



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Juegos Cooperativos para disminuir la agresividad en los
estudiantes del segundo grado de la I.E.A. “David Livingstone”,

Laredo

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Primaria**

AUTORA:

Muncibay Rojas, Manuela (ORCID: [0000-0002-3808-5076](https://orcid.org/0000-0002-3808-5076))

ASESOR:

Dr. Rojas Ríos, Víctor Michael (ORCID: [0000-0003-1125-4519](https://orcid.org/0000-0003-1125-4519))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, niño y adolescente

TRUJILLO – PERÚ

2018

Dedicatoria

En primer lugar, quiero dedicar esta Tesis a Dios, por haberme permitido llegar y lograr mis Objetivos y metas trazadas.

A mi Querido hijo Leonardo, por ser el gran motivo de haber seguido esta lucha de superación y metas trazadas. Quiero ser ejemplo de Madre y Padre para Ti y así te puedas sentir muy orgulloso de Mi. y seguir mis pasos de constante trabajo y esfuerzo para lograr todas las cosas positivas que uno quiera lograr.

A mis queridos Padres: Diógenes y María. Por el inmenso apoyo que en todo momento me Brindaron, por sus consejos por la motivación Constante que me ha permitido ser una persona de bien. Gracias por el gran amor que me tienen.

Manuela

Agradecimiento

Le agradezco a Dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi

Fortaleza mi columna vertebral en los momentos de debilidad, por brindarme una vida llena

de aprendizajes y constantes pruebas y así seguir luchando y nunca rendirme y sobre todo por la inmensa felicidad de tener con vida a mis padres y al gran motivo de mi vida mi hijo.

Doy gracias a mis padres Diógenes y María por apoyarme en todo momento, por los consejos, por los valores que siempre me han inculcado, y por haberme dado la oportunidad de seguir luchando por mis sueños, gracias porque nunca me dejaron sola, gracias por una excelente educación.

Gracias por el ejemplo de vida y porque siempre promovieron la unión familiar.

A Leonardo, por ser una parte muy importante de mi vida, y por haber hecho de mí una persona madura y responsable.

A mis hermanas por el inmenso apoyo que a cada momento me brindaron. En especial a mi hermana Gladys, que día a día me apoyo para llegar a terminar mi carrera y sobre todo para la realización de esta Tesis.

A una persona muy especial e importante de mi vida por el apoyo recibido desde el día que lo conocí, por ser más que un amigo y compañero, por la confianza que en mi depósito para la realización de esta Tesis. Por todos los consejos y el apoyo recibido en los momentos difíciles de mi vida.

Gracias al Dr. Víctor Michael Rojas por creer en mí, por haberme brindado la oportunidad de desarrollar mi Tesis Profesional, por el apoyo y facilidades que me brindo y también por toda la paciencia que tuvo, por su tiempo y por los conocimientos que me transmitió.

A la directora del Colegio; Flavia Gladys Gallardo, por haber permitido aplicar mis instrumentos de evaluación, por haberme dado la fortaleza para seguir adelante y seguir de la mano de Dios.

Manuela

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen.....	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	3
III. METODOLOGÍA.....	10
3.1. Tipo y diseño de investigación	10
3.2. Variables y operacionalización	10
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	10
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	11
3.5. Procedimientos	12
3.6. Métodos de análisis de datos	12
3.7. Aspectos éticos.....	12
IV. RESULTADOS	13
V. DISCUSIÓN.....	19
VI. CONCLUSIONES.....	21
VII. RECOMENDACIONES.....	22
REFERENCIAS	23
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1.....	10
Tabla 2.....	13
Tabla 3.....	14
Tabla 4.....	15
Tabla 5.....	16
Tabla 6.....	17
Tabla 7.....	18

Resumen

El objetivo general fue determinar si el juego cooperativo disminuye la agresividad en los estudiantes del segundo grado de Educación Primaria de la I.E.A. David Livingstone del Distrito de Laredo.

Este estudio fue de enfoque cuantitativo de diseño pre – experimental, la muestra fue de 30 alumnos de la edad de 8 años, donde se aplicó una guía de observación, que fueron sometidos a juicios de expertos para la validez.

Para la contrastación se utilizó la estadística T-Student lo cual nos dio un valor $t=13,851$, con lo que se concluyó que los Juegos Cooperativos disminuyen significativamente la Agresividad de los niños de segundo grado de la I.E.A. David Livingstone”, Laredo.

Palabras clave: juego cooperativo, agresividad, agresión física, agresión verbal, agresión psicológica

Abstract

The general objective was to determine if the cooperative game decreases the aggressiveness in the students of the second grade of Primary Education of the I.E.A. David Livingstone of the Laredo District.

This study was of quantitative approach of pre-experimental design, the sample was of 30 students of the age of 8 years, where an observation guide was applied, who were subjected to expert judgments for validity.

For the contrast, the T-Student statistic was used, which gave us a value $t = 13,851$, with which it was concluded that the Cooperative Games significantly reduce the Aggressiveness of the second grade children of the I.E.A. David Livingstone", Laredo.

Keywords: cooperative game, aggressiveness, physical aggression, verbal aggression, psychological aggression

I. INTRODUCCIÓN

En una edad de 4 y 8 años, prefieren programas de transmisión de dibujos animados como Cocun, Ben 10, Dragón Ball, Pokemon, entre otros. Estas muestras de agresividad y violencia se podrían disminuir ya que son acciones imitativas o hechas por modelos conductuales que se aprenden por imitación de los padres de familia, educadores, medios de comunicación, hasta de los dibujos animados.

Así lo explica (Bandura, 1977).

Flores, (2009) refiere que las actitudes violentas de manera física o verbal hacia los demás (agresividad psicológica), son comportamientos que se pueden ver a menudo en nuestro contexto. De igual manera las vivencias en el aula es un mecanismo frecuente, en donde se pide consideración recíproca, así lo manifiesta Banz, (2008)

Por tal motivo la presente investigación atiende a un contexto con múltiples ejemplos de conductas agresivas, las cuales van aumentando, la I.E. es el dónde se muestra lo experimentado en el contexto, también se conoce como el entorno del estudiante.

En la I.E. Adventista “David Livingstone” de Laredo, se constataron que los niños de segundo grado evidencian comportamientos violentos como: ofensas, humillación, calumnia, recriminación, peleas entre los mismos compañeros de aula o con los demás grados. Lo que hace difícil estar en una buena relación cen el aula de segundo grado de primaria, de la I.E., David Livingstone de Laredo.

Llegó a formular la pregunta siguiente: ¿En qué medida los juegos cooperativos disminuyen la agresividad en los niños del segundo grado de Primaria de la I.E.A. “David Livingstone”, Laredo?

Este trabajo de justifica los motivos siguientes:

Esta investigación permitirá ser un referente de información para futuras investigaciones sobre el tema.

Es por esta razón que se ha demostrado que los estudiantes del segundo grado, a través de los Juegos Cooperativos comprendan y entiendan a llevarse bien.

Este trabajo tiene como propósito general Determinar si el juego cooperativo reduce las conductas agresivas en los niños del segundo grado de educación primaria de

la I.E.A. David Livingstone de Laredo, y específicos: identificar el grado de agresividad a través de una prueba inicial y final, ejecutar lo juegos cooperativos para disminuir la agresividad, como hipótesis se tiene H_i : El juego cooperativo disminuye significativamente la agresividad en los niños del segundo grado de primaria de la I.E.A. David Livingstone, Laredo.

II. MARCO TEÓRICO

Esta investigación muestra a continuación los antecedentes que se relacionan:

Burgos (2008), concluye que el 70 % de los alumnos que tuvieron relación con los juegos educativos y materiales manipulativos muestran una mejor en el aprendizaje de las matemáticas y tienden a mostrar una predisposición hacia la enseñanza de las matemáticas.

Noroño (2002), concluye que los atributos del entorno de la familia disfuncional incompleta, tienen muchos problemas sociales que repercuten en el desarrollo integral de sus hijos.

Lopez y Zavala (2005), concluyeron que los juegos de cooperación dan lugar al desarrollo de habilidades sociales, obteniendo un valor de 42.27 en el pre Test y después del desarrollo un promedio de 71. 87.

Perez y Guevara (2007), concluyeron que el taller de juego de cooperación favorece de manera relevante el mecanismo de formación en las normas de convivencia en los estudiantes.

Cabrera (2009), concluye que al principio de la ejecución del programa los estudiantes manifestaron un nivel alto de agresividad y después los resultados demuestran una reducción relevante en cuanto a la agresividad.

Pereda (2014), refiere que, de la totalidad de estudiantes, existe un 34.0% que obtuvieron un elevado grado de agresividad.

Vera, et. al (2015), señalaron que las tareas relacionadas con el deporte grupal reducen los estímulos de agresión de los escolares, visualizando en la 6 semana de intervención que los niños manifiestan problemas, son más pacientes y empáticos.

Martínez (2012), concluye que los juegos cooperativos proporcionan a los niños una opción para vincular y pensar sobre variadas cosas que los maestros. Estos juegos dan la opción de desarrollarse de manera social, en busca de opciones grupales para relacionarse con sus pares y alcanzar la meta, ya que todos ganan o pierden todo.

Garaigordobil (2016), concluyó, que existe una postura pertinente en el juego y, primordialmente en la evolución social, el juego social y recreativo, en el desarrollo del niño y en el contexto interpersonal.

Chavieri (2016), refiere que hay una vinculación afirmativa muy alta ($r = 0,98$) y significativa ($p = 0,001$) con las variables juegos cooperativos y con las habilidades sociales de los niños evaluados.

Revilla (2017), concluye que, hay un escenario hostil en el aula, debido a que los alumnos que fueron en equipos generan la separación entre ellos.

Salinas (2017), concluye que la agresividad influye en la convivencia en el aula y repercute en las interrelaciones, la secuencia de E-A, el rendimiento en la escuela origina la baja motivación y estrés.

Bendezú (2015), concluye que el juego cooperativo está vinculado con las habilidades sociales.

Angulo y Cabrera (2016), refieren que vinculación entre los juegos grupales y las conductas violentas fueron relevantes con una $R = -0.72$.

Pérez (2014), concluyó que los juegos grupales que más se usaron a la semana fueron 1 día (32%) y 2 días (31.0%), los juegos más usados fueron deportes (36.0%) y educativos (26.0%), la conducta violenta identificados con frecuencia fue la baja agresividad (54%) y nivel medio en 34%.

López, (2017), señaló que los juegos grupales están vinculados están asociados con conducta violenta.

Yañez (2019), refiere que los juegos grupales no influenciaron en las habilidades sociales y tampoco en sus dimensiones como habilidades básicas y avanzadas.

Wendy (2019), refiere que existe relación entre las variables investigadas. Igual paso entre las dimensiones: dimensión cooperación y los niveles de agresividad física; verbal y psicológica. También se identificó relación entre la dimensión aceptación y los niveles de agresividad física; verbal y psicológica. Asimismo, hubo relación entre la dimensión participación y los niveles de agresividad física, verbal y psicológica. Finalmente, también se halló relación entre la dimensión diversión y los niveles de agresividad física; verbal y psicológica.

Chavieri (2017), señala que hay una relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales. Asimismo, con las dimensiones cooperación, participación diversión en relación a las habilidades sociales.

Aparicio et al. (2020), refieren que el 21% alumnos mostraron conductas violentas de tipo físico; un 17% verbal; el 25% ira; un 39% hostil. De igual manera los varones

obtuvieron un nivel más alto de este tipo de conductas en relación con las mujeres y se confirmó la vinculación entre la conducta agresiva y el rechazo escolar.

Guarín & Castellanos (2017), concluyeron que, en el aspecto comunicativo de los juegos escolares, se llega a dar agresiones como consecuencia de cómo interactúan al comunicarse en su contexto.

Vasquez (2021), refiere que, a través del deporte se genera mejores interacciones escolares, producto a los ambientes de aprendizaje.

González (2018), señala que, los juegos grupales por lo general promueven la participación total, aumenta el grado social entre compañeros, generando espacios de diálogo y apoyo mutuo.

Esta investigación se sustenta teóricamente en la primera variable juegos cooperativos Papalia (1997), refiere que los niños se desarrollan mediante el juego, utilizan su cuerpo para aprender, coordinan todo lo que hacen y exploran su entorno, representan los roles de las personas adultas y canalizan sus emociones, conflictos y respetar situaciones de la vida, progresan al jugar ellos solos y luego con otros niños.

El investigador ha enfocado al juego de 2 maneras distintas como un acontecimiento social y con un criterio de conocimiento, llegando a la conclusión que el juego es una actividad social.

Según Moore (2000) nos menciona que el juego es una manera de vivir atendiendo como el ayudante que permite lograr nuestra capacidad como personas y colectivo integrantes de una sociedad, esta actividad es una importante cura social.

Smith (1980), refiere que el juego es complicado de conceptualizar porque en él se aprende lo más importante de nuestro ser. Existe otro motivo que añade la variedad al juego como realidad humana

Huizing (1972), refiere que por el juego se da a conocer el ser; el juego se puede interpretar en la conducta total, manifestación de la creatividad de las personas como producto de las vivencias.

Vygotsky (1932, citado por Vázquez, 2011), refiere que los niños avanzan a partir de la acción lúdica. El juego es una acción vital que tiene que ver con el crecimiento

del niño. El juego genera un espacio de proximidad en el niño. Cuando juega el está sobre su edad promedio y conducta.

El atributo principal del juego, en las personas, no es un tema si no su forma. Todos los juegos tienen atributos validos

Según Moreno (2002 se puede clasificar el juego en 5 tipos:

Juego funcional o de acción:

Se da alrededor de los dos primeros años de vida y antes que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico.

Juego de construcción, es un juego que no precisa exactamente una edad, se practica permanentemente durante toda la vida de las personas.

Juego simbólico, es un juego que permite que el niño entienda su contexto y aprenda a vivir. (Huizinga 1972) y (Moreno 2002).

Para (Garvey 1985) esta actividad lúdica es una actitud que genera placer, experimentación y creatividad

Teorías sobre el juego, es en esencial la expresión de la niñez representada por todas sus acciones, una necesidad vital exploradora, aventura y experiencia, medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, es un proceso de educación completa indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

Bartolomé (1997), señala que existen muchas expresiones e investigaciones en relación al juego.

Según Cañete (1995), el juego es relevante porque influye en el desarrollo físico, mental, emocional y social.

Bartolomé, (1997), señala que mediante el juego se logra el desarrollo de todos los aspectos como: motriz, sentidos, hábitos, cognitivo, etc.

Trigueros, (2002), señala que el juego es una acción libre y espontánea que da placer, por este motivo el niño cuando juega experimenta su propia acción que da como resultado placer; pero lo más importante que esta actividad tiene su propósito en sí mismo.

Sin embargo, el juego para los niños es una forma de recrearse, vivir, sentirlo, expresarlo, siendo para ellos una actividad esencial, porque afianza sus movimientos y domina su propio cuerpo; el compartir con otros niños, el respetar el

turno de juego, todo ello le ayuda a superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás.

Funciones del juego, según los autores más notables:

Gorvey citado por Cañeque (1991) exponen las siguientes funciones del juego:

- ✓ Factor de activación y relaciones humanas.
- ✓ Factor de acción continuada.
- ✓ Canal para el desarrollo del lenguaje y del pensamiento.
- ✓ Evoca escenas lúdicas pasadas.
- ✓ Disminuye la sensación frente a errores y fracasos.
- ✓ Es relajante y divertido.
- ✓ Busca la participación activa por parte del jugador.

Piers London citado por La vega (1995). “El juego desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza, emocional, estabilidad y sentimientos de júbilo y placer, hábito de estar a gusto.”

Criado (1998) resume las funciones en: Desarrollo de la motricidad, desarrollo de la cognición y desarrollo de la socialización:

(González, 1993), sostiene: Que el juego en la vida del niño potencia las distintas facetas de su desarrollo: biológico, psicomotor, intelectual, social, afectivo

Los juegos cooperativos son un tipo de juegos que se caracterizan, fundamentalmente, por requerir la colaboración de todo el grupo de jugadores para obtener un resultado.

El juego cooperativo es un instrumento educativo que fomenta valores como la ayuda mutua, la confianza en los otros, la tolerancia y la búsqueda de consenso.

Navarro (2002) cita o (Orlick T, 1986), menciona que son aquellos que permiten satisfacer las ganas de participar en acciones de tiempo libre, que son, divertidos.

Brotto , (1999), refiere que son un abordaje filosófico pedagógico, dado para promover los valores y la mejora de la calidad de vida para todos.

Romero y Gómez., nos dice que los juegos es donde todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común. “Jugar con otros y no nos contra otros” (Orlick, 1995).

Orlick (1995), refiere que existe 4 elementos fundamentales para que un juego cooperativo sea un éxito: cooperación, aceptación, participación y diversión.

Según (Soler, 1993) nos dice que hay infinidad de actividades que podemos realizar en la escuela a partir de los juegos cooperativos, como, por ejemplo.

- a) Hacer un relevamiento a partir de las opiniones de los alumnos acerca de los juegos y deportes que más les gustan.
- b) Proponer la construcción de murales cooperativos, con fotos y dibujos realizados por ellos.
- c) Confeccionar un periódico mural con todas las buenas noticias, palabras alagadas, poesías, canciones, rimas.
- d) Mirar juntos videos educativos que tenga como solidez
- e) Utilizar la música, el baile, el canto y luego formar e integrarlos con los otros niños de su misma edad o más grandes.

Para (Soler, 1993), refiere que este resultado se podrá apreciar luego, pero al final todos quedarán satisfechos, los niños deben participar de estas actividades demostrando la diversión, recreación y sobre todo la formación integral de los niños estas actividades lúdicas.

Juegos Cooperativos

- ✓ Son divertidos para todos y todas.
- ✓ Todos/as tienen un sentimiento de victoria.
- ✓ Se aprende a compartir y a confiar en los y las demás.
- ✓ Las personas aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
- ✓ Nadie abandona el juego obligado/a por las circunstancias del mismo.
- ✓ La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

Es un medio por el cual el niño llega a descubrir y a conocer el mundo. Es la actividad de la cual extrae los diferentes impulsos de su vida psíquica interna. Es el medio mediante el cual puede trabajar sus deseos, temores y fantasías hasta integrarles en una personalidad viviente.

Freud, (1920), refiere que la agresividad es algo propio del yo, que forma parte de los instintos, cree que la agresión es el canal para alcanzar sus objetivos.

Sánchez (Burón y Fernández, 2007). Mencionamos los siguientes factores.

Tipos de agresividad:

Según las investigaciones realizadas por (Flores, 2009) presenta dimensiones tres tipos: Agresividad física, verbal, psicológica y social

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

Experimental

Diseño de investigación

Pre-Experimental

GE: O1.....X.....O2

GE: grupo experimental

O1 y O2: Pretest y posttest

X: Juegos cooperativos

3.2. Variables y operacionalización

Juegos cooperativos (VI)

Son actividades lúdicas orientadas al desarrollo de actitudes de convivencia armónico entre compañeros, favoreciendo la participación de todos, sin un fin específico sino más bien por el placer de jugar buscando el respeto y seguridad de todos. (Terry Orlick)

Agresividad (VD), Se define a la agresividad como una serie de acciones que causan daño físico, psicológico y verbal a otras personas, las personas de diversos factores asumen actitudes violentas en contra de sus compañeros sin medir las consecuencias ni daños contra otros. (Flores, 2009)

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

Población

Lo conformaron 30 niños del segundo grado, distribuidos de la manera siguiente:

Tabla 01

Población muestral

	V		M	
	F	%	F	%
2° Ú	19	57%	11	43%

TOTAL	19	11
--------------	-----------	-----------

Criterios de inclusión

Todos los niños que asisten regularmente a la I.E.

Criterios de exclusión

Todos los niños que no asisten regularmente a la I.E.

Muestra

Por ser sección única la población es también muestra

Muestreo

En esta investigación fue no probabilístico

Unidad de análisis

Quedo conformada por los niños del segundo grado

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Como técnica se consideró a la observación: que consiste en observar diferentes características y como instrumentos se consideró una guía de observación de las habilidades sociales que tiene 4 dimensiones y 16 ítems que han sido seleccionados cuidadosamente, con el fin de obtener datos confiables y medir los niveles de agresividad y una Lista de cotejo, se aplicará para recoger información sobre la agresividad en los niños durante el proceso de aplicación del taller.

El instrumento de Investigación de Juegos Cooperativos de la I.E.A. David Livingstone de Laredo fue validado por tres expertos y además se aplicó al grupo piloto para determinar la efectividad del mismo se utilizó el Alfa de Cronbach

3.5. Procedimientos

Antes de aplicar el instrumento se solicitó el permiso a la I.E. y posteriormente se procedió al recojo de la información y tabulación.

3.6. Métodos de análisis de datos

Los resultados fueron procesados estadísticamente para ello se hizo uso del excel y SPSS.

3.7. Aspectos éticos

Esta investigación es original, respetando la normativa, turnitin y normas para las fuentes.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados generales

Tabla 2

Datos de la agresividad

intervalo	niveles	grupo experimental			
		pre test		pos - test	
		FI	%	FI	%
49-64	Muy Alto	0	0%	0	0%
34-48	Alto	14	47%	1	3%
17-33	Medio	13	43%	3	10%
0-16	Bajo	3	10%	26	87%
TOTAL		30	100%	30	100%

Nota: se aprecia que el 47% los niños se ubican en el nivel alto de agresividad, el 43% en nivel medio, el 10% en nivel bajo y solo un 0% en un nivel muy alto a nivel de pretest.

Aplicando el Taller de Juegos Cooperativos se puede observar que los estudiantes disminuyeron su agresividad del 47% a un 3%, así mismo del 43% a un 10%, de un 10% a un 87% a nivel de postest

4.2. Resultados por dimensiones:

Tabla 3

Dimensión Agresividad Física.

intervalo	niveles	grupo experimental			
		pre test		pos-test	
		Fi	%	Fi	%
49-64	Muy Alto	12	40%	0	0 %
34-48	Alto	12	40%	0	0 %
17-33	Medio	5	17%	0	0 %
0-16	Bajo	1	3 %	30	30%
TOTAL		30	100%	30	100%

Nota: se visualiza que la prueba inicial, un 40% de estudiantes tiene un nivel muy alto y alto de Agresividad Física, un 17% cuenta con un nivel medio y 3% bajo, y Aplicando la prueba final notamos una gran diferencia en el porcentaje de agresividad el 30% está en un nivel bajo de agresividad.

Tabla 4

Dimensión Agresividad Verbal

intervalo	niveles	grupo experimental			
		pre test		pos-test	
		Fi	%	Fi	%
49-64	Muy Alto	15	50%	0	0 %
34-48	Alto	8	27%	0	0 %
17-33	Medio	5	17%	2	7%
0-16	Bajo	2	37%	28	93%
TOTAL		30	100%	30	100%

Nota: se observa que en la prueba inicial un 50% de niños tiene un nivel muy alto de agresividad verbal, un 27% Alto y un 17% Medio, y un 37% Bajo y Aplicando la prueba final notamos una gran diferencia en el porcentaje de agresividad Verbal, un 93% de agresividad Verbal bajo y un 7% medio.

Tabla 5*Dimensión Agresividad Psicológica*

intervalo	niveles	grupo experimental			
		pre test		pos-test	
		Fi	%	Fi	%
49-64	Muy Alto	4	13%	0	0%
34-48	Alto	10	33%	0	0%
17-33	Medio	12	40%	1	3%
0-16	Bajo	4	14%	29	97%
TOTAL		30	100%	30	100%

Nota: se observa que en la prueba inicial un 13% de niños tiene un nivel muy alto de agresividad psicológica, un 33% Alto, un 40% Medio, y un 14% Bajo, y Aplicando la prueba final notamos una gran diferencia en el porcentaje de agresividad Verbal, un 97% de agresividad bajo y un 3% medio.

Tabla 6*Nivel de Agresividad Social*

intervalo	niveles	grupo experimental			
		pre test		pos-test	
		Fi	%	Fi	%
49-64	Muy Alto	0	0%	0	0%
34-48	Alto	3	10%	0	0%
17-33	Medio	17	57%	0	0%
0-16	Bajo	10	33%	30	100%
TOTAL		30	100%	30	100%

Nota: se observa en la tabla 6 que en la prueba inicial un 0% de estudiantes tiene Un Nivel Muy alto de Agresividad Social, un 10% Alto, un 57% Medio, y un 33% Bajo, y Aplicando la prueba final notamos una gran diferencia en el porcentaje de agresividad Social, un 33% bajo.

4.3. Contrastación de hipótesis:

T-STUDENT

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	PRETEST	29,3000	30	11,43241	2,08726
	POSTEST	1,6667	30	3,21991	,58787

Correlaciones de muestras emparejadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	PRETEST & POSTEST	30	,294	,115

Prueba de muestras emparejadas

		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	PRETEST - POSTEST	27,63333	10,92761	1,99510	23,55290	31,71377	13,851	29	,000

Una vez obtenidos los resultados y aplicado la prueba estadística, obtenemos que $p\text{-valor} = 0.000$ y el $\text{Alpha} = 0.05$, concluimos que $t=13.851 > 0.05$, por consiguiente, aceptamos la hipótesis de investigación (H_1) y rechazamos la hipótesis nula.

V. DISCUSIÓN

El Taller de Juegos Cooperativos mejoro las conductas agresivas de los niños del segundo grado de la I.E.A. David Livingstone. Laredo, estos resultados son compartidos por Perez y Guevara (2007), concluyeron que el taller de juego de cooperación favorece de manera relevante el mecanismo de formación en las normas de convivencia en los estudiantes.

También Cabrera (2009), concluye que al principio de la ejecución del programa los estudiantes manifestaron un nivel alto de agresividad y después los resultados demuestran una reducción relevante en cuanto a la agresividad.

En la tabla N° 3 se visualiza que, en la prueba inicial, un 40% de estudiantes tiene un nivel muy alto y alto de Agresividad Física, un 17% cuenta con un nivel medio y 3% bajo, y Aplicando la prueba final notamos una gran diferencia en el porcentaje de agresividad el 30% está en un nivel bajo de agresividad. Estos resultados son compartidos por Burgos (2008) que nos dice que los juegos y los materiales manipulativos en los niños, nos ayudan a disminuir sus conductas agresivas.

El Taller de Juegos Cooperativos disminuyó en un 100% del Nivel de agresividad Física. Estos resultados son compartidos por; Perez y Guevara (2007), concluyeron que el taller de juego de cooperación favorece de manera relevante el mecanismo de formación en las normas de convivencia en los estudiantes.

El Taller de Juegos Cooperativos disminuyo en un 93% del Nivel de agresividad Verbal

Según Vygotsky (1932), El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria.

El Taller de Juegos Cooperativos disminuyo en un 97% del Nivel de agresividad Psicológica

El Taller de Juegos Cooperativos disminuyó en un 100% del Nivel de agresividad Social. Estos resultados son compartidos por; (Bartolomé, 1997), nos dice que por medio del juego se favorece el desarrollo de la motricidad, los sentidos, las facultades intelectuales y la adquisición de hábitos sociales y de cuidado de sí mismo. También con Lopez y Zavala (2005), concluyeron que los juegos de cooperación dan lugar al desarrollo de habilidades sociales, obteniendo un valor de 42.27 en el pre Test y después del desarrollo un promedio de 71.87.

Asimismo, Noroño (2002), concluye que los atributos del entorno de la familia disfuncional incompleta, tienen muchos problemas sociales que repercuten en el desarrollo integral de sus hijos.

VI. CONCLUSIONES

- 1 El taller de juegos cooperativos disminuyó la agresividad de los niños debido a que el valor $t=13,851$, > 0.05 .
- 2 En la tabla 3 se visualiza que, en la prueba inicial, un 40% de estudiantes tiene un nivel muy alto y alto de Agresividad Física, un 17% medio y 3% bajo, y Aplicando en la prueba final notamos una gran diferencia en el porcentaje de agresividad el 30% está en un nivel bajo de agresividad.
- 3 En la tabla 4 se observa que en la prueba inicial un 50% de estudiantes tiene Un nivel muy alto de agresividad verbal, un 27% Alto y un 17% Medio, y un 37% Bajo y Aplicando la prueba final notamos una gran diferencia en el porcentaje de agresividad Verbal, un 93% de agresividad Verbal bajo y un 7% medio.
- 4 En la tabla 5 se observa que en la prueba inicial un 13% de estudiantes tiene un nivel muy alto de agresividad psicológico, un 33% Alto, un 40% Medio, y un 14% Bajo, y Aplicando la prueba final notamos una gran diferencia en el porcentaje de agresividad Verbal, un 97% de agresividad bajo y un 3% medio.
- 5 En la tabla 6 se observa que en la prueba inicial un 0% de estudiantes tiene Un Nivel Muy alto de Agresividad Social, un 10% Alto, un 57% Medio, y un 33% Bajo, y Aplicando la prueba final notamos una gran diferencia en el porcentaje de agresividad Social, un 33% bajo.

VII. RECOMENDACIONES

Al Director se le sugiere poner el funcionamiento de Tutoría y así brindar orientaciones tanto a los profesores del aula y a los padres de Familia.

Al Profesor identificar la causa o causas que generan que los estudiantes presenten conductas agresivas dentro del aula fuera de ella. Crear un clima de confianza en el niño para que pueda expresar sus emociones.

A los Padres de Familia, deben estar en bastante comunicación con los profesores del aula, así también con el director del colegio y con el departamento de Tutoría.

REFERENCIAS

- Angulo, B y Cabrera W. (2016). Relación entre los juegos cooperativos y la disminución de las conductas agresivas de la I.E. 208 María Inmaculada - Trujillo en el año 2017. Universidad Privada Antenor Orrego. Trujillo.
- Aparicio, M., Lopez, C., Gonzalvez, C., Perez, A., Granados, L., & García, J. (2020). Agresividad y comportamiento de rechazo a la escuela en niños. *Revista ESPACIOS*, 41(23).
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa-Calpe
- Bandura. (1987) *Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad*. Madrid. 4ª Edición. Editorial Alianza 1979.
- Banz, C. (2008) *La Disciplina como proceso formativo*. [Versión Electrónica] Fichas de trabajo Valoras UC. http://wwwfs.mineduc.cl/Archivos//ConvivenciaEscolar/doc/archivo_447.pdf
- Bendezú, P. (2015). El juego cooperativo y el desarrollo de las habilidades sociales de la Institución Educativa Inicial N° 114 “Corazón de Jesús” Ventanilla – Callao, 2014. Universidad César Vallejo. Escuela de Posgrado.
- Burgos Carlos. (2008). *Planificación de juegos educativos y materiales manipulativos en niños*. [aut. libro] Burgos Carlos. *Planificación de juegos educativos y materiales manipulativos en niños*. Rio la Plata : s.n., 2008.
- Cabrera Medina. (2009). Programa de juegos para disminuir la agresividad en los niños y niñas. [aut. libro] Cabrera Medina. *Programa de juegos para disminuir la agresividad en los niños y niñas*. Distrito de Victor Larco - Trujillo : s.n., 2009.
- Chavieri, M. (2016). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Universidad César Vallejo. Escuela de Posgrado. Lima.
- Chavieri, M. (2017). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016 [Tesis de maestría]. In Universidad César Vallejo. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2957390>

- Garaigordobil L. (2016). El juego cooperativo y su relación con los niveles de violencia en los centros escolares. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).
- González, S. (2018). Los Juegos Cooperativos como Herramienta Recreacional para el Manejo de la Agresividad en los Estudiantes de Educación Básica. *Revista Venezolana de Investigación*, 18(1), 44–55. https://revistas.upel.edu.ve/index.php/sinopsis_educativa/article/view/6977
- Guarín, L., & Castellanos, J. (2017). Entre el juego y la agresión: Normas y reglas del evento comunicativo lúdico en un contexto escolar. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 193–205. <https://eds.p.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=afcfccc6-c7f5-49f7-b71d-541cfb16623d%40redis>
- Guevara, Perez. (2007). Influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la formación de normas de convivencia. *Influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la formación de normas de convivencia*. La Esperanza - Trujillo : s.n., 2007.
- López, L. (2017). Uso del juego cooperativo y su relación con la conducta agresiva de la I.E “Signos de Fe de La Salle”. Trujillo.
- Martínez, G. (2012), *Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial*. Universidad Abierta Interamericana. Argentina. <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Noroño. (2002). *Influencia del medio familiar en niños y niñas con conductas agresivas . Influencia del medio familiar en niños y niñas con conductas agresivas*. Habana - Cuba : s.n..
- Pereda, A. (2014). *Conducta agresiva en escolares de 7 a 9 años*. Universidad San Carlos de Guatemala
- Perez, K. (2014). *Juegos cooperativos Y Conductas agresivas en Escolares del distrito la Esperanza, Trujillo, 2014*. Universidad Nacional de Trujillo.
- Revilla, D. (2017). *Cómo se desarrollan las relaciones interpersonales en el aula y como se generan las conductas agresivas en las redes sociales de los estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución de Lima*

- Metropolitana. (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, Perú.
- Salinas, G. (2017). La agresividad y su influencia en la convivencia en el aula en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar. Arequipa. Escuela de Posgrado. Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa.
- Vasquez, L. (2021). Aprendizaje colaborativo mediado por una plataforma online para desarrollar la competencia argumentativa en estudiantes de una institución no universitaria, 2020 [Tesis de maestría]. In Universidad César Vallejo. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2096719>
- Vera, J., Romero, D. y Ortega, J. (2015). Inferencia del juego cooperativo sobre los factores predictivos de la agresividad en estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa Normal Superior del Municipio de Pamplona. Universidad de Pamplona. España
- Yañez, E. (2019). Juegos Cooperativos Y Habilidades Sociales En Estudiantes De Primaria De Una Institución Educativa Privada [Tesis de maestría]. In Universidad César Vallejo. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2948180>
- Zavaleta, López (2005). Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. San Felipe del Distrito de Villa Maria del Triunfo - Lima : s.n., 2005.

ANEXOS

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO:

JUEGOS COOPERATIVOS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD DE LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E.A. "DAVID LIVINGSTONE" LAREDO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE

PROBLEMA

¿En qué medida los Juegos Cooperativo disminuyen la agresividad en los estudiantes del Segundo grado de Educación Primaria de la I.E.A. "David Livingstone" de Laredo?

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	JUSTIFICACIÓN	TIPO	POBLACIÓN	INSTRUMENTOS
	<p>GENERAL</p> <p>Determinar si el juego cooperativo disminuye la agresividad en los estudiantes del segundo grado de Educación primaria de la I.E.A. David Livingstone de Laredo.</p>	<p>H₁: El juego cooperativo disminuye significativamente la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la I.E.A. David Livingstone de Laredo.</p> <p>H₀: El juego cooperativo no disminuye la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la I.E.A. David Livingstone de Laredo</p>	<p>He realizado un trabajo de Investigación entre los niveles de agresividad y los Juegos Cooperativos en el aula, los cuales servirán como referente bibliográfico a futuras investigaciones, ya que, al contar con material relacionado a las dos variables de estudio, haremos posible conocer con mayor profundidad el tema, siendo de utilidad para los interesados, los cuales darán solución en el futuro a los problemas de agresividad generados en los ambientes escolares.</p>	<p>EXPERIMENTAL</p>	<p>Distribución de los estudiantes de la población del segundo grado de Educación primaria de I.E.A. "David Livingstone" – Laredo.</p> <p>Fuente. Nómina de Matricula de los estudiantes</p>	<p>Guía de observación de las habilidades sociales:</p> <p>Consta de 4 dimensiones que se representan en agresividad física, agresividad verbal, agresividad psicológica, agresividad social y 16 ítems que han sido seleccionados cuidadosamente, con el fin de obtener datos confiables y medir los niveles de agresividad</p>
	<p>Identificar el nivel de agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación primaria, a través de la aplicación de un Pre test y post test. Ejecutar juegos cooperativos para disminuir los niveles de</p>					

<p>agresividad en los estudiantes de segundo grado de educación primaria</p> <p>Identificar si la aplicación de juegos cooperativos disminuye significativamente la dimensión de agresividad física de los estudiantes del segundo grado de educación primaria.</p> <p>Identificar si la aplicación de juegos cooperativos disminuye significativamente la dimensión de agresividad verbal de los estudiantes del segundo grado de educación primaria.</p> <p>Identificar si la aplicación de juegos cooperativos disminuye significativamente la dimensión de agresividad psicológica de los estudiantes del segundo grado de educación primaria.</p> <p>Identificar si la aplicación de juegos cooperativos disminuye significativamente la dimensión de agresividad social de los estudiantes del segundo grado de educación primaria</p>		<p>madres de familia, docentes del nivel primario para que tomen alternativas de solución que permitan reducir o eliminar la conducta agresiva y así obtener un ambiente pacífico para la realización de una buena convivencia escolar.</p> <p>Es por esta razón que se ha demostrado que los estudiantes del segundo grado, a través de los Juegos Cooperativos comprendan y entiendan a llevarse bien.</p>			
--	--	--	--	--	--

Anexo 2



GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA AGRESIVIDAD

NOMBRES Y APELLIDOS:

Edad:

I.E.....

Instrucciones: Lee atentamente cada pregunta y marca con un aspa (X) en el casillero que corresponda.

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración			
		S	CS	AV	N
AGRESIÓN FÍSICA	1. El niño/a empuja a sus compañeros cuando le molestan.				
	2. El niño/a jalonea a sus compañeros utilizando una parte de su cuerpo.				
	3. El niño/a inca con un lápiz a sus compañeros cuando le molestan.				
	4. El niño/a cuando está molesto rompe objetos (libros, borrador, cuadernos, cuentos), de sus compañeros.				
AGRESIÓN VERBAL	5. El niño/a pone apodos a sus compañeros para reírse de ellos.				
	6. El niño/a habla mal de sus compañeros cuando no les caen bien.				
	7. El niño/a hace bromas pesadas para fastidiar a sus compañeros.				
	8. El niño/a si está molesto con alguien le responde con alguna grosería.				
AGRESIÓN PSICOLÓGICA	9. El niño/a se fija en los defectos de sus compañeros más débiles.				
	10. El niño/a se burla de sus compañeros cuando le molestan.				
	11. El niño/a se burla de sus compañeros porque no saben.				
	12. El niño/a disfruta burlándose de sus compañeros porque son pequeños				
AGRESIÓN SOCIAL	13. El niño/a excluye a su compañero porque es feo.				
	14. El niño/a aparta a su compañero porque es moreno.				
	15. El niño/a es excluido por sus compañeros cuando hacen trabajos en grupo.				
	16. El niño/a no tiene buena conductas para formar grupos de trabajo en su aula				

ESCALA DE VALORACIÓN	
0	Nunca
1	A veces
2	Casi siempre
3	Siempre

ESCALA DE PUNTUACIONES POR DIMENSIONES DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE AGRESIVIDAD

DIMENSIONES	INTERVALO	ESCALA DE CALIFICACIÓN
AGRESIÓN FÍSICA	12-16	Muy Alto
	8-11	Alto
	4-7	Medio
	0-3	Bajo
AGRESIÓN VERBAL	12-16	Muy Alto
	8-11	Alto
	4-7	Medio
	0-3	Bajo
AGRESIÓN PSICOLÓGICA	12-16	Muy Alto
	8-11	Alto
	4-7	Medio
	0-3	Bajo
AGRESIÓN SOCIAL	12-16	Muy Alto
	8-11	Alto
	4-7	Medio
	0-3	Bajo

ESCALA GENERAL DE PUNTUACIONES PARA LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE AGRESIVIDAD

VARIABLE	INTERVALO	ESCALA DE CALIFICACIÓN
AGRESIVIDAD	49-64	Muy Alto
	34-48	Alto
	17-33	Medio
	0-16	Bajo

Anexo 3

APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa: “Adventista David Livingstone”

1.2. Lugar: Laredo- La Libertad

1.3. Beneficiarios: Estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E.A. “David Livingstone”

1.4. Investigadora: Manuela Muncibay Rojas

1.5. Fundamentación:

1.6. Teórica:

La aplicación del “Juego Cooperativos” se fundamenta teóricamente en: Terry Orlick manifiesta que el juego ofrece posibilidades y herramientas valiosas para trabajar los valores y la cooperación, satisfaciendo el deseo de participar en actividades de tiempo libre y que sean divertidos a la edad del niño y ajustando al nivel de destreza personal. Los niños participan con el fin de jugar y divertirse, y no por conseguir un premio o algo parecido a través de dichos juegos aprenden a convivir con las diferencias y límites de los demás. Promoviendo la aceptación para la realización de diversas actividades y la resolución de problemas

1.7. Práctica:

El juego cooperativo tiene como finalidad disminuir la agresividad de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa David Livingstone, “David Livingstone” Laredo; a través de los juegos promueve actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Facilitando 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.

Logrando una mejor educación integral donde se consideran aspectos cognitivos y físicos; o mejor dicho la estimulación del cuerpo y la mente.

La siguiente aplicación “Juego Cooperativos”, se va a desarrollar:

- Participación de los niños.
- Forman grupos a través de la cooperación y comunicación
- Trabajo en equipo.

II. OBJETIVO:

1.1. Objetivo General

- Aplicar los “JUEGOS COOPERATIVOS” para mejorar las conductas agresivas entre los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Adventista, “David Livingstone” Laredo

1.2. Objetivos específicos

- Elaborar juegos en las que ellos puedan relacionarse con sus compañeros.
- Fortalecer la interacción entre los estudiantes del segundo grado de educación de primaria de la I.E.A. David Livingstone de Laredo.
- Lograr el compromiso de los estudiantes con la ejecución de la aplicación de juegos cooperativos para alcanzar el máximo aprovechamiento del período de realización.

Evaluar LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS” para verificar en los estudiantes la mejora de las conductas agresivas.

JUEGO COOPERATIVOS



LA AGRESIVIDAD

FÍSICA

VERBAL

PSICOLÓGICA

SOCIAL



PARTICIPACIÓN



GUÍA DE OBSERVACIÓN



LISTA DE COTEJO

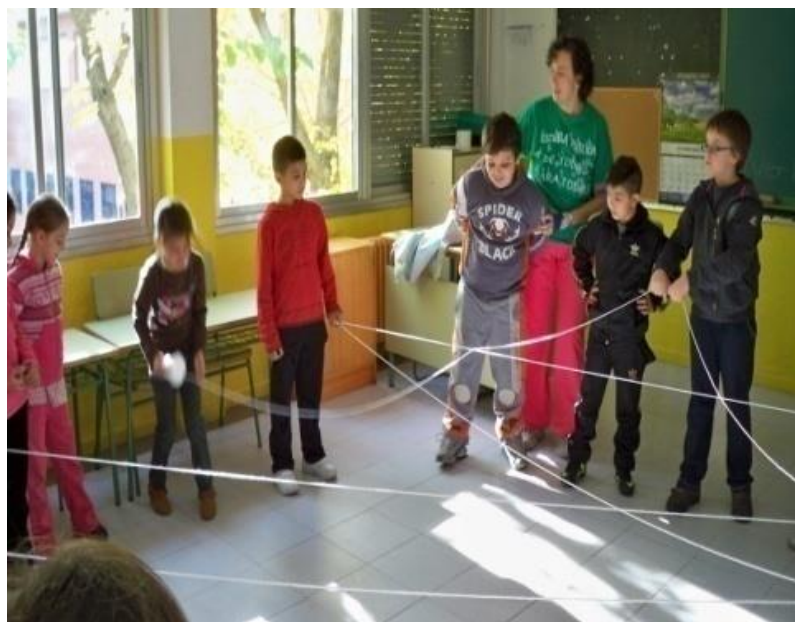
N°	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Actividades																
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	APLICACIÓN DEL PRE TEST			x														
2	ACTIVIDAD N°: 01 “LA TELARAÑA ”				x													
3	ACTIVIDAD N°: 02 “HISTORIA DE FOTOS”					x												
4	ACTIVIDAD N°: 03 “MUESTRA DE CARÍÑO AMOR Y CONFIANZA”						x											
5	ACTIVIDAD N°: 04 “CRUZAR LA MIRADA”							x										
6	ACTIVIDAD N°: 05 “ GESTO DE AMOR Y CARÍÑO ENTRE AMIGOS ”								x									
7	ACTIVIDAD N°: 06 “QUIERO Y RESPETO A MIS COMPAÑEROS”									x								
8	ACTIVIDAD N°: 07 “ UTILIZO PALABRAS MÁGICAS”										x							
9	ACTIVIDAD N°: 08 “MI MAESTRA MI AMIGA”											x						
10	ACTIVIDAD N°: 09 “ CNOCIENDO LAS CONDUCTRAS AGRESIVAS”												x					
11	ACTIVIDAD N°: 10 “ ABRAZAR Y NO PELEAR ”													x				

Anexo 4

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 1

LA TELARAÑA

Los estudiantes se sentarán en círculo, en el suelo o en sillas. La docente le dará a un voluntario un ovillo de lana con el que se tendrá que tejer una tela de araña. ¿Cómo? El voluntario lanzará el ovillo a otro compañero a la vez que dice su propio nombre, y sujetando una de las puntas del ovillo. Lo mismo hará el siguiente, lanzándolo y sujetando el lugar por donde le llegó. Así sucesivamente, hasta que todos hayan dicho su nombre y se forma un entramado a forma de tela de araña.



Nº de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de Evaluación "VAMOS TU PUEDES"			
		Dialoga de manera abierta y respetuosa con sus compañeras y compañeros		Accepta opiniones de sus compañeras cuando son diferentes a las suyas.	
	Alumnos del de Educación Primaria	SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

LISTA DE COTEJO

TALLER N°02

Historia de mis fotos

Traemos fotografías de cuando éramos pequeños, y de nuestra familia.

Nos las enseñamos y contamos la historia sobre ellas.

Las fotos de la familia y hablar de la familia de cada niño, es la primera transmisión de paz. Hacemos un mural con fotos de todas las personas de la clase.

Cada cual pone su foto de tamaño carnet en una hoja y completa el cuerpo dibujándose.

El niño se integra mejor en el grupo si tiene una historia que contar de su familia.



LISTA DE COTEJO

Nº de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de Evaluación "VAMOS TU PUEDES"			
		Dialoga de manera abierta y respetuosa con sus compañeras y compañeros		Accepta opiniones de sus compañeras cuando son diferentes a las suyas.	
	Alumnos del de Educación Primaria	SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

TALLER N°03

“MUESTRA DE CARIÑO, AMOR Y CONFIANZA”

- * La docente participa con los niños de una dinámica "Gesto de Amor y cariño entre amigos"
- * ¿Cómo se sintió María?
- * ¿Por qué estaba triste María?
- * Te gusto la dinámica
- * Forman en círculos grandes
- * Participan del juego "Te Quiero"
- * Comentan que les pareció el juego.
- * Explican en forma voluntaria como se sintieron al participar en el juego.
- * Comentan la importancia de demostrar cariño a los demás.
- * Se comprometen a respetar, quererse, ayudarse y brindar confianza con sus compañeros de clase.



LISTA DE COTEJO

Nº de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de Evaluación "VAMOS TU PUEDES"			
		Dialoga de manera abierta y respetuosa con sus compañeras y compañeros		Accepta opiniones de sus compañeras cuando son diferentes a las suyas.	
	Alumnos del de Educación Primaria	SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

TALLER N°4

CRUZAR LA MIRADA

Nos ponemos todas de pie en círculo, en una sala amplia y sin obstáculos.

Cada vez que la mirada de una persona se cruza con la de otra, esas dos personas van al centro del círculo, se dicen su nombre y se intercambian de sitio.

Se repite tantas veces como el grupo lo desee. Todas las personas se mueven.

Es una actividad que cuesta comenzar, pero sale bien.



LISTA DE COTEJO

Nº de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de Evaluación "VAMOS TU PUEDES"			
		Dialoga de manera abierta y respetuosa con sus compañeras y compañeros		Accepta opiniones de sus compañeras cuando son diferentes a las suyas.	
	Alumnos del de Educación Primaria	SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

TALLER N°05

GESTO DE AMOR Y CARIÑO ENTRE AMIGOS

La docente cuenta una historia: "Un día que iba al colegio me encontré a: "MARÍA", ella estaba triste y sola, y necesita mucho amor. Entonces yo le comenté que, en esta aula, todos los niños y niñas le podían brindar muchísimo cariño y amor. ¡VERDAD NIÑOS!

Luego cada niño viene donde esta María y le demuestra un gesto de amor a MARÍA que puede ser un beso, un abrazo, una frase cariñosa (Te Queremos María), etc.

Una vez que todos le demuestran su gesto de amor a MARÍA, la docente le dice: " MARÍA ahora estás contenta; ¿SII! Y ¿Por qué? porque todos mis amiguitos me quieren, pero ahora ella les quiere decir algo. ¡GRACIAS!!

¡YO TAMBIEN LOS QUIERO! Y quiero regalarles un abrazo, por lo tanto, repite el gesto que le hiciste a tu amiga María; con tu compañero que está a tu lado.

La idea es que cada estudiante le demuestre el amor a su compañero como se lo demostró a TITO, y así poder poner en práctica nuestra unión.



LISTA DE COTEJO

Nº de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de Evaluación "VAMOS TU PUEDES"			
		Dialoga de manera abierta y respetuosa con sus compañeras y compañeros		Accepta opiniones de sus compañeras cuando son diferentes a las suyas.	
	Alumnos del de Educación Primaria	SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

TALLER N°6

QUIERO Y RESPETO A MIS COMPAÑEROS

Todo el grupo forma un solo círculo. Les decimos que vamos a hacer un poco de teatro. Que se pongan serias como las actrices. Me acerco a otra persona del grupo.

Le doy la mano, la miro y le digo: ¿Me quieres, Corina? Esta persona responde: “SÍ TE QUIERO, Corina, pero ahora no me puedo reír”. Ha de decirlo sin reírse. A continuación, ésta persona repite el diálogo con alguien más del grupo.



LISTA DE COTEJO

Nº de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de Evaluación "VAMOS TU PUEDES"			
		Dialoga de manera abierta y respetuosa con sus compañeras y compañeros		Accepta opiniones de sus compañeras cuando son diferentes a las suyas.	
	Alumnos del de Educación Primaria	SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

TALLER N°7

UTILIZO PALABRAS MÁGICAS

POR FAVOR



La Maestra cuenta a los niños sobre la visita que hizo la hermana Elisa al colegio. Pregunta a los niños si recuerdan de lo que hablo en su primera visita.

Comentan sobre la visita que hizo, la maestra pide a los niños salir al patio porque les estará esperando la hermana Elisa para una nueva historia.

Luego de escuchar la historia se muestra un cartel de las palabras mágicas, donde se le hace preguntas a los niños: ¿Ustedes utilizan las palabras mágicas con sus compañeros? ¿Cuándo juegan hacen uso de la palabra mágica?

La maestra les orienta a los niños que siempre debemos hacer uso de las palabras mágicas y así podrán ser niños respetuosos y tener una mejor convivencia dentro y fuera del aula.

Todos los niños se comprometen a utilizar las palabras mágicas como muestra de valores y respeto a sus compañeros de clase.



LISTA DE COTEJO

Nº de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de Evaluación "VAMOS TU PUEDES"			
		Dialoga de manera abierta y respetuosa con sus compañeras y compañeros		Acepta opiniones de sus compañeras cuando son diferentes a las suyas.	
	Alumnos del de Educación Primaria	SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

TALLER N°8

MI MAESTRA MI AMIGA

La maestra mide a los niños que se organicen semi círculo y dialoguen sobre su profesora.

La maestra motiva a sus niños para expresen algunas de sus vivencias, pregunta a los niños ¿Cómo soy? ¿Cómo les trato?

Dialogamos sobre lo que hacemos en el aula, los niños expresan y complementan sus ideas con ayuda de su maestra.

Dibujan a su maestra y describen como es, dialogamos sobre el trabajo que realizamos en el aula, y concluimos que cada uno es diferentes, pero todos debemos querernos y respetarnos.



Nº de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de Evaluación "VAMOS TU PUEDES"			
		Dialoga de manera abierta y respetuosa con sus compañeras y compañeros		Accepta opiniones de sus compañeras cuando son diferentes a las suyas.	
	Alumnos del de Educación Primaria	SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

LISTA DE COTEJO

TALLER N°9

CONOCIENDO LAS

ACTITUDES AGRESIVAS

La maestra forma grupo de 6 integrantes, les pide a los niños que hagan una lista sobre las conductas agresivas que ellos creen que sean.

Les pide clasificar por espacios, como: en la casa, en la escuela, en el grupo de amigos o compañeros, en la calle. Y luego determina que un niño del grupo salga a exponer lo escrito.

La maestra explica sobre la Agresión.

Reflexionamos con los niños para así evitar agresiones físicas y verbales con nuestros compañeros.



LISTA DE COTEJO

Nº de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de Evaluación "VAMOS TU PUEDES"			
		Dialoga de manera abierta y respetuosa con sus compañeras y compañeros		Accepta opiniones de sus compañeras cuando son diferentes a las suyas.	
	Alumnos del de Educación Primaria	SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

TALLER N°10

ABRAZAR Y NO PELEAR

Los niños salen al patio a jugar junto a la maestra, les pregunta a los niños saben cómo se llamará el juego, responden a sus posibles respuestas.

La maestra les menciona que el juego se llamará “Los niños abrazadores”. La maestra explica en que consiste el juego, solo pueden tocar a los compañeros cuando no tienen pareja y deben tocarles en la espalda. Los alumnos se distribuyen libremente por el espacio y a la señal de la maestra han de abrazarse por parejas. Cada vez que la maestra dice cambio de pareja han de abrazarse a otro compañero o compañera distinta del anterior para favorecer la relación entre todos. Para dinamizar el juego hay que designar dos voluntarios que llevan un objeto en la mano (cono flexible) que son los niños abrazadores, es decir tienen que cazar, tocar a un compañero mientras este busca desesperadamente un abrazo, cuando está abrazado ya no se le puede cazar.

