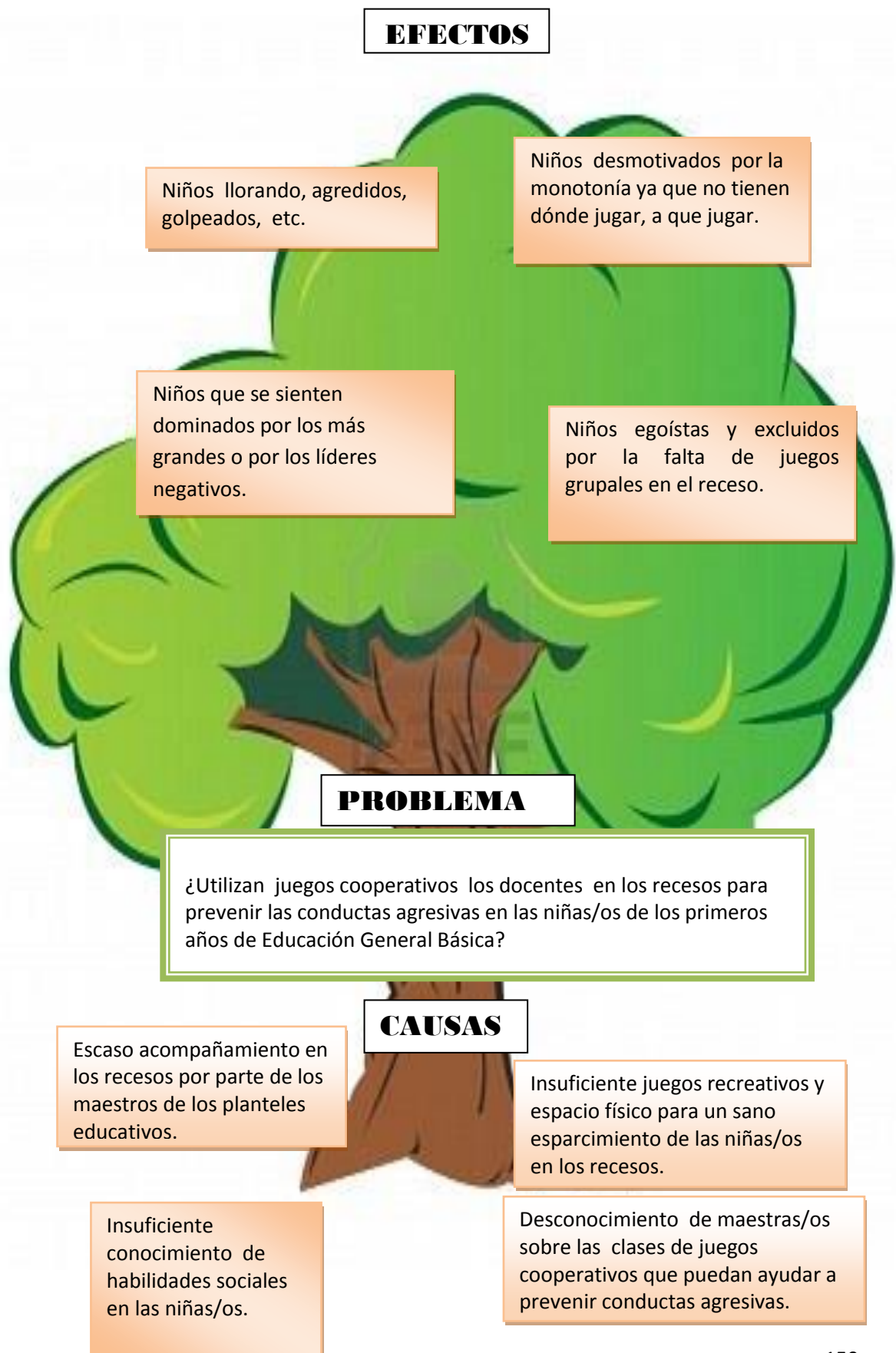
Schultz, P. & Schultz, E. (2010). Teorías de la Personalidad. México: Cengage Learning.

Soto Pasco Rogelio (2009) Problemas de aprendizaje edit. Nóstica E:I:R:L. Lima

Villarroel, J. & Guerra, F. (2009). Crear para jugar, jugar para pensar. Gobierno Provincial de Imbabura.

# ANEXOS

## ANEXO Nº 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS



**Anexo: 2**

**MATRIZ DE COHERENCIA**

EL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p><b>¿Utilizan juegos cooperativos los docentes en los recesos para prevenir conductas agresivas en las niñas/os de primer año de Educación General Básica de las escuelas fiscales de Caranqui?</b></p>	<p>Determinar la influencia de los juegos cooperativos que utilizan las maestras/os para prevenir conductas agresivas en los periodos de recesos con las niñas/os de primer año de educación general básica de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui. .</p>
INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p><b>¿Qué tipos de agresividad demuestran las niñas/os del primero de básica, en los períodos de receso, durante en el año lectivo 2012-2013?</b></p> <p><b>¿Qué juegos cooperativos son recomendados para prevenir conductas agresivas en los períodos de receso en las niñas/os del primer grado de educación básica?</b></p> <p><b>¿Cómo elaborar una guía didáctica con estrategias metodológicas y habilidades sociales que sirva para disminuir las conductas agresivas en las niñas/os del primer año de educación básica?</b></p> <p><b>¿Los expertos validarán favorablemente la propuesta, de una guía didáctica con estrategias metodológicas para prevenir las conductas agresivas en los períodos de recesos de las niñas/os del primer grado de educación general básica?</b></p>	<p>Identificar los tipos de agresividad entre las niñas/os del primer año en los periodos de recesos de las escuelas de Educación General Básica de la parroquia de Caranqui de la ciudad de Ibarra, en el año lectivo 2012-2013.</p> <p>Fundamentar Teóricamente la información sobre juegos cooperativos para prevenir las conductas agresivas.</p> <p>Elaborar una Guía Didáctica de Juegos Cooperativos con Estrategias Metodológicas para prevenir las conductas agresivas en las niñas/os, como un material indispensable e innovador para el sistema educativo.</p> <p>Socializar la Guía Didáctica de juegos Cooperativos con Estrategias Metodológicas a los docentes, para prevenir conductas agresivas en las niñas/os de los primeros años de educación general básica</p>



### ANEXO Nº 3

#### ENTREVISTA ESCRITA

Conteste detenidamente cada pregunta.

No deje ninguna sin respuesta.

Recuerde que no hay respuestas buenas o malas aquí lo que importa es su opinión objetiva.

**S = Siempre**  
**A.V. = A Veces**  
**N = Nunca**

- 1.- ¿Juegas tú en los recesos con todos los compañeros de tu grado?
- 2.- ¿Recibes insultos de tus compañeros?
- 3.- ¿Cuándo estás en los recesos recibes golpes de otro compañero/a?
- 4.- ¿Traes juguetes de tu casa para los recesos?
- 5.- ¿Te hacen jugar los maestros en los recesos?
- 6.- ¿Sientes alegría en los recesos?
- 7.- ¿Tienen juegos divertidos para cada uno de los Recesos?
- 8.- ¿Juegas con tus compañeros/as preferidas?
- 9.- ¿Tienen acompañamiento de los maestros?
- 10.- ¿Te integran tus compañeros en los juego?

S	A.V.	N

**ANEXO N° 4**



**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**Datos informativos:** .....

**Institución:** .....

**Nombre del niño:**.....

**Fecha:** .....

Nº	FICHA DE OBSERVACIÓN	S	A.v	N
1	Hay exclusiones en los juegos entre compañeros en los recesos?			
2	¿Tienen acompañamiento de los maestros en los recesos?			
3	¿Practican juegos en los recesos con los maestros del grado?			
4	¿Juegan todos los compañeros en los recesos?			
5	¿Reciben golpes de otro compañero o de otra compañera?			

## ANEXO Nº 5

### LISTA DE COTEJO PARA LA OBSERVACIÓN Y VALORACIÓN DEL DESARROLLO ANTES Y DESPUÉS DE LA ETAPA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

NOMBRE DEL ALUMNO(A).....

ADAPTACIÓN CURRICULAR DE COMPORTAMIENTO	SI	NO
Incrementa la capacidad de cooperación grupal		
Respeto y tolera a los demás		
Juega activamente en el receso con todos los compañeros		
Respeto normas de convivencia		
Presta atención a comentarios y opiniones de los demás		
Trabaja en equipo		
Disminuye el egocentrismo y mejora la empatía		
Soluciona problemas individuales y colectivos		
Mantiene relaciones interpersonales		
Respeto las reglas del juego		
Se relaciona con los demás compañeros		
Ayuda a los compañeros en las dificultades del juego		
Demuestra afecto por los demás compañeros		
Se despide al terminar el juego y la jornada diaria		
Sonríe y está contento durante la estadía en la escuela		
Desarrolla habilidades sociales entre pares		
Plantea diálogos con otros compañeros		
Manifiesta dificultades para relacionarse con los demás		
Acepta las diferencias individuales y sociales		
Presenta relaciones amistosas		
Pide la palabra y espera el turno para hablar		





Fuente: Juegos cooperativos aplicados con las niñas/os en la escuela “Medardo Proaño”



Fuente: Juegos cooperativos aplicados con las niñas/os en la escuela “Gudiño Vásquez”

## AUTORÍA

Yo, Ana Luisa López Guerra, portadora de la cédula de identidad Nro. 100180963-9, declaro que la Tesis que presento sobre el tema: **“DESARROLLO DE LOS JUGOS COOPERATIVOS PARA PREVENIR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS PERÍODOS DE RECESO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES DE LA PARROQUIA DE CARANQUI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012-2013” PROPUESTA ALTERNATIVA.** Trabajo de Grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación General Básica mención: PARVULARIA, es auténtica, original y las ideas y comentarios de este trabajo de investigación, son de responsabilidad exclusiva del autor.



.....  
Firma

C.I. 1001809639

**Cesión de Derechos de Autor del Trabajo de Grado a favor de la  
Universidad Técnica del Norte**

Yo, Ana Luisa López Guerra, con cedula de identidad N° 100180963-9, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, Artículos 4, 5, y 6, en calidad de autor de la obra de grado titulado: **“DESARROLLO DE LOS JUGOS COOPERATIVOS PARA PREVENIR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS PERÍODOS DE RECESO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES DE LA PARROQUIA DE CARANQUI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012-2013” PROPUESTA ALTERNATIVA**, que ha sido desarrollado para optar por el título de Licenciada en Educación General Básica mención: PARVULARIA, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En mi condición de autora me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.



López Guerra Ana Luisa

100180963-9



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### 2. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1001809639		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	López Guerra Ana Luisa		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Av. Sánchez y Cifuentes y Ulpiano Benitez		
<b>EMAIL:</b>	analui85@hotmail.com		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	062650584	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0986961560

#### DATOS DE LA OBRA

<b>TÍTULO:</b>	“Desarrollo de los Juegos Cooperativos para prevenir las conductas agresivas en los períodos de recesos de las niñas y niños del primer año de Educación General Básica de las escuelas fiscales de la parroquia de Caranqui durante el año lectivo 2012-2013”. Propuesta Alternativa.	
<b>AUTORA:</b>	López Guerra Ana Luisa	
<b>FECHA:</b>	2014/06/12	
<b>SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO</b>		
<b>PROGRAMA:</b>	<input type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>	
<b>TITULO POR EL QUE OPTA:</b>	<b>Licenciada en Educación General Básica</b> <b>mención: PARVULARIA</b>	
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	<b>Msc. Jesús León</b>	

### **3. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD**

Yo, ANA LUISA LÓPEZ GUERRA con cédula de identidad Nro. 1001809639, en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

#### 4. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 12 días del mes de junio de 2014.

**EL AUTOR:**

**ACEPTACIÓN**

(Firma) 



.....(Firma).....

Nombres: López Guerra Ana Luisa  
C:I: 1001809639

Nombre: Ing. Betty Chávez  
Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA

Facultado por resolución del Consejo Universitario