

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN INICIAL



**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS
“MUNAY”, PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS
DE 4 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°313 –
MIRAFLORES ALTO, CHIMBOTE 2018.**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN; ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS:

- ❖ **BACH. PAREDES MARCELO** Stephanie Gaby
- ❖ **BACH. SICCHA CONTRERAS** Rosa Isaura

ASESORA:

Mg. HUERTA FLORES María Magdalena

NUEVO CHIMBOTE – PERÚ


2019



HOJA DE CONFORMIDAD DE ASESOR

Quien suscribe en su calidad de asesora de los estudiantes bachilleres SICCHA CONTRERAS ROSA ISAURA - PAREDES MARCELO STEPHANIE GABY, de la conformidad del caso al informe de tesis titulada:

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS "MUNAY" PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 04 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 313, MIRAFLORES ALTO, CHIMBOTE-2018".



.....
Mg. María Magdalena Huerta Flores
Asesora

HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

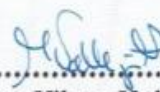
El informe de tesis: "APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS "MUNAY" PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 04 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 313, MIRAFLORES ALTO, CHIMBOTE-2018", tiene la aprobación del jurado, quienes suscriben en señal de conformidad:



.....
Mg. María Magdalena Huerta Flores
Presidente



.....
Dra. Mary Juana Alarcón Neira.
Secretario



.....
Ms. Miriam Vilma Vallejo Martínez
Integrante

ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las doce horas del día veintisiete de noviembre del año dos mil diecinueve se instaló en el Auditorio, de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 054-17-UNS-DFEH, integrado por los docentes:

- Mg. María Magdalena Huerta Flores (Presidente)
- Dra. Mary Juana Alarcón Neira (Secretario)
- Ms. Miriam Vilma Vallejo Martínez (Integrante); para dar inicio a la Sustentación y Evaluación de Tesis, titulada: "APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS "MUNAY" PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 04 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 313, MIRAFLORES ALTO, CHIMBOTE-2018" elaborada por el(os) Bachilleres en Educación Inicial:
- Rosa Isaura Siccha Contreras
- Stephanie Gaby Paredes Marcelo

Asimismo, tienen como Asesor al docente: Mg. María Magdalena Huerta Flores

Finalizada la sustentación, el(os) Tesistas respondió (eron) las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación de este, y con las sugerencias pertinentes **DECLARA APROBADA**, en concordancia con el Artículo 39° y 40° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las catorce horas del mismo día, se dio por terminada dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 27 de noviembre del 2019



.....
Mg. María Magdalena Huerta Flores
Presidente

.....
Dra. Mary Juana Alarcón Neira.
Secretario

.....
Ms. Miriam Vilma Vallejo Martínez
Integrante

DEDICATORIA

A nuestras familias, que son la fuerza que impulsa nuestra superación en busca de nuestras metas y retos profesionales que ayudan a dinamizar y efectivizar nuestro trabajo en la docencia al servicio de nuevas generaciones, cuyo desarrollo integral garantice el devenir de un futuro próspero e innovador.

Gaby y Rosa

AGRADECIMIENTO

Al concluir nuestra etapa de estudio en busca de elevar nuestra capacidad y calidad de profesionales de la educación inicial, tenemos a bien expresar nuestra gratitud:

- A Dios por regalarnos la vida, salud y darnos la sublime misión de educar.
- A nuestros padres por ser el motor e impulso de nuestra labor diaria, por su apoyo incondicional.
- A nuestra docente asesora por habernos compartido y puesto sus experiencias y saberes a nuestro servicio, estimulando nuestro espíritu al estudio y la investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE	viii
RESUMEN	xi
ABSTRAC	xii
CAPITULO I: INTRODUCCIÓN	13
1.1. Planteamiento del problema	14
1.2. Formulación del problema	16
1.3. Antecedentes:	17
1.4. Justificación:	21
1.5. Limitaciones	22
1.6. Objetivos	23
1.6.1. Objetivo General	23
1.6.2. Objetivo Específicos:	23
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	24
2.1. Definición de programa educativo:	25
2.2. El juego	25
2.2.1. Definición:	25
2.2.2. Teorías sobre el juego	26
2.2.3. Características:	30
2.2.4. Clasificación de los <i>juegos</i> :	33
2.2.5. <i>Evolución del juego</i> :	34
2.2.6. <i>Importancia del juego</i> :	36
2.2.7. <i>Rol del docente</i> :	38
2.3. Juegos cooperativos	39
2.3.1. Definición:	39
2.3.2. Componentes esenciales:	41
2.3.3. Tipos de juegos cooperativos:	42
2.3.4. Aportes de los juegos cooperativos	44
2.3.5. Importancia de los juegos cooperativos	45
2.4. Agresividad:	46
2.4.1. Definición:	46
2.4.2. Teorías sobre la agresión:	47
2.3.4. TIPOS DE AGRESIVIDAD:	50

2.3.5.	Causas que influyen en la agresividad:	53
2.3.6.	Desarrollo de la agresividad	55
2.3.7.	Niveles de agresividad	55
2.4.	Perfil del niño de 4 años	56
CAPITULO III: METODOLOGÍA		58
3.1.	Método de investigación:	59
3.2.	Definición operacional:.....	59
3.3.	Diseño de investigación:	60
3.4.	Población y muestra:	61
3.4.1.	Población muestral:.....	61
3.5.	Variables:	62
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	62
3.6.1.	Técnicas:.....	62
3.6.2.	Instrumentos:	62
3.7.	Hipótesis:.....	63
3.7.1.	Hipótesis alternativa:.....	63
3.7.2.	hipótesis nula:	63
3.8.	Validez y confiabilidad del instrumento:	63
3.9.	Técnicas e instrumentos de procesamiento estadístico:	64
CAPITULO IV: RESULTADOS		66
4.1.	RESULTADOS OBTENIDOS:	67
CAPITULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS		71
5.1.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS:	72
CAPITULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		74
6.1.	CONCLUSIONES:	75
6.2.	RECOMENDACIONES:.....	76
Referencias bibliográficas		77
CAPITULO VII: ANEXOS		80
PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS “MUNAY”		86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:	Estadística de la aplicación del programa de juegos cooperativos “MUNAY”, para disminuir la agresividad en los niños de 4 años de la I.E. N°313 – Miraflores Alto.	67
Tabla 2:	Nivel de agresividad en niños de 4 años de los grupos de control y Experimental antes de la aplicación del programa (Pre Test)	68
Tabla 3:	Nivel de agresividad en niños de 4 años de los grupos de control después de la aplicación del programa (Post Test)	69
Tabla 4:	Influencia del programa para disminuir la agresividad del grupo experimental después de la aplicación del programa (Post Test)	70

ÍNDICE DE GRÁFICOS

- Gráfico 1:** Niveles de agresividad en niños de 4 años de los grupos de Control y Experimental antes de la aplicación del programa..... 68
- Gráfico 2:** Nivel de agresividad en niños de 4 años de los grupos de Control después de la aplicación del programa del gráfico..... 69
- Gráfico 3:** Influencia del programa para disminuir la agresividad del grupo experimental después de la aplicación del programa..... 68

RESUMEN

El principal objetivo de esta investigación es demostrar que la aplicación del Programa “Munay” (palabra quechua que significa “amar” y “querer”) basado en juegos cooperativos influye en la disminución de la agresividad en los niños de 04 años.

El presente estudio está enmarcado en la investigación cuasi experimental, en la que se obtuvo como población muestral veintidós niños mediante procedimientos experimentales de las variables, se ha establecido la influencia de la variable independiente (Juegos Cooperativos), en la dependiente (Agresividad).

Los datos estadísticos que sostienen esta investigación vienen de los resultados obtenidos por la aplicación de los instrumentos, la cual ha sido adaptada por su nivel de confiabilidad que ha proporcionado dentro del programa, alcanzando un 0,990 de confiabilidad y validez del instrumento aplicado a los niños del grupo experimental.

Obteniendo resultados de un 100% que demuestran la significatividad del programa basado en juegos cooperativos al disminuir la agresividad en los niños de nivel inicial.

ABSTRAC

The main objective of this research is to demonstrate that the application of the "Munay" (Quechua word that means to love and love) Program based on cooperative games influences the decrease of the aggressiveness in the children of 04 years.

The present study is framed in quasi-experimental research, in which twenty-two children were sampled as experimental population of the variables, the influence of the independent variable (Cooperative Games), in the dependent variable (Aggressiveness).

The statistical data that support this research come from the results obtained by the application of the instruments, which has been adapted for the level of reliability that it has provided within the program, reaching a reliability of 9,990 and validity of the instrument applied to children and girls of the experimental group.

Achieving 100% results that demonstrate the program's significance based on cooperative games to reduce aggressiveness in children of initial level.

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A través de los años, se han detectado problemas latentes a nivel mundial, nuestro hábitat se ha convertido en una sociedad agresiva la cual transmite violencia, tras éste, un comportamiento de baja autoestima de un ser que lucha por autoafirmarse y/o por expresar un exceso de tensión o angustia que no encuentra otra vía de escape.

Para unos, la agresión es una forma de dominar al grupo y para otros es imitar lo que han visto o vivido en casa. Al hablar de agresividad nos referimos tanto a la agresividad física como a la verbal, y tanto, la auto agresividad como a la agresividad contra los demás. (Ison, 2004)

Tanto el comportamiento autodestructivo como el de agresividad contra los demás pueden llegar a resultar muy peligrosos; de ahí, que no deben ignorarse, ni se puede esperar a que se resuelvan por sí solos.

Para moldear el comportamiento agresivo, se debe incidir en su mala conducta desde temprana edad, debido a que el inicio de este comportamiento se observa en la etapa pre escolar, en mencionada etapa se desarrolla la capacidad de socializar y relacionarse con otros niños y/o adultos.

Se considera un comportamiento normal, cuando el niño se muestra enojado, frustrado, propios de su temprana edad, por no poder realizar actividades de niños mayores y/o personas adultas, para esto los padres deben saber identificar y comprender por qué el niño actúa de tal manera. De lo contrario el niño (antes de los 2 años), mostrará su mal comportamiento a través de pataletas y gritos. El niño (de 2 a 3 años de edad), mostrará su rabia arañando, mordiendo o pegando. Cuando los niños cumplen 4 años, demuestran su agresividad con palabras producto del aumento de palabras a su vocabulario.

Se convierte en un problema, cuando la agresividad del niño es continua, y los padres no pueden controlar el comportamiento de sus hijos, porque no están al tanto de cómo minimizar una conducta problemática a su debido tiempo.

La conducta agresiva que tiene un niño es responsabilidad directa de los padres, respecto a la calidad de educación que éstos les brindan. Hoy en día existen muchas familias disfuncionales, donde los niños suelen quedarse solos en casa porque el progenitor con la tutela trabaja y no cuentan con apoyo para que custodien a sus niños mientras ellos están ausentes. Al suceder esto, los niños son vulnerables a todo lo que ven en la televisión, muchos de los programas de caricaturas, series, películas, etc., muestran a personajes violentos realizando actividades erróneas, como si éstas fueran algo cotidiano que no tiene por qué sorprender o ser mal visto, ocasionando que el niño adquiera una personalidad y conducta agresiva a un corto o largo plazo. El escenario empeora, si los mismos actos son vistos en la escuela y/o por integrantes de su familia más cercana.

En el Perú, el entorno familiar es el elemento social más significativo para fomentar la agresividad del niño, porque es con sus padres y hermanos con quienes pasa la mayoría del tiempo. Seguido a ellos, está los integrantes de la escuela, tanto los padres de familia como los maestros son los primeros modelos a seguir del niño. Si éste observa que su padre es violento con su madre, y su profesora es agresiva con él y sus compañeros. El niño tendrá en su subconsciente que él debería comportarse así y que todo ese comportamiento es normal.

Para el año 2018, existen 41,809 casos registrados de violencia familiar y/o sexual atendidos a nivel nacional, donde las víctimas son menores de 18 años. (Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP), 2018)

A nivel regional, se observa que influye bastante el lugar donde se habita, debido que, toda expresión negativa que escuche el niño en su entorno hace que se fomente la agresividad, frases como “no seas cobarde”, “los hombres no lloran”, entre otras ocasionan comportamientos agresivos. Si el niño vive en una zona considerada peligrosa, donde abundan las bandas delincuenciales, la violencia tendrá una tasa alta, entonces se indica que la agresividad se adquiere a través de la imitación y la interacción con otras personas violentas.

Los factores orgánicos influyen en el comportamiento agresivo, como también los factores de tipo hormonales, los mecanismos cerebrales, el estado de mala nutrición, y problemas de salud específicos.

Los casos atendidos por la DEMUNA en la región de Ancash son 318 casos atendidos por maltrato infantil, 1085 casos por violencia familiar y 102 casos por abandono de hogar.

En el distrito de Nuevo Chimbote la DEMUNA atiende 93 casos de maltrato infantil (maltrato físico y psicológico) dentro del hogar y 17 casos dentro de la Institución Educativa y 19 casos fuera de ellas, 8 casos por abandono de hogar y 38 casos por violencia familiar. Y lo que se encuentra más latente es el avance del bullying, atendiendo 12 casos hasta el momento.

En Chimbote existen instituciones dedicadas a la protección y cuidado de los niños, estas instituciones se preocupan por los trastornos de conducta y su peligroso avance entre los más pequeños.

La Institución Educativa N° 313 Miraflores Alto; no es ajena también a este problema de la sociedad Chimboteña, ya que es en ella donde los niños manifiestan conductas agresivas demostrando un comportamiento que no es normal en niños de 4 años, esto es observado constantemente por la docente, los conflictos que existen entre estos niños agresivos y sus compañeros; mostrando estas manifestaciones como son: patadas, pellizcos, escupir, romper los trabajos ajenos, tirar las cosas del aula, y entre ellos; los que dificulta el trabajo de la docente en el aula debido a este problema recurrimos a desarrollar un programa de juegos cooperativos para disminuir la conductas agresivas de los niños.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué influencia provoca la aplicación del Programa de juegos cooperativos “MUNAY”, en el ámbito de disminuir la agresividad en los niños de 04 años de la Institución Educativa N° 313 Miraflores Alto, ¿Chimbote 2018?

1.3. ANTECEDENTES:

En el ámbito internacional:

En los jardines de infantes analizados no se vislumbran propuestas de juegos cooperativos para promover en los niños habilidades sociales. Los docentes de dichos jardines no conocen y/o no realizan propuestas de juegos cooperativos. El trabajo en relación con la promoción de habilidades sociales se establece en correspondencia a propuestas que guían a los niños al dialogo, pero no se visualizan acciones concretas en donde sean ellos mismos quienes logren comprender significativamente que implica el trabajo en equipo, entre otras cosas.

En trabajo titulado “Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial”. De la Universidad Abierta Interamericana, sede centro de Argentina. concluye que: (Martínez Tamara, 2012)

La conducta humana ha sido estudiada desde diferentes concepciones teóricas, desde las leyes de Pavlov hasta los enfoques cognitivos de los psicólogos contemporáneos, que incluyen técnicas de reducción de la ansiedad, hipnosis, biofeedback, entre otros.

El comportamiento de un niño puede ser observado utilizando un conjunto de técnicas entre las que destaca la observación, que constituye un método directo para la recogida de la información que permita un tratamiento adecuado del problema de conducta que se investiga.

Los problemas de conducta más significativos en los niños de los centros infantiles de la Fuerza Terrestre de la ciudad de Quito, que no viven temporalmente con sus padres son agresividad, rabietas y problemas de adaptación.

En el ámbito nacional:

La tesis titulada “Influencia del programa basado en la pedagogía de la ternura en la disminución de la agresividad en los niños de 4 años en la I.E. Radiantes Capullitos N° 1564 de la ciudad de Trujillo – 2014”. De la Universidad Nacional de Trujillo; concluye que: (Cueva Otiniano, 2017)

Los niños del grupo experimental, así como grupo control de acuerdo con los resultados del pretest presentan un alto nivel de agresividad en 31.89. Los niños del grupo experimental de acuerdo con los resultados del postest lograron disminuir su agresividad en 5.85%. Los niños materia de investigación los disminuir significativamente su agresividad después de haber aplicado el programa basado en la pedagogía de la ternura.

En la tesis titulada “Programa de escuela para padres “Sembrando el afecto familiar” para disminuir conductas agresivas en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Experimental “Rafael Narváez Cadenillas” de la ciudad de Trujillo, en el 2013” De la Universidad Nacional de Trujillo, concluye que: (Lopez Romero & Rodriguez Hilario, 2015)

Los niños de años del aula azul ambos grupos de control y experimental, durante la aplicación del pre-test se ubicaron en el nivel, se observa que los niños del grupo experimental obtuvieron calificativos de 2 a 18 puntos en el pre-test. La metodología empleada en la escuela de padres resultó ser eficaz, ya que se demostró en el post test realizada a los niños del grupo experimental una mejora en la conducta.

En trabajo denominado “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años” en la ciudad de Lima, en el año 2012. De la Pontificia Universidad Católica del Perú concluye que: (Camacho Medina, 2012)

El juego cooperativo ofrece espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se

hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.

Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula. La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos, tienen como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo. Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.

En el ámbito local:

En la tesis titulada “Aplicación del taller de expresión plástica: Modelado para disminuir la agresividad en los niños de 4 años de la I.E. Rayitos de luz N° 1677. Nuevo Chimbote – 2014”. De la Universidad Nacional del Santa, concluye que: (Campos Silva, 2015)

El taller de expresión plástica: Modelado resulta ser significativo ya que al comparar los resultados obtenidos de la prueba de hipótesis arrojó como valor calculado $t = 0.04$ menor al nivel de significancia (0.05) por lo que se acepta la hipótesis alterna, donde se afirma que el taller de expresión plástica: Modelado si disminuye la agresividad en los niños de 4 años.

El nivel de agresividad verbal que poseen los niños del grupo experimental antes de aplicar estuvo en el nivel medio con un porcentaje de

60% y luego de aplicar el taller de modelado fue el mismo nivel medio y con un porcentaje de 56% donde se afirma la hipótesis nula.

El trabajo titulado: “Agresividad en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Municipal Cruz de la Paz”, dado en Nuevo Chimbote. Concluye que: (Fiestas Ríos & Luján Apolinario, 2012)

El tipo de agresividad más resaltante fueron la agresividad verbal con un 35% y la agresividad física con 30%, que se presentaron en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Municipal “Cruz de la Paz”.

Las manifestaciones más resaltantes que se presentaron en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Municipal “Cruz de la Paz” en agresividad física fueron los empujones 35%, las patadas 35%, puñetes 20% y en otros un 10% entre los cuales se encuentran jalones, mordidas y cachetadas. En donde un 55% de alumnos han agredido a sus compañeros físicamente que surge como una reacción común ante una frustración.

Las manifestaciones más resaltantes que se presentaron en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Municipal “Cruz de la Paz” en agresividad verbal fueron insultos con un 75% y gritos 10% en las cuales las respuestas agresivas son manifestaciones de agresión verbal cada vez más comunes en nuestras vidas.

En la tesis titulada “Aplicación de talleres de juegos y canciones para disminuir la agresividad infantil en los niños y niñas de 4 años en la I.E Bancharo Rossi N° 1608 – Nvo. Chimbote 2018”. De la Universidad Nacional del Santa. (Callan Hernández & Yupanqui Cumpa, 2018) Concluye que:

Los talleres de juegos y canciones infantiles permiten la disminución de la agresividad infantil en niños y niñas de 4 años manifestando un nivel de significancia de 5%.

Los niños y niñas del grupo control y experimental antes de aplicar los talleres de juegos y canciones infantiles demostraron conductas agresivas

entre ellas; la falta de respeto a sus compañeros y docentes, ubicándose en nivel de agresividad alta.

Se realizó una comparación entre ambos grupos, experimental y control; en el pre test, el grupo experimental tenía agresividad alta (79%) y el grupo control tenía (43%) y después de llevar a cabo la aplicación de talleres, se realizó un post test y obtuvimos como resultado dentro del grupo experimental un nivel de agresividad media (36%) y dentro del grupo control; se obtuvo el mismo resultado que en el pre test (43%) de agresividad, es así como se confirma la hipótesis alterna, viendo como resultado la significativa reducción de conductas agresivas en los niños del grupo experimental, donde se aplicaron los talleres.

En la tesis titulada “Aplicación del taller educativo “Canticuentos dramatizados” para disminuir la agresividad en los niños de 5 años de I.E. N° 89506 Eduardo Ferrick Ring. Coishco - 2014”. De la Universidad Nacional del Santa, concluye que: (García Loloy & Villaverde Moreno, 2014)

Se demostró que la aplicación del taller educativo “Canticuento Dramatizados”, influyó significativamente en la disminución de la agresividad de los niños y niñas demostrado en la prueba de hipótesis, el cual arrojó un valor significativo de 78.6%

Comparando los resultados obtenidos del pre y post test del grupo experimental podemos decir que existe una diferencia relevante de un 78.6% referente a la disminución de la conducta agresiva de los niños y niñas.

1.4. JUSTIFICACIÓN:

Teniendo en cuenta la problemática de la Institución Educativa N° 313 Miraflores Alto, dado que las docentes no le dan la debida importancia al comportamiento agresivo de los niños y niñas. Planteamos la ejecución del programa de juegos cooperativos, que busca disminuir los índices de violencia, porque se considera que el comportamiento agresivo es un problema que se

encuentra frecuentemente en nuestra sociedad, y de no controlarse o minimizarse puede llegar a presentarse en casos más graves como la violencia psicológica y física. Esta propuesta plantea facilitar la modificación de la conducta agresiva, favoreciendo el desarrollo integral de los niños y de su entorno social. Por lo que en la investigación se plantea el juego cooperativo como recurso metodológico para modificar los niveles de agresividad que presentan los niños.

La investigación es importante, ya que la utilización de juegos ha sido uno de los recursos más adecuados para trabajar en jardines de primera infancia, así mismo, el presente trabajo de investigación utiliza técnicas, estrategias necesarias y eficientes para que tengan un efecto positivo, sirviendo de guía para mejorar las relaciones intrapersonales de los niños, disminuyendo así la agresividad. El hecho de aplicar instrumentos elaborados en base a la dimensiones establecidas en el marco teórico, para determinar la relación de los juegos cooperativos y la agresividad, lo cual permitirá establecer la importancia del estudio, y deberá servir a los docentes como modelo a seguir en el objetivo de modificar la conducta agresiva de los niños, ya que si esta característica se encuentra presente en los niños, se obtendrá estudiantes con dificultades de integración social.

1.5. LIMITACIONES

Poner en práctica el ejercicio de la profesión, es decir, desempeñarse como docentes en las aulas de educación inicial, es una gran oportunidad para las egresadas de la UNS, a la vez, se convierte en una desventaja y limitación al objetivo de efectuar de manera correcta el trabajo de tesis, mas, si la labor se efectúa por las mañanas y en nuestros domicilios se debe complementar la jornada con la preparación de medios y materiales para el desarrollo adecuado de la tarea docente.

1.6. OBJETIVOS

1.6.1. Objetivo General

Demostrar que la aplicación del programa de juego cooperativos “MUNAY”, influye significativamente para disminuir la agresividad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°313 Miraflores Alto, Chimbote 2018.

1.6.2. Objetivo Específicos:

- Identificar el nivel de agresividad, a través de la aplicación del pre - test. del grupo de control y experimental antes de la aplicación del Programa de juegos cooperativos.
- Describir el nivel de influencia de la aplicación del programa de juego cooperativos “MUNAY”, en la disminución de la agresividad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°313 Miraflores Alto, Chimbote 2018.
- Precisar la influencia de la aplicación del Programa basado en los Juegos Cooperativos, disminuye en la agresividad de los niños a través de los resultados de los post test aplicados al grupo de control y experimental.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. DEFINICIÓN DE PROGRAMA EDUCATIVO:

Un programa educativo es un documento que permite organizar y detallar un proceso pedagógico. El programa brinda orientación al docente respecto a los contenidos que debe impartir, la forma en que tiene que desarrollar su actividad de enseñanza y los objetivos a conseguir.

Los programas educativos suelen contar con ciertos contenidos obligatorios, que son fijados por el Estado. De esta manera, se espera que todos los ciudadanos de un país dispongan de una cierta base de conocimientos que se considera imprescindible por motivos culturales, históricos o de otro tipo.

Más allá de esta característica, los programas educativos presentan diferentes características aún en un mismo país. Cada centro educativo incorpora aquello que considera necesario y le otorga una fisonomía particular al programa educativo que regirá la formación de sus alumnos.

Por lo general, un programa educativo incluye el detalle de los contenidos temáticos, se explican cuáles son los objetivos de aprendizaje, se menciona la metodología de enseñanza y los modos de evaluación y se aclara la bibliografía que se utilizará durante el curso.

2.2. EL JUEGO

2.2.1. Definición:

Etimológicamente la palabra juego deriva del latín *IOCUS* que significa diversión o ejercicios recreativos.

El juego es la actividad natural y uno de los instintos más preciosos del niño, constituye las manifestaciones espontáneas y el modo peculiar de satisfacer la necesidad del movimiento y acción, haciendo uso de la creatividad.

El juego acompaña al niño en el transcurso de su vida y constituye la vía por la que adquiere el cúmulo de experiencias para enfrentarse al mundo que le rodea, dándole la oportunidad para que experimente y ponga en práctica sus habilidades.

El juego es una actividad fundamental en el proceso evolutivo infantil, que fomenta el desarrollo de las estructuras intelectuales y es una forma privilegiada de transmisión social.

El juego según Spencer es el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes (Teoría del excedente de energía). (Garvey, 1977)

Mientras para Groos concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer (Teoría de la práctica o del pre-ejercicio). (Houssaye, 2003)

2.2.2. Teorías sobre el juego

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

A. Teoría del juego como anticipación funcional:

Para el filósofo y psicólogo Groos, el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. La cual está basada en la teoría de Darwin, la cual indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la

supervivencia. (Venegas Rubiales, Venegas Rubiales, & García Ortega, 2018)

Un pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta es el juego, porque contribuye en el progreso de las funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez. Para Groos “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. (Venegas Rubiales, Venegas Rubiales, & García Ortega, 2018)

Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos), es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande. (Venegas Rubiales, Venegas Rubiales, & García Ortega, 2018)

B. Teoría Piagetiana:

Para Piaget la inteligencia del niño está determinado por el juego, la cual representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad teniendo en cuenta la etapa evolutiva de la persona.

La evolución del juego está determinada por las capacidades sensorias motrices, simbólicas o de razonamiento. Piaget relaciona tres estructuras primordiales del juego con las etapas evolutivas del pensamiento humano: El juego libre, el juego simbólico y el juego reglado. (Piaget & Bärbel, 2007)

Piaget le dio más importancias a la cognición sin tomarle mucha atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Piaget se basa en el desarrollo del individuo por etapas. Cada etapa conjetura la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. Asimismo, también abarca discontinuidad, hecho que supone que cada fase sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, con la posibilidad que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. (Piaget & Bärbel, 2007)

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: La primera conocida como la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los 2 años); la segunda conocida como la etapa pre operativa (de los 2 a 6 años); la tercera conocida como la etapa operativa o concreta (de los 6 a 7 hasta los 11 años) y la cuarta conocida como la etapa del pensamiento operativo formal (desde los 12 años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica transcendental de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por entender el mundo es limitada. Sin embargo, el niño aprende progresivamente a través de las diferentes actividades que realiza mediante la exploración y la manipulación.

Durante la etapa pre operativa (segunda etapa), el niño ve el mundo a su manera y lo representa mediante imágenes, juegos, el lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si fuesen reales.

En la etapa operativa o concreta (tercera etapa), el niño asume un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le da materiales para que pueda manipularlo y clasificarlo.

La comprensión de lo que le rodea depende de las experiencias concretas, hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas.

La etapa del pensamiento operativo formal (cuarta etapa), en esta fase las personas tienen capacidad para razonar de manera lógica, formular y probar hipótesis abstractas. (Piaget & Bärbel, 2007)

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

El currículum según esta aproximación, empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. (Piaget & Bärbel, 2007)

C. Teoría Vygotskyana:

El juego para Lev Semyónovich Vigotsky, surge como necesidad de interactuar con los demás. La naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (Escoriza Nieto, 2002)

Para este teórico, considera dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: Una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). (Escoriza Nieto, 2002)

El juego según Vygotsky es una actividad social, en la cual gracias a la interacción que realizan los niños, logran adquirir roles que son complementarios al propio. Así mismo, Vygotsky se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño convierte algunos objetos y lo transforma en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba

como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. (Escoriza Nieto, 2002)

2.2.3. Características:

Para Elizabeth Hurlock, la forma de jugar de los niños ha revelado grandes características que los hace ser diferentes cuando llegan a la adolescencia y adultez. (Bergner Hurlock, 1982)

A. Los juegos siguen un patrón predecible de desarrollo:

Desde comienzos del periodo de bebés hasta la madurez, ciertas actividades de juegos son populares a una edad y no a otras, sean cuales sean el ambiente, la nacionalidad, la posición socioeconómica y el sexo del niño.

Los diferentes tipos de juego siguen patrones predecibles. Por ejemplo: se ha señalado que el juego con bloques pasa por distintas etapas. En la primera, los niños se limitan a manejar, observar y llevar los bloques de un lado a otro, aplicándolos en masas irregulares, en la segunda construyen hileras y torres, en la tercera desarrollan técnicas para construir diseños más complejos y en la cuarta, hacen representaciones y reproducen estructuras reales. (Bergner Hurlock, 1982)

B. La cantidad de actividades del juego disminuye con la edad:

La cantidad de diferentes actividades de juegos a las que se dedican los niños disminuye gradualmente a medida que crecen.

La disminución se debe a muchas razones. Los niños mayores tienen menos tiempo disponible para jugar y desean pasarlo de modos que les proporcione el mayor gozo. Conforme aumenta su ámbito de decisión, pueden concentrarse en una actividad de juegos durante más

tiempo, en lugar de saltar de una cosa a otra como lo hacían cuando eran más pequeños.

Los niños abandonan algunas actividades porque llegan a hacerse aburridas o las consideran propias de bebés. Por ejemplo, los niños en el jardín infantil demuestran un interés cada vez menor por los bloques, cuando hay otros materiales: pinturas, arcilla, lápices de colores y tiza, que les ofrecen mayor variedad de actividades interesantes. (Bergner Hurlock, 1982)

C. Los juegos se hacen cada vez más sociables con la edad:

Cuando los niños comienzan a jugar con coetáneos, existe poca interacción o cooperación entre ellos. Se dedican al juego “juego de observador”, en el que los niños observan lo que hacen otros, o a “juegos paralelos”, en los que juegan a su modo, aun cuando se encuentran junto a otros. Cuando existe cualquier interacción, hay poca actividad de dar y tomar. En lugar de ello, la interacción consiste primordialmente en quitarle los juguetes a otro pequeño y pelear, cuando éste último se niega a cederlos. A medida que aumenta la cantidad de contactos sociales, la calidad de sus juegos se va haciendo más social. (Bergner Hurlock, 1982)

D. La cantidad de compañeros de juegos disminuye con la edad:

Los niños están dispuestos a jugar con cualquiera que se encuentre presente y se preste a ello. Cuando encuentra niños que tienen juegos más interesantes, abandonan a los pequeños con los que están jugando para irse con los nuevos en un grupo preescolar o de barrio, los niños consideran a todos los miembros del grupo como compañeros potenciales del juego. (Bergner Hurlock, 1982)

E. Los juegos se hacen cada vez más apropiados para los sexos:

Los bebés y los niños menores de cinco años establecen muy pocas distinciones entre los juguetes para niñas y niños y los pequeños de ambos sexos juegan en la misma forma. Sin embargo, para cuando entran a la escuela, los niños están claramente conscientes de que no deben jugar con ciertos juguetes, a menos que deseen ganarse la reputación de afeminados.

Los niños no solo abandonan sus compañeros de juego cuando entran a la escuela, sino que tratan de evitar también todas las actividades de juegos que no se consideren apropiadas para ellos. Incluso cuando las niñas prefieren dedicarse a juegos que el grupo social considera como “masculinas”, se ven afectados, al igual que los niños, por las presiones sociales para que jueguen de una manera apropiada para su sexo. (Bergner Hurlock, 1982)

F. Los juegos se van haciendo cada vez menos activos, en lo físico a medida que los niños crecen:

Durante los tres primeros grados, a los niños no les gusta mucho los juegos sedentarios, hasta el final del día cuando están cansados. Entonces, les agrada ver televisión o leer. A partir del cuarto grado de primaria, hay un aumento gradual de la cantidad de tiempo que dedican a la lectura, a ir al cine, ver la televisión, escuchar radio, escuchar música y presenciar eventos deportivos. El interés por los juegos activos suele llegar a su punto más bajo a comienzos de la pubertad. (Bergner Hurlock, 1982)

G. Los juegos predicen la adaptación de los niños:

El tipo de juegos a los que se dedican los niños, la variedad de sus actividades de sus adaptaciones personales y sociales. Por ejemplo, los niños que se dedican primordialmente a jugar solos a edades en las que sus coetáneos juegan con otros niños, tienen casi siempre una mala adaptación, como se pone de manifiesto por su falta

de aceptación por parte de los miembros del grupo de coetáneos.
(Bergner Hurlock, 1982)

2.2.4. Clasificación de los juegos:

El criterio de clasificación de Papalia está basado en el trabajo de Mildred Parten quien clasifica el juego desde el aspecto social, denominándolo “Juegos Sociales y No Sociales” y los subdivide en:

A. Juegos sociales:

a. Juego asociativo:

El niño juega con otros niños. Hablan del juego, intercambian los juguetes, se sigue los unos a los otros y tratan de establecer quien puede jugar en el grupo. Todos los niños juegan de manera parecida, aunque no idéntica; no hay división del trabajo ni organización alrededor de un objetivo. Cada niño actúa a su manera y le interesa estar más con el otro que la actividad en sí misma. (Vicente Navarro, 2002)

b. Juego cooperativo u organizado:

El niño juega en un grupo organizado para lograr alguna meta (realizar alguna actividad, participar en juego formal o dramatizar una situación). Uno o dos niños deciden quienes forman parte del grupo y dirigen las actividades. Los niños dividen el trabajo, desempeñan diversos roles, y complementan sus esfuerzos. (Vicente Navarro, 2002)

c. Juego paralelo:

Se denomina a la recreación del niño de manera independientemente pero cerca de otros niños, puede estar jugando con los mismos juguetes utilizados por ellos, pero no necesariamente la emplea de la misma forma. El jugador paralelo no trata de influir en los

juegos de los demás pues antes de jugar con ellos, juega junto a ellos.
(Vicente Navarro, 2002)

B. Juegos no sociales:

a. Conducta desocupada:

Se denomina cuando el niño aparentemente está jugando, pero en realidad solo observa lo que está sucediendo por un interés momentáneo. (Vicente Navarro, 2002)

b. Conducta de observador:

Esta conducta se observa cuando los niños emplean regular tiempo para observar el juego de otros, el niño observador conversa con ellos, les pregunta y les sugiere algunas ideas de juegos, pero no participa en el juego en sí. El observador mira grupos particulares de niños, en vez de algo emocionante que sucede en general. (Vicente Navarro, 2002)

c. Independiente y solitario:

El niño juega aislado de los demás con juguetes diferentes y no se esfuerza por acercarse a los demás niños. (Vicente Navarro, 2002)

2.2.5. Evolución del juego:

Según la evolución de los juegos infantiles se va dando a través de distintos que se correlacionan con las diversas etapas del desarrollo del pensamiento. (B. de Denies, 1995)

Existe un consenso generalizado en reconocer las siguientes fases:

A. Juego funcional:

El juego funcional se desarrolla desde el primer año de vida del bebé. Consiste en un juego de puro ejercicio de las funciones sensoriomotoras que

compromete tan solo movimientos, acciones y percepciones. Como son el succionar cualquier objeto que tiene a su alcance. (B. de Denies, 1995)

B. Juegos de ficción o simbólico:

Se desarrolla entre los tres y cinco años de edad, interviene el pensamiento, pero un pensamiento individual, casi puro. La función del juego simbólico es satisfacerse mediante la transformación de lo real en función de los deseos del sujeto. (B. de Denies, 1995)

En este proceso se realiza una animalización deformada del objeto a los esquemas del pensamiento. Por ejemplo: Un niño, cuando juega a los bomberos, transforma un recipiente en casco de bombero, una caja en auto, entre otros. (B. de Denies, 1995)

C. Juegos sujetos a reglas:

Empieza entre los 4 o 5 años, cuyo inicio dependerá de la estimulación y de los modelos que tenga a seguir en su entorno. En estos juegos, es necesario aprender y respetar determinadas normas y acciones. Al respetar ciertas normas y acciones permite al niño que establezca relaciones de reciprocidad y cooperación con los otros, respetando así sus puntos de vista. Cuando los niños tienen reglas en sus juegos, se observa en ellos una evolución en el proceso de descentración paulatina del pensamiento infantil. Esta evolución va de la mano con los juegos de reglas arbitrarias, con escaso consenso grupal, para luego empezar con los juegos con reglas convencionales, institucionalizadas socialmente; entre los 5 y 6 años se pasa a la etapa intermedia de juegos con algunas reglas constituidas y aceptadas con cierto consenso grupal. (B. de Denies, 1995)

D. Juegos de construcción:

Este tipo de juegos coexiste con todos los otros y está presente en todas las fases a partir del primer año de vida. En estos juegos, se combina el placer por la manipulación del objeto y el propósito de realizar algo. Tales como es el

construir con bloques, modelar con arcilla, apilar objetos, coleccionar elementos, etc. (B. de Denies, 1995)

2.2.6. Importancia del juego:

A. Imitación y comprensión el mundo adulto:

El niño al repetir y actuar actividades cotidianas va logrando entender y aceptar hechos, descubre roles y funciones de los casos y de las personas, va ampliando sus conocimientos y aprende a relacionarse con la realidad. (Venegas Rubiales, Venegas Rubiales, & García Ortega, 2018)

B. Expresión de sentimientos y necesidades:

El niño nos comunica a través de sus juegos cuáles son sus sentimientos y su mundo interior mediante el cual podemos descubrir su manera de verse así mismo, a los demás y a todo lo que le rodea.

El juego es un medio de comunicación directo, no verbal. El niño al jugar revela su espontaneidad, sus experiencias particulares de insatisfacción, maltrato y sus problemas presentes. (Venegas Rubiales, Venegas Rubiales, & García Ortega, 2018)

C. Es la mejor manera de que el niño aprenda divirtiéndose:

El juego por ser una actividad natural en el niño, se convierte en el principal medio para adquirir experiencias enriquecedoras de una manera divertida.

En los primeros años más aun en toda la etapa preescolar, todas las actividades que el niño realiza son casi lo mismo que un juego, para el jugar es pensar, es trabajar, es una forma natural de aprender y crear. (Venegas Rubiales, Venegas Rubiales, & García Ortega, 2018)

D. Es un elemento de facilita la socialización:

En el juego, el niño va descubriendo y experimentando formas de relación, aprenden a convivir, a estar con otros, aceptando las reglas, asumiendo roles y responsabilidades.

A través del juego y la exploración de su ambiente, Del niño aprende a conocerse y a conocer a los demás, a distinguir las cosas que puede hacer de las que no puede hacer y aprender a cuidar los elementos de su medio y los objetos que le pertenecen. (B. de Denies, 1995)

E. Ayuda al niño a crecer emocionalmente

A través del juego el niño tiene la oportunidad de expresarse como una persona diferente de los demás reafirmando su identidad y su concepto de sí mismo.

El éxito y el logro que el niño tenga en el juego le ayudan a reforzar su propia imagen y desarrollar la confianza en sus recursos.

F. Para el crecimiento corporal

A medida que aprende a desplazarse, subiéndose y bajando de los sitios, caminado, corriendo, saltando, etc. El niño desarrolla sus músculos y el ejercicio favorece la oxigenación y la buena relación de las funciones organizadas. (Piaget & Bärbel, 2007)

Cuando se agacha, gira, etc., aprende a clasificar el esfuerzo, mejora la resistencia física y consolida el sentido del equilibrio.

G. A través del juego se enseñar los valores

Los niños a través del juego aprender lo que significa solidaridad, cooperación, respeto y especialmente en lo referido a la participación. (Papalia, 2015)

2.2.7. Rol del docente:

La responsabilidad de los educadores para Orlick es transmitir determinados valores formativos e instruir en valores transversales, y formar conductas comprometidas en el futuro cercano, para que los alumnos pasen por una autocrítica de la didáctica utilizada por cada docente, reconsiderar los pensamientos, actitudes y contravalores, como son la irresponsabilidad y egoísmos, de insolidaridad. (Gonzales Fernandez, Salcines Talledo, & García Ruiz, 2015)

Si los niños no adquieren conciencia no hay acción, por todo ello, surge la opción de utilizar el juego para impregnar de actitudes que modifiquen ciertas conductas excesivamente competitivas que dejan un abismo de triunfo y derrota, entre poder y subordinación, de ensalzados y humillados, de ganadores y perdedores, en definitiva, habrá niños que salgan bien premiados y contextos después de este tipo de actividades lúdicas y por el contrario otros frustrados. (Venegas Rubiales, Venegas Rubiales, & García Ortega, 2018)

Como fin instructivo, los juegos donde se posibilita el menosprecio y la derrota hacia una parte de los participantes, queda en entredicho su valor educativo, estos serían aquellos en los que habitualmente se enfrentan dos equipos que ansían la supremacía y el fuerte deseo del triunfo, sobre el considerado su adversario, frente a esta manera de enfocar el juego, están los llamados “juegos cooperativos”, cuyo fin no es ganar sin divertirse y/o conseguir objetivos comunes que dependan de varios participantes, los cuales deben cooperar para mejorar resultados y de todos depende el logro de los objetivos marcados.

Es preocupación importante de la didáctica, impartir este tipo de actividades, en las que intervienen: cuerpo, mente, emociones y sentimientos, factores fundamentales para aprender a aprender. Además de ello, contribuyen a un desarrollo más integral, fomentando valores y actitudes positivas.

2.3. JUEGOS COOPERATIVOS

2.3.1. Definición:

Los juegos cooperativos para Orlick, son propuestas que buscan promover actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos predominando los objetivos colectivos de los individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. De allí que por su propia naturaleza el juego educativo tiende a buscar la participación de quienes juegan sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas u habilidades personales, el juego genera un clima placentero donde es orientado hacia metas colectivas y no hacia metas individuales, esto quiere decir que los juegos en el contexto del proceso enseñanza aprendizaje deben tener las características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano. Juegos que no plantean “ganar o perder” si no aprender, y la participación de todo para alcanzar un objetivo común; asegurando que todos juegues juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. De este modo, desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. Así el elemento central de la atención en el proceso de la enseñanza aprendizaje, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos. (Gonzales Fernandez, Salcines Talledo, & García Ruiz, 2015)

Los juegos no deben promover la eliminación de participantes sino buscar la incorporación de todos “la búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos “aptos”, los menos inteligentes, “los menos vivos”, etc. La eliminación se acompaña rechazo y desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir.

Los juegos debes facilitar el proceso de crear: crear es construir y para construir, la importancia del aporte de todo es fundamental. Si las reglas son flexibles los participantes pueden contribuir a reformularlas; los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible y al objetivo de la actividad. Algunos juegos competitivos son de estructura rígida y dependiente del cumplimiento de las reglas, de espacios y materiales determinados.

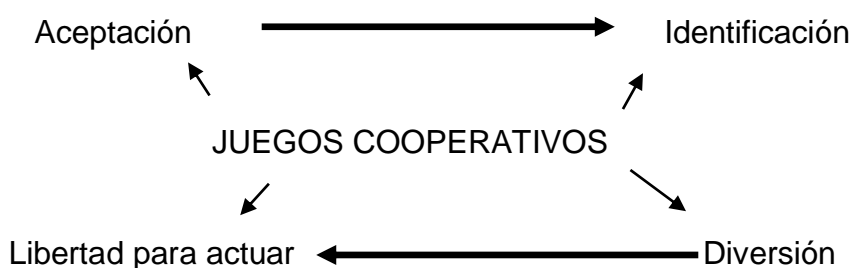
Los juegos pueden estimular el desarrollo de ciertas capacidades y actitudes como pueden contribuir el desarrollo las capacidades necesarias para resolver problemas una buena alternativa para esto poder hacerlo en forma colectiva, junto con otros la sensibilidad necesaria para conocer cómo está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, necesidades ,realidades es decir la realidad de poder ubicarse en la situación del otro así como puede desarrollarla sensibilidad necesaria para reconocer, valorar y expresar la importancia del otro con su precepciones ,aportes y sus diferencias.

Aprender a convivir con las diferencias de los demás, es conocer sus capacidades necesarias para poder expresar sus sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afecto, problema, preocupaciones. La invitación implica la toma de decisiones para solucionar problemas, requiere de la superación colectiva de algún a obstáculo externo al grupo para lo, se necesita de aporte de cada una del participante, no solo de los mejores, de los más fuertes o hábiles.

La cooperación está directamente relacionada con la comunicación, es decir el trato y mutua correspondencia entre dos o más personas; la cohesión, la confianza, la autoestima, valoración de uno mismo de las destrezas para una interacción social positiva. En este sentido la cooperación es una alternativa que ayuda a solucionar problemas y conflictos; si el juego tiene presentes los valores de solidaridad y cooperación. Podemos experimentar el poder que tenemos cada uno de nosotros para proponer colectiva mente soluciones creativas a los problemas que nos presenta la vida. Por ello, hablar de cooperación de los juegos, significa también que podemos ser protagonista en otro proceso de cambio que permitirán mejorar la calidad de vida.

2.3.2. Componentes esenciales:

Existe cuatro componentes esenciales para Soto, para que un juego cooperativo tenga éxito; tales componentes, según como se muestra el diseño, son: la aceptación, libertad para actuar, identificación y diversión.



Aceptación:

El hecho de que todos los niños participen en el juego persiguiendo un fin común, en lugar de competir o pelear, permite que las respuestas y conductas negativas sean sustituidas por respuestas provechosas, positivas. En el juego cooperativo cada niño tiene un rol significativo desde el momento en que él o ella eligen participar.

Los participantes sienten que todos y cada uno son aceptados en el juego, surgiendo una sensación de satisfacción, que está directamente relacionada con la elevación de la autoestima y la alegría compartida.

Identificación:

Al jugar en grupo para alcanzar una meta común, surge una sensación de contribución con la actividad y un sentimiento de integración al grupo. Los niños se sienten unidos, identificados unos con otros, aprendiendo a valorar el intercambio de actos entre ellos y el compromiso social de los mismos.

Diversión:

La participación en los juegos cooperativos si bien promueven la integración y la ayuda mutua no debe hacernos olvidar que la razón principal

por la que los niños juegan es por divertirse. Sin el sentido de la diversión, de alegría, el niño puede tener la experiencia que el juego es insulto. En el juego cooperativo el elemento diversión se ve reforzando, ya que los niños son libres para jugar sin temor al rechazo, al fracaso y sin necesidad de competir. El compartir, y el cooperar en el juego enriquece la experiencia de diversión.

Libertad para actuar:

Los juegos cooperativos no cuentan con las reglas rígidas o estáticas, inflexibles o rápidas, sino que los niños tienen la libertad para opinar y decidir sobre las reglas de juego y cambiarlas para hacerlo más divertido, así tienen también libertad para crear nuevos juegos.

En los juegos Cooperativos, se la llama solución a una propuesta de coalición, que viene a ser la unión de varios individuos para vencer un problema, y de reparto de funciones que garanticen estabilidad, es decir, en la que ninguno de los participantes de una coalición pueda estar interesado en romper las reglas del juego.

En este sentido son una propuesta ventajosa para cambiar de actitud en nuestra vida diaria. La cooperación fomenta la participación, facilita la organización, el reconocimiento de las habilidades de cada persona y el trabajo colectivo.

2.3.3. Tipos de juegos cooperativos:

a) Juegos de presentación:

Son actividades dinámicas y lúdicas utilizadas para conocer los nombres de las personas del grupo. Al realizar la programación las colocamos en las primeras sesiones o al principio de las sesiones. Aun cuando ya conocen los nombres, pueden servir para divertirse e integrarse.

b) Juegos para conocerse

Son actividades lúdicas para conocerse a sí mismos y conocer un poco más a otras personas. De esta manera se les invita a reflexionar y a tener en cuenta a las compañeras. Colocamos estas actividades en la programación después de los juegos de nombres en los primeros momentos del trabajo en grupo.

c) Juegos de distensión.

Estos juegos sirven para pasarlo bien sin un objetivo concreto y sin competir. Todas participamos y eliminamos tensiones.

d) Juegos energizantes

Son actividades lúdicas que sin cumplir de forma directa ninguno de los objetivos de otros capítulos sirve para desprender energías. No son juegos cooperativos en el más estricto sentido de la palabra, pero al no ser competitivos, resultan importantes como alternativa a la violencia que producen algunos juegos de la calle.

e) Juegos de confianza

Son actividades lúdicas que nos habitúan a confiar en nuestras compañeras.

f) Juegos de contacto

Son actividades lúdicas que nos ofrecen confianza y seguridad en relación con nuestro propio cuerpo y el cuerpo de las personas que están a nuestro lado. Nos habitúan a no ponernos nerviosas cuando alguien toca nuestro cuerpo. Son actividades básicas en estas edades y no se trabajan solo con las que hay a continuación, sino que en otros capítulos también hay juegos de contacto mezclados con otros objetivos.

g) Juegos de estima

Son actividades lúdicas que nos habitúan a manifestar afectos positivos hacia otras personas.

h) Juegos cooperativos

Son actividades mediante las cuales nos ayudamos mutuamente para divertirnos. No hay una ganadores ni perdedores, sino que ganan todas las personas que participamos siempre que se consiga el objetivo operativo planteado en la actividad.

i) Juegos de relajación

Intentaremos con estas actividades poner en reposo nuestra energía a la vez que nos concentramos en la percepción del propio cuerpo.

j) Juegos de masaje

Son actividades encaminadas a ofrecer una relajación muscular. Implican una conciencia del propio cuerpo y del cuerpo de las demás personas, así como mecanismos de confianza y seguridad en el grupo. Recordar que el masaje es más eficaz cuanto menos ropa se lleve encima.

2.3.4. Aportes de los juegos cooperativos

Para arraz, los juegos cooperativos ayudan a las niñas y niños a:

- Tener confianza en sí mismas.
- Tener confianza en las otras personas.
- Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten.
- Poder interpretar y aceptar los comportamientos de las otras.

- Poder transformar sus comportamientos en función de las otras.
- Comprenderse mejor a sí mismas y a las demás.
- Superar sus angustias, sus culpabilidades y la sensación de sentirse juzgadas.
- Vivir en grupo y sentirse responsable de sí y de las otras.
- Comunicarse positivamente con las otras.
- Ver los diferentes comportamientos de las niñas.
- Conocer mejor a las niñas.
- Ver cómo funciona el grupo. (Bantulá Janot, 2004)

2.3.5. Importancia de los juegos cooperativos

Para la mayoría de las personas el juego ha sido la primera pedagogía de la vida. Además, es el medio de crecer y aprender. Se ha intentado experimentos con la intención de probar el placer, el deseo y la distracción. Lo que nos causa placer, satisfacción, lo adoptamos y lo rehacemos. Siempre hemos ocultado esta posibilidad y, peor aún, identificado el trabajo con lo serio y el juego con lo no serio.

Para nosotras el juego está directamente ligado al placer intenso y ofrece la posibilidad de relativizar lo real. Es tomar un lugar dentro del grupo, su lugar, aquel que se elige y se muestra a los otros. Es comunicar, dejar vislumbrar la fuerza de reacción.

Si pensamos un poco lo que suele ocurrir normalmente cuando jugamos, podemos observar que hay gente que se siente mal, otros que actúan con violencia, aparecen envidias y rencores. Y, en definitiva, una actividad

aparentemente inofensiva provoca efectos negativos en la persona y en el propio grupo.

Aceptamos tanto en la vida como en el juego que son normales las relaciones de dominación y agresividad donde las personas fuertes superan a las débiles, y decimos que probablemente quien perdió se lo merecía, y que quien ganó también habrá sido por algo. Muchas veces utilizamos juegos sin cuestionar los mensajes y valores que transmiten.

Los juegos cooperativos tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo marcado, y de favorecer un ambiente de aprecio recíproco donde no se mira a la otra como competidora sino como compañera de juego.

2.4. AGRESIVIDAD:

2.4.1. Definición:

Según Adler, A. Algunas personas hacen uso de la agresividad como un medio para proteger su profundo complejo de superioridad, es decir para proteger una autoestima frágil. La protección en forma de agresividad puede adoptar la forma de menosprecio, acusación o autoacusación. (Papalia, 2015)

Según Hurlock, E. La agresión es un acto real que se da en niños menores que sus agresores y se ven expresados mediante ataques físicos o verbales que reciben. (Houssaye, 2003)

Según Bobes, J. El término agresividad procede del latín *aggredior*, que significa acometer. La agresividad es la tendencia al ataque, a la combatividad. La agresividad es un elemento vital del comportamiento de cualquier especie, incluida la humana con finalidad de autoconservación tanto a ella como del individuo. (Houssaye, 2003)

Según Safarino, E. La agresión es la conducta antisocial que puede provocar daño físico o psicológico; la agresión se incrementa por frustración y

puede consistir en la manifestación de la hostilidad o en el esfuerzo por conseguir un objeto. (Papalia, 2015)

La finalidad de esta conducta es la de causar daño físico y psicológico. Por lo tanto, podemos afirmar que la agresividad es un acto real característico por un ataque hostil hacia otra persona. Los niños pueden expresar su agresividad mediante ataques físicos o verbales a otros niños, casi siempre un niño menor que ellos. (B. de Denies, 1995)

De acuerdo con esto se puede concluir que la agresividad es un acto real que causa la tendencia a dañar física, verbal y psicológicamente, se da de un niño mayor a otro menor o de un niño fuerte a otro más débil; la agresividad tiene como causas la frustración y la competencia, al no conseguir lo que uno desea se siente ira, cólera, amargura lo cual se carga de energía negativa que impulsa al niño en descargarla en el más débil. (Piaget & Bärbel, 2007)

2.4.2. Teorías sobre la agresión:

Con el fin de explicar el origen de la agresividad han surgido una serie de teorías.

a) Teoría sobre la agresión:

Según Freud, S., sostiene que todo comportamiento agresivo obedece a un impulso agresivo innato. En la primera versión de esta teoría Freud distingue a los instintos sexuales basados en la energía libidinosa ya que ellos se oponen a los instintos de Autoconservación, cuya energía se llama interés. Freud considera la agresión como un componente del instinto de autoconservación; es una parte de ello o personalidad primitiva que busca alguna forma de expresión. Por tanto, en ocasiones los niños sienten un apremio por romper o quemar cosas, disparar a los pájaros e insultar a los amigos ya que trata de destruir objetos que le causan displacer.

Freud enfoca la agresión desde un tercer modelo llamado Especulación metapsicológica en el cual se da el dualismo de los instintivos de vida y de muerte dirigido hacia fuera, se manifiesta a través de una presión agresiva por lo tanto la presión excesiva de la agresión puede ser perjudicial porque tal instinto se dirigirá contra la persona misma. (Houssaye, 2003)

b) Teoría de la Frustración – Agresión:

Sugieren que la agresión es una reacción a la frustración. Por ejemplo, cuando un niño no recibe lo que solicita, éste se ve bloqueado por no alcanzar su objetivo, la reacción emocional es expresada a través de su enojo. (Gonzales Fernandez, Salcines Talledo, & García Ruiz, 2015)

El componente del enojo es la conducta agresiva. Por consiguiente, los niños que actúan de forma agresiva son niños desdichados y frustrados. Una determinante del vínculo entre la frustración y la agresión es la naturaleza de la frustración. Las Frustraciones Arbitrarias si conducen a la agresión, y las No Arbitrarias las que aparentemente si tienen razón de ser. Las fuentes de frustración caprichosas o inexplicables en apariencia provocan más reacciones agresivas. Una implicación del análisis frustración – agresión es que cada nueva frustración incrementara los deseos de agredir hasta que la persona acaba por “explotar”. Supuestamente después desciende en nivel de excitación de la persona hasta que nuevas frustraciones lo incrementan otra vez. (Houssaye, 2003)

c) Teoría de las Señales de Agresión:

Cuando surgió la reformulación de la hipótesis de frustración – agresión. En su teoría la frustración conduce a una respuesta emocional de ira. La ira es el medio para los actos agresivos, pero estos en realidad no tienen lugar a menos que estén presentes las señales de agresión.

Para demostrar la agresividad, primero pidieron a un ayudante que hiciera enojar a los sujetos que recibieron la oportunidad de agredirlo mediante descargas eléctricas. Cuando no había señales de agresión, lo agredían

poco; cuando si las había, muchas más probabilidades de que el ayudante recibiera poderosas descargas eléctricas.

La hipótesis clásica de la frustración – agresión sostiene que la frustración puede ser reducida al agredir a cualquier persona similar pero no idéntica al acto que provocó la agresión. Berkowitz rechaza esto y sugiere que la ira del enemigo frustrado no se reducirá a menos que se haga daño directamente al investigador.

La frustración primero provoca ira, después claves relacionadas con agresiones pasadas que deben estar presentes para que haya actos agresivos en el presente y también hay muchas claves relacionadas con la agresión. Además, la teoría original de la frustración – agresión sugiere que la atención agresiva producida por la frustración puede reducirse cuando se dirige en contra de algo o alguien diferente de la causa de la frustración.

Por el contrario, la teoría de las señales de agresividad sugiere que la causa de la frustración debe ser el objetivo de la agresión.

d) Teoría Instrumental de la Agresión:

Si bien la forma modificada de la hipótesis de frustración – agresión tiene cierta validez hay otra explicación para el comportamiento agresivo que claramente acepta nuestra sociedad. La agresión se aprende y se practica porque recompensa a la persona agresiva.

Una buena razón para atacar a una persona es que la agresión producirá recompensa. En el caso de los asaltos y los robos a mano armada, la recompensa potencial es obvia. Por supuesto las recompensas pueden ser más sutiles tales como sensaciones de poder, control o aprobación social. (Venegas Rubiales, Venegas Rubiales, & García Ortega, 2018)

La otra manera importante de aprender el comportamiento agresivo es la imitación. Una excelente demostración de esto proporcionada en su experimento con el “muñeco bobo”. A niños pequeños se les mostro un modelo humano filmado o en vivo a una figura de cartón que golpeaba a un

muñeco inflable. Los niños que vieron a cualquiera de estos modelos agrediendo al muñeco mostraron más agresividad respecto de los niños que no estuvieron expuestos al modelo agresivo, así pues, la agresión puede aprenderse directamente o por observación.

e) Teoría del Aprendizaje Social:

Establece que la conducta agresiva se aprende con frecuencia de modelos, individuos que manifiestan actos hostiles.

Si un niño admira a un compañero más fuerte, más competente en apariencia, y si ese compañero exhibe conductas agresivas es probable que el primer niño intente una conducta agresiva o en un caso más desafortunado, si un padre es una persona violenta, ofensiva, el padre puede proporcionar el modelo indeseable.

Se considera normal un cierto nivel de agresividad en los niños. La aceptación de la conducta agresiva del niño por parte del adulto debe incluir margen.

2.3.4. Tipos de agresividad:

En las investigaciones acerca de la agresividad, han sistematizado los tipos de agresividad de acuerdo con varios criterios, siendo estos, los mencionados a continuación. (Escoriza Nieto, 2002)

De acuerdo al nivel de comportamiento en el cual se manifiestan las agresiones:

- a) Agresión abierta (Real). Se manifiesta en comportamientos observables.
- b) Agresión encubierta: (De fantasía). Se manifiesta tan solo en la imaginación del que agrede.

De acuerdo con la dirección de la agresión:

- a) El comportamiento agresivo se dirige hacia los objetivos, otras personas (hetero agresión), hacia su propia persona (autoagresión).
- b) La agresión se dirige hacia el verdadero objeto, había un sustituto, esto puede suceder cuando el objeto provoca fuertes inhibiciones.
- c) Las agresiones pueden estar dadas directamente hacia el adversario o indirectamente como: mentiras, difamación, destrucción de objetos significativos para el opositor.

De acuerdo con el medio utilizado para ejecutar la agresión:
palabras, gestos, mímicas, ataque físico o con ayuda de armas.

De acuerdo con su finalidad:

- a) Hostil o emocional:

“La agresión hostil es una conducta que trata de lastimar o establecer un dominio sobre otro: un niño golpea a otro en un acto de vergüenza; un niño derriba a otro en una suerte de terrorismo preescolar.”

- b) Instrumental:

Pueden ser un medio para alcanzar una meta superior, es decir, causar daño no es el fin último, sino un medio para conseguir otras metas distintas a las de la propia agresión (demostrar poder, bienes materiales, coerción).

“La agresión Instrumental es el daño que causa de manera incidental una conducta propositiva: si un niño derriba a otro cuando intenta coger un juguete, el daño que le cause no será intencional.”

De acuerdo con la índole de la emoción:

Las agresiones van acompañadas a menudo de ira, enojo, rabia; pero también causan placer.

De acuerdo a la participación afectiva:

Las agresiones pueden ser planificadas, calculadas o realizarse en un estado efectivo, por ejemplo: en un estado de enfurecimiento (distinción de homicidios, por emoción; violencia o con premeditación.

De acuerdo con el número de agresores:

Las agresiones pueden ser ejecutadas individualmente o en grupos mayores o menores.

De acuerdo con la aceptación Social:

Se hace una distinción entre las agresiones aprobadas y las desaprobadas socialmente.

Según Sanchez, señala que las agresiones pueden presentarse de formas muy diversas, dividiéndolas en:

- En forma de **agresiones físicas directas** como pegar con las manos, dar patadas, morder, golpearon objetos, etc.
- “En el preescolar, la agresión física es una respuesta al enojo y la hostilidad. Por lo regular, aumenta durante el periodo preescolar y luego disminuye conforme empieza a reemplazarla la agresión verbal. La reducción se debe también a la creciente capacidad para resolver los conflictos en otras formas, como por negociación; y a una mayor experiencia de como jugar”.
- En forma de **agresiones físicas indirectas o desplazadas**, destrozando o golpeando objetos de la persona que ha provocado, generalmente mediante una frustración, la agresión del sujeto.
- “La agresión indirecta es la agresión que no va dirigida a ninguna persona, sino que va dirigida a enseres u objetos con el fin de destrozarlos, de robarlos, etc. Estas acciones de destrozo son, más que un síntoma, una a floración de un desajuste entre normas y acto.”

- En forma de explosiones agresivas en las que el sujeto no puede controlar su frustración y se descarga dando saltos, manteniendo la respiración, gritando, haciendo ruido, etc. Mediante agresiones verbales como gritar y discutir con los padres, insultar, amenazar o ridiculizar a los hermanos o compañeros de colegio mediante motes. (Venegas Rubiales, Venegas Rubiales, & García Ortega, 2018)

2.3.5. Causas que influyen en la agresividad:

a) La frustración:

Los niños de cualquier edad presentan síntomas de frustración, debido a que ésta aparece cuando se bloquea una meta, lo cual produce sentimientos de ira que conllevan a la agresión. Un claro ejemplo es cuando una niña quiera manejar el triciclo de su hermano, pero su hermano no desea prestárselo, entonces al no conseguir lo que desea se siente frustrada; es por esta razón que ella lo empuja.

Psicólogos partidarios de diferentes teorías han supuesto la existencia de una relación directa entre frustración y agresión; donde se estableció que toda agresión se deriva de la frustración y que toda frustración, tarde o temprano, deriva en alguna forma directa o disfrazada de agresión.

La agresión a causa de la frustración se puede expresar de forma directa hacia la fuente que lo origina o desplazarse a otra persona u objetos. (Piaget & Bärbel, 2007)

b) La imitación:

Si el niño mira una acción agresiva de personas de su entorno, éste aprenderá inconscientemente nuevas técnicas agresivas. Estos modelos son los padres, hermanos, sus compañeros. Y por último el no menos importante la televisión donde se proyectan un conjunto de programas donde se observan actos de violencia, es decir el niño observa a alguien

ejecutar una acción agresiva, ya sea en persona o en película, y rápidamente causa un efecto de “Desinhibición” de las tendencias agresivas del niño. El niño que ha visto una película o alguien comportarse agresivamente, es más susceptible de que no solo se limite a imitar la agresión vista en la película sino en manifestar toda una variedad de agresiones. Cuando niño mira programas donde se muestra acciones violentas hace que se provoque el aprendizaje de estos. (Bergner Hurlock, 1982)

c) El castigo:

Se presenta cuando los padres tratan de controlar la agresión de sus hijos a través de castigos físicos que dan al niño un modelo de agresión y provoca más rechazo. Los niños más agresivos parecen provenir de familias muy permisivas de la agresividad y que castigan mucho es decir la madre o el padre permiten al niño golpear a su hermano o quitarle un juguete, pero cuando el alboroto se vuelve muy grande o cuando el lloriqueo se hace muy molesto, la madre aplica un castigo severo (da una paliza, envía al niño a su habitación, le quita algo que le gusta, entre otros.)

Esto refleja que los padres hacen un control erróneo de la agresión de sus hijos debido a que permiten la agresión en algunas ocasiones y en otras las castigan.

Es muy posible que si el niño se le castiga por actos agresivos muy probablemente reprimirá estas conductas al menos en presencia de quien lo castiga. Pero en ese lugar debe canalizar estos sentimientos y actos agresivos por medios de otros escapes. Es decir, puede disminuir su agresión en la casa; pero se puede volver más agresivo en la escuela. En conclusión, el usar castigo físico para reprimir la agresión de los niños en realidad puede fomentar un modelo obvio de conducta agresiva.

2.3.6. Desarrollo de la agresividad

Para Sarafino E. y Armstrong J, la agresividad se desarrolla en varias etapas, siendo estas:

- a. **Primera etapa de la agresión (a-2 años):** Los niños se centran en un objeto deseado, hacen gestos amenazantes hacia la otra persona que los tiene.
- b. **Segunda etapa de la agresión (2-5 años):** Se centra en la pelea por los juguetes y el control del espacio, este emerge más que todo en el juego social y los niños que más pelean son los más sociables y competentes. Las armas de agresividad cambiarán de los golpes por los insultos, a medida que los problemas cambian, de querer un juguete o establecer una posición.
- c. **Tercera etapa de la agresión (5 -7 años)**

La mayoría de los niños se vuelven menos agresivos a medida que se vuelven menos egocéntricos y más enfáticos. Algunos de ellos no aprenden a controlar la agresión ya que en lugar de esto aparecen tendencias destructivas para gobernar su vida. La ocasión para agresión se da con más frecuencia después de conflictos con los compañeros. (Félix Castañeda, 1999)

2.3.7. Niveles de agresividad

Los actos agresivos se dividen en dos categorías: Agresión hostil y agresión instrumental. Si la meta principal de un actor es dañar a una víctima, su comportamiento se califica como agresión hostil. Por el contrario, la agresión instrumental describe aquellas situaciones en las que una persona hiera a otra como un medio para algún otro fin. Es evidente que el mismo acto manifiesto podría ser clasificado ya sea como agresión hostil o instrumental según las circunstancias. (J. Craig, 2001)

Si un niño pequeño le da una zorra a su hermana y luego se burla de ella por llorar, podríamos considerar esta conducta como agresión hostil. Sin embargo, estas mismas acciones podrían ser etiquetadas como agresión instrumental (o como una mezcla de agresión hostil e instrumental) si el niño también tomó un juguete que estaba usando su hermana. “la agresión instrumental es el daño que causa de manera incidental una conducta propositiva: si un niño derriba a otro cuando intenta coger un juguete, el daño que le cause no será intencional.” (J. Craig, 2001)

- De acuerdo con la índole de la emoción: Las agresiones van acompañadas a menudo de ira, enojo, rabia; pero también causan placer.
- De acuerdo con la participación afectiva: Las agresiones pueden ser planificadas, calculadas o realizarse en un estado afectivo, por ejemplo: en un estado de enfurecimiento (distinción de homicidios, por emoción, violencia o con premeditación).
- De acuerdo con el número de agresores: Las agresiones pueden ser ejecutadas individualmente o en grupos mayores o menores.
- De acuerdo con la aceptación social: Se hace una distinción entre las agresiones aprobadas y las desaprobadas socialmente.

2.4. PERFIL DEL NIÑO DE 4 AÑOS

Aspecto Emocional y Social

Imita las conductas de otros, que parecen brotar de él mismo; hay un contagio afectivo, es decir, que el niño puede toser cuando tose un mayor o reírse cuando escucha una risa. Se observa simpatía (actos de consuelo, reparación o ayuda), quiere exteriorizar ayuda-consuelo, con sus besos, caricias o actos de cooperación. Polariza sentimientos debido a su egocentrismo: hay una integración de los sentimientos por coordinación,

basada en la participación afectiva (comprender sentimientos y brindar solidaridad: nacimiento de la amistad infantil). (J. Craig, 2001)

Se vuelve más cariñoso y solidario; es más afectuoso a la hora de dormir, pero es agresivo físicamente. Los juegos son más cooperativos; comienza a compartir sus juguetes, pero espera recibir más que dar. Sugiere turnos para jugar, pero no sigue un orden. Puede permanecer más tiempo en una actividad que le interesa, trata de terminarla y de recibir la aprobación. Le gusta el juego dramático, el mismo es simbólico y ya no es tan paralelo, porque le gusta el contacto con los demás. (J. Craig, 2001)

Realiza juegos sensoriales-motores-psíquicos, sociales, de competencia. Comienza a agruparse y demuestra estabilidad en el mantenimiento. Hay una progresiva independencia y sociabilidad. Se agrupa por una intensa demanda de relación social, que se expresa de un modo torpe, inestable y a veces, hostil. Más condiciones de estabilidad en el mantenimiento de los grupos. Algunos asumen el papel de pequeños líderes (son los más dinámicos y extrovertidos), otros; sometidos y seguidores de grupo, también están marginados. Tendencia a elegir un compañero. Está superando la dependencia social, entonces disminuye la tendencia a la sonrisa comunicativa. Realiza las tareas indicadas con más cuidado, efectúa más comentarios sin que nadie se lo pida. (J. Craig, 2001)

Surgen los sentimientos de envidia, competencia, agresión, porque ya reconoce que hay otras personas. Su moral es heterogénea, obligación del deber y la obediencia, acepta la norma por respeto a quien se la da, por sentimiento de amor, temor, admiración y seguridad. Acepta una justicia retributiva (castigada la falta en proporción a su gravedad). Se encuentra en la etapa fálica (3 -5 años, anomismo infantil). (J. Craig, 2001)

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN:

En la presente investigación se utilizó el Método Cuasi Experimental, porque se manipuló intencionalmente la variable independiente, que consistió en la aplicación de un programa de juegos cooperativos y se observó sus efectos en la variable dependiente que fue disminuir la agresividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°313 Miraflores Alto. Este trabajo se dio bajo el control del grupo investigador, existiendo un grupo de control y otro grupo experimental. (Bernal Torres, 2006)

3.2. DEFINICIÓN OPERACIONAL:

- **Programa de Juego Cooperativos Programa de juegos cooperativos “MUNAY”:**

Para Orlick, este programa de juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, respeto y solidaridad. Facilitan el encuentro con los demás y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los demás; estas actividades presentan diferentes tipos de juegos cooperativos como: juegos de presentación, juegos para conocerse; juegos de distensión, juegos energizantes, juegos de confianza, juegos de contacto, juegos de estima juegos cooperativos, juegos de relajación y juegos de masaje. (Omeñaca Cilla & Ruiz Omeñaca, 2005)

La palabra MUNAY, es un vocablo quechua, que al traducirlo al idioma español o castellano para los peruanos, significa querer o amar a los niños, de manera particular, condición que el equipo investigador lo tomo con mucho agrado y fue determinante para el desarrollo de este trabajo experimental.

- **La agresividad:**

La agresión es la conducta antisocial que puede provocar daño físico o psicológico; la agresión se incrementa por frustración y la competencia y puede consistir en la manifestación de la hostilidad o en el esfuerzo por conseguir un objeto. Por lo tanto podemos afirmar que la agresividad es un acto real característico por un ataque hostil hacia otra persona. Los niños pueden expresar su agresividad mediante ataques físicos o verbales a otros niños, casi siempre un niño menor que ellos. (Train, 2004)

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:

Diseño (cuasi experimental): En este diseño se efectúa una observación antes de introducir la variable independiente (O1) y otra después de su aplicación (O2). Por lo general las observaciones se obtienen a través de la aplicación de una prueba u observación directa, cuyo nombre asignado depende del momento de la aplicación. Si la prueba se administrara antes de la introducción de la variable independiente se le denomina pre- test y si se administra después que entonces se llama post- test. (T. Campbell & C. Stanley, 2011)

La presente investigación perteneció al tipo de diseño cuasi experimental, con dos grupos uno de control y experimental, en donde a ambos grupos se le aplicó un pretest, para medir en qué grado tiene desarrollado la agresividad, luego se aplicó el programa de juegos cooperativos, solo al grupo experimental. Finalmente se aplicó un post- test a ambos grupos para analizar los resultados y verificar si dicho programa ha influenciado significativamente o no al grupo experimental. (T. Campbell & C. Stanley, 2011)

Este diseño de investigación está representado de la siguiente forma:

G.E.: O1 ----- x -----O2

G.C.: O3 -----O4

Dónde:

G.E: Grupo experimental

G.C: Grupo control

O1 Y O3: Aplicación del Pre

X: Aplicación del Programa juegos cooperativos “MUNAY”

O2 Y O4: Aplicación del Post - test al grupo experimental

Este diseño permitió disminuir la agresividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 313 – Miraflores Bajo - Chimbote 2018

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA:

3.4.1. Población muestral:

La presente investigación tuvo campo de estudio en la Institución Educativa N°313 Miraflores Alto, Chimbote 2018, se trabajó con una totalidad de niños de 4 años. Siendo el aula “Uvitas del saber” el aula experimental con un total de 22 niños y el aula “Delfines talentosos” el grupo de control conformado por un total de 24 niños.

Grupos de investigación	Aulas de estudio	Cantidad de niños		Total
		Niños	Niñas	
G. Experimental	Aula Uvitas del saber	15	7	22
G. Control	Aula Delfines talentosos	13	11	24
TOTAL				46

3.5. VARIABLES:

- **Variables independientes:**

Programa de juegos cooperativos

- **Variables dependientes:**

La agresividad

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

3.6.1. Técnicas:

- **La observación:**

Es una técnica que se aplicara en forma permanente; es decir, al iniciar y finalizar la investigación, el cual servirá para determinar la eficacia en la aplicación del Programa de juegos cooperativos “MUNAY”, y así obtener información relevante acerca de la significatividad y validez del Programa de juegos cooperativos que se aplicara a los niños y niñas de 04 años.

3.6.2. Instrumentos:

Los instrumentos que se utilizaron en la recolección de datos estarán determinados por los objetivos de la investigación:

- **Escala valorativa:**

Este instrumento se utilizó antes y después de aplicar el programa de juegos cooperativos, y permitió registrar comportamientos de los niños en cuanto a la disminución de la agresividad.

- **Registro anecdótico:**

Con este instrumento se logrará registrar las reacciones agresivas de los niños y niñas de 4 años, durante las actividades ejecutadas del programa de juegos cooperativos, para que estas anotaciones fueran útiles en la investigación.

3.7. HIPÓTESIS:

3.7.1. Hipótesis alternativa:

La aplicación del programa de juegos cooperativos “**MUNAY**” es significativo, entonces se disminuirá la agresividad en los niños de 4 años, en la Institución Educativa N°313 Miraflores Alto, Chimbote 2018.

3.7.2. hipótesis nula:

La aplicación del Programa de juegos cooperativos “**MUNAY**”, no es significativo, entonces, no disminuirá la agresividad en los niños de 4 años, en la Institución Educativa N°313 Miraflores Alto, Chimbote 2017.

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO:

El instrumento de recolección de datos (escala valorativa), que se ha utilizado, ha sido adaptado de una tesis ya existente, por el grado de confiabilidad que ha tenido en dicho trabajo.

Del mismo modo en el presente informe, mediante la prueba de software SPSS 20, se usó la prueba T-student en el mismo software, demostrando un nivel de confiabilidad de 0.990 de éxito.

Estadísticos de muestras relacionadas

	Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
PRETEST	47,40	30	8,950	1,634
Par 1 POSTEST	69,63	30	5,423	,990

3.9. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO:

Se utilizará el método inferencial y estadístico.

Asimismo, para el siguiente procesamiento estadístico de esta investigación se utilizará las siguientes medidas estadísticas:

- Media aritmética:

$$\bar{X} = \frac{\sum fi}{N}$$

Donde:

\bar{X} : Media aritmética.

Fi: frecuencias absolutas simples.

N: total de datos.

- Desviación estándar:

$$S_x = \sqrt{\frac{\sum X_i^2 - n\bar{X}^2}{n-1}}$$

Dónde:

Sx: Desviación Estándar.

Xi: valores de una variable.

N: Total de datos.

\bar{X} : Media aritmética.

- Coeficiente de variación:

$$C.V = \frac{S_x}{\bar{X}} \times 100$$

Dónde:

C.V: Coeficiente de Variación.

Sx: Desviación Estándar.

\bar{X} : Media aritmética.

- Prueba de hipótesis:

$$Z = \frac{\bar{X}_e - \bar{X}_c}{\sqrt{\frac{S_x^2}{n_e} + \frac{S_x^2}{n_c}}}$$

Dónde:

Z: Prueba de Hipótesis.

\bar{X}_c : Media aritmética del grupo de control.

\bar{X}_e : Media aritmética del grupo experimental.

S_{xc} : Desviación Estándar del grupo de control.

S_{xe} : Desviación Estándar del grupo experimental.

nc: Número total del grupo de control.

ne: Número total del grupo experimental.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. RESULTADOS OBTENIDOS:

A continuación, presentamos la tabla N° 1; PRUEBA DE HIPOTESIS Basado en la formulación de la interrogante.

Según la TABLA N°1 Prueba de Chi cuadrado estadístico, la aplicación del programa de juegos cooperativos “MUNAY” para disminuir la agresividad de los niños de 4 años de la I.E. N°313 – Miraflores Alto; es significativa $p=0.007<0.05$ menor al riesgo tomando.

TABLA N° 01

Estadísticas de la aplicación del programa de juegos cooperativos “MUNAY” para disminuir la agresividad en los niños de 4 años de la I.E. N°313 – Miraflores Alto.

	Valor	gl	Sig. Asintótica P valor
Chi cuadrado de Pearson	2,295^a	4	0,007
Razón de verosimilitud	2,108	4	0,716
Asociación lineal por lineal	,396	1	0,529
N° de casos validos	22		

Fuente: Instrumento de evaluación que determinar el nivel de agresividad de los niños de 4 años del aula uvitas del saber y delfines talentosos de la I.E. N° 313 Miraflores Alto – 2018.

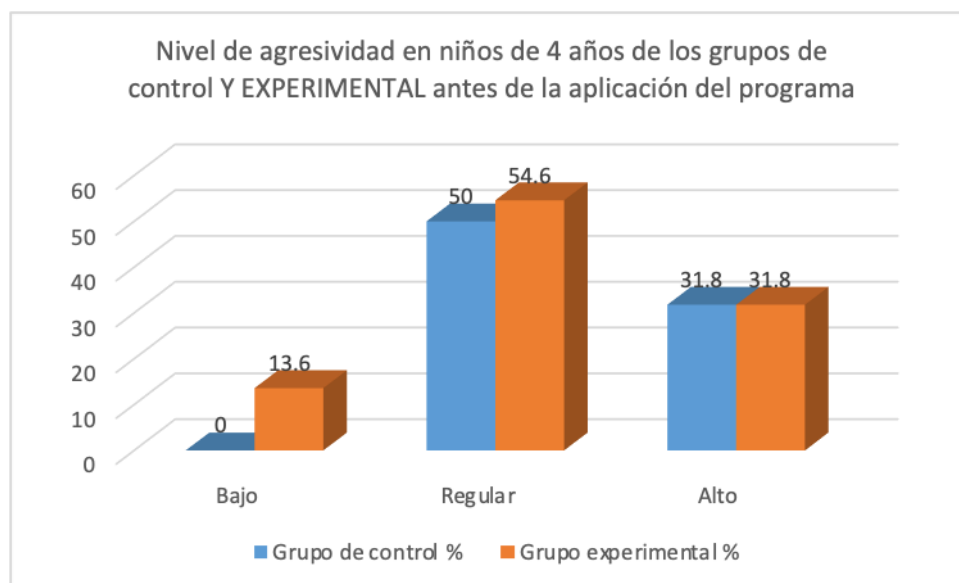
TABLA N° 02

Nivel de agresividad en niños de 4 años de los grupos de control Y EXPERIMENTAL antes de la aplicación del programa (Pre Test).

Nivel	Grupo de control		Grupo experimental	
	Nº	%	Nº	%
Bajo	4	18,2	3	13.6
Regular	11	50	12	54.6
Alto	7	31.8	7	31.8
Total	22	100	22	100

Fuente: Instrumento de evaluación que determinar el nivel de agresividad de los niños de 4 años del aula uvitas del saber y delfines talentosos de la I.E. N° 313 Miraflores Alto – 2018.

GRAFICO N° 01



Interpretación: Dado los porcentajes obtenidos en el pre test, antes de la aplicación del programa los niveles de agresividad encontrados en el grupo de control fueron; nivel bajo con 18,2%, nivel regular con 50% y nivel bajo con 31,8%; y en el grupo experimental obtuvimos en el nivel bajo 13.6%, en el nivel regular 54.6% y nivel alto 31.8%.

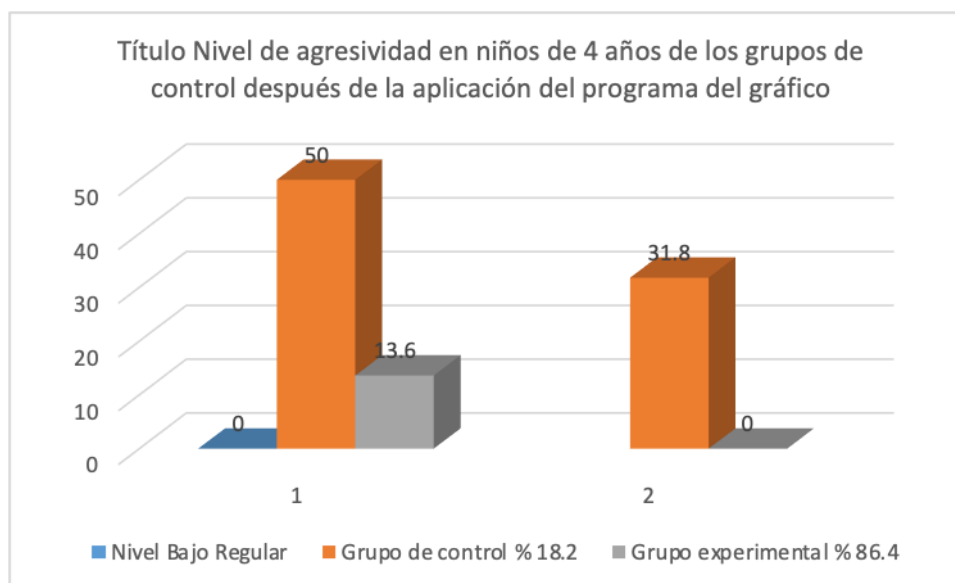
TABLA N° 03

Nivel de agresividad en niños de 4 años de los grupos de control después de la aplicación del programa (POST TEST).

Nivel	Grupo de control		Grupo experimental	
	Nº	%	Nº	%
Bajo	4	18.2	19	86.4
Regular	11	50	3	13.6
Alto	7	31.8	0	0
Total	22	100	22	100

FUENTE: Instrumento de evaluación que determinar el nivel de agresividad de los niños de 4 años del aula uvitas del saber y delfines talentosos de la I.E. N° 313 Miraflores Alto – 2018.

GRAFICO N° 02



Interpretación: Dado los porcentajes obtenidos en el post test , después de la aplicación del programa los niveles de agresividad encontrados en el grupo de control son; nivel bajo con 18,2%, nivel regular con 50% y nivel bajo con 31,8%; dado que en el grupo experimental obtuvimos en el nivel bajo 86.4%, en el nivel regular 13.6% y nivel alto 0%.

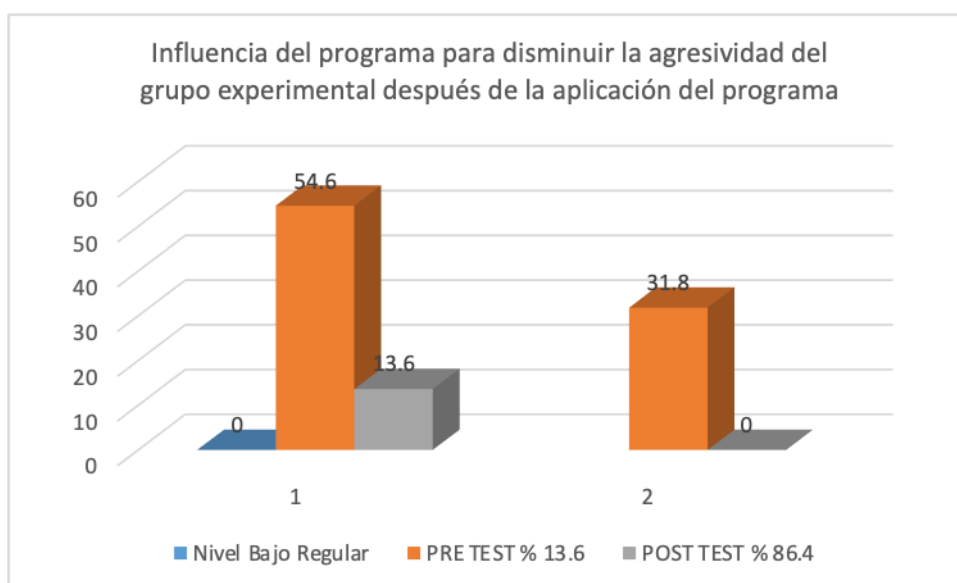
TABLA N°4

Influencia del programa para disminuir la agresividad del grupo experimental después de la aplicación del programa (post test).

Nivel	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
Bajo	3	13.6	19	86.4
Regular	12	54.6	3	13.6
Alto	7	31.8	0	0
Total	22	100	22	100

Fuente: Instrumento de evaluación que determinar el nivel de agresividad de los niños de 4 años del aula uvitas del saber y delfines talentosos de la I.E. N° 313 Miraflores Alto – 2018.

GRAFICO N° 03



Interpretación: Dado los porcentajes obtenidos en el post test, después de la aplicación del programa los niveles de agresividad encontrados en el grupo de control son; nivel bajo con 18,2%, nivel regular con 50% y nivel bajo con 31,8%; dado que en el grupo experimental obtuvimos en el nivel bajo 86.4%, en el nivel regular 13.6% y nivel alto 0%.

CAPITULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. DISCUSIÓN DE RESULTADOS:

En el Tabla N°1 se observa que la aplicación del programa de juegos cooperativos “MUNAY” para disminuir la agresividad de los niños de 4 años de la I.E N° 313 – Miraflores Alto, es significativa porque logro obtener en la prueba de Chi cuadrado; $P < 0.05$, obteniendo un valor de 0.007; por lo tanto, se puede asegurar que las variables tienen dependencia, existiendo un grado de relación entre los juegos cooperativos y la agresividad de los niños y niñas, con respecto a esta relación la institución educativa debe promover un plan de mejora con aplicación de juegos cooperativos, para que los niños participen y de ese modo mejoren sus relaciones sociales con sus pares, llevando a la disminución en su nivel de agresividad.

En el Figura N°2 se observa que los niños de los grupos de control y experimental de la Institución Educativa N° 313, tienen un grado elevado de agresividad representado según los niveles “ALTO Y REGULAR “en 81.8% y 86.2% respectivamente. Misma que es observable por el comportamiento de los infantes, producto muchas veces de la imitación del comportamiento de sus padres, incluso la visualización de programas con alto nivel agresivo; la frustración también es otra posible causa de nivel alto de agresividad ya que esta se presenta por el bloqueo de alguna meta del niño y se desata con el sentimiento de ira que con lleva a la agresión. Por ultimo podemos mencionar al castigo que es producto del estilo de crianza de los padres, en muchas ocasiones por tratar de controlar el comportamiento agresivo de sus niños usan el castigo físico sin darse cuenta que le están dando un modelo de conducta agresiva.

En el Gráfico N°3 se observa los niveles de agresividad que presenta los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 313, después de aplicar el programa, se obtuvieron del post test de la siguiente manera en el grupo de control son; nivel bajo con 18,2%, nivel regular con 50% y nivel bajo con 31, 8%; dado que en el grupo experimental obtuvimos en el nivel bajo 86.4%, en el nivel regular 13.6% y nivel alto 0%. Una forma para lograr este resultado y atacar a la problemática de esta institución fue

implementar el programa de juegos cooperativos, ya que esta permitió que el niño promueva sus actitudes de sensibilidad, cooperación, comunicación y solidaridad.

En el Gráfico N°4 con respecto a la influencia del programa de juegos cooperativos se observa los porcentajes obtenidos en el post test, después de la aplicación del programa; los niveles de agresividad encontrados en el grupo de control son; nivel bajo con 18,2%, nivel regular con 50% y nivel bajo con 31, 8%; dado que en el grupo experimental obtuvimos en el nivel bajo 86.4%, en el nivel regular 13.6% y nivel alto 0% respectivamente.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y

RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES:

- Se logró identificar el nivel de agresividad de los niños de 4 años del grupo de control y experimental que se obtuvo al inicio mediante el pre test, con nivel de agresividad “ALTO Y REGULAR “en 81.8% y 86.2% respectivamente.
- Luego de la aplicación del programa, influyó de manera positiva, por ello, se logró disminuir la agresividad en los niños a través de los juegos cooperativos obteniendo resultados según la aplicación del pre test en un nivel bajo 13.6% y en el post test 86.4%; logrando elevar el nivel bajo de la agresividad de los niños, respondiendo a la aplicación del “Programa de juegos cooperativos “MUNAY” para disminuir la agresividad de los niños de 4 años de la I.E. N°313 – Miraflores Alto”
- El trabajo realizado a través de la aplicación del programa basado en juegos cooperativos, en consecuencia permitió disminuir la agresividad en los niños de 4 años dado un porcentaje de 86.4% en un nivel bajo, favorable en los niños mediante el uso de estrategias de trabajo en equipo, cooperación y ayuda mutua.

6.2. RECOMENDACIONES:

- Se sugiere la aplicación del Programa de Juegos Cooperativos “MUNAY” para disminuir la agresividad en los niños de 4 años; porque su ejecución fue significativa logrando un cambio en la conducta negativa de los niños, por lo tanto, puede ser aplicada en otras investigaciones futuras, utilizando otro tipo de variables u otros grupos de investigación.
- Las docentes del nivel inicial deben aplicar el programa de juegos cooperativos no solo a los niños de 4 años si no también a las tres edades que abarca el segundo nivel de la educación básica regular; tanto 3, 4 y 5 años; ya que influye significativamente y fomenta los valores en los niños, fomentando valores de cooperación y solidaridad.
- El programa de juegos cooperativos no solamente puede ser aplicado para disminuir la agresividad, sino también como estrategia para el fomentar valores e incluso desarrollar a la psicomotricidad de las niñas mayores de 3 años y menores de 6 años.
- Las docentes de nivel inicial pueden incluir en su programación anual de aula; el programa de juegos cooperativos; para el desarrollo estrategias que despierten en el niño el interés de aprender nuevas cosas y practicar valores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arroyo Pinto, M. (2008). *Estrategias que ayudan a mejorar la conducta infantil en niños y niñas de 4 a 5 años de familias monoparentales temporales que asisten a los centros infantiles de la Fuerza Terrestre de la ciudad de Quito*. Quito.
- B. de Denies, E. (1995). *Didáctica del nivel inicial*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Bantulá Janot, J. (2004). *Juegos Motrices Cooperativos*. Barcelona: Jaume Bantulá Janot.
- Bergner Hurlock, E. (1982). *Desarrollo del niño*. España: McGraw-Hill Interamericana.
- Bernal Torres, C. (2006). *Metodología de la investigación: Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. México: Pearson Educación de México S.A.
- Callan Hernández, C., & Yupanqui Cumpa, B. (2018). *Aplicación de talleres de juegos y canciones para disminuir la agresividad infantil en los niños y niñas de 4 años en la I. E. Bancharo Rossi N° 1608 – Nvo. Chimbote*. Nuevo Chimbote: Universidad Nacional del Santa.
- Camacho Medina, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Campos Silva, E. (2015). *Aplicación del taller de expresión plástica: Modelado para disminuir la agresividad en los niños de 4 años de la I.E. Rayitos de luz N° 1677. Nuevo Chimbote – 2014*. Nuevo Chimbote: Universidad Nacional del Santa.
- Cueva Otiniano, M. (2017). *Influencia del programa basado en la pedagogía de la ternura en la disminución de la agresividad en los niños de 4 años en la I.E. Radiantes Capullitos N° 1564 de la ciudad de Trujillo – 2014*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.

- Escoriza Nieto, J. (2002). *Dificultades de aprendizaje: Contenidos teóricos y actividades prácticas*. Barcelona, España: Ediciones de la Universidad de Barcelona.
- Félix Castañeda, P. (1999). *El lenguaje verbal del niño*. Lima: Fondo Editorial de la UNMSM.
- Fiestas Ríos, J., & Luján Apolinario, M. (2012). *Agresividad en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Municipal Cruz de la Paz”, dado en Nuevo Chimbote*. Nuevo Chimbote: Universidad Nacional del Santa.
- García Loloy, K., & Villaverde Moreno, G. (2014). *Aplicación del taller educativo “Canticuentos dramatizados” para disminuir la agresividad en los niños de 5 años de I.E. N° 89506 Eduardo Ferrick Ring. Coishco - 2014*. Nuevo Chimbote: Universidad Nacional del Santa.
- Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A.
- Gonzales Fernandez, N., Salcines Talledo, I., & García Ruiz, E. (2015). *Tendencias emergentes en evaluación formativa y compartida en docencia. El papel de las nuevas tecnologías*. Santander, España: Editorial Universidad Cantabria.
- Houssaye, J. (2003). *Cuestiones pedagógicas: Una enciclopedia histórica*. México: Siglo XXI Editores S.A.
- Ison, M. (2004). Características familiares y habilidades sociocognitivas en niños con conductas disruptivas. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 36(2), 257-268. Recuperado el octubre de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80536206.pdf>
- J. Craig, G. (2001). *Desarrollo Psicológico*. México: Pearse Educación.
- Lopez Romero, N., & Rodriguez Hilario, D. (2015). *Programa de escuela para padres “Sembrando el afecto familiar” para disminuir conductas agresivas en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa*

Experimental "Rafael Narváez Cadenillas" de la ciudad de Trujillo, en el 2013. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.

Martínez Tamara, G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial.* Argentina: Universidad Abierta Interamericana.

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP). (2018). *Boletines y Resúmenes estadísticos.* Obtenido de <https://www.mimp.gob.pe/contigo/contenidos/pncontigo-articulos.php?codigo=33>

Omeñaca Cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. (2005). *Juegos Cooperativos y Educación Física.* Barcelona: Editorial Paidotribo.

Papalia, A. (2015). *Desarrollo humano.* México: McGrawHill.

Piaget, J., & Bärbel, I. (2007). *Psicología del niño.* Madrid: Ediciones Morata S. L.

T. Campbell, D., & C. Stanley, J. (2011). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social.* España: Amorrortu Editores España SL.

Train, A. (2004). *Agresividad en niños y niñas: Ayudas, tratamiento, apoyos en la familia y en la escuela.* Madrid: Narcea S.A.

Venegas Rubiales, A., Venegas Rubiales, F., & García Ortega, M. (2018). *El juego infantil y su metodología.* Malaga, España: IC Editorial.

Vicente Navarro, A. (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores.* España: Vicente Navarro Adelantado.

CAPITULO VII

ANEXOS

1. ESCALA VALORATIVA

ESCALA VALORATIVA

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del Aula: _____

Nombre del niño (a): _____

Fecha: _____

Nunca: 0
A veces: 1
Siempre: 2

N°	TIPOS DE AGRESIVIDAD	CATEGORIAS			
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE	PUNTAJE MAXIMO
	AGRESIONES DIRECTAS O FISICAS				
1	Araña a sus compañeros				
2	Muerde a sus compañeros				
3	Escupe a sus compañeros				
4	Pelea con sus compañeros				
5	Golpea a sus maestras				
6	Pellizca a sus compañeros				
7	Jala el cabello a sus compañeros				
8	Empuja intencionalmente a sus compañeros				
	AGRESIONES INDIRECTAS				
9	Escupe el trabajo de sus compañeros				
10	Rompe el trabajo de sus compañeros				
11	Quita el refrigerio de sus compañeros				
12	Raya el trabajo de sus compañeros				
13	Imita a personajes violentos cuando				
14	Daña los enseres de la I.E.				
15	Tira las cosas del aula				
16	Golpe con objetos				
	AGRESIONES VERBALES				
17	Se insulta así mismo				
18	Amenaza a sus compañeros				
19	Expresa palabras soeces				
20	Contesta agresivamente				
21	Coloca apodos a sus compañeros				
22	Insulta a la docente				
23	Se enoja cuando la docente le llama la atención				
24	Se burla de sus compañeros				
TOTAL					

2. MATRIZ DE CONSISTENCIA

APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS “MUNAY”, PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°313 –MIRAFLORES ALTO, CHIMBOTE 2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/DIMENSIONES E INDICADORES	METODOLOGÍA	MEDIDA	
¿Qué influencia provoca la aplicación del Programa de juegos cooperativos “MUNAY” en el ámbito de disminuir la agresividad en los niños de 04 años de la Institución Educativa N° 313 Miraflores Alto Chimbote 2018?	<p>General: Demostrar que la aplicación del programa de juego cooperativos “MUNAY”, influye significativamente para disminuir la agresividad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°313 Miraflores Alto, Chimbote 2018.</p> <p>Objetivo Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de agresividad, a través de la aplicación del pre - test. del grupo de control y experimental antes de la aplicación del Programa de juegos cooperativos. • Describir el nivel de influencia de la aplicación del programa de juego cooperativos “MUNAY”, en la disminución de la agresividad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°313 Miraflores Alto, Chimbote 2018. • Precisar la influencia de la aplicación del Programa basado en los Juegos Cooperativos, al disminuir la agresividad de los niños a través de los resultados de los post test aplicados al grupo de control y experimental. 	<p>Hipótesis alternativa: La aplicación del Programa de juegos cooperativos “MUNAY” es significativo, entonces se disminuirá la agresividad en los niños de 4 años, en la Institución Educativa N°313 Miraflores Alto, Chimbote 2018.</p> <p>Hipótesis nula: La aplicación del Programa de juegos cooperativos “MUNAY”, no es significativo, entonces, no disminuirá la agresividad en los niños de 4 años, en la Institución Educativa N°313 Miraflores Alto, Chimbote 2018.</p>	Variable independiente		<p>Métodos: experimental Inductivo Deductivo Análisis Síntesis Estadístico</p> <p>Diseño: Cuasi experimental clásico</p>	Escala ordinal
			Dimensiones	Indicadores		
			Cooperación	Apoyo mutuo		
			Participación	Actividades		
			Esparcimiento	Satisfacción		
			Variable dependiente			
			Agresividad física	Araña		
				Muerde		
				Escupe		
				Golpea a cualquiera		
				Puñetazos		
			Agresividad verbal	Insultos		
				Amenaza		
				Palabras soeces		
				Contesta con agresividad		
Apodos						
Se enoja						
Agresividad indirecta	Burlas					
	Malogra trabajos					
	Quita refrigerios					
	Imita a personajes violentos					
	Tira las cosas					
Golpea con objetos						

3. PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS “MUNAY”

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS “MUNAY”

I. DATOS GENERALES

- 1.1. UGEL : Santa
- 1.2. Institución Educativa : N° 313
- 1.3. Dirección : Av. Pardo Miraflores Alto - Chimbote
- 1.4. Aula Participante : Las uvitas del saber
- 1.5. Edad de los niños : 4 años
- 1.6. N° de niños : 22 niños
- 1.7. Total de horas : 72 horas
- 1.8. Horas semanales : 6 horas
- 1.9. Responsables :
- PAREDES MARCELO, Stephanie Gaby
 - SICCHA CONTRERAS, Rosa Isaura

II. DESCRIPCION DEL PROGRAMA:

El presente programa de juegos cooperativos “MUNAY”, es muy importante llevarlo a cabo porque tiene el propósito de disminuir la conducta agresiva de los niños, comprobar estas mismas y dar alternativas de solución que pueda minimizar dicha conducta.

III. FUNDAMENTACION:

Tomando en consideración a **Steve Grineski** (1989) quien estudió la relación entre los comportamientos sociales de los niños y el tipo de juegos que practicaban en las escuelas, llegó a la conclusión que el juego cooperativo favorecía significativamente la aparición de conductas prosociales, generando así que no exista agresividad en los niños.

Asimismo **Steve Grineski** señaló que un ser humano lleva una vida social y una manera de estimular su sociabilización a una edad temprana es mediante juegos cooperativos en los cuales participen con demás compañeros y de esa forma existe una relación entre ellos para llegar a un mismo objetivo. El juego es el medio por el cual logra expresar lo que ocurre en su entorno físico y afectivo, permitiéndole así alorar y canalizar sus emociones, ideas, pensamientos y deseos.

Por otro lado, **Carlos Velázquez Callado**, nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios. Además para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de Educación para la Paz.

Por tal motivo se desarrolla este programa con el único propósito de desarrollar las diferentes habilidades que poseen y están salgan a flote, hacer que canalicen sus emociones mediante los diversos juegos que se les plantea, y de tal forma puedan integrarse los unos a otros. Así mismo promover en ellos sentimientos y emociones que guíen el pensamiento y los actos personales.

Hoy en día se observa que los niños viven en hogares desorganizados, pues los padres no viven con ellos, y si conviven, la mayoría de padres de familia, no les brindan ni el tiempo, ni el afecto que los niños y niñas requieren, o de caso contrario viven en un ambiente lleno de gritos, golpes. Siendo así que esto no ayuda en nada al crecimiento de los menores, porque impide que los niños y niñas puedan desarrollarse en un vínculo de amor, tranquilidad y respeto.

Por tal motivo, la aplicación y ejecución de los juegos cooperativos son un instrumento positivo para ayudar al niño y niña a desarrollarse integralmente, promoviendo y desarrollando buenas relaciones y grandes habilidades, que serán plasmadas en la convivencia diaria, teniendo en cuenta que los primeros años de vida son decisivos para fomentar y brindarles toda clase de estímulos positivos.

Así mismo, el desarrollo de este programa se aplicará de manera metodológica y secuenciada. Consta de veinte actividades significativas con una duración de dos horas por momento, aplicada dos veces por semana, orientadas a juegos que disminuyan la agresividad y aprendan a canalizar sus emociones. En cada momento planificado, las maestras tendrán una actitud respetuosa, responsable y comprometida en el desarrollo conductual de los niños, al realizar los juegos cooperativos, creando un clima de seguridad, facilitando la recreación y creación del

trabajo en equipo, en un ambiente preparado con anticipación, previendo los materiales adecuados con la única finalidad de que el niño explore, manipule, experimente, se integre y exprese sus sentimientos y emociones.

La aplicación del presente programa está orientada a promover en los niños las grandes habilidades que tienen y potencialidades afectivas, el poder aprender a canalizar sus emociones, y a no frustrarse y reaccionar agresivamente.

Por lo contrario, con los juegos realizados se busca fomentar el trabajo en equipo, niños más felices e integrados, con más confianza, autónomos e independientes para que un futuro todo lo adquirido sea reflejo de sus buenas prácticas, siendo personas responsables, atentos y productivos.

IV. OBJETIVOS DEL PROGRAMA:

- Que los niños obtengan experiencias significativas, para ello las actividades deben ser relevantes e innovadoras.
- Que los niños conozcan la posibilidad de experimentar el juego colaborativo, la importancia de la integración y del esfuerzo de todos los miembros del equipo.
- Desarrollar a través de las actividades constantes que los niños dejen fluir sus emociones y se integren con sus demás compañeros.
- Que los niños se relacionen entre sí, compartiendo no solo sus sentimientos o emociones, sino también que aprenda a ayudar y dejar ser ayudado por los demás.

V. ESTRUCTURA TEMÁTICA

Semana	Sesión	Actividad
1	1	Reunión con Padres de familia y familiarización con los niños.
	2	Aplicación del Pre-Test a través de una actividad libre (juego cooperativo).
2	3	“El túnel”
	4	¡Cuántas bolsitas!
3	5	“Probando puntería”
	6	“Vecinos juguetones”
4	7	“Sopla, sopla”
	8	“Cuerda paseandera”
5	9	“La torre más alta”
	10	“En busca de colores”
6	11	“Relevos con aros ”
	12	“Espalda con espalda”
7	13	“Un paseo muy especial”
	14	“Saltando sin parar”
8	15	“Todos cambian”
	16	“Cada uno con su objeto”
9	17	“Encestamos el balón”
	18	“La torre más alta”
10	19	“Los patinadores”
	20	“Balón en el túnel”
11	21	“La mudanza”
	22	“La formación”
14	27	Aplicación del Post Test a través de una actividad libre (juego cooperativo).
	28	Reunión con Padres de Familia.
	29	Exposición en murales de las fotos de los juegos cooperativos realizados.

VI. METODOLOGIA DEL TRABAJO

Durante el desarrollo del programa se utilizará un método secuencial y activo, donde los niños descubrirán explorando y desarrollando sus emociones y sentimientos a través de los diferentes juegos cooperativos, se realizarán de manera grupal, en equipo, con la finalidad de que disfruten al realizar dichas actividades y convivan dentro de un ambiente agradable con los compañeros, con la cual compartirán el espacio y actividad, y de tal forma conozcan cada uno de sus emociones y sentimientos.

El papel de la maestra juega un papel muy importante dentro de la aplicación del programa, pues su función será de motivar en cada momento el proceso de socialización con los demás niños, creando y brindando un clima armonioso de trabajo en equipo y recreación.

La maestra se encargará anticipadamente de la organización de los materiales que se utilizarán en cada actividad de los juegos cooperativos para facilitar el trabajo de los niños, así mismo, será la responsable de establecer junto con los niños las normas que se respetaran durante las actividades, brindando a los niños un espacio de seguridad y disciplina. También se establecerá junto con los niños hábitos de orden y de limpieza brindándoles los elementos requeridos para el aseo del patio donde se llevará a cabo las actividades.

A continuación, consideramos una secuencia metodológica de las actividades, de los juegos cooperativos:

- **Motivación inicial**

Esta referida a la motivación que se dará al inicio de cada actividad, para incentivar a los niños, prestarles confianza para la ejecución del juego que se realizará posteriormente.

Esta motivación se realizará a través de canciones, en algunos casos serán creadas por las responsables del programa y en otros casos serán ya canciones conocidas.

- **Explicación**

Es el momento en el cual las maestras responsables del programa dan a conocer a los niños el juego que se realizará posteriormente. Es decir en que consiste cada juego, mencionándoles las reglas y normas para respetar el juego, y los objetivos a alcanzar. En la mayoría de los juegos esta explicación se dará en el patio.

- **Juego**

Consiste en la ejecución del juego en sí, realizado por los niños, este momento se lleva a cabo solo después de que los niños hayan escuchado y entendido la explicación del juego y de conocer las reglas de estos mismos.

En la mayoría de los casos los juegos se realizarán en el patio, pero también existirán juego que se realicen dentro de aula.

- **Evaluación grupal**

Luego de haber ejecutado el juego, se realizará una evaluación grupal de este, mediante preguntas sencillas y entendibles para los niños.

Evaluaremos a su vez, a través de la observación y resultados recabados en la lista de cotejo, para llegar a conocer si cada uno de los niños ha logrado el objetivo trazado en cada una de las actividades propuestas.

VII. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación de inicio será aplicada a través de observación de la docente a los niños, siendo el instrumento de evaluación la Escala Valorativa, la que nos permitirá recolectar información y evaluar el desarrollo de las diferentes conductas que tienen los niños antes de la aplicación del programa.

La valoración de los momentos de juegos cooperativos abarcara todas las capacidades, destrezas y actitudes de los niños frente a la experiencia que tendrán al utilizar determinadas técnicas de juegos teniendo en cuenta los aspectos en equipo que se evaluarán, el conocimiento de sí mismo, autorregulación, automotivación, empatía y habilidades sociales.

La evaluación se dará de manera permanente y continúa, a través de la observación directa, en el desarrollo de los momentos de juegos cooperativos y la influencia en la socialización de los niños, anotando los casos relevantes en un registro anecdótico.

Finalmente, se evaluará a los niños con el instrumento. Escala Valorativa.

VIII. MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS:

Los medios y materiales que se utilizarán en el desarrollo del programa de juegos cooperativos son:

- Voz
- Parlante
- USB
- Patio
- Lugares fuera de la I.E.
- Canciones
- Pelotas de diferentes tamaños
- Globos
- Sacos
- Aros (Ula ula)
- Tizas
- Cajas de diferentes tamaños y colores
- Chapas
- Telas
- Una colcha
- Sogas
- Rompecabezas de 5 piezas
- Bloques lógicos
- Sillas
- Mesas
- Papel periódico
- Papel crepe
- Papel lustre
- Tijeras
- Cartulina
- Goma

- Crayolas
- Plumones
- Colores
- Revistas
- Hojas bond

IX. CRONOGRAMA

Actividades	Setiembre					Octubre				Noviembre				D.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1
1. Reunión con Padres de Familia														
2. Administración del Pre-Test														
3. Actividades Propias del Programa														
4. Aplicación del Post Test														
5. Reunión con Padres de Familia														
6. Exposición de fotos de los juegos.														

X. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Derechos reservados para la presente edición

ARQUETIPO GRUPO EDITORIAL

Realizado y editado en Argentina

Impreso en Colombia

Panamericana Formas e Impresos S.A.

Bogotá D.C. – Rep. de Colombia

ISBN de la obra: 978– 9974– 680– 69- 2

Marzo, 2009 – 18.000 ejemplares.

Edición - 2009

Juego Cooperativo N° 01

I- Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “El túnel”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II- Motivación inicial:

Se comenzará recordando las normas de convivencia y el cuidado de los materiales. Seguidamente se entonará una canción con los niños “Mi Jesús mi buen amigo”, para motivar la clase. Posteriormente se les mostrara una caja sorpresa, donde habrá una tiza, y cintas de colores, preguntando que se podría hacer con estos materiales.

Con ayuda de los niños, se irá descubriendo estos materiales.

III- Explicación:

Con el procedimiento explicado a los niños se repartirá los materiales. El grupo se divide en dos equipos con igual cantidad de integrantes. Los niños se ubican formando una fila por equipos. Las filas se colocan tras una línea de partida dibujada con tiza en el suelo. El primer niño de cada fila lleva atada en su muñeca una cinta de color.

IV- Juego:

Los niños, en fila, tendrán sus piernas separadas para formar un túnel. Quien conduce el juego da una señal con sus palmas. Al escucharlas, los niños que se encuentran en el primer lugar de cada fila pasan rápidamente “gateando por el túnel” de su equipo hasta ocupar el último lugar, mientras sus compañeros de equipo lo alientan con entusiasmo. Cuando un niño llega al último lugar de la fila, se pone de pie y vuelve a formar parte del túnel, con sus piernas separadas.

El niño que quedo primero en la fila repite la acción y así sucesivamente, hasta que el participante que tiene la cinta de color atada a su muñeca (que es quien inicio el juego) vuelve a estar en el primer lugar de la fila. Ganará el equipo que primero lo logre.

V- Evaluación grupal:

Culminando el trabajo, se invitará a los niños comentar la actividad realizada, que hicieron, que les pareció, con que material trabajaron.

Juego Cooperativo N° 02

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : ¡Cuántas bolsitas!
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Se cantará con los niños “Soy feliz”. Seguidamente se recalcará las normas de convivencia y el cuidado de los materiales.

III. Explicación:

Los niños se dividen en dos equipos de igual número de integrantes. Los equipos forman dos filas enfrentadas separadas por unos 3 metros de distancia. En el medio de los dos equipos se ubican las bolsitas de tela. Junto a la fila de cada equipo se dibuja un círculo con tiza, que será el refugio.

IV. Juego:

Quien conduce el juego hace sonar el silbato. Entonces, los niños se turnan para correr rápidamente a buscar una bolsita y volver para colocarla en su refugio. Una vez que la bolsita esta refugiada, el próximo participante puede correr en busca de otra. Cada niño que guarda una bolsita en el refugio se ubica en el final de la fila, esperando un nuevo turno. Todos alientan a sus compañeros de equipo para que recojan rápidamente las bolsitas y las lleven al refugio.

Cuando ya no quedan bolsitas, cada equipo cuenta las que acumulo en su refugio. Será ganador aquel que haya logrado obtener mayor cantidad de bolsitas.

V. Evaluación grupal:

Con la participación de los niños se ira comentando como realizaron sus trabajos, como se sintieron y que materiales utilizaron.

Juego Cooperativo N° 03

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “Probando puntería”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Se cantará con los niños “integrantes de mi familia”. Seguidamente se recalcará las normas de convivencia y el cuidado de los materiales.

III. Explicación:

Se forman equipos de cuatro integrantes. Cada equipo tendrá el nombre de un color. Todos los equipos forman fila detrás de una línea dibujada con tiza en el piso. Frente a los equipos, aproximadamente a unos 2 metros de distancia, se coloca la mesa con latas una al lado de la otra, algo separadas entre sí.

IV. Juego:

Por turnos, los integrantes de cada equipo lanzan el balón intentando derribar las latas que se encuentran en la mesa.

Por cada lata derribada, se pega un círculo del color del equipo en la cartulina.

Si un equipo derriba todas las latas cuando todavía queda alguno de sus integrantes sin lanzar, se vuelven a colocar todas las latas sobre la mesa, y continúan arrojando el balón los que aún no lo hicieron. Cuando todos los integrantes de uno de los equipos han lanzado el balón, comienzan a intentarlo los del próximo equipo. Luego de que todos los equipos hayan arrojado el balón sobre las latas, se anotan en la cartulina los círculos que alcanzo cada equipo.

El equipo ganador será el que más puntos haya obtenido.

V. Evaluación grupal:

Los niños comentaran sus trabajos, que materiales utilizaron, como se sintieron.

Juego Cooperativo N° 04

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “Vecinos juguetones”
- b. Institución Educativa: N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Se cantará con los niños la canción titulada “hola yo soy la hoja”. Haremos que los niños ejerciten su cuerpo al ritmo de la canción.

III. Explicación:

Se divide el espacio de juego con una soga colocada a una altura aproximada de 1 metro. Los niños se agrupan en dos equipos, uno a cada lado de la soga. En todo el espacio de juego estarán esparcidas las bolitas de papel.

IV. Juego:

Cuando quien conduce el juego da la señal, preparados, listos, ya. Los niños de ambos equipos comienzan a juntar las bolitas de su terreno y arrojarlas una a una por encima de la soga al terreno del otro equipo. Los participantes intentaran tener su terreno, “limpio”, por lo que rápidamente devolverán cada bolita que caiga en él, pero, atención, solo pueden hacerlo por encima de la soga.

V. Evaluación grupal:

Se pedirá a cada equipo que explique en qué consistió el juego y se realizara preguntas; como lo hicieron, que utilizaron, como se sintieron.

Juego Cooperativo N° 05

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “Sopla sopla
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Se presentará a los niños dos hilos bien resistentes de la misma medida (aproximadamente 3 metros de largo cada uno). Dos cilindros huecos de cartón y un silbato. Posterior a ello se cantará la canción “los colores”.

III. Explicación:

Los niños se dividen en dos equipos de cinco o seis integrantes. Cada equipo tiene un hilo con el cilindro de cartón enhebrado en él. Dos niños de cada equipo sostienen el hilo de sus extremos, de modo que quede bien extendido. El resto de los integrantes de cada equipo se ubica junto al hilo, en el extremo en el que se encuentre el cilindro de cartón.

IV. Juego:

Cuando quien conduce el juego hace sonar el silbato, un niño de cada equipo comienza a soplar el cilindro con energía, haciendo que se deslice desde el extremo en que se encuentra hasta el extremo propuesto. Debe colocar sus manos atrás y solo puede hacer avanzar el cilindro soplando, sin tocarlo.

El equipo que logre hacer llegar el cilindro hasta el otro extremo con más rapidez ganara un gran aplauso de dedos. Luego, será el turno de otros participantes. Durante el desarrollo de la actividad, los niños que no están jugando representan a sus compañeros.

V. Evaluación grupal:

Se invitará a los equipos a que nos cuenten que realizaron, como les pareció la actividad, como se sintieron, y que exploraron.

Juego Cooperativo N° 06

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “Cuerda paseandera”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Se conversará con los niños sobre las actividades realizadas anteriormente y que otras actividades y con qué materiales les gustaría trabajar.

III. Explicación:

Se forman dos equipos, en cada equipo, los niños se agrupan en parejas y forman una fila frente a la línea de llegada, que estará marcada con tiza a aproximadamente 5 metros de distancia. Las parejas que están primeras en cada fila sostienen la cuerda de sus extremos.

IV. Juego:

Que conduce el juego golpea sus palmas para comenzar. Las parejas de cada equipo que sostiene la cuerda, sin soltarla, corren hasta la línea de llegada, giran y vuelven corriendo hasta su fila. Al llegar a la fila colocan la cuerda rozando el suelo y van hacia atrás mientras sus compañeros de equipos la saltan. Cuando los últimos de la fila saltaron la cuerda, los niños que la sostenían se la entregan los primeros para que continúen el recorrido.

Las parejas que van finalizando su carrera se ubican en el último lugar de la fila. El juego finaliza cuando la pareja que lo inicio vuelve a quedar en el primer lugar de la fila.

V. Evaluación grupal:

Se pedirá que dialoguen en equipos, para luego conversar en forma general como les pareció la actividad, como se sintieron, en donde tuvieron dificultad. Si todos los amigos cooperaron.

Juego Cooperativo N° 07

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “La torre más alta”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Los niños se desplazarán por el patio caminando como diferentes animales, al sonido de la campana o xilófono ellos se quedarán inmóviles y escucharán la indicación para ver cómo quién se desplazarán (conejo, perro, serpiente, tortuga, ave, etc.

III. Explicación:

Se forman dos equipos de seis a ocho niños cada uno. Los equipos se sientan en el suelo en filas paralelas, enfrentados a cierta distancia.

En el centro, entre los dos equipos, se distribuyen todas las cajas.

IV. Juego:

Quien conduce el juego propone armar una torre muy alta. Cuando dice “ya”, los niños se turnan para ponerse de pie e ir en busca de una caja para comenzar a armar delante de su fila “la torre más alta”. Solo la primera caja está ubicada, el próximo integrante del equipo puede salir en busca de la segunda y colocarla sobre aquella.

Lo mismo hará cada niño, esperando que el compañero anterior termine de colocar su caja. Todos alientan a su equipo y cuidan que no se caiga la torre. Cuando ya no queden más cajas para tomar, se comparten las dos torres formadas por los equipos. Si la altura de las torres fuera igual, se cuenta las cajas que la forman.

V. Evaluación grupal:

Invitaremos a los niños a unirse en parejas y pasaremos la pluma por el rostro y manos de nuestro compañero, luego haremos cambio. Posterior a ello dialogarán en equipos, para poder compartir que les pareció la actividad, como se sintieron, en que parte tuvieron dificultad y que es lo que van a mejorar.

Juego Cooperativo N° 08

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “En busca de colores”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Haciendo uso de las cintas, las movemos en diferentes posiciones y en diferentes ritmos.

III. Explicación:

Los niños se agrupan en dos equipos. Cada equipo elige el nombre de un color. Se ubican enfrentados y los más alejados posibles entre sí. Determinan un refugio para colocar su objeto.

Por todo el sector destinado a juego se dispersan los objetos disponibles.

IV. Juego:

Quien conduce el juego da las consignas haciendo sonar el silbato o pandereta. Cuando escuchan el sonido, todos los niños corren a buscar un objeto del color de su equipo.

Cada niño puede solo traer un objeto por vez, para colocarlo en su refugio. Luego de dejar ese objeto, pueden ir en busca de otro (siempre del color elegido por el equipo).

Quien conduce el juego vuelve a hacer sonar la pandera o silbato y todos deben quedarse en el lugar “como estatuas”, sin moverse hasta volver escuchar el mismo sonido.

Cuando ya no queden más objetos para recoger, cada equipo cuenta la cantidad que logro guardar en su refugio.

V. Evaluación grupal:

Culminando la actividad, se invitará a los niños comentar sobre lo realizado, que hicieron, que les pareció, con que material trabajaron. Que les gustaría trabajar en una próxima actividad.

Juego Cooperativo N° 09

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “Relevos con aros”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

La maestra cogerá una tela grande y la cogerá como un pañuelo, ella lo moverá pausadamente y los niños imitarán el movimiento del pañuelo.

III. Explicación:

Se forman dos equipos.

Se traza una línea de partida donde se ubican los equipos en fila, uno al lado del otro. En el otro extremo del sector destinado al juego se prepara una línea de llegada, donde se coloca un aro frente a cada equipo.

IV. Juego:

Quien conduce el juego da la señal de inicio: ¡preparados, listos... ya!

El primer niño de cada fila corre en dirección a su aro, lo toma en sus manos y lo pasa a su compañero y así sucesivamente.

V. Evaluación grupal:

Con la participación de los niños se irá comentando como realizaron sus trabajos, como se sintieron y que materiales utilizaron.

Juego Cooperativo N° 10

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “Espalda con espalda”
- b. Institución Educativa: N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Entonamos la canción cabeza, hombros, rodilla y pies, posterior a ello invitamos a los niños a realizar flexiones como: tocar la punta de nuestros pies, girar la cintura, girar el cuello, mover los hombros delante detrás, correr en nuestros lugares, etc.

III. Explicación:

Con un cojín pequeño en equipos de dos, haciendo uso de una tiza, una pandereta o silbato. Se dibuja con tiza en el piso, una línea de salida y llegada. Detrás de la línea de salida, los niños se agrupan en pareja. Cada pareja de niños sostiene con sus espaldas un cojín. Colocan sus manos sobre la cabeza.

IV. Juego:

Quien conduce el juego hace sonar la pandereta o el silbato. Las parejas comienzan a desplazarse lateralmente para alcanzar la línea de llegada. Los niños deberán sostener el cojín con sus espaldas para que no caiga al piso, sin quitar sus manos de la cabeza. Si el cojín cae, la pareja se detiene, lo coloca nuevamente en sus espaldas y continúa la marcha. Quien conduce el juego, por momentos, dejara de tocar la pandereta o el silbato. Cuando el sonido se detenga, las parejas se quedarán quietas como estatuas en el lugar, si la música se detiene con frecuencia, el juego es más entretenido, ya que los participantes deben de detenerse y continuar varias veces, siempre cuidando que el cojín no caiga al piso.

Al mismo tiempo, quien conduce el juego ira estimulando a los niños: “¡ qué bien llevan los cojines!” o “¡ estuvieron muy atentos al sonido!”, etc. Cuando vuelvan a escuchar el sonido de la pandereta o el silbato, las parejas continúan su camino hacia la línea de llegada, caminando siempre lateralmente y cuidando que el cojín no caiga al piso.

V. Evaluación grupal:

Se pedirá que dialoguen en equipos, para luego conversar en forma general como les pareció la actividad, como se sintieron, en donde tuvieron dificultad. Si todos los amigos cooperaron.

Juego Cooperativo N° 11

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “Un paseo muy especial”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Con la canción “UN GUSANITO VA DESPACITO” nos desplazamos por el patio caminando libremente y a la indicación nos sentamos y luego nos paramos, esta dinámica lo realizaremos (4 veces).

III. Explicación:

Para este juego se necesita de una sábana grande, los niños se tienen que agrupan alrededor de la sábana y toman con sus manos una parte de esta. Sin soltarla la apoyan en el piso.

IV. Juego:

Quien conduce el juego invita a los niños: “¡vamos a dar un paseo muy espacial!”, y nombra a un jugador. Por ejemplo: “llevamos a pasear a... Franco!”. El niño nombrado se acuesta sobre la sábana los demás jugadores lo llevan de paseo, arrastrando la sábana por todo el espacio. Luego de un pequeño paseo, quien conduce el juego nombra a otro niño: “Ahora llevamos a pasear a... Camila!”

Los niños que sostienen la sábana se detienen para hacer el cambio, quien estaba siendo llevado de paseo se ubica en un sector para tomar la sábana; y el niño ahora nombrado, se acuesta en ella para que lo lleven a pasear. ¡Quien conduce el juego puede nombrar a dos niños a la vez para ser el paseo juntos también puede dar otras indicaciones “¡Ahora giramos a otro lado!” o “¡ahora vamos corriendo!” etc. El juego finaliza cuando todos los niños tuvieron la posibilidad de dar un paseo muy especial.

V. Evaluación grupal:

Se pedirá a cada equipo que explique en qué consistió el juego y se realizara preguntas; como lo hicieron, que utilizaron, como se sintieron.

Juego Cooperativo N° 12

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “Saltando sin parar”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Formaremos una fila y trotaremos por el patio, los niños seguirán a la maestra, esta actividad se realiza acompañada de la canción “nunca dejo de bailar”.

III. Explicación:

Para este juego necesitamos que el grupo de niños se dividan en dos equipos. Cada equipo forma un círculo sentándose en el suelo con las piernas hacia fuera, algo separadas de las del niño que tienen a su lado.

IV. Juego:

Quien conduce el juego designa a un niño de cada equipo para comenzar. Al escuchar la señal de inicio, los dos designados se ponen de pie y corren alrededor del círculo de su equipo, mientras van saltando por las piernas de sus compañeros.

Todos aplauden y alientan al compañero mientras da la vuelta. Cuando el niño que saltaba llega al lugar donde estaba sentado al comenzar, se sienta y el último niño que fue saltado comienza ahora la carrera girando alrededor del círculo, mientras salta por las piernas de sus compañeros, hasta llegar a su lugar y sentarse para que continúe el próximo integrante del equipo.

Cuando todos los niños de un equipo completaron la vuelta, todos celebran, y si aún no están muy cansados, pueden volver a empezar.

V. Evaluación grupal:

Invitamos a los niños a cerrar sus ojos, inhalando y exhalando, buscando así que se relajen, posterior a ello se invitara a los equipos a que nos cuenten que realizaron, como les pareció la actividad, como se sintieron, y que exploraron.

Juego Cooperativo N° 13

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “Todos cambian”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Repartiremos cintas de colores para que las muevan en diferentes direcciones y velocidades, la maestra realizara el modelado.

III. Explicación:

Los niños se dividen en cuatro equipos. Se dibuja un gran rectángulo en el piso que abarque todo el sector del juego.

Cada equipo se ubica en un vértice del rectángulo y elige el nombre de un animal.

IV. Juego:

Quien conduce el juego dirá el nombre de dos animales correspondientes a los equipos que deban cambiar de lugares. Por ejemplo: “conejos y patos”. Los dos equipos que llevan ese nombre corren para cambiar rápidamente sus lugares. Así, los patos se ubican en el lugar de los conejos y, a su vez los conejos lo hacen en el lugar de los patos.

Una vez que los equipos estén ubicados en sus nuevos lugares, quien conduce el juego dará otra orden para cambiar las ubicaciones de los equipos, y así sucesivamente.

Quien conduce el juego tratara de hacerlo más ágil cambiando rápido de consignas, o dando dos órdenes a la vez.

V. Evaluación grupal:

Respiramos por la nariz y botamos el aire por la boca, relajándonos. Se invita a los niños a unirse con sus respectivos grupos, para poder dialogar que les agrado de la actividad, como se sintieron, qué aspectos se debe mejorar.

Juego Cooperativo N° 14

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “Cada uno con su objeto”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Delimitaremos el espacio y dentro de este los niños correrán en diferentes direcciones y pararán al escuchar el sonido de un instrumento, acompañado de la palabra “estatua”.

III. Explicación:

Los niños se dividen en dos grupos. Se traza una línea recta en cada extremo del sector de juego, detrás de las cuales se ubica cada grupo. Ambos grupos quedaran enfrentados. Cada niño se numera. Así de esta manera en cada grupo habrá un numero 1, número 2, número 3, etc.

En el centro de los dos equipos se distribuyen los objetos con los que se cuentan.

IV. Juego:

Quien conduce el juego, menciona un número y un objeto. Por ejemplo, dirá: “numero 1.... Lata” los niños que tengan ese número correrán a buscar el objeto y lo llevaran junto a la línea de su grupo.

Luego mencionara otro número y un nuevo objeto.

V. Evaluación grupal:

Se pedirá a los niños que dialoguen en equipos, para luego conversar en forma general como les pareció la actividad, como se sintieron, en donde tuvieron dificultad. Si todos los amigos cooperaron.

Juego Cooperativo N° 15

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “Encestamos el balón”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Se invita a los niños a correr por el patio, luego saltamos de un lugar a otro, intercambiamos movimientos de un lado a otro. Luego la actividad se realiza acompañada de la canción “saltan los conejos”.

III. Explicación:

Los niños se agrupan formando dos equipos. Los equipos forman una fila uno al lado de otro detrás de una línea marcada con tiza en el suelo.

Frente a la línea, en el centro de los dos equipos y a unos 3 metros de distancia, se coloca la caja grande.

El último niño de cada fila sostiene el balón con sus brazos en el alto.

IV. Juego:

Los equipos participan por turnos, de a uno por vez. Pueden determinarse por sorteo cual será el equipo que comience.

Quien conduce el juego dará la señal de inicio. El niño que sostiene el balón lo pasara por alto encima de la cabeza de quien se encuentra delante de él. Cada uno de los jugadores ira pasando el balón con los brazos en alto, evitando que caiga al piso, hasta llegar al niño que se encuentra en primer lugar.

Entonces el primer niño de la fila trata de encestar el balón dentro de la caja. Luego se ubica en el último lugar de la fila. Si lo logra se anota una cruz en el suelo junto al equipo que realizó el lanzamiento. Luego comienza el siguiente equipo, pasando el balón de atrás hacia delante y arrojándolo cuando lo tenga el primer jugador, para introducirlo dentro de la caja.

V. Evaluación grupal:

Al culminar la actividad, se invitará a los niños comentar sobre lo realizado, para ello dialogan en pares, que hicieron, que les pareció, como se sintieron al trabajar en equipo, que les gustaría trabajar en una próxima actividad, posterior a ello se realiza una asamblea para poder escuchar a ambos equipos.

Juego Cooperativo N° 16

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “La torre más alta”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Nos agruparemos en dos equipos y haremos una fila. Al frente colocaremos una soga extendida en la cual los niños deberán llegar a ésta corriendo y prenderán un gancho a su llegada, luego regresarán a la fila para que el siguiente niño salga. Contaremos cuántos lograron colocar cada grupo.

III. Explicación:

Se forman dos equipos de seis a ocho niños cada uno.

Los equipos se sientan en el suelo en filas paralelas, enfrentados a cierta distancia.

En el centro, entre los dos equipos, se distribuyen todas las cajas.

IV. Juego:

Quien conduce el juego propone armar una torre muy alta. Cuando dice ¡” Ya” !, los niños se turnan para ponerse de pie e ir en busca de una caja para comenzar a armar delante de su fila “la torre más alta”.

Solo cuando la primera caja esté ubicada, el próximo integrante del equipo puede salir en busca de la segunda y colocarla sobre aquella.

Lo mismo hará cada niño, esperando que el compañero anterior termine de colocar su caja.

Todos alientan a su equipo y cuidan que no se caiga la torre.

Cuando ya no queden más cajas para tomar, se comparan las dos torres formadas por los equipos. Si la altura de las torres fuera igual, se cuentan las cajas que las forman.

V. Evaluación grupal:

Se invitara a los equipos a que nos cuenten que realizaron, como les pareció la actividad, como se sintieron al trabajar en equipos, que exploraron y en que podrían mejorar.

Juego Cooperativo N° 17

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “Los patinadores”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Se colocarán dos líneas verticales en el pasto y saltarán con ambos pies a la vez de forma libre. Luego con la indicación mar, tierra o arena tendrán que saltar hacia adelante, hacia atrás o quedarse en su lugar.

III. Explicación:

Los niños se agrupan en dos equipos.

Cada equipo forma una fila detrás de la línea de largada dibujada con tiza en el piso.

En el otro extremo, frente a la largada, se traza una línea de llegada.

IV. Juego:

Quien conduce el juego hace sonar fuerte sus palmas dando la señal de inicio.

El primer jugador de cada equipo coloca los círculos de cartón en el piso y apoya un pie en cada uno de ellos. Comienza a deslizarse con los círculos a modo de “patines” hasta alcanzar la línea de llegada. Al llegar gira y regresa del mismo modo hasta la partida donde lo esperan sus compañeros.

Deja los “patines” en el piso para que los utilice el siguiente niño, quien continúa el juego del mismo modo.

Todos alientan al compañero “patinador”, mientras éste intenta hacer el trayecto lo más rápido posible.

El niño que ya realizó el recorrido se ubica en el último lugar de la fila sentado.

El equipo que logre primero que todos sus integrantes estén sentados será quien gane un gran aplauso de todos.

¡Atentos! Si los patines se escapan de los pies deben colocárselos antes de continuar.

V. Evaluación grupal:

Al culminar la actividad, se invitará a los niños comentar sobre lo realizado, para ello dialogan en pares, que hicieron, que les pareció, como se sintieron al trabajar en equipo, que les gustaría trabajar en una próxima actividad, posterior a ello se realiza una asamblea para poder escuchar a ambos equipos.

Juego Cooperativo N° 18

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “Balón en el túnel”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Los niños se desplazarán por el patio caminando como diferentes animales, al sonido de la campana o xilófono ellos se quedarán inmóviles y escucharán la indicación para ver cómo quién se desplazarán (conejo, perro, serpiente, ave, etc.)

III. Explicación:

El grupo se divide en dos equipos con igual cantidad de integrantes.

Los niños se ubican uno detrás del otro formando una fila por equipo.

Las dos filas se colocan tras una línea de partida dibujada con tiza en el suelo.

El primer niño de cada fila lleva atada en su muñeca una cinta de color y sostiene un balón.

IV. Juego:

Los niños, en fila, tendrán sus piernas separadas para formar “el túnel”. Quien conduce el juego da una señal para comenzar. Al escucharla, los niños que tienen el balón lo pasan arrojándolo hacia atrás por “el túnel”. El último niño de la fila toma el balón y corre con él a ubicarse en el primer lugar. Cuando llega a esa posición vuelve a arrojar el balón hacia atrás por “el túnel”, mientras sus compañeros lo alientan.

El juego termina cuando vuelve a estar en el primer lugar de la fila el participante que tiene la cinta de color atada a su muñeca que es quien inicio el juego.

V. Evaluación grupal:

Se invitara a los equipos a que nos cuenten que realizaron, como les pareció la actividad, como se sintieron al trabajar en equipos, que exploraron y en que podrían mejorar.

Juego Cooperativo N° 19

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “La mudanza”
- b. Institución Educativa : N° 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Colocamos una torre de 5 latas, Los niños harán una fila y lanzando una pelota deberán derrumbarla. Tendrán un intento y volverán a realizar su fila para seguir lanzando. Luego iremos agregando más latas para hacer una torre más alta.

III. Explicación:

Se dibuja un refugio con tiza en el suelo para cada equipo, en el que se distribuyen los elementos con que se cuenta. En ambos refugios debe haber la misma cantidad de objetos. Cada equipo se coloca frente a su refugio. En el otro extremo del sector de juego, se dibuja una casa nueva (otro círculo con tiza en el piso) para cada equipo.

IV. Juego:

Quien conduce el juego anuncia: “¿Están preparados para hacer la mudanza?”. Los niños responden bien fuerte: “¡Sí!”.

Entonces, cada niño toma un objeto de su refugio (solo uno por vez) y corre a depositarlo en su casa nueva, es decir, en el círculo que se encuentra vacío en el otro extremo del sector de juego. Cuando lo deja, vuelve en busca de otro.

Todos los niños de los dos equipos juegan al mismo tiempo, buscando y llevando los elementos de un refugio a otro. Pero siempre con cuidado para no chocarse, caerse o golpearse entre compañeros ni con los miembros del otro equipo.

V. Evaluación grupal:

Se invitara a los equipos a que nos cuenten que realizaron, como les pareció la actividad, como se sintieron al trabajar en equipos, que exploraron y en que podrían mejorar.

Juego Cooperativo Nº 20

I. Datos personales:

- a. Nombre de la actividad : “La formación”
- b. Institución Educativa : Nº 313
- c. Aula : Las uvitas del saber
- d. Edad de los niños : 4 años
- e. Investigadoras : -Rosa Siccha Contreras
-Gaby Paredes Marcelo

II. Motivación inicial:

Daremos a cada pareja una pelota e irán lanzándola en diferentes direcciones, luego el reto será poder lanzarla dentro de una caja.

III. Explicación:

Los niños se agrupan en dos equipos. Cada equipo se forma según su orden numérico. En el piso, por todo el espacio, se distribuyen los gorros.

IV. Juego:

Los niños marchan como soldados libremente y en distintas direcciones por todo el sector de juego. Hasta quien conduce el juego de el orden: “! soldados a la formación!”, entonces, todos corren en busca del sombrero que contiene su número. Una vez que lo encuentran, se lo colocan y se reúnen con el resto de sus compañeros de equipo para realizar la formación en forma ordenada según los números de los sombreros. El equipo que logre ordenarse más rápido y en forma correcta tendrá como premio un gran aplauso. El juego puede reiniciarse nuevamente y, si lo desean, los jugadores pueden cambiar el número elegido para la formación.

V. Evaluación grupal:

Al culminar la actividad, se invitará a los niños comentar sobre lo realizado. Para ello dialogan en pares, que hicieron, que les pareció la actividad realizada, como se sintieron al trabajar en equipo, que les gustaría trabajar en una próxima actividad, posterior a ello se realiza una asamblea para poder escuchar a ambos equipos.

4. EVIDENCIAS









ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, **HUERTAS FLORES María Magdalena**, docente adscrita a la

Facultad:	Ciencias		Educación	X	Ingeniería	
-----------	----------	--	-----------	---	------------	--

Departamento Académico

Escuela de Posgrado	Maestría:		Doctorado	
---------------------	-----------	--	-----------	--

Programa:

Escuela Profesional de Educación Inicial

De la Universidad Nacional del Santa. Asesora del informe de Investigación intitulado:

“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS “MUNAY” PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 04 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 313, MIRAFLORES ALTO, CHIMBOTE-2018”

De las bachiller: Stephanie Gaby Paredes Marcelo y Rosa Isaura Siccha Contreras de la Escuela Academica Profesional de Educacion Inicial.

Quien suscribe la presente, declaro el haber asesorado la presente investigación en base a las normas APA 6ta edición, verificando cuidadosamente que las fuentes referenciales hayan sido citadas. Por otro lado no se verifica el reporte de originalidad de aplicación Turnitin, dado que los docentes dado que los docentes asesores de la universidad aun no tienen acceso a esta aplicación.

En este sentido me comprometo a formalizar este aspecto inmediatamente se permita acceder a la aplicación TURNITIN.

Nuevo Chimbote, 21 de Noviembre de 2020

Firma:



Nombres y Apellidos del Asesor/ presidente : HUERTAS FLORES María Magdalena

DNI: 32929994