

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA DISMINUIR LA  
AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL GRADO TRANSICIÓN, SEDE EDUCATIVA  
SANTA MARTA DEL MUNICIPIO DE PAMPLONA**



**SHIRLY ENITH CARRILLO LEAL**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN: FORMACIÓN INTEGRAL DE LA INFANCIA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
PAMPLONA, COLOMBIA  
2018**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA DISMINUIR LA  
AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL GRADO TRANSICIÓN, SEDE EDUCATIVA  
SANTA MARTA DEL MUNICIPIO DE PAMPLONA**



**SHIRLY ENITH CARRILLO LEAL**

Trabajo de investigación para presentar como requisito para optar al Título de Especialista en  
Educación: Formación Integral de la Infancia

Director

**MG. YEFFRY ALIOZKA TARAZONA SOLANO**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN: FORMACIÓN INTEGRAL DE LA INFANCIA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
PAMPLONA, COLOMBIA  
2018**

**Dedico:**

**A Dios,** Por estar presente en cada instante de mi vida siendo ese lazo fuerte que me ata y sostiene en mi diario vivir.

**A mis padres,** Por cada esfuerzo realizado en pro de un buen futuro para mí, por cada momento de apoyo, sudor de su frente para sacarme adelante y ser base fundamental de mi proyecto de vida, formándome con valores importantes para hacer diferencia en la sociedad.

**A mis hermanos,** Por ser ese colchón donde reposan los problemas frecuentes, por su constante compañía y manera de hacer ver mis problemas de manera diferente encontrando solución y haciendo. que la vida tenga más sentido.

**A mi esposo e hijos,** por su apoyo, comprensión y paciencia

**Shirly Enith**

## **Agradecimientos**

En primer lugar, a Dios por darme la oportunidad de hacer parte de este mundo y disfrutar de lo bello de la vida.

A mi Padre Jesús Carrillo y a mi Madre Gladys Leal por ser ese motor que a diario me impulsan para superarme pensando la mayor parte de su tiempo en mi felicidad por encima de la de ellos.

A mi hermana Maryith por ser ese jefe que me da fuerza para afrontar las decisiones difíciles de la vida, a mi hermano Belmerth por ser ese hombre lleno de comprensión, a mi hermana Deysi por su cariño inigualable a pesar de la distancia, a mi hermano Yider por ser ese apoyo incondicional en cada decisión tomada.

A mi esposo Nelson mis hijos Sharith y Duverney por ser mi motor día a día, por su alegría comprensión, paciencia mis sobrinos yendry, obeimar por ser esas personitas que a diario me dan la fortaleza de seguir adelante con mi profesión a la que adoro con todo mi ser.

A mis amigos en especial Jairo y Gissel compañeros de lucha que han estado en la formación como especialista acompañándome, dándome valentía de seguir persistiendo por cada una de mis metas y por supuesto a mis tutores la Universidad de Pamplona docentes Yefry, Omaira por darme la oportunidad de formarme como un profesional y una persona íntegra para servir a la sociedad.

## Contenido

	<b>Pág.</b>
Resumen .....	9
Capítulo I.....	11
1.Problema de Investigación .....	11
1.1 Descripción del Problema .....	11
1.2 Formulación del Problema .....	13
1.3 Justificación.....	14
1.4 Objetivos .....	16
1.4.1 Objetivo General .....	16
1.4.2 Objetivos Específicos.....	17
Capítulo II .....	18
2. Marco Referencial.....	18
2.1 Antecedentes Investigativos.....	18
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	18
2.1.2 Antecedentes nacionales .....	19
2.2 Marco Teórico.....	21
2.2.1 Agresividad .....	21
2.2.2 El Comportamiento Agresivo .....	23

2.2.3. Teorías el comportamiento agresivo y su nexa con el medio ambiente que rodean al individuo .....	24
2.2.4 El Juego .....	25
2.2.4.1 Juegos cooperativos .....	26
2.2.4.2 Ventajas del juego .....	28
2.2.4.3 Características esenciales del juego .....	29
2.2.5 Tipos de Juegos .....	29
Juegos funcionales .....	30
Juegos libres .....	30
Juego de reglas .....	30
Juegos deportivos .....	31
El juego en el desarrollo motor .....	31
2.2.6 El juego en el desarrollo social .....	32
2.2.7 Importancia del juego para el desarrollo integral del estudiante.....	33
2.2.8 El juego como fortalecimiento del área socio-afectiva .....	35
2.2.9 Estrategias Pedagógicas .....	36
2.3 Marco Contextual.....	39
2.4 Marco Conceptual .....	42
2.5 Marco Legal .....	45
Capítulo III.....	53

3. Metodología .....	53
3.1 Tipo de investigación .....	53
3.2 Diseño Metodológico .....	53
3.3 Población y muestra .....	54
3.4. Instrumentos de recolección de información .....	55
La observación no participante .....	55
Diario de campo .....	55
3.5 Procedimiento .....	56
3.5.1 Fase 1: Contexto inicial.....	56
3.5.2 Fase 2: Observación .....	56
3.5.3 Fase 3: Planeación y ejecución de actividades.....	57
3.5.3.1 Pre-Test .....	57
3.5.3.2 Secciones de Juegos .....	58
3.5.3.3 Post- Test.....	62
Capítulo IV.....	64
4. Resultados .....	64
Capítulo V .....	73
5. Discusión.....	73
6. Conclusiones .....	78
7. Recomendaciones.....	80

Referencias Bibliográficas .....	81
Apéndices .....	85

## Resumen

Los juegos deben estar siempre presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es indiscutible el valor educativo, que el juego tiene en las etapas de la infancia y en la escuela en general, pero muchos espectadores se muestran indiferentes en reconocer el juego como detonador de los aprendizajes significativos. Para muchos el jugar equivale a la pérdida de tiempo, y no están equivocados si en las diferentes aplicaciones del juego no hay estructura bien definida, sentido y contenido. Este proyecto busca aportar estrategias pedagógicas para los niños y así disminuir los comportamientos de agresividad, se realizaron diferentes actividades de juego, iniciando con la aplicación de un pre- test y post- test para observar los comportamientos en los niños del grado transición, con estas actividades lograr disminuir la problemática encontrada, ofreciéndole a los niños mejores condiciones sociales y emocionales.

Por consiguiente, es necesario que en los niños del grado de transición se continúen implementando el juego en las diferentes áreas como estrategia de aprendizaje y formación basada en principios para la construcción de su personalidad como ser sociable, independientes en donde sus padres deben ser los encargados de orientar, estimular los procesos que desde la escuela la docente desarrolla , este trabajo en conjunto hace que los niños sean más efectivos, brindándole un beneficio a futuro a los niños como ser humano a nivel personal, social y emocional,

*Palabras claves: afecto, agresividad, convivencia, juego, principios.*

## ABSTRACT

Games must always be present in the different stages of the learning processes of the human being. The educational value, that the game has in the childhood stages and in the school in general, is indisputable, but many spectators are indifferent in recognizing the game as a trigger for significant learning. For many, playing equals the loss of time, and they are not wrong if in the different applications of the game there is no well-defined structure, meaning and content. This project seeks to provide pedagogical strategies for children and thus reduce aggression behaviors, different play activities were carried out, starting with the application of a pre-test and post-test to observe the behaviors in the children of the transition degree, with these activities to reduce the problem found, offering children better social and emotional conditions.

Therefore, it is necessary that children in the transition degree continue to implement the game in different areas as a strategy of learning and training based on principles for the construction of their personality as being sociable, independent where their parents should be responsible to guide, stimulate the processes that the teacher develops from the school, this work together makes children more effective, providing a future benefit to children as a human being on a personal, social and emotional level,

Keywords affection, aggressiveness, coexistence, game, principles

## **Capítulo I**

### **1. Problema de Investigación**

#### **1.1 Descripción del Problema**

En algunos niños desde muy temprana edad, manifiestan en su escuela y hogar ciertos comportamientos agresivos en carácter de celos, envidia, enfado, fastidio, desobediencia, irrespeto. Lo que suelen pretender a través de estas conductas es obtener algo, conmovier al otro, conseguir llamar la atención de los demás, liberar la tensión que llevan dentro y así sentirse bien.

En la sede educativa santa marta se observaron e identificaron comportamientos en diferentes actividades dentro y fuera del aula como: empujones, patadas, jalones, vocabulario ordinario que de una u otra forma afectan la integridad del desarrollo del niño dependiendo de su experiencia previa escolar, familiar, social, y el entorno donde se encuentran.

En los niños son normales los comportamientos de agresividad, sin embargo, algunos perduran en su conducta agresiva y en su incapacidad para controlar su fuerte genio, pudiendo sentirse frustrados delante del sufrimiento y del rechazo de los demás compañeros y docentes. Según Bandura (1978) los seres humanos no hacen con una serie de respuestas agresivas a su disposición, sino que van adquiriendo del mismo modo que adquieren otras formas de comportamientos social, esto a través de la experiencia directa u observado las acciones de los demás

Vale la pena mencionar como la agresividad es una respuesta que puede surgir en algunos casos ante la frustración; es decir cuando algo se interpone entre el niño y el objeto impidiendo su uso, activando un impulso agresivo y desatando respuestas negativas en las diferentes actividades ,esto preocupa a la docente y a la familia ya que si no se corrige a tiempo se puede desencadenar diversos conflictos y conductas agresivas en su adolescencia e incluso en la edad adulta, muchas de estos comportamientos y/o conductas agresivas aparecen en el desarrollo del ser humano como normales, sin embargo en algunos casos en los horarios escolares, trasciende a ser “aceptados” en el entorno, convirtiéndolo en un comportamiento permanente, estable transmitiendo emociones y frustraciones, ayudando a que el niño observador las aprenda, así mismo la televisión, los video juegos, contribuyen a estos patrones de agresividad.

Cuando se presentan comportamientos y/o conductas agresivas se buscan soluciones que terminan fortaleciendo el comportamiento agresivo, por ejemplo; el uso de “chancleta “, “correa” entre otros. Por tanto, se busca planificar estrategias pedagógicas en el juego, el cual fortalezcan los valores con el fin de contribuir al desarrollo de las actividades pedagógicas de una manera armónica. Según Landy y Peters (1992) contemplan que la agresividad se presenta en los primeros años de vida pero que de igual manera es importante generar acciones que contribuyan a prevenir y disminuir estos comportamientos.

En repetidas ocasiones corren donde la docente a refugiarse de sus compañeros, en la hora de descanso también se evidencia agresiones en el juego ya que algunos quieren mantener el liderazgo, y no les permiten a los demás compañeros compartir y divertirse de manera alegre. A través del diálogo directo con la profesora en donde ella refiere “no entiendo porque se están

presentando agresiones en estos niños, utilizan unas palabrotas “y a su vez algunos padres de familia manifiestan que los comportamientos de su hijo cuando no recibe lo que desea “a veces hay que mostrarles el amansa locas”.” se pone agresiva” “hace rabietas y pataletas” lo que nos muestra comportamientos y/o conductas agresivas.

## **1.2 Formulación del Problema**

¿De qué manera puede ser utilizado el juego como estrategia pedagógica para disminuir comportamientos agresivos en los niños del grado Transición A sede educativa Santa Marta?

### 1.3 Justificación

El presente trabajo investigativo pretende integrar el juego como estrategia pedagógica parte fundamental para disminuir la agresividad en los niños y fortalecer los vínculos afectivos partiendo de la escuela ya que se desprende de que muchas veces se ve el juego como algo no significativo y se desconocen los beneficios del juego en edad pre escolar, por ende, se presentan diversos comportamientos de agresividad. Hay factores que influyen negativamente en el comportamiento de los niños, como lo es la agresividad, la cual puede ser adquirida desde pequeños inicialmente en el hogar reflejando malestar, disgusto, intranquilidad, con situaciones presentadas, llevándolas a la escuela haciendo de este una prioridad para ser solucionado.

Los vínculos afectivos en los niños juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, autoimagen, auto concepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como niños y adultos cercanos a él, de esta forma va logrando crear su manera personal de sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas del mundo, la ,manera de actuar, disentir y juzgar sus propias actuaciones y las de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias decisiones.

Se observó la necesidad de encontrar soluciones a los comportamientos agresivos que presentan los niños de la institución diseñando y aplicando alternativas para la intervención pedagógica en la problemática planteada, desde el instante en que se detectó que existen niños que presentan agresividad, mal comportamiento, como la rebeldía, el egoísmo, bajo rendimiento en las actividades del aula, esto es el resultado de diferentes factores que influyen en estos

infantes como lo son los la familia, la escuela y el entorno que lo rodea, teniendo en cuenta que los niños aprenden por observación e imitación, es decir los padres y docentes deben tener muy en cuenta sus actos y comportamientos frente a los niños para que ellos no repitan lo que ven, por esta razón hay que ofrecer ambientes de afecto, amor, enseñar valores a los niños y propiciar ambientes que favorezcan la integración de niños.

Primordialmente, se investigó sobre la agresividad de los niños, porque existen muchas dudas acerca del tema además que es interesante. También porque es necesario e importante ayudar a los niños de hoy a que logren cambiar o eliminar los comportamientos que están optando, ya que afecta en el desarrollo social, emocional y afectivo, así mismo en el desempeño académico, por lo tanto, se establecen estrategias para que los niños confronten la realidad y puedan llevar a la práctica principios, valores y deberes.

Por otra parte, la falta de herramientas novedosas en el juego que permitan disminuir la agresividad y así se fortalezcan los vínculos afectivos a través del juego, da pie a que se utilicen estrategias monótonas que producen cansancio y aburrimiento en los niños, lo que pone de manifiesto la importancia de desarrollar juegos que permitan la activación de la enseñanza y aprendizaje, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación, en donde el juego es parte esencial de la etapa pre- escolar siendo un elemento fundamental para estimular las actividades programadas y actitudes favorables de un aprendizaje significativo.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

Diseñar estrategias pedagógicas a través del juego para disminuir comportamientos agresivos en niños del grado transición “A” De la sede educativa Santa Marta del municipio de Pamplona Norte de Santander Colombia.

#### **1.4.2 Objetivos Específicos**

Diagnosticar las causas de los comportamientos agresivos de los niños, a través de la aplicación de los instrumentos de observación.

Registrar los comportamientos agresivos y sus causas que lo generan, con el objeto de establecer las intervenciones de tipo pedagógico.

Planificar intervenciones de tipo pedagógico a través de juego que permitan disminuir de comportamientos agresivos en los niños

Evaluar la eficacia de las intervenciones de tipo pedagógico implementadas mediante el análisis del pre test y pos test.

## Capítulo II

### 2. Marco Referencial

#### 2.1 Antecedentes Investigativos

##### 2.1.1. Antecedentes Internacionales.

Título: conductas agresivas de los niños y niñas en el aula de clases

Autor (a): Lcda. Miroska Villavicencio

Universidad del Zulia, Facultad de Humanidades y Educación, República Bolivariana de Venezuela

Resumen: La población estuvo constituida por 90 estudiantes, cursantes del 4º, 5º y 6º grado. Se utilizó como soporte la guía de observación diseñada por Sánchez y Pirela (2009),”. El estudio utilizado fue tipo descriptivo, proyecto factible, de campo, con un diseño no experimental, transeccional. Los datos fueron obtenidos de la indagación de dos observadores, donde se evidencian conductas manifiestas durante una semana, el objetivo general de dicha investigación era de reconocer las conductas agresivas de los niños y niñas en las aulas de clase de la Escuela Primaria Nacional Bolivariana “Pichincha”, los resultados constituyeron el soporte para diseñar una propuesta dirigida a minimizar las conductas agresivas en los niños y niñas estudiadas, con el propósito de fortalecer un proceso enseñanza aprendizaje integral.

Título: Explorando el juego y el jugar implicancias de los jugadores en dos situaciones de juego

Autor (a): Valeria Varea

Año:2010

Universidad Nacional de la Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la educación.

Resumen: Esta tesis tiene por objetivo descubrir cómo se implica el cuerpo de los jugadores en los juegos propuestos en la clase de Educación Física y en aquellos voluntariamente iniciados dentro del establecimiento educativo institución educativa de la ciudad de Río Cuarto, Argentina,

de gestión privada, y una, de la misma localidad, de gestión pública grado tercero. Los juegos propuestos durante las clases de Educación Física, y por el otro, juegos presentados por los propios jugadores en el patio de la escuela, durante los recreos. Las ideas y manifestaciones recurrentes de los participantes. La investigación intenta explorar las experiencias vividas de los propios actores para entender su comportamiento desde su punto de vista (Taylor y Bogdan, 1986; Strauss y Corbin, 1990) a través de un diseño flexible que permitió modificaciones a lo largo del desarrollo del trabajo.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales**

Título: El juego, como estrategia pedagógica para disminuir conductas sociales no apropiadas  
Autores(as): Claudia Licett mesa rubio, Adriana Rocío Rivera Terán, Yeimy Viviana Valencia López

Año: 2015

Universidad Francisco José de Caldas, Bogotá

Resumen: El juego, como estrategia pedagógica para disminuir conductas sociales no apropiadas. Para que al implementar estrategias lúdico-recreativas se mejorará en los niños del jardín infantil Jairo Aníbal Niño grados párvulos A y B, el control de sus emociones, la empatía grupal, la comunicación y la tolerancia, haciendo que bajen notablemente las agresiones y formando individuos más tolerantes, respetuosos, seguros, se utilizó la investigación proyectiva, puesto que las investigadoras presentarán una propuesta que tiene como objetivo favorecer la convivencia. haciendo énfasis en las conductas de agresión, sus orígenes y causas, desde luego también, teniendo en cuenta las afectaciones a nivel de convivencia que éstas lo generan.

Título: El comportamiento agresivo y algunas características a modificar en los niños y niñas. Investigaciones Andina.

Autores(as): Martínez, José William; Duque Franco, Adriana

Resumen: En el año 2006 se realizó el diseño e implementación de una intervención comunitaria para la reducción del comportamiento agresivo de escolares, cubrió una población de 2491 niños en 12 escuelas, 120 maestras, 450 padres de familia, de la ciudad de

Pereira. La intervención elegida concertó varias de las estrategias que muestran la efectividad; la capacitación de los docentes y apoyo a padres de familia de los niños con problemas de comportamiento

## **2.2 Marco Teórico**

A Través de diferentes estrategias pedagógicas de juego se pretende disminuir la agresividad que inquietan la sana convivencia dentro del aula de clase de transición, por tanto, uno de los objetivos primordiales es investigar cuáles son las intervenciones de tipo pedagógico del juego más adecuadas para manejar los comportamientos agresivos de los niños. De modo que sea un medio eficaz para mejorar dicho comportamiento y así contribuir a la formación integral. Para ello es necesario e importante conocer aspectos como:

### **2.2.1 Agresividad**

La conducta agresiva, según Whitaker, hace referencia a:

La tendencia a atacar a otro individuo, con la intención de causarles daño físico como psicológico. Por lo tanto, la fuerza física declarada, lo mismo que el abuso verbal y el sarcasmo, constituyen formas de conducta agresiva (p 134.)

Diversos son los comportamientos y/o conductas de agresividad según su forma de ser; por ejemplo, un niño pequeño al sentirse aburrido o por no conseguir lo que él quiere va tomar represaría con las personas que están cercanas buscando golpear con la manos, pies, o atacar con objetos que tenga a su alrededor, un niño mayor al sentir diferencia por un compañero, quizás llame la atención de la docente quitando útiles escolares o juguetes para que él sea amonestado;

otro niño posiblemente se dedique a no realizar las diferentes actividades en su salón y así sacar bajas calificaciones con el único objetivo de desahogar su discordia contra sus padres.

Al igual que otras variables determinadas de la personalidad infantil, la agresión es una conducta que se fortalece desde ámbito familiar por imitación de modelos de personas adultas cercanas al niño, por estímulos de premios y castigos. Un pequeño que en casa da puntapiés porque desea ciertos juguetes, si sus padres o cuidadores corre a buscarlo le satisface su deseo y está incrementando la conducta agresiva en su hijo. Por el contrario, un niño que tenga deseos de agredir porque no le permiten salir a la calle a jugar con sus amigos intenta destruir y dañar algo, pero no se le permite, asimilará y aprenderá que la agresividad no es una conducta socialmente admitida y posiblemente cambie su forma de actuar y para lograr sus deseos, por ejemplo, acercándose a sus padres o cuidadores con afecto para convencerlos para que finalmente lo acompañen a la calle a jugar con sus amigos.

En el preescolar, a medida que los niños crecen (de los dos a los cinco años) son capaces de expresarse mejor con palabras, se reduce la frecuencia, la iniciación y la duración de los episodios agresivos. Lannotti (1989). Los niños de dos años golpean a otros niños o les arrebatan los juguetes, mantendrán la conducta agresiva a los cinco años. La mayoría de los niños se tornan menos agresivos después de los siete años, etapa que por lo general la empatía reemplaza al egocentrismo y los niños tienen más capacidad de ponerse en el lugar de los demás sin mostrarse agresivos o intolerantes, comprender porque alguien actúa y como lo hace, desarrolla maneras positivas de relacionarse con otros. Pero no todos los niños aprenden a controlar la conducta agresiva, algunos se tornan cada vez más destructivos. Aunque la

agresión puede ser un modelo de responder a los principales problemas o dificultades, que se presentan en la vida de un niño, también puede causar mayores problemas al hacerlo antipático incapaz de realizar ciertas actividades ante los adultos y los demás niños. La agresión puede tornarse inmanejable y llegar a ser peligrosa o causar daños en las personas que se encuentren en su entorno, ya sea escolar, familiar y social

### **2.2.2 El Comportamiento Agresivo**

El nivel en que una persona tiende a ser agresivo y antisocial depende en gran medida del entorno social donde viva. Existen dos posibilidades de influencias social que contribuyen a explicar por qué algunos niños y niñas son más agresivos que otros: (1) las normas y valores asumidos por la sociedad y sus subculturas, y (2) los contextos familiares en los que se ha desarrollado; la conducta agresiva se adquiere bajo condiciones de moldeamiento y por experiencias directas.

Es difícil interpretar las condiciones de aprendizaje de la agresión, debido a la diversidad de modelos a los que los individuos se hayan expuestos, los cuales pueden ser: a) agresión modelada y reforzada por miembros de la familia; b) el medio cultural en que viven las personas y con quienes se tiene contactos repetidos y c) modelamiento simbólico que proveen los medios de comunicación, especialmente la televisión.

Según Bandura Si se observa el término desde la psicología social, se encuentra que el ser humano tiene tanta fuerza y tendencia a la agresividad como propensión a la sociabilidad y afiliación.<sup>1</sup>

### **2.2.3. Teorías el comportamiento agresivo y su nexa con el medio ambiente que rodean al individuo**

De acuerdo a Ballesteros (1983), las teorías que se han formulado para explicar la agresión, pueden dividirse en: a) Son aquellas que ponen el origen de la agresión en los impulsos internos, lo cual vendría a significar que la agresividad es innata, por cuanto viene con el individuo en el momento del nacimiento. b) Teorías Activas, c) Teorías Reactivas.

Son teorías que ponen el origen de la agresión en el medio ambiente que rodea al individuo, y percibe dicha agresión como una reacción de emergencia frente a los sucesos ambientales. Según esta hipótesis, la agresión es una respuesta muy probable a una situación frustrante, es la respuesta natural predominante a la frustración. Para explicar el proceso de aprendizaje del comportamiento agresivo se recurre a las siguientes variables:

**Modelado:** La imitación tiene un papel fundamental en la adquisición y el mantenimiento de las conductas agresivas en los niños. Según la teoría del Aprendizaje social, la exposición a modelos agresivos debe conducir a comportamientos agresivos por parte de los niños.

**Reforzamiento:** El reforzamiento desempeña también un papel muy importante en la expresión de la agresión. Si un niño descubre que puede ponerse en primer lugar de la fila,

---

mediante su comportamiento agresivo, o le agrada herir los sentimientos de los demás, es muy probable que siga utilizando los métodos agresivos, si no lo controlan otras personas.

Los Factores situacionales: La conducta agresiva varía con el ambiente social, los objetivos y el papel desempeñado por el agresor.

Los factores cognoscitivos: Desempeñan también un papel importante en la adquisición y mantenimiento de la conducta agresiva. Estos factores cognoscitivos pueden ayudar al niño a autorregularse ante las diferentes situaciones.

#### **2.2.4 El Juego**

El juego Según Lois hace referencia a:

Los juegos son manifestaciones serias inherentes al ser humano, desde la infancia hasta la vejez que actúan y se manifiestan a todo lo largo de la vida (p 67)

No solo los niños deberían participar de actividades donde se implique el juego, todas las personas no importando la edad deberían hacerlo; ya que el juego es divertirse, recrearse, comunicarse con los demás, encontrarse con uno mismo. Brindando así el desarrollo desde un ámbito sostenible de la sociedad. El juego es un “ejercicio preparatorio” para la primera edad donde se adquiere un comportamiento adaptado a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar en su vida futura. Un niño juega porque los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa que no sea jugar; esta dinámica infantil tiene como características: a) La incoherencia sensorio-motora o mental, es decir, la falta de respeto a las leyes que rigen lo real, b). La impulsividad; c) La actitud patica, o sea, una forma de comprensión simpática de la

realidad más que su conocimiento objetivo, d) Una cierta timidez ante las cosas, que lo retrae de su utilización pragmática.

Existen diferentes teorías de por qué juega un ser humano: teorías educativas, por atavismo y por curiosidad; teorías biológicas, para liberar energías; teorías sociales, para asociarse con otros; teorías cognitivas, para aprender. Desde el punto de vista psicológico, el juego tiene varias funciones: Permite representar un conflicto reduciendo el impacto de los errores y fracasos, Brinda un espacio para la exploración, la creación y el descubrimiento, Es facilitador y promotor de los vínculos sociales, permite equilibrar las tensiones diarias, colabora con la estructuración del lenguaje y del pensamiento, conecta las experiencias vividas con la actualidad, construye un espacio intermedio entre la realidad y el placer y es un vehículo ideal para integrar aprendizajes.

#### **2.2.4.1 Juegos cooperativos**

Los juegos cooperativos buscan disminuir la violencia, y gracias a estos juegos, se promueven actitudes de, cooperación, comunicación y sensibilización. Proporcionan el encuentro con los otros y con el medio ambiente. Buscan la participación de todos los miembros, prevaleciendo los intereses del grupo sobre los individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros, juegan para superar barreras u obstáculos y no para superar o vencer a los otros.

Las personas tienen diferentes formas de comportarse: pueden mejorar o empeorar, no sólo a sí mismo sino a los demás; puede ser violentas o no; puede ser competitivas. El comportamiento

es producto de los valores que socialmente recibimos desde la infancia, así mismo por las personas que observamos y los refuerzos, estímulos recibidos.

Estos juegos buscan la participación de todos, donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas; deben centrarse en la unión y la suma de soluciones y aportes individuales. Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano, no plantean " el ganar o el perder", el interés se centra en la participación; desde el punto de vista escolar y familiar, el beneficio se centraliza en el proceso y no en el resultado obtenido. Los juegos no deben originar la eliminación de ninguno de los miembros ya que: el juego tiene que buscar incluir y no excluir y así evitar ira, llanto perdida de interés, entre otros.

La importancia de los juegos, deben facilitar el proceso de crear, construir y aportar estrategias de todos los integrantes para así lograr que el juego sea divertido y no se genere conflictos en el desarrollo de estos, los juegos se pueden adaptar al grupo, recursos, y al espacio disponible para el objetivo de la actividad.

La estructura del juego no tiene por qué plantear formas de confrontación: individual o colectiva. La cooperación está directamente relacionada con la comunicación, cohesión, confianza, autoestima y el desarrollo de las destrezas y habilidades para una interacción social positiva. Los juegos pueden promover el desarrollo de algunos comportamientos como: Las capacidades necesarias para poder resolver problemas, dificultades , la sensibilidad necesaria para reconocer como está el otro, la capacidad de poder ubicarse en la situación del otro, la

sensibilidad necesaria para reconocer expresar y valorar la importancia del otro, las capacidades necesarias para poder expresar emociones y sentimientos,

La violencia es un componente cada vez más integrado a la vida cotidiana. Desde niños muchas personas escuchan a los adultos diciéndole que no sabe, que no es capaz, que no hace nada bien, y empiezan a creerlo, y aprenden a considerar los fracasos del otro con comentarios despreciativos. El niño como todo ser humano, necesita del aliento, afirmación y seguridad que brinda el sentirse capaz de poder hacer algo bien.

La cooperación en los juegos, significa también que se puede ser protagonistas en otros procesos de cambio que permitan mejorar la calidad de vida y contribuir a mejorar las condiciones; para relacionarlas con la comunicación, cohesión, confianza, autoestima y el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva. Esto con el fin de involucrar al niño a alcanzar un propósito determinado y así implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito o logros; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración, ya que son determinantes del resultado. Pérez (1998) Argentina.

#### **2.2.4.2 Ventajas del juego**

Estas son algunas ventajas que proporciona el juego como técnica de aprendizaje:

Según Joan (p41);

Los diferentes juegos generan placer. y gusto ya que moviliza al sujeto. Desarrollando la creatividad, curiosidad y la imaginación. Así mismo activan el pensamiento divergente, y favorecen de cierta forma la comunicación, integración y cohesión grupal. Por consiguiente, facilita la sana convivencia, y genera relaciones afectivas y emocionales, desarrollando capacidades motrices y físicas

### **2.2.4.3 Características esenciales del juego**

El juego es un fin por sí solo, comenzando solo por la satisfacción plena que genera. Se encuentra motivado de manera intrínseca sobre decir siempre orientado de una persona.

Ibíd. (p 10.)

Es libre.

Organiza las acciones de un forma propia y específico.

Ayuda a conocer la realidad.

Permite a los niños afirmarse., socializador.

Favorece el proceso de comunicación

Cumple una función de desigualdades, integradora.

En el juego el material no es indispensable.

Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

Se realiza en cualquier contexto

Ayuda a la educación en niños

Relaja el estrés, entre otros.

### **2.2.5 Tipos de Juegos**

### **Juegos funcionales**

En este tipo de juegos la actividad del sujeto se centra en el reconocimiento del cuerpo, su entorno y en el funcionamiento del organismo, se incluye objetos como una manera de relación y dominio del espacio y del tiempo. Estos juegos cumplen un rol importante en toda su etapa de afirmación de su personalidad, desarrollo de los esquemas de asimilación, por medio de ellos se van adquiriendo los elementos básicos de las relaciones interpersonales y complementariedad de los roles sociales.

### **Juegos libres**

Todos los juegos espontáneos que aparecen en los primeros años, se caracterizan por la naturalidad en los movimientos y la libertad en su escogencia de acuerdo con gustos y habilidades de cada sujeto, dentro de estos encontramos los juegos educativos que se pueden considerar en este grupo todos aquellos juegos que poseen un carácter formativo de aprendizaje y , generalmente son sugeridos, orientados por docentes o profesionales en el área.

### **Juego de reglas**

Son basados en normas o reglas las cuales son conocidas y aceptadas con anterioridad por los jugadores o que se establecen por los participantes en el momento de iniciar la actividad, lo cual implica un trabajo de organización con anticipación

### **Juegos pre deportivos**

Son aquellos juegos que se basan en la asimilación y reconocimiento de una práctica especializada deportiva, sus reglas pueden ser flexibles y su desarrollo se realiza con el objetivo de promover al estudiante en el mundo del deporte.

### **Juegos deportivos**

Son todos aquellos juegos en donde se involucra la competencia tanto individual como colectiva, están sujetos a reglamentos establecidos y requieren por parte de los participantes el dominio de una serie de habilidades las cuales determinan el tipo de deporte practicado.

### **El juego en el desarrollo motor**

El juego es un aporte indispensable en las funciones psicomotoras, cumple la función de ajuste de la motricidad tanto gruesa como fina, las cuales ayudan a la madurez del sistema nervioso.

### **El juego en el desarrollo intelectual**

Este se inicia desde las primeras adaptaciones al medio físico, permite asociarse en contacto con los objetos y adquirir sus primeras experiencias.

Recordemos que según Piaget el niño a través del juego hace gran descubrimiento intelectual al dominar y manipular los juguetes.

### **El juego en el desarrollo afectivo**

Es la libre expresión de las pretensiones de un niño, simultáneamente que construye su propio lenguaje de acuerdo a sus carencias emocionales o necesidades afectivas, por medio del juego hace la representación de los personajes en el cual expresa sus emociones.

### **2.2.6 El juego en el desarrollo social**

La socialización del individuo inicia desde sus aptitudes de dar, recibir, mostrar compartir, etcétera. Este proceso va madurando al pasar la etapa que según Vigostsky determina como

Egocentrismo, igualmente se va nutriendo en la medida en que el sujeto toma contacto con otras personas en su mundo circundante, pues deduce las primeras reglas de comportamiento social

Referirse al equilibrio del ser humano remite a la concepción global de las relaciones ser-mundo. El "equilibrio-postural-humano" es el resultado de distintas integraciones sensorio-perceptivo-motrices que (al menos en una buena medida) conducen al aprendizaje en general y al aprendizaje propio de la especie humana en particular, y que, a su vez, puede convertirse, si existen fallos, en obstáculo más o menos importante, más o menos significativo, para esos logros.

El sentido del equilibrio o capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio es un estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.

El equilibrio requiere de la integración de dos estructuras complejas:

El propio cuerpo y su relación espacial.

Estructura espacial y temporal, que facilita el acceso al mundo de los objetos y las relaciones.

### **2.2.7 Importancia del juego para el desarrollo integral del estudiante**

El juego como herramienta metodológica, permite realizar una dinámica diferente, donde el estudiante se desarrolle integralmente, no solo a nivel conceptual, sino que desarrolle habilidades sociales, que instalen en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los estudiantes van resolviendo dificultades, problemas, o situaciones presentadas durante el juego para así organizar las ideas y logrando así aprendizajes significativos y agradable.

Los juegos permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en alternativas para la solución de conflictos, diferencias personales y desarrollar diferentes estilos de pensamiento el cual favorecen el cambio de comportamientos o conductas El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil muy frecuente en la niñez. Por eso, muchos de estos juegos proponen un regreso a la primera infancia lo cual permite surgir nuevamente; curiosidad, fascinación, asombro, espontaneidad y autenticidad.

Según Gallardo, Mc Neil y Ramírez, los juegos se dividen en tres: Creativos, didácticos y profesionales. Es muy importante el uso de los tres en el proceso educativo ya que son herramientas simples pero poderosas, que permiten desarrollar la mente, ampliar la visión y llegar a conclusiones consecuentes y consistentes.

1. Creativos: desarrollan la creatividad del grupo que los practique. Este tipo de juego instruye al estudiante en el arte de escuchar y evaluar el contenido y no la forma. Otra alternativa es “el teléfono roto” lo cual divierte y hace hincapié en la importancia que tiene la comunicación en la vida del ser humano, saber que todo comunica: un gesto, una mirada una acción, un silencio entre otras.

2. Didácticos: Puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problemática como lo son los encuentros de conocimientos, olimpiadas, Estos juegos profundizan los hábitos de estudio ya que el alumno siente mayor interés por dar una solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador.

3. Profesionales: Permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor.

Este juego permite la generación de nuevas ideas, produce mejor y más rápidas decisiones, aumenta la contribución de cada miembro en las reuniones, capacitaciones y promueve relaciones positivas. Otra variante es la simulación: la cual el estudiante se entrena aprendiendo ciertas habilidades y hábitos del tema o especialidad. De aquí se deriva que la simulación es algo más que un juego de rol, pues persigue transferir con igual efectividad lo aprendido por los estudiantes, a la realidad.

Al incluirse el juego en las diferentes actividades del aula se les va enseñando que aprender es fácil, divertido y que se pueden generar la creatividad, el deseo y el interés por participar, así mismo el respeto por los demás, atender y tener en cuenta el cumplimiento de las reglas, el ser

valorado por el grupo, y actuar con seguridad y por consiguiente comunicarse de la mejor manera, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos o barreras .

### **2.2.8 El juego como fortalecimiento del área socio-afectiva**

El juego permite la interacción permanente entre los niños y el ambiente que lo rodea, tiene como base a la comunidad, porque se enmarca en un proceso participativo que lleva hacia la integración, expresada en la creación grupal. A través del juego, los niños retoman su medio, lo recrea y lo regresa transformándolo.

Es mediante el juego, como los niños expresan sus sentimientos y sus conflictos, escogiendo juegos en los que sea necesario la cooperación de los menores de su misma edad, logra llenar sus necesidades socio-afectivas; esta es una función social importante, ya que gracias a él se realizan los ideales de la convivencia en comunidad. Su influencia emocional es vital porque ayuda que los niños adquieran confianza y seguridad en sí mismos, descarguen sus emociones y así escape a su agresividad y a sus temores, por ejemplo, mediante el juego de fingimiento los niños logran expresar sus necesidades de protección por parte de sus seres queridos.

El juego democratiza todas las relaciones sociales, siempre gana el mejor. Fortalece la autoestima, el control de sí mismo, en presencia de las dificultades o de los fracasos, y la responsabilidad y el sentido de cooperación.

A medida que los niños crecen, su juego se va haciendo más entendible para los adultos, más realistas y añaden más calidad de detalles, siendo más fiel a la vida real, sin que por ello en ciertas situaciones le dé vuelta a su imaginación.

Según Sally (p 50) El juego influye el desarrollo moral ya que es una práctica basada en leyes y reglas, en el respeto por el otro, la credibilidad y la confianza. Permitiéndole entrar en contacto consigo mismo y con la dinámica de los valores sociales desde muy temprana edad. La aceptación de estas por parte de los niños constituye una escuela para la formación de la voluntad

El juego es el campo de acción en el cual los niños aprenden a dirigir sus comportamientos y conductas afectivas, porque es un sistema externo complejo de reglas. Tales reglas aparecen gradualmente en los juegos de los niños y refleja los primeros intentos de hábitos emocionales, mentales y sociales. Así, por ejemplo: el gusto por los juegos repetitivos son el esbozo de un orden, tan necesarios en los primeros años de vida. Este a su vez genera gustos y dominio de conductas, ya que por medio de estas reglas es como los niños manifiestan su permanencia, voluntad y su autonomía.

### **2.2.9 Estrategias Pedagógicas**

Las estrategias pedagógicas generalmente están ligadas a la metodología de la enseñanza, sin duda alguna, si no existe un acuerdo entre los espacios de acción para el aprendizaje, el interés en la actualización del modelo educativo donde se tome en cuenta la proximidad con el contexto, pensamiento y opiniones de toda la comunidad académica (directivos, docentes, administrativos, estudiantes), no estarían cumpliendo su función principal, que no es solo la referida a la labor docente, sino que también corresponde a todos los que forman parte del quehacer educativo, con un propósito como desarrollar competencias .

Según Monereo, la estrategia es: "tomar una o varias decisiones de manera consciente e intencional que trata de adaptarse lo mejor posible a las condiciones contextuales para lograr de manera eficaz un objetivo, que en entornos educativos podrá afectar el aprendizaje (estrategia de aprendizaje) o la enseñanza (estrategia de enseñanza)". Se trata de comportamientos proyectados el cual se seleccionan y organizan mecanismos cognitivos, afectivos y motrices con el propósito de enfrentarse a situaciones de problemáticas globales o específicas de aprendizaje.

Por otro lado, Parra (p), afirma que las estrategias constituyen actividades conscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas y logros de aprendizaje por parte del estudiante. Son medios que se aplican de modo premeditado y deliberado a una tarea, actividad y que no pueden reducirse a rutinas

Algunas estrategias pedagógicas pueden ser de gran impacto en la adquisición de nuevos conocimientos, logrando un mayor procesamiento de la información en profundidad en el aprendizajes de nuevos conceptos, prácticas, procesos, herramientas que ayudan a planear, organizar, pensar, analizar, reflexionar y aplicar, procedimientos y/o técnicas que facilitan la comprensión del conocimiento significativo llevando a los estudiantes a la obtención de resultados de calidad los procesos de enseñanza- aprendizaje. Los procesos pedagógicos en la educación física, recreación y deporte, son orientados de acuerdo a los intereses que surjan espontáneamente en el educando y se les refuerza con diferentes tipos de actividades, ya sean deportivas, artísticas, y culturales, pero de manera recreativas.

Desde estas actividades se propicia la responsabilidad individual y social, teniendo en cuenta la psicología evolutiva de los discentes y sus necesidades de desarrollar mente, cuerpo y espíritu. Aunque varón y niña tienen actividades propias de recreación, se proponen estrategias

pedagógicas bajo la interrelación de ambos sexos, buscando la integración y la armonía. Se les da gran importancia a las habilidades, al sentido de observación, la sinceridad. Se pretende el desarrollo afectivo de cada uno y de la buena marcha del todo, realizando aprendizajes de solidaridad y ayuda mutua social. Con todos estos factores, se espera disminuir las conductas agresivas en los estudiantes usando los juegos grupales como estrategia pedagógica. El hombre es un ente social por excelencia, el pertenecer a una colectividad conlleva a poseer suficientes elementos en común con los restantes miembros de esa comunidad, de tal manera que pueda comunicarse con ellos, compartir sentimientos, aspiraciones, necesidades y actividades.

Desde temprana edad se deben dar las condiciones para consolidar el proceso de integración, por esto sus experiencias deben ser positivas en este aspecto, para no tener más tarde un estudiante totalmente agresivo, que le cueste integrarse con los demás. Se les debe brindar ayuda afectiva, efectiva e inmediata, para evitar que este patrón de comportamiento afecte su personalidad en formación, impidiéndole una apropiada adaptación y desenvolvimiento en su entorno.

### **2.3 Marco Contextual**

El Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco De Asís está ubicado en el Municipio de Pamplona, creado por Decreto Departamental 000132 del 28 de enero de 2003. Cuenta con 4 sedes educativas, Cristo Rey, Cuatro de Julio, José Antonio Galán y Santa Marta. Esta última fue creada en el año de 1864, la sede Santa Marta ofrece niveles de preescolar y básica primaria.

Su misión es Aportar a nuestros estudiantes los espacios de formación que les garanticen para sí, para sus familias, para la ciudad, la región y para Colombia, aprendizajes y experiencias de vida aplicables como alternativas laborales a la solución de sus problemas económicos con la oferta en las especialidades técnicas, para que vayan consolidando con responsabilidad su proyecto de vida. Para ello, la institución impulsará proyectos encaminados a fortalecer el talento humano, el uso apropiado de la tecnología, la participación comunitaria, la preparación para el trabajo, la inclusión de todos sin ningún tipo de discriminación en un marco de tolerancia y respeto del hombre y la mujer y del medio ambiente natural.

Su Visión al término del año 2020, la institución educativa consolidará los procesos de mejoramiento de su infraestructura física, mejorará los resultados en lo académico y lo técnico, ganando espacios de reconocimiento social.

La institución educativa pretende con el desarrollo de sus propuestas pedagógicas y de convivencia social encausar sus esfuerzos a la formación integral de sus estudiantes con criterios objetivos y concretos como lo son el respeto al Estado Social de Derecho, el reconocimiento a la individualidad sujeta esta al precepto constitucional de la primacía del interés general, a la

formación competitiva en lo académico y el énfasis a la formación en lo laboral como alternativa de desarrollo individual y colectivo con el desarrollo de las especialidades técnicas, así como también a la inclusión de todos nuestros estudiantes con limitaciones y/o condiciones especiales o de vulnerabilidad; formando jóvenes capaces de convertirse en agentes transformadores de su entorno con criterios de organización comunitaria, preparación laboral, con sentido de valoración, conservación y amor por el medio ambiente y la naturaleza.

El modelo pedagógico Conforme a las opciones que el **SIGCE** prevé de modelos pedagógicos, la comunidad educativa considera con altas posibilidades de implementación el modelo de **aprendizajes significativos**. Por tal razón nos remitimos a un resumen sucinto de lo teórico del mismo y propendemos en mapas conceptuales el quehacer de los estudiantes y educadores para su implementación.

El aprendizaje significativo es, según el teórico norteamericano David Ausubel, el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura

cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras. Es decir: en conclusión, el aprendizaje significativo se basa en los conocimientos previos que tiene el individuo más los conocimientos nuevos que va adquiriendo. Estos dos al relacionarse, forman una conexión y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo.

Ausubel, considera que hay distintos tipos de aprendizajes significativos:

1. Las representaciones: es decir, la adquisición del vocabulario que se da previo a la formación de conceptos y posteriormente a ella.

2. Conceptos: para construirlos se necesita: examinar y diferenciar los estímulos reales o verbales, abstracción y formulación de hipótesis, probar la hipótesis en situaciones concretas, elegir y nominar una característica común que sea representativa del concepto, relacionar esa característica con la estructura cognoscitiva que posee el sujeto y diferenciar este concepto con relación a otro aprendido con anterioridad, identificar este concepto con todos los objetos de su clase y atribuirle un significante lingüístico.

3. Propositiones: se adquieren a partir de conceptos preexistentes, en los cuales existe diferenciación progresiva (concepto subordinado); integración jerárquica (concepto supraordinado) y combinación (concepto del mismo nivel jerárquico). del estudiante y la nueva información.

## 2.4 Marco Conceptual

**AFECTO:** Patrón de comportamientos observables que es la expresión de sentimientos (emoción) experimentados subjetivamente. Tristeza, alegría y cólera son ejemplos usuales de afecto. Es muy variable su expresión entre culturas diferentes, así como en cada una de ellas.

**AGRESIVIDAD:** El término **agresividad** hace referencia a un conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, incluyendo desde la pelea ficticia hasta los gestos o expansiones verbales que aparecen en el curso de cualquier negociación. La palabra agresividad procede del latín, en el cual es sinónimo de acometividad. Implica provocación y ataque. Es un concepto originario de la biología, que ha dado relevancia a su vínculo con el instinto sexual y el sentido de territorialidad, que también es asumido por la psicología. Como adjetivo, y en sentido vulgar, hace referencia a quien es propenso a faltar al respeto, a ofender o a provocar a los demás. Se presenta como una mezcla secuenciada de movimientos con diferentes patrones, orientados a conseguir distintos propósitos. La conducta agresiva es una manifestación básica en la actividad de los seres vivos. Su presencia en la totalidad del reino animal y los resultados de las investigaciones sobre la misma le dan el carácter de fenómeno "multidimensional" (Huntington y Turner, 1987; Mos y Oliver, 1988).

**ACTIVIDADES ESCOLARES:** Ejercitaciones que forman parte de la programación escolar y que tienen por finalidad proporcionar a los estudiantes la oportunidad de vivenciar y experimentar hechos o comportamientos tales como pensar, adquirir conocimientos, desarrollar aptitudes sociales, integrar un esquema de valores e ideas y conseguir determinadas destrezas y habilidades específicas

**CONDUCTA:** La conducta de un espécimen biológico que está formada por patrones de comportamiento estables, mediados por la evolución, resguardada y perpetuada por la genética. Esta conducta se manifiesta a través de sus cualidades adaptativas, dentro de un contexto o una comunidad. La aceptación social de un comportamiento es evaluada por las normas sociales y regulada por varios medios de control social. El comportamiento de la gente es estudiado por varias disciplinas, incluyendo la psicología, la sociología y la antropología en el caso del comportamiento humano, y la Etología ampliando su estudio a todo el Reino Animal.

**CONFLICTO:** Se han avanzado muchas teorías acerca del origen del conflicto. Últimamente se puede alegar que el hombre es un animal social, y, por lo tanto, uno que responde a las tendencias tanto de competición como cooperación que se observan en animales sociales. Así se aduce que hay motivos últimamente biológicos o psicológicos para la agresividad. Desde este punto de vista la idea más básica y desde la que habría que partir para poder llegar a resolver un conflicto social de manera adecuada es en la que el conflicto empieza con una emoción desbordada. Otras visiones aducen que, si bien podría haber tales causas inherentes o innatas, no es menos cierto que a menudo tal conflicto o violencia se expresa ya sea en formas socialmente permitidas o aceptadas o tiene como metas objetivos que son socialmente valiables. Como mínimo, el conflicto se expresa en un acto ejercido en relación a otros. Así, el conflicto no se puede entender o estudiar sino en un contexto social.

**JUEGO:** El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.<sup>1</sup>

Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje. El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus/ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

**LUDICA:** La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

**RECREACION:** es el uso del tiempo de una manera planeada para el refresco terapéutico del propio cuerpo o mente. Mientras que el ocio es más bien una forma de entretenimiento o descanso, la diversión implica participación activa, pero de una manera refrescante y divertida. A medida que la gente de las regiones más ricas del mundo lleva cada vez estilos de vida más sedentarios, la necesidad de la diversión se incrementa. El aumento de las llamadas vacaciones activas ejemplifica esta tendencia. El entretenimiento es importante porque ayuda a mantener un equilibrio en la vida entre los deberes y ocupaciones, y una salud física y mental.

## 2.5 Marco Legal

El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, 1959, adoptada en la asamblea general de la ONU, “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.”

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a si mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

Como base para fortalecer el proyecto en los Artículo y Decretos de la Ley General de la Educación. Como también en los documentos de la Constitución Política Colombiana. Los cuales describen a través de diferentes artículos lo relacionado con la educación. La importancia del derecho de los niños a jugar Bajo la premisa de que un niño que juega es un niño sano, la Declaración de los Derechos del niño incluye el Derecho a jugar como uno de los Derechos fundamentales. Si te estás preguntando por qué necesitan jugar los niños, tenemos unas cuantas razones, tantas como beneficios encontramos en las actividades lúdicas de los niños de cara a su desarrollo. Los niños deben jugar y divertirse porque es la base de su desarrollo. Los juegos fomentan el desarrollo físico e intelectual del niño, promueven su creatividad y los prepara para

vivir en sociedad. Las actividades lúdicas también aseguran que nuestros niños tengan una infancia saludable a nivel físico y emocional. Por todo eso y por mucho más, todos los niños deberían jugar. Y sin embargo, vemos cómo en muchos lugares a los niños se les arrebató su infancia, alejándolos de la diversión y la despreocupación propia de su edad para convertirlos en adultos a destiempo, realizando funciones que no están destinadas ni para unos niños ni para la mayoría de los adultos. Entre todos debemos garantizar a los niños una infancia feliz.

Cómo garantizar el derecho a jugar: El Derecho de los niños a jugar se encuentra en el principio 7 de la Declaración de los Derechos del niño junto al Derecho a la educación. Son muchos los padres que se ven capacitados para garantizar todos estos Derechos a sus hijos, pero no saben qué pueden hacer para comprometerse a que todos los niños del mundo gocen de una infancia feliz.

La celebración del Día Internacional del Juego es una medida excelente para presionar a los gobiernos de todo el mundo y atender este Derecho fundamental. Jugar es necesario para cualquier niño, lo mismo que tener una infancia propia de un niño. Y eso es precisamente lo que se trata de impulsar con las celebraciones del Día del Juego. Aunque lógicamente, la protección de la infancia comienza por los niños más cercanos, implicándonos en la promoción del juego en las escuelas o asociaciones, jugando con nuestros niños para disfrutar en familia y fomentando el juego entre pequeños y mayores. En poco tiempo, todo nuestro entorno estará comprobando los beneficios de jugar junto a los niños.

El juego como derecho: La adopción de los derechos de infancia se da en el siglo XX con la Declaración de los Derechos del Niño por la Organización de Naciones Unidas en 1959 y en 1989, cuando la Asamblea General de la Organización acoge la Convención sobre los Derechos del Niño. Bajo este marco, los Estados Partes desarrollan políticas orientadas a la atención y protección de la infancia y a la promoción de sus derechos. Así mismo plantea que los derechos son indivisibles y tienen una estrecha relación de interdependencia, precisando que todos los derechos deben ser garantizados.

Un aspecto fundamental de este pilar universal acogido por más de 220 países, es la declaración de interdependencia y universalidad de los derechos, lo que indica que no es posible garantizar solo unos derechos a costa de otros, sino que todos tienen la misma importancia. Razón por la cual se aborda la integralidad, pues el desarrollo de un ser humano no se da por partes, sino que implica una evolución compleja y sistémica en el tiempo. (Salazar I, Barrero R, 2012, p. 5)

En el artículo 31 de la Convención se reconoce el juego un derecho fundamental de los niños y las niñas, así

Los Estados Partes reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. (Convención sobre los Derechos del Niño, 1989).

Al declararlo como derecho, se reafirma que se trata de una necesidad antropológica básica para el crecimiento y desarrollo del ser humano, individual y colectivamente. En este sentido el acto de jugar es vital en el proceso de desarrollo del ser humano, “es una capacidad que nos

viene dada por código genético y es una posibilidad natural que no se aprende, sino que es intrínseca al él”. (Borja i Solé, 2006, p. 3).

El juego se reconoce como necesidad vital, connatural al desarrollo de un niño o una niña y aspecto innegociable de su dignidad humana. De esta manera se identifican en este primer tratado sobre los derechos de los niños [Convención] cuatro aspectos: i) el abordaje integral de los derechos, ii) el tratamiento de los niños y las niñas como sujetos activos y participantes de su desarrollo, iii) la necesidad de una co-gestión entre la familia, la sociedad y el Estado, y iv) el reconocimiento del juego como derecho fundamental y parte esencial del desarrollo pleno del niño y la niña. (Salazar I, et al, 2012, p. 6).

La ratificación que hace Colombia de los derechos del niño, se explicita en la Constitución Nacional de 1991 y particularmente en el artículo 44.

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. (Constitución Política, República de Colombia. 1991).

Derivada de la Constitución Política y luego de un amplio y profundo debate sobre la infancia en el país, se promulga en el 2006 la Ley 1098 – Código de la Infancia y de la Adolescencia que se fundamenta en principios como la protección integral y del interés superior del niño y la niña, lo que hace prevalentes sus derechos sobre los de los demás. “En el Código de la Infancia y la

Adolescencia se consagra al juego como derecho fundamental e impostergable, expresando además su papel en el reconocimiento de la identidad del niño y la niña como sujeto y su efecto en el crecimiento y desarrollo vital” (Salazar I, et al, 2012, p. 6).

ARTÍCULO 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan. (Ley 1098 – Código de la Infancia y la Adolescencia, 2006).

Si se comprenden estas disposiciones normativas como el reconocimiento que el conjunto del Estado hace sobre la infancia y sus derechos, podemos plantear que incluir el juego, no sólo es situar su importancia en el aprendizaje individual y social, sino en verlo como un factor inherente y fundamental de la vida de los niños y las niñas y una experiencia que propicia la materialización de los otros derechos dada su característica de interdependencia. Carrero T, Diaz N, Salazar I, y otros, 2011, p. 14

Este reconocimiento, pone al juego en una dimensión política que implica para su garantía del concurso y responsabilidad de las familias, los adultos y del Estado. Según Anthony Giddens:

Los niños tienen derecho, no sólo a ser alimentados, vestidos y protegidos, sino también a ser atendidos emocionalmente, a que se les respete sus sentimientos.

Para los niños y las niñas, especialmente los pequeños, que no son capaces de articular verbalmente sus necesidades, el reclamar sus derechos es imposible. Esto debe realizarse por medio de los adultos, en forma de argumentación ética. (Giddens, 1992, p. 102).

La corresponsabilidad en la garantía del derecho al juego, nace de no ceder a negociaciones subjetivas propuestas por los adultos, sobre el sentido del derecho; es otorgarles el papel de mediadores, facilitadores y acompañantes para su garantía. Ningún derecho puede ser condicionado, su goce sólo es posible en las situaciones reales, que exigen articulación interinstitucional, participación comunitaria, decisión política, acciones de formación y promoción con los adultos y familias, entre otros aspectos.

En este sentido, la Corporación Día de la Niñez desde la Metodología NAVES plantea acciones de sensibilización a los actores sociales y políticos que tienen incidencia en la implementación de la política pública de infancia, con el propósito de que el reconocimiento del juego como derecho se traduzca en recursos y en proyectos sostenibles que lleguen a todas las comunidades.

Con base en argumentos como los que se presentan a continuación, desde la MN se sensibilizan y comprometen los actores políticos en la garantía del derecho a jugar:

El artículo 366 de la Constitución Política plantea que en los planes y presupuestos de la nación y de las entidades territoriales se debe dar prioridad al gasto público social sobre cualquier otra asignación, se debe priorizar dentro del gasto social aquél que beneficie a la infancia. (Carrero T, et al, 2013, p. 23).

El juego es un derecho que forma parte del conjunto de derechos fundamentales, es un atributo humano implícito en el desarrollo de un ser humano y es una necesidad vital en la infancia. El juego es uno de los derechos esenciales de los niños y las niñas, por lo tanto, debe ser protegido, especialmente en aquellos que por condiciones o situaciones adversas tienen afectadas las capacidades, oportunidades y espacios para ejercerlo. Se necesita desarrollar

estrategias tanto para garantizar que se haga realidad el derecho de todos los niños y las niñas a jugar, como para brindarles las oportunidades de hacerlo. (Carrero T, et al. 2011, p. 23).

El juego es una importante vía para educar en valores democráticos y ciudadanía. Pues en su naturaleza se agencian procesos sensibles, de pensamiento e interacción social que forman en la convivencia, el respeto por el otro, la negociación, la participación y la libertad. En el juego se concierta, se realizan acuerdos, se negocia, se establecen reglas y acciones implicadas en la construcción de la convivencia. (Carrero, et al. 2011, p 23).

El desarrollo es integral y se da al tiempo en una convergencia entre necesidades y potencialidades en los niños y las niñas. La oferta de servicios y programas para el goce efectivo de los derechos debe ser integral y articulada (salud, educación, empleo, vivienda, educación, nutrición) partiendo de una visión del conjunto de las situaciones que rodean la vida de los niños, las niñas y adolescentes en cada territorio. (Carrero T, et al. 2011, p 23).

Así mismo en la MN se comprende que garantizar el juego como un derecho fundamental, implica realizar acciones concretas como las siguientes:

Implementar proyectos de juego de manera sostenible, con recursos dispuestos para su desarrollo.

Establecer planes articulados interinstitucionales para que se garantice su ejercicio en todos los sectores.

Propiciar espacios de juego, dignos y seguros como Ludotecas NAVES, parques, calles, plazas, entre otros, para que los niños y las niñas puedan disfrutarlos.

Hacer de los municipios, las ciudades, los barrios y las veredas, lugares seguros para los niños y las niñas.

Desarrollar estrategias de difusión y promoción entre los adultos responsables, sobre la necesidad de implementar proyectos de juego en los lugares donde interactúan con los niños y las niñas.

Incluir en las carreras profesionales afines con la infancia, el juego como un tema central de estudio y no únicamente como complemento de otras materias.

Propiciar espacios de discusión académica, política y social sobre el juego como elemento central del desarrollo de la infancia.

Crear e implementar servicios con criterios de integralidad, priorización y especialidad, disponibles en número y en las condiciones que permitan el acceso de las niñas y los niños, y que se adapten a sus condiciones sociales e individuales, sin discriminación de ninguna naturaleza. (Salazar I, Carrero T, Jáuregui C, 2013, p. 38).

Dejar jugar a los niños y a las niñas, dejarlos jugar en libertad y acompañar el juego cuando ellos lo necesiten y lo pidan, pero también dejar que jueguen con sus pares brindando la confianza y la seguridad para hacerlo.

Para que este derecho no se quede solamente en palabras o buenas intenciones, es necesario materializarlo, llevarlo a la práctica, incluirlo en los planes de desarrollo del país, incluirlo en los planes de vida y esto corresponde a todos, hombres y mujeres por igual, sin distingo alguno. (Salazar I, et al, 2013, p. 38)

## **Capítulo III**

### **3. Metodología**

#### **3.1 Tipo de investigación**

A continuación, se presentan los fundamentos que justifican la decisión de utilizar una metodología de investigación mixta para el abordaje de le presente.

El enfoque mixto logra tener mayor confiabilidad, dado que en ella se complementa la parte cuantitativa y cualitativa, en donde se utilizan distintas estrategias y métodos que pueden ser numéricos y de, elementos narrativos que contribuyen a una perspectiva amplia en la metodología de la investigación (Fernández , Hernández y Baptista 2010 ) Teniendo en cuenta esto, la investigación mixta contribuye a tener una visión holística y profunda el problema que se estudia con el fin de obtener respuestas con mayor claridad explicativa.

El método mixto tiene ventajas que favorecen el proceso de la presente investigación dado que de esta manera se logra a profundidad establecer la fiabilidad en cada uno de los procesos desarrollados desde el problema hasta la presentación de los resultados logrando mayor integridad, flexibilidad y enriqueciendo cada uno de los elementos desarrollados en la presente investigación.

#### **3.2 Diseño Metodológico**

El diseño de la investigación se corresponde al pre experimental según Arias (2006), se caracteriza porque “como su nombre lo indica, es una especie de prueba o ensayo que se realiza antes del experimento verdadero”. Tal y como se efectuó en la realidad en estudiantes del grado transición sede educativa santa marta, mediante la atención de un pre-test y pos-test, es decir, a un grupo se le aplica una prueba previa como primer proceso, luego se le administra una prueba

posterior como segundo proceso. Se puede definir que el diseño de la investigación es de pre-prueba y post-prueba con sólo un grupo diagramándose de la siguiente manera.

$$\boxed{GU = O1 \ X \ O2}$$

GU: Grupo único

O1: Aplicación de la Pre-prueba

X: Aplicación secciones de juego

O2: Aplicación de la Post-prueba

### 3.3 Población y muestra

La población ha sido definida por Balestrini (2006, p 140) como cualquier conjunto de elementos de los que se quiere conocer o investigar alguna o algunas de sus características. En ese sentido, una población o universo puede estar referido a cualquier conjunto de elementos de los cuales se pretende indagar y conocer sus características, o una de ellas, siendo válidas las conclusiones obtenidas en la investigación.

De igual manera, Parra (p,14) se refiere a la población como el conjunto integrado por todas las mediciones u observaciones del universo de interés en la investigación.

Igualmente, por Chávez (p45) la define como la totalidad de los elementos del grupo particular que se estudia

La población que se eligió como objeto de la investigación es Instituto Arquidiocesano San Francisco de Asís, sede educativa Santa Marta, 147 estudiantes de los grados transición y básica primaria, población a trabajar son 23 estudiantes del grado transición con edades comprendidas entre los 4 y 5 años. Aspecto socioeconómico es medio bajo.

### **3.4. Instrumentos de recolección de información**

#### **La observación no participante**

El papel de la observación fue proporcionar datos preliminares que ayudaran al establecimiento de observaciones precisas de lo que acontecía en la realidad mediante el registro. Inicialmente en esta observación fue en donde se evidenció los comportamientos de los estudiantes: gritos, intolerancia, indisciplina, malos tratos. La docente manifestó la necesidad de trabajar sobre esta y así colaborar a mejorar los comportamientos de agresividad y de hecho optimizar las relaciones interpersonales de los estudiantes, este instrumento se implementó en el reconocimiento de contexto inicial y en las secciones de juegos.

#### **Diario de campo**

Los registros de observación se llevaron a cabo utilizando el diario de campo, empleando el registro de los acontecimientos observados durante las actividades escolares, que evidentemente se pronunciaba la agresividad en los estudiantes. El diario de campo ofrece la ventaja de poder captar a través de la observación y el registro, los hechos, tal como suceden en la realidad, no de supuestos o percepciones del intérprete. Este servirá para sistematizar, y analizar resultados más personalizada mente (Anexo 1).

#### **Fotografías**

Este instrumento complementa el trabajo de observación pre test, secciones de actividades y pos test. En ellas quedan plasmados en imágenes los espacios físicos de las actividades

realizadas por los estudiantes y los espacios donde se viven los acontecimientos de las diligencias efectuadas, Como apoyo a las observaciones registradas en el diario de campo.

### **3.5 Procedimiento**

El diseño de la investigación comprende las siguientes fases:

#### **3.5.1 Fase 1: Contexto inicial**

Esta investigación se inició con un reconocimiento general en el cual se observó en donde se encuentra situada la institución y población, examinando el contexto educativo y social en el que se encuentran los estudiantes.

El siguiente paso fue formalizar un dialogo con docente del grado transición, con la intención de que se permitiera un espacio para efectuar el proyecto y la realización de las actividades en el horario asignado por la titular, la población está conformada por 147 estudiantes correspondiente básica primaria, la muestra que se tomó son 23 estudiantes del grado transición, pero situaciones externas participaron 18 estudiantes de las diferentes actividades programadas.

#### **3.5.2 Fase 2: Observación**

Mediante la observación de la jornada escolar y descanso, se evidenciaron en los niños del grado transición comportamientos agresivos como; uso del vocabulario no apropiado, irrespeto, empujones, vocabulario ordinario, el etc. Donde recurren a la docente a manifestar, comentar que sus compañeros les está pegando, ofendiendo entre otras.

### **3.5.3 Fase 3: Planeación y ejecución de actividades**

La observación en los niños de transición, permitieron la planeación y ejecución pre test, así mismo cinco secciones de juegos y posteriormente un post test

#### **3.5.3.1 Pre-Test**

Se realizaron una serie de actividades por estaciones con el propósito de observar los comportamientos de los niños y registrar las conductas agresivas, estas actividades se organizaron en actividad inicial, central y final. A continuación, se explica lo que se desarrolló en cada una.

**Actividad Inicial:** Saludo acción de gracias y dinámica para romper el hielo Canción “Manzanita del Perú “y entrega de escarapela para mayor comprensión de los nombres.

**Actividad Central:** Se realizan 4 estaciones, pero todos los niños pasan en grupo a cada una de ellas. Para la realización de estos juegos se explica a los niños la importancia de trabajar en grupo, orden y respeto, así mismo iniciar y culminar las actividades cuando suene el pito, para cambiar de estación, la duración en cada estación son 10 minutos, por otra parte, es muy importante la participación de todos los miembros del grupo en cada estación.

1. Estación: Juego de Boliches, se divide el grupo en 2 subgrupos y suma puntos, el grupo que más derrumbe boliches.

2. Estación: Me divierto jugando a la rana. Se realizan 2 filas y a cada niño se le entregan 5 tapitas para que lance en las figuras geométricas que tiene la rana, con este juego se fortalecen aprendizajes.

3.Estacion: Se pide a un niño o niña, que desee ser el rey o reina del zafarrancho, una vez este la reina o rey del zafarrancho, se realiza la siguiente; canción se pica, se pica, se pica la ensalada, se raya se raya, se raya la ensalada, la reina dice estoc y los demás niños le preguntan ¿Porque? La reina o reina contesta porque la reina del zafarrancho quiere que lo hagan; Saltando, corriendo, sentados, mudos.

4.Estación: Se coloca en el piso diferentes fichas de colores, el cual cada niño toma varias y en grupo realizan la torre de colores, utilizando la mano izquierda para armar.

**Actividad Final:** Esta dinámica consiste hacer la imitación de una sandía alegre, feliz, realizando acciones y así, terminar la jornada de juegos de manera alegre, tranquila. La canción es: Era una sandía gorda, gorda, gorda que quería ser la más linda del mundo, y para el mundo conquistar aprendió a bailar, abrazar, y saludar.

Luego de la aplicación del pre test se programaron una serie de actividades encaminadas a disminuir los niveles de agresividad, de esta manera en los apartados siguientes se describen las actividades implementadas.

### **3.5.3.2 Secciones de Juegos**

Los diferentes tipos de juegos van dirigidos a disminuir los niveles de agresividad y violencia en la población estudiada. Consistió en 5 sesiones durante los meses de abril y mayo. Se buscó tener el juego como estrategia pedagógica generadora de placer, disfrute, goce y sano esparcimiento, apartando a los intervenidos de su monotonía diaria, brindándoles posibilidades diferentes de aprender y ocupar su tiempo libre en actividades grupales, en las cuales nadie quedaba excluido, el bien común primaba sobre el particular y todos los integrantes trabajan para

lograr los objetivos propuestos; la meta era alcanzarlos a la perfección, con honestidad, apoyando, comprendiendo y ayudando a sus compañeros, si presentaban alguna dificultad con el proceso. Cada sección tenía 3 momentos: actividad inicial saludo, ronda o dinámica actividad central el juego y actividad final dinámica. De esta manera se aplicaron los siguientes juegos:

### ***Juego 1. Rondas infantiles.***

Objetivo: Promover un ambiente recreativo en los estudiantes

Actividad Inicial: Saludo, acción de Gracias, Ronda Una tortuguita

Esta ronda consiste en iniciar una jornada llena de alegría y entusiasmo. Se brinda las orientaciones a los niños la cual ellos deben realizar las acciones y movimientos con su cuerpo. Una tortuguita meneaba la cabeza, estira la pata y sale la pereza, dice el perezoso, me duele la cabeza, me duele la cintura y tengo ganas de: Aplaudir, Saltar en un pie, saludar.

Actividad Central: Estas actividades consisten en generar un ambiente recreativo y de esparcimiento ya que son fuera del aula de clase, juguemos el gato y el ratón permite que los niños se concentren y protejan al ratón, como símbolo de amistad, El lobo Feroz consiste en reforzar hábitos de rutina y seguir orientando sobre la importancia de la higiene personal.

El juego de la orquesta consiste en descubrir quién es el director, el niño o niña tiene 3 oportunidades de decir el nombre del director, si no adivina se pide a otro niño que se retire para escoger al director y así el adivinar cuando se indique.

Actividad Final: esta dinámica consiste en terminar la jornada de juegos, de manera alegre y continuar la jornada escolar con ánimo, dinámica jálame la pitita ta. Se pide a los niños que saquen de su bolsillo un hilo imaginario, luego este debe ser amarrado en una parte de cuerpo donde no genere la muerte, ejemplo pie derecho, nariz, oreja, luego se canta jálame la pitita tita, ta jálame le pitita, ta no me la jales mas heyyyy heyyy.

### ***Juego 2. Juegos de concentración y aprendizaje.***

Objetivo: Promover ambientes de aprendizaje

Actividad Inicial: Saludo, acción de Gracias y Ronda a la Rueda rueda.

Actividad Central: Se realizan los siguientes juegos de concentración utilizando tapas de gaseosas el cual tienen pegadas dentro la imagen de las vocales y los números del 0 a 6 se brindan las orientaciones del juego, el cual se trabajará en grupos, a cada grupo se hará entrega de tapitas el cual ellos asocian por color, vocales y cantidades permitiendo reforzar aprendizajes y fortalecerlos.

Actividad Final: Ronda lluvia de mis deditos

### ***Juego 3. Juego de coordinación y memoria***

Objetivo: Coordinación, estimular la memoria y trabajo en equipo

Actividad Inicial: Saludo, acción de Gracias y Ronda agua de limón

Agua de limón (Hey), vamos a tomar, (Hey), A quien queda cerca, La vamos a abrazar

Actividad Central: Red de la amistad

El grupo debe estar ubicado en círculo, todos deben decir su nombre fuerte y claro para que todos los demás compañeros lo puedan escuchar, después que todos hayan dicho el nombre, con una pelota de tenis, la cual la debe tener uno de los integrantes del grupo, la debe lanzar a uno de sus compañeros diciendo el nombre al cual se la lanzo, este debe hacer lo mismo pero a un compañero diferente y así sucesivamente hasta terminar todos, cuando terminen deben devolver la pelota haciendo el mismo recorrido hasta llegar al final, si la pelota se llega a caer deben

empezar de nuevo, cuando terminen esta primera ronda con éxito se hará una segunda ronda de la misma forma, pero con dos pelotas Actividad Final: Dinámica jálame la pitita ta .

#### ***Juego 4. Juego en equipos.***

Objetivos: Mejorar la percepción, las capacidades coordinativas de espacio tiempo y el trabajo en equipo.

Actividad Inicial: Saludo, acción de Gracias y Dinámica

ESTATUA DE PIEDRA.

Le indico a una niña que corra cuando yo digo: ¡*Correr!*

Después le digo que se quede como una estatua cuando digo: ¡*Estatua de piedra!* Lo practicamos un par de veces con esa niña. Después con dos niñas o niños a la vez.

Posteriormente con un grupo mediano de unos ocho. Y finalmente con todo el grupo. Cuando vemos que han entendido la actividad, permitimos que una niña dirija el juego.

Actividad Central: *Rompecabezas*

Tomar las piezas de seis rompecabezas y mézclelas en una bolsa todas juntas. Luego todo el grupo deberá armar los rompecabezas en el menor tiempo posible.

Actividad Final: Esta ronda permite terminar la jornada de manera agradable realizando la acción de ir en coche, se pide a los niños cantar un cocherito lere, le dije anoche, lere, que si quería lere y yo le dije lere no quiero un coche lere, lere lere.

#### ***Juego 5. Juego libre***

Actividad Inicial: Saludo, acción de Gracias y ronda

Periquito, Periquito se parece a su mamá  
por arriba (*señalamos con la mano por encima de la cabeza*), por abajo (*señalamos con la mano hacia abajo*), por delante (*señalamos con la mano hacia delante*), y por detrás (*damos una vuelta sobre nosotras mismas*).

Actividad Central: antes de iniciar el juego se le coloca a cada niño un sello de una fruta en la mano derecha, y se dan las orientaciones y reglas del juego, luego se pide que busquen las frutas iguales y se entrega a ellos lana y pitillos para que en el menor tiempo posible realicen cuerdas gigantes y armen figuras con estos pitillos.

Actividad final: Dinámica agua de limones.

### 3.5.3.3 Post- Test

Teniendo en cuenta las secciones de juegos desarrollados con el propósito de mejorar los comportamientos agresivos, se realizó la aplicación de un post- test para comparar los resultados con el pre. test y dar cumplimiento al objetivo específico 5. Evaluar la eficacia de las intervenciones de tipo pedagógico implementadas mediante el análisis del pre test y pos test. De esta manera se realizaron una serie de actividades por estaciones que se describen a continuación:

**Actividad Inicial:** Saludo acción de gracias y dinámica

**Actividad Central:** Se realizan 3 estaciones, dentro del aula de clase utilizando los siguientes juegos, antes de iniciar se brindan las orientaciones al grupo estas son: realizar las actividades en grupo, utilizando los materiales entregados en cada mesa, así mismo compartir.

1 Estación: Juego de domino de animales: Se hace entrega a cada niño

2.Estación: Me divierto jugando y buscando parejas de vocales y números.

3. Estación: Juego de rompecabezas se hace entrega a cada niño un rompecabezas y en el centro se colocan todas las fichas para que los niños busquen y armen.

**Actividad Final:** Se realiza la ronda de gracias muchas gracias

Agradecimientos a los niños y docente para finalizar

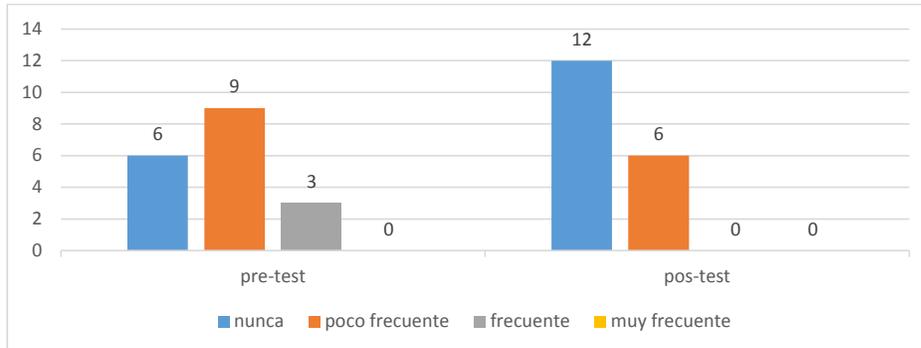
**Comentario [A1]:** Explicarlas

## Capítulo IV

### 4. Resultados

A continuación, se analizan los resultados del pre test, y pos test

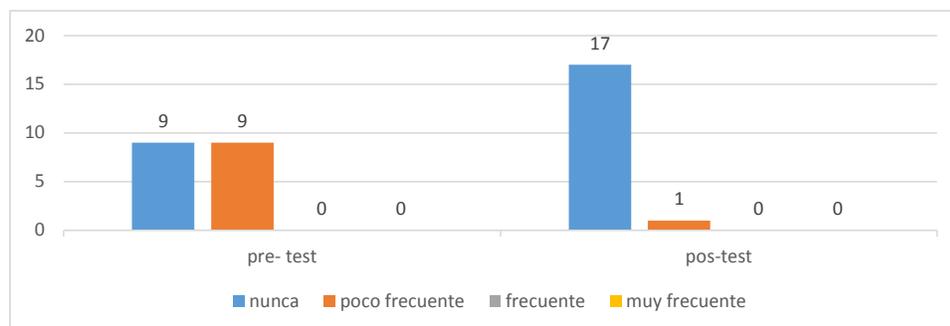
#### 1. Desobedece, no acata las normas



**Figura 1.**

La figura numero 1 muestra un comparativo del pre-test y post-test aplicados a los niños del grado transición, lo que demuestra que inicialmente tres niños frecuentemente presenta comportamientos de desobediencia ante algunas actividades de juego, mientras que nueve de los niños presenta frecuentemente y seis nunca presenta comportamientos de desobediencia y acatamiento de normas; posteriormente a la aplicación de las actividades de juego como cooperación, libre, rondas infantil y de equipo, se aplicó un post-test que nos muestra los siguientes resultados, evaluando el impacto de dichas sesiones. Por lo anterior se puede decir que desaparecieron los comportamientos de desobediencia y aumentaron el comportamiento de acatar las normas, de igual manera disminuyo e con frecuencia la presencia de estos comportamientos en los niños.

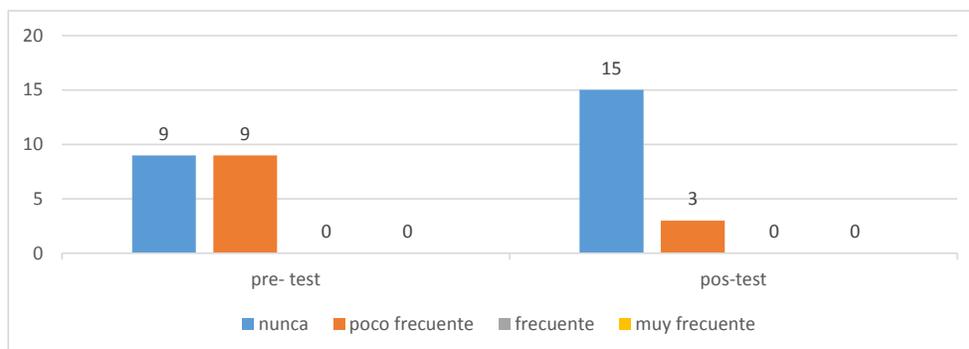
### No respeta a sus compañeros



**Figura 2**

La figura 2 muestra un comparativo del pre-test y post-test aplicados a los niños del grado transición, lo que demuestra que inicialmente nueve niños frecuentemente presentan comportamientos de irrespeto a sus compañeros de clase ante algunas actividades de juego, mientras que nueve nunca presentan comportamientos de irrespeto a sus compañeros; posteriormente a la aplicación de las secciones de juegos como rondas infantiles, juegos de concentración y aprendizaje, juegos de coordinación y memoria, juegos en equipo y juegos libre, se aplicó un post-test que nos muestra los siguientes resultados, evaluando el impacto de dichas sesiones. Por lo anterior se puede decir que desaparecieron los comportamientos de irrespeto a sus compañeros y aumentaron el comportamiento de respetar a sus compañeros en los diferentes espacios de igual manera disminuyó con frecuencia la presencia de estos comportamientos en los niños presentando uno solo niño este comportamiento de irrespeto a sus compañeros.

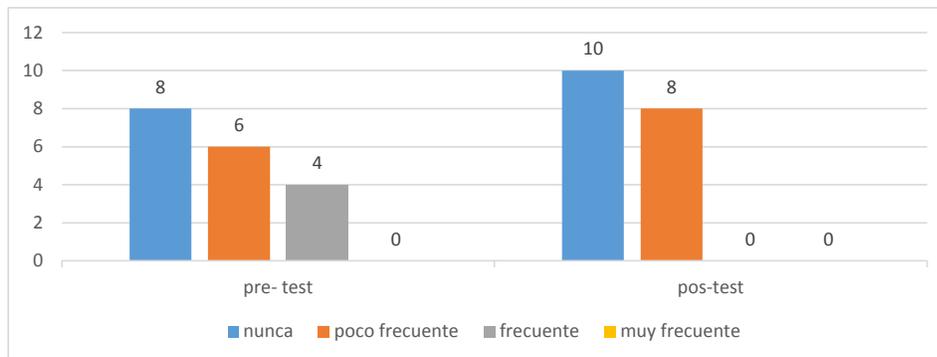
### 3. Su lenguaje es soez y ordinario



**Figura 3**

La figura numero 3 muestra un comparativo del pre-test y post-test aplicados a los niños del grado transición, lo que demuestra que inicialmente nueve niños nunca presentan un lenguaje muy soez y ordinario para dirigirse a sus compañeros ante situaciones de juego, mientras que nueve de los niños son poco frecuente ; posteriormente a la aplicación de las como rondas infantiles ,juegos de concentración y aprendizaje, juegos de coordinación y memoria libre, juegos en equipo y juegos libre, se aplicó un post-test que nos muestra los siguientes resultados, evaluando el impacto de dichas sesiones. Por lo anterior se puede decir que en quince niños disminuyo el lenguaje ordinario y soez, de igual manera tres niños poco frecuentes siguen presentando lenguajes ordinarios durante las actividades.

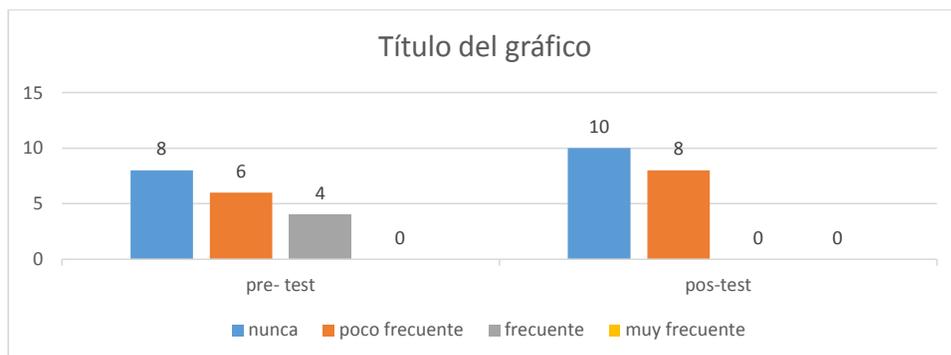
#### 4. Se involucra en disputas y peleas



**Figura 4**

La figura numero 4 muestra un comparativo del pre-test y post-test aplicados a los niños del grado transición, lo que demuestra que inicialmente cuatro niños frecuentemente se involucran en disputas y peleas durante actividades de juego, mientras que seis de los niños son poco frecuente y ocho nunca se involucran en peleas y disputas con sus compañeros; posteriormente a la aplicación de las actividades de juego; como rondas infantiles ,juegos de concentración y aprendizaje, juegos de coordinación y memoria, juegos en equipo y juegos libre, se aplicó un post-test que nos muestra los siguientes resultados, evaluando el impacto de dichas sesiones. Por lo anterior se puede decir que ocho niños se involucran poco frecuente, de igual manera disminuyo con frecuencia la presencia de estos comportamientos de disputas y peleas en los niños.

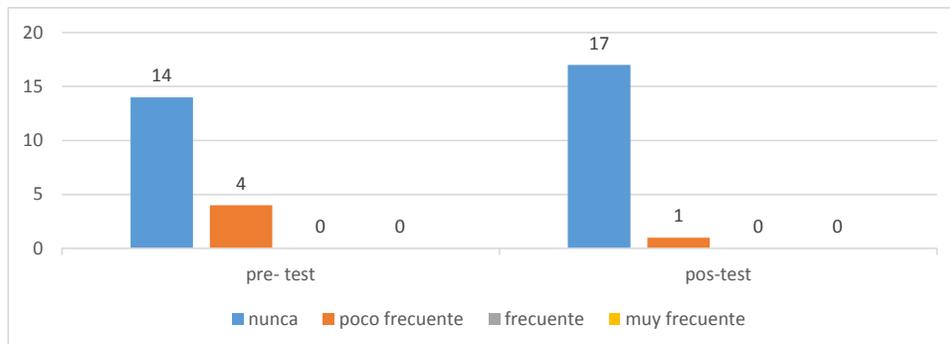
## 5.Hace rabetas y pataletas



**Figura 5**

La figura numero 5 muestra un comparativo del pre-test y post-test aplicados a los niños del grado transición, lo que demuestra que inicialmente cuatro niños frecuentemente presenta rabietas y pataletas en las diferentes actividades de juego , mientras que seis de los niños presenta poco frecuente y ocho nunca presentan rabietas y pataletas; posteriormente a la aplicación de las actividades de juego como; rondas infantiles ,juegos de concentración y aprendizaje, juegos de coordinación y memoria, juegos en equipo y juegos libre, se aplicó un post-test que nos muestra los siguientes resultados, evaluando el impacto de dichas sesiones. Por lo anterior se puede decir que diez niños no presentan conductas de rabietas y pataletas y ocho niños son poco frecuente en realizar conductas, de igual manera disminuyo con frecuencia la presencia de estos comportamientos en los niños.

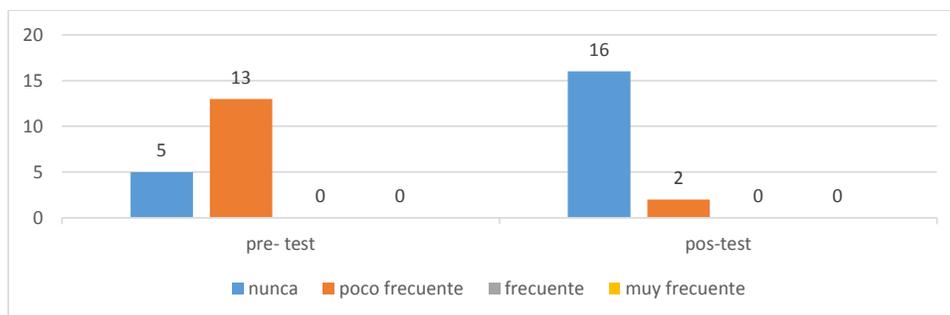
### 6. Da punta pies a sus compañeros



**Figura 6**

La figura numero 6 muestra un comparativo del pre-test y post-test aplicados a los niños del grado transición, lo que demuestra que inicialmente cuatro niños poco frecuente dan punta pies a sus compañeros en situaciones juego y catorce nunca presentan estos comportamientos en actividades de juego, posteriormente a la aplicación de las actividades de juego rondas infantiles ,juegos de concentración y aprendizaje, juegos de coordinación y memoria, juegos en equipo y juegos libre, se aplicó un post-test que nos muestra los siguientes resultados, evaluando el impacto de dichas sesiones. Por lo anterior se puede decir que disminuyo poco frecuente a un niño, y diecisiete nunca presentan estos comportamientos.

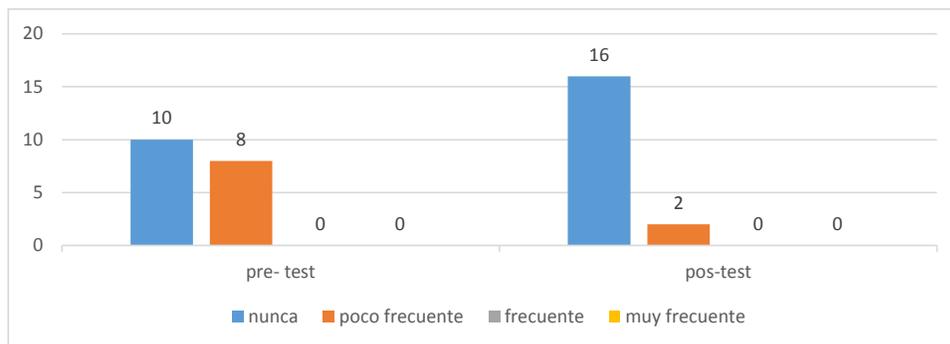
### 7.No coopera en situaciones de grupo



**Figura 7**

La figura numero 7 muestra un comparativo del pre-test y post-test aplicados a los niños del grado transición, lo que demuestra que inicialmente trece niños son poco frecuente , no cooperan en situaciones de grupo ante algunas actividades de juego, mientras que cinco nunca presentan estas situaciones de cooperación; posteriormente a la aplicación de las actividades de juego ; rondas infantiles , juegos de concentración y aprendizaje, juegos de coordinación y memoria, juegos en equipo y juegos libre, se aplicó un post-test que nos muestra los siguientes resultados, evaluando el impacto de dichas sesiones. Por lo anterior se puede decir que disminuyo en dos niños siendo poco frecuentes estas situaciones de cooperación.

### 8. Da empujones a los compañeros

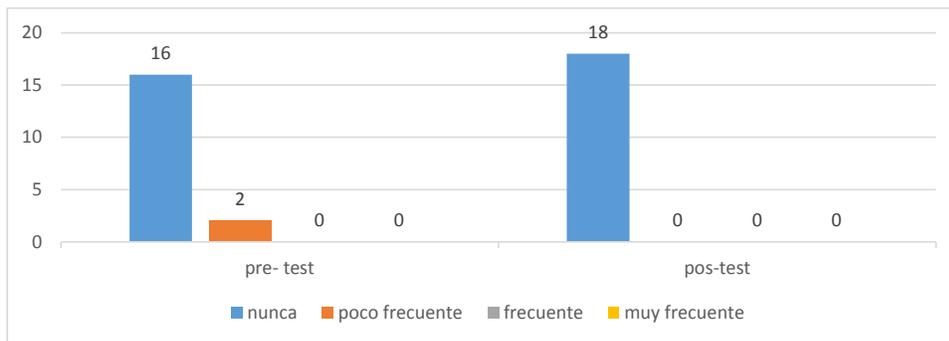


**Figura 8**

La figura número ocho muestra un comparativo del pre-test y post-test aplicados a los niños del grado transición, lo que demuestra que inicialmente ocho niños poco frecuente presenta empujones a sus compañeros, y diez nunca presentan estas acciones de empujones, posteriormente a la aplicación de las actividades de juego como actividades de juego ; rondas infantiles , juegos de concentración y aprendizaje, juegos de coordinación y memoria, juegos en

equipo y juegos libre, se aplicó un post-test que nos muestra los siguientes resultados, evaluando el impacto de dichas sesiones. Por lo anterior se puede decir que desaparecieron estas acciones entre los niños y aumentaron el comportamiento de “no empujar” a sus compañeros, de igual manera en dos niños es poco frecuente estos comportamientos.

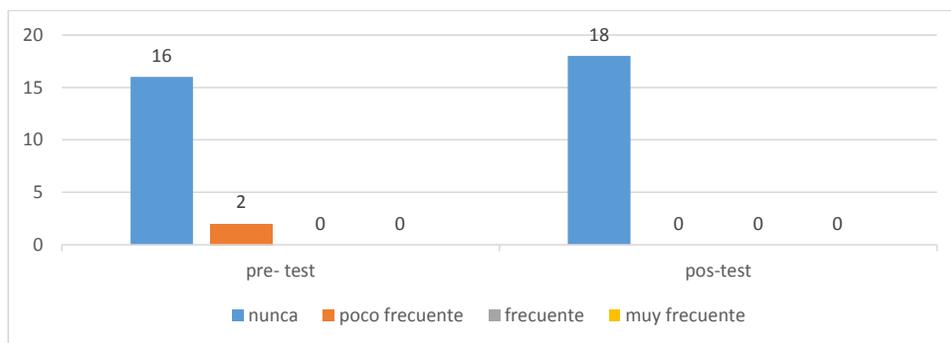
### 9. Amenaza con gestos a sus compañeros



**Figura 9**

La figura número nueve muestra un comparativo del pre-test y post-test aplicados a los niños del grado transición, lo que demuestra que inicialmente dos niños son poco frecuente utilizando sus gestos como amenaza a sus compañeros, y dieciséis nunca presentan estos comportamientos de amenaza; posteriormente a la aplicación de las actividades de juego como rondas infantiles, juegos de concentración y aprendizaje, juegos de coordinación y memoria, juegos en equipo y juegos libre, se aplicó un post-test que nos muestra los siguientes resultados, evaluando el impacto de dichas sesiones. Por lo anterior se puede decir que desaparecieron los comportamientos de amenaza con gestos y de igual manera disminuyó con frecuencia la presencia de estos comportamientos en los niños.

**10. Cuando un compañero lo golpea accidentalmente asume que quiso hacerle daño y reacciona con ira y pelea**



**Figura 10**

La figura número diez muestra un comparativo del pre-test y post-test aplicados a los niños del grado transición, lo que demuestra que inicialmente dos niños poco frecuente presenta comportamientos cuando un compañero lo golpea accidentalmente asume que quiso hacerle daño y reacciona con ira y peleas ante algunas actividades de juego, mientras que dieciséis nunca presentan estos comportamientos de ira y pelea; posteriormente a la aplicación de las actividades de juego como rondas infantiles, juegos de concentración y aprendizaje, juegos de coordinación y memoria, juegos en equipo y juegos libre, se aplicó un post-test que nos muestra los siguientes resultados, evaluando el impacto de dichas sesiones. Por lo anterior se puede decir que desaparecieron los comportamientos de ira y pelea, de igual manera disminuyó con frecuencia la presencia de estos comportamientos en los niños.

## **Capítulo V**

### **5. Discusión**

La institución Educativa San Francisco de Asís, sede santa marta, atiende población infantil, y jóvenes que provienen de los sectores periféricos de Pamplona, en donde el común en su mayoría prevalece el desempleo y subempleo, Asociados a los problemas en referencia, algunos estudiantes viven situaciones difíciles como la falta de afecto, violencia familiar, agresividad entre otras.

La jornada escolar comienza a las 7:00 de la mañana, en donde realizan formación en la cual la docente encargada , inicia con un saludo a los niños y padres de familia, así mismo realiza la acción de gracias, seguidamente da orientaciones la cual deben tener cuenta durante la semana , recomienda a los niños llevar todos los días la agenda a la casa y entregársela a sus padres para se informen y se programen en caso de alguna actividad organizada por la institución, al terminar invita a los estudiantes a traer los uniformes correspondientes al horario, seguidamente va nombrando los grados para que se dirijan a sus salones a comenzar la jornada.

Las diferentes observaciones durante la jornada escolar en los niños de transición permitieron evidenciar situaciones de comportamientos de agresividad en diferentes actividades escolares como : en el momento de iniciar la clase los padres llevan a los niños hasta el salón y los dejan ubicados lo que permite que algunos niños no quieran sentarse al lado de algún otro niño, porque manifiestan que “es muy grosero, me pega con los pies y no me deja estar atento”, en otros casos algunos niños llevan objetos como alcancías, muñecos, carros, monedas y esto

permite que algunos niños comiencen a pelear y discutir entre ellos porque quieren que este sea prestado, la docente al ver estas situaciones toma como medida recoger estos objetos lo que hace que algunos niños se molesten y se indispongan a seguir continuando las actividades escolares, por otra parte hay niños que en diferentes ocasiones se distraen con facilidad puesto que están pendiente de sus compañeros del lado , algunos utilizan la burlas y palabras ordinarias, lo que permite que no realicen bien la guía o no la terminen, la docente nombra en repetidas ocasiones a los niños que están realizando otras acciones como jugando con los la guía , colores y levantándose del puesto, para que terminen sus diferentes actividades y el grupo no se desordene, cabe resaltar la paciencia y entrega de la docente al dirigirse a los niños ya que lo hace de manera muy respetuosa utilizando un tono de voz muy adecuado, en la hora de descanso la mayoría de los niños se comen rápido el refrigerio entregado en la sede o su lonchera llevada de su hogar, para ir a jugar con sus compañeros a la lleva , partido de micro; en estos juegos se pudo observar que hay niños que no comparten el balón quieren tenerlos siempre y por tal motivo comienzan a decir palabras como “envidioso, yo no juego más, egoísta , pase la pelota gordo”, mientras que las niñas se disponen a sentarse en cancha y comer la lonchera e ir dialogando con sus compañeras, hay niñas que si les gusta jugar pero demuestran cierto temor de caersen, terminado el descanso se disponen a lavarsen las manos e ingresar nuevamente al salón donde dan quejas a la docente como ( ) no compartía la pelota, el me empujo, la docente les habla en donde les dice el descanso es para compartir y jugar pero sin quejas, continúan las actividades en donde la docente da las orientaciones utilizando el tablero como herramienta para la explicación del tema ,se pudo evidenciar el cansancio después de descanso en algunos niños, la docente se dispone a ir organizando la entrega de la tarea, a cada niño , y les recomienda decirles a sus padres que les orientan pero no que se les hagan las tareas, porque ellos son los que están estudiando, los niños

guardan las guía en la carpeta y organizan todo para ir a casa en compañía de sus padres, en el momento de la salida algunos les preguntan cómo les fue hoy , que hicieron si copio, entre otras lo que ellos contestan es que trabajaron mucho pero que ( ) le pego con la pelota en la hora de descanso lo que hace que la mama se sienta con un poco de mal genio, y le conteste al niño yo a usted le he dicho que no juegue con esas pelotas, porque si ve lo que le pasa, otras mamás se dirigen a la docente a preguntar cómo les fue, donde ella les comenta que bien , en otros casos que se distrajo mucho con los colores y algunos estas trayendo objetos al salón.

Posteriormente realizadas estas observaciones, se realizó un pre- test utilizando el juego como estrategia pedagógica, para observar comportamientos, estos fueron:

1. Desobedece, no acata las normas
2. No respeta a sus compañeros
3. Su lenguaje es soez y ordinario
4. Se involucra en disputas y peleas
5. Hace rabieta y pataletas
6. Da punta pies a sus compañeros
7. No coopera en situaciones de grupo
8. Da empujones a los compañeros
9. Amenaza con gestos a sus compañeros
10. Cuando un compañero lo golpea accidentalmente asume que quiso hacerle daño y

reacciona con ira y pelea

Se pudo evidenciar en los diferentes estrategias pedagógicas aplicados en el pre- test los siguientes comportamientos agresivos que presentan los niños en el juego, hay niños que no

cooperan en situaciones de grupo, y utilizan los empujones como mecanismo de defensa, así mismo cabe resaltar que el acatamiento de normas y reglas durante el juego es frecuente en algunos niños y esto hace que se pierda un poco dominio del juego, en las diferentes estaciones realizadas, hay niños que quieren mantener liderazgo y ser siempre los encargados de decir quien continua en el juego lo que permite evidenciar un poco de malgenio e ira en algunos niños . Así mismo frecuentemente hay niños que quieren llamar la atención haciendo pataletas y rabietas en algunas situaciones del juego, cabe resaltar que a pesar del clima lluvioso los diferentes juegos se realizaron en el salón, se evidencio en la gran mayoría su participación.

Posteriormente a la aplicación del pre test se planearon y se ejecutaron 5 secciones de juegos utilizando estrategias pedagógicas en donde, se trabajaron en tres fases a continuación se describen; actividad inicial comprendida por saludo, acción de gracias y dinámica, actividades centrales estas fueron ; rondas infantiles ,juegos de concentración y aprendizaje, juegos de coordinación y memoria, juegos en equipo y juegos libre, así mismo actividad final el cual se concluía con una dinámica , canción, estas actividades se realizaron en diferentes días , en la institución. En estas actividades ejecutadas la gran mayoría de niños participaron, las dinámicas realizadas fueron; en la primera sección de rondas infantiles todos los niños querían imitar algunos animales como; el gato, ratón, el lobo, algunos juegos los niños presentaron dificultad para comunicarse con sus compañeros, todos los juegos realizados fueron de agrado para los niños el de mayor desempeño fue los juegos de concentración y memoria ,para este se utilizó la estrategia de utilizar tapas de gaseosas en la cual dentro de ellas estaban dibujos de los números y vocales, antes de iniciar el juego se brindaron las reglas del juego, una de ellas era tenerlas boca abajo y cuando se diera la orden comenzaran buscar parejas así mismo ,no quitárselas a sus

compañeros ,ya que a todos los niños se les iban a entregar , al inicio de la actividad la gran mayoría les quitaban las tapas a sus compañeros , nuevamente se indica a los niños que hay que compartir y trabajar todos en grupo, se fortalecen los valores, Cabe resaltar que todas las actividades de juego fueron trabajadas en el patio y otras dentro del salón por factor climático.

Así mismo fue aplicado un pos- test el cual se asumieron 10 aspectos de comportamientos agresivos aplicados en el pre-test, estos juegos fueron trabajados por estaciones dentro del salón ya que se encontraba lloviendo, se brindaron las orientaciones para la realización diferentes juegos, estos se realizaron por estaciones, los juegos ejecutados fueron Juego de domino de animales , Me divierto jugando y buscando parejas de vocales y números, Juego de rompecabezas en donde se evidencia en la mayoría dificultad para armar , así mismo la dinámica llamada la reina del zafarrancho permitió observar comportamientos favorables en los niños, para finalizar las estrategias pedagógicas en el juegos implementados durante el pre test , las secciones de juegos y post test, fortalecieron los valores y procesos de aprendizajes, así mismo de cooperación, trabajo equipo, comunicación y dialogo más adecuado, lo que demuestra que minimizaron en gran parte los comportamientos de agresividad en los niños del grado transición .

## **6.Conclusiones**

En el presente trabajo de investigación se generaron comportamientos adecuados en los niños de transición de la sede educativa santa marta, optando como estrategia pedagógica actividades utilizando el juego para incentivar mitigar comportamientos agresivos y relaciones interpersonales, esta es una estrategia dinámica que permitió el acercamiento y acompañamiento para el aprendizaje de valores, reconociendo la importancia de propiciar, desde el espacio escolar un ambiente motivador y enriquecedor en la formación de los niños. Entre los principales logros alcanzados en el proyecto, se identifican los siguientes.

El descanso es el momento más importante y esperado para los niños, pues allí encuentran la libertad de expresar sus sentimientos, emociones en un espacio participativo desarrollando las relaciones sociales a través de su cuerpo.

Con la aplicación del pre test y pos test se demostró que las interacciones basadas en el juego propician el aprendizaje de las competencias socio afectivas y reducen en gran parte los comportamientos agresivos así mismo se enriquecen los aprendizajes fortaleciendo los procesos comunicación en sus compañeros y en sus hogares.

Por medio de la intervención se evidencia como la aplicación de estrategias se logra en los niños las metas propuestas, para llegar a los niños es fácil aplicar actividades que los motiven al cambio, en este caso mejorar los comportamientos, a ser sociables, afectivos, respetuosos etc.

Estas estrategias y actividades ayudan al niño a desarrollar su dimensión socio afectiva y a aprender a convivir con las personas que viven en su entorno.

## **7. Recomendaciones**

Después de haber terminado con el respectivo estudio de la presente investigación y de haber realizado la revisión bibliográfica que aportó a este proceso, se pueden proponer las siguientes recomendaciones:

A la institución que vea en cada niño un gran sujeto, que puede lograr grandes metas, pero que hay que cultivarlo, apoyarlo y acompañarlo, para que se enriquezca y se fortalezca su autoestima, y reconozca el trato que brinda a los demás, será la calidad del trato que recibirá.

Además, que reconozcan los padres no son los expertos en la crianza, ya que siempre necesitaran apoyo de las instituciones que tienen herramienta e información técnica que pueden brindar a los padres grandes aportes para ayudar a educar a sus hijos, esperan que los maestros se conviertan en sus aliados en la enseñanza de sus hijos.

Para concluir, es importante estar en constante actualización para generar estrategias que favorezcan aprendizajes significativos en los niños.

## Referencias Bibliográficas

Balestrini, A. (2006) metodología de la investigación. Nomos S.A. Serie Mc Graw Hill, Bogotá.

Recuperado de:

<https://es.slideshare.net/cayarmen/metodologia-de-la-investigacin-11491531>

Bandura, Albert (1978) Modificación de la conducta: análisis de la agresión y la delincuencia. México: Editorial Trillas.

Recuperado de:

<http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol15num1/Vol15No1Art5.pdf>

Bandura, A. (1987). Teoría del Aprendizaje Social. Madrid: Espasa Libros.

Bandura, Albert. (2006), Teoría del aprendizaje social. En: REVISTA PSICOGENTE Bogotá (Colombia), Vol. 9 •No. 15 • 166-170

Recuperado de :

<http://www.unisimonbolivar.edu.co/rdigital/psicogente/index.php/psicogente/article/viewFile/43/55>

Barclay, Murphy. Lois. (1978) El juego infantil y el desarrollo cognoscitivo, p 67

Madrid Morata.

Constitución política de Colombia. Gaceta Constitucional N° 116 de 20 de Julio de 1991.

Recuperado de:

[:http://comisionseptimasenado.gov.co/PDF/CONSTITUCION%20POLITICA.pdf](http://comisionseptimasenado.gov.co/PDF/CONSTITUCION%20POLITICA.pdf)

Cummings, Iannotti y ZAHN, Waxlex. 1989 Desarrollo humano.

Ferreres, Joan Ortí, 2004 La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos, pag. 41, Barcelona (España) Editorial Inde.

Gallego, Adriana (2011). la agresividad infantil: una propuesta de intervención prevención pedagógica desde la escuela. “revista virtual universidad católica del norte”. no. 33.

Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/pdf/1942/194218961010.pdf>

Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís, (2017), Proyecto Educativo institucional, Pamplona, Colombia.

Landeo, Parco. AXEL, Vladimir. (2006) Universidad Nacional Federico Villareal. Facultad de psicología. Lima- Perú.

Recuperado de:

<https://www.monografias.com/trabajos33/agresividad-infantil/agresividad-infantil.shtml>

Ley 1098 del 2006. Ley de infancia y Adolescencia. Diario de oficina N° 46.446 de 8 de noviembre de 2016.

Recuperado de:

<http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=22106>

Mesa Rubio, Claudia, Rivera Terán, Adriana, Valencia López Yeimy (2015). El juego como estrategia para disminuir conductas sociales no apropiadas. (Tesis Especialista) Bogotá.

Martínez, José William; Duque Franco, Adriana. (2008). El comportamiento agresivo y algunas características a modificar en los niños y niñas, Investigaciones Andina.

Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/pdf/2390/239016506008.pdf>

Parra, N. (2007), Metodología de la investigación. Editorial Euroamericana. Madrid. España

Pérez Oliveras, Enrique. (1998) Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. Buenos Aires (Argentina).

Recuperado de:

<http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>

Unicef. (2008) Convención sobre los derechos del niño.

Varea, Valeria (2011) Explorando el juego y el jugar implicancias de los jugadores en dos situaciones de juego.

(Tesis Maestría) Argentina.

Villavicencio, Miroška (2010) Conductas agresivas de los niños y niñas en el aula de clases.

(Tesis Maestría) Venezuela

Whitaker, Psicología, Interamericana, Pg. 134 México.

Zabala Guitart, Mireia, 2006. Juegos en familia, Editorial Grao, Barcelona (España).

## Apéndices

### Anexo 1

#### Diario de campo

FECHA:

HORA: CURSO: Transición

INSTITUCIÓN: Sede Educativa Santa Marta

ACTIVIDAD:

DESCRIPCION DE LA EXPERIENCIA	ANALISIS

OBSERVACIONES:


**Evidencias fotográficas**

**Aplicación del pre test**



## Secciones de juegos







