



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA**  
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
**UNIDAD 096 D.F. NORTE.**

**EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR  
LA CONVIVENCIA, LA CONDUCTA Y EL DESARROLLO EN LOS  
NIÑOS DE PREESCOLAR.**

**LIZBETH GARAY VARGAS**

**ASESOR: DR. HÉCTOR GASPAR DEL ÀNGEL**

MEXICO, D.F, 2014



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA**  
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
**UNIDAD 096 D.F. NORTE.**

**EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR  
LA CONVIVENCIA, LA CONDUCTA Y EL DESARROLLO EN LOS  
NIÑOS DE PREESCOLAR.**

**TESIS (MODALIDAD PROYECTO DE INNOVACIÓN) QUE PRESENTA**

**LIZBETH GARAY VARGAS**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR.**

MEXICO, D.F, 2014



**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA  
TITULACIÓN**

México, D.F., a 17 de junio de 2014

**PROFRA. LIZBETH GARAY VARGAS  
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: **“ EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGÍA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA, LA CONDUCTA Y EL DESARROLLO EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR ”**, opción **PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE (ACCIÓN DOCENTE)** a propuesta de el asesor **DR.HÉCTOR GASPAR DEL ÁNGEL** manifiesto a usted que reúnen los requisitos académicos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se autoriza a presentar su examen profesional.

**ATENTAMENTE  
“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”**



**S.E.P.**  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 096 D.F. NORTE

**DR. HÉCTOR GASPAR DEL ÁNGEL  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN  
DE LA UNIDAD 096 D.F. NORTE**

c.c.p. Archivo

HGDA/MHR/jtu

# DEDICATORIA

A MI FAMILIA:

Gracias a ustedes por los esfuerzos realizados para que yo lograra terminar mi carrera profesional siendo para mí la mejor herencia que me han dejado. Por estar cerca de mi compartiendo mis alegrías, tristezas, miedos y mis experiencias más importantes durante estos años de mi carrera; porque nunca estuve sola siempre conté con su apoyo, confianza, amor y esas palabras de aliento que siempre me ayudaron a seguir adelante, gracias a todo lo ya mencionado he logrado realizar una de mis mejores metas que me propuesto en la vida, que sin esperar nada a cambio lo dieron todo para que yo culminara este gran sueño.

Sabiendo que no existirá una forma de agradecimiento a una vida de sacrificio y esfuerzo, quiero que sientan que el objetivo logrado es reciproco y que la fuerza que me ayudo a conseguirlo fue su apoyo y amor.

Con cariño, admiración.

LIZBETH GARAY VARGAS

# ÍNDICE.

	<b>Pág.</b>
Introducció	7
Problematizació	11
Diagnòstic	14
Justificació	19
objetivo general y particular	20
<b>CAPÍTULO I. LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN MÉXICO</b>	<b>21</b>
1.1. Programa de Educación Preescolar 2004 y 2011	22
1.2. Los procesos de enseñanza en la educación básica de preescolar	27
1.3. Otros procesos de enseñanza en la educación	30
<b>CAPÍTULO II. LAS EMOCIONES DE LOS NIÑOS EN EDAD DE PREESCOLAR</b>	<b>35</b>
2.1. Las emociones y su significado	36
2.2. Tipos de emociones que se frecuentan en el nivel de preescolar	38
2.3. El Programa de Educación Preescolar 2011 y las emociones de los niños de preescolar	39
2.4. Etapas de desarrollo del niño de preescolar según los autores Piaget y Vigotsky	40
<b>CAPÍTULO III. LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS PREESCOLARES</b>	<b>46</b>
3.1. La agresividad y su conceptualización	46
3.2. Causas y factores de la agresividad en los niños de preescolar	50
3.3. Investigaciones a nivel nacional de la agresividad	52
<b>CAPÍTULO IV. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD LÚDICA EN PREESCOLAR</b>	<b>56</b>
4.1. El juego como aprendizaje y enseñanza	56

4.2. El juego simbólico.....	58
4.3. El juego cooperativo.....	60
4.4 Estrategias de enseñanza y aprendizaje para el control de grupo.....	62
CAPÍTULO V. DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN: EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA, LA CONDUCTA Y EL DESARROLLO EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR.....	65
5.1. Marco institucional del Jardín de Niños donde se aplicò la intervención.....	66
5.2 Descripción del proyecto de intervención.....	69
5.3 Plan de evaluación de la intervención .....	72
5.4. Descripción de las actividades lúdicas generadas.....	75
5.5. Finalidad del Proyecto.....	79
CAPÍTULO VI. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN: EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA, LA CONDUCTA Y EL DESARROLLO EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR.....	82
CONCLUSIONES.....	89
BIBLIOGRAFÍA.....	92
ANEXOS.....	94

## INTRODUCCIÓN.

Hoy en día, las docentes que se encuentran en las aulas con niños de preescolar se ven cada vez más ante la necesidad de conciliar y trabajar ante conductas negativas que los infantes presentan en el aula y suelen llegar a niveles de agresión que afectan a sus pares. Muchos de ellos agreden a sus compañeros y otros más hasta a los docentes mismos. Los docentes que enfrentan esta situación deben de contar con los conocimientos y las herramientas para implementar estrategias didácticas en los momentos críticos para lograr el control de grupo, si no es así, se corre el riesgo de que los niveles de conducta negativa sigan cada vez en aumento.

Es probable que los niños de preescolar que no cuentan con las competencias sociales mínimas para adecuarse a una interacción y convivencia sana en la escuela, tenga como consecuencias dificultades en su desarrollo como individuo. Sobre todo si a este tipo de niños no se le establecen en su conducta el desarrollo de límites o si el único recurso estratégico que utiliza la comunidad escolar o la familia para “controlar” a estos niños es el castigo: expulsarlo del salón, reprenderlo verbalmente, eliminarle beneficios, recluirlo en la dirección, impedirle la convivencia con otros compañeros, etc.

Si el alumno presenta una conducta demasiado problemática es probable que presente enormes dificultades para adaptarse a la vida social y como tal, sea remitido a una instancia alterna de tratamiento profesional. Si bien, hay muchos detonantes que derivan los problemas de conducta o agresividad en los niños de preescolar como lo es el contexto social, la familia, la escuela y el alumno mismo, lo cierto es que las docentes que laboramos en los centros de preescolar estamos cada vez más propensas a trabajar con este tipo de conductas y enfrentarlas como un reto educativo de integración escolar para el desarrollo de los infantes. Este hecho es lo que motiva esta investigación, pues las docentes de preescolar nos vemos cada vez más con la necesidad de herramientas o estrategias para ir

conformado un estilo adecuado de que los niños a cargo se relacionen con el medio y con sus semejantes en ambientes cordiales y de respeto.

El problema que se detecta y que es la base de la realización de este trabajo de investigación es el nivel de agresión que presentan los niños de preescolar y que ello afecta la convivencia y desarrollo social entre el menor y la relación con sus compañeros. Para poder detectar este problema tuve que realizar un diagnóstico inicial para identificar la magnitud del problema en cuestión así como el analizar el contexto tanto interno como el externo de la institución y de la zona geográfica donde viven los niños y sus familias, además, se utilizaron algunos instrumentos de evaluación con una metodología mixta (cuantitativa y cualitativa) para verificar quienes presentaban un mayor nivel de conducta agresiva en el aula con base en actividades, ejercicios y observación del comportamiento en cada uno de los niños de mi grupo que asistía a clase.

La presente investigación se conforma de seis capítulos los cuales abordan cuestiones que afectan al comportamiento escolar y son importantes desde mi punto de vista y que deben ser retomados como apartados a fin de ser analizados de forma integral. La modalidad de este proyecto es de intervención educativa desde la perspectiva de acción docente. La finalidad es la implementación de acciones didácticas que como docentes necesitamos realizar en el aula a favor del desarrollo del niño. Este trabajo logra llevar a cabo una estrategia pedagógica lúdica para disminuir la conducta no adecuada o agresiva con la que algunos menores ingresan diariamente a centro escolar y que en muchas ocasiones, estas prácticas nos dificultan nuestra labor docente.

Este proyecto de intervención denominado “El juego cooperativo como estrategia para mejorar la convivencia, la conducta y el desarrollo en los niños de preescolar”, está formado por seis capítulos:

En el capítulo I denominado “La Educación Preescolar en México y los modelos de enseñanza y aprendizaje” se aborda primero el programa de educación preescolar que está implementando en México, la Secretaría de Educación Pública y los

cambios que se han realizado en las Reformas con los planes y Programas que se rige la Educación Preescolar (PEP 2004 y PEP 2011). Posteriormente, se proporciona un breve panorama sobre los modelos de enseñanza y el aprendizaje en este nivel educativo.

En el capítulo II se menciona el aspecto fundamental en la etapa de los infantes, pues en este apartado se aborda algunos aspectos sobre las emociones de los niños, cómo se presentan, cuáles son y sobre todo, qué nos dice el PEP (2004/2011) acerca de cómo tratar las emociones de los infantes .

El capítulo III aborda el tema de la conducta agresiva en los niños de preescolar, se menciona el significado y análisis de la agresión desde diversos puntos de vista teórico como son Bandura, Vigotsky, Piaget, entre otros. Además se describe las diferentes etapas de desarrollo del niño para identificar las conductas normales que son comunes en cada etapa de desarrollo y crecimiento.

En el capítulo IV, se aborda el tema esencial que fortalece nuestra propuesta de intervención y que es el juego. En este apartado se menciona su significado y los tipos de juego que pueden ser empleados para esta etapa de preescolar y cómo el juego cooperativo fomenta capacidades y habilidades de desarrollo en el infante.

El capítulo V es la parte medular de este trabajo, pues se explica el diseño de la propuesta de intervención, la estrategia se llevó a cabo para mejorar la conducta agresiva, se describen las actividades realizadas y el proceso de implementación, se mencionan las metas, los beneficios de la implementación de esta estrategia educativa.

El capítulo VI se proporcionan los principales resultados que se obtuvieron durante la aplicación de la estrategia de intervención, verificando el cumplimiento de los objetivos que guiaron este trabajo.

Cabe señalar que esta investigación proporciona elementos para que los docentes logren mejorar las conductas negativas que se encuentran en los

salones de clases y lograr que los alumnos convivan en armonía. Esta investigación no se pretendió cambiar a los padres de familia ni la forma de vida que tiene cada uno, pero si cambiar nuestra práctica docente propia en el aula con el propósito de empezar a enseñarle al niño a tener una conducta positiva, ya que la mayoría de hechos llegan a presentar conductas agresivas con los demás para obtener lo que ellos quieren al momento esta conducta o imitación viene de casa o por el medio en que se desenvuelve el niño, con este proyecto quiero lograr que las docentes tengan una nueva estrategia la cual puedan aplicar en cualquier institución; para poder controlar la conducta agresiva que los alumnos lleguen a presentar , así podrá convivir, trabajar en equipo y respetar a los demás, aún cuando se encuentren en otras escuelas o lugares.

## **PROBLEMATIZACIÓN.**

Soy titular del grupo de segundo año de preescolar, en promedio cada ciclo escolar tengo 18 alumnos, con una edad de 4 a 5 años. La mayoría son hijos únicos, algunos tienen papás agresivos o algunos trabajan todo el día, los menores están al cuidado de otras personas; el comportamiento que tienen los niños dentro y fuera de la escuela es que son berrinchudos, enojones, manipuladores, estos percute en la convivencia dentro del salón de clases.

Se confirmó que en el salón de segundo los alumnos presentaban conducta agresiva, esto se detectó por medio del diagnóstico realizado a base del diario de campo, observaciones y dos cuestionarios. Donde el 70% de los alumnos tienen conductas agresivas dentro del salón.

Asimismo se investigó sobre cuáles son las causas y factores que conlleva a la conducta agresiva, esto ayudo a entender porque se comportan así dentro del salón ya que los niños no saben convivir, cooperar con los demás todo quieren para ellos y si no lo obtienen empiezan a tener una conducta agresiva; como ya se mencionó la mayoría de los niños son hijos únicos, en sus casa están solos y la atención es solo para ello, los juguetes no los comparten, es cuando entran en conflicto por que en la escuela tienen que compartir y convivir con los demás. En este sentido Craig y Mehrens (1979:91) señalan que “la agresividad es una respuesta consistente que proporciona un estímulo nocivo a otro organismo”, es decir, el autor enfatiza que la agresividad es un mecanismo de respuesta normal a cierta edad, sin embargo, los niños están repitiendo esta conducta constantemente lo que manifiesta una problemática social en el aula.

Se observó que el comportamiento de los alumnos cuando están en mi clase y con los demás maestros que tienen la misma conducta negativa. Los niños son más agresivos con sus mamás a la salida ya que si no obtienen lo que quieren empiezan a gritar, pegar, llorar, etc., esta conducta no se ve cuando sus papás

van por ellos. Lo anterior se ve reflejado cuando Rodríguez, A. (1978:303) retomando lo que menciona Sears “Que casi todas las madres se encuentran con el caso de que sus hijos en edad preescolar manifiestan intensa agresividad con ellas”. Retomando lo que menciona el autor algunas madres de familia nos mencionan que los menores no les hacen caso que son más groseros, más intolerantes, manipuladores y con los papás no llegan a tener esa conducta.

Nosotros como docentes jugamos un papel muy importante que es el buscar nuevas estrategias, nuevas alternativas para mejorar esta conducta, no podemos cambiar el modo de pensar de cada padre de familia, pero si podemos empezar a enseñarle al niño a tener una conducta positiva.

Las conductas agresivas en los niños se expresan en pegar a otros, burlarse, ofender, berrinchudos, o utilizar palabras inadecuadas al dirigirse a otra persona, en los varones se da más la agresividad, ya que pueden seguir con el patrón de su papá si es agresivo, por imitación, o por la gente que lo rodea. Por lo cual Craig y Mehrens (1979:93) retoman a lo que menciona Eron “que los alumnos varones agresivos tenían padres que castigaban severamente en su casa y todo era agresión.” Lo que menciona el autor se ve reflejado en los menores y en los comentarios que las mamás mencionan con las docentes.

La agresión se presenta de forma directa o indirecta. En los salones de clases se puede presentar más la agresividad directa ya que al realizar alguna actividad y no se realiza como quieren o no se prestan el material, empiezan a empujar, a jalarse, a pegarse, etc. El diagnostico consistió en utilizar tres instrumentos para confirmar que el 70 % de los alumnos tienen conductas agresivas, los instrumentos fueron el diario de campo donde se anotaban los diferentes comportamientos y actitudes de los niños, la observación se basó al ver como se desenvolvían al realizar las actividades, la actitud que tenían conmigo, con sus compañeros y con los padres de familia y por último se aplicaron dos cuestionario uno para ver el comportamiento del niño y el otro para ver el comportamiento de

los padres de familia, los cuales son de Ana Muñoz, directora de Cepvi.com, licenciada en psicología, especialista universitaria en Medicina psicosomática y psicología de la salud( [WWW.anamuñozcepvi.com](http://WWW.anamuñozcepvi.com))

Donde todas las observaciones y síntomas que presentaban los alumnos se anotaban y se confirmó las sospechas que en el grupo de segundo grado de preescolar habían conductas agresivas.

Al confirmar estas sospechas se buscaran diferentes estrategias para mejorar ese comportamiento que tienen los alumnos.



Foto 1. Esta imagen es cuando vamos hacer un juego en el salón y se les indica que se levanten de su lugar ordenadamente y si empujar.

## DIAGNÓSTICO.

A lo largo de mi carrera como docente teniendo a cargo los grupos de primero, segundo y tercero de preescolar obteniendo una experiencia de siete años, en los cuales los tres últimos años he tenido el grupo de segundo año de preescolar, en los años de experiencia como docente he tenido grupos de 18 a 19 niños en cada ciclo escolar. Las estrategias se aplicaron en el Instituto Pedagógico Alexander Findlay, que es de carácter privado se rige por la SEP, con la clave 15PJN1446L, sector 4 zona 24, que está ubicada en la calle valle grande #327 entre valle de Yucon y valle de Zapatas, en la colonia valle de Aragón primera sección.

La escuela es grande cuenta con dos patios varios salones, baños para niños y para docentes, hay una maestra para cada grado. La escuela cuenta con agua, luz, drenaje, transportes, centros comerciales, etc. En el contexto externo de la escuela ha drogadicción, alcoholismo, delincuencia, vandalismo.

En estos años de experiencia he encontrado muchos problemas pero el que me ha llamado más la atención son las conductas negativas que tienen los niños, los cuales se repiten en cada ciclo escolar con más o menor frecuencia. En este sentido, fue necesario llevar a cabo un diagnóstico dentro del aula para determinar la magnitud de los niños que presentan una conducta problemática más allá de lo normal como lo señala Craig y Mehrens (1979:91). Para lo cual, se utilizaron algunos instrumentos de evaluación con una metodología mixta (cuantitativa y cualitativa) para verificar quienes presentaban un mayor nivel de conducta agresiva en el aula con base en actividades, ejercicios y observación del comportamiento en cada uno de los niños de mi grupo que asistía a clase.

El problema que se encontró dentro del salón de clase como ya se ha estado mencionado es la conducta agresiva, me interesaba confirmar las sospechas que tenía así que para verificar mis sospechas utilice algunos instrumentos que son los siguientes.

1. diario de campo
2. observación
3. dos cuestionarios

En el diario de campo se va anotando como es el comportamiento de los alumnos dentro de la escuela, como actúan en el receso y en las diversas clases, al trabajar en equipo, al realizar juegos u otras actividades.

La observación se basa a ver los diferentes actitudes, desenvolvimiento que tienen los niños durante el tiempo que se encuentra en la escuela, y al estar con sus padres de familia en la hora de la salida, se observó que al estar con sus mamás hay más chantaje, berrinches y cuando llegan a recogerlos sus papás algunos niños no tienen ese comportamiento, algunos niños tienen ese comportamiento estando ambos padres. En la escuela hay reglas, límites que los niños tienen que respetar y seguir pero en su casa al parecer no es así. Estas observaciones se fueron anotando en el diario de campo.

Se aplicaron dos cuestionarios uno es para ver el comportamiento de los niños y el otro para ver el comportamiento de los padres de familia. Los dos cuestionarios los contestaran mamá, papá o ambos. En los cuales hay preguntas básicas para ver cómo se desenvuelve el niño en su casa y como es convivencia de su familia.

La comunicación con los padres de familia solo es en juntas y a veces en la hora de la salida ya que la directora les pide a los padres de familia que si quieren platicar conmigo deben sacar cita. Cuando tengo conversación con los padres de familia es para ver el desenvolvimiento que tienen en la escuela y me comentan como es el comportamiento que tienen los niños en su casa, algunos padres de familia si observan que los niños tienen la misma conducta adentro y afuera de la institución me empiezan a comentar que tienen problemas en casa o en ocasiones los niños están presentes en las discusiones de los adultos.

Al utilizar estos instrumentos se confirmó que los alumnos tienen conductas agresivas y que no saben convivir entre ellos. Esta conducta afecta en el salón de clases ya que algunos niños ya no quieren asistir porque son agredidos por sus compañeros, los mismos alumnos los alejan por cómo es su comportamiento, observe que los niños con comportamiento negativo llegar a ser líderes dentro y fuera del salón. Como se ha mencionado al realizar actividades en quipo no saben convivir, respetar, cooperar y reaccionan con conductas no adecuadas.

Además, hay niños con sobre protección, niños descuidados, los cuales están solos todo el día y al cuidado de otros familiares porque ambos (mamá y papá) trabajan todo el día, hay alumnos que faltan mucho y algunos papás están en proceso de divorcio. Hay un niño que presenta problemas de lenguaje se le menciona a su mamá que tenía que ver un especialista no nos hizo caso ya que ella le está dando terapias porque es psicóloga, me llamo la atención que tal vez estos problemitas que se mencionaron están vinculados con las sospechas que tengo, es que los alumnos presentan un comportamiento agresivo, puede que en su casa sufran violencia intrafamiliar, por las caricaturas o películas que ven o depende también el entorno donde se desenvuelve. En el grupo se encontró que la mayoría de los niños son hijos únicos, niños consentidos, esto se refleja en el salón de clases ya que al realizar cualquier actividad los niños no saben respetar las reglas, no saben compartir, todo quiere y al no obtenerlo comienza la agresión (insultos, palabras no adecuadas, pellizcos, etc.). Se confirmó que dentro del salón hay conductas negativas y que no saben convivir entre ellos este problema se confirmo a través de los instrumentos ya mencionados.

La agresividad que presentan los niños son por muchos factores uno de ellos es el nivel de estudios que tengan sus papás o porque no pasan mucho tiempo con ellos por sus trabajos, a continuación se menciona el nivel que tienen los padres de familia de la institución. El 60% de los padres de familia trabajan (ambos mamá/papá), de este el 40% solo trabaja el papá. El 50% de los padres de familia tiene carrera corta, el 20% solo tiene la preparatoria, 10% tiene primaria o

secundaria y el 20% una licenciatura. Y la mayoría de los papás trabajan tiempo completo. Estos datos nos ayudaron para entender por qué algunos niños presentan una conducta negativa con frecuencia.

Los docentes no sabemos cómo actuar, como intervenir ante los comportamientos agresivos que pueden presentar los niños, y al no saber cómo intervenir caemos en el mismo papel que algunos papás o en la enseñanza tradicionalista, sólo llamamos la atención, en ocasiones recurrimos al castigo, la consecuencia de recurrir a esas acciones es que los niños se aíslen, los etiqueten o tengan un comportamiento más negativo. En ocasiones como docentes nos da miedo buscar nuevas estrategias que ayuden a modificar algún problema que se presente en los salones de clases o también depende mucho de los directivos. En mi caso tuve unos directivos tradicionalistas el cual me costó un poco de trabajo realizar las estrategias ya que al principio no estaban de acuerdo así que se dialogó sobre lo que se iba aplicar y mencionándole que el objetivo era que los alumnos aprendieran a convivir a respetarse y trataran de modificar ese comportamiento negativo que tenían en la escuela, después de varios días trataron de apoyarme para que se aplicaran las actividades y tuviéramos un resultado favorables en los alumnos.



Foto 2. Realizando el juego del espejo en el patio de la escuela, donde tratan de seguir las reglas que tiene la actividad lúdica.

El propósito de realizar un diagnóstico fue tener más pruebas para comprobar y asegurarme que en el salón de clases se presentaban conductas agresivas y así buscar nuevas estrategias para mejorar el comportamiento negativo que presentaban los alumnos, como ya se mencionó los menores no sabían compartir, respetar, jugar, perder, ganar, etc., tome la opción de manejar los juegos cooperativos los cuales nos enseñan a convivir, a respetar, a jugar cosas que los alumnos carecían, con esta estrategia que se llevó a cabo se lograron muchos avances en los pequeños, al principio no fue fácil ya que no sólo aprendieron los niños también yo como docente aprendí de ellos y modifiqué algunos errores que cometí con los alumnos que presentan conductas agresivas,

## JUSTIFICACIÓN.

Como ya se expuso anteriormente una vez que se detectó el problema de conducta agresiva en la convivencia de los alumnos de preescolar, se llevó a cabo el proyecto con la idea innovadora de: El juego cooperativo como una estrategia para mejorar la convivencia, la conducta y el desarrollo en los niños de preescolar. Este proyecto se caracterizó por llevar a cabo la intervención con la modalidad de acción docente.

Si se aplica de manera organizada la estrategia podemos tener resultados donde los niños aprenderán a tomar decisiones por iniciativa propia y no depender de la agresividad para lograr sus objetivos, para regular sus impulsos y aceptar el hecho de que no siempre se tiene la razón, que aprendan a convivir, a respetar a los demás, a cooperar y respetaran las reglas que están establecidas dentro del salón.

El salón de clases es una mini sociedad en la cual todos los alumnos conviven, se desenvuelven y aprenden unos de otros, en donde si no hay una buena relación, hay rechazo entre ellos, esto provocara que los objetivos que tiene la docente no se logren, estas actitudes mencionadas se dan con más frecuencia cuando hay conductas agresivas en los preescolares.



Foto 3. Imagen de niñas jugando armoniosamente.

## Objetivo general.

Que las docentes apliquen nuevas estrategias para mejorar la convivencia, cooperación, y respeto con los demás a través del juego cooperativo.



Foto 4. Imagen de alumnos con su docente.

## Objetivo particular.

Que los alumnos de preescolar aprendan a convivir armoniosamente con sus compañeros a través del juego cooperativo.



Foto 5. Realizando ordenadamente el juego del aro en el patio de la escuela.

# **CAPÍTULO I.**

## **LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN MÉXICO.**

En este capítulo se expone sobre que es la educación preescolar basado en el PEP 2004 (Programa de educación Preescolar), y el nuevo programa PEP 2011 enfocándose en un campo formativo que es Desarrollo Personal y Social donde nos menciona sobre las emociones de los niños, sobre los diferentes comportamientos y actitudes que tienen, los logros que deben tener los niños de preescolar.

Para mí como docente en el nivel preescolar se refuerzan los conocimientos que el niño trae de casa, en este nivel se van ampliando los conocimientos y mejorando su madurez, logrando que el niño sea autónomo con ayuda del programa de educación que el cual se lleva a cabo a través del juego.

En el PEP 2004 y 2011 nos menciona que en el nivel preescolar el niño participa en diversas experiencias sociales en las que destaca el juego, los alumnos adquieren conocimientos fundamentales y desarrollan competencias que les permiten actuar cada vez con mayor autonomía y continuar su propio aprendizaje acerca del mundo que les rodea. Ya que las experiencias cotidianas que tiene el niño no siempre le ofrecen las condiciones de seguridad, afecto, reconocimiento y la variedad o las riquezas necesarias para desarrollar todas sus potencialidades.

La educación preescolar además de preparar a los niños para una trayectoria exitosa en la educación primaria, puede ejercer una influencia duradera en su vida personal y social.

## **1.1. Programa de educación preescolar 2004 y 2011.**

En el PEP 04 nos menciona que la educación preescolar como en cualquier otro nivel educativo se observa una variedad de prácticas educativas, donde la educadora debe de poner en práctica estrategias innovadoras para atender a las preguntas de sus alumnos y lograr su participación en la búsqueda de repuestas para despertar su interés por resolver problemas referentes al mundo social y natural o para aprender reflexivamente reglas de la convivencia social y escolar.

Nos dice que una competencia es un conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos. (PEP 2011)

El trabajo en competencias implica que la educadora busque situaciones didácticas que impliquen desafíos para los niños y así el niño lograra pensar, expresarse, dar puntos de vista, que expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia; para aprender más de lo que saben acerca del mundo y para que sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas.

El Programa Básico de Preescolar 2011 y el Programa de Educación Preescolar 2004 nos habla casi de lo mismo de las competencias que deben desarrollar los niños; que deben aprender mediante el juego y realizar situaciones innovadoras.

En el Programa de Estudio 2011 se han modificado algunas cosas, ya que quitaron algunas competencias de los campos formativos para que así se obtengan mejores resultados en el nivel preescolar y se puedan trabajar todos los campos formativo.

La Secretaría de Educación Pública, en el marco de la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), pone en las manos de las educadoras el Programa de estudio 2011. Guía de la educadora. Educación Básica. Preescolar. El cual contiene propósitos, enfoques, estándares curriculares y aprendizajes esperados,

manteniendo su pertinencia y coherencia el cual se centra en el desarrollo de competencias con el fin de que cada estudiante pueda desenvolverse en una sociedad que le demanda nuevos desempeños para relacionarse en un marco de pluralidad y democracia en un mundo global e interdependiente.

La guía de la educadora se organiza como un referente que permite apoyar su práctica en el aula, que motiva la esencia del ser docente por su creatividad y búsqueda de alternativas situadas en el aprendizaje de sus estudiantes. Con los apartados ya mencionados es para que la docente mejore sus planeaciones y plante nuevas estrategias innovadoras que ayuden al aprendizaje de los niños. También para tener un mejor manejo en el diario de la educadora o también conocido diario de campo ya que es una pieza clave para ir observando los avances que van teniendo durante el ciclo escolar, pero también se observaran sobre las dificultades que tienen las docentes y alumnos en el salón de clases, se realiza una crítica constructiva de nuestro trabajo como docentes, con este podremos modificar los errores que vamos teniendo cada día y durante el ciclo escolar.

La SEP tiene la certeza de que el Programa de Estudio 2011. Guía para la educadora. Educación Básica. Preescolar será de utilidad para orientar el trabajo en el aula de las educadoras de México, quienes a partir del trabajo colaborativo, el intercambio de experiencias docentes y el impacto en el logro educativo de sus alumnos enriquecerán este documento y permitirá realizar un auto diagnóstico que apoye y promueva las necesidades para la profesionalización docente (PEP, 2011).

La implementación de la reforma en Educación Preescolar ha planteado grandes desafíos y nuevos cambios a las educadoras y al personal directivo. El fortalecimiento de este proceso de cambio fue considerando las preguntas y opiniones sugeridas del personal docente y directivo, a base de sus experiencias que obtuvieron al aplicar el Programa de Educación Preescolar 2004, el cual requirió introducir modificaciones específicas en la prepuesta pedagógica anterior, sin alterar sus postulados ni características esenciales, para ajustar y contar hoy

con un currículo actualizado, congruente, relevante, pertinente y articulando con los dos niveles que le siguen (primaria y secundaria); en este sentido se le da la continuidad al proceso. Las modificaciones que tuvo el programa de educación preescolar consisten en la reformulación y reducción del número de competencias, con el fin de resaltar los aprendizajes esperados y la incorporación de los estándares curriculares (campos formativos).

En el programa nos menciona que la intervención de la educadora es un factor importante ya que ella es la que hace el ambiente armonioso y positivo. Plantea situaciones didácticas innovadoras y busca motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias.

Los propósitos educativos los cuales se especifican en términos de competencias que los alumnos deben desarrollar con la finalidad que integren sus aprendizajes y los utilicen en su vida cotidiana. Como ya se mencionó una competencia es la capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores. En el PEP 2011 nos explican brevemente como seleccionar las competencias de cada campo formativo.”La selección de competencias que incluye el programa se sustenta en la convicción de que las niñas y los niños ingresan a la escuela con una acumulación importante de capacidades, experiencias y conocimientos que han adquirido en el ambiente familiar y social en que se desenvuelven y que de poseen enormes potencialidades de aprendizaje”. El trabajo educativo se debe tener presente que una competencia no se adquiere de manera definitiva: se amplía y se enriquece en función de la experiencia, de los retos que enfrenta el individuo durante su vida y de los problemas que logra resolver en los distintos ámbitos en que se desenvuelve.

Al trabajar con competencias implica que las docentes hagamos que las niñas y los niños aprendan más de lo que saben acerca del mundo y sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas, esto se lograra mediante la elaboración de situaciones didácticas que impliquen desafíos como: que se

expresen por distintos medios, que propongan, distingan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia.

A continuación se mencionaran los propósitos de la educación preescolar los cuáles nos ayudaran a saber lo que él menor debe aprender durante el nivel preescolar, ya que el objetivo del Programa de educación 2011 es que los alumnos obtengan un aprendizaje significativo: (PEP 2011: 17)

Aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el dialogo y respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella.

Adquiere confianza para expresarse, dialogar y conservar en su lengua materna y enriquecer su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.

Desarrollen interés y gusto por la lectura, usen diversos tipos de texto y sepan para que sirven.

Usen el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos.

Se interesan en la observación de fenómenos naturales y las características de los seres vivos, que participen en situaciones de experimentación que los lleven a describir, preguntar, predecir, comparar, registrar, elaborar explicaciones e intercambiar opiniones sobre procesos de transformación del mundo natural y social.

Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad, reconociendo que las personas tenemos rasgos culturales distintos y actúen con base al respeto a las características y los derechos de los demás.

Usen la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza, teatro, etc.)

Mejoren sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamiento; que practiquen acciones de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable.

Algunas características y procesos de aprendizaje en los niños es que ingresan a la escuela con conocimientos, creencias y suposiciones del mundo que los rodea, ya que al relacionarse con otras personas que nos son de su ambiente familiar empezarán a construir nuevos conocimientos y los relacionaran con lo que ya sabían. Para lograr lo mencionado la educadora debe tener una actitud de observación e indagación constante en relación con lo que experimenta en el aula con cada uno de sus alumnos y propiciar experiencias que fomenten diversas dinámicas de relación en el grupo escolar, mediante la interacción entre pares (en pequeños grupos o el grupo completo). Como ya se ha mencionado en el aula debe de existir un ambiente estable, esto no solo es parte de los alumnos, sino debe empezar principalmente por la docente, la cual debe ser consistente en su trato con ellos, en las actitudes que adopta en su intervención educativa y en los criterios con que procura orientar y modular las relaciones entre sus alumnos.

Yo como docente del nivel preescolar estoy de acuerdo con el Programa de Estudio 2011 ya que a través de actividades lúdicas el niño aprenderá mejor y tendrá un aprendizaje significativo, para lograrlo debemos buscar estrategias innovadoras. Así que al encontrar el problema en mi práctica docente que es la agresividad infantil busque estrategias lúdicas e innovadoras que ayudaran a controlar la agresión y lograr la convivencia, cooperación y socialización entre los alumnos.

Las estrategias y el proyecto de investigación están enfocados en el Programa de estudios 2011. Guía para la educadora. Educación básica preescolar, el cual está formado por campos formativos y competencias; la estrategia que se aplico se enfoco en un campo formativo y en algunas competencias.

Como ya se menciono el programa está dividido en 6 campos formativos que son:

Desarrollo personal y social

Lenguaje y comunicación

Pensamiento matemático

Exploración y conocimiento del mundo

Expresión y apreciación artísticas

Desarrollo físico y salud.

El fin de aplicar la estrategia y apoyarme en el Programa de Estudios 2011, es que los niños sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades, como el trabajar en colaboración, apoyarse entre compañeros, resolver conflictos a través del dialogo, reconocer y conocer reglas de convivencia en el aula y llevarlas a cabo dentro de la escuela y fuera de ella.

## **1.2 Los procesos de enseñanza en la educación básica de preescolar.**

Los métodos de enseñanza varían y en cada institución tiene sus propios métodos de enseñanza, en esta corporación tienen un método un poco más avanzado a comparación de las demás. El cual no se aplicaba mucho el PEP 04 y el actual Programa de Estudios 2011, la directora mencionaba que al llevar a la práctica las competencias del programa a través del juego no servían de mucho en su desarrollo del niño y que el mejor aprendizaje es a base de planas y repetición así tenía contentos a los padres de familia. Costó mucho trabajo que la directora aceptara que las docentes buscaran y aplicaran nuevas estrategias lúdicas y que fueran significativas para los alumnos.

Como docente di un gran paso en aplicar nuevas estrategias, buscando mejorar el ambiente y el comportamiento de mis alumnos, sin dejar de mencionar que en ocasiones me daba miedo emplear actividades innovadoras por no saber si me iban a funcionar o que los padres de familia y directivos no estuvieran de acuerdo

en mi método de enseñanza. Ya que el criterio de algunos padres de familia es que los alumnos van a aprender y no a jugar. Día a día se les explicaba a los padres de familia que a través del juego el niño obtendrá un aprendizaje significativo y un mejor desarrollo.

Al trabajar con el programa de educación y las competencias el niño desarrollará un sentido positivo de sí mismo, expresaran sus sentimientos, empezarán a actuar con iniciativa y autonomía, a regular sus emociones, mostrarán disposición para aprender y se darán cuenta de sus logros al realizar actividades individuales o en colaboración. Aprenderán asumir roles distintos en el juego y en otra actividades, como es el trabajo en colaboración, apoyarse entre compañeras y compañeros, de resolver conflictos a través del dialogo y de respetar las reglas de convivencia en la escuela y fuera de ella.

La estrategia del juego cooperativo que se aplicó para disminuir la agresividad, está enfocado en el Programa de Estudios 2011 y PEP 2004, en el campo formativo de Desarrollo Personal y Social. Con el objetivo que los alumnos sean cooperativos, que expresen sus dudas e inquietudes sin actuar con conductas negativas.

El campo de Desarrollo Personal y Social se refiere a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales. La comprensión y regulación de las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales, en donde los niños y las niñas logren un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social. Los procesos de construcción de la identidad, desarrollo afectivo y de socialización se inician en la familia.

En este campo formativo el niño aprenderá a reconocerse a sí mismo por sus rasgos físicos y las características que lo hacen especial, a entender algunos aspectos relacionados con el género que distingue a mujeres y hombres, como las características físicas, la apariencia o el comportamiento, aprenderán a expresar

sus ideas sobre sí mismo y escuchar la de otros, a identificar diferentes formas de trabajar y jugar en situaciones de interacción con sus pares y adultos.

En la edad preescolar los niños y las niñas han logrado un amplio e intenso repertorio emocional que les permite identificar en los demás y en ellos mismos diferentes estados emocionales como ira, vergüenza, tristeza, felicidad, temor y desarrollan paulatinamente la capacidad emocional para funcionar de manera más independiente o autónoma en la integración de su pensamiento, sus reacciones y sus sentimientos. Las emociones, la conducta y el aprendizaje son procesos individuales pero se ven influidos por el contexto familiar, escolar y social en el que se desenvuelven los menores, en estos procesos aprenden formas diferentes de relacionarse, también desarrollan nociones sobre lo que implica ser parte de un grupo y aprender formas de participación, colaboración al compartir experiencias con los demás.

El juego desempeña un papel importante en la regulación de las emociones por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización, control, donde la relación de los niños con sus pares y con la maestra juegan un papel central en el avance de las habilidades de comunicación, de conductas de apoyo, resolución de conflictos y el obtener respuestas positivas de otros.

El desarrollo de competencias en las niñas y en los niños en este campo formativo depende fundamentalmente de dos factores interrelacionados: el papel que desempeña la educadora como modelo y el ambiente que favorece el desarrollo de experiencias de convivencia y aprendizaje entre ella y los alumnos, entre los alumnos y las docentes del plantel, los padres de familia y los niños.

En el aprendizaje de los niños deben estar vinculadas a sus sentimientos de seguridad. Si no trabajamos en la seguridad y en la expresión de sus sentimientos el niño se le dificultará expresarse, se bloqueará, se aislara, no pondrá atención, no se concentrará en las actividades que se le establezcan y se comportará de manera agresiva.

A continuación se mostrara en una tabla el campo formativo y las competencias con las que se trabajo y que se vinculo con la estrategia aplicada. (PEP 2011: 77, 78).

Tabla: de competencias.

CAMPO FORMATIVO: DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL		
Aspecto: Identidad Personal	Competencia: Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.	Aprendizajes esperados: * utiliza el lenguaje para hacerse entender y expresar lo que siente cuando se enfrenta a una situación que le causa conflicto.  *participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia. *controla gradualmente conductas impulsivas que afectan a los demás y evita agredir verbal o físicamente sus compañeras o compañeros y a otras personas.
Aspecto: Relaciones Interpersonales	Competencia: Acepta a sus compañeras y compañeros como son, y aprende a actuar de acuerdo con los valores necesarios para la vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana.	Aprendizajes esperados: *acepta desempeñar distintos roles y asume su responsabilidad en las tareas que le corresponden, tanto de carácter individual como colectivo.  *actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia que permiten una mejor convivencia.

Fuente: PEP 2011

### 1.3 Otros procesos de enseñanza en la educación.

**La Escuela Tradicional** aparece en el siglo XVIII en Europa con el surgimiento de la burguesía y como expresión de modernidad. Encuentra su concreción en los siglos XVIII y XIX con el surgimiento de la Escuela Pública en Europa y América Latina, con el éxito de las revoluciones republicanas de doctrina político-social del liberalismo.

La finalidad de la escuela tradicionalista es la conservación del orden de cosas y para ello el profesor asume el poder y la autoridad como transmisor esencial de conocimientos, quien exige disciplina y obediencia, apropiándose de una imagen impositiva, coercitiva, paternalista, autoritaria, que ha trascendido más allá de un

siglo y hoy en la actualidad todavía existen esos tipos de maestros y escuelas, por lo que se les reconoce como Escuelas Tradicionalistas.

En este modelo el contenido viene dado por los conocimientos y valores acumulados por la sociedad y las ciencias, el cual aparece divorciado de las experiencias y realidades del alumno y su contexto, contenidos representados en el maestro. El contenido curricular es racionalista, académico, apegado a la ciencia y se presenta metafísicamente, sin una lógica interna, en partes aisladas, lo que conlleva a desarrollar un pensamiento empírico no teórico de tipo descriptivo.

Para ello el método fundamental es el discurso expositivo del profesor, con procedimientos siempre verbalistas, mientras el aprendizaje se reduce a repetir y memorizar. La acción del alumno está limitada a la palabra que se fija y repite, conformando a una persona pasiva y dependiente.

([www.escuela\\_tradicional\\_vs\\_nueva.pdf](http://www.escuela_tradicional_vs_nueva.pdf))



Foto 6. Imagen de alumnos en una escuela tradicionalista.

La escuela tradicionalista se basaba solo en la memorización, repetición y la ejercitación, esto se lleva a cabo en muchas escuelas, una de ellas es en el Instituto Pedagógico Alexander Findlay, escuela donde se aplicó la estrategia ya mencionada, ya que los directivos tienen un modo de trabajo muy tradicionalista solo les importa que el niño aprenda a base de planas, que repitan, memoricen,

los directivos entran en conflicto con las docentes que quieren innovar y quieren llevar a cabo nuevas estrategias para favorecer el aprendizaje de los alumnos.

**La escuela nueva** tiene su origen entre fines del XIX y principios del XX como crítica a la Escuela Tradicional, y gracias a profundos cambios socio - económicos y la aparición de nuevas ideas filosóficas y psicológicas, tales como las corrientes empiristas, positivistas, que se concretan en las ciencias.

Esta concepción pedagógica, cuyo progenitor fue Dewey (1859 - 1952) en EUA, centra el interés en el niño y en el desarrollo de sus capacidades; lo reconoce como sujeto activo de la enseñanza y por lo tanto, el alumno posee el papel principal en el aprendizaje. El otro elemento que identifica esta tendencia pedagógica es que la educación se considera como un proceso social y así asegurar su propio desarrollo. La escuela prepara para que el niño viva en una sociedad, y ella misma se concibe como una comunidad en miniatura, en la que se aprende haciendo.

Para Dewey la educación es una constante reorganización o reconstrucción de la experiencia a partir de esto su principal preocupación fue poder desarrollar una educación que pudiera unir la tradicional separación entre la mente y el cuerpo, entre la teoría y la práctica o entre el pensamiento y la acción, ya que él pensaba que al hacer esta separación, llamada “natural” la educación, para él tendía a ser académica y aburrida, alejada de los intereses reales de la vida.

La propuesta metodológica de Dewey consta de 5 fases:

Consideración de alguna experiencia actual y real del niño.

Identificación de algún problema o dificultad suscitados a partir de esa experiencia.

Inspección de datos disponibles, así como búsqueda de soluciones viables.

Formulación de la hipótesis de solución.

Comprobación de la hipótesis por la acción.

Su método educativo se basa en que el alumno tenga experiencias directas, que se le plantee un problema auténtico, que estimule su pensamiento, que posea información y haga observaciones; que las soluciones se le ocurran al alumno y que tenga oportunidades para comprobar sus ideas. Y que la educación siempre debe basarse en el interés que tenga el alumno.



Foto 7. Imagen de alumnos en una escuela nueva.

Al aplicar estrategias innovadoras en la institución ya mencionada fue un poco complicado ya que su método es tradicionalista y eso no les permite dar un cambio innovador a miedo a que los padres de familia no estén de acuerdo o que la matrícula baje en cada ciclo escolar, con los años de experiencia que tengo como docente me he percatado que la mayoría de las docentes carecen de expectativas para un alto rendimiento escolar, desafortunadamente no podemos aplicar métodos innovadores por que en cada institución tienen diferentes técnicas y políticas ya establecidas, pero como docentes debemos arriesgarnos a aplicarlas en nuestra aula para mejorar el aprendizaje y desarrollo de los alumnos.

Con el paso de los años se implementaron en nuestro país nuevas teorías psicopedagógicas que permitieron evolucionar del modelo tradicionalista con un nuevo modelo denominado constructivista que dio pauta a una nueva escuela,

más activa, donde el protagonista de su propio aprendizaje es el alumno y el profesor se convierte en guía el aprendizaje.

En el constructivismo los alumnos tienen un aprendizaje significativo ya que los estudiantes se convierten en personas investigativas, críticas, reflexivas, así van construyendo y reforzando los conocimientos que ya tienen. El profesor se convierte en guía o coordinador del aprendizaje de los alumnos.

## **CAPÍTULO II.**

### **LAS EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR.**

Las emociones son muy importantes para los seres humanos, las cuales están muy presentes en las distintas actividades que realizamos y tienen mucho que ver en la felicidad diaria que tiene cada persona. En este sentido Bisquerra (2000:45) retoma al autor Freud donde menciona que la emoción es la percepción de los cambios fisiológicos y movimientos corporales. Ya que una de las emociones que más puede afectarnos es la ira. Se trata de una emoción decisiva para la supervivencia, ya que nos activa y nos defiende en situaciones de peligro, la cual a veces es de manera impulsiva y podemos llegar a actuar de forma agresiva. Muchos niños tienen problemas con esta emoción negativa. Se trata de niños con poco autocontrol que ante situaciones sin importancia reaccionan con agresividad.

Las emociones de los niños se forman despacio como parte integral de su desarrollo, en la medida en que sus padres y maestros les enseñan aspectos tales como la presentación de los sentimientos, el evitar juegos de poder (como maltratos, manipulación o abuso de poder) y la comprensión de sus temores infantiles. Es necesario fomentar su autodefensa emocional (que expresen lo que les gusta o desagrada) y sobre todo, tenerles paciencia.

Los niños preescolares de las nuevas generaciones están cada vez más confundidos, emocionalmente más solos, deprimidos, enojados, nerviosos, preocupados, impulsivos, agresivos y suelen no tener reglas. La tarea de los docentes es que vayan más allá de la misión de transmitir conocimiento a la comunidad y se involucren en las emociones. Lo cual es necesario que el ámbito educativo conozca experiencias educativas que surgen en el mundo para adaptarlas a nuestros intereses y necesidades, el docente de forma intuitiva trate de hacer adecuaciones pero es necesario tener el conocimiento fundamental,

sistematizar y tratar de incorporar los conocimientos a la tarea diaria. (Bisquerra. 2000.)

### **2.1. Las emociones y su significado.**

Las emociones o sentimientos son parte de nuestra vida y nos proporcionan la energía para resolver un problema o realizar una actividad nueva. En definitiva, actúan como resortes que impulsan a actuar para conseguir deseos y satisfacer las necesidades. (Bisquerra. R. 2000:30)

Estoy de acuerdo con el significado de emoción ya que es una acción que se hace presente cuando estamos en peligro o cuando algo nos causa alegría pero en ocasiones no se sabe cómo desarrollar o manifestar esas emociones. Por lo tanto en el libro de Bisquerra (2000) Podemos encontrar varias definiciones y han sido explicada de forma diferente por diversos autores, pero en general todas las definiciones coinciden que las emociones se trata de: Un estado complejo del organismo, generado habitualmente como respuesta a un acontecimiento externo o interno, caracterizado por una excitación que predispone a una respuesta organizada emoción ya que es una acción que se hace presente cuando nos sentimos en peligro o cuando algo nos causa alegría pero en ocasiones no se sabe cómo desarrollar o manifestar esas emociones.

El desarrollo evolutivo de la afectividad, se presenta de la siguiente manera según Bisquerra Rafael.

Cuando el recién nacido siente malestar o sosiego llora o ríe. Su mundo es de necesidades, afectos y acciones, el primer trato con la realidad es afectivo.

Hacia los 18 meses ya se han conectado las estructuras corticales con las profundas del cerebro, lo que permite la aparición de una afectividad inteligente.

Hacia el primer año, la seguridad del afecto de la madre es lo que permite al niño apartarse, explorar, dominar los miedos y los problemas, una correcta

educación proporciona la seguridad y el apoyo afectivo necesarios para sus nuevos encuentros.

El desarrollo de la inteligencia está muy ligado a la educación de los sentimientos, sentirse seguro es sentirse querido, en la familia uno es querido radical e incondicionalmente. Las experiencias infantiles impregnadas de afecto pasan a formar parte de la personalidad a través de la memoria, aprende a andar y a hablar y su mundo se expande.

Hacia los dos años entran en su mundo las miradas ajenas, disfrutan al ser mirados con cariño. A partir de ahora cobra gran fuerza educativa la satisfacción ante el elogio o ante las muestras de aprobación de aquellos a quien él aprecia.

Hacia los 7- 8 años nos convertimos en actores y jueces: reflexión y libertad. Y aparecen el orgullo y la vergüenza aunque no haya público.

Hacia los 10 años pueden integrar sentimientos opuestos. Empieza a darse cuenta de que los sentimientos deben controlarse.

La adolescencia es una etapa decisiva en la historia de toda persona. Los sentimientos fluyen con fuerza y variabilidad extraordinarias, es la edad de los grandes ánimos y desánimos, muchos experimentan la rebeldía de no poder controlar sus sentimientos ni comprender su complejidad; el descubrimiento de la libertad interior es importante para la maduración del adolescente, al principio pueden identificar obligación con coacción o el deber con la pérdida de libertad.

Los niños como los adultos no saben manejar sus emociones y en ocasiones reacciona con conductas agresivas. A veces es tanta su emoción que ellos lo expresan gritando empujando, etc. Y al no saberlas manejar llegan a tener un comportamiento negativo hacia los demás o hacia ellos mismos.

## **2.2. Tipos de emociones que se frecuentan en el nivel preescolar.**

En este apartado se habla de cuáles son las emociones que presentan los niños de edad preescolar con su significado y si estas emociones se pueden regular y como. Las emociones se clasifican en positivas y negativas en función de su contribución al bienestar o al malestar. Todas ellas cumplen funciones importantes para la supervivencia.

El autor Bisquerra Rafael (2000) menciona las emociones que se presentan frecuentemente en los niños de preescolar.

**MIEDO:** Lo sienten ante un peligro (real o imaginario). Permite evitar un peligro y actuar con precaución.

**SORPRESA:** Se siente en sobresaltó o asombro ante un ruido fuerte o ante una situación inesperada. Es un sentimiento que ayuda a orientarse ante una situación nueva.

**AVERSIÓN:** Sienten disgusto o asco hacia aquello que tienen adelante. Nos produce rechazo y solemos alejarnos.

**IRA:** Aparece cuando las cosas no salen como se quieren o se sienten amenazados por algo o alguien. Resulta de utilidad cuando impulsa a hacer algo para resolver un problema o cambiar una situación difícil.

**ALEGRÍA:** se siente cuando se consigue algún deseo o al cumplir alguna ilusión. Proporciona una agradable sensación de bienestar, de seguridad y energía.

**TRISTEZA:** Aparece ante la pérdida de algo importante o cuando se sienten decepcionados. Y motiva a pedir ayudar.

Es posible enseñar a los niños a regular sus emociones, pues la mayor parte de las conductas se aprenden sobre todo de los padres, de los profesores y de las personas que rodean al niño. Para conseguir que el niño aprenda a manejar

adecuadamente sus emociones es necesario que los padres y profesores cuenten con la suficiente información como para poder regular o controlar sus estados emocionales, con ello el alumno tendrá un mejor aprendizaje y desarrollo en su vida.



Foto 8. Realizando el juego del espejo adentro del salón, donde imitan los movimientos o gestos de su compañero

### **2.3. El programa de educación preescolar 2011 y las emociones de los niños de preescolar.**

Los niños que ingresan al preescolar, tienen conocimientos que adquirieron en el hogar de acuerdo a lo poco o mucho que vivió cerca de su familia, en la mayoría de los casos, para algunos niños, asistir a la escuela es el primer acercamiento social y llegar así no es nada fácil, porque no presentan la capacidad para socializar con niños que quizá no forman parte de su pequeño círculo de amistades, para ellos desarrollar esas habilidades implica un doble esfuerzo cuándo no se les fueron inculcadas en casa.

El preescolar es parte del desarrollo social, ya que el jardín de niños por el hecho mismo de su existencia constituye un espacio propicio para que los pequeños convivan con sus pares y con adultos (Programa de Estudio 2011) lo que se pretende es llevar a los niños a ser autónomos, esto a través de la adquisición de seguridad al relacionarse, al tenerse confianza y valoración en su persona y la de

sus compañeros, además, ellos deberán reconocer sus capacidades y lo que se le dificulta realizar.

De acuerdo a lo establecido en el Programa de estudio 2011, el alumno debe desarrollar un sentido positivo de sí mismos, empiece a actuar con iniciativa y autonomía, a regular sus emociones y muestre disposición para aprender, así lograr que se den cuenta de sus logros al realizar actividades individuales o en colaboración.

El niño debe desarrollar actitudes para convivir, pero también diversas capacidades que le permitirán construir su identidad, el saber ¿quién soy? ¿Qué hago aquí? ¿A dónde voy?; después de conocerse debe valorarse y es por eso que obliga trabajar la autoestima, esto para que el niño se aprecie como ya lo mencione anteriormente y tenga seguridad al convivir con sus pares, todos estos pasos le permitirán al menor socializar dentro de la escuela y fuera de ella.

#### **2.4. Etapas de desarrollo del niño de preescolar según los autores Piaget y Vigotsky.**

##### **Etapas de desarrollo según Piaget.**

##### **Primera etapa Sensoriomotora. (0 a 2 años)**

Esta etapa según Piaget (1978), tiene lugar entre el nacimiento y los dos años de edad, conforme los niños comienzan a entender la información que perciben sus sentidos y su capacidad de interactuar con el mundo. Durante esta etapa, los niños aprenden a manipular objetos, aunque no pueden entender la permanencia de estos objetos si no están dentro del alcance de sus sentidos.

Es decir, una vez que un objeto desaparece de la vista del niño o niña, no puede entender que todavía existe ese objeto (o persona). Por este motivo les resulta sorprendente el juego al que muchos adultos juegan con sus hijos, consistente en esconder su cara tras un objeto, como un cojín, y luego volver a “aparecer”. Es un juego que contribuye, además, a que aprendan la permanencia del objeto, que es

uno de los mayores logros de esta etapa: la capacidad de entender que estos objetos continúan existiendo aunque no pueda verlos. Esto incluye la capacidad para entender que cuando la madre sale de la habitación, regresará, lo cual aumenta su sensación de seguridad. Esta capacidad suelen adquirirla hacia el final de esta etapa y representa la habilidad para mantener una imagen mental del objeto (o persona) sin percibirlo.

### **Segunda etapa Preoperacional. (2 a 7 años)**

Según Piaget (1978), Comienza cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, y se extiende desde los dos hasta los siete años. Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta etapa está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella. También creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, y pueden ver, sentir, escuchar, etc.

Un segundo factor importante en esta etapa es la Conservación, que es la capacidad para entender que la cantidad no cambia cuando la forma cambia. Es decir, si el agua contenida en un vaso corto y ancho se vierte en un vaso alto y fino, los niños en esta etapa creerán que el vaso más alto contiene más agua debido solamente a su altura. Esto es debido a la incapacidad de los niños de entender la reversibilidad y debido a que se centran en sólo un aspecto del estímulo, por ejemplo la altura, sin tener en cuenta otros aspectos como la anchura.

Esta habilidad de operar con esquemas simbólicos adquiere sus consecuencias más importantes del lenguaje. De hecho en esta etapa los niños aumentan su vocabulario de 2000 palabras, y con ello su capacidad para estructurar mejor sus expresiones. La socialización de los niños juega un papel central en los cambios operados en el aprendizaje de los niños preoperacionales; es justo que en esta etapa cuando los niños comienzan a asistir a la escuela y a relacionarse con otros

niños. Sin esta socialización tal desarrollo en el aprendizaje sería imposible. Pero aunque en esta fase representa un salto importante, ya que los niños aun son incapaces de pensar de manera abstracta.

### **Tercera etapa Operaciones Concretas. (Desde los 7 a 11 años)**

Esta etapa según Piaget (1978), tiene lugar entre los siete y doce años aproximadamente y está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo.

Pueden entender el concepto de agrupar, sabiendo que un perro pequeño y un perro grande siguen siendo ambos perros, o que los diversos tipos de monedas y los billetes forman parte del concepto más amplio de dinero.

Sólo pueden aplicar esta nueva comprensión a los objetos concretos (aquellos que han experimentado con sus sentidos). Es decir, los objetos imaginados o los que no han visto, oído, o tocado, continúan siendo algo místico para estos niños, y el pensamiento abstracto tiene todavía que desarrollarse.

Los niños por primera vez son capaces de realizar ciertos tipos de razonamientos lógicos. Al principio los niños ponen en práctica este tipo de razonamiento de vez en cuando, pero luego van usando cada vez más sus nuevas operaciones en más problemas y más diferentes entre sí. Realizan las primeras operaciones matemáticas.

### **Cuarta etapa Operaciones Formales de 11 años en adelante:**

En la etapa final según Piaget (1978), los adolescentes pasan de las experiencias concretas reales a pensar en términos lógicos más abstractos. Son capaces de utilizar la lógica propositiva para la solución de problemas hipotéticos y para derivar conclusiones. Son capaces de emplear el razonamiento inductivo para sistematizar sus ideas y construir teorías, sobre ellas puede usar el razonamiento deductivo para jugar el papel de científicos en la construcción y comprobación de

teorías. Pueden usar un lenguaje metafórico y símbolos algebraicos. Son capaces de pensar de lo que es real a lo que es imposible, puede pensar en lo que podría ser, proyectándose en el futuro y haciendo planes.

En las tres primeras etapas de desarrollo, el aprendizaje está estrechamente unido al mundo físico, a lo concreto. La fase de las operaciones formales depende más bien de la práctica y la experiencia. Incluso Piaget sostenía que la mayoría de los adultos se basaban en el pensamiento de las acciones concretas y que sólo en algunos casos, ahí donde los intereses y la experiencia se los permitía, trascendían al nivel del pensamiento de las operaciones formales.

### **Etapas del niño según Vigotsky (1978).**

En esta etapa según Vigotsky existe una relación entre el aprendizaje y el desarrollo. Y que el desarrollo no es un proceso estático, sino que es visto de una manera prospectiva, es decir, más allá del modelo actual, en sus posibilidades a mediano y largo plazo.

Se pueden considerar dos niveles en la capacidad de un alumno. Por un lado el límite de lo que él sólo puede hacer, denominando nivel de desarrollo real. Por otro, el límite de lo que puede hacer con ayuda, el nivel de desarrollo potencial.

Zona de Desarrollo Potencial es la distancia entre el nivel de resolución de una tarea que una persona puede alcanzar actuando independientemente y el nivel que puede alcanzar con la ayuda de un compañero más competente o experto en esa tarea.

Zona de Desarrollo Próximo puede describirse como el espacio en que gracias a la interacción y la ayuda de otros, una persona puede trabajar y resolver un problema o realizar una tarea de una manera y con un nivel que no sería capaz de tener individualmente.

El autor nos menciona que las etapas se caracterizan por tres funciones del habla no intelectual.

La primera, son los sonidos que representan descarga emocional, como el llanto, el dolor o frustración, el arrullo y balbuceo.

En el segundo aparecerán estos mismos sonidos emocionales, pero con cierto significado y se pueden interpretar ya como reacciones sociales hacia voces o apariencias de ciertas personas. Son sonidos de contacto social, como la risa y una variedad de sonidos inarticulados.

El tercero consiste en las primeras palabras, que son sustitutos de objetos y deseos, aprendidas por acondicionamiento cuando los padres unen las palabras a los objetos, del mismo modo en que algunos animales son condicionados a reconocer palabras como etiquetas de las cosas.

Vigotsky no estaba de acuerdo en que el habla egocéntrica terminaba a los siete años. Al contrario, veía que el habla egocéntrica era la señal de la aparición de la cuarta etapa de su desarrollo jerárquico: la etapa de crecimiento, en la cual el niño aprende a manejar el lenguaje en forma de hablar reautorizada dentro de su cabeza, al pensar a la manera lógica y utiliza signos internos para resolver problemas. A partir de entonces, el individuo usará el lenguaje interno y el expresivo como herramienta en su pensamiento conceptual y verbal.

Para el autor el niño no es agresivo sino que se encuentra en la etapa del egocentrismo por eso en ocasiones tiene comportamientos agresivos.

El autor mencionaba que el niño preescolar no es agresivo sino que se encuentra en la etapa del egocentrismo por eso en ocasiones tiene comportamientos negativos. A los niños de nivel preescolar les favorece el aprendizaje y convivencia a través del juego, ya que a través de actividades lúdicas los niños aprenderán a convivir, a seguir reglas, expresar sus inquietudes o miedos y logran un aprendizaje significativo; sin embargo no hay que olvidar que existen niños y niñas para quienes las oportunidades de juego y convivencia con sus pares son limitadas en su ambiente familiar, ya que pasan una buena parte del tiempo solos en casa, en espacios reducidos y realizando actividades sedentarias, como ver la

televisión o por que acompañan a su madre o a su padre en el trabajo. Para quienes viven en esas condiciones, la escuela se convierte en un espacio idóneo y seguro para brindar oportunidades de juego, movimiento y actividades compartidas.

A través del juego los niños aprenderán a asumir roles y responsabilidades, así se enseñara a actuar bajo reglas acordadas, las cuales son situaciones que contribuyen al fortalecimiento del desarrollo motor y que los pequeños disfrutan, ya que representan retos que pueden resolver en colaboración. A través de las actividades lúdicas los niños regularan sus emociones ya que dependen en gran medida del ambiente familiar en que se desenvuelve, la maestra puede ser una figura importante, de gran de influencia, en que pueda confiar cuando enfrentan situaciones difíciles de maltrato o violencia. El acercamiento de la educadora con ellos, y de los espacios que se abran en el aula para conversar (individualmente, en pequeños grupos o sesiones de todo grupo) sobre las sensaciones y emociones que experimentan frente a algunos adultos o ante situaciones en las que no se sienten seguros, les ayudan a empezar a tomar conciencia sobre lo que les puede provocar miedo o malestar, y a reconocer que pueden hacer cuando se siente en peligro.

## **CAPÍTULO III.**

### **LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR.**

En este capítulo se establecerá la conceptualización teórica sobre la agresividad desde el punto de vista de varios autores, además de mencionar las causas y factores que desarrollan esta emoción en los niños de preescolar y finalmente se mencionará algunas investigaciones a nivel nacional que se han realizado sobre la agresividad y algunos indicadores en México.

#### **3.1. La agresividad y su conceptualización.**

La agresividad es una conducta cuyo objetivo es dañar a una persona o aun objeto (Rodríguez Aroldo 1982). La agresividad viene del latín “agredí” que significa atacar, esto implica que alguien está decidiendo imponer su voluntad con otra persona u objeto, lo cual significa que las consecuencias pueden causar daño físico o psíquico.

Agresividad: Es cuando provocamos daño a una persona u objeto. La conducta agresiva es intencionada y el daño puede ser físico o psíquico. (Serrano Isabel. 1996)

Para mí la agresividad es lastimar, causar daño y faltar el respeto a un individuo.

Rodríguez (1982) retoma lo que indica el autor Bandura “establece que la agresión es una conducta perjudicial y destructiva a las conductas de otra persona”. Retomando lo ya mencionado el comportamiento agresivo en la infancia predice no sólo en la manifestación agresiva durante la adolescencia y edad adulta, sino la probabilidad de fracaso académico y otras patologías psicológicas; la agresividad puede ser debido a las dificultades que encuentran en socializarse y adoptarse a su propio ambiente.

Las conductas agresivas en los niños se expresa en pegar a otros, burlarse, a ofender, son berrinchudos, manipuladores o utilizar palabras inadecuadas al dirigirse a otra persona, en los varones se da más la agresividad, ya que pueden seguir con el patrón de su papá si es agresivo, por imitación, o por la gente que lo rodea. Rodríguez (1982) retoma lo que dice Patterson “que la agresión es un evento aversivo dispensando a las conductas de otras personas”. Esto quiere decir que los menores imitan conductas negativas, las cuales pueden ser aprendidas en su familia o en su medio ambiente donde se desarrolla el menor.

A los docentes nos cuesta trabajo tratar a los alumnos con conductas agresivas, en especial si son varones puesto que pretenden expresar su agresividad de manera directa. Una conducta agresiva, cabe suponer que ha sido iniciada por una frustración.

La autora Serrano Isabel (1996) señala que la agresión se presenta de forma directa o indirecta:

La directa es en forma de amenaza, ataque o rechazo y la indirecta puede ser verbal o destruir algún objeto de una persona. En el caso de los niños la agresión se presenta en forma directa, como un acto violento contra una persona. Este acto violento puede ser físico, cómo patadas, pellizcos, empujones, golpes o verbal cómo insultos, palabras altisonantes y amenazas. La indirecta es de forma verbal o física como destruir alguna propiedad de alguien. También puede manifestarse la agresión indirecta, según el cual el niño arremete contra los objetos de las personas que ha sido el origen del conflicto.

La agresión también puede ser activa, que es: de forma de amenaza, ataque o rechazo. La pasiva: impedir que el otro pueda impedir pueda alcanzar su objetivo.

La conducta agresiva del niño la pueden provocar las actitudes del ambiente donde vive, la familia o en el salón de clase. Si en su casa el ambiente son pleitos, tensiones y golpes, el niño reaccionará con violencia, esto puede suceder igual en el salón de clases, un ejemplo es que si los alumnos observan que uno de ellos

tiene un comportamiento agresivo para conseguir alguna cosa u objeto, puede que imiten esa misma acción o por miedo harán lo que esa persona les pida, esta conducta negativa también se puede presentar si el maestro provoca un ambiente tenso, tiene preferidos, hace comparaciones, no escucha a sus alumnos o castigan con frecuencia. Sin embargo en ocasiones los pequeños al realizar actividades tienen mucha energía, sus movimientos pueden ser muy toscos los cuales provoca molestias por qué pega o empuja a sus compañeros, si esto no es modificado puede convertirse en agresión. Estos comportamientos negativos son conductas intencionadas, que pueden causar daño ya sea físico o psíquico, como pegarle a otros, burlarse de ellos, ofenderlos o utilizar palabras inadecuadas para llamar a los demás.

De este modo, se puede decir que las definiciones dadas por los autores se diferencian por las características que ellos otorgan, encontrando los significados de Instinto de muerte, en función de las consecuencias, en función de obtener un objeto, en provocar daños físicos y verbales a otros, como conducta social problemática y por último establecer diferencias para referirse a esta conducta.



Foto 9. Nicol molesta y les está haciendo caras a sus compañeros

De este modo, se puede decir que las definiciones dadas por los autores se diferencian por las características que ellos otorgan, encontrando los significados de instituto de muerte, en función de obtener un objeto, en provocar daños físicos y verbales a otros, como conducta social problemática y por último establecer diferencias para referirse a esta conducta.

Diversos teorías intenta explicar las causas del comportamiento agresivo y estos se engloban en activos y reactivas. Las activas son aquellas que ponen el origen de la agresión en los impulsos internos, lo cual vendría a significar que la agresividad es innata, que se nace o no con ella y las reactivas ponen el origen de la agresión en el medio ambiente que rodea al niño.

La teoría del aprendizaje social que señala Bandura (1977) menciona que las conductas de las personas se aprenden a través del aprendizaje observacional de los factores sociales de su entorno. Si las personas ven consecuencias deseables y positivas en la conducta observada, es más probable que la imiten, la tomen como modelo y la adopten. El autor expone que la conducta agresiva puede adquirirse meramente por la observación y la imitación de la conducta de modelos agresivos y no requiere necesariamente la existencia de un estado de frustraciones previas. Según esta concepción de la agresión no existiría una pulsión agresiva de tipo innato ni tampoco estímulos específicos desencadenantes de la conducta agresiva, sino que sería el resultado del proceso de aprendizaje.

Se ha observado que los niños que son agresivos son por imitar la conducta de su papá, pero también en ocasiones son por los programas que ven, ese comportamiento que observan en los programas lo imitan cuando están jugando, también hay pequeños que pasan mucho tiempo solos o al cuidado de otras personas, los cuales no tienen con quien jugar y llegan a obtener toda la atención de sus padres o de la persona que los cuida, estos menores les cuesta más trabajo relacionarse con las demás y al hacerlo llegan a reaccionan con conductas inadecuadas.

Piaget (1978) expone la teoría de Vigotsky que se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla. Y menciona que los niños en ocasiones no es que sean agresivos sino que no saben controlar sus movimientos o emociones y se encuentran en la etapa del egocentrismo.

### **3.2. Causas y factores de la agresividad en los niños de preescolar.**

#### **Las causas de la agresividad según Rodríguez (1982) son:**

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

**Reforzamiento:** El reforzamiento desempeña un papel muy importante en la agresión. Si un niño descubre que puede ponerse en primer lugar de la fila, mediante su comportamiento agresivo, es muy probable que siga utilizando la agresividad, para conseguir lo que quieren.

Conforme va creciendo el niño se va abriendo a los sentimientos positivos y negativos centrados y dirigido hacia personas específicas. Presentan reacciones violentas como, llorar, golpear y hacer berrinches.

#### **Factores que influyen en la conducta agresiva según Rodríguez (1982) son:**

**Problemas familiares:** vicios de los padres, divorcios, usencia de padre o madre.

**Entorno social:** convivencia con personas agresivas

**Falta de atención:** hijos no deseados, familias numerosas, familias de bajos recursos.

**Maltrato infantil:** diferentes tipos de maltrato en el hogar por parte de los padres.

Si en su familia de los alumnos hay conductas agresivas es probable que el niño siga la misma conducta. Si familias permiten conductas negativas mediante el dolor, tienen una alta probabilidad de producir niños agresivos.



Foto 10. Ejemplo de peleas de pareja frente a sus hijos.

También se ha demostrado que una combinación de disciplinas relajadas y pocos exigentes por parte de ambos padres fomenta el comportamiento agresivo en los niños. El padre poco exigente es aquel que hace siempre lo que el niño quiere, le permite una gran cantidad de libertad, y en casos extremos los descuidan o hay abandono, al encontrarse en esa situación es muy probable que los niños presenten conductas agresivas con los demás.

El padre que tiene actitudes contrarios, principalmente no acepta al niño, no suele darle cariño, comprensión y tiende a utilizar con frecuencia el castigo físico, cuando no se cumple lo que les dicen, probablemente el niño actuara de la misma manera. Las relaciones deterioradas entre los propios padres provocan tensiones que pueden inducir al niño a comportarse agresivamente.

El ambiente donde el niño vive también es un factor muy importante ya que al observar o vivir con conductas no adecuadas el reaccionara de la misma manera que está acostumbrado a vivir, ya que para el niño es normal reaccionar o comportarse con conductas agresivas.

Además de los factores socioculturales también influyen factores orgánicos en el comportamiento agresivo. En este sentido factores hormonales y mecanismos cerebrales influyen en la conducta agresiva. Estos mecanismos son activados y producen los cambios corporales cuando el individuo experimenta emociones como rabia, excitación, miedo.

Por lo tanto Rodríguez (1982) retoma lo que menciona el autor Bandura “se ha demostrado la importancia de la imitación infantil en la reproducción de modelos agresivos, señalando las semejanzas entre el modo de comportamiento de padres e hijos”. Esto nos afirma lo que ya se ha mencionado que los alumnos aprenden e imitan conductas agresivas si las viven en su hogar o en su entorno social, para el menor será normal tener este comportamiento con las demás personas.

### **3.3. Investigaciones a nivel nacional de la agresividad.**

Serrano Isabel (1996) investigo la relación entre conducta agresiva y ambiente familiar en niños de educación, constando que la presencia de un ambiente familiar adverso como problemas familiares, extensa, maltrato infantil, maltrato intrafamiliar, está asociada a conductas agresivas en los niños y que a mayores problemas familiares se correlaciona con una mayor dificultad infantil.

Serrano Isabel (1996) retoma la investigación que realizo el autor Espinosa (1996) acerca de las características familiares y psicosociales que influyen en la conducta agresivas en los niños preescolares , el autor hizo un estudio descriptivo analítico de corte transversal de treinta niños entre 3 y 6 años de edad con sus respectivos parientes, los instrumentos que empleo fueron: ficha de recolección de datos de la familia, un cuestionario de agresividad para niños y otras para adultos, los resultados a los que llego le permitieron establecer que existe relación entre los modelos de la conducta; padres de familia, la televisión y la conducta del niño. Por lo tanto concluyo que el puntaje de agresividad del niño tiene que ver con una mala relación con sus padres de familia, también encontró además una relación estadísticamente significativa entre la agresividad del niño con sus preferencias

por programas infantiles de televisión (programas agresivos) además descubrió que en las familias conformadas por más de cinco miembros presentaba una agresividad alta.

Lo que se acaba de mencionar es una investigación que se realizó en otro país, pero es el mismo problema que se presenta en nuestro país ya que los padres de familia no le dan importancia a los programas de televisión que ven los pequeños y hay que recordar como dicen algunos autores los niños están en una etapa de imitación, todo lo que observan lo ponen en práctica. Otro factor es que la mayoría de los padres de familia trabajan ambos y los niños están al cuidado de abuelos, tíos, vecinos, etc. Donde en ocasiones no tienen límites y cuando están con sus papás les cuesta seguir las reglas o normas que se establecen y por esta razón en ocasiones pueden tener comportamientos agresivos. Sin dejar al olvido lo que menciona el autor Vigotsky (1978) que el niño en ocasiones no es que sea agresivo sino que está en la etapa del egocentrismo.

A continuación se muestran algunas estadísticas de divorcios que hay en nuestro país, y hay que recordar que la mayoría de los matrimonios al separarse o al divorciarse no quedan en buenos términos, y al ser así el niño puede empezar a tener una conducta inadecuada. Durante el año 2004, se registraron 600 mil 563 matrimonios y 67 mil 575 divorcios. (INEGI, 2008). Durante el año 2005, se registraron 595 mil 713 matrimonios. La edad promedio al momento de contraer matrimonio en los hombres fue de 27.8 años por 25 de las mujeres. En el mismo año se registraron 70 mil 184 divorcios. La edad promedio de los hombres al momento de divorciarse es de 37 años y de las mujeres de 34 años. (INEGI, 2008).

Durante el año 2006, se registraron 586 mil 978 matrimonios en el país. La edad promedio al momento de contraer matrimonio en los hombres fue de 27 años y las mujeres a los 25 años. En el mismo año se registraron 72 mil 396 divorcios. La edad promedio de los hombres al momento de divorciarse es de 37 años y de las mujeres 34 años. (INEGI, 2008).

Se mencionaran algunas estadísticas que hay en nuestro país por agresiones. En el 2005 la tasa de muertes por violencia en adolescentes varones fue de 46.7% en el rango de 10 a 14 años y de 65.4 en 15 – 19 años. Mientras que en el caso de las mujeres fue de 32.1% y 37.7 respectivamente.

En el 2006 el sistema de salud atendió un total de 4.339 casos por lesiones causadas por violencia en adolescentes de 10 a 19 años: 1,148 mujeres y 3,251 varones.

Nos menciona INEGI que el divorcio es una de las causas por que los niños se empiezan a presentar conductas agresivas, el cual debe ser tratado con un especialista, como ya se ha mencionado sufren de violencia intrafamiliar y es necesario el divorcio ya que los niños imitan las conductas que se les enseña en casa, son varias causas o factores que tiene el comportamiento agresivo como las ya mencionadas.



Foto 11. Ejemplo de un padre gritándole a su hija por algún motivo, algunos padres de familia acuden a los gritos para modificar algún comportamiento negativo que tuvo el menor.

Pero dicha conducta empieza desde la edad preescolar, existen varios test para saber si el niño es agresivo o no. Elaborar un diagnostico donde podremos observar como es el comportamiento en la escuela, afuera de ella, como es la relación como familia y la relación que tiene la institución donde se encuentra el

niño. También es importante que el docente sepa cómo debe de intervenir dentro del salón y al encontrar conductas agresivas dentro del aula.

¿Qué hacer como docente para mejorar la conducta agresiva en los alumnos?

Desarrollar alternativas en todos los individuos para afrontar y expresar la tensión y resolver los conflictos.

Aprendizaje cooperativo en equipos heterogéneos, que garanticen dichas interacciones a todos y una buena estructuración de actividades adecuadas.

Desarrollar y fomentar el dialogo

Que conozcas los valores

Establecer reglas y normas.

Con las investigaciones del INEGI de la agresividad no podemos dar cuenta que un problema y que afecta a la sociedad, eta conducta negativa empieza en la niñez, por eso es importante que docentes y padres de familia tratemos de modificarla y buscar nuevas estrategias o pedir ayuda psicológica.

## **CAPÍTULO IV.**

### **EI JUEGO COMO ACTIVIDAD LÚDICA EN PREESCOLAR**

La palabra juego proviene del latín iocus que significa divertirse.

Antonio Fraile (1994) retoma lo que expone Ausubel que "El juego resulta un instrumento operativo ideal para que el maestro realice aprendizaje significativo en sus alumnos". El juego tiene múltiples manifestaciones y funciones ya que es una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de su necesidad de movimiento, al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

Se pretendió que al realizar las actividades lúdicas los niños tengan un aprendizaje significativo; que al realizar los juegos aprendan que no es necesario ganar y que si no lo consiguen no acudan a la agresión.

#### **4.1. El juego como aprendizaje y enseñanza.**

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente ya que las actividades lúdicas bien orientadas es una fuente de grandes provechos.

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así; para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa; jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Velásquez, Carlos (1995) menciona que el juego es verdaderamente educativo, cuando es variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Para el

niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Si los padres y docentes son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma distinta a su creencia de que éste es pura diversión.

En el programa 2011 nos menciona que el juego no solo varía en la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación: individual (en que se pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y verbalización interna), en parejas (se facilitan por la cercanía y compatibilidad personal) y colectivos (exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados). Las niñas y los niños recurren esta gama a cualquier edad, aunque se observa una pauta de temporalidad que muestra que los alumnos más pequeños practican con más frecuencia el juego individual o de participación más reducida y no regulada. En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autor reguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y los adultos. Mediante este, las niñas y los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar en que actúan e intercambian papeles.



Foto 12. Jugando a la isla en el patio de la escuela.

## 4.2. Juego simbólico.

Llamamos juego simbólico a la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas.

El juego simbólico corresponde al llamado por Piaget (1978) pensamiento pre conceptual. Un preconcepto para este autor posibilita la evocación verbal de una experiencia vivida. El niño posee imágenes mentales porque ha interiorizado la imitación. Por ello, el juego tiene en este sentido un carácter adaptativo para el niño.

En el Programa 2011 nos menciona que una forma de juego que ofrece múltiples posibilidades es el juego simbólico, es decir situaciones que las niñas y los niños “escenifican” adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas, los papeles de cada quien desempeña y el desarrollo del argumento se convierte en motivos de un intenso intercambio de propuestas de negociación y acuerdos entre los participantes.

Piaget (1978) retoma lo que menciona Freud que el niño que juega creando un mundo propio donde inserta los objetos que le son agradables, placenteros, amados; es decir, que el juego es simbólico porque le permite hacer realidad su deseo. A medida que avanza hacia el pensamiento intuitivo, el niño buscará cada vez más imitar lo real; lo cual dará inicio a los juegos de roles.

Freud (1977) considera entonces que el niño recurre al juego porque la realidad no es de su agrado, por el contrario la realidad le impone restricciones. Ahora bien, el niño mismo no conoce el sentido profundo de su juego porque ese deseo es inconsciente. Mientras que para Freud (1977) todo juego es simbólico, para Piaget (1978), el juego simbólico corresponde a la etapa evolutiva de 2 a 5 años. Para Freud el juego simbólico está bajo el imperio del inconsciente y respeta las condiciones dinámicas de ese sistema psíquico, en cambio para Piaget el juego simbólico mayormente es consciente. Pero tanto para uno como para otro autor, el

juego es una actividad producida por el niño, y el juego simbólico tiene un valor en sí mismo por la función de elaboración que tiene.

### **Teoría del juego según Piaget.**

Piaget (1978) inserta estudios sobre el juego en la globalidad de su teoría sobre el desarrollo infantil. Las diversas manifestaciones de la actividad lúdica son reflejo de las estructuras intelectuales propias de cada momento del desarrollo individual. Estas estructuras se desarrollan dentro de un proceso de construcción en el que cada niño es parte activa. Dicho proceso actúa en dos fases:

Asimilación, que incorpora las nuevas experiencias al marco constituido por los esquemas ya existentes y que provoca una disonancia cognitiva entre lo ya conocido y el nuevo objeto de conocimiento.

Acomodación, que modifica los marcos de referencia actuales a partir de las nuevas experiencias.

Mientras que la asimilación proporciona estabilidad, la acomodación propicia el cambio. Asimilación y acomodación actúan promoviendo el equilibrio en el conocimiento inteligente de la realidad. El juego aparece en los momentos en los que predomina la asimilación.

### **4.3. El juego cooperativo.**

Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. De este modo, que los juegos cooperativas en general, pueden convertirse en un importante recurso para promover una educación en valores.

Antonio Fraile (1994) consideran al juego cooperativo como una actividad liberadora ya que:

Libera de la competición. El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común.

Libera de la eliminación. Se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión.

Libera para crear. Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.

Libera la posibilidad de elegir. Los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etcétera.

Libera de la agresión. Dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

A continuación se dará la definición de que es un juego cooperativo, que aportan y la finalidad de utilizar estas actividades lúdicas.

#### **¿Qué es un juego cooperativo?**

Para Terry Orlick (1990), el juego cooperativo es un juego sin ganadores ni perdedores, sin excluir ni eliminar a nadie, sin equipos temporales o permanentes, son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo 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 sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Los juegos de cooperación desarrollan valores, lograr la convivencia, el placer de encontrar a otras y un desafío, encontrar una meta en común que es divertirse. Es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la lucha de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones.

### **¿Qué aportan los juegos cooperativos?**

Terry Orlick (1990), señala que los Juegos Cooperativos ayudan a las niñas y niños a:

Tener confianza en sí mismas.

Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten.

Poder interpretar y aceptar .los comportamientos de los demás.

Poder transformar sus comportamientos en función con los demás.

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 sus compañeros.

Se utilizaran los juegos cooperativos para que aprendan a convivir, a socializarse, a cooperar, a trabajar en equipo, y que todos quieren llegar a un fin que es el divertirse y no el ganar. A continuación se mencionara algunas técnicas que ayudaron a modificar la conducta agresiva, durante la aplicación de los juegos cooperativo o en un momento crítico dentro y fuera de la escuela.



Foto 13. Jugando el globo en el patio de la escuela.



Foto 14. Jugando al submarino en el patio de la escuela.

#### **4.4. Estrategias de enseñanza y aprendizaje para el control de grupo.**

Los docentes debemos buscar nuevas estrategias innovadoras y en este presente trabajo se llevó a cabo otras técnicas que se aplicaron en el momento de los juego o en el momento que presentaba algún conflicto.

Los autores J. Olivares y F. X. Méndez en "Técnicas de Modificación de Conducta"(1999). Estos autores mencionan algunas técnicas para modificar los comportamientos negativos, las cuales podemos aplicar en cualquier lugar, si se aplican de manera correcta se observara cambios favorables en los niños, estas les ayudaran a reflexionar que las conductas negativas que tienen no son las

correctas. Se explicaran dos técnicas que se llevarán a cabo en el salón o en el momento que se realicen los juegos cooperativos, explico las siguientes:

Tiempo fuera:

Es un procedimiento mediante el cual el niño que se comporta de modo agresivo es apartado físicamente de todas o muchas de las fuentes de reforzamiento durante un periodo de tiempo. El propósito es reducir la conducta agresiva y que el niño reflexiones sobre su conducta si es correcta o no.

Costo de respuesta:

Consiste en retirar algún reforzador positivo a la emisión de la conducta agresiva. Es eficaz cuando se combina con reforzamiento de conducta apropiada. De tal modo que lo que el niño pierde por omitir la conducta inapropiada es parte de lo conseguido por emitir la conducta apropiada. Por lo general se utiliza dentro de un contexto de economía de fichas, en el que se ganan puntos por emitir la conducta adecuada.

Esta técnica se aplico en el salón de clases con una fichas donde vendrán unas caritas felices todos los días se llevaban una y los viernes se les daba un dulce pero solo a los que juntaban sus cinco fichas, después no hubo premios solo palabras de aliento y felicitaciones a los padres de familia.

Las estrategias como el tiempo fuera, costo de respuesta se pueden aplicar cuando se presente un momento crítico ya sea en casa o en la escuela, con las cuales ayudaron a los niños a reflexionar si su conducta fue correcta o no. Son técnicas sencillas y muy fácil de aplicar las cuales son mas permitidas por los directivos para que las apliques en tu aula.

Tenemos que tomar en cuenta también la capacitación de los docentes y directivos, ya que en esta época todavía existen docentes y directivos tradicionalistas, hay maestros que no les gusta innovar, sólo le importa que los alumnos aprendan memorizando y no que sean alumnos autónomos, seguros de sí mismo.

En algunas instituciones, incluyendo esta escuela ya mencionada, no llevan a cabo el Programa de educación Preescolar 2011 como debe ser, dejan a un lado los intereses del niño y sólo le ponen más atención a lo que piden los padres de familia que es que el alumno aprenda a leer, escribir, y dejamos a un lado las dudas e inquietudes de los menores, creo que es importante que los docentes no hagamos una crítica constructiva, que seamos más observadoras para detectar los problemas que se presentan en nuestro salón de clases, para resolverlos y buscar nuevas estrategias.

Lo anterior, se puso en marcha en el aula con los alumnos de preescolar a fin de disminuir las conductas agresivas que manifestaban al realizar actividades que implicaban socialización, convivencia y respeto. Para ello se retomará en el siguiente capítulo.

## **CAPÍTULO V.**

### **DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN:**

#### **EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA, LA CONDUCTA Y EL DESARROLLO EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR.**

Como ya se expuso anteriormente una vez que se detectó el problema de “cómo afecta la conducta agresiva en la convivencia de los alumnos de segundo año de preescolar en el Instituto Pedagógico Alexander Findlay” donde se llevó a cabo una idea innovadora “el juego cooperativo como una alternativa para que los alumnos logren convivir y por lo tanto disminuir la agresividad” ya que el título del proyecto es: “El juego cooperativo como estrategia para mejorar la convivencia, la conducta y el desarrollo en los niños de preescolar”. El cual se caracteriza por el “Proyecto de Acción Docente”, como es conocido hay tres tipos de proyectos el ya mencionado, el de “Intervención Pedagógica” y el de “Gestión Escolar” el que se relaciona con este proyecto fue el de acción docente por qué se aborda una problemática relacionada con los procesos escolares.

La cual se entiende como la herramienta teórico- práctica en el desarrollo que utilizan los profesores – alumnos, ya que permite pasar de la problematización de nuestra tarea cotidiana, a la construcción de una alternativa crítica la cual permite dar respuestas o solución al problema.

Es de acción docente por que surge de la práctica, no solo se tiene que dar una alternativa a la docencia sino que exige desarrollar la alternativa en la práctica docente, para mejorar los errores que se han tenido en la problemática que se identificó. Para desarrollar este proyecto es que los profesores estén involucrados en el problema, ya que son los que mejor saben las posibilidades que tienen para resolverlo y con claridad de lo que se vive de la misma práctica.

### **5.1 Marco institucional del Jardín de Niños donde se aplicó la intervención.**

Como ya se expuso la escuela donde me encuentro laborando es el Instituto Pedagógico Alexander Findlay, este plantel es de carácter privado se rige por la SEP, sector 4 zona 24, con una clave 15PJN1446L, que está ubicada en la calle valle grande entre valle de Yucon y valle de Zapatas, en la colonia valle de Aragón primera sección, la avenida más cercana y conocida es la avenida Central, es parte del municipio de Netzahualcóyotl la cual colinda con las siguientes colonias, Campestre Guadalupeana, San Felipe de Jesús, la Pradera. La cual cuenta con los servicios de luz, agua, drenaje, medios de transportes, comercios, centros comerciales y cerca de la escuela se encuentra el metro Impulsora.

Se menciona que antes existían pocas escuelas, pocos maestros, el nivel educativo era bajo; en la actualidad la comunidad cuenta con escuelas públicas y privadas. En la colonia se encuentra un sólo jardín de niños público, ya que existen más privadas. Se cuenta con 120 alumnos aproximadamente. Cada año la población de estudiantes es muy baja a comparación de otros, esto es por cuestiones económicas, puesto que en algunas familias solo hay un ingreso económico (la del padre de familia) y por están razón llegan a sacar a sus hijos de las escuelas públicas. Por información de la supervisoras sabemos que en las escuelas públicas no cuentan con muchos maestros sin embargo a creció su población, al contrario de las particulares las cuales bajó su población por falta de ingreso económico.

A través del diagnostico generado y por mención de los padres de familia y por las entrevistas que se les hace al iniciar el ciclo escolar, se identifico el nivel educativo en personas adultas de la colonia varía, el 60% cursó sólo la primaria, el 20% la secundaria y 20% tiene una carrera técnica o una licenciatura. La mayoría de los jóvenes sigue el mismo patrón de sus papás; se observó que el 50 % sólo terminaron la secundaria se pusieron a trabajar por que ya formaron una familia, 30% tienen la preparatoria, o una carrera corta por que al igual ya formaron una

familia y el 20% están cursando la universidad. El nivel cultural de la escolaridad es bajo, por falta de espacios recreativos, un ejemplo muy claro es cuando en la escuela mandamos a los niños a un museo, un parque, etc., los papás son los primeros en quejarse, “no tengo tiempo, qué flojera” etc., lo malo es los pequeños adoptan esa forma de expresarse, debo aclarar qué hay padres de familia que sí cooperan y les gusta convivir con su familia e inculcarles la cultura que tenemos en nuestro país.

La institución, cuenta con catorce maestros, dos de primero de preescolar, dos de segundo de preescolar, dos de tercero de preescolar, una de maternal, una profesora de estimulación temprana, un profesor de computación, una profesora de inglés, un profesor de danza, un profesor de educación física, la subdirectora y la directora. Cada salón cuenta con 12 a 18 alumnos aproximadamente ya que varea el número de alumnos cada ciclo escolar, solo en maternal aceptan de seis a ocho alumnos.

Es un terreno grande que cuenta con dos patios, baños para maestros y para alumnos, dos salones para las juntas de padres de familia y de docentes, seis salones, un salón de estimulación, y la dirección. Cada salón tiene su pizarrón, mesas y sillas. En el patio de adelante se encuentran los baños y sus lavabos, en el patio trasero se encuentran dos salones para las juntas, los baños para docentes y sus lavabos.

Para poder laborar en el Instituto Pedagógico Alexander Findlay, las docentes tienen que tener la carrera de Asistente Educativo, Bachillerato en Puericultura, una licenciatura o que la estén cursando, que tenga experiencia, les preguntan en qué nivel han impartido clases, si conoce el PEP 04 (Programa de Educación Preescolar 2004) y el nuevo Programa de Estudios 2011. Guía de la educadora. Educación Básica Preescolar.

En la escuela llevamos el diario de campo, el diagnóstico y tres cuadernos con diferentes planeaciones, una es anual, mensual y el otro es diario. Dentro de la escuela podemos encontrar una relación balanceada, en ocasiones podemos tener conflictos y no llegamos a nada; los directivos son muy groseros y en ocasiones no aceptan puntos de vista para mejorar el aprendizaje de los niños pero a pesar de esas diferencias a veces podemos llegar a un acuerdo. También con las compañeras docentes, a veces hay rivalidad entre nosotras, la mayoría estudia la licenciatura, en diferentes escuelas y diferentes niveles, a pesar de que a veces hay diferencias, hay que reconocer que cuando trabajamos en equipo tenemos resultados favorables.

Algunos padres de familia son muy prepotentes con el personal y con las maestras. En mi persona la relación que tengo con los padres de familia de mis alumnos de cada ciclo escolar también varía, podemos decir que el 80% me apoya en actividades que se realizan o en la conducta de los niños y el 20% no apoyan, para algunos papás solo estamos para cuidarlos y para eso pagan.

Afuera de la institución se observa que en varias partes podemos encontrar grupitos de jóvenes que están ingiriendo bebidas alcohólicas, se están drogando, lo podemos observar más los fines de semana, hay más vagos. Incluso hay enfrentamiento entre pandillas, hay asaltos seguidos ya que el metro más cercano que tenemos es el metro impulsora, a la hora que sea asaltan y hay mucho vandalismo en esa parte.

A pesar que la cultural de las personas es bajo es una colonia que su nivel económico varea hay partes que el nivel económico es alto o medio. Son muy pocas partes que el nivel es bajo, ya que se puede observar que la mayoría son casas enormes bien construidas, algunas viviendas se encuentran en mal estado pero muy pocas. En la escuela también el nivel económico de los padres de familia es alto y medio, en mi salón el 70% trabajan ambos (papá y mamá) y el 30% solo trabajan los papás, o mamás (madres solteras).

## **5.2 Descripción del proyecto de intervención.**

Como ya se mencionó en el grupo de preescolar se confirmó que presentan conductas agresivas, por esta razón no hay una buena convivencia al realizar cualquier actividad, por ello se llevo a cabo la estrategia del juego cooperativo, para mejorar la conducta de los alumnos. Al aplicar las actividades lúdicas aprenderán que no siempre se debe ganar sino que el objetivo es que se diviertan, convivan y aprendan a dialogar con respeto y no con agresión.

Como lo mencionamos anteriormente, La palabra juego proviene del latín iocus que significa divertirse, pasatiempo, recreo, broma, alegría o diversión. En este ámbito, se busca disminuir las manifestaciones de agresividad, promoviendo actitudes de sensibilidad, cooperación, comunicación y respeto, en el cual aprenderán los niños a jugar con otros y no contra otros.

Para Terry Orlick (1990) en los juegos cooperativos las personas jueguen juntas y no unas contra otras, evitando la existencia de niños pasivos y desapareciendo de la eliminación. La cooperación la relaciona con la comunicación, cohesión, la confianza y el desarrollo de destrezas para una interacción social positiva.

Al aplicar las actividades se va a generar el desarrollo individual, sus relaciones socio afectivas y la cooperación del grupo dentro del salón de clases, para conseguir un resultado favorable es necesario que todo el grupo participe y que la colaboración se realice de forma coordinada.

Este proyecto consistió en aplicar diez juegos cooperativos que son:

- ☆ Las lanchas.
- ☆ Por el aro.
- ☆ Lluvia de globos.
- ☆ La isla se hunde.
- ☆ El tren.
- ☆ Conejos y conejeras.
- ☆ Papa caliente.
- ☆ Sillas.
- ☆ Submarino.
- ☆ Espejo.



Foto. 17. Juego del tren.



Foto 18. Juego del espejo.



Foto 15. Juego del aro.



Foto 19. Juego del globo.



Foto 16. Juego del submarino.



Foto 20. Juego de la isla.

Estos diez juegos, posteriormente explicados, son actividades divertidas lúdicas en las que participan todas las niñas y niños del grupo. No se elimina a nadie, no se ponen castigos y todo el grupo gana cuando todos colaboran mutuamente. Los juegos ya mencionados se trabajaron con los alumnos de preescolar con una edad de 4 a 5 años, el objetivo de estos juegos son que los alumnos logren una buena convivencia y cooperación y al mismo tiempo, mejoren su conducta y su desarrollo integral como personas.

Cabe destacar que estos juegos pueden ser aplicados en el patio de la escuela o dentro de la misma aula, utilizando diferentes tipos de materiales los cuales cuenta la escuela.

Los juegos cooperativos antes mencionados, presentan las siguientes características:

El niño juega por el placer de jugar, no para conseguir un premio.

El niño se divierte sin el temor de no conseguir los objetivos propuestos.

El juego cooperativo favorece la participación de todos.

Los niños se ven como compañeros, no como enemigos.

Todos los niños tienen un papel destacado que hacer dentro del juego.

Los niños intentan superarse a sí mismos, no a los demás, de esta manera conocerán y medirán sus aptitudes por su propio esfuerzo, no por comparación con los otros.

***El juego cooperativo representa un desafío para el grupo y proporciona la oportunidad para tomar decisiones significativas en un entorno de libertad donde el error no está sancionado. Todos los alumnos son respetados dentro de una actividad que se desarrolla en un ambiente de éxito individual y colectivo. Estas características de la actividad lúdica cooperativa la convierten en un instrumento educativo que favorece la formación por parte de los participantes de un auto concepto positivo.***

***Cabe destacar que para cumplir con estas características de cooperación en el juego, es necesario que los docentes apliquen algunas estrategias de orden y control en los menores. Las que propone esta intervención son las de “Tiempo Fuera” y “Costo de respuesta”, mencionas anteriormente y que reiteramos:***

***Tiempo fuera: Es un procedimiento mediante el cual el niño que se comporta de modo agresivo es apartado físicamente de todas o muchas de las fuentes de reforzamiento durante un periodo de tiempo. El propósito es reducir la conducta agresiva y que el niño reflexiones sobre su conducta si es correcta o no.***

***Costo de respuesta: Consiste en retirar algún reforzador positivo a la emisión de la conducta agresiva. Es eficaz cuando se combina con reforzamiento de conducta apropiada. De tal modo que lo que el niño pierde por omitir la conducta inapropiada es parte de lo conseguido por emitir la conducta apropiada. Por lo general se utiliza dentro de un contexto de economía de fichas, en el que se ganan puntos por emitir la conducta adecuada.***

Al final se contó con el apoyo de los directivos ya que al principio fue un poco difícil que aceptara la aplicación de estrategias innovadoras para favorecer la conducta de los alumnos. Los juegos cooperativos se aplicaran todos los días, no tienen una hora específica, pueden aplicarse en la mañana, a medio día o al final.

### **5.3 Plan de evaluación de la intervención.**

Esta evaluación se llevó a cabo por medio de un cuadro de registro donde se anotó, los avances que tuvieron, se registro como modificaron esa conducta o si todavía presentan conductas agresivas.

Se observará si el compromiso se cumplió, a lo largo de la aplicación de la estrategia, la cual si se pudo llevar a cabo por que se contó con los materiales que se piden y el espacio. Con esta evolución nos daremos cuenta si hubo resultados

favorables en los alumnos, si se logro disminuir la agresividad que fue diagnosticada en el grupo de preescolar. Con esta tabla pude evaluar situaciones negativas que se presentaban al realizar actividades lúdicas, con este material de apoyo me pude dar cuenta del avance que iban teniendo en cada sección.

Los puntos que se evaluaron se muestran en las siguientes tablas de modificación conductual:

- Cada punto a evaluar tendrá un valor: 1 - no presenta conducta agresiva,  
 2- su comportamiento es regular  
 3- presento conductas agresivas

Se aplicaron en una semana cinco juegos, los cuales se registraron en la primera tabla, un registro por cada niño. La siguiente semana se aplicaron los siguientes cinco juegos, se evaluaron y se registraron en la segunda tabla.

Tabla 1 modificación conductual. Se registraron cinco juegos antes mencionados (del 1 al 5)

Semana: Nombre del alumno:	lunes act. 1 lanchas	martes act.2 aro	miércoles act.3 Globos	jueves act.4 Isla	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás							
El alumno no comparte material							
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego							
El alumno no socializa con sus compañeros							
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad							
Se enoja cuando pierde algún juego							
Cuando está inconforme con algo se aísla							
Suma							

Fuente: elaboración propia.

Tabla 2 modificaciones conductual. Se registraron cinco juegos antes mencionados (del 6 al 10)

Semana: Nombre del alumno:	Lunes act.1 Conejos	martes act.2 pelota	miércoles act.3 Sillas	Jueves act.4 submarino	Viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás							
El alumno no comparte material							
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego							
El alumno no socializa con sus compañeros							
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad							
Se enoja cuando pierde algún juego							
Cuando está inconforme con algo se aísla							
Suma							

Fuente: elaboración propia.

En total se registraron 18 niños, cada niño se registró en cada juego (10 juegos), como en una semana se realizaban 5 juegos, en un mes en total se tuvo (4 registros por 18 niños) 72 registros. Pero la intervención se llevó a cabo en 3 meses, dando un total de 216 registros. Todo esto generó la evidencia de la intervención, obteniendo información cuantitativa y cualitativa del desarrollo de cada alumno y su progreso.

## 5.4. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS GENERADAS.

ESTRATEGIAS QUE SE PUEDEN REALIZAR FUERA DEL AULA

La hora de aplicación puede ser en la mañana, a medio día o al final o en el momento que los niños se encuentren en momento crítico.

ESTRATEGIAS	TIPO DE ESTRATEGIAS	MATERIAL	DESCRIPCION	OBJETIVO
TREN	Cooperación y ayuda	pelotas o globos	Se colocan en fila, pueden ser una, dos o tres filas dependiendo las indicaciones del docente, ya que formaron su fila se agarraran de los hombros del compañero que tienen adelante. En medio de cada uno de ellos se colocará una pelota o globo que quedara sujeto por la espalda del que esta adelante y del pecho del que esta atrás. Deben llegar hasta un punto determinado sin que ninguna pelota (globo) se caiga al suelo. Como regla principal, ninguno de los alumnos puede tocar la pelota con las manos para sujetarlos.	Que los alumnos aprendan a <u>trabajar en equipo y se dirijan con respeto.</u>
LA LANCHA	Cooperación y ayuda	hojas de periódico o aros	Se colocan diversas hojas de periódico o aros en el piso, después se les mencionara que están en un barco y se ha comenzado a hundir y que esas hojas de periódico o los aros representaran lanchas en el mar y se salvaran si se colocan en las lanchas pero dependiendo el número que la maestra indique: ejemplo: "se hunde el barco..... de cuatro personas en las lanchas" los niños que no encuentre lugar se saldrán del juego. El número de salvadores variaran según las indicaciones de la docente.	Que los alumnos aprendan a <u>trabajar en equipo y respeten las reglas que tiene el juego.</u>
LA ISLA SE HUNDE	Cooperación y ayuda	gis o aros	Se dibujan muchos círculos en el piso o se colocan aros, después los alumnos van corriendo alrededor de ellos y a la señal del docente se meterán al aro o círculo. La maestra en cada turno ira tachando el círculo o quitar el aro mencionando " la isla se hunde", de esta forma los alumnos tendrán que ingeniárselas para meterse en los círculos (aros) restantes, se puede utilizar agrupaciones, en cada isla pueden estar la cantidad que se menciones esto depende como lo quiera aplicar la docente.	Que los alumnos <u>convivan y se ayuden entre ellos.</u>

CONEJOS Y CONEJERAS	cooperación, comunicación y respeto	Nada	<p>Se forman equipos de tres niños donde dos se toman de la mano formando un círculo que será llamado conejera. La tercera persona se mete dentro de la conejera pasando hacer el conejo. La docente también tendrá que participar. Se dan las siguientes indicaciones:</p> <p>1. cambio de conejos: en este momento las conejeras se quedaran en su lugar sin moverse solo levantarán las manos para que el conejo salga y busque su nueva conejera; la docente también tiene que buscar su conejera así quedara un conejo nuevo el cual puede dirigir el juego (dependiendo las indicaciones de la docente).</p> <p>2. cambio de conejeras. Aquí solo se mueven los que forman las conejeras, los conejos se quedan quietos esperando una nueva conejera. Los que lleguen al último salen del juego (o los que se queden sin pareja).</p> <p>3. cambio de todo. Aquí se deshacen completamente los equipos y se rehacen con nuevos integrantes, (los que más se tardan saldrán del juego).</p>	Que los alumnos aprendan a <u>jugar, a convivir y a seguir las indicaciones que se les dan.</u>
SUBMARINO	cooperación, comunicación y respeto	Nada	<p>Los niños forman una fila (abriendo sus pies), el otro alumno tiene que ir a gatas con los ojos vendados , pasando por medio de estos cuando esté a punto de chocar sus compañeros tendrán que darle las indicaciones a un lado al otro, derecho. Si no se vendan los ojos pasaran todos con rapidez para lograr terminar.</p>	Que los alumnos aprendan a <u>comunicarse con respeto y a apoyarse como equipo.</u>
POR LOS AROS	cooperación, comunicación y respeto	Aros	<p>Se forman círculos (la cantidad de círculos que indica la docente) en donde intentaran en un determinado tiempo que un aro pase de un extremo del círculo al otro. Para esto tendrán que moverse con agilidad para que el aro pase por todo su cuerpo y vaya al siguiente compañero, la docente pobra introducir más aros.</p>	Que los alumnos aprendan a <u>convivir, a respetar turnos y a comunicarse con respeto.</u>

LLUVIA DE GLOBOS	independencia, respeto y convivencia	Globos	En toda la clase el niño debe tener un globo, dándole golpecitos en un espacio delimitado, a las indicaciones de la docente golpearán con más fuerza su globo, a partir de ahí tendrán que cooperar con el reto de sus compañeros para que ningún globo toque el suelo, mediante golpes sucesivos. Aparte de los globos que tienen cada uno, la docente introducirá dos o tres globos más con el fin que haya más globos que alumnos.	Que aprendan a <u>cooperar a trabajar en equipo y dirigirse con respeto con los demás compañeros.</u>
------------------	--------------------------------------	--------	---	---

Fuente: elaboración propia

#### ESTRATEGIAS QUE SE PUEDEN REALIZAR ADENTRO O FUERA DEL ALUA.

La hora de aplicación puede ser en la mañana, a medio día o al final o en el momento que los niños se encuentren en momento crítico.

ESTRATEGIAS	TIPO DE ESTRATEGIAS	MATERIAL	DESCRIPCION	OBJETIVO
SILLAS	cooperación y ayuda	Silla y música	El juego consiste en colocar sillas, los niños se colocaran alrededor de la fila de sillas. La docente pondrá música, en ese momento todos los niños empezarán a dar vueltas alrededor de las sillas pero bailando o realizando cualquier movimiento que indique la docente. Cuando se apague la música todos los niños tendrán que sentarse en una silla. En cada ronda tendrán que ir quitando sillas y continuara el juego. el niño que quede sin lugar se tendrá que salir del juego y apoyar a sus compañeros que quedan en el juego	Logran que los alumnos <u>tengan una buena agilidad, que respeten las reglas y que aprendan a dirigirse con los demás sin agredir.</u>
ESPEJO	cooperación y ayuda	Nada	Este juego se colocan por parejas, de frente se colocaran primero uno hará gestos movimientos con todo su cuerpo (cada pareja puede ser diferentes gestos o movimientos o la docente puede ir mencionando lo que deben hacer), y su pareja tendrá que copiar los gestos del otro. Después se cambiaran los papeles. En este juego deben de cambiarse de parejas.	Que aprendan a <u>expresar lo que sienten sin agredir o lastimar a nadie, respetando las reglas</u>
PAPA CALIENTE	cooperación y ayuda	una pelota chica	En este juego pueden estar sentados o de pie, la docente les explicara que les dará una pelota la cual tienen que pasar al compañero que esta de lado, el que se quede con la pelota al terminar la canción; tendrá que contestar una pregunta o bailar.	Que los alumnos aprendan a <u>comunicarse con los demás y respetar los turnos.</u>

Fuente: elaboración propia.



Foto 21. Uno de los juegos que se pueden aplicar afuera y dentro del salón (juego del espejo).

**Nota:** En el momento del juego o en clase y hay un momento crítico se pueden aplicar las siguientes técnicas:

- **costo de respuesta:** Consiste en realizar algún reforzador positivo a la emisión de la conducta agresiva. El fin de esta técnica es que vaya omitiendo su conducta agresiva y empiece a obtener una conducta apropiada. Por lo general se utiliza dentro de un contexto de economía de fichas, en donde se ganan puntos por emitir las conductas adecuadas.
- **Tiempo fuera:** Es un procedimiento técnico donde los niños que tenga un comportamiento agresivo se apartar físicamente durante un tiempo (1 a 2 min) donde podrá reflexionar sobre la conducta que tuvo. El fin de esta técnica es que reflexionen sobre la conducta si fue apropiada o no y disminuir la agresividad.

## **5.5. Finalidad del proyecto.**

El fin de este proyecto es que las docentes conozcan y apliquen nuevas estrategias para que los niños aprendan a convivir, a cooperar, ayudarse entre sí, a dirigirse hacia los demás con respeto sin ofender y sin agredir.

Al proponer un juego a los alumnos se debe buscar la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones o experiencias personales; donde la propuesta este orientada hacia una meta colectiva no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en el "unos contra otros".

Por lo tanto Antonio Fraile (1994) retoma lo que plantea Ausubel que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización; retomando al autor al aplicar los juegos los niños obtendrán un aprendizaje significativo el cual es saber convivir con sus demás compañeros sin agredirlos.

La finalidad de aplicar esta estrategia es que los alumnos puedan desarrollar las capacidades para poder resolver problemas, que respeten las decisiones, opiniones, de sus compañeros, que aprendan a convivir con las diferencias de los demás y que expresen sus sentimientos, emociones o preocupaciones que tiene.

Antonio Fraile (1994) menciona lo que es el juego para el autor Piaget, el juego son las diversas manifestaciones de la actividad lúdica son reflejo de las estructuras intelectuales propias de cada momento del desarrollo individual. Estas estructuras se desarrollan dentro de un proceso de construcción en cada niño.

Al utilizar los juegos cooperativos en el aula desarrollamos habilidades de distintos tipos que servirán después de base para la Regulación de Conflictos entre los miembros del grupo. Durante el juego experimentaran los beneficios y dificultades de hacer cosas en grupo. Para alcanzar el objetivo es importante que la docente y los alumnos muestren interés.

### **Metas.**

Pretendo que los alumnos convivan armoniosamente dentro y fuera del salón de clases. Que sean capaces de respetar a sus compañeros y así mismos, que asuman las consecuencias de sus actos, que aprendan a trabajar en cooperación y a regular sus emociones.



Foto 22. Jugando el tren en el patio de la escuela.

## **Beneficiarios.**

Son los alumnos de educación preescolar, para que aprendan a relacionarse con los demás sin agresión. Como ya se mencionó la mayoría son hijos únicos y están acostumbrados a tener todo y al relacionarse con los demás les causa conflicto y actúan con agresión.

Antonio Fraire (1994) menciona que los juegos cooperativos pueden estimular el desarrollo de las capacidades necesarias para poder resolver problemas y aprendan a convivir con las diferencias de los demás. Estas actividades también favorecen a las docentes para saber cómo actuar frente a alumnos con conductas negativas y que no acudan a los castigos.

## **Localización física y materiales.**

Se llevó a cabo en el patio trasero del Instituto sin olvidar que algunos juegos también se aplicaron dentro del aula y contando con los materiales que indica cada juego.



Foto 23. Pelotas.



Foto 24. Aros.



Foto 25. Globos.



Foto 26. Sillas.

## **CAPÍTULO VI.**

### **RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LA INTERVENCION: EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA, LA CONDUCTA Y EL DESARROLLO EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR.**

Los resultados que se obtuvieron al aplicar las estrategias fueron varios, para tener resultados favorables no fue muy fácil, ya que los directivos no estaban muy de acuerdo porque no me querían ver todos los días en el patio realizando actividades lúdicas, ya que lo principal ahí es que los alumnos estén haciendo planas y tengan un nivel académico alto.

Como ya ha mencionado el problema que se diagnostico en el grupo de preescolar fue agresión para este problema busque una estrategia la cual fue los juegos cooperativos, antes de aplicar esta estrategia debes saber ¿Qué es el juego cooperativo?, ¿Cuál es su objetivo?, no hay un tiempo de aplicación ni un horario. Seleccione actividades que fueran divertidas con el fin de mejorar esa conducta agresiva que se presentaba en los alumnos.

Al principio como ya se ha mencionado no fue fácil que los directivos aceptaran la aplicación de actividades nuevas que no fueran las que ellos ya tienen establecidas, con el tiempo de la aplicación se dieron cuenta que hubo cambios favorables en algunos niños, se dice algunos porque hubo dos o tres niños en los que no se observaron grandes avances ya que no asistían todos los días a la escuela o no había apoyo en los padres de familia.

No es fácil aplicar los juegos cooperativos ya que se debe tener mucha paciencia porque al principio no es fácil, ya que todos están acostumbrados a jugar y ganar y si no lo logran se enojan, llega momentos que se pueden salir de control la aplicación de los juegos, por eso también se pusieron en práctica las técnicas de

conducta que fuero tiempo fuera y costo de respuesta las cuales fueron un buen complemento.

En ocasiones tuve que intervenir hablando con ellos o en ocasiones suspender la actividad que se tenía planeada, porque los niños no tenían la disponibilidad de realizar la actividad y también por errores míos, ya que si no realizaban bien la actividad me molestaba pero yo también aprendí a unirlos a tratar de intervenir dialogando con ellos y así lograr que aprendieran a trabajar en equipo, con colaboración y que se dirigieran con respeto, tuve que evitar los castigos ya que como muchas docentes suelen hacerlo, los cuales no llevan a nada bueno y pueden llegar a empeorar la situación o no conseguir ningún avance.

Algunas actitudes negativas que se dieron al principio de la aplicación fueron asilamiento, enojo, llanto, gritos, berrinches, etc. Estas actitudes que se mencionaron se presentaron en el primer mes, no por eso se dejo de aplicar la estrategia. Esas formas negativas que presentaban los niños fueron evolucionando y se convirtieron algunas en actitudes positivas, en las cuales aprendieron a dirigirse con los demás con respeto a colaborar a convivir a socializar, etc., con esta estrategia los alumnos cambiaron su conducta agresiva a una conducta positiva para bienestar de ellos y de los demás.



Foto 27. Nicole cuando se aislaba

Durante toda la aplicación de la estrategia se notaron varios cambios unos de ellos es que cuando había puentes o vacaciones entraban a la escuela con conductas agresivas, el cual se observo que hubo un retroceso en algunos alumnos y al

aplicar los juegos había de nuevo problemas pero ya no tan difíciles de modificar, cuando el alumnos se integra de nuevo a sus actividades escolares el niño se va adaptando de nuevo y al enfrentarse a un problema o un conflicto trata de razonar y de aplicar lo que aprendió anteriormente.



Foto 28. Realizaron el juego del espejo siguiendo las reglas.



Foto 29. En el juego del submarino se

observo que hubo un buen trabajo en equipo.

Los resultados de los alumnos de preescolar fueron favorables el 90 % de mis alumnos cambiaron su conducta agresiva a una positiva, para confirmar lo ya mencionado a continuación se presentan unas graficas donde se observara los avances que tuvieron durante la aplicación los juegos.

Posteriormente en el anexo encontraremos dos tablas de registro de modificación conductual en las primeras se anotaron los resultados por semana que iban obteniendo en cada actividad, en las segundas podrán observar los avances que obtuvieron los alumnos durante la aplicación de la estrategia. Con estas tablas y graficas me di cuenta que el resultado fue bueno y que el objetivo del proyecto se cumplió con los alumnos de preescolar.

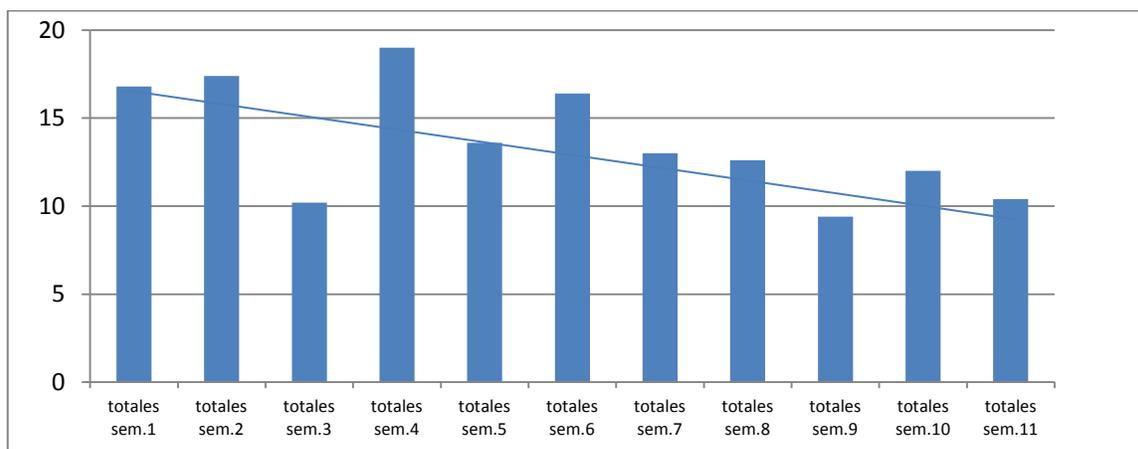
Se presentan también los dos cuestionarios que se aplicaron a los padres de familia y alumnos.

## Gráficas de los resultados favorables en las actividades lúdicas.

Los siguientes gráficos son resultado de la aplicación de los juegos cooperativos donde participaron los alumnos. Las barras muestran el avance obtenido en once las semanas aplicando los diversos juegos cooperativos. Cada barra muestra el nivel de agresión presentado por cada alumno y el gráfico en general refleja el nivel de agresión que aumenta y disminuye conforme avanza las semanas. Así, si un niño presenta agresión en la primera semana, en la medida que participa en los juegos cooperativos, este niño deberá disminuir su conducta agresiva y la barra deberá disminuir en la escala del gráfico. Es claro que esta conducta no es fácil de erradicar, por lo que en las gráficas se visualiza los altibajos de esta conducta. Obviamente, este comportamiento es más efectivo de acuerdo a la participación e involucramiento de la familia para lograr el resultado de socialización deseado. Se explica brevemente los resultados.

### **Resultados de cada niño:**

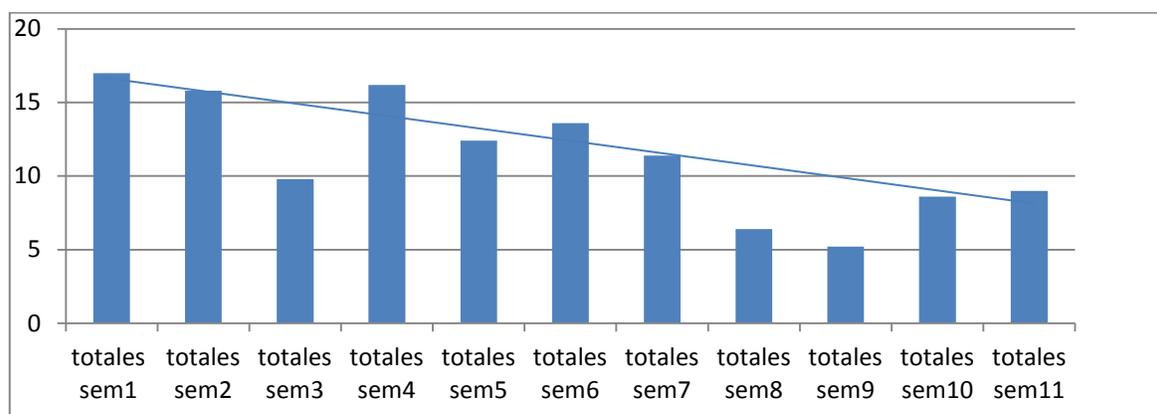
**Gráfico 1. Progreso de Nicole a lo largo de 11 semanas en conducta agresiva.**



Fuente: Elaboración propia.

Como se observa en el gráfico, Nicole que presenta un comportamiento agresivo en las primeras semanas, en las últimas semanas podemos observar que baja su comportamiento agresivo sin dejar de mencionar que le costó mucho trabajo en algunos juegos ya que no le gustaba compartir, no le gustaba perder, se enojaba se aislaba, etc., algunos juego que le costó trabajo es la de las lanchas la isla se hunde, también hubo juegos que le gustaron y su conducta agresiva fue menos; a pesar de que fue un poco complicado para la alumna, sus compañeros y a su docente se puede observar que tuvo una pequeña mejoría ya que al final ya no se aislaba y trataba de compartir su material y el socializar con los demás sin agresión.

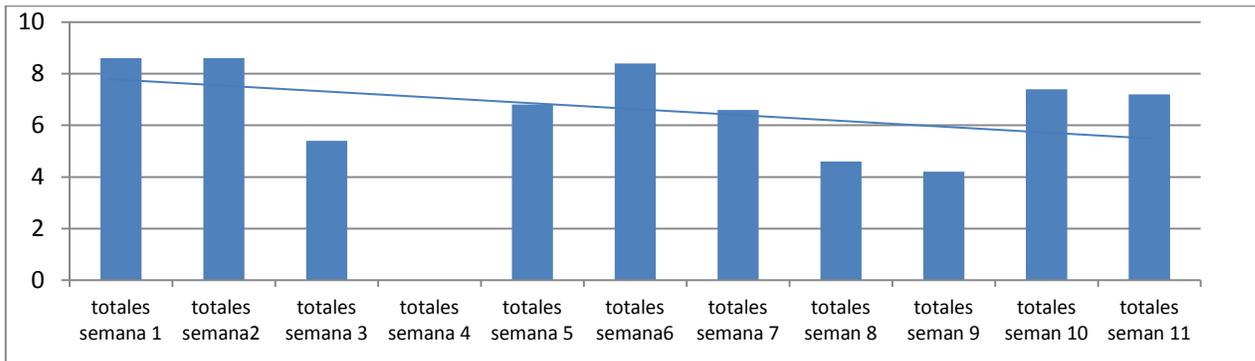
**Gráfico 2. Progreso de Axel a lo largo de 11 semanas en conducta agresiva.**



Fuente: Elaboración propia

Como se puede ver el grafico de Axel que en las primeras semanas presentaba agresivas y en las ultimas se pude observar que su conducta fue mejorando, sin dejar de mencionar que le costó mucho trabajo omitir agresión hacia los demás, aprendió a compartir material, a que si no está de acuerdo en algo lo exprese. Los juegos que le costó más trabajo fueron las lanchas, aros y conejos y conejeras, en ellos tenía conductas negativas más frecuentes, al final se observo una mejoría y aprendió a dirigirse a los demás con respeto.

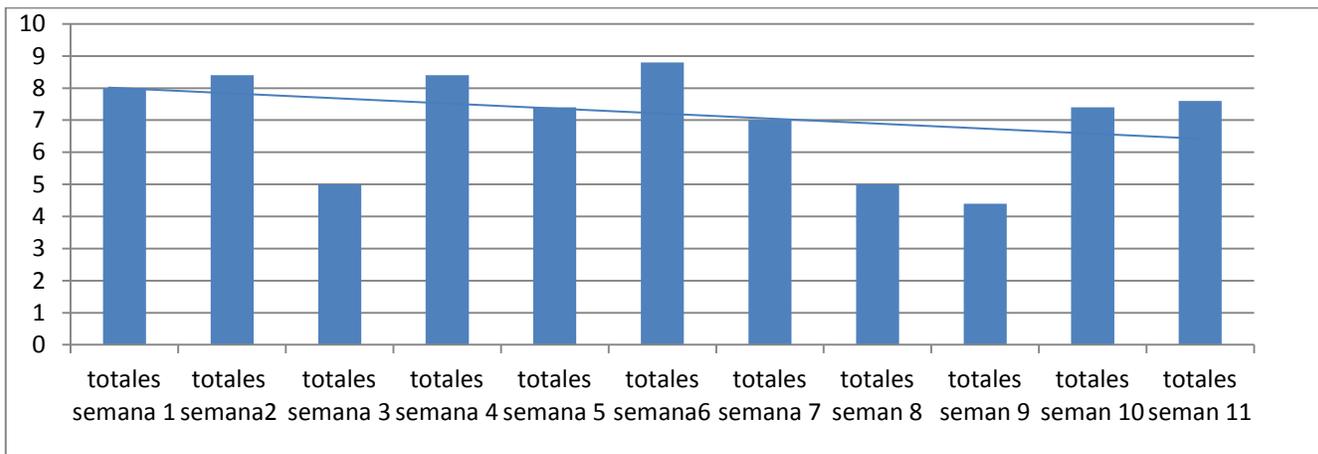
**Gráfico 3. Progreso de Esmeralda a lo largo de 11 semanas en conducta agresiva.**



Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar en el gráfico Esmeralda tuvo comportamientos agresivos y fue mejorando su conducta ya que la alumna no convivía mucho con sus compañeros al trabajar en equipo, le costaba un poco de trabajo ya que casi no expresaba sus ideas se aislaba y si se molestaba peleaba mucho con sus compañeros, después de la aplicación de las estrategias la alumna aprendió a cooperar a convivir con los demás compañeros. Los juegos que le costó trabajo fue las lanchas en esa actividad lúdica se enojaba sino ganaba y se molestaba, también hubo juegos que le gustaba y en ellos no tenía muchas conductas negativas.

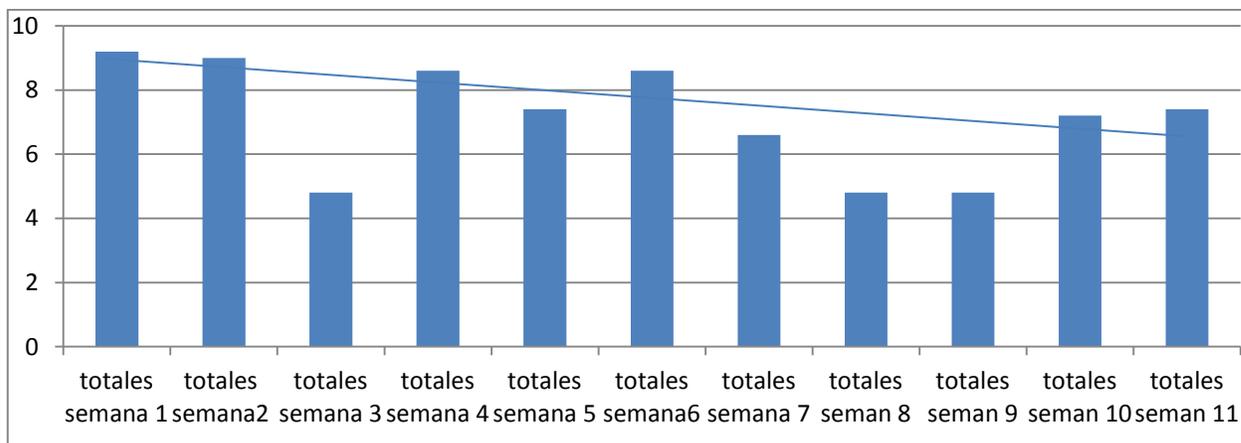
**Gráfico 4. Progreso de Roger a lo largo de 11 semanas en conducta agresiva.**



Fuente: Elaboración propia.

Como se puede observar en el grafico y en las tablas el niños no presentaba mucha agresión con sus compañeros pero el ayudo a convivir, a cooperar, a respetar a sus compañeros, a expresar sus temores sin acudir a agredir a los demás y logro un buen desarrollo en su cuerpo. Los juegos que le costaron más trabajo para desarrollarse con sus compañeros fue las lanchas y la papa caliente, también se pude observar que hubo juegos que le gustaron mucho.

**Gráfico 5. Progreso de Marcela a lo largo de 11 semanas en conducta agresiva.**



Fuente: Elaboración propia.

Como podemos observar Marcela tenia conductas agresivas, en las primeras semanas y fue modificando su conducta, aprendió a socializar con los demás, al principio se molestaba si no ganaba o no pasaba rápido en los juegos y todas esas actitudes fueron cambiando durante la aplicación de las actividades. Los juegos que le costó más trabajo convivir y respetar reglas fue sillas y globos, hubo juegos donde no presento conductas negativas.

## **CONCLUSIONES.**

En este proyecto de innovación se trata de problema común que nos enfrentamos frecuentemente las docentes de preescolar y es algo que preocupa en el aula pues afecta a todo el grupo y por lo tanto, el control del mismo para la enseñanza y desarrollo del menor. Si bien, la conducta agresiva es fácil de percibirla, cabe destacar que no es fácil comprobarla, y saber cuál es el nivel normal permitido y cuál es el que afecta a su entorno. Esta tesis propone una alternativa para estimar el nivel de conducta agresiva con base a un diagnóstico en el aula. Una vez detectado la magnitud del problema, para mejorar esta conducta se generó una estrategia innovadora a través del juego cooperativo y con las técnicas de orden y control que ayudaron a los alumnos aprender a convivir armoniosa y sociablemente.

Es cierto que hay muchos programa, estudios, lecturas sobre la prevención de la agresividad, los cuales no les damos mucha importancia o nos atrevemos a llevarlos a la práctica, con esto quiero decir que si encontramos en el aula un problema de conducta agresiva en los alumnos nos atrevemos a buscar nuevas estrategias que nos ayuden a modificar este comportamiento no adecuado, como ya mencione hay muchas fuentes que nos ayudaran a investigar sobre la agresión y como poder moldear esa conducta y así buscar estrategias innovadoras según las edades de sus alumnos.

Como ya se ha mencionado para mí no fue fácil el aplicar esta estrategia por las políticas que tiene la escuela donde se llevo a cabo este proyecto, sin embargo es valió atreverse y ser innovadora para que el niños obtenga un aprendizaje significativo y es a base de actividades lúdicas con estas los alumnos aprenderán mejor, serán autónomos, independientes, a tratar de buscar soluciones a un problema o conflicto que se enfrenten en la vida, les ayudara a su desarrollo emocional y físico, aprenderán a relacionarse e interactuar de manera positiva y no negativa.

El papel del personal directivo de la institución ya mencionada donde fue aplicada la estrategia del juego cooperativo fue variada ya que al principio no estaban de acuerdo que una de sus docentes buscara y aplicara estrategias innovadoras para poder controlar la conducta agresiva que presentaban sus alumnos, como ya fue mencionado es una escuela tradicionalista que le da miedo hacer cambios para mejorar la educación y el desarrollo de los menores, esto es porque piensan que si hacen cambios a los planes y políticas que están establecidas, bajara su matrícula escolar, para los directivos lo importante es tener muchos alumnos y que su nivel educativo sea mejor y más avanzado que las demás escuelas. Para que aceptaran mi propuesta fue complicado, tuvimos que dialogar mucho fundamentándoles que era para que los alumnos modificaran esa conducta, aprendieran a convivir, a jugar, a dialogar, a cooperar, etc., y que todo lo ya mencionado lo lograríamos aplicando actividades innovadoras y significativas. Y que al aplicar actividades innovadoras no solo era para el beneficio de los alumnos sino también para los padres de familia, directivos y docentes, ya que en conjunto aprendemos cosas nuevas y significativas que nos servirán para lo largo de nuestra vida.

Otro papel importante es el de los padres de familia, el apoyo de ellos también es muy importante para poder obtener mejores resultados, como ya se menciona la mayoría de los papás trabajan, hay ocasiones que solo los vemos tres o cuatro veces durante el ciclo escolar, las docentes entendemos que tienen una responsabilidad en sus trabajos, pero lo único que pedimos es que se tomen unos minutos para ver como es el avance de su hijo, que problemas tiene en la escuela, que logros ha tenido, etc. El objetivo de este proyecto no es cambiar la forma de vida que tienen cada uno ni sus ideas sino el modificar las conductas negativas que tienen los alumnos o cualquier otro problema que se presente en el aula, esto se logra si hay apoyo de parte de los padres de familia ya que la educación viene de su casa y la mayoría de las conductas que tienen los niños son aprendidas o imitadas. Sin dejar de mencionar que hay padres de familia que al exponerles como era el desarrollo del menor o el comportamiento que tenían nos apoyaron

mucho, algunos trataron de establecer y poner en práctica reglas o límites, una mamá tomó la decisión de ir a terapia familiar con un psicólogo.

Y por último otro papel importante es el de las docentes, ya que la mayoría de ellas no se atreven a aplicar o investigar nuevas estrategias innovadoras que ayuden al aprendizaje y desarrollo de los menores, esto puede ser por los diferentes tipos de directivos que tengan, hay muchas escuelas todavía tradicionalistas que les da miedo dar un nuevo cambio y prefieren quedarse con el método tradicionalista ya que para ellos está bien o les funciona mejor. Mi punto de vista es que tú como docente te atrevas a ser una persona innovadora, para lograr que los niños sean autónomos, responsables, aprendan a convivir y poder resolver los problemas que vayan teniendo durante su vida escolar.

Hay ventajas y desventajas al aplicar los juegos cooperativos, al principio no es fácil su aplicación ya que los menores están acostumbrados que si van a jugar deben ganar, a no compartir material, no respetan las reglas que se establecen en los juegos, etc., por estas razones en los primeros días de aplicación es un poco complicado que los menores modifiquen esos comportamientos y no sólo fue difícil para ellos sino para mí también fue algo complicado, hubo momentos que las actividades se salían de control por los diferentes comportamientos que se presentaban durante las actividades, tuve que evitar y eliminar los castigos ya que estos provocan que los niños sean más agresivos o no mejoren su comportamiento. Las ventajas que obtuvimos es que durante el tiempo que se aplicaron las actividades los niños y la docente tenían la disponibilidad de realizar los juegos cooperativos para resolver el problema que se había presentado en el aula, y por último se afirma que hubo cambios positivos en algunos alumnos esto se logró gracias al apoyo de los padres de familia y directivos.

## BIBLIOGRAFÍA:

### ***Bibliografías de libros:***

- AGUILAR, Guido. Conductas y problemas en el niño preescolar. Edit. Trillas. México 1997. Pp.227.
- BISQUERRA, R. Educación emocional. Edit. Praxis. Barcelona 2000. Pp. 135.
- CRAIG, R y Mehrens. Psicología Educativa. Edit. Limusa. México 1979. Pp. 130.
- DEWEY, John. Democracia y educación. Edit. Morata S.L. sexta edición. 2004. Pp. 301.
- FRAILE, Antonio. La resolución de los conflictos a través de la educación física. Edit. Graó. México 1994. Pp. 220.
- GARAIGORDOBIL, Lanzabal, Maite. Intervención pedagógica para desarrollar la personalidad infantil: juego, conducta y creatividad. Edit. Madrid 2003. Pp. 225.
- JARES, Xesus, R. El placer de jugar juntos: nuevas técnicas y juegos cooperativos. Edit. Madrid 2001. Pp. 220.
- MARTÍNEZ, Criado, Gerardo. El juego y el desarrollo infantil. Edit. Barcelona. 1999. Pp. 184.
- OLIVARES, J y Méndez, F. X. Técnicas de modificación de conducta. Edit. Biblioteca Nueva. Madrid 1999. Pp.56. SERRANO, Isabel. Agresividad Infantil. Edit. Pirámide. 1996. Pp. 109.
- PIAGET, J. Teorías de Piaget y Vigotsky. Edit. Trillas. México 1978. Pp. 200
- RODRÍGUEZ, Aroldo. Psicología infantil. Edit. Trillas. México 1982. Pp. 415.
- SHAPIRO, Lawrence E. La inteligencia emocional en los niños. Edit. S.A. México 1997. Pp. 192.
- SIGMUND, Freud. El desarrollo del infante y sus teorías. Edit. Paidós educador. 1977. Pp. 130.
- VELÁSQUEZ, Callado, Carlos. Actividades físicas cooperativas. Edit. Madrid Escuela Española. 1995. Pp. 160.

### ***Bibliografías de documentos:***

- SEP. Programa de Estudios de Preescolar. Guía de la Educadora. Educación Básica Preescolar. 2011. Pp.239
- SEP. Programa de Educación Preescolar 2004. Pp.142.

***Páginas electrónicas consultadas:***

- ÀNGELES, Ceballos. Escuela tradicional. WWW.escuela\_tradicional\_vs\_nueva.
- BLAKESLEY, Kim. Desarrollo emocional de un niño de edad preescolar. WWW.desarrollo-emocional-preescolar.
- DEWEY, John. Escuela nueva. www.educar.org/articulos/JohnDewey.asp.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Geografía. WWW. Inegi.com.mx.
- MUÑOZ, Ana. La agresividad Infantil. WWW.anamuñozcepvi.com.

# ANEXOS

**Resultados por niño y por día de las semanas que se aplicaron los juegos cooperativos para observar que fue disminuyendo la agresión.**

## Tablas de modificación conductual.

### SEMANA 1: Aplicación de los juegos cooperativos

**TABLA 1:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos, en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban más agresión y en cuáles no.

Nicole	1 : nada agresivo					2: medio 3:agresivo	
	Lunes act.1 Lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 Globos	Jueves act.4 Isla	viernes act.5 tren	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	3	3	2	2	2	12	2,4
El alumno no comparte material	3	3	2	2	2	12	2,4
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	3	3	2	2	2	12	2,4
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2	2	10	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	3	2	3	2	2	12	2,4
Se enoja cuando pierde algún juego	3	3	2	3	2	13	2,6
Cuando está inconforme con algo se aísla	3	3	2	2	3	13	2,6
Suma	20	19	15	15	15	84	16,8

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 2:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Axel	lunes act.1 lanchas	martes act. 2 aro	miércoles act.3 Globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 tren	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	3	2	2	2	2	11	2,2
El alumno no comparte material	3	3	3	2	2	13	2,6
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	3	3	3	3	3	15	3
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2	2	10	18
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	3	3	3	2	2	13	2,6
Se enoja cuando pierde algún juego	3	2	2	2	2	11	2,2
Cuando está inconforme con algo se aísla	3	3	2	2	2	12	2,4
Suma	20	18	17	15	15	85	33

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 3:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Esmeralda	lunes act.1 lanchas	martes act. 2 aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 tren	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	2	1	1	1	1	6	1,2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2	2	10	18
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	2	1	2	1	1	7	1,4
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	10	8	9	8	8	43	24,6

Fuente: Elaboración propia.

**TABLA 4:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Roger	lunes act.1 lanchas	martes act. 2 aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 tren	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	2	2	1	2	1	8	1,6
El alumno no socializa con sus compañeros	2	1	2	1	1	7	12
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1	1	1	5	1
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	9	8	8	8	7	15	18,6

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 5:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Marcela	lunes act.1 lanchas	martes act. 2 Aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 tren	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	1	2	1	1	6	1,2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no socializa con sus compañeros	2	3	3	3	3	14	1,2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	2	1	1	1	1	6	1,2
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	9	9	10	9	9	46	7,6

Fuente: Elaboración propia

## SEMANA 2: aplicación de juegos cooperativos

**TABLA 1:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos, en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban más agresión y en cuáles no.

Nicole	Lunes act.1 Conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 Sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo		
						suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	3	3	2	2	2	12	2,4
El alumno no comparte material	3	2	3	2	2	12	2,4
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	3	3	2	3	3	14	2,8
El alumno no socializa con sus compañeros	3	2	3	2	2	12	2,4
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	2	3	3	2	2	12	2,4
Se enoja cuando pierde algún juego	3	3	2	3	2	13	2,6
Cuando está inconforme con algo se aísla	2	3	2	3	2	12	2,4
Suma	19	19	17	17	15	87	17,4

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 2:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos, en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban más agresión y en cuáles no.

Axel	lunes act. 1 Conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 Sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo		
						suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	2	2	2	2	2	10	2
El alumno no comparte material	2	3	3	2	2	12	2,4
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	3	3	3	2	2	13	2,6
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2	2	10	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	3	3	3	2	2	13	2,6
Se enoja cuando pierde algún juego	3	2	2	2	2	11	2,2
Cuando está inconforme con algo se aísla	2	2	2	2	2	10	2
Suma	17	17	17	14	14	79	15,8

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 3:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Roger	lunes act.1 conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 Sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2	2	10	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	2	1	1	1	6	1,2
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	8	11	8	8	8	43	8,6

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 4:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Esmeralda	lunes act.1 conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	2	2	1	1	7	1,4
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2	2	10	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	2	1	1	1	6	1,2
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	8	10	9	8	8	43	8,6

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 5:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Marcela	Lunes act.1 Conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 Sillas	Jueves act.4 Submarino	viernes act.5 espejo		
						suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	2	1	2	7	1,4
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2	2	10	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	2	2	1	1	7	1,4
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	8	10	10	8	9	45	9

Fuente: Elaboración propia

### SEMANA 3: aplicación de los juegos cooperativos.

**TABLA 1:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Nicole	lunes act. lanchas	Martes act.2 Aro	miércoles act.3 Globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo		
						suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	3			3	2	8	2,66666667
El alumno no comparte material	3			3	2	8	2,66666667
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	2			2	2	6	2
El alumno no socializa con sus compañeros	2			2	2	6	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	3			3	2	8	2,66666667
Se enoja cuando pierde algún juego	3			2	2	7	2,33333333
Cuando está inconforme con algo se aísla	2			3	3	8	2,66666667
Suma	18	0	0	18	15	51	17

Fuente: Elaboración propia.

**TABLA 2:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Axel	Lunes act. lanchas	martes act.2 aro	miércoles act.3 Globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	3			2	2	7	2,33333333
El alumno no comparte material	3			2	2	7	2,33333333
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	3			3	2	8	2,66666667
El alumno no socializa con sus compañeros	2			2	2	6	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	3			3	2	8	2,66666667
Se enoja cuando pierde algún juego	3			2	2	7	2,33333333
Cuando está inconforme con algo se aísla	2			2	2	6	2
Suma	19	0	0	16	14	49	16,33333333

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 3:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Esmeralda	Lunes act.1 lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 Isla	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	2			1	1	4	1,33333333
El alumno no comparte material	2			1	1	4	1,33333333
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	2			1	1	4	1,33333333
El alumno no socializa con sus compañeros	1			2	2	5	1,66666667
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1			1	1	3	1
Se enoja cuando pierde algún juego	2			1	1	4	1,33333333
Cuando está inconforme con algo se aísla	1			1	1	3	1
Suma	11	0	0	8	8	27	9

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 4:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Roger	lunes act.1 lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1			1	1	3	1
El alumno no comparte material	1			1	1	3	1
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1			1	1	3	1
El alumno no socializa con sus compañeros	1			2	2	5	1,66666667
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1			1	1	3	1
Se enoja cuando pierde algún juego	2			2	1	5	1,66666667
Cuando está inconforme con algo se aísla	1			1	1	3	1
Suma	8			9	8	25	8,33333333

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 5 :**En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Marcela	lunes act.1 lanchas	martes act.2 aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1			1	1	3	1
El alumno no comparte material	1			1	1	3	1
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1			1	1	3	1
El alumno no socializa con sus compañeros	2			2	2	6	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1			1	1	3	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1			1	1	3	1
Cuando está inconforme con algo se aísla	1			1	1	3	1
Suma	8			8	8	24	8

Fuente: Elaboración propia

## SEMANA 4: aplicación de los juegos cooperativos

**TABLA 1:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos, en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban más agresión y en cuáles no.

Nicole	Lunes act.1 Conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 Sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	3	3	3	2	2	13	2,6
El alumno no comparte material	3	3	2	3	2	13	2,6
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	3	2	3	3	2	13	2,6
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	3	2	11	2,2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	3	3	2	3	3	14	2,8
Se enoja cuando pierde algún juego	3	3	3	2	2	13	2,6
Cuando está inconforme con algo se aísla	3	2	3	2	2	12	2,4
Suma	20	20	20	20	20	20	17,8

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 2:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos, en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban más agresión y en cuáles no.

Axel	Lunes act.1 Conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 Sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	2	2	2	2	2	10	2
El alumno no comparte material	3	3	3	2	2	13	2,6
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	3	3	2	2	2	12	2,4
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2	2	10	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	3	3	3	2	2	13	2,6
Se enoja cuando pierde algún juego	3	3	3	2	2	13	2,6
Cuando está inconforme con algo se aísla	2	2	2	2	2	10	2
Suma	18	18	17	14	14	81	13,8

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 3:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Esmeralda	lunes act.1 conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	2	2	1	1	1	7	1,4
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	2	2	1	1	1	7	1,4
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	1	1	2	8	1,6
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1	1	1	5	1
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	10	10	7	7	8	42	8,4

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 4:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Roger	Lunes act.1 conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 Sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	2	1	1	1	1	6	1,2
El alumno no socializa con sus compañeros	1	2	2	2	2	9	1,8
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	2	1	1	1	6	1,2
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	8	10	8	8	8	42	8,4

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 5:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Marcela	Lunes act.1 conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 Sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	2	2	1	1	1	7	1,4
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2	2	10	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1	1	1	5	1
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	9	10	8	8	8	43	8,6

Fuente: Elaboración propia

## SEMANA 5: aplicación de juegos cooperativos

**TABLA 1:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Nicole	lunes act.1 lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 Globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás		2	2	2	2	8	2
El alumno no comparte material		2	2	2	2	8	2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego		3	3	3	3	12	3
El alumno no socializa con sus compañeros		2	3	2	2	9	2,25
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad		3	2	3	3	11	2,75
Se enoja cuando pierde algún juego		3	3	3	3	12	3
Cuando está inconforme con algo se aísla		2	2	2	2	8	2
Suma	0	17	17	17	17	68	17

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 2:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Axel	lunes act.1 lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 Globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás		2	2	2	2	8	2
El alumno no comparte material		2	2	2	2	8	2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego		3	3	3	2	11	2,75
El alumno no socializa con sus compañeros		2	2	2	2	8	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad		3	3	3	3	12	3
Se enoja cuando pierde algún juego		3	3	2	2	10	2,5
Cuando está inconforme con algo se aísla		2	1	1	1	5	1,25
Suma	0	17	16	15	14	62	15,5

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 3:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Esmeralda	lunes act.1 lanchas	martes act.2 aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás		1	1	1	1	4	1
El alumno no comparte material		2	1	1	1	5	1,25
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego		2	1	1	1	5	1,25
El alumno no socializa con sus compañeros		2	2	2	2	8	3,2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad		1	1	1	1	4	1
Se enoja cuando pierde algún juego		1	1	1	1	4	1
Cuando está inconforme con algo se aísla		1	1	1	1	4	1
Suma	0	10	8	8	8	34	9,7

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 4:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Roger	lunes act.1 lanchas	martes act.2 aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás		1	1	1	1	4	1
El alumno no comparte material		2	2	1	2	7	1,75
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego		2	1	1	2	6	2,4
El alumno no socializa con sus compañeros		2	2	2	2	6	2,4
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad		1	1	1	1	4	1
Se enoja cuando pierde algún juego		1	1	1	1	4	1
Cuando está inconforme con algo se aísla		1	1	1	1	4	1
Suma		10	9	8	10	35	10,55

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 5:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Marcela	lunes act.1 lanchas	martes act.2 aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás		1	1	1	1	4	1
El alumno no comparte material		2	2	1	1	6	2,4
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego		2	1	1	1	5	1,25
El alumno no socializa con sus compañeros		2	2	2	2	8	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad		1	1	1	2	5	1,25
Se enoja cuando pierde algún juego		2	1	1	1	5	1,25
Cuando está inconforme con algo se aísla		1	1	1	1	4	1
Suma		11	9	8	9	37	10,15

Fuente: Elaboración propia

## SEMANA 6: aplicación de juegos cooperativos

**TABLA 1:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos, en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban más agresión y en cuáles no.

Nicole	lunes act.1 Conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo		
						suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	3	2	2	2	2	5	2,2
El alumno no comparte material	2	3	3	2	2	12	2,4
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	2	3	3	2	2	12	2,4
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2	2	10	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	3	3	2	2	3	13	2,6
Se enoja cuando pierde algún juego	3	2	3	2	2	12	2,4
Cuando está inconforme con algo se aísla	3	2	3	2	2	12	2,4
Suma	18	17	18	14	15	76	16,4

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 2** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos, en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban más agresión y en cuáles no.

Axel	Lunes act.1 conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo		
						suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	2	2	2	2	2	10	2
El alumno no comparte material	2	2	2	2	2	10	2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	2	2	3	2	2	11	2,2
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2	2	10	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	3	2	3	2	2	12	2,4
Se enoja cuando pierde algún juego	2	2	2	2	2	10	2
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	14	13	15	13	13	68	13,6

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 3:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Esmeralda	Lunes act.1 conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	1	2	1	6	1,2
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2	2	10	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1	1	1	5	1
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	8	9	8	9	8	42	8,4

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 4:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Roger	Lunes act.1 conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	2	1	1	6	1,2
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2	2	10	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	2	2	1	1	1	7	1,4
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	9	10	9	8	8	44	8,8

Fuente: Elaboración propia.

**TABLA 5:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Marcela	lunes act.1 Conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2	2	10	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	2	1	1	1	1	6	1,2
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	9	10	8	8	8	43	8,6

Fuente: Elaboración propia

## SEMANA 7: aplicación de juegos cooperativos

**TABLA 1:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Nicole	lunes act.1 lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 Globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 tren	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	2	2	2	2		8	2
El alumno no comparte material	2	3	2	2		9	2,25
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	2	3	2	3		9	2.25
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2		8	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	3	2	3	2		10	2.5
Se enoja cuando pierde algún juego	3	3	3	3		12	3
Cuando está inconforme con algo se aísla	2	2	2	2		8	2
Suma	16	17	16	16	0	64	11,25

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 2:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Axel	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes		
	act.1 lanchas	act. 2 Aro	act.3 Globos	act.4 isla	act.5 tren	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	2	2	2	2		8	2
El alumno no comparte material	2	2	2	2		8	2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	3	3	2	2		10	2,5
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2		8	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	3	3	3	2		11	2,75
Se enoja cuando pierde algún juego	2	2	2	2		8	2
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1		4	1
Suma	15	15	14	13	0	57	14,25

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 3** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Esmeralda	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes		
	act.1 lanchas	act.2 Aro	act.3 globos	act.4 isla	act.5 tren	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1		4	1
El alumno no comparte material	1	2	1	1		5	1,25
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	1	1		4	1
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2		6	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1		4	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1	1		4	1
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1		4	1
Suma	8	9	8	8	0	31	8,25

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 4:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Roger	Lunes act.1 lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 tren	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1		4	1
El alumno no comparte material	1	2	1	1		5	1.25
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	2	1	1	1		5	1.52
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2		8	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1		4	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1	2		5	1,25
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1		4	1
Suma	9	9	8	9	0	35	6,25

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 5:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Marcela	lunes act.1 lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 tren	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1		4	1
El alumno no comparte material	1	1	1	1		4	1
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	1	1		4	1
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2	2		8	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1		4	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1	2		5	1,25
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1		4	1
Suma	8	8	8	9		33	8,25

Fuente: Elaboración propia

## SEMANA 8: aplicación de juegos cooperativos

**TABLA 1:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Nicole	lunes act.1 conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	2	2	2			6	2
El alumno no comparte material	2	2	2			6	2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	2	2	2			6	2
El alumno no socializa con sus compañeros	2	2	2			6	2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	3	3	3			9	3
Se enoja cuando pierde algún juego	3	3	2			8	2,66
Cuando está inconforme con algo se aísla	2	2	2			6	2
Suma	16	16	15	0	0	47	15,66

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 2:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Axel	Lunes act.1 Conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 Sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1			3	1
El alumno no comparte material	2	2	2			6	2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	2	2	2			6	2
El alumno no socializa con sus compañeros	2	1	1			4	1,33
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	2	2	2			6	2
Se enoja cuando pierde algún juego	2	1	1			4	1,33
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1			3	1
Suma	12	10	10	0	0	32	10,66

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 3:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Esmeralda	Lunes act.1 Conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 Sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1			3	1
El alumno no comparte material	1	1	2			4	1,33
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	2			4	1,33
El alumno no socializa con sus compañeros	1	1	1			3	1
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1			3	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1			3	1
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1			3	1
Suma	7	7	9	0	0	23	7,66

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 4:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Roger	Lunes act.1 Conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 Sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1			3	1
El alumno no comparte material	1	1	2			3	1
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	2			3	1
El alumno no socializa con sus compañeros	1	2	1			4	1,33
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1			3	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	2			4	1,33
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1			3	1
Suma	7	8	10	0	0	23	7,66

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 5:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Marcela	Lunes act.1 conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1			3	1
El alumno no comparte material	1	2	1			4	1,33
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	2			4	1,33
El alumno no socializa con sus compañeros	1	1	1			3	1
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1			3	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	2			4	1,33
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1			3	1
Suma	7	8	9	0	0	24	7,99

Fuente: Elaboración propia

## SEMANA 9: aplicación de juegos cooperativos

**TABLA 1:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Nicole	lunes act.1 Lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 Globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás		2	2	2		6	2
El alumno no comparte material		2	3	2		7	2,33
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego		3	3	3		9	3
El alumno no socializa con sus compañeros		1	2	1		8	2,66
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad		3	2	2		7	2,33
Se enoja cuando pierde algún juego		3	2	2		7	2,33
Cuando está inconforme con algo se aísla		3	2	2		7	2,33
Suma	0	17	16	14	0	51	16,98

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 2:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Axel	lunes act.1 lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 Globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás		1	1	1		3	1
El alumno no comparte material		1	1	2		4	1,33
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego		2	2	1		5	1,66
El alumno no socializa con sus compañeros		1	2	1		4	1,33
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad		2	1	1		4	1,33
Se enoja cuando pierde algún juego		1	1	1		3	1
Cuando está inconforme con algo se aísla		1	1	1		3	1
Suma	0	9	9	8	0	26	8,65

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 3:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Esmeralda	lunes act.1 lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás		1	1	1		3	1
El alumno no comparte material		1	1	1		3	1
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego		1	1	1		3	1
El alumno no socializa con sus compañeros		1	1	1		3	1
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad		1	1	1		3	1
Se enoja cuando pierde algún juego		1	1	1		3	1
Cuando está inconforme con algo se aísla		1	1	1		3	1
Suma	0	7	7	7	0	21	7

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 4:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Roger	lunes act.1 Lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás		1	1	1		3	1
El alumno no comparte material		1	1	1		3	1
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego		1	1	1		3	1
El alumno no socializa con sus compañeros		1	2	1		4	1,33
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad		1	1	1		3	1
Se enoja cuando pierde algún juego		1	1	1		3	1
Cuando está inconforme con algo se aísla		1	1	1		3	1
Suma		7	8	7		22	7,33

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 5:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Marcela	lunes act.1 lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás		1	1			3	1
El alumno no comparte material		1	1	1		3	1
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego		1	1	1		3	1
El alumno no socializa con sus compañeros		1	2	1		4	1,33
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad		1	1	1		3	1
Se enoja cuando pierde algún juego		1	1	1		3	1
Cuando está inconforme con algo se aísla		1	1	1		3	1
Suma		7	8	9		22	7,33

Fuente: Elaboración propia

## SEMANA 10: aplicación de juegos cooperativos

**TABLA 1:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Nicole	Lunes act.1 Conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo		
						suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	2	2	2	2	2	10	2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	3	2	2	2	2	11	2,2
El alumno no socializa con sus compañeros	1	1	2	2	1	7	1,4
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	3	3	2	2	2	12	2,4
Se enoja cuando pierde algún juego	2	2	2	2	2	10	2
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	13	12	12	12	11	60	12

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 2:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Axel	Lunes act.1 Conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo		
						suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno no comparte material	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	2	2	1	1	1	7	1,4
El alumno no socializa con sus compañeros	1	1	1	1	1	5	1
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	2	1	2	1	1	7	1,4
Se enoja cuando pierde algún juego	2	2	1	1	1	7	1,4
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	10	11	8	7	7	43	8,6

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 3:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Roger	Lunes act.1 conejos	Martes act.2 Papa	miércoles act.3 sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no socializa con sus compañeros	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1	1	1	5	1
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	7	9	7	7	7	37	7,4

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 4:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Esmeralda	lunes act.1 conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	1	1	1	2	6	1,2
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no socializa con sus compañeros	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1	1	1	5	1
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	7	8	7	7	8	37	7,4

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 5:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Marcela	Lunes act.1 conejos	martes act.2 Papa	miércoles act.3 sillas	jueves act.4 submarino	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no socializa con sus compañeros	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1	1	1	5	1
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	7	8	7	7	7	36	7,2

Fuente: Elaboración propia

## SEMANA 11: aplicación de juegos cooperativos

**TABLA 1:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Nicole	lunes act.1 lanchas	martes act.2 aro	miércoles act.3 Globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo	suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	2	2	1	1	1	7	1,4
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	2	2	2	2	2	10	2
El alumno no socializa con sus compañeros	2	1	1	2	1	7	1,4
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	2	2	2	2	2	10	2
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	2	2	2	8	1,6
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	11	10	10	11	10	52	10,4

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 2:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Axel	lunes act.1 lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 Globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo		
						suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	2	2	1	1	7	1,4
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	2	1	1	1	6	1,2
El alumno no socializa con sus compañeros	1	2	1	2	1	7	1,4
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	3	2	1	2	2	10	2
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1	1	1	5	1
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	9	11	8	9	8	45	9

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 3:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Roger	lunes act.1 lanchas	martes act.2 aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo		
						suma	promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	2	1	1	1	5	1
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no socializa con sus compañeros	1	2	1	2	1	7	2,6
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1	1	1	5	1
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	7	9	7	8	7	37	8,6

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 4:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Esmeralda	lunes act.1 lanchas	martes act.2 aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo		
						suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no socializa con sus compañeros	1	1	1	1	2	6	2,6
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1	1	1	5	1
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	7	7	7	7	8	36	8,6

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 5:** En el siguiente registro se podrá observar que durante una semana se aplicaron cinco juegos cooperativos , en la cual se evaluaron siete comportamientos negativos que presentaban los alumnos al realizar cualquier actividad, se podrá observar en que juegos los alumnos presentaban mas agresión y en cuáles no.

Marcela	lunes act.1 Lanchas	martes act.2 Aro	miércoles act.3 globos	jueves act.4 isla	viernes act.5 espejo		
						suma	Promedio
El niño se comporta egoísta con los demás	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no comparte material	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no tiene límites ni respeta la reglas del juego	1	1	1	1	1	5	1
El alumno no socializa con sus compañeros	1	2	1	2	1	7	2,6
El alumno expresa sus conformidades o inquietudes con agresividad	1	1	1	1	1	5	1
Se enoja cuando pierde algún juego	1	1	1	1	1	5	1
Cuando está inconforme con algo se aísla	1	1	1	1	1	5	1
Suma	7	8	7	8	7	37	8,6

Fuente: Elaboración propia

**Concentrado por semanas y por niño que se aplicaron los juegos cooperativos y para observar que fue disminuyendo la agresión.**

**Tablas finales de avance en el comportamiento negativo.**

**TABLA 1:** En la siguiente tabla se observaran la evaluación que tuvieron durante las semanas de aplicación, también observaremos el nivel de agresión que tenían al principio de la aplicación de los juegos y como fue disminuyendo su comportamiento negativo.

NICOLE	promedio	Promedio	promedio	promedio	Promedio	Suma	Promedio
totales sem.1	20	19	15	15	15	84	16,8
totales sem.2	19	19	17	17	15	87	17,4
totales sem.3	18	0	0	18	15	51	10,2
totales sem.4	20	20	20	20	15	95	19
totales sem.5	0	17	17	17	17	68	13,6
totales sem.6	18	17	18	14	15	82	16,4
totales sem.7	16	17	16	16	0	65	13
totales sem.8	16	16	16	15	0	63	12,6
totales sem.9	0	17	16	14	0	47	9,4
totales sem.10	13	12	12	12	11	60	12
totales sem.11	11	10	10	11	10	52	10,4
Suma	151	164	157	169	113	754	150,8

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 2:** En la siguiente tabla se observaran la evaluación que tuvieron durante las semanas de aplicación, también observaremos el nivel de agresión que tenían al principio de la aplicación de los juegos y como fue disminuyendo su comportamiento negativo.

AXEL	promedio	Promedio	promedio	promedio	Promedio	suma	Promedio
totales sem1	20	18	17	15	15	85	17
totales sem2	17	17	17	14	14	79	15,8
totales sem3	19	0	0	16	14	49	9,8
totales sem4	18	18	17	14	14	81	16,2
totales sem5	0	17	16	15	14	62	12,4
totales sem6	14	13	15	13	13	68	13,6
totales sem7	15	15	14	13	0	57	11,4
totales sem8	12	10	10	0	0	32	6,4
totales sem9	0	9	9	8	0	26	5,2
totales sem10	10	11	8	7	7	43	8,6
totales sem11	9	11	8	9	8	45	9
Suma	134	139	131	124	99	627	125,4

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 3:** En la siguiente tabla se observaran la evaluación que tuvieron durante las semanas de aplicación, también observaremos el nivel de agresión que tenían al principio de la aplicación de los juegos y como fue disminuyendo su comportamiento negativo.

ESMERALDA	promedio	promedio	promedio	promedio	promedio	Suma	promedio
semana 1	10	8	9	8	8	43	8,6
semana2	8	10	9	8	8	43	8,6
semana 3	11	0	0	8	8	27	5,4
semana 4	10	10	7	7	8	42	
semana 5	0	10	8	8	8	34	6,8
semana6	8	9	8	9	8	42	8,4
semana 7	8	9	8	8	0	33	6,6
semana 8	7	7	9	0	0	23	4,6
semana 9	0	7	7	7	0	21	4,2
semana 10	7	8	7	7	8	37	7,4
semana 11	7	7	7	7	8	36	7,2
Suma	76	85	79	77	64	381	45,2

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 4:** En la siguiente tabla se observaran la evaluación que tuvieron durante las semanas de aplicación, también observaremos el nivel de agresión que tenían al principio de la aplicación de los juegos y como fue disminuyendo su comportamiento negativo.

ROGER	promedio	Promedio	promedio	promedio	promedio	Suma	promedio
totales semana 1	9	8	8	8	7	40	8
totales semana2	8	10	8	8	8	42	8,4
totales semana 3	8	0	0	9	8	25	5
totales semana 4	8	10	8	8	8	42	8,4
totales semana 5	0	10	9	8	10	37	7,4
totales semana6	9	10	9	8	8	44	8,8
totales semana 7	9	9	8	9	0	35	7
totales semana 8	7	8	10	0	0	25	5
totales semana 9	0	7	8	7	0	22	4,4
totales semana 10	7	9	7	7	7	37	7,4
totales semana 11	7	9	7	8	7	38	7,6
Suma	72	90	82	80	63	387	77,4

Fuente: Elaboración propia

**TABLA 5:** En la siguiente tabla se observaran la evaluación que tuvieron durante las semanas de aplicación, también observaremos el nivel de agresión que tenían al principio de la aplicación de los juegos y como fue disminuyendo su comportamiento negativo.

MARCELA	Promedio	Promedio	promedio	promedio	promedio	Suma	promedio
totales semana 1	9	9	10	9	9	46	9,2
totales semana2	8	10	10	8	9	45	9
totales semana 3	8	0	0	8	8	24	4,8
totales semana 4	9	10	8	8	8	43	8,6
totales semana 5	0	11	9	8	9	37	7,4
totales semana6	9	10	8	8	8	43	8,6
totales semana 7	8	8	8	9	0	33	6,6
totales semana 8	7	8	9	0	0	24	4,8
totales semana 9	0	7	8	9	0	24	4,8
totales semana 10	7	8	7	7	7	36	7,2
totales semana 11	7	8	7	8	7	37	7,4
suma	72	89	84	82	65	392	78,4

Fuente: Elaboración propia

# CUESTIONARIOS PARA NIÑOS CON CONDUTA AGRESIVA.

## Cuestionarios para los padres de familia

En este apartado se presentara un cuestionario que se les aplicó a los padres de familia, en ellos hay preguntas sencillas pero las cuales me ayudaron a conocer un poco más sobre como es el medio ambiente familiar donde se desenvuelve el menor. Sin dejar de mencionar que hay papás que contestaron con la verdad, otros no lo hicieron y algunos no sabían ni que programas de televisión le gustan a su hijo. El cual es de Ana Muñoz, directora de Cepvi.com, licenciada en psicología, especialista universitaria en Medicina psicosomática y psicología de la salud.

<b>Acciones</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
Actos de desobediencia ante la autoridad y las normas del hogar		
Amenazas verbales.		
Daños a cosas materiales.		
Discusiones con los hermanos, con los padres y otros integrantes de la familia.		
Gritos.		
Molestar a otros integrantes de la familia.		
Si no obtiene alguna cosa recurre al llanto, a enojarse o a pegar.		
Recurre a castigos cuando el niño hace algo no adecuado.		
ve televisión todo el día		
Cuáles son sus programas de televisión favoritos		

Fuente: [WWW.anamuñozcepvi.com](http://WWW.anamuñozcepvi.com)

## Cuestionarios para los alumnos

En este apartado se presentara un cuestionario que se les aplicó a los alumnos de preescolar, en ellos hay preguntas sencillas pero las cuales me ayudaron a conocer un poco más sobre como es el medio ambiente familiar donde se desenvuelve el menor. El cual es de Ana Muñoz, directora de Cepvi.com, licenciada en psicología, especialista universitaria en Medicina psicosomática y psicología de la salud.

<b>Acciones</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
Peleas mucho con tus hermanos, papas.		
Maltratas tus juguetes.		
Juegas a las luchas con tus papas o hermanos.		
Lloras o te enojas si tus papas no te dan algo que tú quieres.		
Ves televisión todo el día		
Cuáles son sus programas de televisión favoritos		

Fuente: [WWW.anamuñozcepvi.com](http://WWW.anamuñozcepvi.com)