

**DISMINUCIÓN DE LA AGRESIVIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO
PREDEPORTIVO Y COOPERATIVO EN LOS NIÑOS DE 7 A 12 AÑOS QUE
PERTENECEN A LA FUNDACION HOGAR DEL NIÑO**

ALEXANDRA ROMERO GORDILLO 0765926

**UNIVERSIDAD DEL VALLE-SEDE PALMIRA
FACULTAD DE HUMANIDADES
INSTITUTO DE EDUCACION Y PEDAGOGIA
LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA Y DEPORTES
PALMIRA
2013**

**DISMINUCIÓN DE LA AGRESIVIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO
PREDEPORTIVO Y COOPERATIVO EN LOS NIÑOS DE 7 A 12 AÑOS QUE
PERTENECEN A LA FUNDACION HOGAR DEL NIÑO**

ALEXANDRA ROMERO GORDILLO 0765926

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES**

**ASESORA
MARIA ELENA RONDON G.
LICENCIADA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**UNIVERSIDAD DEL VALLE-SEDE PALMIRA
FACULTAD DE HUMANIDADES
INSTITUTO DE EDUCACION Y PEDAGOGIA
LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA Y DEPORTES
PALMIRA
2013**

Nota de aceptación

Edmundo Zeballos c.

Firma del presidente del jurado

St. L. Cr.

Firma del jurado

Francisco Leon Zeballos G.

Firma del jurado

Palmira Julio 03 2013

AGRADECIMIENTOS

Llegar al final de esta gran meta que era terminar mi carrera profesional, culminado con todas y cada una de las materias y requisitos que me exigieron para generar y establecer en mí enseñanzas y aprendizajes que me servirán para ser cada vez mejor en lo que hago, transmitiendo así mismo conocimientos a personas buscando una mejora en la calidad de sus vidas, es algo que me llena de felicidad y satisfacción porque después de muchos años de esfuerzo, dedicación y espera puedo decir que cumplí y logre lo propuesto para esta etapa de mi vida.

Agradezco primordialmente a Dios por darme la vida y brindarme la posibilidad de aprovechar todos aquellos momentos que hicieron de mí una persona profesional y con la capacidad de llegarle a niños, adolescentes, adultos y adultos mayores de una manera divertida, sana, amena y saludable.

Le doy gracias a mi familia en especial a mi mamita Emperatriz Llanos y mi tía Leney Romero por darme una crianza y una educación con valores y principios y por el apoyo moral y económico que me brindaron para cumplir con mis metas, los llamados de atención que contribuyeron a mejorar o corregir ciertas conductas y por darme ese amor desinteresado y sincero.

A mi asesora María Elena Rondón por facilitar, favorecer y transmitir todos sus conocimientos que sirvieron de apoyo para ir paso a paso construyendo mi trabajo de grado, exigiéndome y motivándome, además teniendo la paciencia y el carisma, para que mis avances fueran cada vez más rápidos y concretos; así mismo a Rodolfo López Cardona por complementar con su experiencia y saberes mi investigación. A mis demás profesores por impartir sus conocimientos que sirvieron para aprender cosas nuevas e interesantes sobre mi carrera apoyando así mi formación profesional.

Y finalmente a todos mis compañeros (as) de estudio porque facilitaron y contribuyeron a que la permanencia en los sitios de educación fuera más agradable riéndome, jugando, realizando trabajos y compartiendo experiencias.

¡GRACIAS!

DEDICATORIA

A Dios sobre todas las cosas le dedico este gran triunfo por darme la vida, fuerza y capacidad de salir adelante, de esmérme y querer ser cada día mejor aprendiendo nuevas cosas que permitieron prepararme para la vida profesional, siendo él mi refugio en muchas en todo momento.

A toda mi familia que me dio el apoyo y los consejos para continuar con lo que quería y me gustaba, preocupándose por cómo me iba cada día que pasaba en la universidad, en mi trabajo y en general en todo lo que hacía.

A mi padre porque aunque ya no está, estoy segura que hubiera querido verme como toda una profesional, dándome su amor, sus consejos y su apoyo para que yo saliera adelante, y aunque hace mucho no está conmigo físicamente, si lo está de manera espiritual.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
PRESENTACIÓN	13
INTRODUCCIÓN	14
1. TEMA	16
2. ANTECEDENTES	17
3. FUNDAMENTACIÓN O PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	20
4. OBJETIVOS	22
4.1 General	22
4.2 Específico	22
5. ESTRATEGIA METODOLÓGICA	23
5.1 Enfoque	23
5.2 Método	23
5.3 Unidad de análisis	23
5.4 Técnicas de recolección de datos	23
6. MARCO DE REFERENCIA	24
6.1 Marco Legal	24
6.2 Marco Conceptual	25
7. GUÍA METODOLÓGICA O PROPUESTA PEDAGÓGICA	62
7.1 Objetivos De La Propuesta	62
7.2 Planteamiento	62
7.3 Estrategia Metodológica	62
7.4 Plan de actividades	66
8. ANALISIS DE RESULTADOS	136
9. CONCLUSIONES	167
10. RECOMENDACIONES	169
BIBLIOGRAFÍA	170
WEBGRAFÍA	171
ANEXOS	176

LISTA DE IMÁGENES

	Pág.
Imagen 1. El bobito	68
Imagen 2. Conduciendo hacia la bandera	69
Imagen 3. Juego de 10 pases	70
Imagen 4. Superficies de contacto	71
Imagen 5. Superficies de contacto	71
Imagen 6. Derriba el cono	72
Imagen 7. Pisa la línea	73
Imagen 8. Fútbol en costales	74
Imagen 9. Fútbol en parejas	75
Imagen 10. La bomba veloz	77
Imagen 11. Pin pones en su sitio	78
Imagen 12. Pin pones en su sitio	78
Imagen 13. El transportador	79
Imagen 14. El transportador	79
Imagen 15. Corriendo con obstáculos	80
Imagen 16. El lápiz gigante	81
Imagen 17. Relevos de lazos	82
Imagen 18. Nudo humano	84
Imagen 19. Nudo humano	84
Imagen 20. Derecha-izquierda	85
Imagen 21. Derecha-izquierda	85
Imagen 22. Figuras con el cuerpo	86
Imagen 23. Figuras con el cuerpo	86
Imagen 24. Bombas flotantes	87
Imagen 25. El costal transportador	88
Imagen 26. El costal transportador	88
Imagen 27. Voleipases	91
Imagen 28. Voleipases	91
Imagen 29. Voleibomba	92
Imagen 30. Voleibomba	92

Imagen 31. Apunta y rebota	93
Imagen 32. Apunta y rebota	93
Imagen 33. Corriendo hacia la base	95
Imagen 34. Corriendo hacia la base	95
Imagen 35. Carreras individuales	97
Imagen 36. Carreras individuales	97
Imagen 37. Huevo en cuchara	98
Imagen 38. Huevo en cuchara	98
Imagen 39. Conducción veloz	99
Imagen 40. Conducción veloz	99
Imagen 41. Desplazamiento acuático	100
Imagen 42. Desplazamiento acuático	100
Imagen 43. El banano	102
Imagen 44. El banano	102
Imagen 45. El gusano	103
Imagen 47. El concierto	104
Imagen 46. El concierto	104
Imagen 48. La colchoneta humana	105
Imagen 49. La colchoneta humana	105
Imagen 50. El chocolatero	106
Imagen 51. Corriente de aros	107
Imagen 52. Corriente de aros	107
Imagen 53. La bomba andante	108
Imagen 54. La bomba andante	108
Imagen 55. Caminando a ciegas	109
Imagen 56. La espuma mojada	110
Imagen 57. La espuma mojada	110
Imagen 58. Ponchado	113
Imagen 59. Ponchado	113
Imagen 60. Tiro hacia el blanco	114
Imagen 61. Dos oportunidades de ganar	115
Imagen 62. Dos oportunidades de ganar	115
Imagen 63. Corriendo hacia la meta	116
Imagen 64. Lanzando hacia el aro	117

Imagen 65. Voleibol con aros	118
Imagen 66. Rugby cabeceador	119
Imagen 67. Triple salto	121
Imagen 68. Intercambio de objetos	122
Imagen 69. Intercambio de objetos	122
Imagen 70. La carrera del periódico	123
Imagen 71. La carrera del periódico	123
Imagen 72. Derribando objetos	124
Imagen 73. Derribando objetos	124
Imagen 74. Carrera de números	125
Imagen 75. Pista enjabonada	126
Imagen 76. El lazo forzado	127
Imagen 77. Telaraña caminadora	129
Imagen 78. Telaraña caminadora	129
Imagen 79. El vaso firme	130
Imagen 80. Coordinando saltos	131
Imagen 81. Coordinando saltos	131
Imagen 82. Cuerda sin fin	132
Imagen 83. Cuerda sin fin	132
Imagen 84. Arrastre	133
Imagen 85. Arrastre	133
Imagen 86. Pasa la cuerda	134
Imagen 87. Pasa la cuerda	134
Imagen 88. Maraña	135
Imagen 89. Maraña	135

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Esquema del desarrollo motor durante el primer año	28
Tabla 2. Características del juego rudo y de la agresividad	158
Tabla 3. Agresiones más comunes	160
Tabla 4. Resultados obtenidos en la pregunta No. 11	163

PRESENTACIÓN

En muchos de los niños que pertenecen a poblaciones vulnerables o a fundaciones que se encargan de restablecer derechos en caso de maltrato o abandono, suelen presentarse dificultades de interacción, debido al entorno en el que han vivido y a las experiencias con las que han crecido, estas dificultades ocasionan problemas de convivencia, generando irrespeto, intolerancia, maltrato físico y verbal entre ellos mismos. Este trabajo resalta la importancia de desarrollar estudios investigativos respecto al comportamiento humano, específicamente, con niños que se encuentra entre los 7 y los 12 años de edad, los cuales pertenecen o están vinculados al programa de protección de la Fundación Hogar del Niño, localizada en el corregimiento de Aguacalara en el km 5, vía Palmira-Pradera, con el fin de disminuir las conductas agresivas a través de juegos predeportivos y cooperativos. Dentro de esta investigación se incluyen elementos importantes por ejemplo, estudios que han hecho frente a este tema o indagaciones que en gran medida aportan teoría y argumentos, permitiendo conocer más a fondo la situación que los infantes viven, sus sentimientos y emociones así como aquellas características propias de la edad; por otra parte, se realiza una propuesta contemplando aspectos pedagógicos, que permiten el abordaje del tema visto desde una perspectiva más humana y a la cual se aportó a través de la lúdica, utilizando como herramienta metodológica el juego pre-deportivo y cooperativo.

INTRODUCCIÓN

La agresividad es un comportamiento natural o un instinto del ser humano, sin embargo puede ser muy evidente en unas personas más que en otras cuando vivencian situaciones desagradables para ellos causándoles algún malestar emocional, mental, físico o personal logrando que en ocasiones asuman actitudes violentas tanto física como verbalmente con la excusa de defenderse de quien le está haciendo daño u obstaculizándolo. Esta agresividad aunque es natural, suele desarrollarse más a causa de factores como el medio donde habita, el tipo de crianza, los estilos de vida, factores genéticos, entre otros volviéndolas más vulnerables a esta reacción.

Ahora bien, la agresividad en los niños y adolescentes es de gran interés, puesto que son individuos que están en constante desarrollo y aprendizaje y es en ellos donde más se presenta este problema debido a comportamientos y emociones aprendidas principalmente, en su hogar, en la escuela, en el contexto o ambiente donde estén. Es el caso de los niños, niñas y adolescentes que han sido maltratados y/o abandonados por sus padres o tutores, pues ellos tienden a comportarse de la misma forma como los han criado y les han enseñado, es así que en un futuro pueden ser personas reprimidas o por el contrario personas excesivamente violentas.

Por esto y más motivos que se desarrollan en el transcurso del trabajo se propuso utilizar el juego predeportivo y cooperativo como estrategia para disminuir la agresividad en los niños, utilizando como grupo de investigación los niños de 7 a 12 años que están vinculados al programa de protección de la Fundación Hogar del Niño con el fin de formar en ellos comportamientos adecuados a la hora de expresarse y afrontar determinadas situaciones con las personas que hagan parte del ambiente en el que se encuentren.

A medida que se va desarrollando esta investigación, se irán especificando puntos relevantes empezando con los antecedentes en los cuales se plantean estudios que han hecho algunos autores acerca del tema propuesto abordados desde diferentes puntos de vista, mencionando estrategias que han utilizado y por ende resultados que se han obtenido. Seguido de esto se encontrará el planteamiento del problema especificando en éste, como su nombre lo indica, el estudio realizado situándolo en un contexto y plasmando en qué situaciones se da y bajo qué circunstancias, describiendo sus características y así mismo datos estadísticos que hay frente a los motivos que ocasionan el problema en la población estudiada dándole una base más firme a través de otras publicaciones o estudios; continuo a esto se presenta la justificación en la cual se sustenta o se expresa el porqué y el para qué se tomo el tema como trabajo de investigación, describiendo su importancia y beneficio que brinda para el lugar y población requerida; además se formulan los objetivos general y específicos que los cuales permitieron saber que se quería lograr y a través de qué.

Para la realización del trabajo, se presenta una estrategia metodológica con su método y técnicas de investigación que permitieron conocer la población estudiada obteniendo

información y datos relevantes a cerca del problema que se seleccionó. Seguido de esto se describe el marco referencial que contiene referente legal donde se detallan leyes, normas y artículos que respaldan la investigación y el referente conceptual en el que se plasman todas las revisiones bibliográficas y teóricas significativas sobre: el niño en sus aspectos biológico, psicológico y social, la agresividad, que es el tema de estudio, facilitando así una mejor comprensión acerca de esta conducta, los valores que contribuyen a la formación de actitudes conforme a principios morales, por último el juego como la herramienta a utilizar, concretamente los juegos predeportivos y cooperativos que se trataron con un aspecto pedagógico al utilizarlos como estrategia para la disminución de los niveles de agresividad, ya que el juego es una actividad lúdica apropiada para los niños de esta edad, por su carácter formativo y dinámico que produce en el niño diversión y goce a la vez que contribuye a su aprendizaje. Cabe resaltar que es uno de los tantos temas que hacen parte de la educación física y a su vez de la recreación, ya que es uno de los énfasis de ella, de igual manera cada énfasis cuenta con unos campos de aplicación, en este caso fue el de la educación comunitaria.

Como parte principal de trabajo se exterioriza la guía metodológica o propuesta pedagógica con sus respectivos objetivos que contiene los juegos anteriormente mencionados, cuya guía se aplicó a la población descrita al inicio y con la cual se evidenciarían los comportamientos, avances, cambios, datos y demás información que se pretendía obtener y lograr al aplicarla. De la mano con esto estará el análisis de la validación con el fin de plasmar todos lo observado y obtenido, cuando se aplicó la propuesta, interpretando todos los datos recolectados para así y por último mencionar las conclusiones y recomendaciones a las que se llegaron después de realizar la intervención. Ya como base de información se presentara la bibliografía que se utilizo para la realización del trabajo de investigación.

Esta investigación está inscrita al grupo de actividad física tomando como línea de investigación la formación ciudadana y desarrollo humano porque lo que se pretende en esta población es educar e inculcar aprendizajes de comportamientos aceptados ante la sociedad para una buena comunicación y relación con las personas que los rodean.

1. TEMA

Agresividad

2. ANTECEDENTES

La agresividad es un problema que se evidencia mucho en la mayoría de niños ya sea en su propia casa, en la escuela, con las personas que lo rodean o en el lugar en el que comparten la mayor parte de su tiempo y esto se debe a comportamientos o influencias que estén en constante demostración y que ellos suelen aprender o desarrollar.

Existen investigaciones que afirman o demuestran que es posible reducir los niveles de agresividad en los niños por medio de ciertas actividades como por ejemplo la actividad física¹ planteada por Mejía Mondragón, Ana María y Arana López, Mauricio Fernando, donde exponen que es un medio para disminuir la agresividad en niños y adolescentes que se encuentran en casas de protección. Exponen también que la actividad física no solo genera movimientos corporales sino que también ayuda a relacionarse con las personas y el ambiente que los rodea, busca incluir a todas las personas sin eliminación alguna, promueve la cooperación y la solidaridad y esto es lo que puede llevar a una mejora del comportamiento negativo en los niños y adolescentes. “A nivel socio-afectivo canaliza la agresividad”² ayuda a autocontrolarse, a trabajar en equipo y a aprender a perder.

Por lo tanto el objetivo de esta es participar sin discriminar a nadie y donde todos puedan trabajar colectivamente teniendo en cuenta la unión y el bien común.

Por otro lado Mejía López, Emperatriz propone los juegos cooperativos³, los cuales contribuyen al desarrollo individual de las personas y al mejoramiento de las relaciones sociales y afectivas con las personas que los rodean. También tienen un carácter pedagógico porque tienen como fin reeducar al individuo, además ponen en un segundo plano lo competitivo y enfatizan en la participación y colaboración mutua de todo el equipo para alcanzar los objetivos, trabajando juntos y compitiendo de una manera sana. La investigación se basó en un enfoque crítico social empleando una investigación acción educativa donde la idea fue diseñar un programa de juegos cooperativos llevados a cabo en las clases de educación física para los profesores de las instituciones implicada en el estudio

¹ MEJIA MONDRAGON, Ana María; ARANA LOPEZ, Mauricio Fernando. La actividad física como medio para reducir los niveles de agresividad en los niños y adolescentes vinculados a programas de protección. Universidad del Valle. Facultad De Pedagogía. Licenciatura en Educación Física y Deportes. Enero 18 de 2009. Pág. 8-19; 20-21; 38-41; 53-55

² Ibíd. Pág. 38-41.

³ MEJÍA LÓPEZ, Emperatriz. El Juego Cooperativo, Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares. Informe de práctica.

Disponible en: http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07_el_juego_cooperativo.pdf. Estudiante de último semestre de licenciatura en Educación Física. Instituto Universitario de Educación Física y Deporte, Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia. 2006. Consultado el día 26 de marzo de 2011. Pág. 1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 17, 27, 65

llegando a la conclusión después de la aplicación de este que los niños habían disminuido su comportamiento agresivo

De igual modo Maite Garaigordobil Landazabal⁴ aplicando una investigación cuasi-experimental donde el objetivo era la disminución de conductas agresivas, delictivas y antisociales y el aumento de conductas asertivas en los niños escogió como medio para lograr su objetivo un programa de intervención psicológica basado en el juego prosocial o cooperativo. Para la aplicación de este programa se aplicaron dos test a ambos grupos de estudio (experimental y de control) antes y después de la intervención (una sesión por semana utilizando de 2 a 3 juegos y después la discusión y conclusión al final de cada sesión) con el grupo experimental. Al culminar el programa y aplicar el postest según los resultados llegaron a la conclusión de que el programa realizado con el grupo a quien se le hizo la intervención en comparación con el grupo de control a quien solo se le aplicaron los test había sido efectivo y significativo puesto que los niños habían aumentado sus conductas asertivas y disminuidos la delictivas, agresivas y antisociales.

Se llega al punto de inferir que los juegos cooperativos son una buena estrategia para la disminución de la agresividad en los niños puesto que contribuye en ellos a la formación de conductas positivas y a la buena socialización de entre sus compañeros al compartir experiencias cercanas a la vida real y en busca de un bien común.

Sin embargo existen otros modos de poder disminuir este problema y es el que sustentan Luz Dary Becerra Guerrero, Luz Bibiana Cortez Vergara y Luz Nidia Molina Rua⁵ en su proyecto de grado con su investigación cuantitativa donde tomaron dos grupos, uno de control y otro experimental para trabajar con ellos pretest y postest con la diferencia que el experimental tuvo intervención pedagógica. Esta se basaba en el trabajo de competencias comunicativas para disminuir el comportamiento agresivo en los estudiantes del colegio Gabriel Trujillo de la ciudad de Pereira. Las competencias comunicativas lo que buscan es crear en el individuo habilidades y capacidades para saber expresarse, comunicarse y saber escuchar a los demás teniendo en cuenta el buen uso de los diferentes lenguajes como son el gestual, el hablado, el escrito, entre otros de acuerdo a la situación en la que se encuentre y de esta manera expresarse de forma pacífica y constructiva.

⁴ GARAIGORDOBIL LANDAZABAL, Maite. Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños. Disponible en: <http://www.psicothema.com/pdf/3014.pdf>. Universidad del País Vasco. Psicothema 2004. Vol. 16, nº 3, pp. 429-435. ISSN 0214 - 9915 CODEN PSOTEG. Consultado el día 13 de abril de 2011. Pág. 429-434

⁵ BECERRA GUERRERO, Luz Dary, CORTEZ VERGARA, Luz Bibiana y MOLINA RUA, Luz Nidia. Competencias comunicativas para disminuir el comportamiento agresivo en los estudiantes del colegio Gabriel Trujillo de la ciudad de Pereira. Disponible en: <http://recursosbiblioteca.utp.edu.co/tesisdigitales/texto/30254B389cc.pdf>. Universidad tecnológica de Pereira. Facultad ciencias de la educación. Licenciatura en pedagogía infantil. Pereira-Risaralda 2007. Consultado el día 13 de abril de 2011. Pág. 7-12, 33, 66

Después de realizar las intervenciones y los test con los grupos llegaron a la conclusión que el trabajo con las competencias comunicativas si disminuyó el comportamiento agresivo en los estudiantes con los que trabajaron y les ayudó a aprenderse a comunicarse de buena manera y a dar a conocer sus puntos de vista y respetar el de sus compañeros.

Hasta ahora lo que se ha hablado es de intervenciones con los niños directamente; lo que es cierto es que no solo se disminuye la agresividad de esta manera sino también de manera indirecta como por ejemplo utilizando a los padres. El doctor Calixto García⁶ tomó como grupo de estudio a los padres de un cierto número de niños pertenecientes al municipio de Habana Vieja, donde el objetivo era realizar un programa de intervención educativa con los padres con los cuales se ensayó un grupo de influencias educativas que buscaban incidir en los modelos negativos agresivos de las familias y que podían influir en la conducta inadecuada del niño. Los padres debían asistir con los psicólogos en el Departamento de Psicología del Policlínico “Tomás Romay”, del municipio Habana Vieja a dos sesiones por semana aproximadamente de una hora, donde realizaban trabajos grupales con el fin de compartir experiencias familiares, reflexionar, analizar el tipo de educación con sus hijos, entre otros y de esta manera sensibilizarlos sobre las conductas agresivas en ellos y en la incidencia sobre el comportamiento en sus hijos. Al finalizar el programa se evidenciaron los resultados esperados al compararlos con un diagnóstico que llevaron a cabo al inicio y con el que hicieron al final, puesto que los padre ahora mostraban más interés en la crianza de los hijos, en el tipo de educación, en el afecto y lo principal que los niños disminuyeron su comportamiento agresivo.

De manera que se puede anotar que muchos son los medios para utilizar como estrategia en la disminución de la agresividad en los niños buscando la participación tanto de ellos como de los propios padres y así inculcar actitudes de participación, solidaridad, trabajo en equipo, compañerismo y buen comportamiento hacia los demás.

⁶ GARCIA, Calixto. Intervención educativa para la disminución de la agresividad en la conducta infantil. Disponible en: http://bvs.sld.cu/revistas/ped/vol74_3_02/ped32002.pdf. Rev. Cubana Pediatr 2002; 74(3):189-94. Facultad de Ciencias Médicas. Consultado el día 1 de mayo de 2011. Pág. 189-193

3. FUNDAMENTACIÓN O PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El trabajo se llevó a cabo con niños que se encontraban entre los 7 y 12 años y que pertenecen a la fundación hogar del niño en el corregimiento de Aguacalara en el km 5 vía Palmira-Pradera.

Esta organización no gubernamental sin ánimo de lucro tiene como fin la protección de niños entre los 7 y 18 años, sexo masculino y femenino, que se encuentra en situación de vulnerabilidad (maltrato) y adoptabilidad (abandono), sin limitaciones físicas y mentales ni experiencia en consumo de sustancias psicoactivas, con el fin de garantizar los derechos de esta población buscando una mejora en la calidad de vida. Su atención está encaminada a la reintegración del medio socio-cultural y restablecimiento de derechos en condiciones que favorezcan su calidad de vida y el cumplimiento de sus derechos. Dentro de la institución se les brinda educación integral por medio de procesos pedagógicos, terapéuticos, formativos, educativos y participativos con ayuda de las familias, el Estado y la comunidad. Ésta institución maneja tres grupos de niños: de 6 a 12 años, varones, que son los más pequeños; de 13 a 18 años, varones adolescentes y de 6 a 18 años, que corresponde a todas las mujeres.

Si bien, estos niños debido a la situación por la que han pasado o han tenido que vivir tienden a una conducta agresiva con sus compañeros o a no querer entablar algún tipo de relación o confianza con otras personas que no sean del lugar donde permanecen; del mismo modo no les gusta asumir ni seguir normas o reglas, sin embargo éste es uno de los puntos en que mas enfatiza en la Fundación Hogar del Niño.

Investigaciones demuestran que no solo en este lugar existen niños maltratados y abandonados, pues en Estados Unidos las estadísticas comprueban que son muchos los casos de maltrato infantil que se denuncian ante las autoridades pertinentes; y esto lo confirma un estudio realizado en este país para el año 2003, donde exponen que se realizaron 2.9 millones de denuncias de posibles maltratos a niños. “Sin embargo, se estima que la incidencia real del maltrato y abandono es tres veces mayor que el número que se denuncia a las autoridades. Por día mueren más de 4 niños a causa del maltrato infantil en el hogar. Los tipos de maltrato que se denuncian incluyen: abandono (61%), maltrato físico (19%), abuso sexual (10%), maltrato psicológico (5%), maltrato médico (2%), y otros (17%). Las consecuencias para los niños y las familias involucradas, y para la sociedad son incalculables”⁷. Igualmente en México “El DIF (Sistema Nacional para el Desarrollo

⁷ GURIAN, Anita, Ph.D. Abandono y Maltrato de Menores: Una Mirada General. Disponible en: http://www.aboutourkids.org/articles/abandono_y_maltrato_de_menores_una_mirada_general. Consultado el día 17 de abril de 2011.

Integral de la Familia) registró de 1995 a 1999 un promedio de 22 000 casos de maltrato a menores cada año, y de 2000 a 2004, este promedio aumentó a 31 000 casos”⁸.

En un estudio realizado en España por Antonio F. Raya, María José Pino y Javier Herruzo señalan que “entre las variables más importantes que han sido estudiadas figuran el rechazo, la falta de apoyo y afecto, el uso del castigo para controlar la conducta del niño, la falta de supervisión y comunicación y una disciplina inconsistente. Por otro lado, numerosos estudios llevados en los últimos años también con población española, como el de Roa y Del Barrio (2002) o Tur, Mestre y Del Barrio (2002a, 2004b) han demostrado que un estilo educativo excesivamente autoritario o por el contrario excesivamente permisivo favorece la aparición de conductas agresivas en el niño”⁹.

Se puede decir entonces que parte de la existencia de una conducta agresiva se debe a la forma como han educado o formado al niño en el hogar y no cabe duda que existen muchos más factores que conllevan a la agresividad; es el caso de los niños de la Fundación Hogar del Niño, en los cual, el que más sobresale, es el de madres cabeza de hogar que por su situación llevan una vida bastante estresante, lo que hace que maltraten a sus hijos.

Basándose en lo anterior y teniendo en cuenta que el sujeto de estudio son niños, se plantea el juego predeportivo y cooperativo para disminuir la agresividad en los niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Fundación Hogar del Niño.

Ahora bien, como se venía mencionando la agresividad puede estar dada por múltiples aspectos asociados no solo al hogar sino también hay que añadir los de la escuela, los del lugar donde vivan, entre otros, pues la agresividad en una conducta que se puede aprender o desarrollar de acuerdo a lo que experimenten las personas a su alrededor. Se comprende entonces que los niños y adolescentes que pertenecen al programa de protección Fundación Hogar del Niño toman estas actitudes porque así han sido criados por sus padres o tutores y portarse de esa manera es como un tipo de defensa. Es así que éste trabajo se realizó con el fin de disminuir los niveles de agresividad en los niños de 7 a 12 que hacen parte del programa de protección de la Fundación Hogar del Niño años, por medio del juego predeportivo de pelota y de carrera y el juego cooperativo, buscando una mejora en la conducta, donde ésta les permita dirigirse y socializarse con sus compañeros y autoridades de una manera pacífica y educada, además de contribuir al desarrollo integral de ellos, puesto que el juego permite en el niño un desarrollo de habilidades no solo físicas sino también mentales y les facilita el aprendizaje de normas y seguimiento de reglas lo que favorecerá el acatamiento de estas y por ende un control en su comportamiento al crear reglas para todo aquel que tenga conductas agresivas dentro de las juegos y actividades que se llevaron a cabo con este grupo de niños.

⁸ INSTITUTO NACIONAL DE LAS MUJERES. Maltrato de niñas, niños y adolescentes en el seno familiar. Disponible en: http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos_download/100892.pdf. Consultado el día 17 de abril de 2011. Pág. 2

⁹ RAYA, Antonio F.; PINO, María José y HERRUZO, Javier. La agresividad en la infancia: el estilo de crianza parental como factor relacionado. Universidad del Córdoba (España). European Journal of Education and psychology 2009, Vol. 2, No 3. Disponible en: http://ejep.es/index.php/journal/article/view/33/pdf_42. Pág. 212 y 213

4. OBJETIVOS

4.1. Generales

Disminuir las conductas agresivas en los niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Fundación Hogar del Niño a través de juegos pre-deportivos y cooperativos con el fin de desarrollar comportamientos y actitudes que favorezcan una adecuada interacción y socialización.

4.2. Específicos

Realizar una revisión bibliográfica con el fin de recopilar información necesaria que permita el acercamiento al tema de estudio

Diseñar y aplicar una guía metodológica a niños entre los 7 y 12 años que pertenecen a la Fundación Hogar del Niño.

Analizar e interpretar los resultados obtenidos en la aplicación de la guía metodológica.

5. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

5.1. Enfoque

La investigación está dirigida desde una perspectiva socio-crítica basada en un enfoque cualitativo, con el fin de interpretar aspectos de la realidad, características de los sujetos investigados, problemáticas, entre otros y de esta manera prevenir el problema de investigación planteado al comienzo.

5.2. Método

Para esto se utilizó el método de investigación acción participativa, puesto que la idea fue intervenir con el grupo de estudio explicando, dirigiendo y dando soluciones a posibles conflictos para lograr un cambio en ellos.

5.3. Unidad de análisis

Población

La Fundación Hogar del Niño cuenta con 69 niños, niñas y adolescentes entre los 6 y 18 años de sexo masculino y femenino divididos en tres grupos: Sabios que se encuentran entre los 6 y los 12 años, Amigonianos, entre los 13 y 18 años y las gaviotas (todas las mujeres) entre los 6 y los 18 años.

Muestra

Para la investigación se tomará como grupo de estudio los niños de 7 a 12 años pertenecientes a la Fundación Hogar del Niño, contando con un total de 15 individuos. El motivo por el cual se escogió este grupo fue porque a esta edad es más fácil observar cambios en sus comportamientos mediante el juego ya que, durante estas edades es la actividad que más realizan y disfrutan, teniendo una buena aceptación en ellos.

5.4. Técnicas de recolección de datos

Las técnicas que se utilizaron para recoger la información y de esta manera llevar a cabo la investigación son principalmente la observación participativa, el diario de campo, cuaderno de notas y la entrevista.

6. MARCO DE REFERENCIA

6.1. Referente legal

Es oportuno mencionar que los niños, niñas y adolescentes cuentan con normas y leyes que los amparan de cualquier abuso contra ellos y les garantiza sus deberes y derechos; la Constitución Política de Colombia, por ejemplo, en su artículo 44 plantea que:

Son derechos fundamentales del niño: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separada de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos¹⁰.

Sin embargo en muchos de los casos esto no se evidencia porque constantemente se observan niños trabajando, niños en la calle ya sea abandonados, explotados o maltratados, o en otras palabras niños con sus derechos violados.

Cabe aclarar que este artículo lo soportan o acompañan otras normas que lo sustentan y lo amplían, como es la Ley 1098 de 2006 o Código de la Infancia y la Adolescencia¹¹ donde se establecen normas para la protección de ellos y de esta manera lograr el pleno desarrollo de sus derechos.

Dentro de esta ley se encuentran plasmados artículos que defienden a estas personas contra el maltrato tanto físico como psicológico y sexual por parte de las personas con las que conviven; contra el abandono en todas sus formas, contra el consumo de sustancias psicoactivas, entre otros. De la misma manera señalan que la familia tiene la obligación de brindarle un hogar lleno de afecto, cuidado y respeto y garantizar el cumplimiento de sus derechos, además debe alejarse de cualquier acto que atente contra su integridad porque de lo contrario esto será sancionado.

Se resalta también el derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes (Artículo 30) estableciendo que todos los niños (as) y adolescentes tienen derecho al juego,

¹⁰ REPUBLICA DE COLOMBIA. Constitución Política de Colombia. 1991. Capítulo II. De los derechos sociales, económicos y culturales. Artículo 44. Pág. 20

¹¹ REPUBLICA DE COLOMBIA. Ley 1098 de 2006. Diario Oficial No 46.446, Bogotá, D. C., miércoles 8 de noviembre de 2006.

Disponible en: http://www.elabedul.net/Documentos/Leyes/2006/Ley_1098.pdf. Consultado el día 01 de marzo de 2011. Pág. 8, 17,19

la recreación, actividades culturales, al descanso, entre otras, para fortalecer su pleno desarrollo y conocimiento a cerca de su cultura.

Se debe agregar también, por su importancia en el aporte a la investigación. el artículo 60 asegurando que los niños (as) y adolescentes que sean víctimas de situaciones vulnerables que atenten contra su vida tendrán el derecho de vincularse a programas de protección y atención donde se lleve a cabo el ejercicio pleno de sus derechos.

Teniendo en cuenta estas normas de protección a los niños (as) y adolescentes, el trabajo beneficiará a los niños de 7 a 12 de la Fundación Hogar del Niño mejorando su conducta, sus relaciones personales y familiares, entre otros; y si esto sucede mejorará también su convivencia con las personas que los rodean. Por ejemplo cuando algunos de estos niños vuelvan a su hogar después de que su familia o madre han pasado por programas que los hacen recapacitar sobre su conducta frente al trato con el niño y este a su vez ha dejado su agresividad y malas actitudes será un niño que disminuirá los problemas que tal vez ocasionaba a la madre, padre o familia en general y que hacían que esa o estas personas reaccionaran maltratándolos físicamente. Es decir, que tanto la familia al pasar por un programa de rehabilitación y el niño por un programa de protección y complementando su formación por medio de una intervención de juegos predeportivos y cooperativos mejorarán sus comportamientos respectivos y se podrá cumplir los artículos estipulados en estas leyes.

6.2. Referente conceptual

6.2.1. El niño

El niño o niña es un individuo que desde su gestación hasta la adolescencia esta en constante desarrollo, pasando por varias etapas que mas adelante se describirán, y que con el tiempo y a medida que crece explican las diferentes cualidades y características físicas, fisiológicas, sociales, cognitivas y psicológicas de acuerdo a su edad, preparándolo para su vida adulta.

A través de la historia el niño (a) ha sido visto de muchas maneras; primero se le consideraba como un estorbo para los padres, pues entre los años 354 y 430 se tenía la concepción que el niño nacía del pecado y a causa de esto habían abandonos, abortos y hasta muertes de infantes. Aquí conviene señalar que en la sociedad actual a pesar de que existen leyes y normas que defienden el niño, lo protegen contra abusos y les determinan derechos y deberes, se sigue observando que esta concepción de niño aun existe tal vez porque no fueron deseados por sus padres, o porque son vistos como causantes de algún problema (divorcios, pobreza, discusiones), aunque el motivo quizá sea otro.

Más adelante el niño fue apreciado como un objeto que los padres podían vender, cambiar o usar como instrumento económico por ejemplo:

Entre las familias campesinas del siglo XVI en Inglaterra, los niños de 6 a 7 años trabajaban en los quehaceres del hogar, a partir de los 9 o 10 años se les animaba u obligaba a trabajar como sirvientes en otras familias acomodadas (Gillis 1974 citado por Newman y Newman). El trabajo que dejaban de hacer los hijos mayores, eran asumidos por los más pequeños¹².

Cabe mencionar que aun continúa el trabajo infantil puesto que a diario se observan niños laborando en las calles ya sea limpiando carros, ofreciendo productos y hasta pidiendo dinero con el fin de colaborar en sus casas, dejando a un lado la parte escolar porque lo que importa es mantener a la familia y tener para comer y así poder subsistir.

Continuando con las diferentes perspectivas que se han venido dando a través del tiempo, entre los siglos XVI Y XVII “se consideraba que los niños son capaces de adoptar la misma conducta de los adultos en la sociedad, la diferencia se refería al tamaño físico y a su nivel de experiencia”¹³, visionando al niño como un adulto en miniatura.

Al seguir transcurriendo los años la concepción del niño en la sociedad fue mejorando un poco, ahora ya era visto como un ser que necesitaba educación, puesto que al nacer no traía consigo conocimiento de ninguna índole, sin embargo esta última parte puede ser refutada porque el niño cuando nace trae con él reflejos innatos como son el de succión, el de búsqueda, y el prensil, que le ayudan a desenvolverse en su etapa posnatal.

Actualmente el niño o niña es entendido como un ser que al igual que los adultos posee derechos y deberes que lo ayudan a vivir en sociedad, a ser respetado, apoyado, educado y a ser protegido contra maltratos, abandonos y demás adversidades que perjudiquen su desarrollo integral.

Desarrollo biológico del niño

La vida del ser humano está expuesta a constantes cambios que van surgiendo a medida que va creciendo, uno de ellos es el biológico que hace referencia al crecimiento y desarrollo del individuo, el cual tiene que ver con las variaciones en medidas como la talla, el peso, perímetros, además de funciones, entre otros y cambios sociales y emocionales determinados por el ambiente, respectivamente. Dentro de este tema se hablará de forma general, de algunas características que comprenden al individuo en las diferentes etapas de su vida según los autores R.E. Behrman y V.C. Vaughan en su libro Nelson, tratado de pediatría.

¹² VÁSQUEZ DE VELASCO, Carmen. Concepción de niñez. Actualización 2005.

Disponible en: www.fundacion.telefonica.com.pe/pronino/upload/51366853.doc. Consultado el día 14 de marzo de 2012. Pág. 3.

¹³ Ibíd. Pág. 3.

El recién nacido

En el momento del nacimiento, los niños se caracterizan por pesar aproximadamente de 2.5 a 4.6kg, su talla oscila entre 45 y 55cm, su perímetro cefálico tiene un promedio de 35cm; respecto a sus procesos fisiológicos, su frecuencia cardiaca (F.C.) va de 120 a 160 pulsaciones por minuto (p/m), su frecuencia respiratoria (F.R.) es de 35 a 50 respiraciones por minuto (r/min), la hemoglobina se encuentra entre 17 y 19gm/dl y su cantidad de leucocitos al momento del nacimiento es de 10.000mm^3 , después de unas 24 horas se eleva pudiendo llegar a 25.000 y 35.000mm^3 pero después de la primera semana serán inferiores a 14.000mm^3 .

Crecimiento durante el primer año

El primer año se caracteriza porque su peso a los cinco meses es dos veces mayor que al momento del nacimiento triplicándose al cumplir el año, así mismo la talla aumenta en su primer año unos 25 a 30cm, su perímetro cefálico también ha variado de forma considerable, al sexto mes mide 44cm y al año 47cm; sus primeros dientes suelen aparecer entre los cinco y nueve meses teniendo al año entre seis y ocho dientes. La sonrisa aparece entre la tercera y quinta semana de vida; el niño entre cuarta y octava semana no logra tener un control de su cabeza estando sentado, pero a los tres meses puede mantenerla erguida; hacia el cuarto mes ya puede sostener su cabeza cuando se le sienta y cuando está de pie tiene un poco más de control de esta. Entre los cinco y seis meses de edad el niño puede voltearse estando de cubito prono a de cubito supino, a los seis o seis meses y medio puede tomar objetos grandes y sentarse solo, entre los nueve y diez meses puede rectar y gatear, a los ocho meses apoyado de algo o de alguien se puede poner de pie y sostenerse y después a los nueve da sus primeros pasos con la ayuda de alguien o sosteniéndose de algún elemento, cumplido el año ya es capaz de pronunciar palabras como mama o papa.

En el siguiente cuadro se detalla de forma general algunas de las habilidades que el niño logra a medida que crece:

Tabla 1. Esquema del desarrollo motor durante el primer año

Tiempo	Partes del cuerpo	Movimientos
1-3 meses	Boca, ojos y oídos.	Succión, para tomar la leche, movimiento de los labios y lengua. Abre y cierra los párpados, sigue la luz. Sonrisa social. Se asusta con ruidos.
3-5 meses	Cuello, espalda, brazos.	Empieza a tener la cabeza recta y a rotarla en diferentes direcciones. Puede estar sentado, si se apoya en un cojín o en una mecedora. Puede agarrar pequeñas cosas usando toda la mano.
6-9 meses	Tórax, piernas, manos.	Puede estar sentado sin ayuda. Ahora las manos están libres para explorar todo el entorno: hay voluntad de coger y llevar los objetos a los ojos y a la boca. Empieza a tener preferencia por una de las dos manos.
9-12 meses	Pies, dedos, lengua.	Hay cada vez una mayor coordinación entre las partes del cuerpo. Empieza el movimiento: el niño se arrastra por el suelo, empieza a ponerse de rodillas, gatea (cada vez menos frecuente desde que duermen boca arriba) y finalmente empieza a levantarse. Utiliza los dedos, sobre todo el pulgar (haciendo la pinza) con mayor precisión, siendo capaz de coger cosas muy pequeñas, como una hormiguita, o de hacer rotar los objetos entre sus dedos, para estudiarlos mejor. Ya produce una buena variedad de sonidos.

Fuente. Desarrollo psicológico. Disponible en: <http://www.aepap.org/pdf/psicologico.pdf>

Desarrollo durante el segundo año

Se produce una desaceleración en el crecimiento, su peso ha aumentado unos 2.5kg y su talla unos 12cm. “el crecimiento del cerebro disminuye durante el segundo año, y el perímetro cefálico que aumentó unos 12cm en el primer año, crece solo 2cm en el segundo. A finales del primer año el cerebro ha alcanzado aproximadamente los 2/3 de su tamaño de adulto, y al final del segundo año los 4/5”¹⁴. Este órgano a los dos años se ha desarrollado en un 80%. Para esta edad cuenta con 14 o 16 dientes, a sus 15 meses camina solo y con mayor seguridad, a los 18 corre con cierta rigidez, pero hacia los 24 meses corre de forma más fluida y no se cae tanto.

¹⁴ BEHRMAN, Richard E y VAUGHAN, Víctor C. Nelson. Tratado de pediatría. Pediatría del desarrollo. Novena edición. Volumen 1. Pág. 20

Desarrollo durante los años preescolares

A partir de los tres años hasta los cinco su peso y talla aumentan de forma constante, unos 2kg en peso y en estatura de unos 6 a 8cm, suelen ser delgados, a los dos años cuentan con 20 dientes, a los tres está en la capacidad de decir cuántos años tiene y si es niño o niña; su desarrollo motor es cada vez mayor, pudiendo saltar y permanecer en un solo pie.

Desarrollo durante los años escolares

Su talla y peso siguen aumentando por año unos 6cm y de 3 a 3.5kg respectivamente, su perímetro cefálico aumenta de forma más lenta llegando a medir entre los 5 y 12 años hasta 54cm, periodo en el cual su cerebro ha desarrollado el tamaño adulto. Aproximadamente, a los seis años se le empiezan a caer los dientes, este proceso va acompañado con la aparición de los primeros molares a los siete años, los segundos aparecen a los 14 años y los terceros por lo regular a los 20 años.

La adolescencia

“La adolescencia es el periodo durante el cual se producen la maduración sexual y el cuerpo alcanza su forma adulta final”.¹⁵ Tiene sus inicios con la pubertad que en las niñas comienza a los 10 años y en los niños a los 12 años, además se divide en dos periodos, la adolescencia menor que va de los 10 a los 14 años aproximadamente y la mayor que va de los 15 a los 18 o 19 años. En esta etapa el niño se somete a cambios físicos, psicológicos y sociales importantes para su vida adulta; estos cambios se evidencian mucho en la parte fisiológica y morfológica madurando con ello sus órganos sexuales, notándose diferencias en su talla y peso conforme a la edad. En cuanto a su comportamiento, las diferencias se presentan en su parte emocional y en las distintas conductas que van adquiriendo, pues durante este periodo el individuo es más vulnerable, sensible y tiende a presentar estados de ánimo muy marcados. Estos y muchos cambios más son los que caracterizan a la adolescencia y la hacen un periodo complejo lleno de transformaciones que preparan el cuerpo para la vida adulta teniendo como base su maduración biológica, emocional y social.

Finalizando esta parte cabe resaltar como se dijo al inicio, que estas son algunas de las tantas características que se presentan en las diferentes fases por las que pasa un individuo y que determinan el paso a la siguiente, preparando el cuerpo y la mente para nuevas experiencias permitiendo con esta una rápida adaptación al medio donde habita y facilitando la adquisición de nuevas habilidades y destrezas.

¹⁵ Ibíd. Pág. 22

Desarrollo psicosocial del niño

Al igual que el niño pasa por un desarrollo biológico en cual su cuerpo se somete constantemente a cambios fisiológico que le permiten un desarrollo a medida que va creciendo, así mismo el niño también debe pasar por un desarrollo psicológico y social que suceden a la par del biológico, contribuyendo al progreso de lo cognitivo, afectivo, físico y social, permitiéndole al niño un desarrollo acorde a la edad que le dará las herramientas y capacidades para desenvolverse en las diferentes etapas por la que pasa en el transcurso de su vida.

Para un mayor entendimiento, se describirán aspectos relevantes en las diferentes etapas del niño, para esto se han escogido las siguientes:

“0-2 años, la primera infancia.

2-5 años, la segunda infancia.

5-11 años, la tercera infancia (o niñez).

11-16 años, la primera adolescencia”¹⁶.

El niño desde que nace llega con ciertas habilidades que le permitirán adaptarse a un mundo totalmente nuevo para él, estas habilidades son los reflejos o capacidades innatas tales como el reflejo de succión, el de búsqueda, el tónico de la nuca, el de prensil, entre otros, con las que él bebe puede enfrentarse y sobrevivir en su nuevo hogar.

A medida que va creciendo va adquiriendo otras cualidades más específicas de la edad que le servirán para diversas tareas como por ejemplo, comunicarse con sus padres, caminar, decir lo que quiere o manipular objetos.

Durante esta etapa el niño crea una relación importante con su madre o en caso de que esta no esté presente entonces será con la persona que más tiempo pase con él; es de vital importancia que el niño goce de mucho cariño, afecto e interés ya que esto le servirá en un futuro para sus relaciones personales. La madre se convierte para el niño en un elemento significativo para su desarrollo y progreso, puesto que él ve en ella parte de sí mismo, que le ayuda a satisfacer sus necesidades de amor, hambre y cuidados en general. Es por eso que entabla una relación mucho más fuerte con ella que con el mismo padre, si este se encuentra presente en su vida. “El padre, físicamente presente desde el principio en la educación de su hijo, entra en el espacio psicológico del bebé de forma más lenta y progresiva”¹⁷. Esta relación padre-hijo solo se verá fortalecida si él a igual que la madre comparte tiempo con él bebe, le proporciona cuidados, juega con él, etc.; que es la ventaja que tiene la mamá que no solo favorece su parte nutricional sino también su parte afectiva, cognoscitiva y motora cuando le habla, le canta, le expresa cariño y amor, cuando juega con

¹⁶ BRUSA, Margherita y BONET LUNA, Concha. DESARROLLO PSICOLÓGICO. Escuela de padres. Tema 1. Web de la Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria, Febrero 2004.

Disponible en: <http://www.aepap.org/pdf/psicologico.pdf>. consultado el día 5 de marzo de 2012. Pág. 1

¹⁷ Ibid. Pág. 3

él y le da la oportunidad de manipular objetos. Todo esto junto, es lo que posibilita el fortalecimiento, como se dijo anteriormente, de la relación madre-hijo. Si el papa logra hacer lo mismo podrá consolidar la relación con su hijo haciendo que él lo vea al igual que la madre como una persona fundamental en su vida.

Todas estas demostraciones de cariño y de interés por el niño hacen que él desarrolle seguridad y confianza en sí mismo, formando su personalidad en la cual se sienta como un ser humano que tiene un valor, logrando con esto que crezca su autoestima y se sienta importante y querido por las personas que lo rodean, además en un futuro el niño tendrá más posibilidades de sentirse útil, feliz, integrarse, comunicarse y relacionarse de manera más fácil; es por eso que “la primera infancia es la etapa de la vida más importante para el desarrollo de las capacidades interpersonales y de la personalidad”¹⁸. Es decir, un niño que cuente con una familia amorosa que constantemente lo está haciendo sentir bien con su manera de tratarlo, será una persona con capacidad de liderazgo, de trabajar en equipo, de relacionarse, entre otras, que favorecerán su vida en sociedad.

Para la segunda etapa (2 a 5 años) o segunda infancia “el mundo se amplía y empieza a crecer cada vez más alrededor del niño. Su progresiva libertad de movimiento le permite explorar todo lo que le rodea de forma relativamente autónoma¹⁹”; el niño tiene la capacidad de diferenciarse entre él y las otras personas, es decir que él se ve como un ser diferente a los otros. Durante estas edades el niño logra grandes avances en su parte motora, física, cognitiva, y en su lenguaje. A medida que va avanzando en edad, adquiere cualidades como por ejemplo, saltar, correr, lanzar objetos, es capaz de vestirse, además de esto, y algo muy importante en esta etapa, es que el niño aprende a controlar esfínteres, momento en el que los padres deberán reconocerle por este gran logro felicitándolo y haciéndole ver lo que ha podido obtener. En ningún momento el niño puede ser juzgado, rechazado o regañado si en cierto momento ensucia su ropa por no poder controlar sus necesidades fisiológicas o si después de los cinco años no ha aprendido a controlarlas, porque más adelante esto podrá traer repercusiones en su personalidad y autoestima haciéndole sentir vergüenza, complejo y hasta no querer relacionarse con sus otros amiguitos.

En esta etapa el niño ya no solo interactúa con sus padres sino que además lo hace con sus hermanos, si tiene, con sus otros familiares y con sus amigos ya sean del barrio o del jardín si se encuentra vinculado a alguno, por lo que el niño ampliará su círculo de relaciones que contribuirán a que él aprenda a comunicarse aún mejor, convivir y conocer más lo que lo rodea, cabe mencionar que es aquí cuando el niño muestra más interés por todo lo que ve, preguntado el porqué de las cosas, en este momento el papel que desempeñen los padres es muy importante ya que deben contar con la paciencia y la capacidad para contestar de forma muy clara y comprensiva las preguntas que sus hijos hagan; esto beneficiará el

¹⁸ UNICEF. Desarrollo psicosocial de los niños y las niñas.

Disponible en: <http://www.unicef.org/colombia/pdf/ManualDP.pdf>. Consultado el día 2 de marzo de 2012.

Pág. 23

¹⁹ Ob. Cit. BRUSA, Margherita y BONET LUNA, Concha. Pág. 4

desarrollo cognitivo y el lenguaje en el niño, ya que empezará a tener nuevas ideas del mundo donde habita.

El niño durante estas edades lo caracteriza, además de lo anterior, su egocentrismo, “es decir, se cree el centro del mundo: de esta forma, la realidad es como él la percibe o como, a veces, se la inventa²⁰”, también aparecen los clásicos celos por su seres de diferente género, por ejemplo el niño siente celos de su padre cuando este se acerca a su madre o en el caso de la niña, siente celos de su madre; frente a esta situación los padres deben hacerle entender al niño y explicarle la importancia y el papel que desempeña cada uno, además de las diferentes formas de afecto que hay.

En general en el transcurso de esta etapa el niño va adquiriendo y perfeccionando ciertos movimientos y habilidades cognitivas que lo van preparando para entrar a la siguiente etapa que es la escolar. El niño pasa de una etapa (0 a 2 años) donde es un ser dependiente principalmente de su madre, llega y experimenta un mundo totalmente nuevo para él y donde su mundo gira alrededor de su padres; de allí pasa a la segunda (2 a 5 años) en la cual sus capacidades avanzan y además desarrolla otras que le permiten relacionarse con las otras personas, su conocimiento frente a lo que lo rodea es más dinámico y fácil, por el desarrollo que ha adquirido en estas edades y ahora el mundo gira alrededor de él.

La tercera etapa que va de los 5 a los 11 años llamada tercera infancia o niñez, es la etapa escolar. “La entrada en la escuela marca un hito importante en la evolución del niño²¹”. En estas edades su pensamiento es más amplio, aprende a leer y escribir, lo que favorece más el aprendizaje y la exploración de todo lo que lo rodea, tiene más control de sus movimientos, ha desarrollado más la motricidad fina y gruesa, sus movimientos son más coordinados, ya es capaz de controlar sus esfínteres, se puede vestir totalmente solo, bañarse e incluso seguir varias tareas a la vez.

Como esta es la edad donde el niño inicia su vida escolar, tiene la oportunidad de conocer nuevas personas y relacionarse con más facilidad que en la segunda infancia, puesto que su egocentrismo disminuye, se da cuenta que existen normas que debe cumplir, personas que piensan diferente a él, además de que la interacción es mucho más amplia ya que no solo juega a imitar personajes sino que además tiene la capacidad de jugar en grupo y participar de juegos que cuentan con una mayor complejidad como la de seguir reglas para lograr un objetivo.

Es muy relevante que los padres saquen el tiempo necesario para su hijo porque como la escuela es algo nuevo para él y su lenguaje está mucho más desarrollado, el niño quiere estar contando sus experiencias de todo lo que vive dentro de la escuela, desea compartir todo lo que aprende. Este es una buena oportunidad para que los padres logren que sus hijos confíen en ellos al permitirle que le comuniquen lo que les sucede y viven dentro del colegio, aunque sean cosas muy básicas por ejemplo como lo que hizo en el descanso, lo

²⁰ Ibid. Pág. 5

²¹ Ibid. Pág. 7

que le enseñó su profesor, lo que compartió con sus amigos, etc.; si sus padres demuestran interés por eso, el niño entenderá y reconocerá que ellos están interesados y que realmente les importa saber lo que le sucede dentro de un contexto diferente a su hogar.

Para finalizar, se encuentra la etapa de la primera adolescencia que va desde los 11 hasta los 16 años de la cual no se especificará mucho sino que solo se dirá que es un periodo donde el individuo pasa de ser niño a ser un adolescente. Durante esta etapa el niño sigue múltiples cambios físicos y fisiológicos además de psicológicos que determinarán la entrada a una nueva fase de su vida que es mucho más compleja que las anteriores, puesto que su cuerpo va cambiando, su identidad se reafirma aún más, se vuelve más independiente e incluso vulnerable a situaciones que antes no le afectaban o no le daba la importancia como ahora, por ejemplo los regaños de los padres, los consejos, la sexualidad y hasta problemas de drogadicción y vandalismo. Es una etapa muy importante para ellos y a la cual los padres deben prestar la mayor atención para que sus hijos confíen en ellos y tengan una adolescencia adecuada y menos difícil.

6.2.2. La agresividad

Diariamente se observan conductas agresivas en niños y adultos debido a múltiples causas que llevan a comportarse de forma violenta hacia ellos mismo o hacia los demás. ¿Pero que es la agresividad? La agresividad es un conjunto de comportamientos provocados en los seres humanos debido a situaciones que no son agradables para ellos, reaccionando en contra de estas, a través de daños físicos o verbales hacia lo que ha sido la causa de su desagrado.

A continuación se plantearan diferentes concepciones de autores que a lo largo de la historia se han venido teorizando en aras de un mayor acercamiento a lo que es la agresividad.

Según Martín Luther King: la agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto. La agresión es cualquier forma de conducta que pretende herir física y o psicológicamente a alguien. La Agresividad es un factor del comportamiento normal puesto en acción ante determinados estados para responder a necesidades vitales, que protegen la supervivencia de la persona y de la especie, sin que sea necesaria la destrucción del adversario²².

Martín Luther King ve la agresividad desde dos perspectivas, la primera es en la cual una de las personas u objetos hacia quien va dirigida la mala acción recibe los efectos de esta, es decir, es la que tiene como finalidad ocasionar un daño físico o mental, mientras que la

²² VALENCIA C., Carolina Y VARGAS LADINO, Isabel Cristina. ¿Qué factores psicosociales influyen a nivel familiar para que los niños escolares manifiesten conducta agresiva?

Disponible en: <http://200.21.104.25/grume/investigacion/Documentos/Agresividad%20infantil2.pdf>. Consultado el día 7 de abril de 2012. Pág. 3

otra perspectiva es un tipo de agresividad donde el ser humano demuestra sus actitudes de fuerza, capacidad y lucha, no con el fin de ocasionar perjuicios sino con el fin de saciar necesidades, de defender intereses y de salir delante de una manera sana y correcta en busca de una estabilidad en su vida.

Baron (1977) “define la agresión como cualquier forma de conducta dirigida a la meta de dañar o lastimar a otro ser viviente quien es motivado a evitar ese tratamiento”²³. Baron expone la agresividad desde un solo punto de vista estableciendo que esta, en las personas, tiene fines perniciosos donde el objetivo mayor es causar un daño o herir sin importar la consecuencia que esto pueda traer en el momento. Paralelo a esta concepción están Papalia y Olds (1997) que “definen la agresividad en términos de conducta, donde expresan que es un comportamiento verbal o físico que pretende dañar a algo o a alguien”²⁴. Teniendo en cuenta lo anterior, los autores definen la agresividad en términos de conducta y comportamiento dando a entender que el ser humano es un ser de sentimientos que reacciona según el estado emocional que le origine cualquier tipo de situación ya sea de agrado o de disgusto, esta última sería una de las posibles causas que dan paso a la expresión de la agresividad, pues al encontrarse ante un momento que no sea de su gusto, para demostrar su inconformidad o su cólera se comportará de forma agresiva ocasionando algún daño al objeto o a la persona que haya sido el causante, mientras que Martín Luther King ve la agresividad como una forma de subsistir.

Por otra parte “Berkowitz (1974) argumenta que la agresión debe involucrar el intento de lastimar más que meramente infligir daño”²⁵. Por otro lado “Zillman (1978) define la agresividad como un intento de producir daño corporal a otro. Esta definición excluye el daño psicológico”²⁶. Es decir que tan solo con el hecho de querer o pensar en causarle daño a una persona ya se está siendo agresivo sin necesidad de cometer el acto en sí. Referente a la exclusión del daño psicológico, da a entender que la agresividad propiamente vista es la que se puede observar al instante, por lo tanto con el daño psicológico no sucede lo mismo porque este se ve reflejado con el tiempo y a través de malas experiencias vividas una tras otra.

Contemplando todo lo anterior, la agresividad es vista de formas diferentes pero se llega a la misma conclusión y es que esta es una forma de reaccionar o comportarse una persona

²³ ARAYA VARGAS, Gerardo Alonso; SALAZAR ROJAS, Walter. Violencia en el fútbol: tres estudios sobre la conducta agresiva en situación de competencia y sus implicaciones sociales. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd80/violencia.htm>. Consultado el día 7 de abril de 2012.

²⁴ Ibid.

²⁵ BERKOWITZ, L. (1974) Some determinants of impulsive aggression: The role of mediated associations with reinforcements for aggression. *Psychological Bulletin*. 81, 165-176. Citado por ARAYA VARGAS, Gerardo Alonso; SALAZAR ROJAS, Walter. Violencia en el fútbol: tres estudios sobre la conducta agresiva en situación de competencia y sus implicaciones sociales. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd80/violencia.htm>. Consultado el día 7 de abril de 2012.

²⁶ Zillmann, D. (1978) *Hostility and aggression*. Hillsdale, NJ: Erlbaum. Citado por ARAYA VARGAS, Gerardo Alonso; SALAZAR ROJAS, Walter. Violencia en el fútbol: tres estudios sobre la conducta agresiva en situación de competencia y sus implicaciones sociales. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd80/violencia.htm>. Consultado el día 7 de abril de 2012.

ante cualquier situación con el fin de hacer daño ya sea verbal o físico manifestándolo hacia una persona u objeto.

Teorías de la agresividad

Teniendo en cuenta lo ya planteado, la agresividad es entendida como conductas que tienen el objetivo de producir daño, pero que además el ser agresivo significa querer salir adelante haciendo referencia al instinto de supervivencia que tiene el ser humano, ahora bien hay teorías que profundizan más sobre lo que es la agresividad buscando el origen de esta, como son las teorías activas y las teorías reactivas, donde discuten si la agresión del ser humano es algo natural e innato o si por el contrario, el ambiente conlleva a la aparición de esta.

Teorías 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”²⁷. Entonces, al ser humano se le considera agresivo por naturaleza y al traer consigo esta característica es inevitable que ante cualquier situación incómoda para él reaccione agresivamente; y al verlo de este modo, se puede validar esta teoría ya que frecuentemente se observan conductas agresivas en las personas, pero más aun en los niños y jóvenes, que ante alguna negativa por parte de los padres, profesores, y personas que los rodean reaccionan de manera inadecuada, como por ejemplo gritando, golpeando, arrojando cosas o escenas de caprichos.

Las teorías activas están sustentadas por la teoría psicoanalítica que explica todo lo relacionado a la mente y conflictos que se desarrollan en el inconsciente e instintos o impulsos naturales del ser humano, y la teoría etológica que estudia las conductas de las especies desde lo evolutivo y la adaptación que tienen estas en el ambiente en el que habitan a medida que van evolucionando que a la vez la sustentan.

Freud en su teoría psicoanalítica plantea tres fases sobre la agresividad:

- En la primera Freud interpretó el aspecto agresivo del comportamiento como parte constituyente del instinto sexual.
- Freud consideraba que el componente agresivo consistía en la tendencia a querer dominar el objeto de amor, y que su origen era incierto. Por consiguiente, según dicha hipótesis, la agresividad sería un aspecto del impulso sexual, y la agresión, es decir el comportamiento agresivo, un

²⁷ AGRESIVIDAD INFANTIL. (Anónimo).

Disponible en: http://chopo.pntic.mec.es/~fferna23/Documentos/conducta/conducta_3.pdf. Consultado el día 27 de marzo de 2012. Pág. 2

componente del comportamiento sexual, subordinado a este último y tendente a superar los obstáculos que pudieran interponerse en la consecución del placer²⁸.

Freud desde sus estudios ha dicho que el ser humano es un ser sexual por tal motivo sus investigaciones las a basaba en esta premisa como eje principal del comportamiento. Por lo tanto el instinto sexual del individuo genera en él un dominio de lo que quiere, en otras palabras el objeto o persona que le produce placer y si algo o alguien le impide satisfacer su necesidad de goce despierta en el ese comportamiento agresivo que da paso a actuaciones impulsivas y dañinas; es por eso que al instinto sexual se le atribuye la agresión como un elemento de este.

La segunda fase la agresividad se configura como una manifestación de los impulsos del Yo, tendentes a la autoconservación y al control de la realidad, y en concreto como una manifestación típica de tales impulsos en la superación de las frustraciones. Básicamente la agresividad, en este momento del pensamiento freudiano, no se considera aún como un impulso autónomo, sino como una modalidad de expansión del Yo, regulable según los dictámenes de la realidad y tendente a proteger al individuo²⁹.

Según Freud el yo es el encargado de controlar los instintos y deseos que nacen del ello, es decir que el yo tiene conciencia de lo que se puede hacer o no y según esto actúa de acuerdo a la realidad; sin embargo la agresividad aunque es un instinto que se expresa a través del deseo de provocar daño, es el yo el encargado de dejar salir a flote ese instinto y transformar ese deseo en algo visible.

- Ya en su última fase considera la agresividad como un impulso autónomo definido como “instinto de muerte” o “instinto de Thanatos” (que en la mitología griega es el dios de la muerte). El instinto de muerte se considera una tendencia que actúa en silencio, invade toda la vida de los individuos y se manifiesta en forma de impulsos agresivos, en origen orientados hacia ellos mismos (masoquismo) y sólo más tarde orientados hacia objetos externos (sadismo).
- Según esta última hipótesis los instintos fundamentales humanos serían dos: el “instinto de vida” o “instinto de Eros” (amor, en lengua griega), del que derivan los impulsos sexuales y que tiende a la conservación de la vida y a la obtención del placer, y el “instinto de muerte” o “Thanatos”, del que derivan los impulsos agresivos, expresión de la

²⁸ GENTE NATURAL. La agresividad. ¿Por qué somos agresivos?

Disponible en: <http://gentenatural.com/psicologia/pages/agresividad.htm>. Consultado el día 27 de marzo de 2012.

²⁹ Ibíd.

tendencia de toda la materia viva a volver al estado inorgánico, a la disolución, a la muerte³⁰.

El ser humano es una persona de necesidades que debe satisfacer para poder subsistir entonces Freud menciona dos tipos de instintos, el de vida que hace referencia a necesidades que tiene el hombre como la sexualidad, el hambre y la sed, y el de muerte que es aquí donde se manifiestan el instinto agresivo del individuo. Se llega a la conclusión entonces que la agresividad sigue siendo un instinto natural del hombre donde busca compensar sentimientos de odio que son provocados y que a su vez causan frustraciones que deben ser superadas con conductas ofensivas

Ahora bien, pasando a las teorías etológicas, Lorenz plasman que el hombre desde muy pequeño cuenta con instintos o tendencias innatas de defensa y ataque ante personas extrañas, rechazos y sentimientos de amistad y apego, además Lorenz “parte de la idea de que el comportamiento agresivo evolucionó al servicio de diversas funciones y que se halla previamente programado por medio de adaptaciones filogenéticas que cambian de una especie a otra”³¹. Entonces se podría afirmar que el ser humano nace con ciertos comportamientos y que a medida que crece y evoluciona también lo hacen estos, según las necesidades y el ambiente en el que se encuentra.

Teorías reactivas

“Ponen el origen de la agresión en el medio ambiente que rodea al individuo. Dentro de éstas podemos hablar de las teorías del impulso que dicen que la frustración facilita la agresión, pero no es una condición necesaria para ella, y la teoría del aprendizaje social que afirma que las conductas agresivas pueden aprenderse por imitación u observación de la conducta de modelos agresivos”³².

Las teorías reactivas al contrario de las activas manifiestan que la agresividad no es innata sino que es una conducta aprendida del medio que rodea al individuo. Dentro de ese medio se encuentra la familia, vecinos, escuela, amigos, además de tradiciones, estilos de vidas y medios de comunicación que pueden reforzar el comportamiento agresivo en los individuos principalmente en los niños que son los más expuestos a aprender e imitar conductas.

Cabe resaltar que tanto las teorías activas como las reactivas tienen argumentos válidos sobre cómo se origina la agresividad, por lo tanto se puede proponer que esta sea una

³⁰ *Ibíd.*

³¹ ÁLVAREZ, Ana; RUIZ, Cienfuegos y EGEA MARCOS, Fernando. Psicoterapeutas. Aspectos psicológicos de la violencia en la adolescencia. Teorías sobre la agresividad. Disponible en: <http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=1287230307>. Consultado el 10 de abril de 2012. Pág. 38

³² AGRESIVIDAD INFANTIL. (Anónimo).

Disponible en: http://chopo.pntic.mec.es/~fferna23/Documentos/conducta/conducta_3.pdf. Consultado el día 27 de marzo de 2012. Pág. 2

conducta que se da de las dos formas, es decir, que cada persona trae consigo un instinto agresivo pero que depende del medio ambiente en el que se encuentre que se desarrolle o no, bien sea en un mínimo o mayor grado.

Tipos de agresividad

Existen tipos de agresividad que así como esta cuenta con teorías reactivas y activas que intentan explicar su origen, estos a su vez procuran dar a conocer que hay diferentes formas de manifestarse de acuerdo al objetivo propuesto. Dentro de esto tipos se resaltan:

Agresividad directa

La agresividad directa es aquella que se expresa de forma física o verbal. La física se da cuando las personas reaccionan haciendo daño corporalmente a alguien por ejemplo, golpeando ya sea a través de puños y patadas o empujando; la verbal está representada como su nombre lo indica, a través de insultos, ofensas, malas palabras e incluso gritos o uso inadecuado en el tono de la voz.

Agresividad indirecta

En este tipo de agresividad, también conocida como desplazada, a diferencia de la directa, la reacción se presenta contra los objetos de la persona que ha ocasionado su disgusto o con los que pertenezcan a él mismo, incluso se pueden evidenciar conductas contra terceros así como comentarios mal intencionados con otros individuos a cerca de quien provocó la frustración o enojo.

Ahora bien, no solo se conoce de la agresividad directa y la indirecta. “En la década del 90 varios autores, entre ellos Berkowitz (1993) distinguieron dos tipos de agresión, en una distinción ya clásica, aunque actualmente en revisión: la agresión reactiva u hostil y la instrumental”³³. A continuación se explicará de qué trata cada una.

Agresividad reactiva u hostil

Esta “es una reacción ante provocaciones, injusticias o agresiones reales o percibidas, y se dispara en forma impulsiva como parte de un estado de ira o de cólera”³⁴.

³³ CHERTOK, Alberto. Desarrollo y Tratamiento de los Comportamientos Agresivos Enfoque cognitivo – conductual.

Disponible en: <http://www.spu.org.uy/DesarrolloyTratamientodeComportamientosAgresivos.pdf>. Consultado el día 28 de marzo de 2012. Pág. 1

³⁴ Ibíd. Pág. 1.

La agresividad reactiva es un tipo de agresividad donde las personas transforman su enfado, frustración o disgusto en impulsos violentos o actos que se realizan en el instante motivados por alguna emoción infundados por esta, despertando sentimientos de odio y de venganza suprema, a lo que se le llama ira, haciendo daño sin pensar a quienes fueron los causantes, es decir, que esta agresividad es producto de situaciones externas o provocadas por otros agentes sin ser programada por el sujeto en sí. Cabe mencionar que se relaciona mucho con la agresividad directa en la medida en que ambas se expresan a través de actos impetuosos.

Agresividad instrumental

“Fría y planificada, se emite con el propósito de obtener un beneficio y es más propia de las personalidades antisociales”³⁵. Se entiende por este tipo de agresividad que es aquella que busca lograr un objetivo en busca de un bien personal o grupal y que tiene como característica la planificación para obtener el beneficio deseado. El tipo de agresividad instrumental suele ser usada por ejemplo, para imponer algo o llevar a cabo una venganza, además se afirma que es adquirida o aprendida del medio ambiente en el que se habite, “se considera fundamental la influencia de los medios de comunicación”³⁶, pues estos constantemente estas mostrando ejemplos de violencia y de destrucción que son aprendidos por las personas; por ejemplo, programas de televisión que ven los niños donde el súper héroe es el preferido por que fue capaz de destruir a los personajes malos. Pero la pregunta es ¿cómo los derrota?, a través de peleas, utilización de armas y poderes que lo hacen superior.

Factores que conllevan a una conducta agresiva

Así como la agresividad cuenta con unas teorías que explican su origen desde diferentes perspectivas y unos tipos que puede desarrollar o presentar una persona como por ejemplo la instrumental y la reactiva, así mismo la agresividad también presenta unos factores o causas que explican los motivos por los cuales se pueden presentar conductas agresivas como son los factores biológicos que tienen que ver con procesos fisiológicos y neuronales que se dan en el cuerpo y los factores ambientales que hacen referencia a lo que rodea o vive el ser humano, es decir, la familia, la sociedad, el lugar donde habita, entre otros.

³⁵ Ibíd. Pág. 2.

³⁶ CÁNOVAS, Guillermo. Prevención de la agresividad. Disponible en: <http://www.observatorioperu.com/textos%202011/240111/prevencion%20de%20la%20agresividad.pdf>. Consultado el día 27 de marzo de 2012. Pág. 3

Factores biológicos

Como su nombre lo indica son factores que tienen que ver con mecanismos o procesos internos que suceden en las personas y que influye de manera determinante en las conductas agresivas. El cerebro por ejemplo, es uno de los órganos más importantes, ya que este se encarga de controlar las diferentes funciones del cuerpo humano, entre ellas funciones vitales, motoras, emocionales, cognitivas, además de pensamiento, etc.

Este órgano cuenta con diferentes zonas y cada una tiene unas funciones determinadas. El sistema límbico es una de ellas, “también llamado cerebro medio, es la porción del cerebro situada inmediatamente debajo de la corteza cerebral, y que comprende centros importantes como el tálamo, hipotálamo, el hipocampo, la amígdala cerebral”³⁷. Este sistema es el encargado de la parte emocional y afectiva del ser humano.

La amígdala cerebral es una de las partes que se sitúa en el sistema límbico que tiene como función reconocer emociones de miedo o de disgusto. Cuando se da un estímulo externo rápidamente la amígdala procesa la información y “una vez que ha analizado el estímulo decide si la respuesta debe ser de agresividad o de miedo y envía señales al hipotálamo para que ponga en marcha los mecanismos de defensa”³⁸.

Teniendo en cuenta lo anterior la agresividad es causada por una serie de procesos internos que se originan en el sistema nervioso central después de percibir o recibir un estímulo externo y que al ser procesada por la amígdala cerebral seguida de otros mecanismos fisiológicos es que se da la reacción que puede ser violenta o evasiva; en otras palabras, los mecanismos de defensa pueden ser: reaccionar agresivamente, o por el contrario evadir la situación, este último conduce a la frustración, al miedo o a la tristeza.

Pero no solo se dan estos procesos dentro del cerebro sino que además el sistema límbico reacciona en conjunto con el sistema endocrino ante una situación emocional o en este caso de miedo o agresividad para que este segregue hormonas llamadas adrenalina que son las encargadas de aumentar la frecuencia cardíaca, contraer vasos sanguíneos, además de otras funciones como la de preparar el organismo para situaciones riesgosas o de estrés y hacer que actúe rápidamente. Por lo tanto si un individuo se encuentra ante un estado incomodo para él, su cuerpo segregará una cantidad anormal de adrenalina, lo que ocasionará que actúe instantáneamente.

³⁷ INTELIGENCIA EMOCIONAL. Cerebro emocional.

Disponible en: <http://www.inteligencia-emocional.org/articulos/elcerebroemocional.htm>. Consultado el día 24 de abril de 2012.

³⁸ APRENDER A PENSAR. La amígdala, el centro de control emocional.

Disponible en: <http://alambique.aprenderapensar.net/2010/02/10/la-amigdala-el-centro-de-control-emocional/>. Consultado el día 24 de abril de 2012

Factores ambientales

Los factores ambientales son otra causa de las conductas agresivas pues son los espacios o medios donde interacciona constantemente el hombre y donde se encuentra expuesto a múltiples experiencias y situaciones que transcurren día a día. Dentro de estos factores se encuentra la familia, la sociedad, medios de comunicación y la escuela.

Familiares

La familia es el núcleo principal en la formación de valores, comportamientos y características en todos los miembros que la componen. Por tal motivo es la responsable de que el niño o la niña sea una persona educada, integra y capaz de solucionar situaciones de cualquier índole; por lo tanto, en una familia donde su base ha sido el amor, la tolerancia y el respeto, sus integrantes van a crecer con actitudes positivas y capaces de enfrentarse al mundo de la mejor manera; pero si por el contrario, la familia se ha formado con maltratos por parte de sus padres principalmente, falta de afecto, desinterés, castigos, entre otros, entonces los niños podrían ser personas problemáticas, depresivas, drogadictas y hasta delincuentes. Es por eso que “la familia es un elemento fundamental para entender el carácter peculiar del niño agresivo con conductas antisociales o conflictivas”³⁹.

A continuación se abordan algunos aspectos que se presentan en las familias y que ayudan a que se origine la agresividad en los niños.

- La desestructuración de la familia, cuyos roles tradicionales son cuestionados por la ausencia de uno de los progenitores o por falta de atención.
- Los malos tratos y el modelado violento dentro del seno de la familia, donde el niño aprende a resolver los conflictos a través del daño físico o la agresión verbal.
- Los modelados familiares mediante los que se aprende que el poder se ejerce siendo el más fuerte, con falta de negociación y diálogo.
- Los métodos de crianza, con prácticas excesivamente laxa o inconsistente, o a la inversa restrictiva y en algunos casos excesivamente punitivo.
- La falta de afecto entre cónyuges con ausencia de seguridad y cariño, lo que provoca conflictividad familiar⁴⁰.

Si bien es cierto que la familia no es la única responsable de la existencia de conductas agresivas en los niños, sí tiene que ver mucho con estas, pues los puntos anteriormente

³⁹ FERNANDEZ, Isabel. Prevención de la violencia y resolución de conflictos. Naces s.a. de ediciones Madrid. Disponible en: <http://www.terras.edu.ar/jornadas/94/biblio/94Causas-de-la-agresividad.pdf>. Consultado el día 6 de abril de 2012. Pág. 3- 8

⁴⁰ Ibíd. Pág. 5.

mencionados son algunas de las causas que llevan a ambientes desfavorables dentro de un hogar o de una familia. El primer punto hace referencia a la ausencia de uno de los miembros, por ejemplo cuando falta el padre, que es lo que más suele suceder y es la madre quien carga con la mayor responsabilidad (madres cabeza de familia), donde sus funciones son múltiples, quizá excesivas, y más aun cuando su situación económica no es la mejor. Estas madres en muchos de los casos llegan a un punto de estrés y ansiedad en el cual su forma de decir las cosas y de formar a sus hijos es a través de malas palabras, golpes o simplemente desinterés dejando a un lado la verdadera crianza y dando paso a agresiones, desobediencia, irrespeto y en otros casos temores en los niños.

La familia es formadora de valores, actitudes, principios y estilos de vida; si dentro del hogar solo hay discusiones, peleas, violencia y malos tratos entre padres e hijos, lo más seguro es que las acciones agresivas en los niños aparezcan o aumenten. Hay tres casos que se puede dar en las familias y que aunque se den de diferentes maneras conllevan a los mismo; el primero cuando entre los padres existen conflictos o la madre es golpeada por su esposo; el segundo, existe el machismo en el hogar, el padre es el único que tiene la autoridad, la razón absoluta y al que todos los miembros debes respetar y temer, porque de lo contrario habrán golpes y castigos; el tercer caso cuando la forma de corregir o de criar los hijos es a través de castigos corporales ya sea por la mas mínima causa, porque por medio de los golpes el niño o niña aprenderá que no lo debe hacer; sin embargo no solo existe este tipo de crianza, hay una donde al niño o niña se le da gusto en todo lo que quiere y pide, nunca se le regaña, siempre se le da la razón, se le consiente demasiado, en fin todas sus conductas y acciones son aceptadas y permitidas por sus padres. Todas estas situaciones o casos que se dan en las familias contribuyen en su mayoría a conductas agresivas en los menores puesto que su forma de percibir el afecto, el amor, la autoridad y el respeto son muy diferentes a las que se perciben en una familia con principios y valores aceptados, con capacidad de resolver conflictos mediante el dialogo y lo más importante con apoyo y amor entre los integrantes.

Sociales

“La sociedad actual y su estructura social con grandes bolsas de pobreza y desempleo favorece contextos sociales donde es más propicio un ambiente de agresividad, delincuencia y actitudes antisociales”⁴¹. Hoy en día la sociedad es una de las mayores causantes de la agresividad porque a menudo se observan y escuchan a cerca de secuestros, muertes, violencia y pobreza que no brindan mas, que una sociedad llena de malas acciones y donde la única arma para sobresalir y no ser atrapado en este mundo es hacer justicia por sus propios medios, lastimosamente a través de actos malvados que solo conllevan a más agresividad entre las mismas personas. Pero una sociedad con tantos defectos tendrá siempre una causa; una de estas es gobierno mal distribuido, con políticas inadecuadas y acciones incorrectas y como consecuencia de esto una sociedad mal encaminada que genera actitudes y comportamientos agresivos principalmente en los niños ya que estos son los

⁴¹ Ibíd. Pág. 3.

más propicios y aun mas los de clases vulnerables, a aprender modelos y estilos de vida resultando ser los más afectados.

Otra causa es la ignorancia que existe en la población, por lo general en sitios vulnerables, donde la pobreza es más evidente y las maneras de poder salir adelante son ilegales, puesto que al no ser personas educadas y con poco conocimiento son más propensas a ser manipuladas ya sea por amigos, la misma familia o personas extrañas, las cuales les ofrecen soluciones inmediatas y aparentemente fáciles (robar, asesinar, pertenecer a pandillas, etc.) para obtener dinero, solucionar problemas, salir adelante o simplemente lograr algo que deseen, apareciendo por consiguiente el vandalismo, las guerras entre pandillas, muertes, en otras palabras, inseguridad social.

En conclusión, la sociedad abarca un sinnúmero de problemáticas como la pobreza, enfrentamientos violentos a diario, la falta de educación, y hasta las mismas costumbres dentro de una comunidad que desencadenan factores que conducen a la aparición y solidificación de la agresividad.

Medios de comunicación

En este punto se hablará sobre la televisión como medio principal de información, no solo por sus imágenes sino también por su contenido teórico y hablado, quizá por esto es el medio de información más completo e importante que se tiene. Día a día se observa y se escucha en la televisión programas que contienen escenas violentas como son las películas, el mismo noticiero y hasta programas infantiles por nombrar algunos; ¿pero qué tiene que ver los contenidos televisivos con la agresividad?, tal vez mucho en los niños y jóvenes quienes se toman como principales agentes consumidores de información porque son los que más la utilizan y los más expuestos a aprendizajes, ya que la mayoría de adultos se dedican a otras cosas y su tiempo es más limitado.

Los jóvenes y los niños son personas que están en constante aprendizaje y formación y una de las tantas maneras de educarse es la televisión; el problema viene dado en el cómo se educan y a través de qué programas. Hoy en día son muy pocos los niños que son controlados por sus padres a la hora de observar programas puesto que la mayor parte del tiempo permanecen solos o con personas que quizá no les presta el cuidado y la atención necesaria, por tal motivo ven cosas que para ellos son agradables como películas y caricaturas. Muchos de estos programas o quizá todos brindan un alto contenido de agresividad así no esté explícitamente (peleas, humillaciones, burlas, venganzas), por lo tanto los niños están expuestos a esto y con el pasar del tiempo tal vez vean en la agresividad la mejor manera de solucionar problemas, de salir adelante, de hacerse respetar y de obtener lo que quieren.

La escuela

La escuela como se escucha constantemente es el segundo hogar, es aquí donde se reafirma pero a la vez se enseñan valores y principios que se deben dar en la familia. La escuela es la encargada de enseñar al niño actitudes morales, además de contenidos académicos, que más adelante lo haga una persona útil en la sociedad, capaz de solucionar conflictos, salir delante de forma ejemplar y ser profesional y ético en todo lo que se proponga. Sin embargo no todas las escuelas cuentan con la capacidad y el interés necesario para enseñar en esta magnitud y es el caso de aquellas donde se presentan problemas de indisciplina entre estudiante-estudiante, estudiante-profesor y hasta profesor-profesor, generando ambientes de enfrentamientos constantes, injusticias, violación a derechos y deberes, intolerancia y falta de respeto, convirtiéndose en un lugar más de violencia y de mal ejemplo. Se puede resaltar entonces que “factores internos de la propia institución también favorecen la agresividad, puesto que el propio estamento escuela presupone un formato y unos principios básicos de socialización”⁴²; es aquí donde los maestros y autoridades de las instituciones educativas deben proponerse replantear su forma de educar y buscar mejores herramientas pedagógicas para que los niños y adolescentes cuenten con mejores procesos de enseñanza-aprendizaje basados en una educación integral en busca de mejoras académicas pero también en formaciones de personalidades e identidades con sentido humano.

Manifestaciones de la agresividad

Sobre agresividad ya se han mencionadas las teorías, tipos y factores que la causan, como puntos importantes para un acercamiento sobre la misma, ahora bien, se encuentran las manifestaciones que son consideradas como mecanismos, elementos o actitudes que sirven como defensa ante posibles agresiones y situaciones frustrantes, siendo así, la manera de expresar el enojo, la inconformidad o la ira ocasionada.

Las manifestaciones de agresividad se presentan en los siguientes niveles:

Nivel físico: la agresividad se representa a través de golpes, empujones, lucha con manifestaciones corporales explícitas.

Nivel emocional: puede presentarse como rabia o cólera, manifestándose a través de la expresión facial y los gestos o a través del cambio del tono y volumen en el lenguaje, en la voz.

Nivel cognitivo: puede estar presente como fantasías destructivas, elaboración de planes agresivos o ideas de persecución propia o ajena.

⁴² Ibíd. Pág. 5.

Nivel social: es el marco en el cual, de una manera o de otra, toma forma concreta la agresividad⁴³.

6.2.3. Los valores

Los valores son instrumentos que las personas poseen para pensar, sentir y actuar en determinadas situaciones y de acuerdo a principios morales con los que hayan sido educadas; son estos quienes rigen las acciones de los seres humanos aportando grandes beneficios y ventajas al mejoramiento de su calidad de vida y relaciones personales. “Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud”.⁴⁴

Un individuo cuya personalidad y manera de actuar se basa en valores será un ser digno, virtuoso, valioso y capaz de comportarse de la mejor manera y siempre encaminado a ayudar a los demás. Será una persona con metas y objetivos claros, con pensamientos muy centrados conformes a lo que desee, siempre y cuando sus fines sean el bienestar de él y de sus semejantes.

Los valores también pueden ser interpretados desde dos puntos de vista:

Una posición señala que los valores son metas, ideales que puede alcanzar el hombre. Los valores son objetivos, no están sujetos a la cultura, al tiempo, a la ciencia ni a otras variables. Son extremos al hombre, no dependen de él, están de acuerdo a la ley natural son inmanentes, trascendentes y atemporales.

La segunda postura, plantea que los valores son subjetivos, que dependen de una valoración que cada hombre le dé, de acuerdo a su marco de referencia (cultura, edad, sexo, educación, religión, etc.), que cambian con la historia y el momento circunstancial, incluso hasta el estado de ánimo⁴⁵.

Según la primera postura los valores no dependen en absoluto de nada, son fundamentos que simplemente están allí y trascienden cualquier barrera, sin ser alterados por ninguna

⁴³ AGRESIVIDAD EN LOS ALUMNOS. (Anónimo). Tipos y manifestaciones.

Disponible en: <https://sites.google.com/site/agresividadenlosalumnos/tipos-y-manifestaciones>. Consultado el día 18 de febrero de 2013.

⁴⁴ COGRAF COMUNICACIONES. El valor de los valores. Definición de los valores.

Disponible en: <http://www.elvalordelosvalores.com/definicion/index.html>. Consultado el día 26 de junio de 2012.

⁴⁵ BRAVO DONOSO, Nina. Valores humanos, por la senda de una ética cotidiana. Quinta edición. Santiago: RIL IMPRESORES, 2011.

Disponible en: <http://www.escuelaclaridad.com.ar/Archivos/Valores-Humanos.pdf>. Consultado el día 26 de junio de 2012. Pág. 5

situación, lo que significa que estos no son enseñados y tampoco dejados a un lado porque son principios naturales que poseen todas las personas buenas o malas y que en cualquier momento salen a relucir o podrán ser utilizados por el hombre para un bien común o propio.

La segunda postura se antepone a la primera en la medida en que esta plantea que aunque los valores existen, pueden ser utilizados de acuerdo a los fines que quiera alcanzar el hombre, que dependen exclusivamente de él, de la situación que se esté presentando, su estilo de vida, su modo de ver las cosas, es decir que los valores a pesar de tener su propio concepto, pueden ser transformados por el individuo según el momento, el ambiente donde viva y la manera como haya sido educado.

Hoy en día la segunda posición es la que más se observa puesto que cada vez son menos las personas con principios morales basados en valores y enseñanzas que busquen el bien de los demás; ahora bien, la mayoría de las cosas se hace por conveniencia y de acuerdo a la situación que se esté presentando, por ejemplo, si en un lugar cualquiera se encuentra una persona invidente que necesita pasar la calle, pero le es muy difícil, lo ideal sería que aquellas personas que estén a su alrededor sean solidarios con él y le faciliten el desplazamiento, sin embargo nadie lo hace y prefieren seguir su camino; en ese momento pasa un señor en una carro, muy elegante y con apariencia de tener mucho dinero y dice “alguien que por favor ayude a esa persona a pasar la calle”, en ese instante resulta más de una persona queriendo ser solidario, no porque le nace sino por querer impresionar y llamar la atención quedando bien ante los ojos de ese señor elegante. Pero esto en realidad no tiene un verdadero sentido, en últimas carece de valor porque la acción no ha sido realizada por merito propio. Sin embargo, así como existen personas para las cuales la práctica de valores no es necesaria, existen individuos que por el contrario, dada su procedencia y los valores inculcados en su hogar natal, y en la escuela, los manifiesta permanentemente en su actuar y son fundamentales en su diario vivir, y que sea cual sea la circunstancia siempre prevalecerá por encima de todo las buenas costumbres y valores aprendidos.

“Pero los valores también son la base para vivir en comunidad y relacionarnos con las demás personas. Permiten regular nuestra conducta para el bienestar colectivo y una convivencia armoniosa”.⁴⁶

Clasificación de los valores

Existen muchos valores donde cada uno tiene una característica y función determinada, sin embargo estos han sido agrupados o clasificados por diferentes autores, para un mayor entendimiento y orden, pero todos con un mismo fin y es el de mejorar la calidad de vida de las personas, enseñándolas a convivir en sociedad, ayudar a los que las rodean y pensando siempre en el bien común de todos, a continuación se relacionan algunas clasificaciones.

⁴⁶ Ob. Cid. COGRAF COMUNICACIONES

Valores religiosos: estos valores tienen que ver con la parte espiritual y creencias religiosas que tienen y necesitan las personas para complementar su vida como la fé.

Valores terminales: son todas aquellas finalidades, objetivos o metas que a las personas les gustaría lograr en el transcurso de su vida. Entre ellos están felicidad, amor, familia, sabiduría, prosperidad.

Valores estéticos: son todos los que acercan a las personas a la admiración por lo bello, lo grandioso y todo aquello que le produce satisfacción, por ejemplo la autoestima, perfección, armonía, hermosura, espontaneidad.

Valores técnicos: estos valores buscan la perfección, el aprendizaje y todas aquellas acciones y oportunidades que forman al hombre en condiciones favorables para una mejor estabilidad como el estudio, organización, trabajo, creatividad.

Valores biológicos: son todos aquellos valores que mantienen al individuo activo, saludable y en condiciones optima para la realización de sus funciones diarias, por ejemplo: salud, deporte, ejercicio, agilidad, placer, fuerza.

Valores económicos: son todos los que ayudan a las personas a conseguir bienes espirituales y materiales para su utilidad.

Valores instrumentales: estos valores contribuyen a los estilos de comportamientos para lograr los valores terminales o las metas propuestas. Perseverancia, autocontrol, creatividad, responsabilidad, eficacia.

Valores materiales: son aquellos necesarios e importantes que nos permite subsistir.

Valores sociales: estos valores permiten mejorar la relaciones entre las personas optimizando su comunicación, comportamientos y convivencia; entre estos están: paz, igualdad, amabilidad, honestidad, solidaridad, sinceridad servicio, solidaridad, patriotismo, etc.

Valores intelectuales: permiten en el hombre desarrollar capacidades para reflexionar, razonar, pensar; contribuyen a su intelecto. Por ejemplo: inteligencia, interés por el conocimiento, comprensión, curiosidad.

Valores sensibles: como la palabra lo indica, tienen que ver con los sentimientos, la capacidad de sentir, es todo lo que tiene que ver con la alegría, el placer y hasta el dolor.

Valores morales o éticos: estos valores son quizá los más importantes porque son la base para la realización y práctica de los anteriores. “Los valores morales son los que orientan nuestra conducta, con base en ellos decidimos cómo actuar ante las diferentes situaciones

que nos plantea la vida”⁴⁷. Es decir que estos valores son los que contribuyen a una convivencia sana dentro de una sociedad, permiten actuar mediante principios en cualquier situación que se presente, ayudan a mejorar la calidad de vida de los individuos y así aportar entre una misma sociedad lo mejor de cada uno para lograr beneficios que favorezcan la convivencia y las relaciones interpersonales. Entre estos valores morales se encuentran la solidaridad, la responsabilidad, la amistad, el respeto, la tolerancia, la honestidad, la justicia, entre otros.

A continuación se ampliará la concepción de algunos valores que serán muy útiles para el desarrollo de este trabajo investigativo, ya que se pretende al abordarlos disminuir la agresividad en los niños, ellos son:

El respeto

“El respeto es la base fundamental para una convivencia sana y pacífica entre los miembros de una sociedad”⁴⁸. Cuando dentro de una sociedad, comunidad o vínculo de personas existe este valor el trato entre ellos, la convivencia, la integración y la relación, se convertirá en prácticas libres de peleas, violencia e insultos, porque el que es respetuoso sabe que todas las personas cuentan con los mismos derechos, consideraciones y oportunidades que los demás, los cuales deben ser tenidos en cuenta, valorados y respetados como seres humanos que son. Sin embargo el respeto no debe ser solo hacia las otras personas sino también hacia la misma persona, los animales, el medio ambiente, objetos, normas y leyes que no deben ser infringidas, sino vistas como modelos a seguir, las cuales ayudan a los individuos a ser ciudadanos y personas de bien.

La tolerancia

“La tolerancia es la expresión más clara del respeto por los demás, y como tal es un valor fundamental para la convivencia pacífica entre las personas”⁴⁹. La tolerancia y el respeto son valores semejantes; si se tolera a una persona por ende se respeta su forma de pensar, actuar, clase social, raza, cultura, etc. Ser tolerante es sinónimo de reconocimiento y aceptación de ideologías, pensamientos, expresiones e identidades y características de las personas, es respetar las diferentes posiciones u opiniones que las personas tienen a cerca de todo lo que las rodea, sin embargo ser tolerante no indica que se debe estar de acuerdo o permitir arbitrariedades o humillaciones de los demás.

⁴⁷ CASA EDITORIAL EL TIEMPO. El libro de los valores. El valor de los valores. Clasificación de los valores. Pág. 4-5

⁴⁸ Ibíd. Pág. 94

⁴⁹ Ibíd. Pág. 22

La amistad

“La amistad es una de las más nobles y desinteresadas formas de afecto que una persona puede sentir por otra”⁵⁰. Un amigo es aquel que está presente en todo momento bueno o malo, es quien dice y hace las cosas sin esperar algo a cambio, quien brinda un verdadero apoyo, sincero y honesto, pero también hace ver o da a conocer los errores en los que puede estar su o sus amigos, con el fin de proporcionares estabilidad y evitar que pasen por momentos o situaciones desagradables.

La confianza

“La confianza es el fundamento de toda relación humana”⁵¹. Esta se da a medida que se va conociendo a la persona, permitiendo con ello observar ciertos comportamientos, actitudes, manera de expresarse, cualidades y hasta defectos que previenen o fomentan el acercamiento total hacia ella. La confianza es vista como la seguridad que se tiene de alguien o de algo, es la esperanza de no ser defraudado de quien se confía, es tener la certeza de que esa persona reaccionará de la manera como se espera y según lo acordado. Cuando hay confianza, hay amistad, compañerismo, respeto, fidelidad y hasta tolerancia aun cuando no se está de acuerdo con algo que se confía.

“El término confianza tiene dos acepciones principales, la primera es la esperanza firme que se tiene en una persona o cosa, y la segunda, ánimo, aliento y vigor para obrar”⁵². Del primer significado, como se ha mencionado anteriormente, se ha dicho que es cuando se cree plenamente en una persona que muestra actitudes de lealtad; ahora bien, el segundo hacer referencia a que no solo se confía en las otras personas, también en sí mismo, frente a lo que puede llegar a hacer, de logar y la fuerza y capacidad que tiene para enfrentar o realizar las cosas que se propone, teniendo la plena seguridad de que saldrá de la mejor manera o como se desea.

La solidaridad

“Cuando dos o más personas se unen y colaboran mutuamente para conseguir un fin común, hablamos de solidaridad”⁵³. El fundamento de este valor está en ayudar a las personas o seres menos favorecidos o que quizá poseen problemas teniendo en cuenta que la posibilidad de solución de ellos está en las manos del que desee ayudar y sin esperar nada a cambio. El individuo que cuenta con esta cualidad mira o busca la manera de dar

⁵⁰ Ibíd. Pág. 70

⁵¹ ÉTICA Y SOCIEDAD. El valor de la confianza. Octubre 30 de 2005.

Disponible en: <http://eticaysociedad.teologiaysociedad.com/?p=21>. Consultado el día 30 de agosto de 2012

⁵² MORA VANEGAS, Carlos. El valor de la confianza. Disponible en: <http://desarrollo-personal-dinamico.lacoctelera.net/post/2010/05/08/el-valor-la-confianza>. Consultado el día 30 de agosto de 2012

⁵³ CASA EDITORIAL EL TIEMPO. El libro de los valores. La solidaridad, fascículo 5. Pág. 46

solución a situaciones o inconvenientes por los que estén pasando ciertas personas, obteniendo un bien para ellos y en ocasiones un beneficio común.

El compañerismo

“Se utiliza el término compañerismo para designar a un tipo de relación o vínculo que se establece entre compañeros y que tiene como características principales las actitudes de bondad, respeto y confianza entre los miembros que son parte de ella”⁵⁴. Un compañero es aquel que comparte determinados momentos, experiencias y situaciones en ciertas etapas de la vida, por ejemplo, los compañeros del colegio, los de la universidad, los del trabajo, entre otros; todas esas personas hacen parte de las vivencias que tiene un ser humano a medida que crece y se va desarrollando en lo físico, personal y profesional. Cuando existe un buen compañerismo basado en valores, hay buenas relaciones, apoyo, colaboración y aceptación entre los mismo, lo que crea un ambiente de buenos tratos y cooperación mutua.

6.2.4. El juego

El niño desde que nace empieza a desarrollar sus habilidades motrices específicas, acompaña su vida y su crecimiento con múltiples juegos que le permiten goce, disfrute, adquisición de habilidades tanto físicas como personales y capacidad para compartir con las personas que lo rodean. A medida que crece sus estilos y tipos de juegos van cambiando de acuerdo a sus exigencias, necesidades y preferencias, pero que sin importar la clase de juego, siempre este contribuirá a su aprendizaje; es por eso que al juego se le considera una “actividad lúdica que permite desarrollar en el individuo, una serie de potenciales sico-motoras que están presentes en él, desde el momento de su nacimiento hasta su muerte y que durante el transcurso de su vida, se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando el desarrollo integral del hombre”⁵⁵.(funlibre).

La mejor manera de lograr aprendizajes, ya sea a nivel físico, cognitivo y personal es jugando, puesto que esto es una actividad que al niño lo divierte de una forma activa, permitiéndole explorar cosas nuevas, compartir con los demás, conocer nuevas personas, aprender valores, expresarse libremente y hasta seguir normas; incluso aun cuando se es grande y no se ha perdido esa esencia de niño, el juego sigue aportando en ellos, tal vez ya no tanto en aprendizajes pero si en diversión, integración, participación e incluso en terapias grupales cuando se necesita que haya una mejor convivencia.

⁵⁴ DEFINICIÓN. Tu diccionario hecho fácil. Definición de compañerismo.

Disponible en: <http://www.definicionabc.com/social/companerismo.php>. Consultado el día 28 de junio de 2012

⁵⁵ FUNLIBRE. Juegos y rondas. Módulo 7 Formación de líderes comunitarios en Recreación. Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio.

Disponible en: <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>. Consultado el día 28 de marzo de 2011

Siguiendo con lo referente a lo que se concibe como juego, diferentes autores han considerado este a partir de muchas perspectivas que van desde una actividad que produce goce, disfrute, aprendizaje, hasta ser vista como una que se utiliza para liberar energías o por el contrario recuperarlas. Jean Piaget por ejemplo, ve el juego como una actividad que contribuye al desarrollo de la inteligencia atendiendo a las necesidades propias de cada etapa del desarrollo humano, es decir que el juego es una de las maneras mediante la cual los niños adquieren habilidades cognitivas de acuerdo a la edad en que se encuentre.

Sigmund Freud según Gladis Elena Campo Sanchez “entiende el juego como una forma de descargar tensiones y expresar sentimientos”⁵⁶. Este autor toma el juego como una herramienta donde el niño expresa deseos o sueños que no se han logrado, pero que además de esto, también el niño reproduce a través del juego sentimientos, experiencias o momentos que de algún modo le han producido daño, buscando con esto superarlas o tener control sobre ellas.

Ahora bien Shiller a diferencia de Freud y Piaget señala que el juego se convierte en un medio de disfrute y goce donde el niño busca recrearse y expresarse libremente. Así mismo Edouard Claparede toma el juego como “una distracción, recreo descanso, utilizado en el tiempo libre como contraposición al trabajo; como una actividad compensatoria de restitución de fuerzas perdidas”⁵⁷. En otras palabras el jugar ayuda a mantener el cuerpo activo recuperando de este modo energías que a causa de otras actividades se han perdido. Además es una manera de utilizar el tiempo libre de una manera sana.

Contrario a los otros autores, Guy Jacquin menciona que el juego es una actividad libre donde el niño se impone retos que debe cumplir y que al hacerlo genera en si mismo actitud de triunfo que fortalece el desarrollo de su personalidad ante él y ante los demás.

Hay otros autores que han hecho un acercamiento más específico de lo que es el juego definiéndolo según la función que desempeñen:

H. Wallon concibe el desarrollo humano como un proceso en constante interacción con el medio físico y humano, en el que la actividad lúdica cumple con tres funciones:

1. La función sensoriomotriz, en actividades que implican precisión y habilidad.
2. La función de articulación en la que se implica fundamentalmente la memoria.

⁵⁶ CAMPO SANCHEZ, Gladys Elena. El juego en la educación física básica: juegos pedagógicos y tradicionales. Capítulo I. Consideraciones generales acerca del juego. Teorías acerca del juego. Armenia. Editorial Kinesis, 2000. Pág. 24

⁵⁷ Ibíd. Pág. 27

3. La función de socialización, en la formación de grupos y distribución de funciones⁵⁸.

Según este autor, es una de las actividades que aportan significativamente al desarrollo del niño en la medida en que el juego está presente en los diferentes lugares que los niños frecuentan y donde la manera de llevarlo a cabo son múltiples. Wallon lo resume en tres formas: la sensoriomotriz donde el niño combina movimientos de su cuerpo con los diferentes sentidos, por ejemplo, juegos donde hayan lanzamientos que requieran puntería; la función de articulación donde él hace uso de sus facultades cognitivas y mentales, por ejemplo, un “concéntrese”; y por último la función de socialización que ayuda al aprendizaje del trabajo en equipo y capacidad de compartir funciones y convivir con los otros.

L. Vygotsky desde la perspectiva sociohistorica centra su atención en el juego protagonizado o juego de rol, de carácter sociodramático en el que encuentra las siguientes virtudes:

1. El juego unido a la tendencia infantil de satisfacción de deseo inmediato, aparece cuando las necesidades no se cumplen en la actividad, en tal situación, el niño crea una escena ficticia.
2. El juego es una actividad lúdica principal en la edad infantil, en la que afloran procesos internos, fuente de evolución y creación de zonas de desarrollo próximo.
3. El niño crea situaciones de juego en la que impone unas reglas que van unidas al papel asumido en cada situación⁵⁹.

Características del juego

Cristina Reina Ruiz en su escrito “el juego infantil”⁶⁰ plantea las siguientes características sobre el juego:

- Es una actividad placentera. El juego produce en los niños goce, disfrute, alegría.
- Tiene un espacio y tiempo determinados. Cada juego tiene su propia duración y lugar donde se desarrolla que van de acuerdo a las necesidades del niño, es decir, que el juego tiene un inicio, desarrollo y un final, estableciendo reglas que permiten su ejecución de manera espontanea (es el niño quien plantea su propia actividad) o dirigida (alguien está a cargo del juego).

⁵⁸ Ibíd. Pág. 27

⁵⁹ Ibíd. Pág. 28

⁶⁰ REINA RUIZ, Cristina. El juego infantil. Revista digital, innovación y experiencia educativas. Disponible en:

http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf.

Consultado el día 30 de marzo de 2013. Pág. 2-3.

- Es una actividad muy diferente al trabajo. El juego a diferencia del trabajo no persigue un resultado sino que desde su inicio pretende generar satisfacción y placer a quien lo realiza.
- Tiene un carácter desinteresado. El único fin que persigue el juego es, como ya se ha mencionado, generar satisfacción, goce y disfrute
- Todo juego lleva un elemento de tensión. Los niños al jugar requieren de un esfuerzo o tensión y es allí donde se producen aprendizajes a nivel cognitivo, físico y personal.
- Está conectado con la realidad. El juego extrae de la realidad elementos que transforma para que el niño busque soluciones, vea el mundo que lo rodea de una manera más agradable, favorezca su integración en la sociedad y permita en él su capacidad imaginativa y creativa.
- Implica acción. Por medio del juego los niños realizan actividad física como correr, saltar, moverse e incluso hacen uso de sus capacidades mentales al tener que planear estrategias para resolver tareas propuestas en los diferentes juegos.

Clasificación del juego

Al igual que se ha definido el juego desde diferentes puntos de vista, así mismo se ha intentado clasificarlo de acuerdo a sus funciones u objetivos que cumple. A continuación se citará a Roger Caillois y a Jean Piaget con sus respectivos aportes que hacen en cuanto a la clasificación.

Roger Caillois propone cuatro tipos de juego:

1. Juegos de agos o competición: cuya función principal es generar competencias o encuentros entre los participantes creando obstáculos a vencer a través de habilidades y destrezas propias de la edad y teniendo como motivación el deseo de ganar y lograr reconocimientos, ejemplo las carreras de relevos.
2. Juegos de mimicry o pantomima, simulacro o imitación. Aquí el niño tiene como objetivo principal representar a algo o alguien con actitudes que caracterizan lo que imita. Por ejemplo, ser un bombero, un héroe, y policía, etc.
3. Juegos de illinx o vértigo. Estos tipos de juego logra en el niño sensaciones extrañas que le producen miedo, desestabilización o suspenso, por ejemplo jugar a la rueda peligrosa (dar vueltas cogidos de la mano y de manera rápida).
4. Juegos de alea o de azar. Estos tipos de actividades se contraponen a los de competencias puesto que aquí el niño no utiliza las habilidades sino que él está sometido a la suerte con la que cuente para ganar o perder, por ejemplo el juego de las cuatro esquinas, donde los niños bailan al ritmo de la música alrededor de cuatro sillas enumeradas del uno al cuatro, cuyo fin es sacar un papel al azar que contiene los números cuando pare la música y eliminar a quienes se encuentren en ese puesto.

Jean Piaget propone tres tipos de juego de acuerdo a como van apareciendo en el transcurso del desarrollo psicológico del hombre:

1. Juegos de simple ejercicio o senso-motores: son juegos que permiten en el niño, el descubrimiento del mundo a través de movimientos simples que estimulan sus sentidos y motricidad, de esta manera su sistema nervioso ira evolucionando hacia nuevos conocimientos.
2. Juegos simbólicos: son juegos donde el niño imita o representa formas del mundo real, de acuerdo a lo que vive y a lo que gira alrededor de él.
3. Juegos de reglas: estos no hacen referencia a las reglas propias del juego sino a las de una sociedad, es decir, cuando el niño a través de este se incluye poco a poco en el mundo de las relaciones grupales, asemejando y cumpliendo leyes establecidas entre compañeros.

Carácter pedagógico del juego

El juego como ya se ha venido expresando, es una herramienta muy buena e importante para el desarrollo del aprendizaje intelectual, personal, corporal y emocional del niño, es por eso que el juego según Gladys Elena Campo Sánchez en su libro el Juego en la Educación Física, tiene un carácter pedagógico que hace su aporte en diferentes planos como el educativo, el cultural, el lenguaje, la socialización, el aprendizaje y en la educación física. A continuación se dará una breve explicación de cada uno y su relación con el juego.

En lo educativo juega un papel importante a la hora de generar aprendizajes ya que es un elemento motivante que permite en los estudiantes explorar, crear, compartir, simbolizar y experimentar situaciones, y esto es lo que debe aprovechar un docente a la hora de impartir conocimientos; en cuanto a la socialización, el juego al tener dos alternativas de cómo llevarlo a cabo (individual y colectivo), en este caso la colectiva o grupal, permite que en el niño se integre, comparte, se relacione, se exprese y desarrolle su personalidad, además de su identidad, con lo cual el niño aprende a vivir en sociedad y a compartir y cumplir normas que se generan al jugar en grupos; en la parte del lenguaje el juego contribuye en la medida en que el niño debe utilizar sus sentidos para percibir, comunicarse y expresar idean ante los demás, por ejemplo creando nuevos juegos entre los amigos o estableciendo nuevas reglas; ahora bien la cultura y el juego también tienen una gran relación, la cultura es el conjunto de tradiciones, conocimientos y modos de vivir que tiene un pueblo y a través del juego se pueden aprender o revivir costumbres de una sociedad, es el caso de los juegos tradicionales que como su nombre lo indica son aquellos que se desarrollaron en una época de la historia y que han dejado su legado a través de ella, es decir que el juego en muchas sociedades ya hace parte de la cultura y además la representa.

Ahora frente al aprendizaje, el juego es una herramienta muy didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje ya sea en lo cognitivo, motriz, psicológico y social, gracias a su estilo pedagógico, lúdico y actividad placentera que es lo que principalmente genera en los niños actitudes de gusto y aceptación ante actividades que les resulta divertidas. Por último

está el juego en la educación física el cual cuenta con un papel muy importante a la hora de desarrollar en los niños cualidades físicas básica, condicionales, coordinativas y habilidades y destrezas propias de cada edad, además del aprendizaje de la expresión corporal y esquema corporal como lo son los juegos tradicionales, pre-deportivos, entre otros, y esto se logra a través de los diferentes tipos de juegos que se aplican de acuerdo a los objetivos que se quieren obtener.

Esta autora también atribuye unos objetivos pedagógicos al juego que lo vuelven una herramienta más integral para generar aprendizajes en el niño.

Desde el plano cognitivo

- Facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas.
- Permite el aprendizaje como factor motivante de primer orden.

Desde el plano motriz

- Desarrolla y mejora las capacidades perceptivo motrices y las capacidades físico deportivas.
- Contribuye al desarrollo armónico e integral del individuo.

Desde el plano afectivo

- Afirma la personalidad, el equilibrio, emocional, la autovaloración, etc.
- Facilita el conocimiento y dominio del mundo, incluido el propio cuerpo que es vivido como parte integrante de un todo en el espacio en el que se desarrolle el juego.
- Constituye el elemento para evitar que el fracaso sea motivo de frustración.
- Proporciona momentos de alegría, placer y diversión.

Desde el plano social

- Favorece el proceso de socialización: descubrimiento y respeto de los otros, las reglas, etc.
- Facilita el conocimiento de los otros, permitiendo la aceptación de los demás.
- Permite el aprendizaje de las labores en grupos, en equipo, en colaboración, en busca de un objetivo común.
- Potencia la responsabilidad, como parte de la actuación individual en el juego⁶¹.

⁶¹ CAMPO SANCHEZ, Gladys Elena. El juego en la educación física básica: juegos pedagógicos y tradicionales. Capítulo II. Carácter pedagógico del juego. Objetivos pedagógicos del juego. Armenia. Editorial Kinesis, 2000. Pág. 54-55

Explicando lo anterior se entiende entonces que el juego reúne una serie de características y objetivos que le atribuyen el poder y la posibilidad de entrar a generar cambios, aprendizajes, elementos y herramientas en los niños en la parte cognitiva, afectiva, motriz y social donde él logra desenvolverse con mayor facilidad, espontaneidad, libertad y seguridad en el medio donde habita ya que el juego proporciona las bases para el desarrollo en los diferentes planos, es decir que el niño mediante el juego aprende a vivir en sociedad, compartir, seguir normas, interpretar la realidad, solucionar problemas, desarrollar su personalidad, desarrollar destrezas y habilidades cognitivas y motrices, entre otras; dicho en otras palabras el juego es una actividad que tiene como característica principal el poder aportar significativamente en los diferentes aspectos que vivencia el ser humano.

Tipos de juegos

Se ha dicho entonces que el juego es una herramienta de aprendizaje y diversión, este está presente en las personas desde que nacen principalmente cuando el niño empieza a desarrollar tareas cognitivas y motrices de acuerdo a su edad como hablar, gatear, lanzar, saltar y capacidad de operar y construir; es así como el juego va haciendo su aparición de acuerdo a las necesidades y capacidades del niño además este también cuenta con diferentes maneras de presentarse por ejemplo hay una primera clasificación que es de acuerdo al espacio donde se desarrolla:

“El juego libre: Entendemos por el juego libre aquel en el que el o los participantes buscan satisfacer una serie de necesidades en muchas ocasiones de manera inmediata y dentro del cual ellos mismos imponen las condiciones y las reglas del juego”⁶². Este tipo de juego llamando también espontáneo no se somete bajo ninguna regla ajena a las que establezca el propio niño quien es el que decide que quiere jugar, como, cuando y donde, decidiendo el momento de inicio y culminación del mismo. Es un juego característico de los primeros años del niño cuando su objetivo principal es divertirse y jugar ya sea de forma imaginaria o con juguetes.

“El Juego Dirigido: Como su nombre lo indica es todo juego que se desarrolla bajo la dirección de una persona que tiene conocimiento de él y que por tanto, induce a la participación masiva y divertida en los mismos”⁶³. Este tipo de juego ya al ser comandado por alguien se convierte en una actividad organizada y estructurada con fines establecidos de acuerdo a los que se quiera lograr. Son juegos preparados que buscan integrar a una mayoría de niños, jóvenes o adultos los cuales empiezan a tener objetivos en común y tareas a realizar dependiendo del tipo de juego que se esté ejecutando.

⁶² FUNLIBRE. Juegos y rondas. Módulo 7 Formación de líderes comunitarios en Recreación. Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio. Disponible en <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>. Consultado el día 28 de marzo de 2011

⁶³ *Ibíd.*

Continuando con los tipos de juegos, Funlibre también clasifica el juego de acuerdo al espacio donde se realicen; estos son juegos al aire libre que son aquellos que por su estilo de ejecución necesitan de espacios amplios como los son los juegos donde deben desplazarse corriendo, donde hay estaciones o circuitos, etc. y los juegos al interior cuyas actividades no requieren de grandes desplazamientos como por ejemplo jugar con las muñecas, juegos de mesa, entre otros.

Retomando el juego dirigido, este al presentarse como un tipo de juego en el cual predominan las reglas, es comandado por alguien, es organizado y que además persigue un objetivo que es la función de este, tiene la capacidad también de estar presente en todos los campos como el educativo, psicológico, recreativo entre otros y no solo eso, sino que se suma a esto que el juego dirigido por su naturaleza permite la aparición e identificación de una amplia gama de juegos que al reunirlos admiten la existencia de una clasificación en esta modalidad.

A continuación se mencionaran algunos juegos que se encuentran dentro de la clasificación de juego dirigido:

- Predeportivos: son aquellos juegos que sirven para la adquisición de habilidades motoras que contienen los diferentes deportes para una mejor asimilación de estos y que a la vez que contribuyen al aprendizaje de destrezas deportivas también producen diversión.
- Cooperativos: estos juegos son los que favorecen el trabajo en equipo, la socialización, las relaciones personales y tiene como objetivo superar retos colectivamente y no individualmente, es decir que todo un grupo debe trabajar en conjunto para conseguir una meta en común.
- Tradicionales: son todos aquellos que surgieron hace mucho tiempo y que son el legado de muchas culturas de antiguas sociedades los cuales reflejaban y aun lo siguen haciendo, las costumbres, rituales y tradiciones que las comunidades practicaban.
- Motores: son los juegos que tiene como objetivo principal el movimiento del cuerpo ya sea de una parte o totalmente. Estos permiten el desarrollo de habilidades principalmente las de tipo coordinativo, además enfatiza el trabajo de la parte visual y auditiva combinada con la parte motora.
- Educativos: son aquellos que tiene como finalidad enseñar de forma didáctica y divertida contenidos educativos.
- Sociales: contribuyen a la socialización, participación, convivencia y además integran gran cantidad de personas.
- Deportivos: estos juegos son los que además de tener una finalidad competitiva también pretenden entretener, desarrollar habilidades motoras e incluir sin discriminación alguna a todos los que quieran participar.
- sensoriales: tienen como función desarrollar los sentidos pero además de esto permite en el niño el adquirir habilidades que le ayuden a percibir y conocer mejor la realidad de lo que pasa y existe a su alrededor.

- De expresión corporal: son aquellos que permiten el desarrollo de la personalidad, creatividad, comunicación, conocimientos de sí mismo, etc.

Estos y muchos más juegos que existen aunque se diferencian en la función y el objetivo que cumplen coinciden en la medida en que todos producen goce, diversión y además de eso aprendizajes de una manera didáctica y placentera que hacen que el niño vea el juego como una actividad que le permite compartir, relacionarse, divertirse, expresarse libremente y ya sea de una manera implícita o explícita aprender en muchos ámbitos como por ejemplo en lo deportivo y en lo académico, logrando que el niño asuma una actitud positiva frente a ciertos conocimientos que tal vez de otra manera no sean de su agrado y no favorezcan el aprendizaje.

Afirmando que los juegos predeportivos favorecen la adquisición de habilidades deportivas, la participación, la integración, y los juegos cooperativos, el trabajo en equipo, las relaciones, la convivencia, se hablará de manera más profunda acerca de ellos para conocer sus beneficios, características, objetivos y las ventajas que estos pueden tener en el aprendizaje de comportamientos de los niños frente a los demás.

El juego predeportivo

Los juegos predeportivos son una forma lúdica motora, de tipo intermedio entre el juego y el deporte, que contienen elementos afines a alguna modalidad deportiva y que son el resultado de la adaptación de los juegos deportivos con una complejidad estructural y funcional mucho menor; su contenido, estructura y propósito permiten el desarrollo de destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas ya que contienen elementos afines a alguna disciplina deportiva⁶⁴.

Los juegos predeportivos, entonces, son aquellos que a través de juegos previamente organizados, estructurados y aplicados de acuerdo a un objetivo que se quiera lograr integran de manera positiva, divertida y completa una serie de movimientos adaptados a las capacidades de los niños que promueven la adquisición, el desarrollo y hasta el perfeccionamiento de cualidades y destrezas físicas que de una u otra manera se necesitan y están presentes en el deporte y que preparan al niño para un posible ingreso a la vida deportiva con una mayor fluidez en sus movimientos y con las habilidades necesarias para un aprendizaje más rápido y óptimo en cualquier deporte que desee practicar, primordialmente en lo que concierne a las capacidades físicas que tienen en común la mayoría de los deportes como son velocidad, coordinación, resistencia, entre otros.

⁶⁴ CAMPO SANCHEZ, Gladys Elena. El juego en la educación física básica: juegos pedagógicos y tradicionales. Capítulo II. Carácter pedagógico del juego. Tipos de juego. Armenia. Editorial Kinesis, 2000. Pág. 59

En esta parte, cabe señalar que el juego predeportivo se divide en genérico y específico; los genéricos son aquellos que hacen énfasis en las cualidades físicas, como su nombre lo indica, de tipo general (mencionadas anteriormente) que son las que se deben desarrollar y utilizar en casi todos las modalidades deportivas, las cuales, serán importantes más adelante, en dicha práctica, en particular en la ejecución de un trabajo específico y característico de determinado deporte; en esta parte entran a funcionar los predeportivos de tipo específicos que son los que contribuyen a la adquisición y aprendizaje de gestos técnicos o habilidades especiales de cierto deporte, por ejemplo el dribbling en baloncesto, la conducción de balón en el fútbol, etc.

Características de los juegos predeportivos

“Permiten la evolución del contenido de aprendizaje social ya que mediante los juegos predeportivos se van adoptando progresivamente más reglas lo que hace que el jugador adopte nuevas destrezas, respete las normas establecidas y haga prevalecer los intereses del grupo por encima de los personales”⁶⁵. Es decir que el juego predeportivo además de tener la característica de desarrollar habilidades y capacidades físicas que servirán y prepararán al niño para la práctica deportiva también favorecen el desarrollo de un ambiente donde se evidencie el respeto, la tolerancia, el acatamiento de normas y el trabajo colectivo que mejorarán el trato entre compañeros. Igualmente estos juegos proporcionan destrezas técnica y tácticas a través de actividades básicas y relativamente fáciles que van encaminadas hacia un deporte y no se limitan solamente a la parte física sino también a la capacidad de interpretación de situaciones de juego en las cuales el niño desarrolla su capacidad de análisis y sepa en qué momento debe actuar de determinada forma para beneficio de él o del equipo.

El juego cooperativo

“los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Buscan la participación de todos, promoviendo los objetivos colectivos sobre las metas individuales”⁶⁶. Estos juegos son muy particulares ya que a diferencia de los otros especialmente de los predeportivos la competencia no es lo que importa sino lo que realmente interesa es buscar la mejor manera de conseguir un objetivo que es común para todos y que se plantea desde el inicio de la actividad, en el cual se necesita de una integración activa de todos los participantes aportando cada uno ideas,

⁶⁵ CORCHO SANCHEZ, Mario Pérez De. Entrenamiento deportivo, juegos predeportivos. Disponible en: <http://www.uideporte.edu.ve/WEB/pdf/Material%20Instruccional%20JPD.pdf>. Consultado el día 16 de octubre de 2012.

⁶⁶ TORRES VILLARROYA, Elena. Innovación y experiencias educativas. Juego cooperativo en la educación. Disponible en: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_11/ELENA_TORRES_1.pdf. Consultado el día 16 de octubre de 2012. Pág. 2

trabajo y soluciones para logra la tarea planteada; en él se debe evidenciar el trabajo en equipo y no el individual, valores, comunicación entre los participantes y en ningún momento se deberá pensar en superar al otro sino que lo que realmente se vencerá serán los obstáculos que se presenten y la forma de asumir los retos deberá ser por medio de un trabajo en conjunto.

Los juegos cooperativos al igual que los predeportivos también se dividen de acuerdo a las necesidades o a lo que se quiere obtener

juegos de distensión (para liberar energías, reírse, divertirse sin más, relajarse o sentirse a gusto), **juegos de presentación y conocimiento** (para facilitar el conocimiento de los/as demás), **juegos de confianza/afirmación** (para fortalecer tanto la autoestima como la confianza en el grupo), **juegos de comunicación** (para desarrollar o mejorar las habilidades comunicativas), **juegos de resolución de conflictos** (para ser creativos en la búsqueda de nuevos caminos de regulación de situaciones difíciles, sentir empatía hacia el otro/a), etc.⁶⁷.

Características de los juegos cooperativos

Este tipo de juego fomenta el trabajo en equipo, la convivencia, comunicación, colaboración y genera propuestas en las cuales una cantidad de personas debe unirse para crear estrategias que ayuden a cumplir con los objetivos planteados en el comienzo del juego. La competencia que se da es solo la de cumplir entre todos con las reglas y fines establecidos para la actividad, en la cual todos serán los que ganen o pierdan al cumplir o no con las responsabilidad que tienen como grupo que son.

Teniendo en cuenta lo anterior y para lograr un mayor acercamiento de este tipo de juego, se presentan las siguientes características:

- Se juega en grupo, con un final u objetivo común, ganan todos/as o pierden todos/as.
- Fomentan la inclusión, no la exclusión (eliminación).
- El adversario suele ser un elemento externo que no pertenece al grupo.
- Las reglas deben permitir que se dé la ayuda mutua y la cooperación sin obligar a nadie a hacerlo.
- Fomentan la toma de decisiones, la negociación, la resolución/regulación de conflictos.

⁶⁷ TRUKEME. Los juegos cooperativos, sentirse libres para jugar. Espacio de recursos en actividades de educación para la paz y juegos cooperativos. Disponible en: <http://www.trukeme.org/docs/trukeme-juegos.pdf>. Consultado el día 12 de mayo de 2012. Pág. 4.

- Las reglas son a menudo adaptables según la edad o número de jugadores/as, de manera que con el mismo juego se pueden presentar diferentes variantes⁶⁸.

⁶⁸ Ibíd. Pág. 4

7. GUÍA METODOLÓGICA O PROPUESTA PEDAGÓGICA

7.1. Objetivos de la propuesta

7.1.1. General

Disminuir las conductas agresivas en los niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Fundación Hogar del Niño a través de juegos predeportivos y cooperativos con el fin de desarrollar comportamientos y actitudes que favorezcan una adecuada interacción y socialización.

7.1.2. Específicos

Emplear juegos predeportivos con pelota que contribuyan al aprendizaje y fomento del respeto y la tolerancia.

Fortalecer la amistad y la confianza a través de juegos predeportivos de carrera que permitan la participación y el acercamiento entre los integrantes del grupo.

Aplicar juegos cooperativos que incentiven la manifestación de la solidaridad y el compañerismo estimulando el trabajo en equipo.

7.2. Planteamiento

El juego es una de las herramientas más práctica, divertida y fácil de aprender y enseñar deportes, habilidades motrices y cognitivas, valores, comportamientos y hasta las mismas tradiciones culturales; cabe aclarar que es una de las actividades más aceptadas y agradables tanto para adultos como para jóvenes y niños. A través del juego el niño logra una socialización y participación con el medio y las personas que lo rodean, desarrollo y expresión de su personalidad, aceptación de normas, en otras palabras es una actividad pedagógica donde se favorecen el aprendizaje de hábitos, las relaciones personales y la integración del niño al medio en el que habita de una forma integral.

Por tal motivo se diseñó una guía metodológica dirigida a los niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Fundación Hogar del Niño, la cual tuvo como objetivo principal la disminución de comportamientos agresivos a través de juegos predeportivos de pelota y de carrera y juegos cooperativos enfatizando en el aprendizaje de valores como el respeto, la tolerancia, la amistad, la confianza, la solidaridad y el compañerismo, fortaleciendo la

participación y el trabajo en equipo, logrando así una convivencia en un medio ambiente libre de violencia y malos tratos.

7.3. Estrategia Metodológica

La estrategia metodológica se diseñó en torno a dos clases de juego, estos son, juegos predeportivos (de pelota y de carrera) y juegos cooperativos, teniendo en cuenta esto, se presenta el proceso metodológico donde se especifican los tres grandes momentos que se llevaron a cabo en la intervención; el proceso didáctico que tiene que ver más específicamente con la estructura y los momentos que componen la sesión de trabajo, es decir cómo estuvo dividida la clase para una mejor organización y por último el plan de actividades que comprende las actividades propiamente dichas para cada sesión de trabajo.

7.3.1. Proceso metodológico

La intervención o aplicación de la guía se desarrolló conforme a tres fases: inicial, de control y final, incluyendo en cada una, los tres momentos, es decir los tres tipos de juego en su respectivo orden, Conviviendo, conviviendo vamos aprendiendo (juegos predeportivos de pelota), Activando mi corazón (juegos predeportivos de carrera) y Unidos logramos más (juegos cooperativos)

1. Conviviendo, conviviendo vamos aprendiendo

En esta parte se trabajó con juegos predeportivos de pelota con el fin de motivar al niño en primera instancia, a que entrara en confianza a través de actividades que representaran deportes que les gustara ya que esta clase de encuentros a los niños les agrada, a la vez que permite la participación activa de la mayoría. En segunda instancia, pero la más importante, se enfatizó en la enseñanza del respeto y la tolerancia. Con el primero se buscaba que el niño tuviera en cuenta que las personas son seres humanos que tienen sentimientos y derechos que deben ser aceptados y así crear las bases para una convivencia sana y libre de violencia; saber que el respeto además de muchas otras cosas, también incluye el cumplimiento de normas y reglas que se trabajan con los predeportivos gracias a que estos se encuentra en la modalidad de juegos dirigidos o reglados, resaltando con esto que aunque el deporte es competencia esto no indica que debe atraer enfrentamientos inadecuados entre contrarios, sino que por el contrario debe ser una forma más de convivencia, de socialización y encuentros sanos aprovechando con esto la demostración de habilidades y capacidades. Con la enseñanza de la tolerancia se buscaba comprender al otro, respetar sus opiniones, su forma de expresión, su raza y sus diferencias; además de entender que la forma de solucionar conflictos no es acudiendo a la violencia o agresión si no al dialogo.

2. Activando mi corazón

En esta segunda parte se pretendía con los juegos predeportivos de carrera que el niño creyera en sí mismo, se sintiera seguro de sus capacidades, de los que es y de lo que podía llegar a hacer, y a la vez también confiara en sus compañeros, bien fuera a la hora de lograr un objetivo, o cuando tuviera un amigo, comprenda que la amistad es sinónimo de afecto, apoyo, lealtad, sinceridad y confianza, pero también de aceptación, porque amigo no es solo el que comparte con el otro sino también el que está en situaciones difíciles y quien intenta hacerle saber los errores o defectos de buena manera.

3. Unidos logramos más

En esta última parte se puso en práctica juegos cooperativos con el objetivo de que los niños comprendieran que cuando se hacen las cosas juntos o se ayudan mutuamente se obtenían más beneficios de los que se esperan, era más fácil y ameno el trabajo, mejoraba la convivencia, se establecían vínculos entre compañeros compartiendo las mismas situaciones, actividades, enseñanzas, experiencias y aprendieran a que trabajar juntos o unirse debería ser con el fin de hacer un bien y no para agredir a otras personas.

7.3.2. Proceso didáctico

Para la realización de cada sesión de trabajo se planteó una estructura que, aunque no se especifica en el plan de actividades, sí se tomó en cuenta en el momento de llevar a cabo cada sesión.

Unidad temática: hace referencia al tema que se trabajó en la sesión. Es decir el tipo y nombre de los juegos.

Objetivos: aquí se plasmarán las metas que se quieren obtener.

Las actividades a llevar a cabo tienen tres momentos o se divide en tres partes para darle un orden a las sesiones, estas son:

- **Fase inicial o entrando en confianza,** esta fase consta del saludo o bienvenida a través de juegos rompehielos, el llamado a lista y la explicación general de lo que será el trabajo central.
- **Fase central o aprendamos algo nuevo** en esta parte se trabaja en concordancia con el o los objetivos propuestos para la clase. Es la parte principal de la sesión

donde se ejecutan los juegos o actividades que favorecen la consecución de lo propuesto en la guía metodológica

- **Fase final o terminando la diversión** en la cual se realiza una reflexión acerca de lo sucedido en la sesión, evidenciando a través del diálogo los aspectos positivos y negativos que se presentan en el transcurso de esta.

Material a utilizar: se refiere a todos los elementos, herramientas o materiales que se necesitan para la plena ejecución de la clase.

Nota: las imágenes 1 y 2 se tomaron de otra fuente debido a que al inicio de la intervención no permitían tomar fotos, pero después se pudo obtener el permiso para hacerlo.

7.4. Plan de actividades

PRIMERA FASE O FASE INICAL

JUEGOS PREDEPORTIVOS DE PELOTA

CONVIVIENDO, CONVIVIENDO VAMOS APRENDIENDO

Emplear juegos predeportivos con pelota que contribuyan al aprendizaje y fomento del respeto y la tolerancia.

EL BOBITO

Descripción: se organizará el grupo en un círculo, dentro de un espacio delimitado por conos, en su centro se ubicará un niño que tiene por objetivo interceptar el balón antes que sus compañeros le cuenten 10 pases.

Si el balón se sale del espacio delimitado, entrará al centro del círculo quien haya perdido el balón y deberá realizar lo mismo. Tras contar los 10 pases entrará al círculo el niño que quede en posesión del balón o quien se lo deje quitar.

Variaciones:

1. Utilizando dos balones
2. Dependiendo de la cantidad de gente entraran dos personas al círculo y el espacio delimitado deberá ser más grande

Reglas:

- Tanto el niño que este en el centro como el que está afuera no deben tocarse, ni golpearse para tratar de quitar el balón de lo contrario no dejárselo quitar respectivamente.
- El niño que diga alguna grosería o se dirija de forma irrespetuosa hacia sus compañeros deberá abandonar el juego.
- Niño que en vez de interceptar el balón, lo quite tendrá una oportunidad para corregir el error y poder seguir, en caso de que lo vuelva a hacer deberá abandonar el juego.

- Al niño que se le cuenten 10 pases debe retirarse del juego, pero quien logre interceptar el balón antes de los 10 pases pasará a formar parte del círculo y quien lo dejó interceptar entrará al centro.
- Habrá dos formas de ganar el juego: **1.** El niño que se encuentra en el centro y logre interceptar el balón cuando no mas queden dos personas encargadas de hacer los pases y **2.** Si los dos niños que hacen los pases logra hacer los 10 al que debe interceptarlos.
- Al finalizar el juego a los integrantes del equipo que ganaron se les dará un premio.

Materiales: dos balones, cuatro conos.

Imagen 1. El bobito



Fuente. Google. Juego el bobito

CONDUCIENDO HACIA LA BANDERA

Descripción: se organizará el grupo en dos filas iguales (mismo número de integrantes) y al lado de cada una de estas habrá un balón, las filas se dispondrán una frente a otra, aproximadamente a unos seis metros, en la mitad se colocará una bandera blanca. Los niños de cada grupo se enumerarán de acuerdo a la cantidad que haya en cada equipo, de tal modo que queden dos personas con el mismo número.

A la señal del animador, quien dirá un número, saldrán corriendo los niños que lo representen para ir por el balón correspondiente a su fila, conducirán con el pie el balón hacia la bandera y deberán tomarla.

Quien llegue primero a ella y la tome ganará un punto para su equipo

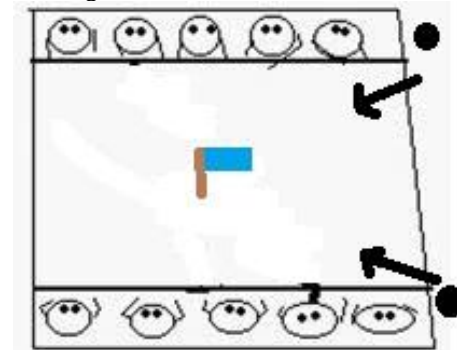
Reglas:

- Los jugadores que se dirijan hacia la bandera en ningún momento deberán tocarse o empujarse con el fin de impedir que el jugador contrario tome la bandera
- La conducción de balón será hasta donde se encuentra la bandera y esta deberá ser agarrada con la mano.
- En caso de que uno de los niños llegue primero que el otro pero no tome la bandera por algún motivo y el otro si la toma así haya llegado después, el punto se le dará a este equipo de quien agarro la bandera de primero.

- Si uno de los integrantes de los equipos dice una mala palabra o se expresa de forma irrespetuosa se sancionará quitándoles un punto o en caso de que la mala expresión o palabra coincidan con la obtención de un punto, este será negado y por el contrario se le dará al otro equipo.
- Al finalizar el juego a los integrantes del equipo que ganó se les dará un premio.

Materiales: una bandera, dos balones de fútbol, platillos para delimitar la posición de cada niño.

Imagen 2. Conduciendo hacia la bandera



Fuente. Google. Juego el pañuelo

JUEGO DE 10 PASES

Descripción: Se dispondrá el grupo en dos equipos de igual número. El objetivo será realizar 10 pases seguidos entre los compañeros y no dejárselo interceptar del otro equipo.

Si uno de los integrantes del equipo contrario logra interceptar o recuperar balón se le dará la posesión de este y deberá hacer lo mismo.

Los pases no son acumulables, es decir que si se pierde balón, en el momento de recuperarlo, deberán contar desde el principio.

Variaciones:

- Todos los niños deberán tocar el balón, si esto no sucede el equipo perderá posesión de balón.
- Antes de realizar un gol todos los jugadores deben tocar el balón.

Reglas:

- Para recuperar el balón, este debe ser interceptado en un pase.
- Groserías, malas expresiones, rechazos, discriminaciones o peleas será motivo de pérdida de puntos y posesión de balón, además de que el niño que lo haya hecho deberá salirse por un minuto del juego. Si es muy repetitivo deberá abandonarlo.
- Niño que en vez de interceptar el balón, lo quite deberá abandonar el juego durante un minuto.

- Cada vez que un equipo logre contar los 10 pases obtendrá un punto. Al finalizar el juego a los integrantes del equipo que gano se les dará un premio.

Materiales: un balón de futbol

Imagen 3. Juego de 10 pases



Fuente. Esta investigación

SUPERFICIES DE CONTACTO

Descripción: se organizará el grupo en dos equipos de igual número de personas; entre los integrantes de cada uno deberán hacer pases con las diferentes superficies de contacto que vaya indicando el animador (empeine, borde interno, muslo, cabeza) hasta que logren hacer un gol en sus respectivas porterías. El equipo contrario debe evitar dejarse hacer el gol, interceptando los pases. En cuanto logren recuperar el balón de inmediato deberán jugar con sus compañeros para realizar el gol. En las porterías no habrá guardametas.

Variación: se jugará con portero, el cual podrá moverse de su puesto.

Reglas:

- Cada gol será un punto para el equipo que lo haya realizado.
- Cuando un equipo haga gol el balón será del otro para dar inicio de nuevo al juego.
- Niño que en vez de interceptar el balón, lo quite deberá abandonar el juego durante un minuto.
- Groserías, malas expresiones, rechazos, discriminaciones o peleas será motivo de pérdida de puntos y posesión de balón, además el niño que lo haya hecho deberá salirse por un minuto del juego. Si es muy repetitivo deberá abandonarlo.

- Al finalizar el juego se le dará un reconocimiento a cada integrante del equipo ganador.

Materiales: un balón de fútbol

Imagen 4. Superficies de contacto



Fuente. Esta investigación

Imagen 5. Superficies de contacto



Fuente. Esta investigación

DERRIBA EL CONO

Descripción: se organizará el grupo en dos equipos los cuales competirán entre ellos. A cada lado de la cancha se colocará un cono que representará la portería de cada equipo. El objetivo de cada uno será derribar el cono contrario lo que significará un gol cada vez que lo tumbe.

Variaciones:

1. Deberán realizar 10 pases antes de poder atacar el cono.
2. Solo se permitirá derribar el cono cabeceando el balón.
3. No se podrá derribar el balón antes de una zona delimitada.

Regla:

- Cada vez que un equipo derribe el cono será un punto.
- Todo acto o expresión irrespetuosa con los compañeros será sancionado negando el punto, retirando al niño del juego durante un dos minutos o quitando puntos que ya tenían.
- La interceptación o la ganancia del balón, deberá ser lo más limpia posible, es decir que no usar una fuerza desmedida contra su compañero o faltas como golpear, halar camisa, entre otras.
- Al finalizar el juego cada integrante del equipo ganador recibirá un reconocimiento.

Materiales: un balón de futbol, dos conos, 10 platillos.

Imagen 6. Derriba el cono



Fuente. Esta investigación

PISA LA LINEA

Descripción: se dispondrá el grupo en dos equipos los cuales competirán entre ellos. A cada lado de la cancha se formaran dos líneas mediante platillos que harán las veces de porterías o punto de referencia para realizar el gol.

Los goles solo valdrán si uno de los jugadores logra colocar el balón sobre la línea pisándolo.

El desplazamiento del balón debe ser por medio del pie realizando pases y conducción.

Variaciones:

1. Antes de realizar el gol deberán realizar 10 pases.
2. Todos los jugadores deben tocar el balón antes de hacer el gol.

Reglas

- Para que un equipo puede recuperar un balón podrá hacerlo mediante interceptaciones y en ningún momento deberá sacar ventaja de su compañero a través de empujones, golpes, entre otros, por el contrario deberá ser recuperado de la manera más limpia posible.
- Cada llegada del balón a la línea estando este pisado por uno de los niños será un gol y por ende un punto para el equipo que lo realice.
- Si uno de los niños de alguno de los equipos se expresa de forma irrespetuosa hacia sus propios compañeros o los del equipo contrario, deberá abandonar el juego por

dos minutos. Además si en el momento de la incurrir en la falta hacen un gol el punto se le dará al equipo contrario.

- A cada uno de los integrantes del equipo ganador se les dará un reconocimiento.

Materiales: un balón de fútbol, 10 platillos.

Imagen 7. Pisa la línea



Fuente. Esta investigación

FÚTBOL EN COSTALES

Descripción: se organizará el grupo en dos equipos de igual número de personas las cuales se harán en parejas, cada una de ella con un costal.

Cada una de las personas deberá introducir una pierna en el costal y dejar la otra afuera siendo esta la pierna habilitada para manejar el balón.

Las parejas deben cogerse de las manos y no pueden soltarse mientras están jugando.

Reglas

- Para que un equipo puede recuperar un balón podrá hacerlo mediante interceptaciones y en ningún momento deberá sacar ventaja de su compañero a través de empujones, golpes, entre otros, sino que contrario deberá ser recuperado de la manera más limpia posible.
- Si uno de los niños de algunos de los equipos se expresa de forma irrespetuosa hacia sus propios compañeros o los del equipo contrario, deberá abandonar el juego por dos minutos. Además si en el momento de la incurrir en la falta hacen un gol el punto se le dará al equipo contrario.
- La pareja debe estar en constante comunicación para poder desplazarse o manejar el balón.
- En ningún momento las parejas deberán soltarse ni salirse del costal para sacar ventaja de esto a la hora de ejecutar un gol, realizar pases o recuperar el balón.

- Si alguna de las parejas se suelta de las manos, el equipo pierde la posesión del balón y este se le debe dar al otro.
- Cada gol será un punto para el equipo que lo haga, al finalizar el juego ganara quien tenga mas puntos y a los integrantes de este se les dará a cada uno un reconocimiento.

Materiales: un balón de futbol, costales.

Imagen 8. Fútbol en costales



Fuente. Esta investigación

FÚTBOL EN PAREJAS

Descripción: el grupo se organizará en dos equipos. Cada integrante de estos deberá hacerse en parejas cogidos de las manos. Si alguna de las parejas se suelta, el equipo pierde la posesión del balón y este se le debe dar al otro.

Variación: todas las parejas deben tocar el balón antes de hacer un gol, de lo contrario el gol no valdrá.

Reglas

- niño que incurra en una mala expresión o acto irrespetuoso será sancionado abandonando el juego durante dos minutos
- No deberá haber empujones ni contacto entre los equipos para conseguir el balón.
- Para que un equipo puede recuperar un balón podrá hacerlo mediante interceptaciones y en ningún momento deberá sacar ventaja de su compañero a través de empujones, golpes, entre otros, sino deberá ser recuperado de la manera más limpia posible.
- Si uno de los niños de algunos de los equipos se expresa de forma irrespetuosa hacia sus propios compañeros o los del equipo contrario, deberá abandonar el juego por dos minutos. Además si en el momento de la incurrir en la falta hacen un gol el punto se le dará al equipo contrario.
- La pareja debe estar en constante comunicación para poder desplazarse o manejar el balón.

- En ningún momento las parejas deberán soltarse de las manos para sacar ventaja de esto a la hora de ejecutar un gol, realizar pases o recuperar el balón.
- Si alguna de las parejas se suelta de las manos, el equipo pierde la posesión del balón y este se le debe dar al otro.
- Cada gol será un punto para el equipo que lo haga, al finalizar el juego ganara quien tenga más puntos y a los integrantes de este se les dará a cada uno un reconocimiento.

Materiales: un balón de fútbol.

Imagen 9. Fútbol en parejas



Fuente. Esta investigación

JUEGOS PREDEPORTIVOS DE CARRERA

ACTIVANDO MI CORAZON

Fortalecer la amistad y la confianza a través de jugos predeportivos de carrera que permitan la participación y el acercamiento entre los integrantes del grupo.

LA BOMBA VELOZ

Descripción: el grupo se dispondrá en dos hileras de igual número de niños para realizar relevos. Cada una tendrá una bomba.

A la señal del pito se iniciará la carrera con los niños que se encuentran de primeros los cuales harán un recorrido hasta los conos respectivos que se encuentran ubicados al frente de cada hilera a unos 10mt. El niño deberá darle la vuelta al cono para poder seguir corriendo, entregar la bomba en la mano al compañero que sigue y ubicarse de último; a quien se le entregue la bomba deberá hacer lo mismo.

Variaciones

1. El orden para iniciar la carrera de relevos será de atrás para adelante.
2. Antes de iniciar la carrea, la bomba deberá pasar primero de mano en mano por arriba de cada niño.
3. Antes de iniciar la carrea, la bomba deberá pasar por debajo de las piernas de cada niño.
4. La bomba se deberá desplazar primero por la derecha de mano en mano antes de iniciar la carrera.
5. La bomba se deberá desplazar primero por la izquierda de mano en mano antes de iniciar la carrera.

Reglas

- La bomba debe ser entregada en la mano y no tirada, de lo contrario el niño que lo haga tendrá que hacer de nuevo el recorrido.

- En la parte de las variaciones, niño que no toque la bomba o la lance para que llegue más rápido, esta se devolverá para iniciar de nuevo el recorrido.
- Si alguna de los integrantes de las hileras dice una mala palabra, se expresa irrespetuosamente o pretende no dejar participar a algún compañero, la hilera se penalizara con 10 segundos donde no se dejará que corra ningún niño hasta que no pase este tiempo.
- Los puntos se le darán a la hilera que termine primero. Ganará la que más puntos tenga. A cada participante de la hilera ganadora se le dará un reconocimiento.

Materiales: seis bombas, cuatro conos.

Imagen 10. La bomba veloz



Fuente. Esta investigación

PIN PONES EN SU SITIO

Descripción: el grupo se organizará en dos hileras de igual número de personas para realizar relevos.

Cada una tendrá dos pin pones y un cono que estarán ubicados a unos 10mt de cada hilera. El recorrido se iniciará cuando suene el pito y se llevará a cabo de la siguiente manera: inician los primeros de cada hilera corriendo hasta donde se encuentran los pin pones, deberá coger uno solo devolverse hasta el punto de partida y dejarlo en el suelo, luego deberá volver por el otro y hace lo mismo. A penas lo deje en el suelo podrá salir el otro niño y realizará lo mismo pero en sentido contrario. Cuando se devuelva tendrá tocarle la mano a su compañero para darle la salida.

Variaciones

1. El recorrido se iniciará de atrás para adelante (empezará el niño que se encuentra de ultimo).
2. El primero de cada hilera antes de salir deberá dirigirse hasta el último niño y desplazarse en zic-zac por el medio de cada uno.
3. Igual que el anterior pero el desplazamiento será por debajo de las piernas de cada niño.

Reglas

- Los pin pones deberán ser puestos en el suelo y no lanzados o tirados, de lo contrario el niño que lo haga tendrá que hacer de nuevo el recorrido.
- Si alguna de los integrantes de las hileras dice una mala palabra, se expresa irrespetuosamente o pretende no

dejar participar a algún compañero, la hilera se penalizará con 10 segundos donde no se dejará que corra ningún niño hasta que no pase este tiempo.

- Los puntos se le darán a la hilera que termine primero. Ganará la que más puntos tenga. A cada participante de la hilera ganadora se le dará un reconocimiento.

Materiales: cuatro conos, cuatro pin pones.

Imagen 11. Pin pones en su sitio



Fuente. Esta investigación

Imagen 12. Pin pones en su sitio



Fuente. Esta investigación

EL TRANSPORTADOR

Descripción: el grupo se organizará en dos hileras; cada una tendrá una buena cantidad de objetos a lado que deberán ser transportados hasta el recipiente que se encuentra ubicado al frente de cada una de las hileras a unos 10mt.

El recorrido inicia con los primeros niños de cada hilera, cuando suene el pito. Deberán tomar un objeto y se desplazarán corriendo hasta donde se encuentran los recipientes los cuales deberán dejarlos allí. Se devolverán y darán la salida al compañero tocándole la mano

Este juego se realizará por tiempo

Variación: No dejarán el objeto en el recipiente sino que lo lanzarán desde una línea que estará demarcada para tratar de introducirlo. Solo contarán los que estén dentro de este.

Reglas

- Solo se permite un objeto por niño.
- Solo podrá salir el siguiente niño cuando su compañero le toque la mano.
- Si algún niño se pasa la línea para lanzar el objeto y este cae dentro del recipiente no se tendrá en cuenta.
- Si alguno de los integrantes de las hileras dice una mala palabra, se expresa irrespetuosamente o pretende no dejar participar a algún compañero, la hilera se penalizara con 10 segundos donde no se dejará que corra ningún niño hasta que no pase este tiempo.
- Gana la hilera que en el tiempo estipulado por el animador tenga más objetos en el recipiente. A cada

participante de la hilera ganadora se le dará un reconocimiento.

Materiales: cuatro recipientes, gran cantidad de objetos (pinpones, bombas, palos, etc.), dos conos.

Imagen 13. El transportador



Fuente. Esta investigación

Imagen 14. El transportador



Fuente. Esta investigación

CORRIENDO CON OBSTÁCULOS

Descripción: se acomodará el grupo en dos hileras de igual número de personas para realizar carrera de relevos.

Al frente de cada hilera estarán ubicadas en línea cuatro vallas o conos que los niños deberán saltar, separadas a unos 4mt una de la otra, y al finalizar habrá un cono que indica la llegada, además de esto lo deberán hacer con un objeto en la mano cada uno.

La carrera iniciará cuando suene el pito, saldrán corriendo y saltando las vallas, cuando cada niño llegue al cono podrá salir el siguiente

Variaciones:

1. Cada hilera se dividirá en otras dos, haciendo parte de las mismas. Cada una se irá a donde se encuentra el cono respectivo que inicialmente era la llegada. Solo habrá un solo objeto y al sonar el pito iniciaran los del lado derecho saltando las vallas, cuando lleguen a donde el compañero que se encuentra en el otro lado le dará el objeto para que él realice lo mismo. Cuando todos hayan cambiado de lugar finaliza el juego.
2. Teniendo en cuenta la misma dinámica ahora harán el desplazamiento saltando dos vallas y las otras dos deberán pasarlas por debajo.
3. Solo por debajo.

Reglas

- Hasta que el compañero no finalice el recorrido no podrá salir el siguiente.

- Si llega a tumbar una de las vallas deberá levantarla e iniciar de nuevo el recorrido.
- En las variaciones hasta que el niño no le entregue a su compañero siguiente el objeto no podrá salir a hacer el recorrido.
- Si alguna de los integrantes de las hileras dice una mala palabra, se expresa irrespetuosamente o pretende no dejar participar a algún compañero, la hilera se penalizara con 10 segundos donde no se dejará que corra ningún niño hasta que no pase este tiempo.
- Cada vez que la hilera gane será un punto. Gana la que mas punto tenga. Se le dará un reconocimiento a cada integrante.

Materiales: cuatro conos, ocho vallas, objetos para transportar según el número de niños. Las vallas podrán ser reemplazadas por conos.

Imagen 15. Corriendo con obstáculos



Fuente. Esta investigación

EL LÁPIZ GIGANTE

Descripción: se organizará el grupo en dos hileras. Por tiempo harán un recorrido con obstáculos. Estos serán conos que se encuentran ubicados en línea y que deberán saltar a pie juntos uno por uno.

El objetivo será escribir la mayor cantidad de palabras con un lápiz gigante que se encontrará al final del recorrido en un papel con una letra del abecedario que determine el animador.

La dinámica será de la siguiente manera: se iniciará con el pito, sale un niño de cada hilera, hará el recorrido, cuando lo finalice cogerá el lápiz y escribirá una palabra, se devolverá de la misma manera y le tocará la mano a su compañero para que salga.

Al finalizar el tiempo estipulado en un inicio, se pitará y se dará paso al conteo de palabras. Se tendrá en cuenta la ortografía y que no se repita ninguna palabra.

Reglas

- Hasta que el compañero no llegue y le toque la mano al siguiente, no podrá salir.
- No deberán repetir palabras.
- Si uno de los niños obvio una parte del recorrido deberá devolverse.
- Si alguno de los integrantes de las hileras dice una mala palabra, se expresa irrespetuosamente o pretende no dejar participar a algún compañero, la hilera se penalizará no teniendo en cuenta 4 palabras que ya

hayan escrito o que vayan a escribir en caso de que sea al inicio del juego.

- Gana la hilera que en el tiempo estipulado por el animador sea la que mas palabras correctas haya escrito. Como serán varias letras cada vez que gane será un punto. Se le dará un reconocimiento a cada uno de los integrantes de la hilera ganadora.

Materiales: un palo grande, un lapicero, dos hojas de papel periódico (un pliego), 12 conos.

Imagen 16. El lápiz gigante



Fuente. Esta investigación

RELEVO DE LAZOS

Descripción: el grupo se dispondrá en dos hileras de igual número de personas. Cada una tendrá un lazo con el cual cada participante al sonar el pito deberá hacer un recorrido saltando con él, hasta donde se encuentra un cono al que tendrá que darle la vuelta y cuando vuelva a su puesto inicial lo entregará al compañero siguiente, y así hasta que todos hayan salido. Será una competencia entre ambas hileras.

Variación:

1. Cada hilera se dividirá en dos más y se ubicará directamente al frente respectivamente a donde pertenece (hilera 1 y 1ª; hilera 2 y 2ª). Delante de ellas habrán unos conos que marcan la salida. Los lazos los tendrá las hilera 1 y 2. El niño deberá desplazarse cuando suene el pito hasta donde está su compañero de la hilera correspondiente, darle el lazo y ubicarse atrás, mientras el otro ya ha partido con el lazo hacia el lugar donde se inició el juego.
2. Cada niño manteniendo las dos hileras se ubicará a cinco metros del siguiente. Los lazos empezarán en los que se encuentran de últimos, los cuales deberán desplazarse saltando hasta donde está el compañero siguiente darle el lazo y quedarse allí mientras el otro niño ya está haciendo el recorrido hacia el tercer niño y así sucesivamente. Cuando el lazo llegue a los primeros, ellos deberán irse saltando hasta donde está un balón. Gana la hilera que primero coja el balón.

Reglas:

- El niño debe desplazarse saltando el lazo.
- Deberá darle la vuelta al cono. De lo contrario deberá devolverse hasta donde se encuentra el cono y darle la vuelta para poder seguir.
- Si alguna de los integrantes de las hileras dice una mala palabra, se expresa irrespetuosamente o pretende no dejar participar a algún compañero, la hilera se penalizará con 10 segundos donde no se dejará que corra ningún niño hasta que no pase este tiempo.
- Cada vez que la hilera gane será un punto para ella. Gana quien tenga mas puntos y se le dará un reconocimiento a cada integrante de la hilera.

Materiales: dos lazos, cuatro conos, 16 platillos, un balón de fútbol.

Imagen 17. Relevé de lazos



Fuente. Esta investigación

JUEGOS COOPERATIVOS

UNIDOS LOGRAMOS MÁS

Aplicar juegos cooperativos que incentiven la manifestación de la solidaridad y el compañerismo estimulando el trabajo en equipo.

NUDO HUMANO

Descripción: todo el grupo deberá cogerse de las manos y formar un círculo, cuando ya estén organizados el círculo empezará a desplazarse hacia adentro, en este momento cada participante buscará compañeros que se encuentren al frente para agarrarle las manos. Cada mano será para un compañero diferente.

Cuando ya todos tengan las manos agarradas empezarán a buscar la manera de formar de nuevo el círculo sin soltarse las manos

Reglas:

- Cada niño debe cogerse de las manos con sus compañeros y debe ser una mano para un niño diferente.
- No podrán soltarse las manos para desenredar el nudo humano que se forma.
- El grupo empezará con 10 vidas o puntos, que si los conservan recibirán dos reconocimientos cada niño. Si hay discusiones, malas palabras, discriminaciones o golpes irán perdiendo las vidas o los puntos. Si al terminar tienen entre cinco y nueve se les dará un solo reconocimiento a cada uno, si tienen menos de cinco no se les dará nada.

Imagen 18. Nudo humano



Fuente. Esta investigación

Imagen 19. Nudo humano



Fuente. Esta investigación

DERECHA - IZQUIERDA

Descripción: el grupo se dispondrá en una sola hilera. Cada niño le cogerá la cintura a su compañero de adelante y se aprenderá unas frases que dicen así:

“derecha, derecha;
Izquierda, izquierda;
Abajo, arriba
Uno, dos, tres”

Cada frase será una orden que deberá hacer con el cuerpo: “derecha, derecha” (con la pierna derecha, llevarla hacia un lado dos veces); “Izquierda, izquierda” (con la pierna izquierda, llevarla hacia un lado dos veces) “Abajo, arriba” (agacharse y luego pararse); “Uno, dos, tres” (dar tres saltos).

El recorrido que deberán hacer los niños será establecido con platillos.

Reglas:

- Solo en los saltos se podrá avanzar, mientras tanto los demás se hará en el puesto.
- No podrán soltarse las manos en ningún momento.
- Si el grupo se suelta de las manos deberá devolverse al lugar de partida.
- El grupo empezará con 10 vidas o puntos, que si los conservan recibirán dos reconocimientos cada niño. Si hay discusiones, malas palabras, discriminaciones o golpes y si se sueltan de las manos irán perdiendo las vidas o los puntos. Si al terminar tienen entre cinco y

nueve se les dará un solo reconocimiento a cada uno, si tienen menos de cinco no se les dará nada.

- El recorrido termina cuando todo el grupo haya pasado el último platillo.

Materiales: platillos

Imagen 20. Derecha-izquierda



Fuente. Esta investigación

Imagen 21. Derecha-izquierda



Fuente. Esta investigación

FIGURAS CON EL CUERPO

Descripción: el animador ordenará que figura deberán hacer. El grupo debe formar la figura dada incluyendo a todos los integrantes y utilizando el cuerpo de todos sus compañeros. Las figuras serán: círculo, triángulo, cruz, casa, avión, bus. Se podrán hacer otras figuras según interés y preferencia del animador.

Reglas:

- Para formar la figura tendrán un minuto y medio.
- Ningún niño deberá quedar por fuera.
- El grupo empezará con 5 vidas o puntos, que si los conservan recibirán un reconocimiento cada niño. Si hay discusiones, malas palabras, golpes o discriminaciones irán perdiendo los puntos; además si se demoran más del minuto y medio para formar la figura también las perderán.
- Si pierden las cinco vidas no recibirán reconocimiento.

Imagen 22. Figuras con el cuerpo



Fuente. Esta investigación

Imagen 23. Figuras con el cuerpo



Fuente. Esta investigación

BOMBAS FLOTANTES

Descripción: El grupo se organizará en un círculo y se cogerán de las manos. Dentro del círculo se lanzará una bomba que deberán mantener todo el tiempo en el aire utilizando todas las partes del cuerpo, cuando logren hacerlo sin ningún problema, se lanzará otra y así sucesivamente hasta completar seis bombas dentro del círculo.

Reglas:

- No podrán soltarse de las manos.
- La bomba no se podrá caer.
- Cuando ya hayan dos o más bombas en el aire, y se cae una, el juego empezará de nuevo con una bomba y luego la otra y así sucesivamente.
- El grupo empezará con 10 vidas, que si las conservan recibirán dos reconocimientos cada niño. Si hay discusiones, malas palabras, discriminaciones o golpes, además de eso se sueltan de las manos y se cae la bomba perderán vidas. Si al terminar tienen entre cinco y nueve se les dará un solo reconocimiento a cada uno, si tienen menos de cinco no se les dará nada.
- Cuando ya estén todas las bombas dentro del círculo se contabilizará un minuto en el cual estas deben permanecer en el aire, si lo logran se les dará un reconocimiento adicional a cada uno.

Materiales: seis bombas

Imagen 24. Bombas flotantes



Fuente. Esta investigación

EL COSTAL TRANSPORTADOR

Descripción: el grupo se organizará en una sola hilera atrás de un platillo. Al lado se encontrará un costal, un vaso y un recipiente con agua.

El objetivo del grupo será llenar un recipiente con agua hasta donde indiquen cada una de las líneas que lo demarcan (tres), el cual se encuentra al frente de donde están ellos. Deberán subir al costal a cada uno de sus compañeros y llevarlo hasta el otro lado. El niño que está en el costal deberá llevar un vaso lleno de agua tratando no regarla.

Reglas:

- El recipiente estará demarcado con tres líneas diferentes. Cada una será un recorrido diferente para el grupo e indicará hasta donde debe llegar el agua en cada recorrido.
- Cada recorrido se hará con tiempo que los niños deberán cumplir. Hasta la primera línea (4min), segunda línea (6min) y tercera línea (10min).
- Cada niño no podrá salir hasta que el compañero que ya ha salido no llegue hasta el lugar de partida.
- El grupo empezará con 10 vidas, que si las conservan recibirán dos reconocimientos cada niño. Si hay discusiones, malas palabras, discriminaciones o golpes, las irán perdiendo Si al terminar tienen entre cinco y nueve se les dará un solo reconocimiento a cada uno, si tienen menos de cinco no se les dará nada.

Materiales: dos recipientes, un vaso plástico, un costal

Imagen 25. El costal transportador



Fuente. Esta investigación

Imagen 26. El costal transportador



Fuente. Esta investigación

SEGUNDA FASE O FASE DE CONTROL

JUEGOS PREDEPORTIVOS DE PELOTA

CONVIVIENDO, CONVIVIENDO VAMOS APRENDIENDO

Emplear juegos predeportivos con pelota que contribuyan al aprendizaje y fomento del respeto y la tolerancia.

VOLEIPASES

Descripción: se organizará el grupo en equipos de tres personas, cada uno con un balón de voleibol. El objetivo será realizar la mayor cantidad de pases con los dedos de las manos sin dejar caerlo.

Variación: contar los días de la semana, después los meses del año y por último el abecedario.

Reglas

- Cada vez que el balón se caiga deberán contar desde el inicio.
- Las tres personas que hacen parte del equipo deberán tocar el balón sin discriminación alguna.

Materiales: balones de voleibol o balones plásticos

Imagen 27. Voleipases



Fuente. Esta investigación

Imagen 28. Voleipases



Fuente. Esta investigación

VOLEIBOMBA

Descripción: se dispondrá el grupo en dos equipos. Se ubicara uno a cada lado de la cancha y por parejas o tríos. Cada una de ellas tendrá un costal.

Se iniciará el encuentro entre ellos, rifando el saque con una moneda, quien gane deberá empezar el juego lanzando una bomba inflada con agua impulsada desde el costal al otro lado de la cancha, el otro equipo debe recibirla y hacer lo mismo.

La puntuación se realizará de la misma manera que un partido de voleibol, tendrá el saque el equipo que gane el punto.

Reglas

- Cada vez que la bomba se caiga del costal o no sea recibida dentro de este será un punto para el equipo contrario. Igualmente si al lanzarla esta va por fuera de la cancha.
- Cada vez que un integrante del equipo diga una mala palabra o se exprese irrespetuosamente hacia los demás, se dará inmediatamente un punto al equipo contrario.
- Si hay más de dos equipo, se enfrentaran todos contra todos y cada vez que se gane un partido serán tres puntos.
- Al finalizar el juego gana quien tenga más puntos, dándoles un reconocimiento a cada integrante del equipo.

Materiales: bombas, costales, platillos, lazo y dos estacas para dividir las zonas.

Imagen 29. Voleibomba



Fuente. Esta investigación

Imagen 29. Voleibomba



Fuente. Esta investigación

APUNTA Y REBOTA

Descripción: el grupo se acomodará en dos equipos de igual número de niños. A cada lado de la cancha se colocará un aro que corresponde a cada equipo. El objetivo es rebotar el balón dentro del aro contrario para anotar un punto. Los niños deberán hacer pases libres entre ellos hasta que encuentren la oportunidad para hacerlo.

Variaciones:

1. Realizar 10 pases antes de anotar un punto.
2. Todos los jugadores deben tocar el balón antes de realizar un punto.

Reglas:

- No podrá dar más de cuatro pasos con el balón cargado.
- Los equipos no podrán quitar el balón de las manos, empujar, golpear, para recuperarlo. Lo podrán ganar mientras este en el aire o en el piso o cuando el balón haya salido de la cancha.
- Podrán rebotar el balón.
- Los puntos se anotaran en el aro del equipo contrario.
- El punto será válido si es rebotado dentro del aro.
- Peleas, golpes, empujones, malas palabras darán pérdida de puntos si ya han hecho. Si no han anotado ninguno entonces el o los niños que hayan incurrido en esta falta deberán salir durante dos minutos del juego.

- Gana el equipo que más puntos haya realizado. A cada uno de los integrantes del equipo ganador se le entregará un reconocimiento.

Materiales: dos aros, un balón de voleibol, platillos para demarcar la cancha

Imagen 30. Apunta y rebota



Fuente. Esta investigación

Imagen 31. Apunta y rebota



Fuente. Esta investigación

CORRIENDO HACIA LA BASE

Descripción: el grupo se organizará en dos equipos de igual número de niños.

Un equipo será el que inicia pateando el balón y el otro se encargará de organizarse de la siguiente manera: uno en cada base (cuatro bases), otro estará atrás de un platillo lanzándole el balón al equipo contrario para que lo patee, los otros se ubicaran en el medio de la cancha.

La dinámica del juego será: el niño del equipo A lanza el balón de manera rastrera en medio de dos demarcaciones a un niño del equipo B para que este lo patee y salga corriendo hacia hacia las bases 1, 2, 3, 4, en su respectivo orden. Cuando pase la cuarta base será una carrera para el equipo, y así sucesivamente hasta que pasen todos los niños. Después de esto cambiarán las funciones de ambos equipos.

Reglas:

Equipo A

- El balón debe ser lanzado de forma rastrera. Si no es así se deberá repetir el lanzamiento pero entonces será out 1 para el equipo lanzador. Si se completan tres de estos el niño que patearía en ese momento podrá avanzar a la primera base.
- Los que se encuentran en las bases, en el medio de la cancha e incluso el que lanza podrán ponchar a sus compañeros contrarios si agarran el balón en el aire. Los que están en la bases también podrán ponchar agarrando el balón y parándose en la base o tocándola con este

antes de que llegue el que viene corriendo del equipo contrario.

- Deberán ponchar la base siguiente en donde se encuentra uno del equipo contrario ya que si no se hace, este podrá correr hacia ella.

Equipo B

- La persona que patea el balón lo podrá hacer hacia todos los lados menos hacia atrás.
- Si uno de ellos es ponchado deberá sentarse donde se encuentran los demás de su equipo. Si en ese momento se encontraban otros en base y han corrido hacia la siguiente deben devolverse, e incluso si alguno hizo carrera, no contará.
- A las tres ponchadas del equipo, se cambiarán las funciones de ambos.
- Cuando el balón es lanzado para ser pateado y el niño no lo hace o lo manda hacia atrás será strike 1. A los tres strike se considerará ponchado.
- Cuando un niño pase la cuarta base se considerará carrera.

Otras:

- Cada equipo realizará dos veces las diferentes funciones y las carreras serán acumulables.
- Malas palabras, discriminaciones, golpes, discusiones serán motivo para perder carreras que ya se hayan logrado.

- A los integrantes del equipo ganador se les dará un reconocimiento.

Materiales: cuatro conos, 9 platillos, un balón de futbol, petos.

Imagen 32. Corriendo hacia la base



Fuente. Esta investigación

Imagen 33. Corriendo hacia la base



Fuente. Esta investigación

JUEGOS PREDEPORTIVOS DE CARRERA

ACTIVANDO MI CORAZON

Fortalecer la amistad y la confianza a través de jugos predeportivos de carrera que permitan la participación y el acercamiento entre los integrantes del grupo.

CARRERAS INDIVIDUALES

Descripción: se organizarán los niños por orden de estatura. Cada uno deberá correr una distancia de 10mt aproximadamente con el fin de clasificarlos según los tiempos de menor a mayor en dos grupos de ocho personas. Cuando ya se haya realizado esto se pasará a las dos competencias. Primero saldrá un grupo y luego el otro.

1. Se acomodarán cuatro conos uno al frente del otro a una distancia de 3mt aproximadamente; en el primer platillo habrán tres objetos que el niño deberá llevar uno por uno a cada platillo. Cuando lleve el último objeto al platillo final, deberá devolverse hasta el de inicio. Allí termina la carrera y por ende se parará el tiempo.
2. Se colocarán tres platillos organizados como el anterior pero a una distancia mayor cada uno. En el platillo del medio habrá un costal. El niño inicia corriendo cuando llegue al segundo platillo se colocará el costal y deberá saltar hasta el último platillo, allí finaliza la carrera y por ende el tiempo.

Reglas:

- El niño debe estar atrás del platillo antes de dar el inicio de la carrera, el cual se hará con un pito.
- En cada competencia se cronometrará tiempo y este se terminará cuando el niño haya sobrepasado el platillo.
- Los objetos no deben ser tirados sino colocados.
- Se premiarán los tres mejores tiempo de la competencia 1 y de la 2 de cada grupo.

Materiales: cuatro platillos, tres objetos no pesados, un costal.

Imagen 34. Carreras individuales



Fuente. Esta investigación

Imagen 35. Carreras individuales



Fuente. Esta investigación

HUEVO EN CUCHARA

Descripción: el grupo se dispondrá en dos hileras de igual número de niños. Cada uno de ellos tendrá una cuchara y cada hilera un pin pon, el cual deberá ser transporta por los participantes a lo largo de una distancia establecida por platillos iniciando los primeros de cada hilera, hacen el recorrido con el pin pon en la cuchara y está en la boca cuando vuelva al lugar de inicio se lo entregarán con la mano al compañero que sigue.

Variaciones:

1. El pin ahora será pasado de cuchara a cuchara estando está en la boca de los niños.
2. El pin pon inicia con la última persona quien tendrá la cuchara en la boca y el pin pon sostenido por esta. Cada persona pasará el objeto de cuchara a cuchara. Cuando llegue a los primeros estos deberán salir a hacer el recorrido. Al regreso se ubicaran de últimos para realizar lo mismo.

Reglas:

- Cada una de las formas del juego se realizarán a tres puntos.
- Cuando el pin pon se caiga el niño que lo llevará deberá devolverse e iniciar de nuevo.
- Si un pin pon es organizado con la mano o puesto en la cuchara de esa forma (variación 1 y 2) no se tendrá en cuenta y deberán hacerlo como es hasta que lo logren.

- Malas palabras, discusiones, golpes, discriminaciones serán sancionados parando al equipo que cometió la falta durante 5 segundos.
- A los participantes del equipo ganador se les dará reconocimientos.

Materiales: dos pin pones, 18 cucharas, cuatro platillos.

Imagen 36. Huevo en cuchara



Fuente. Esta investigación

Imagen 37. Huevo en cuchara



Fuente. Esta investigación

CONDUCCIÓN VELOZ

Descripción: el grupo se dispondrá en dos hileras. Al frente de cada una, a una distancia de 2mt habrá un aro con un balón en el medio y a unos 4mt de este estará un platillo.

Los primeros de las hileras saldrán corriendo y tomarán con el pie el balón para dirigirse en conducción hasta el platillo al cual le dará la vuelta y se devolverá a lugar donde inicio parando el balón con el pie de nuevo en el aro.

Variación: el mismo recorrido pero en medio del aro y del platillo habrán tres conos para realizar eslabon.

Reglas:

- El compañero siguiente solo podrá salir cuando su compañero deje el balón en el aro, vaya al platillo de inicio y le toque la mano a su amigo.
- El balón debe ser conducido y dejado en su puesto con el pie.
- Si el niño no le da la vuelta al platillo deberá detenerse y darla y si no para el balón con el pie o no lo deja en el aro hará lo mismo hasta que se cumpla esta regla.
- Malas palabras, discriminaciones, discusiones o golpes serán sancionados deteniendo al grupo durante 10 segundos.
- Se jugara a tres puntos al igual que la variación.
- A los ganadores del juego se les dará reconocimientos.

Materiales: dos balones, dos aros, seis conos, cuatro platillos.

Imagen 38. Conducción veloz



Fuente. Esta investigación

Imagen 39. Conducción veloz



Fuente. Esta investigación

DESPLAZAMIENTO ACUATICO

Descripción: el grupo se dispondrá en dos hileras afuera de la piscina. Todos los participantes tendrán un objeto que deberán transportar dentro de esta.

Se lanzaran los primeros con los objetos a la piscina, nadaran hasta el otro lado y cuando salgan de ella podrán partir los siguientes.

Variación: cada hilera se dividirá en dos y se harán a ambos lados de la piscina respectivamente (hilera A y A1 – B y B1). A y B tendrán los objetos que serán uno por grupo. Se lanzaran a la piscina nadaran hasta donde se encuentren sus compañeros (A1 y B1) para entregarles los objetos, cuando lo hagan, estos podrán salir a hacer lo mismo pero al lado contrario.

Reglas:

- Hasta que el niño no salga de la piscina no podrá partir el siguiente, de lo contrario deberá salirse y volver a entrar.
- Hasta que el objeto no sea entregado en la mano no podrá partir el siguiente.
- Malas palabras, discriminaciones, discusiones o golpes serán sancionados deteniendo al grupo durante 10 segundos.
- Se jugará a tres puntos al igual que la variación.
- A los ganadores del juego se les dará reconocimientos.

Materiales: 16 objetos livianos

Imagen 40. Desplazamiento acuático



Fuente. Esta investigación

Imagen 41. Desplazamiento acuático



Fuente. Esta investigación

JUEGOS COOPERATIVOS

UNIDOS LOGRAMOS MÁS

Aplicar juegos cooperativos que incentiven la manifestación de la solidaridad y el compañerismo estimulando el trabajo en equipo.

EL BANANO

Descripción: se organizarán en grupos de tres personas. Dos se harán uno al frente del otro y el tercero se ubicará en medio de ellos y de lado con los brazos extendidos junto a las piernas o con los brazos cruzados en el pecho; las piernas deben estar en un mismo puesto todo el tiempo y con los pies juntos. Sus compañeros empezaran a empujar suavemente de un lado al otro sin dejarlo caer y el no podrá moverse voluntariamente.

Variación:

1. Grupos de cuatro personas
2. Grupos de ocho personas

Reglas:

- En ningún momento los niños deberán empujar a su compañero fuertemente para dejarlo caer.
- El niño que se encuentra en el medio deberá mantener sus pies juntos y firmes en el piso.
- Las personas que sostienen, tendrán que estar atentos en todo momento para recibir a su compañero.
- El incumplimiento de la primera regla, las malas palabras, golpes o discusiones serán motivo para que el que haya incurrido en esto se salga de actividad durante 3 minutos.

Nota: antes de realizar la actividad del banano, los niños en grupos de tres, harán ejercicios de confianza como cargar a el otro compañero juntando los brazos y este sentándose en medio

de ellos y cargar al compañero cogiéndolo de los brazos y de los pies.

Imagen 42. El banano



Fuente. Esta investigación

Imagen 43. El banano



Fuente. Esta investigación

EL GUSANO

Descripción: el grupo se dividirá en equipos de ocho personas. Cada equipo se dispondrá en una hilera y luego sentados con las piernas abiertas y semiflexionadas. El compañero que se encuentra adelante le cogerá los pies al que se encuentra atrás para que esto sea la forma de apoyo para poder desplazarse. Cuando ya todos hayan optado esta posición empezarán a caminar como si fueran un gusano por una zona determinada. Al terminar el recorrido se harán algunas correcciones y después deberán organizarse en un solo grupo para realizar la actividad y por unos determinados espacios establecidos con platillos.

Reglas:

- Debe cogerle la pantorrilla o el pie a su compañero que se encuentra atrás.
- No podrán soltarse.
- Discusiones, malas palabras, golpes, empujones e incumplimiento de la segunda regla les dará puntos negativos.
- Si completan cinco puntos perderán el reconocimiento.
- Si logran realizar el recorrido establecido sin completar los cinco puntos negativos se les dará a cada uno un reconocimiento.

Materiales: 8 platillos.

Imagen 44. El gusano



Fuente. Esta investigación

EL CONCIERTO

Descripción: los niños se dispondrán en parejas y cogidos de los brazos cruzándolos. Cada pareja se hará una al lado de la otra formando dos hileras juntas. Al frente del grupo habrá una mesa desde donde se lanzará cada niño, primero de frente y luego de espaldas hacia donde están sus compañeros para caer en medio de los brazos de ellos.

Reglas:

- Las parejas no podrán separarse una de la otra para evitar espacios donde se puedan caer los compañeros que se lancen.
- Los niños no deberán soltarse los brazos.
- Los niños que se lanzan podrán hacerlo con los brazos extendidos en forma de cruz o extendido al lado de las pernas.
- No podrán lanzarse fuertemente sino dejarse caer sobre sus compañeros.
- Si se sueltan, dejan caer a un compañero, discuten, se golpean, discriminan, les dará puntos negativos. Si completan cinco perderán el reconocimiento.
- Si logran pasar todos los niños sin completar los cinco puntos negativos se les dará a cada uno un reconocimiento.

Materiales: una mesa.

Imagen 45. El concierto



Fuente. Esta investigación

Imagen 46. El concierto



Fuente. Esta investigación

LA COLCHONETA HUMANA

Descripción: el grupo se acostará en el piso boca abajo uno al lado del otro. Cada niño empezará a rodar por encima de los otros hasta llegar al otro lado, momento en el cual podrá salir el siguiente.

Reglas:

- Los niños deberán estar completamente extendido y al mismo nivel. Los brazos podrán estar sobre los costados.
- Hasta que el niño que se haya lanzado no haya llegado hasta el otro lado y se acomode no podrá salir el siguiente.
- El juego se realizará tres veces, cada una para mejorar el tiempo del anterior.
- Discusiones, discriminaciones, golpes o malas palabras les dará puntos negativos.
- Si logran mejorar el tiempo en la tercera vez, se les dará un reconocimiento a cada uno siempre y cuando no hayan completado cinco puntos negativos.

Imagen 47. La colchoneta humana



Fuente. Esta investigación

Imagen 48. La colchoneta humana



Fuente. Esta investigación

EL CHOCOLATERO

Descripción: el grupo se organizará en un círculo y se sentarán. Cada uno tomará un objeto o un zapato en la mano y se aprenderán una canción:

Hacia la derecha

“a la lata”

“al latero”

“a la hija del chocolatero”

Hacia la izquierda

“a la pin”

“a la pon”

“a la hija del conde Simón”

Cada vez que se cante una frase se desplazará el objeto o el zapato para la derecha o izquierda según corresponda, es decir que cambiara de objeto. En el momento que se diga “a la hija del chocolatero” y “a la hija del conde Simón” el desplazamiento debe ser más rápido.

Cuando se hayan aprendido la canción se pondrán de pie y se cogerán de las manos manteniendo el círculo, solo que ahora no desplazaran el objeto sino que lo harán ellos mismo saltando de igual manera que lo hacían con los objetos.

Reglas:

- El juego como tal empezará cuando ya estén de pie.
- No podrán soltarse las manos durante el juego.
- Deberán ponerse de acuerdo para saltar todos al mismo tiempo.

- Discusiones, malas palabras, golpes, discriminaciones e incluso soltarse las manos, les dará puntos negativos.
- Si completan cinco puntos negativos no podrán recibir el reconocimiento, de lo contrario a cada niño se le dará uno.

Materiales: objetos para cada niño.

Imagen 49. El chocolatero



Fuente. Esta investigación

CORRIENTE DE AROS

Descripción: el grupo se dispondrá en una fila cogidos de la mano. A lado de ellos habrá tres ula ulas que deberán pasar por toda la fila sin soltarse las manos.

Reglas:

- El ula ula debe ser transportado sin que ningún niño se suelte de las manos.
- Cuando llegue un ula ula hasta el último niño podrá salir el siguiente.
- Si se sueltan las manos el ula se devolverá al punto de partida.
- El juego se realizará tres veces para ir mejorando el tiempo.
- Si hay peleas, golpes, malas palabras o discriminaciones se les dará puntos negativos.
- Si logran mejorar el tiempo en la tercera vez, se les dará un reconocimiento a cada uno siempre y cuando no hayan completado cinco puntos negativos.

Materiales: tres ula ulas.

Imagen 50. Corriente de aros



Fuente. Esta investigación

Imagen 51. Corriente de aros



Fuente. Esta investigación

LA BOMBA ANDANTE

Descripción: se organizarán en un círculo. Uno de los niños tendrá una bomba en medio de las piernas apretándola con las rodillas. Iniciaré un desplazamiento en el medio del círculo con la bomba para entregársela a otro compañero sin cogerla con las manos. Solo podrá hacerlo ayudándose con las mismas piernas mientras que el otro niño intentará agarrarla de igual manera.

Variación: se harán en parejas y la bomba se colocará en medio de cada niño a la altura de la frente, deberán caminar hasta donde este otra pareja para entregársela al compañero sin agarrarla con las manos.

Reglas:

- La bomba no podrá ser agarrada ni transportada con ayuda de las manos.
- Si la bomba se cae deberá devolverse al punto de partida.
- Si hay peleas, golpes, malas palabras o discriminaciones se les dará puntos negativos.
- Si al terminar el juego no han completado los cinco puntos negativos se les dará un reconocimiento a cada niño.

Materiales: una bomba, 8 platillos.

Imagen 52. La bomba andante



Fuente. Esta investigación

Imagen 53. La bomba andante



Fuente. Esta investigación

CAMINANDO A CIEGAS

Descripción: el grupo se organizará en dos filas una al frente de la otra a una distancia de 3mt aproximadamente y cogidos de las manos. Se escogerá un niño de cualquiera de las filas para que se vende los ojos y camine hacia sus compañeros que se encuentran al frente, podrá ser guiado si es necesario. Sus compañeros que lo reciben deberán hacerlo sin soltarse de las manos para que se dé cuenta que ya ha llegado.

Reglas:

- Los niños no podrán soltarse las manos.
- Todos los niños participarán de la dinámica.
- El niño que tenga los ojos vendados podrá ser guiado si es necesario.
- Empujones, discusiones, malas palabras, golpes o malas intenciones con el niño que se encuentra vendado dará puntos negativos.
- Al terminar la dinámica, si no han completado cinco puntos negativos, se le dará a cada niño un reconocimiento.

Materiales: dos tapa ojos.

Imagen 54. Caminando a ciegas



Fuente. Esta investigación

LA ESPUMA MOJADA

Descripción: el grupo se organizará en una fila. Al lado donde se encuentra el último niño habrá un recipiente con agua y una espuma, que deberán sumergir para recoger agua y luego pasarla de mano en mano por cada niño hasta llegar al primero que saldrá corriendo hasta donde se encuentran dos recipientes más, exprimirá la espuma, se devolverá corriendo y se ubicará de último para hacer lo mismo.

Reglas:

- La espuma debe partir desde el último niño que es el encargado de sumergirla en el recipiente.
- Todos los niños deben tocar la espuma y tratar de botar el agua menos posible.
- Deberán llenar los dos recipientes completamente.
- Si la espuma no es pasada por todos los niños se devolverá al lugar de partida.
- Empujones, discusiones, malas palabras, golpes dará puntos negativos.
- El juego termina cuando hayan llenado los dos recipientes.
- Al terminar la dinámica, si no han completado cinco puntos negativos, se le dará a cada niño un reconocimiento.

Materiales: tres recipientes, una espuma, un platillo.

Imagen 55. La espuma mojada



Fuente. Esta investigación

Imagen 56. La espuma mojada



Fuente. Esta investigación

TERCERA FASE O FASE FINAL

JUEGOS PREDEPORTIVOS DE PELOTA

CONVIVIENDO, CONVIVIENDO VAMOS APRENDIENDO

Emplear juegos predeportivos con pelota que contribuyan al aprendizaje y fomento del respeto y la tolerancia.

PONCHADO

Descripción: el grupo se ubicará dentro de una zona delimitada por platillos en forma de rectángulo, a excepción de cuatro niños que estarán situados por fuera de la zona a cada lado y los cuales serán los encargados de ponchar con una pelota plástica a sus compañeros, quienes deberán esquivar el balón para que no los ponchen.

Variación: se dividirá el grupo en dos equipos con igual número de personas, cada uno en una zona diferente. En el lado derecho estará el equipo A y al frente de ellos, por fuera, un integrante del equipo B quien será el encargado de ponchar, así mismo al lado izquierdo el equipo B y por fuera un representante del A.

Reglas:

- Los participantes solo podrán ser ponchados de la cadera hacia abajo, si a un niño el balón lo toca en la parte superior podrá seguir jugando.
- Los que poncha no podrán entrarse a la zona, así mismo los que están dentro de ella no podrá salirse porque automáticamente quedaran pochados.

En la variación:

- Si la pelota queda dentro de las zonas, los integrantes que están dentro de ellas podrán coger el balón y pochar a los del equipo contrario.

- Empujones, discusiones, discriminaciones y malas palabras será motivo para descalificar a un integrante del grupo que haya cometido la falta.
- Ganara el equipo que logre ponchar a todos los participantes contrarios.
- Las primeras reglas tambien aplican para la variación.
- Cada niño del equipo ganador recibirá reconocimiento.

Materiales: una pelota plástica, platillos para delimitar la zona.

Imagen 57. Ponchado



Fuente. Esta investigación

Imagen 58. Ponchado



Fuente. Esta investigación

TIRO HACIA EL BLANCO

Descripción: se dispondrá el grupo en dos equipos con igual número de personas. Cada equipo tendrá como objetivo derribar el cono del otro (los conos se encontraran a cada lado de la cancha) lanzando el balón hacia este, a la vez que deben impedir que el equipo contrario les derribe su propio cono, interceptando los pases.

Los jugadores deberán pasarse el balón entre ellos ya sea driblándolo o realizando pases, además podrán dar máximo tres pasos con el balón.

Los balones pueden ser interceptados por los jugadores del equipo contrario ganando la posesión del balón.

Variaciones:

1. Realizar 10 pases antes de derribar el cono.
2. Todos los jugadores deben tocar el balón antes de tumbar el cono.
3. Colocar un cono más a cada lado donde cada cono tenga una puntuación diferente.

Reglas

- Si el jugador da más de tres pasos con el balón pierde la posesión de este.
- La forma de recuperar el balón será interceptándolo en un pase o cuando este en el suelo.
- En ningún momento se debe tocar al jugador que tiene el balón para quitárselo. Solo podrá seguirlo o hacer las veces de sombra para impedir que se haga un pase o se

realice de forma correcta. Si se incurre en esta falta el jugador saldrá del campo por un minuto, además de que el equipo perderá posesión del balón.

- Si uno de los niños se comporta de forma irrespetuosa saldrá del campo por dos minutos, además de que el equipo perderá posesión del balón. Si en el momento de derribar el cono sucede esto además de salir del campo, no se le dará el punto.
- Para derribar el cono se tendrá a condición de hacerlo antes de una zona demarcada por platillos.
- Cada vez que se derribe un cono será un punto para el equipo. Gana el que más puntos tenga. Además se dará un reconocimiento a cada uno de los integrantes.

Materiales: ocho conos, un balón de balonmano.

Imagen 59. Tiro hacia el blanco



Fuente. Esta investigación

DOS OPORTUNIDADES DE GANAR

Descripción: el grupo se organizará en dos equipos. Se colocará dos porterías de un metro delimitadas por platillos a cada lado de la cancha, cada equipo tendrá como objetivo realizar gol en cualquiera de las dos porterías contrarias; estas no tendrán arqueros fijos.

Variación: se colocará dos porterías más con un tamaño mayor a las otras. Realizar un gol en ellas dará más puntos que las pequeñas.

Reglas

- Cada gol será un punto para el equipo que lo haga. En el momento de habilitar las otras porterías cada gol que se realice en estas serán dos puntos.
- Para que un equipo pueden recuperar un balón podrá hacerlo mediante interceptaciones y en ningún momento deberá sacar ventaja de su compañero a través de empujones, golpes, entre otros, sino que deberá ser recuperado de la manera más limpia posible.
- Si uno de los niños de algunos de los equipos se expresa de forma irrespetuosa hacia sus propios compañeros o los del equipo contrario, deberá abandonar el juego por dos minutos. Además si en el momento de incurrir en la falta hacen un gol el punto se le dará al equipo contrario.
- para impedir un gol podrá usar solamente los pies, la cabeza, el pecho, ya sea rechazando el balón o

controlándolo para salir jugado pero no deberá usar sus manos.

Materiales: un balón de fútbol, 12 platillos.

Imagen 60. Dos oportunidades de ganar



Fuente. Esta investigación

Imagen 61. Dos oportunidades de ganar



Fuente. Esta investigación

CORRIENDO HACIA LA META

Descripción: el grupo se organizará en equipos de tres personas para realizar defensa y ataque. Un primer equipo atacará y el otro defenderá (dos afuera y uno en el arco).

El juego iniciará cuando el animador lance la pelota por el suelo, en dirección a tres conos que estarán ubicados a unos 20mt. aproximadamente de la portería.

El equipo atacante debe correr hacia el balón para retenerlo y empezar a jugar, si hacen gol seguirán atacando y cambiará la defensa, si el equipo defensor recupera el balón deben salir rápidamente conduciendo balón en la misma trayectoria en que fue lanzado el balón al inicio, para introducir con la mano en un aro que se encuentra más adelante Si se logra el objetivo, inicia de nuevo el juego con este equipo pero esta vez atacando y entrando otro a defender.

Reglas

- Si el equipo no alcanza el balón cuando sea lanzado por el animador antes de que sobrepase los tres conos, perderá el turno.
- Los goles en la portería e introducir el balón en el aro significará puntos para el equipo que los realice.
- Cada grupo inicia con cinco puntos, cada vez que se expresen irrespetuosamente será un punto menos que podrán recuperar con los goles que hagan.
- Al finalizar el juego el equipo que gane tendrá un reconocimiento para cada uno de los integrantes.

Materiales: un balón de fútbol, cuatro platillos, tres conos, un aro.

Imagen 62. Corriendo hacia la meta



Fuente. Esta investigación

LANZANDO HACIA EL ARO

Descripción: el grupo se dividirá en dos equipos con igual número de personas. A cada lado de la cancha habrá una portería la cual tendrá un aro colgado en la mitad. Los equipos deberán introducir el balón con la mano para anotar un gol en el aro correspondiente sin pisar el área de portería.

Reglas:

- Los pases deberán ser con las manos.
- El balón podrá driblarse.
- Los goles serán válidos si pasan por medio del aro.
- Si el niño pisa el área de portería antes de lanzar el balón, este será del equipo contrario, o si después de tocarla lo lanza y hace gol, no será válido.
- Podrán dar máximo tres pasos con el balón en las manos.
- Los jugadores no podrán empujarse ni quitar de las manos el balón para ganar posesión de él.
- Empujones, discusiones, golpes, malas palabras y discriminaciones serán motivo para dar goles en contra del equipo que cometió la falta.
- Los integrantes del equipo ganador recibirán reconocimiento.

Materiales: dos porterías, dos aros, 12 platillos si las áreas no están delimitadas, un balón de balonmano.

Imagen 63. Lanzando hacia el aro



Fuente. Esta investigación

VOLEIBOL CON AROS

Descripción: el grupo se organizará en dos equipos. Cada uno realizará pases de voleo o antebrazo entre los integrantes hasta que logren introducir el balón en el aro correspondiente a cada equipo, el cual estará sostenido por uno de los participantes. Cada niño con su aro respectivo estará ubicado a cada lado de la cancha en un lugar delimitado y solo podrá mover sus manos para intentar ayudar a introducir el balón.

Variaciones:

1. Antes de anotar un punto deberá realizar cinco pases
2. Antes de anotar un punto deberá tocar el balón todos los participantes.

Reglas

- Si el niño que sostiene el aro se mueve de su lugar para sacar ventaja de su posición, al pasar el balón por el aro no valdrá el punto.
- Los balones solo podrán ser interceptados en un pase y no podrán ser quitados de las manos del que lo tenga; si esto pasa, el equipo perderá posesión del balón.
- Si el balón se cae el equipo pierde la posesión del mismo.
- El balón deberá ser introducido de la misma manera que se hacen los pases (voleo y antebrazo).
- Los equipos empezaran con 10 puntos, los cuales se irán perdiendo si algún niño empuja, golpea, dice una mala

palabra o pelea, pero estos se podrán recuperar cada vez que se introduzca el balón en el aro.

- Cuando se termine el juego se premiará a cada integrante del equipo ganador.

Materiales: un balón de voleibol, dos aros, ocho platillos.

Imagen 64. Voleibol con aros



Fuente. Esta investigación

RUGBY CABECEADOR

Descripción: el grupo se dividirá en dos equipos con igual número de personas. El objetivo será anotar puntos o goles con la cabeza en la portería correspondiente. Para lograr esto, los jugadores deberán entregar el balón con las manos antes de que uno de los integrantes del equipo contrario toque una parte del cuerpo de la persona que tiene el balón, si esto sucede, el equipo perderá posesión del mismo.

Reglas:

- El jugador debe entregar el balón antes de que el contrincante toque alguna parte de su cuerpo.
- Los pases deben hacerse con las manos.
- El jugador que tenga el balón no podrá ser tocado cuando esté dentro del área de portería donde debe hacer el gol.
- Para hacer un gol deberá ser con la cabeza. Tendrá dos opciones: 1. Cabecearlo el mismo que tenga el balón o 2. Lanzarlo a otro compañero para que este cabecee.
- El jugador contrincante no podrá golpear o empujar para quitar el balón.
- Empujones, discusiones, golpes, malas palabras y discriminaciones serán motivo para dar goles en contra del equipo que cometió la falta.
- Los integrantes del equipo ganador recibirán reconocimiento.

Materiales: 12 platillos, dos porterías, un balón.

Imagen 65. Rugby cabeceador



Fuente. Esta investigación

JUEGOS PREDEPORTIVOS DE CARRERA

ACTIVANDO MI CORAZON

Fortalecer la amistad y la confianza a través de juegos predeportivos de carrera que permitan la participación y el acercamiento entre los integrantes del grupo

TRIPLE SALTO

Descripción: el grupo se organizará en dos equipos de igual número de personas. Se formarán dos hileras y se harán atrás de un platillo cada una. Los primeros tendrán un objeto con el que saldrán corriendo cuando suene el silbato, adelante a unos 4mt habrán tres ula ulas organizados de la siguiente manera: dos seguidos una al frente del otro y el tercero en diagonal al segundo pero junto a este. Los niños saltarán con un solo pie los dos primeros y el tercero con el otro pie para impulsarse con este último dando un salto largo hasta donde estará un cono al cual le dará la vuelta para devolverse corriendo y llevar el objeto hasta donde están sus compañeros y dárselo al siguiente para que pueda hacer lo mismo. El juego terminará cuando los integrantes de uno de los equipos haya finalizado el relevo.

Variación:

1. El objeto lo tendrán los últimos quienes lo mandaran de mano en mano por debajo de las piernas hasta que llegue al primero, quien saldrá a correr y cuando regrese se ubicará de último.
2. De la misma manera que el anterior pero por arriba de mano en mano.

Reglas:

- Debe realizar los tres saltos en los aros respectivos y darle la vuelta al cono de lo contrario deber devolverse para hacerlo.

- Hasta que no se llegue a donde están los compañeros y entregue el objeto no podrá salir el siguiente.
- discusiones, golpes, empujones, malas palabras o discriminaciones será motivo para darle un punto al equipo contrario.
- Ganará quien tenga mas puntos. A todos los integrantes se les dará un reconocimiento.

Materiales: dos palos pequeños (objetos), seis ula ulas, dos conos, dos platillos.

Imagen 66. Triple salto



Fuente. Esta investigación

INTERCAMBIO DE OBJETOS

Descripción: el grupo se dispondrá en dos hileras de igual número de personas ubicadas atrás de un platillo respectivamente. Al lado de cada hilera habrá un ula ula con una cantidad de objetos que deberán transportar hasta el otro lado donde también se encontrará un ula ula en el cual deberán dejarlos. Al sonar el pito saldrán los primeros, cogerán un objeto y lo llevaran al otro lado, se devolverán y le darán la salida a su compañero siguiente chocando las manos, quien realizará lo mismo. Gana el equipo que primero lleve todos los objetos.

Variación:

1. El juego iniciará con los últimos de cada hilera hasta llegar al primero.
2. Los primero saldrán corriendo hasta donde están los últimos para introducirse por debajo de las piernas de sus compañeros.

Reglas:

- Hasta que no se llegue a donde están los compañeros y le toque la mano no podrá salir el siguiente.
- Solo se permite un objeto por niño.
- discusiones, golpes, empujones, malas palabras o discriminaciones será motivo para darle un punto al equipo contrario.
- Ganará quien tenga más puntos. A todos los integrantes se les dará un reconocimiento.

Materiales: cuatro ula ulas, dos platillos, objetos (la misma cantidad para cada equipo).

Imagen 67. Intercambio de objetos



Fuente. Esta investigación

Imagen 68. Intercambio de objetos



Fuente. Esta investigación

LA CARRERA DEL PERIÓDICO

Descripción: el grupo se dispondrá en dos hileras de igual número de personas ubicadas atrás de un cono respectivamente. Cada hilera tendrá un periódico que deberá ser transportado por los integrantes, de un lado al otro sin cogerlo, solo estará apoyado en el pecho de quien lo lleva. En el transcurso del recorrido habrá un lazo colgado horizontalmente de dos estacas que los niños deberán saltar mientras van corriendo. Al sonar el pito saldrán los primeros, hasta donde se encuentran los conos correspondientes se devolverán por un lado y le darán la salida a su compañero siguiente chocando las manos y pasándole el periódico, quien realizará lo mismo. Cuando todos los integrantes de una hilera terminen de hacer el recorrido será el que gane.

Reglas:

- El periódico no podrá ser sostenido con las manos. Para que este se sostenga en el pecho, tendrán que desplazarse muy rápido para que no se caiga.
- Para que pueda salir el siguiente niño deberá esperar que su compañero le toque la mano y le pase el periódico cuando llegue.
- Obligatoriamente deberán saltar el lazo. Si se le cae el periódico se debe detener y colocárselo de nuevo para continuar corriendo.
- Cada niño deberá darle la vuelta al cono que se encuentra a unos 10mt aproximadamente de cada hilera.
- El juego se realizará tres veces para ganar dos de tres.

- Si hay empujones, golpes, malas palabras, discusiones y discriminaciones se darán puntos negativos. Si alguno de los equipos completa tres de esos, inmediatamente ganará la hilera contraria.
- Gana la hilera que mas punto tenga y a cada niño del equipo ganador se le dará un reconocimiento.

Materiales: dos estacas, cuatro conos, un lazo, dos hojas de periódico.

Imagen 69. La carrera del periódico



Fuente. Esta investigación

Imagen 70. La carrera del periódico



Fuente. Esta investigación

DERRIBANDO OBJETOS

Descripción: Se dividirá el grupo en dos equipos, ubicados en hilera. Al sonar el pito deberá salir corriendo los primeros hacia un aro que tiene pelotas pequeñas, cogerán una cada uno y la lanzarán para tumbar unos vasos que hay frente a ellos a unos 3mt del aro. Cuando hagan el lanzamiento deberán devolverse al lugar de salida tocarle la mano a su compañero siguiente y de esta manera poder salir a realizar lo mismo. Gana el equipo que tumbé todos los vasos.

Variación: el relevo iniciará de atrás para adelante.

Reglas:

- Se repetirá el juego tres veces en el cual la primera y la segunda valdrán cada una un punto y la tercera tres puntos.
- Para que salga el siguiente niño, debe ser tocado por su compañero que viene corriendo.
- Solo se permite un objeto por niño.
- Gana el equipo que más vasos tumbe.
- discusiones, golpes, empujones, malas palabras o discriminaciones será motivo para darle un punto al equipo contrario.
- Ganará quien tenga más puntos. A todos los integrantes se les dará un reconocimiento.

Materiales: pelotas pequeñas, dos aros, cuatro conos, vasos.

Imagen 71. Derribando objetos



Fuente. Esta investigación

Imagen 72. Derribando objetos



Fuente. Esta investigación

CARRERA DE NÚMEROS

Descripción: se formarán dos equipos con igual número de personas enumeradas de forma seguida cada equipo quedando dos personas contrarias con el mismo número. Se ubicaran todos juntos en una fila atrás de una línea trazada. Cuando el profesor mencione uno de los números, quienes los tengan tendrán que salir corriendo hasta donde se encuentra una línea de llegada, el niño que llegue primero obtendrá un punto para el equipo. Gana el equipo que más puntos tenga.

Variación:

1. Desde posición de espaldas.
2. Arrodillados
3. Sentados
4. Acostados

Reglas:

- Deberán correr los números correspondientes al llamado.
- Deberán partir atrás de la línea.
- discusiones, golpes, empujones, malas palabras o discriminaciones será motivo para darle un punto al equipo contrario.
- Ganará quien tenga más puntos. A todos los integrantes se les dará un reconocimiento.

Materiales: platillos en caso de que las líneas no se puedas trazar.

Nota: este juego es tomado como referencia de <http://www.efdeportes.com/efd148/juegos-predeportivos-de-atletismo.htm> pero se le hicieron variaciones en la guía.

Imagen 73. Carrera de números



Fuente. Esta investigación

PISTA ENJABONADA

Descripción: en el piso se tenderá un material de hule que hará las veces de pista; a este se le arrojará agua y jabón para que quede resbalosa. Esta pista tendrá unos obstáculos en el camino que los niños deberán pasar.

Seguido de esto se organizará el grupo en dos hileras para disponerse a realizar una carrera de relevos. Los niños deberán transportar, uno por uno, una bandeja con un vaso lleno de agua en la cabeza hasta el otro lado con el objetivo de llenar un recipiente que estará al finalizar la pista (cada hilera tendrá su recipiente). La idea es no dejar caer el vaso.

Los obstáculos que deberán vencer serán conos, pin ponos y vallas las cuales no podrán pisar ni tumbar.

Reglas

- Si algún niño toca o tumba un obstáculo deberá devolverse.
- El siguiente niño no podrá salir hasta que su compañero no regrese y le entregue la bandeja con el vaso vacío.
- Si uno de los niños se llegase a caer y toca algún obstáculo a causa de la caída será permitido pero deberá pararse y seguir su camino para vaciar en el recipiente el agua que le quede.
- Si alguno de los integrantes de las hileras dice una mala palabra, se expresa irrespetuosamente o pretende no dejar participar a algún compañero, la hilera se penalizará con 10 segundos donde no se dejará que corra ningún niño hasta que no pase este tiempo.

- Al finalizar el juego el agua se medirá en botellas señalizadas para mirar cual de las hileras logró llenar más el recipiente.
- Gana la hilera que primero llene de agua el recipiente. A cada participante de la hilera ganadora se le dará un reconocimiento.

Materiales: cuatro recipientes, dos botellas plásticas, una pista (hule), jabón, agua, 12 conos, 50 pin ponos, 20 vasos plásticos, dos bandejas, dos vallas.

Imagen 74. Pista enjabonada



Fuente. Esta investigación

EL LAZO FORZUDO

Descripción: en el piso se tenderá un material de hule que hará las veces de pista; a este se le arrojará agua y jabón para que quede resbalosa.

El grupo se acomodará en dos hileras, cada una tendrá un lazo que deberá ser manejado por un niño de las respectivas hileras el cual será escogido por el animador.

La idea del juego será realizar una carrera por la pista enjabonada de la siguiente manera: los chicos deberán estar atrás de su cono respectivo, los niños escogidos tendrán en su mano el lazo que le corresponde para estar preparados cuando suene el pito. Al sonar este saldrá un niño de cada hilera y se sentará en la pista cogiendo a la vez el lazo por una punta mientras que el otro niño inicia una carrera halando a su compañero con el lazo, cuando el niño que está halando llegue al final de la pista el otro podrá ir de nuevo por el siguiente, y así sucesivamente.

Gana el equipo que primero transporte a todos sus compañeros.

Reglas

- Si algún niño se sienta antes de que el compañero que tiene el lazo llegue al punto de inicio, los niños que hayan sido transportados deberán devolverse.
- Si el niño que deberá ser halado se suelta del lazo deberá volver a iniciar del nuevo el deslizamiento.
- Los niños encargados de lazo también deben ser transportados, ya sea que cambien con los que ya se deslizaron o al final uno de los niños sale corriendo a

tomar el lazo en el punto de partida y el otro se sienta para iniciar el recorrido.

- Cuando cada niño vaya llegando se deberá sentar de nuevo formando la hilera atrás de su respectivo cono.
- Si alguno de los integrantes de las hileras dice una mala palabra, se expresa irrespetuosamente o pretende no dejar participar a algún compañero, la hilera se penalizará con 10 segundos donde no se dejará que se deslice ningún niño hasta que no pase este tiempo.
- Gana la hilera que haya pasado a todos sus compañeros. Se dará un reconocimiento a cada uno de los integrantes.

Materiales: una pista de jabón, jabón, agua, cuatro conos, dos lazos.

Imagen 75. El lazo forzado



Fuente. Esta investigación

JUEGOS COOPERATIVOS

UNIDOS LOGRAMOS MÁS

Aplicar juegos cooperativos que incentiven la manifestación de la solidaridad y el compañerismo estimulando el trabajo en equipo.

TELARAÑA CAMINADORA

Descripción: en un recipiente de boca angosta, todo el grupo deberá introducir un marcador que se encuentra amarrado por cuerdas que deberán ser sostenidas por cada participante, pero antes tendrán que hacer un recorrido para llegar a él, manteniendo las cuerdas templadas todo el tiempo, incluso cuando estén introduciendo el marcador.

Reglas:

- El número de cuerdas deberá ser igual al número de participantes.
- Durante el desplazamiento deberán coordinar para que las cuerdas mantengan totalmente extendidas de lo contrario tendrán que devolverse.
- Cuando estén introduciendo el marcador las cuerdas deben permanecer tensionadas.
- Discusiones, golpes, empujones, discriminaciones y malas palabras darán puntos negativos al grupo, además tendrán que devolverse.
- Si completan cinco puntos negativos se declarará la prueba como no realizada, lo cual será motivo para no recibir reconocimiento.

Materiales: un marcador, cuerdas (la cantidad será de acuerdo con el número de participantes), un recipiente.

Imagen 76. Telaraña caminadora



Fuente. Esta investigación

Imagen 77. Telaraña caminadora



Fuente. Esta investigación

EL VASO FIRME

Descripcion: en una base pequeña de carton con cuatro cuerdas, el grupo deberá transportar un vaso con agua sin dejarlo caer hasta donde se encuentra un recipiente señalado con lineas que indican hasta donde debe llegar el agua antes de que se cumplan 10 minutos, que será el tiempo estipulado para cumplir con la tarea.

Reglas:

- Saldrán en equipos de cuatro personas y deberán ir turnándose.
- Al lado del recipiente habrá un integrante que será el encargado de coger el vaso y hechar el agua en el recipiente.
- Al inicio del recorrido habrá otro recipiente con agua, que estará a cargo de otro niño quien llenará el vaso.
- Los niños que llevan el vaso en la base de carton deberán coger las cuerdas y coordinar sus movimientos para que la base este estable en todo el recorrido y no se caiga el vaso. Si esto sucede deberán devolverse a llenarlo de nuevo.
- El tiempo estipulado para llenar el recipiente hasta donde esta indicado con las lineas, será de 10 minutos.
- Discusiones, golpes, empujones, discriminaciones y malas palabras darán puntos negativos al grupo, además tendrán que devolverse.

- Si completan cinco puntos negativos se declarará la prueba como no realizada, lo cual será motivo para no recibir uno de los reconocimientos.
- si terminan dentro de los 10 minutos y no han completado los cinco puntos negativos, cada niño recibirá dos reconocimientos.

Materiales: un vaso plastico, un carton pequeño y cuadrado con cuatro cuerdas a cada lado, dos recipientes.

Imagen 78. El vaso firme



Fuente. Esta investigación

COORDINANDO SALTOS

Descripción: el grupo se dispondrá en una hilera atrás de un platillo, cada uno agarrado de la cintura del compañero de al frente. Cuando suene el pito empezarán a desplazarse sin soltarse y saltando; en el transcurso del recorrido habrán parejas de ula ulas que no podrán pisar cuando los salten, ni podrán quedar dos o mas niños dentro de un mismo aro.

Reglas:

- No podrán soltarse mientras estan haciendo el recorrido.
- El desplazamiento debe ser saltando.
- Cuando lleguen a los ula ulas deberan saltar callendo dentro de ellos pero solo se permite un niño por aro.
- Los saltos deben ser al mismo tiempo cuando esten pasando los ula ulas para cumplir con la regla anterior. Si esto no se cumple deberán devolverse.
- Será motivo para que se devuelvan las discusiones, malas palabras, empujones, golpes o discriminaciones.
- La prueba se realizará dos veces, la segunda será para mejorar el tiempo. Si el tiempo es mejor que el primero se dará un renocimiento mas.
- Al terminar la prueba se le dará a cada niño el reconocimiento.

Materiales: seis ula ulas, dos platillos.

Imagen 79. Coordinando saltos



Fuente. Esta investigación

Imagen 80. Coordinando saltos



Fuente. Esta investigación

CUERDA SIN FIN

Descripción: el grupo se dispondrá en una fila cogidos de las manos, al sonar el pito iniciarán el recorrido por una cuerda que guiará por donde deben ir desplazándose; el niño que va dirigiendo tendrá un pedazo de cuerda amarrada circularmente en medio de la otra, la cual no podrá soltar mientras van haciendo el recorrido.

Reglas:

- Mientras hacen el recorrido no podrán soltarse las manos.
- El niño que dirige no podrá soltar el pedazo de cuerda que lleva en la mano.
- Deberán pasar todos los obstáculos que se encuentren en el recorrido buscando la manera de hacerlo sin soltarse.
- Si se sueltan tendrán que devolverse.
- Se tomará el tiempo que se demoren en hacer el recorrido.
- El juego se hará dos veces, la segunda será para mejorar el tiempo y poder ganar el reconocimiento.
- Malas palabras, golpes, discriminaciones o discusiones harán que tengan que devolverse.
- Si mejoran el tiempo, cada niño recibirá un reconocimiento.

Materiales: una cuerda larga (fibra) para amarrarla por varios obstáculos.

Imagen 81. Cuerda sin fin



Fuente. Esta investigación

Imagen 82. Cuerda sin fin



Fuente. Esta investigación

ARRASTRE

Descripción: el grupo se organizará en una hilera acostados y agarrados de las piernas del compañero de al frente. El objetivo será transportar dos objetos (uno por uno) de un lado al otro, arrastrándose debajo de una cuerda amarrada de estacas en forma de diagonales. El recorrido será de 3mt. aproximadamente.

Reglas:

- El niño que va de primero llevará el objeto.
- Mientras se arrastran no podrán soltarse de las piernas.
- No podrán tocar la cuerda, de lo contrario deberán devolverse.
- Cuando ya todos hayan pasado la cuerda, podrán pararse para volverse a organizar donde se inicio el recorrido y llevar el segundo objeto.
- Discusiones, golpes, discriminaciones y malas palabras darán puntos negativos al grupo, además tendrán que devolverse.
- Si completan cinco puntos negativos no se les dará reconocimiento.
- Al terminar la prueba a cada niño se le dará su reconocimiento si no tuvieron los cinco puntos negativos.

Materiales: seis estacas, fibra, dos objetos.

Imagen 83. Arrastre



Fuente. Esta investigación

Imagen 84. Arrastre



Fuente. Esta investigación

PASA LA CUERDA

Descripción: se amarrará un lazo en forma horizontal de un lado al otro. El grupo tendrá que pasar a sus integrantes uno por uno de un lado al otro por encima del lazo sin tocarlo.

Reglas:

- Todos los integrantes deberán pasar por encima del lazo sin tocarlo. Si esto sucede deberá devolverse todo el grupo e iniciar de nuevo.
- Podrán estar dos integrantes al otro lado para recibir a sus compañeros pero ellos tendrán que pasar también antes o después.
- Se tendrán que devolver si hay discusiones, discriminaciones, malas palabras o golpes.
- Al finalizar el juego se le dará a cada niño un reconocimiento.

Materiales: un lazo, dos bases firmes para amarrar el lazo.

Imagen 85. Pasa la cuerda



Fuente. Esta investigación

Imagen 86. Pasa la cuerda



Fuente. Esta investigación

MARAÑA

Descripción: en una base de tres partes se ira enredando una cuerda que quede con varios espacios pequeños y grandes. El objetivo será pasar de un lado al otro cada integrante del grupo por los diferentes espacios sin repetirlos y sin tocar la cuerda.

Reglas:

- Todos lo integrantes deberán pasar por los espacios de la maraña sin tocar la cuerda. Si esto sucede deberá devolverse todo el grupo e iniciar de nuevo.
- Podrán estar dos integrantes al otro lado para recibir a sus compañeros pero ellos tendrán que pasar también antes o después.
- No podrán repetir los espacios que ya han sido utilizados.
- Se tendrán que devolver si hay discusiones, discriminaciones, malas palabras o golpes.
- Al finalizar el juego se le dará a cada niño un reconocimiento.

Materiales: fibra (cuerda), una base firme.

Imagen 87. Maraña



Fuente. Esta investigación

Imagen 88. Maraña



Fuente. Esta investigación

8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

8.1. Agresividad

La guía metodológica estuvo basada en la aplicación de dos tipos de juegos que fueron: predeportivos de pelota y de carrera y juegos corporativos; los cuales se llevaron a cabo en tres fases, inicial, de control y final, ejecutando 12 sesiones en cada fase (cuatro de cada juego) para un total de 36 clases durante la intervención con el grupo.

Las diferentes observaciones y su respectivo análisis se realizaron teniendo en cuenta los diferentes momentos de las sesiones como eran el inicio de la misma, la organización del grupo y explicación de los juegos, la realización de las actividad centrales y la finalización de las clases.

En el siguiente análisis se presentarán por separadas las tres fases en las cuales se especificarán las conductas agresivas que se dieron gestual, verbal y físicamente.

Primera fase o fase inicial

Antes de dar inicio a la aplicación de la guía como tal, se realizaron dos encuentros iniciales para que la investigadora se aprendiera los nombres de los niños sujetos de estudio y empezar a observar algunas características de la población con la que se trabajaría.

En el primer encuentro al llegar a la fundación los niños fueron presentados por la trabajadora social los cuales al escuchar que se realizaría un trabajo donde habrían predeportivos como futbol, voleibol, balonmano, atletismo entre otros y que la profesora iba a venir tres veces a la semana además de que iba a ser en la cancha demostraron gran entusiasmo, alegría y aceptación con el trabajo puesto que les gusta la parte deportiva. Después esto se les contó que se realizaría un partido de futbol que tendría como reglas principales el saque de banda cuando se fuera el balón, el saque de centro al haber gol y si habría alguna falta antideportiva deberá salirse del juego durante tres minutos. Se fue flexible en las reglas para que su comportamiento fuera más espontáneo

Al desplazarse a la cancha se hizo la división de los equipos utilizando como estrategia la enumeración del uno al dos, hubo inconvenientes e inconformidades por parte de algunos niños porque les había tocado con personas que no querían. Se dio inicio al partido; al comienzo no hubo peleas ni discusiones pero a medida que iba pasando el tiempo algunos de ellos empezaron a pelear y a expresarse de manera inadecuada, como por ejemplo JDPC que cuando sus compañeros se equivocaban les gritaba "visco" o "ese si es muy malo", en particular cuando no hacen el gol. VMBC que para quitar el balón, hala de la camisa a uno de los contrarios. Por otra parte, se dio un encuentro agresivo entre dos de ellos: JDVV quien empuja a JAAG, del equipo contrario, en el momento en que el balón salió por la banda incitándolo a la pelea. Este último al ser empujado por su compañero le responde de la misma manera e iban a empezar a pelear, esto no se permitió y se separaron ambos niños dándoles un tiempo fuera de tres minutos en el que se sentaron alejados el uno del otro y

después de este tiempo pudieron volver a entrar al partido, amonestación que fue seguida por ambos niños.

Como se observa hasta este momento, todas las anteriores manifestaciones son características de conductas agresivas que se presentan en la población estudiada, debido a que tiene baja tolerancia a acciones como perder, ser superado por otros, no lograr sus objetivos o sus deseos más aún si es a causa de otros compañeros, ya sea porque ellos tienen más habilidades o por equivocaciones de los demás y no hacen lo que deberían para poder ganar; evidenciándose con estas actitudes algunos tipos de agresividad como la **agresividad directa** que es aquella que se expresa de forma física o verbal; la física se da cuando las personas reaccionan violentamente, por ejemplo, golpeado a alguien; la verbal como su nombre lo indica es a través de insultos, ofensas, etc. dentro de este tipo se identifica a JDPC ya que sus expresiones aunque no son físicas, sí son verbales y gestuales, manifestando ofensas a sus compañeros diciéndoles que son malos, así mismo JDVC también presenta este tipo de agresividad ya que reacciona violentamente empujando a su compañero y además de esto lo provoca de manera verbal para incitar una pelea. JAAG que además de demostrar agresividad directa también utiliza la **agresividad reactiva** porque reacciona empujando a su compañero debido a que se sintió ofendido, al ser empujado sin ningún motivo aparente, este tipo de agresividad “es una reacción ante provocaciones, injusticias o agresiones reales o percibidas, y se dispara en forma impulsiva como parte de un estado de ira o de cólera”⁶⁹

Para el segundo encuentro se trabajó algo más cercano al proceso que llevaría a cabo. Se realizaron carreras y actividades donde estarían todos juntos trabajando en equipo. En un principio se tuvieron a todos en la sección de ellos porque estaba lloviendo, momento que se aprovechó para recordar nombres y conocer a los que no habían estado el primer día. Durante este momento se presentó un poco de desorden y bulla, es decir, indisciplina por parte de los niños a la hora de sentarse y hacer silencio para empezar a hablar. Posteriormente se organizaron y se pudo hacer esta corta intervención en la sección. Mientras se hablaba con ellos, YDB le pegó en varias ocasiones a uno de los niños cada vez que aportaba algo a la charla. LJMC que ha demostrado ser un niño líder porque le gusta hacer aportes, hablar cuando se le da la palabra y organizar a sus compañeros, le dice a ellos de forma un poco fuerte e inapropiada que se callen y les pega en la cabeza luego se puso a discutir con YDB porque no se quedaba quieto. Cuando dejó de llover se pudo hacer el desplazamiento a la cancha. Salieron muy contentos y rápidamente. Al llegar allá VMR y JAAG se ofrecieron a organizar los materiales pero como uno lo quería hacer primer que el otro se pusieron a discutir y halarse los materiales de las manos. Se le dio a cada uno indicaciones y no siguieron discutiendo. Durante las carreras se dieron algunos empujones porque había unos que no querían salir a correr todavía o no querían correr con los que les había tocado ya que se habían dividido en grupos de cuatro, entonces utilizaban esta acción para poner a correr a otro compañero. En la otra actividad de trabajo en equipo se notaron

⁶⁹ CHERTOK, Alberto. Desarrollo y Tratamiento de los Comportamientos Agresivos Enfoque cognitivo – conductual.

Disponible en: <http://www.spu.org.uy/DesarrolloyTratamientodeComportamientosAgresivos.pdf>. Consultado el día 28 de marzo de 2012. Pág. 1

algunas falencias a la hora de trabajar juntos, puesto que habían unos que no se dejaban guiar, otros que no mostraban interés, los que se enojaban porque no hacían lo que ellos aportaban, pero así mismo otros que si trataban de organizar y hacer participar el equipo en especial LJMC que en su mayor parte mantuvo aportando ideas y organizando el grupo.

Se continúa evidenciando la agresividad directa en los niños, pues sus reacciones están dadas por ataques físicos pero principalmente y es lo que más se observa, verbales, siempre respondiendo a quienes empiezan o siguen la discusión. En cuanto a YDB, tal vez su acción de golpear no fue con enojo pero si fue en un sentido burlesco, ya que el golpeaba y se reía. Se observó que su intención era interrumpir o sabotear a su compañero cada vez que hablaba.

Seguido de estos dos encuentros, se dio inicio a la aplicación de la guía que para este momento el reconocimiento de cada niño era más fácil puesto que ya se diferenciaba cada uno por su nombre.

Como se dijo al comienzo en este primer análisis se abordará la primera fase de la aplicación de la guía. Durante estas doce sesiones se observaron muchas controversias, enfrentamientos, peleas, insultos, golpes y malas palabras, que se resumirán en tres clases de agresividad: gestual, verbal y de acción, presentados en los diferentes momentos de la sesión, como era durante la organización del grupo, la explicación de las actividades, la realización de las mismas y la finalización de las sesiones. Se hablará entonces de lo que fue el trabajo con ellos en los diferentes tipos de juegos.

Frente a la **agresividad gestual**, debido a que no fue permitido filmar a los niños, sus gestos no pudieron ser captados tal y como eran, ni en su totalidad, pero los que se alcanzaron a observar estaban relacionados con burlas, risas, torcedura de ojos y boca, pucheros, volteaban la cara cuando no les agradaba algo, bajaban o subían las cejas para demostrar su inconformidad o desagrado, sacadas de lengua, entre otros. Básicamente fueron los mismos en cada una de las fases y juegos, por este motivo se resumen en un solo párrafo.

1. Juegos pre deportivos de pelota

Agresividad verbal: esta es una de las que con mayor frecuencia se presentan, casi en la totalidad de los diferentes momentos de las sesiones yendo desde malas expresiones, insultos hasta palabras soeces y en ocasiones por causas mínimas que serán nombradas más adelante.

Las palabras y frases que más se escuchan con frecuencia son las siguientes:

- “le voy a pegar”
- “le pego su puño”
- “le voy a meter un traque”
- “cállese”
- “que quien lo ve tan callado y es pura mentira”

“me vuelve a tocar y lo cojo a golpes”.
“ahh ya quiere que le meta su puño, ya me está hasta cayendo mal”.
“tan perro cálese que le meto su traque”.
“cálese sapo que con usted no estoy hablando”
“cabeza de huevo”
“este cabeza de mango”
“cálese que su voz de marrano me estresa”.
“cabeza de dinosaurio”
“cálese quemado”
“te voy a pegar maldito cabezón hp...”
“no me pegue malp...”
“no me toque malp...”.

Estas palabras de uso reiterativo, donde se oye la mala expresión, la ofensa e incluso vulgaridades se presentaban en el transcurso de toda la sesión pero con mayor frecuencia durante la organización del grupo ya fuera para la iniciación de la intervención o cuando se iba a pasar de un juego a otro y en las explicaciones de las actividades, afirmándose entonces que el desorden y las agresiones verbales se daban en los momentos en que los niños no se encontraban realizando la actividad como tal ya que en este espacio las pequeñas pelotas eran mínimas porque los niños se encontraban concentrados, en la mayoría de las veces, ejecutando el juego y tratando de ganar.

Agresividad acción: en esta parte la desorganización, la indisciplina (interrumpiendo, durante la organización del grupo y las explicaciones de las actividades) los empujones, patadas, haladas de brazos y de ropa, y las discriminaciones de niños a otros cuando se formaban los grupos fueron las acciones que más se ostentaron en las diferentes fases de las intervenciones por ejemplo, en la organización del grupo para que se sentaran o formaran hileras algunos niños cogían a sus compañeros halándolos o empujándolos para que se acomodaran; las patadas se debían a reacciones de ellos cuando alguien les hacía o decía algo; las discriminaciones hacia algunos niños, las sustentaban diciendo que eran malos jugando, que iban a perder, y que por eso no los querían en el equipo. Los empujones también se veían mucho durante los juegos ya que estos fueron pre deportivos de fútbol en los cuales había contacto físico que utilizaban para quitar el balón e incluso a manera de maldad para hacer caer a su contrincante.

Hubo un caso particular del niño AFM que cuando se le llamaba la atención por su comportamiento se golpeaba en la cara preguntando a la vez “profe usted me peinó”?

Lo anterior fue lo concerniente a lo que se observó en el transcurso de los juegos pre deportivos de pelota.

En cuanto a la aplicación de los juegos pre deportivos de carrera, en los cuales el contacto físico fue mínimo, debido a que los juegos estaban basados en competencia de relevos donde cada uno debía ejecutar la tarea propuesta en momentos determinados; por ejemplo

cuando uno del equipo terminaba de hacer la actividad, se daba la señal al otro para que iniciara.

2. Juegos pre deportivos de carrera

Agresividad verbal: durante la aplicación de estos juegos las palabras soeces fueron muy pocas, por el contrario este tipo de agresividad estaba basado en amenazas a los compañeros como respuestas a empujones, miradas o comentarios e insultos como organícese, pepón, cállense, cabeza de plancha, cabeza de mango, además de eso continuaban las discriminaciones hacia sus compañeros diciendo que eran malos, que con ellos no se querían hacer

Algunas verbalizaciones fueron:

“no me empuje que le meto su golpe”

“Cayese sapo que le meto su puño”

“no me toque... no me empuje... que lo trompeo”

“tan malo, él nos hace perder”

Agresividad acción: continuó la indisciplina y la desorganización en el momento que se les pedía que se sentaran, que hicieran silencio (interrumpiendo, durante la organización del grupo y las explicaciones de las actividades). Como los juegos que se realizaron estaban basados en relevos, el contacto físico eran muy poco, lo que favoreció que los golpes, empujones y patadas fueran menos.

Los empujones se daban en el momento en que se les decía que formaran las hileras, pues habían algunos que se querían hacer de primeros y esto era motivo para que se empujaran ya fuera para meterse a la fuerza en la hilera o para quitar a algún compañero que para concepto de ellos no debía ir allí; en ocasiones las peleas se debían a que por ejemplo YDB le gustaba halar a la fuerza a sus compañeros en especial a MSMZ (el más pequeño del grupo) para que se organizaran donde él decía. MSMZ reaccionaba ante esto enojándose y pegándole patadas y puños, además se colocaba a llorar y ponía la queja a la profesora y en momentos a la orientadora.

Hacia la sesión 5 hubo algo que llamó mucho la atención, un comportamiento que tuvo LJMC, en uno de los juegos de carrera iban ganando, pero uno de los niños no quiso salir en el instante en que le tocaba, lo que ocasionó que el otro equipo los superara. Al ver esto, LJMC utilizó esa cualidad que tiene para organizar el grupo y que le hagan caso, para no participar y desmotivar a los niños que estaban con él. Ninguno quiso seguir participando y la mayoría bajo la cabeza porque sabían que ese punto se lo iban a ganar el otro grupo. Posterior a esto se dialogó con ellos y se les explicó que eso estaba mal, lo entendieron y siguieron jugando.

Finalizando la primera parte se ejecutaron los juegos cooperativos en los cuales se miró como era el trabajo en equipo de los participantes. En el transcurso de estas cuatro sesiones la organización del grupo mejoró un poco. No interrumpían todo el tiempo cuando se llamaba a lista, se les pedía que se sentaran o cuando se les daba la explicación de lo que se iba a realizar.

Se notó que el trabajo en conjunto, mientras no peleaban y se concentraban en lo que se estaba haciendo, era bueno; se colocaban de acuerdo rápidamente y se alegraban cada vez que lograban hacer las cosas bien. Sin embargo todavía se presentaban conflictos entre ellos.

3. Juegos cooperativos

Agresividad verbal: se presentaron algunas confrontaciones en las cuales alegaban por puestos cuando debían hacer hileras, si los tocaban o los cogían para que se organizaran, si no los dejaban hacer en ciertos puestos. Hubo una discusión en la sesión 10 entre LJMC y LEHO en la cual se trataron inadecuadamente. LJMC decía que LEHO era el que estaba armando desorden motivo que llevo a que LEHO se enojara y le dijera “tu gran pu... madre”. LJMC se enfado mucho y le respondió “la tuya que es una gorda”. Iban a seguir pero se les llamó la atención y se calmaron alejándose uno del otro.

Otra frase que se escuchó mucho en los niños es “rata inmundada” o “maldita rata inmundada” hacia uno de los integrantes del grupo cada vez que se comporta mal.

Agresividad acción: se siguen evidenciando algunos empujones, haladas de brazos para acomodarlos y recocha en los juegos, aunque no con tanta frecuencia como en los anteriores juegos; se dieron más bien en momentos específicos como en la sesión 9 con la actividad del nudo humano donde empezaron a halarse fuertemente los brazos, empujones de un lado al otro y patadas por debajo, cuando estaban tomados de las manos.

Las anteriores manifestaciones gestuales, verbales y de acción de agresividad llevan a pensar que esos niños tienden a comportarse de esta manera fácilmente, solo basta con darle un motivo para que su reacción sea inadecuada, sea de la misma manera, en caso de que sea provocado con empujones, golpes o verbalizaciones o si es el caso de una situación que le moleste igualmente reaccionará de la misma forma.

Las causas por la cuales los niños se expresaban así se debían por ejemplo a que alguno o algunos de sus compañeros lo mirara mal, insultara, dijera una grosería, tratara de cogerlo fuertemente, lo empujara, le diera puños o patadas, o se le llamara la atención si se estaba comportando mal. Así mismo la competencia y más el ir perdiendo eran motivos para que se dieran los enfrentamientos puesto que empezaban a echar culpas a sus otros compañeros, incluso más cuando los juegos eran de contacto físico como los pre deportivos de pelota porque el hecho de anotar un punto o un gol implicaba tener posesión de balón lo que

llevaba a quitar la pelota como fuera, empujando, arrancándola de las manos, halando la ropa y estas son acciones que ellos no toleran y no saber manejar sin necesidad de pelear.

Cabe aclarar también que estos niños son personas que están en esta fundación porque han sido maltratados o abandonados por los padres o familiares y además no han vivido en ambientes sanos, es decir, muchos han estado rodeados de violencia e inseguridad con las cuales han crecido tal vez imitando conductas de las que ven. Por eso “la familia es un elemento fundamental para entender el carácter peculiar del niño agresivo con conductas antisociales o conflictivas”⁷⁰. Es aquí donde entra la familia a jugar un papel importante en el niño en cuanto a la educación y así mismo es un factor para desencadenar la agresividad en ellos

Se llega a la conclusión en esta primera fase que son niños con agresividad directa y reactiva porque tienden a rebelarse fuertemente y son sensibles a provocaciones de otros, defendiéndose de manera inapropiada.

Segunda fase o fase de control

Para la segunda fase se continuó con la misma dinámica basada en las cuatro sesiones de cada juego. En el transcurso de esta fase se observaron algunos cambios que aunque no fueron constantes en todas las clases, permitieron evidenciar avances. Esos cambios estuvieron relacionados con la organización del grupo, la disciplina en el momento de prestar atención a las explicaciones y hacer caso cuando se les pedía que se sentaran o se acomodaran en algún lugar y de determinada forma para dar inicio a los juegos. Sin embargo las pelotas y algunas agresiones verbales y físicas permanecieron.

1. Juegos predeportivos de pelota

Agresividad verbal: la intolerancia a los empujones, miradas, verbalizaciones o situaciones específicas como perder, equivocaciones de sus compañeros o simplemente que le tocara en el equipo con alguien que no quería porque consideraba que era malo, continuaban; algunos niños no tenían la capacidad de controlarse o defenderse respetuosamente, por el contrario preferían hacerlo con ofensas y comportándose igual que el que lo agredía o insultaba.

Algunas de las frases que se escucharon en la aplicación de esta segunda fase fueron:

“malos, bobos” cuando el equipo contrario iba perdiendo
“ahh usted es más malo”, “usted es muy malo”, “yo no me voy a hacer con él con él porque es muy malo”.

⁷⁰ FERNANDEZ, Isabel. Prevención de la violencia y resolución de conflictos. Naces s.a. de ediciones Madrid. Disponible en: <http://www.terras.edu.ar/jornadas/94/biblio/94Causas-de-la-agresividad.pdf>. consultado el día 6 de abril de 2012. Pág. 3- 8

“Malp...”

“Le voy a pegar hp”

“cayese cabeza de mango hp...”

Las vulgaridades no fueron tan evidentes, es decir casi no se presentaron, más bien las verbalizaciones giraban en torno a discriminaciones o subestimaciones a los niños que se equivocaban en los juegos o que no contaban con las mismas capacidades físicas que otros como es el caso de MSMZ (el más pequeño del grupo)

Agresividad acción: se repitieron las mismas acciones: empujones cuando jugaban, haladas de brazos para acomodarlos y recocha en los juegos y en ocasiones mientras se le pedía al grupo que se fuera organizando para las explicaciones o cuando se iba a dar comienzo a los juegos. Por ejemplo JAVP en dos oportunidades cogió el balón sin autorización y cuando se le llamaba la atención empezaba a patearlo y no hacía caso, sino después de un tiempo de estarle llamando la atención.

En cuanto a los enfrentamientos entre dos personas basados en agresiones físicas solo se presentó uno en la sesión 18 en el cual JDVV le lanzó una pedrada a VMBC quien se enojó tomó una piedra y se fue hacia él diciéndole que no lo <<jodiera>> y que le iba a meter una pedrada y efectivamente se acercó a él y sin soltarla de su mano le pegó con ella en la cabeza. La pelea iba a seguir pero se separaron y se les llamó la atención.

Algo que se observaba mucho eran las frustraciones en la mayoría de los niños cuando no les pasaban el balón, los discriminaban en los equipos, les decían que por culpa de ellos perdían, les decían malos e incluso cuando los empujaban, golpeaban u ofendían verbalmente. Se pasa entonces a definir que “La frustración no es más que aquel estado emocional que aparece en el individuo cuando ve bloqueada la consecución de un objetivo o meta”⁷¹. Esto era lo que le pasaba a ciertos niños, al ver que alguien o algo le impedía realizar determinada tarea o lo trababan mal, desencadenaba reacciones como llorar, retirarse del juego, encapricharse, tirarse al suelo o responder agresivamente, siendo esta última la más común en el grupo; lo que producía las discusiones, los golpes e insultos entre los niños, causando ambientes de conflicto. Estas actuaciones o conductas, tienen su razón de ser, “según la teoría de la frustración-agresión, cualquier impedimento que surja en relación con la consecución de una meta, conllevará inexorablemente a un estado de agresividad manifiesto, de forma que una agresión siempre estaría precedida por un estado de frustración”⁷². Esta teoría explica por qué los niños reaccionan de manera inadecuada o violenta con sus compañeros, por ejemplo, cuando uno del grupo se quiere hacer en un lado que no le corresponde y el otro lo toma a la fuerza para que se quite de allí; en este momento se le está impidiendo que él haga algo que quiere, provocando una clara frustración si logra quitarlo del lugar. Por tal motivo el niño reacciona empujando, golpeando y diciendo malas palabras o insultos a quien lo agarró a la fuerza.

⁷¹ SOMOS PSICO. Blog de psicología. Frustración y agresividad. Disponible en: http://somopsico.com/index.php?option=com_content&view=article&id=198:frustracion-y-agresividad&catid=18:control-de-impulsos&Itemid=19. Consultado el día 12 de marzo de 2013.

⁷² Ibíd.

En los juegos de carrera disminuyó un poco los enfrentamientos en el grupo, además de eso se empieza a observar buena organización al inicio de las sesiones y durante las explicaciones de los juegos, sin embargo aún se evidencian malos comportamientos.

2. Juegos pre deportivos de carrera

Agresividad verbal: los pocos encuentros verbales que se dieron en los niños se debieron principalmente por actitudes de displicencia de sus compañeros de equipo, es decir como el desaliento o las pocas ganas de hacer las cosas bien para poder ganar y las equivocaciones de otros durante el juego. Lo anterior deja ver que son niños demasiado competitivos y a los cuales no les gusta perder. Cada vez que los contrincantes ganaban, se enojaban, empezaban a decir que había sido trampa o que había sido culpa de uno del equipo.

Lo anterior, sigue demostrando que la frustración provocada por la pérdida del juego los hace enfadar, pelar y en ocasiones llorar; es así que “el estado de frustración producido por la no consecución de una meta, provoca la aparición de un proceso de cólera que, cuando alcanza un grado determinado, puede producir la agresión directa o la verbal”⁷³.

Algunas de las expresiones que se pronunciaron en las sesiones fueron:

“Maldito feo”

“Cállese cabeza de plancha”

“Quítese de aquí”

“No asare el ambiente”

Agresividad acción: algunos actos de indisciplina en uno pocos niños cuando se les pedía que se organizaran como por ejemplo JCVP que a veces cogía el balón y al decirle que se quedara quieto empezaba a patearlo para un lado u otro, porque no se sentaban cuando se les decía. También se presentaron empujones cuando se organizaban las hileras, a pesar que se les decía y sabían que era en orden de estatura, había unos que se querían hacer de primeros, u organizar el grupo a la fuerza, halando o golpeando. En una de estas situaciones YDB le pegó una patada a JAAG porque no le hizo caso, sin pensarlo JAAG se la devolvió. Sin embargo la pelea no trascendió.

Otra cosa que era repetitiva en JCVP fue la actitud en los juegos, no le ponía seriedad y se colocaba a “recochar”, provocando que su equipo bajara el nivel frente al otro, causando en los niños disgusto y que lo gritaran por lo que estaba haciendo. Además, hacían lo mismo si él se equivocaba, cuando esto pasaba y le tocaba salir a él a ejecutar el juego, ya no lo realizaba como debía y se colocaba a caminar perdiendo el tiempo.

⁷³ GONZÁLEZ, M^a José. El origen de la conducta agresiva. Origen y principios de la conducta agresiva. Disponible en: <http://americalatinaunida.wordpress.com/2009/01/17/el-origen-de-la-conducta-agresiva/>. Consultado el día 11 de abril de 2012.

Lo anterior demuestra y afirma que la agresividad no es solo herir de forma física o verbal a las personas, aun cuando son estas formas de agresión las que más se manifiestan en el grupo, también es hacer lo que se quiere de una u otra manera, haciendo sentir mal a los otros, por eso, “independientemente del tipo de conducta agresiva que manifieste un niño el denominador común es un estímulo que resulta nocivo o aversivo frente al cual la víctima se quejará, escapará, evitará o bien se defenderá”⁷⁴

1. Juegos cooperativos

Agresividad verbal: dentro de lo observado se repiten algunos insultos ya mencionados anteriormente como “cabeza de plancha”, “plancha”, “cabeza de mago”, frases que se dicen por motivos de los cuales ya se ha hablado, por ejemplo, la organización de hileras o ubicación de los niños en determinados lugares cuando se iba a dar inicio al juego, puesto que habían niños que se querían meter a la fuerza en los puestos ocupados por otros, además hay muchas controversias entre los niños porque perdían, sus compañeros no le ponían actitud al juego, recochaban o molestaban ya fuera burlándose, empujándose el uno al otro o tocando al compañero de adelante, entonces habían niños que si se motivaban con el juego, con el hecho de ganar y recibir un reconocimiento y se sentían frustrados por los que no jugaban bien como era el caso de AFM que en muchas ocasiones peleaba y gritaba a JCVP porque la mayoría de las veces no tomaba con seriedad las actividades, así mismo LJMC que no solo se enojaba sino que además se desmotivaba y prefería dejar el juego tirado o decir que el no iba a seguir jugando o que iba a hacer lo mismo que hacían sus compañeros; es una persona que no le gusta perder, es demasiado competitivo y además le gusta mucho saber que al ganar recibía un reconocimiento.

Se sigue teniendo la idea que la frustración es una de las emociones que más se evidencian en los niños, aun cuando no lograban ganar o alguien lo impide ya sea por equivocación o porque no jugaba bien, es así como dice Aldo Astudillo M. citando a Dollard, “el sentimiento de frustración crece cuando nuestra estimulación para lograr una meta es muy intensa, cuando esperamos gratificación y cuando el bloqueo es completo”⁷⁵. Esto explica porque los niños se molestaban tanto cuando no podían ganar, en primera instancia, no toleraban perder y a esto se suma que el hecho de ganar los hacía merecedores de un reconocimiento que aunque no era algo grande sino algo simbólico (un cuadrado de fomi o una carita feliz) representaba su triunfo, además de eso, fuera cual fuera el tipo de juego, para ganar, necesitaban trabajar en equipo porque las pelotas y la desorganización solo les hacía perder el tiempo provocando obstáculos para lograr la meta.

⁷⁴ AGRESIVIDAD INFANTIL. (Anónimo)

Disponible en: http://chopo.pntic.mec.es/~fferna23/Documentos/conducta/conducta_3.pdf.

Consultado el día 27 de marzo de 2012. Pág. 2

⁷⁵ ASTUDILLO M, Aldo. ¿Es la agresión una respuesta a la frustración?

Disponible en: <http://uteg.edu.ec/documentos/file/pdf/es-la-agresion-una-respuesta-a-la-frustracion.pdf>.

Consultado el día 12 de marzo de 2013.

Agresividad acción: durante estos juegos no se presentaron peleas físicas como tales, entre los niños; lo que sí se vio mucho fueron situaciones más específicas en determinados juegos como en aquellos que eran de confianza, “el banano” y “a ciegas” entre otros donde los niños debían dejarse guiar o confiar en sus compañeros para realizar determinadas actividades y algunos niños por maldad los dejaban caer, les pegaban calvazos e incluso se burlaban de ellos. Otras acciones que se vieron fueron las que ya habían ocurrido, como no quererse organizar, no sentarse cuando se le pedía o no hacerse en algún grupo o con un niño en especial, cuando le tocaba. YDB continuaba hostigando, agarrando fuerte, halando y acosando a sus compañeros, en especial a MSMZ quien se ponía a llorar, lo empujaba, le pegaba puños o patadas o ponía la queja a la profesora.

Como se ve, los niños reinciden por lo general y quizá no con tanta frecuencia en las mismas acciones y verbalización por los mismos motivos, peleas por puesto, discusiones porque alguien les dijo algo que no les gustó, inconformidad al perder, etc.; sin embargo se atribuye un punto positivo al grupo y fue que se vio una mejora en la organización al inicio de las sesiones y en la atención a la hora de explicar y ejecutar un juego.

Tercera fase o fase final

Hacia la tercera y última fase fue un hecho que los niños salían a la cancha organizadamente y se iban sentando de manera voluntaria y el que no lo hacía, al decirse hacia caso, también eran más atentos y juiciosos a la hora de explicar los juegos y pasar a la formación y división de los equipos o en el caso de los juegos cooperativos, uno solo. No quiere decir con esto que no existiera uno que otro que no hiciera caso o que no peleara porque las discusiones, empujones, vulgaridades, insultos continuaron aunque no con tanta frecuencia como en la primera y segunda fase.

1. Juegos predeportivos de pelota

Agresividad verbal: las malas palabras como vulgaridades u ofensas entre los niños disminuyeron, aunque siguieron presentándose algunas discusiones causadas por empujones, por ir perdiendo, porque no les pasaba el balón, discriminaciones a sus compañeros y por preocuparse por cómo jugaba sus contrarios, es decir, si hacían trampa, si evadían alguna regla, etc.

Sin bien durante estos juegos se repitió el insulto “cabeza de mango podrido” o “plancha” en dos ocasiones, las verbalizaciones eran más bien de inconformidades como “no eso no le pasan el balón a uno” “no me tocan el balón” “no yo no voy a seguir jugando porque no me pasan el balón” y en otras situaciones era porque según algunos niños el equipo contrario hacía trampa, llegando al punto de decir que la profesora estaba a favor de ellos, que no les pitaba nada, que hacía trampa, e incluso amenazaban, y es el caso de LJMC, expresando hacer lo mismo que ellos a ver si a él si le pitaban los errores.

Otras de las frases que se observaron fueron las de JDVV cada vez que su equipo anotaba un punto; les decía a los contrincantes “vamos ganando” “hicimos un gol y ustedes no” “malos”, realizándolo en tono burlesco y sacando la lengua.

La única pelea que se presentó en los niños fue en la sesión 28 entre CHYS y LJMC. Durante esta situación CHYS expreso mucho ira en sus rostro lo que se conoce tambien como agresión reactiva u hostil la cual “es una reacción ante provocaciones, injusticias o agresiones reales o percibidas, y se dispara en forma impulsiva como parte de un estado de ira o de cólera”⁷⁶. Ese niño empuño sus manos, sus ojos se pusieron rojos al ponerse a llorar, su cara tambien estaba un poco rojiza y tuvo ciertas agresiones contra su compañero al ser provocado. La pelea se presentó porque LJMC dijo que él había hecho trampa cuando movió el aro para que su equipo anotara un gol, CHYS se defendió diciendo que era mentira que porque hablaba tanto, siguieron discutiendo y LJMC insulto a las mama de este niño lo que provocó la reacción de él gritando fuertemente y llorando “su madre hp perra” “con mi mama no se meta”.

Agresividad acción: aunque el encuentro entre los dos niños no fue solo verbalmente sino que tambien se golpearon, dándose puños uno al otro, situación que se freno y además se sancionó retirándolos del juego durante unos minutos, no hubo más encuentros que no pasaran de empujones para quitar el balón, salirse de la sesión porque no le pasaban el balón, discriminaciones entre compañeros, poca actitud como no realizar lo que se le pedía en el juego y algunas otra acciones como las presentadas en un predeportivo de rugby donde se debía tocar al jugador suavemente para soltar el balón y algunos niños utilizaban esto con mala intensidad para golpear al compañero a causa de ir perdiendo.

No obstante al vivenciar este encuentro entre las dos personas cabe resaltar tambien que los predeportivos de pelota al ser en su mayoría de veces juegos de contacto que pueden provocar ciertas situaciones inapropiadas en los niños, las agresiones físicas y verbales bajaron un poco su nivel, no solo porque sabían que si peleaban perdían, sino tambien que al comportarse mal obtenían puntos negativos o sanciones y además jugaban teniendo más en cuenta las reglas establecidas con anticipación que por cierto es una de las características que tiene este tipo de juego, “permiten la evolución del contenido de aprendizaje social ya que mediante los juegos predeportivos se van adoptando progresivamente más reglas lo que hace que el jugador adopte nuevas destrezas, respete las normas establecidas y haga prevalecer los intereses del grupo por encima de los personales”⁷⁷. Es decir que el juego predeportivo además de tener la característica de desarrollar habilidades y capacidades físicas que servirán y prepararán al niño para la práctica deportiva tambien favorecen el

⁷⁶CHERTOK, Alberto. Desarrollo y Tratamiento de los Comportamientos Agresivos Enfoque cognitivo – conductual.

Disponible en: <http://www.spu.org.uy/DesarrolloyTratamientodeComportamientosAgresivos.pdf>. Consultado el día 28 de marzo de 2012. Pág. 1.

⁷⁷ CORCHO SANCHEZ, Mario Pérez De. Entrenamiento deportivo, juegos predeportivos.

Disponible en: <http://www.uideporte.edu.ve/WEB/pdf/Material%20Instruccional%20JPD.pdf>. Consultado el día 16 de octubre de 2012.

desarrollo de un ambiente donde se evidencie el respeto, la tolerancia, el acatamiento de normas y el trabajo colectivo que mejorarán el trato entre compañeros.

2. Juegos predeportivos de carrera

Agresividad verbal: las únicas discusiones que se presentaron fueron durante la ejecución de los juegos cuando alguno de los dos equipos iba perdiendo, decían que estaban haciendo trampa, pero su inconformidad era más con la profesora porque según ellos estaba de parte del otro equipo, la realidad era que discutían entre ellos porque no jugaban bien, se equivocaban, no tomaban con seriedad el juego como el caso de JCVP y en ocasiones de YDB.

Si bien hay casos puntuales de niños que en determinadas sesiones se expresaron inadecuadamente como AFM que le dice a JCVP cuando voluntariamente caminaba en vez de correr en una de las competencias “a este hp... esperece ahora en la sesión y veraz” y LJMC al ver que no se le dijo nada sino que se dejó continuar ya que era responsabilidad de ellos si perdían tiempo en el juego, expreso que él iba a hacer lo mismo, sin embargo se le explicó que él no debía hacerlo porque le bajaría el nivel a su equipo, pues la actitud del niño no era la adecuada y su equipo debía aprovechar esto para superarlos. Igualmente este mismo niño en otra sesión discrimino al equipo con el que le tocó en especial a MSMZ diciendo “ese equipo tan malo que me tocó” “no y M es muy malo, todo lo toma en recocha”.

Como se puede ver las agresiones verbales han ido disminuyendo en la mayoría de los niños, tal vez porque han entendido que cada vez que discuten pierden tiempo, es el caso de los predeportivos de carrera donde se necesita ser rápidos para ganar, y como se mencionó anteriormente, ellos sabían que ante incumplimientos de reglas se daban sanciones para el equipo o para el niño que la hubiera infringido, en cuanto a las discriminaciones, aunque las hacían, después debían comprender que iban a tener que trabajar con ese niño o niños y optaban por ayudarlo para que el trabajo lo hiciera bien y beneficiara a su equipo, además entendían que habían ciertas actividades como por ejemplo las de coordinación que algunos niños por su edad o por otras causas no lograban realizar las tareas como otros. Es por eso que el juego desde el plano social favorece en los siguientes aspectos:

- Favorece el proceso de socialización: descubrimiento y respeto de los otros, las reglas, etc.
- Facilita el conocimiento de los otros, permitiendo la aceptación de los demás.
- Permite el aprendizaje de las labores en grupos, en equipo, en colaboración, en busca de un objetivo común.

- Potencia la responsabilidad, como parte de la actuación individual en el juego⁷⁸.

Es decir, cuando el niño juega y además lo hace en grupo o en equipo va entiendo que para lograr los objetivos o las metas establecidas debe hacerlo en colaboración con sus compañeros, siguiendo reglas, ayudándose mutuamente y buscando las herramientas y estrategias que le servirán para ganar.

Agresividad acción: aquí no fueron más que las ya conocidas, JCVP jugando con displicencia, caminando cuando debía correr y provocando que su equipo bajara el nivel; YDB hostigando y cogiendo a la fuerza a MSMZ y él a su vez empujándolo para que lo soltara. En los demás niños no se presentó ninguna acción inadecuada a excepción de CHYS en la sesión 30 en el juego “carrera de números” que al creer que no sería mencionado su número para salir a correr se despistó y su compañero que si estaba atento salió corriendo y le ganó. CHYS corrió pero no alcanzó a llegar antes, a causa de esto se puso a llorar, se tiró al piso, se agarró las piernas y agachó la cabeza y no quería volver al juego. LJMC se dirigió hacia donde él y lo convenció para seguir jugando.

Algo más que se presentó en los predeportivos de carrera fue el desorden y la indisciplina en la sesión 31, al no hacer caso inmediato para acomodarse en los grupos, salirse de la pista cuando se les pedía, jugar siguiendo las reglas y no hacer trampa. Estas fueron acciones que se dieron al llevar una pista de jabón donde ellos se deslizaron y su actuación quizá se debió a que nunca habían estado en una de esas, era algo nuevo para muchos de ellos; la emoción fue demasiada cuando vieron los materiales con los que se iban a jugar ese día.

3. Juegos cooperativos

Agresividad verbal: en estas últimas sesiones del proceso que se llevó a cabo con el grupo las únicas evidencias de malos comportamientos fueron en la sesión 33 cuando durante un juego que por las discusiones no pudieron lograr el objetivo de este, AFM al ver que su grupo no jugaba bien y se la pasaban discutiendo por quien llevaría el vaso con agua en la base de cartón y quien no, incluido él, los gritaba diciéndoles “organícense vea” “pórtese serio” “hágale que vamos a perder” “no ustedes son muy malos”.

Agresividad acción: al igual que en el anterior las acciones que se observaron fueron en esa misma sesión (33) cuando se empujaban entre ellos para decidir quién llevaría y quien no el vaso sin darle la oportunidad a otros que no lo habían llevado; en otro juego hubo un poco de desorden cuando se estaban acomodando, como se les entregó una cuerda a cada uno pero que se conectaban todas, se empujaban y las halaban para recibirlas primero que

⁷⁸ CAMPO SANCHEZ, Gladys Elena. El juego en la educación física básica: juegos pedagógicos y tradicionales. Capítulo II. Carácter pedagógico del juego. Objetivos pedagógicos del juego. Armenia. Editorial Kinesis, 2000. Pág. 54-55

otros pero lo importante fue que se logró organizarlos y realizaron el juego como se les pidió.

A pesar de que en las otras sesiones donde se trabajaron los juegos cooperativos se presentaron momentos de agresividad aunque mucho menos que en los otros tipos de juegos, para estas últimas cuatro sesiones se demostró que el trabajo en equipo es posible a medida que los niños van comprendiendo que se necesita de otros para lograr las metas cuando se trabaja en equipos, porque si bien, se presentaron estas acciones y verbalizaciones, fue más lo bueno que se vio, pues los niños discutieron menos, lograron de manera más eficaz los objetivos planteados en las otras actividades porque se enfatizaron mucho más en cómo conseguir por ejemplo, no soltarse las manos, pasar de un lado al otro sin infringir las reglas, hacer menos tiempo, etc., que era algunas de las normas establecidas en las dinámicas que se llevaron a cabo; es por eso que este tipo de juego es vital en niños con conductas agresivas porque “son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Buscan la participación de todos, promoviendo los objetivos colectivos sobre las metas individuales”⁷⁹.

No se está diciendo con esto que los predeportivos no contribuyan como lo hacen los cooperativos, sino que cada uno tiene sus métodos para contribuir a aprendizajes por tal motivo el juego es vital en los niños incluso cuando es dirigido, porque es aquí donde se aprende a seguir reglas, a trabajar con otras personas, a competir limpiamente, a respetar a otros, puesto que se está bajo la supervisión de alguien que dirige y establece normas a seguir y como lo dice Gladys Elena Campo Sánchez en su libro el Juego en la Educación Física, el juego tiene un carácter pedagógico que hace su aporte en diferentes planos como el educativo, el cultural, el lenguaje, la socialización, el aprendizaje y en la educación física. Es por eso que es una actividad que proporciona tantos beneficios en los niños y se vuelve casi necesaria para el desarrollo de las personas por contribuir de forma integral.

8.2. Los Valores

Respeto y Tolerancia (juegos predeportivos de pelota)

En el transcurso de las cuatro sesiones de predeportivos de pelota, que se llevaron a cabo en la primera fase, los aspectos negativos del grupo fueron muchos, presentándose en cuanto a la organización del grupo, desorden para acomodarse en lugares asignados, distracción, desobediencia cuando se les pedía que se sentaran, demora para organizarse, en otras palabras, poco seguimiento o acatamiento de normas, evidenciándose esto en los diferentes

⁷⁹ TORRES VILLARROYA, Elena. Innovación y experiencias educativas. Juego cooperativo en la educación. Disponible en : http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_11/ELENA_TORRES_1.pdf. Consultado el día 16 de octubre de 2012. Pág. 2

momentos de la sesión como era la salida a la cancha, mientras se llamaba a lista, explicaciones de las diferentes actividades, durante la ejecución de los juegos e incluso al finalizar las clases.

En cuanto a las agresiones entre ellos, se observaba mucho los empujones, golpes, patadas, amenazas, insultos, vulgaridades, discusiones y burlas, es decir, el mal trato, fomentando así el irrespeto entre el grupo, incluso se notaba mucho la baja tolerancia a perder o no poder lograr el objetivo del juego como era ganar o anotar puntos a favor.

Sin embargo no todo fue negativo en el grupo, pues al ser niños faltos de afecto y por estar en situación de vulnerabilidad son dados a cogerle cariño a personas que se portan bien con ellos, por ejemplo al llegar la profesora-investigadora a la fundación, el recibimiento de la mayoría era con besos y abrazos. También un aspecto positivo que se vio en uno de los niños, LJMC, fue su capacidad de liderar, organizando el grupo, aportando ideas y ser correspondido por muchos de sus compañeros.

En la segunda fase se repitieron las mismas conductas negativas, en una menor frecuencia, pero a estas se suma la discriminación y subestimación hacia niños que se equivocaban en los juegos o que otros consideraban como malos o como los que causarían que perdiera el equipo; pero así como continuaron malos comportamientos aunque un poco disminuidos, así mismo se dieron ciertos avances no constantes pero que brindaron la idea que el cambio en ellos era posible, como lo fue el buen comportamiento mientras jugaban, así mismo, en el orden en la salida a la cancha y en las explicaciones de las actividades, en la sesión 13 reconocieron por primera vez que cuando no peleaban jugaban bien y además ganaban, en las sesiones 15 y 16 no se escucharon vulgaridades e igualmente en la sesión 15 siguieron las reglas que se les dio en los juegos y en la 16 trabajaron como equipos planeando estrategias para ganar.

Hacia la tercera fase, continuaron algunas agresiones gestuales, verbales y físicas. Algunos empujones para quitar el balón al equipo contrario, amenazas de golpear, insultos e incluso en la sesión 25 se dio una pelea entre dos niños CHYS y LJMC donde se agredieron verbal y físicamente. A pesar de esto se reconoce que disminuyó la cantidad de veces en que se presentaban estas acciones comparadas con la primera fase. Además permaneció la buena organización en las salidas a la cancha y acatamiento de algunas reglas.

Como ya se ha mencionado, estos juegos “permiten la evolución del contenido de aprendizaje social ya que mediante los juegos predeportivos se van adoptando progresivamente más reglas lo que hace que el jugador adopte nuevas destrezas, respete las normas establecidas y haga prevalecer los intereses del grupo por encima de los personales”⁸⁰. En la mayoría de veces trabajar con los predeportivos de pelota requiere de contacto físico, lo que generaba en los niños una causa para irrespetarse debido a la baja tolerancia que tenían frente a empujones, golpes, discusiones, etc., es por eso que a través

⁸⁰ CORCHO SANCHEZ, Mario Pérez De. Entrenamiento deportivo, juegos predeportivos. Disponible en: <http://www.uideporte.edu.ve/WEB/pdf/Material%20Instruccional%20JPD.pdf>. Consultado el día 16 de octubre de 2012.

de esta clase de actividades se pretendía en ellos enseñar a respetar a sus compañeros y a trabajar conforme a las normas o reglas que se establecían para que de esta manera el niño comprendiera que al seguir una regla el juego se tornaba más fácil de ejecutar, no en cuanto a su dificultad sino en la armonía y calma en el grupo, por ejemplo, si una de las reglas era no empujar porque daría un punto negativo, el participante debía de abstenerse de hacerlo porque eso era una desventaja para él y para el equipo. O sea que estas actividades no solo permiten al individuo formarse físicamente sino también en el aspecto social porque aprende que la convivencia con otros está marcada por normas que la facilitan y además de eso contribuye a que conozca y asimile el respeto, que era algo que el grupo no tenía o aplicaba.

El hecho de agredir verbalmente ya sea con insultos, vulgaridades o gritar, es una falta de respeto pues este “es la base fundamental para una convivencia sana y pacífica entre los miembros de una sociedad”⁸¹. Al presentarse tantas controversias en ellos por causas como quitar el balón empujando y golpeando o pelear porque el otro dijo algo o miro mal, ya es un ejemplo de que este valor no lo han aprendido, e incluso el infringir normas o desobedecer por ejemplo, cuando se le decía que se sentara o se organizara; todas estas acciones eran la que ocasionaban que el ambiente entre los niños fuera pesado, poco ameno y se volviera a veces aburrido para algunos.

Al respecto conviene decir que la causa del irrespeto se debía a la baja o total intolerancia que existía. Los niños eran impacientes, no aceptaban perder, que otro se equivocara y esto ocasionara que bajara su nivel en la competencia, que los gritaran, les refutaran alguna cosa que dijera, golpearan así fuera sin culpa o tan siquiera los tocaran; a partir de esto se acepta que “la tolerancia es la expresión más clara del respeto por los demás, y como tal es un valor fundamental para la convivencia pacífica entre las personas”⁸². Al no haber tolerancia en el grupo pues no iba a haber respeto porque todo les causaba enojo, disgusto y su manera de expresarlo, en la mayoría de las veces, era a través de las acciones ya nombradas.

Cabe señalar que si no se logró que el grupo dejara la agresividad verbal y física en su totalidad, al menos se pudo lograr que se presentara con menos frecuencia y aprendieran a seguir reglas y obedecieran en lo que respecta a la organización del grupo que son señales de respeto.

Amistad y Confianza (juegos predeportivos de carrera)

Al igual que los predeportivos de pelota, los de carrera también se trabajaron en cada una de las fases teniendo como valores la amistad y la confianza y pretendiendo fortalecerlos a través de competencias de relevos, carreras y saltos.

⁸¹CASA EDITORIAL EL TIEMPO. El libro de los valores. El respeto, fascículo 11. Pág. 94

⁸² Ibíd. Pág. 22.

En la primera fase al igual que en los juegos de pelota se dieron malos tratos, agresiones verbales y físicas. Las palabras soeces no se escucharon con tanta frecuencia pero si los insultos y ofensas como apodos y mal uso del tono de voz como los gritos, también hubo discriminaciones donde hacían sentir mal a algún niño diciéndole que era malo o que no se querían hacer con él. Respecto a las agresiones físicas estaban más dadas a los empujones pero esta vez ya no era para quitar el balón sino para quitar el puesto o ubicarse primero que otro en las hileras en las cuales se trabajaban los relevos o competencias lo que causaba las discusiones o enfrentamientos en el grupo.

En la sesión 5 se mostró un caso particular, el de LJMC (líder del grupo), el cual desmotivaba a su equipo mientras estaban jugando; uno de los participantes no quiso correr, lo que llevó a actuar a LJMC diciéndole a su equipo que no participara más porque ya iban a perder, los compañeros hicieron caso y esperaron a que el otro equipo ganara ese punto para luego seguir jugando en el siguiente. Otro caso que se vio fue el de LEHO que en la sesión 6 quiso tomar atribuciones con sus compañeros pegándoles o cogiéndolos a la fuerza para que hicieran caso a la profesora o se acomodaran.

Conviene resaltar los aspectos positivos como el de VMR y JDPC que en la sesión 8 se ofrecieron e intentaron organizar al grupo diciéndoles que se acomodaran y ubicándolos en sus puestos, en esta misma clase se observó que cuando se le pidió al grupo que se sentara y se organizara lo hizo inmediatamente incluso en la ejecución de algunos juegos las peleas fueron muy pocas.

Para la segunda fase continuaron los empujones, insultos y apodos, las discriminaciones y las haladas de camisa, de brazos o patadas para que se acomodaran. Algo que es importante mencionar es que las discusiones se daban entre muchas causas, por ir perdiendo uno de los equipos o cuando uno de estos empezaba a superar al otro. En la sesión 19 se repitió el mismo caso con LJMC, como iban perdiendo le dijo a su equipo que dejara al otro equipo seguir porque ya habían perdido. Es un niño que en su mente no concibe perder y por este motivo se desanima muy rápido.

Sin embargo al mismo tiempo como hubo cosas malas también se dieron unas buenas como en la sesión 17 cuando por primera vez algunos se sentaron sin necesidad de decirles al salir a la cancha, escuchaban más atentos las explicaciones y había una buena organización cuando se acomodaban en las hileras. Obviamente estos cambios no eran en todo momento ni en la totalidad del grupo.

Finalmente en la tercera fase las disputas en los niños se debían al ir perdiendo o ser superados por el otro equipo, inconformidades con la profesora-investigadora porque pensaban que hacía trampa al igual que el equipo con el que competían y eso hacía que perdieran, es decir que la insistencia en las peladas y confrontaciones eran menores. Hacia la sesión 31 y 32 LJMC discriminó y subestimó a su equipo diciendo que le había tocado un equipo malo y que iban a perder. Al mismo tiempo se reconoce las buenas actitudes y conductas evidenciadas durante estas intervenciones como ofrecimiento a arreglar materiales, muy pocos empujones al momento de acomodar hileras, el trabajo en equipo y

cabe mencionar también un caso de amistad que sucedió en la sesión 30 cuando LJMC se dirigió a donde CHYS para convencerlo de seguir jugando aunque hubiera perdido y tratar de calmarlo ya que se encontraba llorando.

El objetivo con estos juegos era fortalecer la amistad y la confianza en el grupo llevando a que la participación y el acercamiento entre ellos fuera mucho mayor; basándose en lo demostrado por los niños durante las sesiones se podría pensar que no se pudo lograr porque hasta en la tercera fase de los predeportivos de carrera siguieron las discriminaciones y subestimaciones entre los participantes que en instantes conseguía que los niños afectados se retiraran del juego por momentos, al sentirse mal; lo que demuestra que pasa todo lo contrario a lo que es la amistad sabiendo que “es una de las más nobles y desinteresadas formas de afecto que una persona puede sentir por otra”⁸³. Un amigo es aquel que está presente en todo momento bueno o malo, es quien dice y hace las cosas sin esperar algo a cambio, quien brinda un verdadero apoyo, sincero y honesto, pero también hace ver o da a conocer los errores en los que puede estar su o sus amigos, con el fin de proporcionarles estabilidad y evitar que pasen por momentos o situaciones desagradables y al discriminar a un compañero por sus equivocaciones o habilidades físicas menos desarrolladas en ningún momento le está dando la oportunidad de mejorar y de ser aceptado en el grupo, es decir que no hay un verdadero apoyo como pasó con el caso repetitivo de LJMC cuando desmotivaba a su equipo por ir perdiendo. Pero es cierto también que a pesar de esto sí se presentó un caso de apoyo y motivación y fue el de la sesión 30 cuando LJMC al ver que CHYS se puso a llorar por haber sido superado por uno de sus compañeros en la competencia se dirigió hacia donde él y le hablo de buena manera y tratando de convencerlo para que regresara al juego y dejara de llorar. Lo que se piensa entonces es que quizá los niños tienen ciertas actitudes de amistad pero al momento de jugar, competir y vencer se olvida de este valor con tal de lograr los objetivos.

En cuanto a la confianza, con este valor si hubo más problemas porque uno de los motivos de las inconformidades, enojos y discusiones entre los niños era que les tocara con alguien al que ellos consideraban malo o en otros casos que durante la actividad se equivocaran y produjera que el equipo mermara sus puntos o los superar el otro. A medida que iban jugando y pasaban las clases ellos iban conociendo quienes eran los que mejor les iba en las actividades y a quienes no, allí era cuando empezaban las preferencias por otros. Lo que realmente sucedía con algunos es que cuando les molestaba el grupo en el que les había tocado o con algunos niños específicamente, era la desconfianza que les daba tenerlos en el equipo porque podía hacerlos perder ya fuera porque sus cualidades no eran las mismas que los otros, era el más pequeño, el más conflictivo o por su actitud en el juego que era el caso de JCVP que muchas veces no era serio en los juegos, trabajaba con displicencia o simplemente quería jugar mal.

Como “La confianza es el fundamento de toda relación humana”⁸⁴, seguramente al no aceptar a una persona en el equipo por la desconfianza que les traía, este se convierte en

⁸³ Ibíd. Pág. 70.

⁸⁴ ÉTICA Y SOCIEDAD. (Anónimo). El valor de la confianza. Octubre 30 de 2005.

uno de los motivos por el cual los niños se agredían física y verbalmente en determinados momentos puesto que este valor es visto como la seguridad y la esperanza que se tiene en alguien frente a actitudes y reacciones que se esperan y que por ende si actúa conforme a eso, significa que no defraudará.

De cualquier modo el trabajar con los niños que no les gustaba, obligatoriamente porque así habían quedado los equipos al acomodarlos con papelitos enumerados o con palillos de colores lograba de una u otra manera adaptarse y aceptar que debía realizar las actividades con ellos aunque no quisiera, además entender que no todas las personas poseen las mismas cualidades ni las mismas capacidades que otros; que lo más prudente no es tratarlo mal ni subestimarle sino explicarle como debía hacerlo y darle apoyo para que siguiera realizando lo que más pudiera y esto se observó en una de las sesiones cuando el niño más pequeño se equivocó pero AFM le dijo que siguiera y le afirmó a la profesora que él se había equivocado porque era el más pequeño del equipo.

Solidaridad y Compañerismo (juegos cooperativos)

Respecto a lo que fueron las sesiones de juegos cooperativos, en la primera fase los empujones, haladas de brazo entre ellos para organizarse, discusiones, algunos insultos, malas palabras y desorden en el momento de acomodar la hilera o el círculo, de acuerdo a lo que se fuera a trabajar, eran las conductas que más se presentaban, pero aun así se vio un poco de trabajo en equipo, a pesar de que habían disputas sobre quien dirigiría mejor, quien saldría de primero o quien tenía la razón de lo que debía hacerse terminaban trabajando juntos en la mayor parte del juego. En la sesión 10 AFM, JDPC, LJMC y VMR tomaron la función de líderes en la actividad que se hizo (figuras con el cuerpo) y en casi todo el juego los demás compañeros se dejaron guiar y apoyaban lo que ellos decían, igualmente en la sesión 12 con el “costal transportador” aunque pelearon en algunos momentos, lograron el objetivo trabajando unidos y armando estrategias para ganar en el tiempo menos posible.

En la segunda fase, las cosas malas fueron pocas, es decir, que sucedieron con menos frecuencia y estaban representadas por las que ya se han nombrado en la primera fase; una situación que se dio y que no había sucedido durante las intervenciones fue en la sesión 24 cuando RALR faltó al respeto a la profesora-investigadora, en el momento que se le refutó su conducta en los juegos y se le retiró de las actividades dijo “vieja arepera” motivo por el cual mantenerlo fuera de la clase era más necesario, él se salió y se sentó en un lugar cerca a la cancha donde se estaba trabajando. Ahora en relación a lo bueno, se seguían demostrando aspectos de trabajo en equipo para realizar y terminar las tareas que se colocaban en los juegos. En las sesiones 21, 22 y 23 casi no se presentaron peleas y en la 23 se comprobó un acto de solidaridad que se repitió en unos encuentros más, algunos de los niños como JAAG, VMR, LJMC estuvieron pendientes de ayudar a caminar a la profesora, llevarle asiento para que estuviera cómoda e incluso estar mejor portados durante las

explicaciones y organizaciones ya que había presentado un accidente. Así mismo en la sesión 23 LJMC anima y motiva a sus compañeros a jugar sin pelear para que pudieran ejecutar el juego conforme a las reglas diciéndoles “no peleemos”, “vamos a seguir jugando” y al cual hicieron caso.

La tercera fase y la cual concluiría el proceso con los juegos cooperativos fue donde los avances se afirmaron, se organizaban rápido, se sentaban sin decirles, las agresiones no eran tan seguidas y el trabajo en equipo fue mayor, acompañado de alegría y satisfacción por culminar los juegos de la mejor manera y cumpliendo reglas, además afirmando al finalizar la sesiones, momento que se utilizaba para reflexionar sobre lo sucedido, que ganaban y terminaban rápido porque no peleaban, cabe aclarar que algunos insultos, vulgaridades, gritos, empujones o haladas de brazo se siguieron dando, pero que al tener que seguir reglas en los juegos, el recibir un reconocimiento, el trabajar por un objetivo, favorecía que las agresiones verbales y físicas las hicieran menos porque de lo contrario recibirían puntos negativos, no lograrían el propósito y por ende podían perder.

Lo que se indica en lo escrito anteriormente es, que el hecho de tener que cumplir o lograr un objetivo propuesto dentro de un grupo, se debe realizar como grupo que son, teniendo en cuenta la participación de todos, aportes, funciones que se establezcan, comunicación, cooperación, solidaridad y compañerismo, que es lo que pretenden los juegos cooperativos. Por tal motivo se utilizaron estos juegos en las diferentes fases, teniendo como valores principales la solidaridad y el compañerismo porque se consideran como la base para que pueda haber las demás características dentro de un trabajo en equipo y de esta manera considerarse como tal.

Es evidente que al existir agresividad, el jugar juntos sería un poco difícil por su falta de aceptación hacia otras personas respecto a sus comportamientos, diferencias, capacidades y actuaciones frente al juego como equivocarse o no querer participar, es por eso que realizar actividades donde los niños tengan un objetivo común y deban ejecutarlo juntos ayudará a ser solidarios que es “cuando dos o más personas se unen y colaboran mutuamente para conseguir un fin común”⁸⁵, es decir, que el individuo que cuenta con este valor es alguien capaz de compartir, ayudar, buscar soluciones y posibilitar un ambiente de contribución mutua.

Se debe admitir que la solidaridad debe ir acompañada de otro valor para que sea más real, el compañerismo; “un tipo de relación o vínculo que se establece entre compañeros y que tiene como características principales las actitudes de bondad, respeto y confianza entre los miembros que son parte de ella”⁸⁶. Es cierto que los niños por permanecer en la fundación ya son compañeros por la relación que se crea al convivir juntos sea corto o no el tiempo que lo hagan, pero también es verídico por ejemplo, que el respeto se aplica muy poco debido a las conductas que presentan, no obstante el trabajo en equipo con los juegos

⁸⁵ Op. Cit. CASA EDITORIAL EL TIEMPO. Pág. 46.

⁸⁶ DEFINICIÓN. Tu diccionario hecho fácil. Definición de compañerismo.

Disponible en: <http://www.definicionabc.com/social/companerismo.php>. Consultado el día 28 de junio de 2012

cooperativos al igual que en la solidaridad va instaurando bases que permitirán con el tiempo ir aprendiendo a compartir experiencia, situaciones y actividades de una manera más tranquila y amena ofreciendo oportunidades de aceptación en el grupo con el cual pueda demostrar apoyo, colaboración e incluso amistad si la relación entre ellos se fortalece.

Y aunque se presentaron acciones de agresividad en los niños, se reconoce que también se evidenciaron momentos de solidaridad y compañerismo como cuando LJMC motivó a su equipo, cuando algunos niños se preocuparon porque la profesora estuviera bien y el lograr terminar los juegos cumpliendo el fin establecido con anterioridad entre todos aunque existieran una que otra inconformidad.

“Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud”.⁸⁷ Por este motivo se intervino en los niños a través de los diferentes juegos que se ejecutaron con el grupo y que contenían valores implícitos para que de esta manera disminuyera la agresividad o al menos quedaran bases que contribuyan a ir mejorando su modo de pensar, sentir y actuar, frente a ciertas situaciones como la frustración, la resolución de conflictos, la aceptación de diferente posturas y modos de ser de las personas con las que comparten en los diferentes espacios ya que lo que hacen los valores es dirigir los comportamientos de las personas a través de principios morales que rigen lo que debe ser considerado bueno o malo.

8.3. Análisis Entrevista

La entrevista que se realizó fue aplicada a cinco personas de la Fundación Hogar del Niño; esta constaba de 13 preguntas organizadas de la siguiente manera: de la 1 a la 10, preguntas abiertas, al igual que la 12 y 13. La 11 a diferencia de las otras era de valorar de 1 a 5 unas frases plasmadas dentro de un cuadro.

Esta entrevista fue analizada conforme a cuatro categorías a excepción de la pregunta 11, la cual se analizó con su propia categoría. Estas son:

- Conceptualización sobre agresividad
- Causas y manifestaciones de agresividad
- Lugares y Momentos en los cuales se evidencia agresividad
- Intervención ante agresiones

⁸⁷ COGRAF COMUNICACIONES. El valor de los valores. Definición de los valores. Disponible en: <http://www.elvalordelosvalores.com/definicion/index.html>. Consultado el día 26 de junio de 2012.

Como se mencionó anteriormente, la pregunta 11 (Valore entre 1 y 5 las siguientes frases según tu grado de acuerdo), que constaba de varias frases y que debían ser contestadas de acuerdo a unos números agrupados en dos palabras, desacuerdo (1, 2, 3) y acuerdo (4, 5), se analizó por aparte, debido a que tenía un estilo diferente al resto de preguntas. Las frases se incluyeron en las siguientes categorías:

- Problemas de agresividad
- Relaciones interpersonales
- Autoridad y Manejo de grupo
- Cómo evitar situaciones de agresividad.

Lo que se plasmará a continuación será en función a las respuestas dadas por los profesionales entrevistados, a las diferentes preguntas realizadas.

Conceptualización sobre agresividad

De acuerdo a las respuestas dadas por los entrevistados, la mayoría coinciden en que la agresividad son manifestaciones físicas y verbales que incluyen sentimientos negativos, provocaciones como insultos, palabras soeces o golpes, gestos y movimientos bruscos causados por factores que provocan ira y que tienen como fin herir o dañar física o psicológicamente a las personas. Sin embargo se expresa otro concepto y es, que la agresividad es toda acción que va en contra de creencias, costumbres y modos de actuar o pensar.

Dentro de las distinciones entre lo que es un juego rudo y una agresión, señalan las siguientes características que se presentan en cada uno:

Tabla 2. Características del juego rudo y de la agresividad

JUEGO RUDO	AGRESIÓN	
	Acción	Verbal
Contacto fuerte sin intención de agredir Gestos en forma de juego (risas) Número de niños jugando Retos puestos entre ellos Elementos utilizados	Contacto fuerte con intención de agredir Llanto Gestos ofensivo Manifestaciones de ira	Palabras fuertes

Fuente. Esta investigación

Según Martín Luther King en una de sus perspectivas define la agresividad como “un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto. La agresión es cualquier forma de conducta que pretende herir física y o psicológicamente a alguien”⁸⁸. Comparando este concepto con el dado por los entrevistados, se observa que coinciden con este autor, en cuanto a que es toda acción que tiene como fin destruir a un individuo ya sea a través de actos físicos como los golpes, o de verbalizaciones como los insultos que ocasionan daños a las personas tanto físico como mentalmente. Es así que mediante el conocimiento que ellos tienen sobre esto, y lo que han experimentado les permite darse cuenta en qué momento se está exponiendo una situación de agresividad entre los niños y cuando es un juego rudo.

Frente a la otra respuesta dada, esta se sale un poco del contexto. Lo que sí se puede deducir es que para esta persona la agresividad son acciones que van en contra de los principios morales que debe tener un individuo.

Causas y manifestaciones de agresividad

Dentro de las causas que conllevan a la agresividad en los niños, descritas en las respuestas se mencionan las siguientes:

- Situaciones adversas en sus historias de vida
- Afirmaciones hirientes sobre sus familiares
- Negación a su realidad familiar
- Negación a permanecer bajo protección
- Cuando otro toma sus pertenencias
- Juegos bruscos
- Bromas pesadas
- Mofas
- Falta de actividad física

Según los entrevistados, la agresividad puede ser manifestada en dos formas que son, físicas y verbales principalmente. Dentro de las físicas están los golpes (puños, patadas), empujones y juegos bruscos y en las verbalizaciones, el vocabulario soez, insultos y uso inadecuado del tono de voz (gritos), considerando las siguientes: "usted no es mi mamá", "su pu... madre", "hp", como las más comunes; no obstante las agresiones también están representadas por otras acciones como las transgresiones de las normas, la irritabilidad y el irrespeto por parte de los niños.

⁸⁸ VALENCIA C., Carolina y VARGAS LADINO, Isabel Cristina. ¿Qué factores psicosociales influyen a nivel familiar para que los niños escolares manifiesten conducta agresiva?
Disponible en: <http://200.21.104.25/grume/investigacion/Documentos/Agresividad%20infantil2.pdf>.
Consultado el día 7 de abril de 2012. Pág. 3

Ha de resaltarse que las agresiones más comunes entre los niños son:

Tabla 3. Agresiones más comunes

Agresiones físicas	Agresiones verbales
Golpes (patadas, puños)	Insultos
Daños a planta física	Apodos
Laceraciones con objetos	Burlas
	Vocabulario soez

Fuente. Esta investigación

Queda señalado que son muchas las causas que originan conductas agresivas en los niños, quizá la principal y la que fundamenta las otras causas es la de <<situaciones adversas en sus historias de vida>>, es decir todas esas experiencias y estilos de vida que llevaban los niños en sus hogares antes de llegar a la fundación. Pues es cierto que la educación recibida en las casas por parte de sus familiares o de quienes cuidaban de ellos es la principal y más importante para el crecimiento y desarrollo personal del niño porque es allí donde él aprende conductas que imitará cada vez que las vea. Ahora bien, la familia no es el único modelo de aprendizajes, también se encuentra la escuela, la sociedad y los medios de comunicación que juntos conforma los factores ambientales.

Si es un niño que habita en un hogar donde predomina el maltrato y las malas palabras, entre las cosas que aprenderá el niño será la de reaccionar agresivamente ante cualquier situación que le moleste, por ejemplo si el papá le pega a la mamá porque no tuvo la cena lista cuando él le había dicho y ella de inmediato corre a hacerlo, el niño entiende que con los golpes puede obtener cosas que él quiere y es aquí donde esta reafirmado su conducta agresiva porque es lo que se está evidenciando en su hogar y si a esto se suma que el medio donde vive es de violencia e inseguridad, será peor.

Los niños reaccionan agresivamente de acuerdo a dos momentos:

- “La adquisición de la conducta agresiva.
- El mantenimiento de la misma”⁸⁹.

Del primero ya se ha hablado que es el que tiene que ver con los modelos adquirido por la familia o en su conjunto, por los factores ambientales; el segundo tiene que ver “cuando el

⁸⁹ MARTÍ CHOLBI, Gloria. La agresividad infantil. Licenciada en Filosofía y Ciencias de la Educación. Disponible en:

http://www.psicologoescolar.com/MONOGRAFIAS/denia_gloria_marti_la_agresividad_infantil.htm.

Consultado el día 20 de abril de 2013

niño se encuentra en una situación conflictiva e imita lo que ha observado en otros, y obtiene un reforzador, la próxima vez tenderá a repetir el mismo tipo de comportamiento. Si vuelve a repetir el mismo proceso (conducta + reforzador), esta conducta se consolidará asentando las bases para que se mantenga⁹⁰. Es decir, que si en algún momento un niño actúa agresivamente para lograr algo y en vez de ser corregido es recompensado por alguien, además continúa repitiéndose, él comprenderá que cada vez que actúe de esa manera obtendrá lo que quiere. Para su mayor entendimiento se dará un ejemplo: Un niño está jugando con sus amigos, en ese instante llega su mamá y le dice que ya debe entrarse porque es tarde. El niño ante este llamado, se pone a llorar y a lanzar todos sus juguetes, diciendo en voz alta que él no quiere entrarse. Su mamá al ver estas acciones le permite seguir jugando un rato más para que se calme. Si eso es predominante, él podrá seguir haciendo lo mismo porque sabe que así podrá seguir jugando hasta que él quiera, con lo cual se reafirmará su conducta agresiva.

“la atención prestada al niño tras la emisión de la conducta agresiva”⁹¹, es otro reforzador de la misma. Este tiene que ver con la manera en que los adultos desapruueban el mal comportamiento de los niños, como son los golpes, los gritos y los castigos exagerados. Si se está corrigiendo una conducta agresiva por medio de otra no tiene sentido porque se estaría demostrando que la agresividad sirve para lograr algo, en este caso que el niño se porte bien.

Todos estos motivos son los que contribuyen a que los niños sin reglas claras, y con tal de conseguir lo que desean manifiesten su agresividad a través de golpes, insultos, laceraciones con objetos, vulgaridades, transgredan normas e incluso hagan daños en el lugar donde estén, atentando contra los objetos, como reacciones a las frustraciones que presenten.

Lugares y Momentos en los cuales se evidencia agresividad

Según las respuestas dadas por los entrevistados, en la fundación las agresiones entre los niños ocurren en diferentes lugares y momentos siempre que hay interacción entre ellos, a saber:

Lugares o espacios de interacción

- Patio (zona verde dentro de las instalaciones)
- Institución educativa
- Sección (dormitorios)
- Comedor
- Baños

⁹⁰ Ibíd.

⁹¹ Ibíd.

Momentos de interacción

- Recibimiento de alimentos
- Actividades académicas
- Actividades lúdicas
- Actividades libres

Otro momento en el cual se presenta agresividad en los niños, es según el **estado de ansiedad** en el que se encuentren, pero no se incluye en los anteriores porque este es más un momento propio del niño, es decir es algo más a nivel emocional.

Intervención ante agresiones

Los entrevistados nombraron las siguientes maneras de intervenir frente a situaciones de agresividad:

- Separar los niños
- Confrontación de las partes
- Orientar a los niños para que desarrollen posturas reflexivas de su comportamiento

Es de vital importancia cada vez que haya un enfrentamiento entre dos o más niños que se intervenga de manera rápida y asertiva, es decir, no es oportuno dejar avanzar el problema, porque alguno de los niños podría salir afectado y obviamente la manera de interponerse deberá ser con argumentos y acciones firmes que les permita ver a los niños que lo que están haciendo es incorrecto, por ende las actuaciones realizadas por los profesionales nunca deberán ser con gritos, castigos severos, enfurecimiento y mucho menos con maltrato físico, porque estarían reforzando la conducta de ellos. Es así que el separar los niños, confrontarlos y llevar a cabo orientaciones para que reflexionen sobre sus comportamientos son estrategias que servirán siempre y cuando se realicen constantemente e implementando nuevas herramientas y temas que le interesen al niño y que en realidad lo hagan entender que no debe proceder de manera agresiva cada vez que algo le incomode, sino que aprenda a resolver los conflictos de una manera sana, como por ejemplo el dialogo; además esas orientaciones deben ir encaminadas a la enseñanza de valores y normas que contribuyan y refuercen la manera en que el niño resuelva un inconveniente, favoreciendo con esto que sea un poco tolerante a las frustraciones.

A continuación se presentaran los resultados obtenidos y el análisis de la pregunta 11, en la cual los entrevistados debían valorar de 1 a 5 una serie de frases según el grado de acuerdo o desacuerdo en el que se encuentran, siendo la 1 totalmente en desacuerdo y la 5 totalmente en acuerdo.

Tabla 4. Resultados obtenidos en la pregunta No. 11

Respuesta					Resultado
1	2	3	4	5	
1. Las relaciones interpersonales son uno de los objetivos más importantes del desarrollo de mi intervención.					
0	0	1	2	2	El 80% de los profesionales considera que las relaciones interpersonales son importantes en el desarrollo de una intervención, solo el 20% de ellos está parcialmente en desacuerdo con esta posición.
2. Las agresiones y situaciones violentas son un grave problema en el centro.					
0	0	2	2	1	El 60% de los profesionales consideran que las agresiones y situaciones violentas son un grave problema en el centro y el 40% están parcialmente en desacuerdo.
3. Los problemas de violencia dependen, sobre todo, del contexto social y familiar del que vienen los niños.					
0	0	0	2	3	100% de los profesionales están de acuerdo que los problemas de violencia dependen del contexto social y familiar del que vienen los niños.
4. El profesional se encuentra indefenso ante los problemas de disciplina y agresiones de los niños.					
3	2	0	0	0	El 100% están en desacuerdo en que el profesional se encuentra indefenso ante los problemas de disciplina y agresiones de los niños.
5. El propio profesional es en ocasiones el objeto de ataque de los niños.					
2	1	0	1	1	El 60% de los profesionales no están de acuerdo que el propio profesional es en ocasiones el objeto de ataque de los niños mientras que el 40% si lo están.
6. Los padres de los niños a menudo empeoran las situaciones de conflicto.					
0	1	3	1	0	Solo el 20% considera que los padres de los niños a menudo empeoran las situaciones de conflicto, mientras que el 80% no lo considera así.
7. En los casos de violencia, me siento respaldado por el resto de compañeros de mi fundación.					
0	0	0	1	4	El 100% están consideran que si se sienten respaldados por el resto de compañeros de la fundación en casos de violencia.
8. En mi clase, suelo controlar y atajar los conflictos y agresiones, no llegando a ser un problema.					
0	0	0	3	2	El 100% afirman que en sus clases suele controlar y atajar los conflictos y agresiones, no llegando a ser un problema.

9. Los profesionales, sin ayuda de otros profesionales, no estamos preparados para resolver los problemas de malas relaciones y violencia en la fundación.					
0	2	1	2	0	El 60% no consideran que los profesionales, sin ayuda de otros profesionales, no están preparados para resolver los problemas de malas relaciones y violencia en la fundación, mientras que el 40% si está de acuerdo con esta postura.
10. Para eliminar los problemas de violencia es necesario que el equipo completo de profesionales tome conciencia y se decida a actuar.					
0	0	0	3	2	El 100% están de acuerdo que para eliminar los problemas de violencia es necesario que el equipo completo de profesionales tome conciencia y se decida a actuar.
11. Para eliminar los problemas de violencia entre los niños que se producen en la fundación, hay que implicar a las familias.					
0	0	1	2	2	El 80% de los profesionales afirman que para eliminar los problemas de violencia entre los niños que se producen en la fundación, hay que implicar a las familias, solo el 20% dice que parcialmente en desacuerdo.
12. Considero que comenzar un proyecto de intervención sobre las agresiones y violencia en la fundación es una idea muy buena.					
0	0	0	2	3	El 100% de los profesionales consideran que comenzar un proyecto de intervención sobre las agresiones y violencia en la fundación es una idea muy buena.

Fuente. Esta investigación

Teniendo en cuenta lo expuesto en el cuadro, se establece las siguientes categorías:

- Problemas de agresividad
- Relaciones interpersonales
- Autoridad y Manejo de grupo
- Cómo evitar situaciones de agresividad.

Problemas de agresividad

La agresividad es toda conducta que tiene como fin causar algún daño físico o verbal en las personas u objetos, en la mayoría de los casos como reacción a provocaciones que producen enojo o frustración.

En las respuestas obtenidas en el cuadro, algunos de los entrevistados están de acuerdo que la agresividad es un problema grave en la fundación, además, consideran que las situaciones de violencia dependen del contexto familiar y social del que vienen los niños. Como se dijo en las causas y manifestaciones de la agresividad, la familia y el contexto son

un factor influyente en la conducta de los niños, por lo cual al convivir en ambientes rodeados de violencia, maltrato e inseguridad ellos imitarán y aprenderán lo que constantemente están viendo, volviéndolos patrones a seguir hasta que se consoliden, llegando a convertirse en personas agresivas e incluso en otros casos, personas reprimidas. Sin embargo la mayoría de los profesionales entrevistados no estuvieron de acuerdo que los padres a menudo empeoran las situaciones de conflicto en los niños.

Esta postura se debe quizá a que los niños permanecen en la fundación bajo reglas y cuidados y de cierto modo alejados de los familiares durante un tiempo en el cual los niños y los padres son sometidos a procesos para mejorar las relaciones entre ellos y de esta forma restablecer los derechos de los infantes para brindarles oportunidades de vivir mejor en sus hogares después de cumplir con esos procesos. Es decir que al no tener contacto directo con su madre, su padre o acudiente, aunque se debe aclarar que hay día de visitas, no habrá forma de provocar situaciones de conflicto ni de reforzarlas.

Relaciones interpersonales

Los profesionales estuvieron de acuerdo, que las relaciones interpersonales son un objetivo muy importantes a la hora de intervenir con los niños. Estas relaciones deben ser consideradas así porque “además de satisfacer sus necesidades, van determinando su forma de ser”⁹²; por lo cual alguien que este rodeado de personas agresivas o con comportamientos antisociales adquirirá este tipo de conductas, es por eso que las relaciones deben aportar elementos y enseñanzas que beneficien su desarrollo hacia acciones que estén reguladas por valores y principios que permitan actuar conforme a los mismos.

Por lo tanto los profesionales de la fundación deben apoyarse entre ellos cuando hayan problemas de agresividad, trabajando en conjunto y planeando estrategias para resolver adecuada e inmediatamente los conflictos existentes, incluso ellos mismo son un ejemplo de relaciones interpersonales porque al trabajar juntos se está evidenciando la comunicación, el intercambio de información y la colaboración dirigida hacia un mismo fin.

Autoridad y Manejo de grupo

Según los entrevistados afirmaron no encontrarse indefensos ante agresiones e indisciplina, y algunos dijeron no ser objeto de ataque de los niños, lo que lleva a pensar que cuentan con la capacidad suficiente para ejercer su autoridad controlando, guiando y estableciendo normas que los niños obedecerán en el momento que se les diga.

⁹² UNIVERSIDAD DEL PAIS VASCO. Relaciones interpersonales. Generalidades. Las relaciones interpersonales determinan nuestra personalidad y viceversa. Disponible en: <http://www.ehu.es/xabier.zupiria/liburuak/relacion/1.pdf>. Consultado el día 21 de abril de 2013. Pág. 20.

Tener autoridad implica ser respetado por los niños, no porque le tengan miedo, que no sería lo más adecuado, sino porque el profesional debe ser visto como la persona que se puede seguir como ejemplo puesto que ayuda a mejorar actitudes, a aprender nuevas cosas, a relacionarse con otras personas, a seguir normas, entre otros aspectos que juntos conformaran el modo de ser de un individuo, es decir, su personalidad e identidad. Pero para que esto funcione de esta manera, el modo de ejercer su autoridad tiene que ser a través de valores y nunca con malos tratos.

Si el profesional es visto como quien tiene la razón y quien debe ser respetado, el grupo o los niños que tenga a cargo corresponderán a sus llamados de atención o enseñanzas, lo que indicará que cuenta con un manejo de grupo que le servirá para ejercer su autoridad, aunque hay que aclarar que esto también se logra por medio de las herramientas didácticas y pedagogía con la que cuente para acercarse a ellos.

Al respecto conviene decir que las personas entrevistadas cuentan con la autoridad y el manejo de grupo porque consideran que en sus clases suelen controlar y atajar los conflictos y agresiones, no llegando a ser un problema.

Cómo evitar situaciones de agresividad.

Los entrevistados señalaron que comenzar un proyecto de intervención sobre las agresiones y violencia es una idea muy buena, en la cual todo el equipo completo de profesionales se unan, tomen conciencia y decidan actuar, e incluso implicando a las familias para eliminar este problema en la fundación.

Los programas, proyectos e intervenciones relacionados con agresividad deben ser considerados necesarios e importantes en lugares en cuales convivan niños con antecedentes de maltrato, vulnerabilidad o abandono, porque, como ya se ha visto, estas son causas que generan conductas agresivas en ellos, es así que al implementarlos y dirigirlos, los profesionales y las familias deben, primero que todo manejar la misma información para evitar contradicciones, plantear estrategias para estar innovándolos y evitar la rutina, incluirlos en el cronograma de trabajo y establecer normas que generen en los niños conciencia sobre lo que está bien o no hacer y a partir de allí si debe o no hacerlo.

Para terminar, resta decir, que a pesar de que no se preguntó por estrategias para disminuir la agresividad, uno de los entrevistados mencionó que el deporte es una herramienta que favorece la disciplina en los niños, además disipa tristezas y genera salud mental y física.

9. CONCLUSIONES

- Llevar a cabo un proceso de intervención en el cual se pretenda mejorar o cambiar conductas en niños es un poco difícil porque lo que se quería, en el caso de este trabajo, era disminuir la agresividad, lo cual implica cambiar acciones, actitudes y pensamientos que de cierto modo representan las características propias de ellos que abarcan aspectos sociales, familiares y culturales; contemplando que este debe ser un proceso, constante, largo, bien encaminado y planeado para que tenga un verdadero impacto en los niños. A pesar de que la intervención fue corta es preciso mencionar que aunque no se logró que los participantes dejaran la agresividad tanto física como verbal, sí se pudo observar a medida que avanzaban las sesiones, en especial hacia la segunda fase, que seguían reglas, se acomodaban más rápido en los lugares que se les decía, obedecían cuando se les pedía que hicieran algo, aprendieron a sentarse, sin que se les dijera, cuando se salía a la cancha para esperar el llamado a lista y la explicación sobre la sesión, escuchaban con más atención las indicaciones para ejecutar los juegos y aunque no era todo el tiempo, las discusiones, enfrentamientos entre ellos, palabras soeces e insultos, se presentaban con menos frecuencia en la última fase, comparado con lo evidenciado en la primera, lo que facilitaba el trabajo en equipo. En otras palabras, el proceso mostró cambios importantes en el actuar de los niños.
- Los juegos predeportivos de pelota y de carrera, además de contribuir en el desarrollo físico del niño como la adquisición de cualidades y destrezas motoras en los diferentes deportes, fomenta aprendizajes sociales que permitieron un ambiente en el cual se evidencio el respeto, la tolerancia, amistad, trabajo en equipo y principalmente el acatamiento de normas, ya que esta es una de las características primordiales en este tipo de juego; es así que al emplear predeportivos con los niños de la fundación, estableciendo reglas claras en cada actividad, ayudó a que ellos aprendieran, aunque no en su totalidad, a seguirlas, respetarlas y aceptarlas con el fin de lograr los objetivos grupales y competitivos como lo era hacerlo mejor que el otro equipo, anotar más puntos a favor, realizar menos tiempo, entre otros, que al jugar juntos y sin pelear obtenían la meta principal que era ganar.
- A diferencia de los predeportivos, con los que se tuvo como objetivo principal la competencia entre equipos, con los juegos cooperativos se buscó la manera más adecuada de lograr un fin trabajando en grupo, en el cual se evidencio el compañerismo, la solidaridad, la comunicación y cooperación entre los participantes. Por tal motivo, al realizar este tipo de juego con los niños, permitió observar, a pesar de las discusiones y enfrentamientos entre ellos, la capacidad que tenían de trabajar todos juntos por un mismo objetivo, como por ejemplo, llenar una jarra con agua o desplazarse hasta un lugar sin soltarse de las manos o de los pies.

- Los valores establecen en las personas principios que ayudan a dirigir los comportamientos con base en lo que es bueno o malo, es decir, que estos son los que fundamentan y regulan los diferentes modos de actuar y pensar de un individuo. Por eso, haber trabajado los tres tipos de juegos a través de los cuales se contribuyera, fortaleciera e incentivara la manifestación de valores brindó un verdadero sentido a lo que se hizo, porque de una u otra manera tener que trabajar juntos, crear estrategias, lograr objetivos, seguir reglas, aceptar las personas que están en un grupo por diferentes que sean, conocer las dificultades y capacidades del otro y reconocer que si no se pelea los resultados del trabajo en equipo serán más evidentes facilitando jugar y ganar, que fue algo que los niños evidenciaron en varias ocasiones, facilitando observar qué tanto respeto, tolerancia, amistad, confianza, solidaridad y compañerismo hubo entre ellos durante el proceso de intervención.

10. RECOMENDACIONES

- Implementar un programa de intervención con juegos predeportivos y cooperativos en niños con agresividad debe contener actividades atractivas y muy dinámicas para que ellos se sientan a gusto y deseen realizarlas, pero además de esto, tienen que ir acompañadas de reglas que faciliten el orden y la ejecución, brindando claridad en los participantes para que los objetivos sean los que se plantean. Establecer normas apropiadas y claras es muy importante porque de esta manera el niño se concientiza de que sus acciones y su diario vivir están regulados por pautas que él debe seguir, respetar y aceptar para que la convivencia sea mucho más fácil y amena.
- Es importante que los niños con conductas agresivas, no solo se les resalte sus malos comportamientos sino que también se les reconozca y felicite cada vez que actúen de manera adecuada, porque así él entenderá que se logra más cuando se es una persona con buenas acciones, lo que servirá para que el niño vaya reforzando con el tiempo este tipo de conductas.
- Es necesario que estos programas no queden inconclusos, se deben seguir implementando a través de más estrategias como orientaciones grupales e individuales, videos, entre otros, que favorezcan la adquisición de comportamientos basados en principios y valores que les permita a los niños actuar conforme a ellos; capaces de resolver conflictos civilizadamente, ser tolerantes a las frustraciones, seguir reglas, aceptar que hay personas que opinan diferentes y entender que agredir física y verbalmente no es la forma más certera de lograr o solucionar algo. Es esencial, además de lo anterior, que en estos programas estén vinculados todos el grupo de profesionales de la fundación o del centro donde estén los niños, e incluso las familias de los mismo para realizar un trabajo en conjunto y más completo, concientizando principalmente a los padres o tutores de los niños sobre los problemas que puede acarrear el uso inadecuado de la autoridad, el maltrato, incumplimiento de reglas, falta de valores en el hogar, entre otros.
- Cuando un niño sea agresivo o se comporte mal, la manera de intervenir no debe ser con gritos, castigos severos, maltrato físico, humillaciones, etc. que refuercen esas acciones, sino por medio de procedimientos que permitan en él tomar conciencia de su mala conducta y que logre comprender a través de esto que lo que está haciendo no es bueno tanto para él como para las personas con las que convive; además es importante tratarlo con respeto y brindarle afecto ya que esto ayudará a que él también respete y sienta que su presencia no es desapercibida por quien está a cargo de él.

BIBLIOGRAFÍA

BEHRMAN, Richard E y VAUGHAN, Víctor C. Nelson. Tratado de pediatría. Pediatría del desarrollo Novena edición. Volumen 1.

CAMPO SANCHEZ, Gladys Elena. El juego en la educación física básica: juegos pedagógicos y tradicionales. Armenia. Editorial Kinesis, 2000.

CASA EDITORIAL EL TIEMPO. El libro de los valores.

MEJIA MONDRAGON, Ana María; ARANA LOPEZ, Mauricio Fernando. La actividad física como medio para reducir los niveles de agresividad en los niños y adolescentes vinculados a programas de protección. Universidad del Valle. Facultad De Pedagogía. Licenciatura en Educación Física y Deportes. Enero 18 de 2009.

REPUBLICA DE COLOMBIA. Constitución Política de Colombia. 1991. Capítulo II. De los derecho sociales, económicos y culturales. Artículo 44.

WEBGRAFÍA

AGRESIVIDAD EN LOS ALUMNOS. (Anónimo). Tipos y manifestaciones.

Disponible en: <https://sites.google.com/site/agresividadenlosalumnos/tipos-y-manifestaciones>. Consultado el día 18 de febrero de 2013.

AGRESIVIDAD INFANTIL. (Anónimo)

Disponible en: http://chopo.pntic.mec.es/~fferna23/Documentos/conducta/conducta_3.pdf. Consultado el día 27 de marzo de 2012

ÁLVAREZ, Ana; RUIZ, Cienfuegos y EGEA MARCOS, Fernando. Psicoterapeutas. Aspectos psicológicos de la violencia en la adolescencia. Teorías sobre la agresividad.

Disponible en: <http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=1287230307>. Consultado el 10 de abril de 2012.

APRENDER A PENSAR. La amígdala, el centro de control emocional.

Disponible en: <http://alambique.aprenderapensar.net/2010/02/10/la-amigdala-el-centro-de-control-emocional/>. Consultado el día 24 de abril de 2012

ARAYA VARGAS, Gerardo Alonso; SALAZAR ROJAS, Walter. Violencia en el fútbol: tres estudios sobre la conducta agresiva en situación de competencia y sus implicaciones sociales. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd80/violencia.htm>. Consultado el día 7 de abril de 2012.

ASTUDILLO M, Aldo. ¿Es la agresión una respuesta a la frustración?

Disponible en: <http://uteg.edu.ec/documentos/file/pdf/es-la-agresion-una-respuesta-a-la-frustracion.pdf>. Consultado el día 12 de marzo de 2013.

BECERRA GUERRERO, Luz Dary, CORTEZ VERGARA, Luz Bibiana y MOLINA RUA, Luz Nidia. Competencias comunicativas para disminuir el comportamiento agresivo en los estudiantes del colegio Gabriel Trujillo de la ciudad de Pereira.

Disponible en: <http://recursosbiblioteca.utp.edu.co/tesisdigitales/texto/30254B389cc.pdf>. Universidad tecnológica de Pereira. Facultad ciencias de la educación. Licenciatura en pedagogía infantil. Pereira-Risaralda 2007. Consultado el día 13 de abril de 2011.

BERKOWITZ, L. (1974) Some determinants of impulsive aggression: The role of mediated associations with reinforcements for aggression. Psychological Bulletin. 81, 165-176. Citado por ARAYA VARGAS, Gerardo Alonso; SALAZAR ROJAS, Walter. Violencia

en el fútbol: tres estudios sobre la conducta agresiva en situación de competencia y sus implicaciones sociales.

Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd80/violencia.htm>. Consultado el día 7 de abril de 2012.

BRAVO DONOSO, Nina. Valores humanos, por la senda de una ética cotidiana. Quinta edición. Santiago: RIL IMPRESORES, 2011.

Disponible en: <http://www.escuelaclaridad.com.ar/Archivos/Valores-Humanos.pdf>. Consultado el día 26 de junio de 2012.

BRUSA, Margherita y BONET LUNA, Concha. DESARROLLO PSICOLÓGICO. Escuela de padres. Tema 1. Web de la Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria, Febrero 2004.

Disponible en: <http://www.aepap.org/pdf/psicologico.pdf>. Consultado el día 5 de marzo de 2012.

CÁNOVAS, Guillermo. Prevención de la agresividad. Disponible en: <http://www.observatorioperu.com/textos%202011/240111/prevencion%20de%20la%20agresividad.pdf>. Consultado el día 27 de marzo de 2012.

CHERTOK, Alberto. Desarrollo y Tratamiento de los Comportamientos Agresivos Enfoque cognitivo – conductual.

Disponible en: <http://www.spu.org.uy/DesarrolloyTratamientodeComportamientosAgresivos.pdf>. Consultado el día 28 de marzo de 2012.

COGRAF COMUNICACIONES. El valor de los valores. Definición de los valores.

Disponible en: <http://www.elvalordelosvalores.com/definicion/index.html>. Consultado el día 26 de junio de 2012.

CORCHO SANCHEZ, Mario Pérez De. Entrenamiento deportivo, juegos predeportivos.

Disponible en: <http://www.uideporte.edu.ve/WEB/pdf/Material%20Instruccional%20JPD.pdf>. Consultado el día 16 de octubre de 2012.

DEFINICIÓN. Tu diccionario hecho fácil. Definición de compañerismo.

Disponible en: <http://www.definicionabc.com/social/companerismo.php>. Consultado el día 28 de junio de 2012

ÉTICA Y SOCIEDAD. El valor de la confianza. Octubre 30 de 2005.

Disponible en: <http://eticaysociedad.teologiaysociedad.com/?p=21>. Consultado el día 30 de agosto de 2012

FERNANDEZ, Isabel. Prevención de la violencia y resolución de conflictos. Naces s.a. de ediciones Madrid. Disponible en: <http://www.terras.edu.ar/jornadas/94/biblio/94Causas-de-la-agresividad.pdf>. Consultado el día 6 de abril de 2012.

FUNLIBRE. Juegos y rondas. Módulo 7 Formación de líderes comunitarios en Recreación. Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio. Disponible en: <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>. Consultado el día 28 de marzo de 2011.

GARAIGORDOBIL LANDAZABAL, Maite. Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños. Disponible en: <http://www.psicothema.com/pdf/3014.pdf>. Universidad del País Vasco. Psicothema 2004. Vol. 16, nº 3, pp. 429-435. ISSN 0214 - 9915 CODEN PSOTEG. Consultado el día 13 de abril de 2011.

GARCIA, Calixto. Intervención educativa para la disminución de la agresividad en la conducta infantil. Disponible en: http://bvs.sld.cu/revistas/ped/vol74_3_02/ped32002.pdf. Rev. Cubana Pediatr 2002; 74(3):189-94. Facultad de Ciencias Médicas. Consultado el día 1 de mayo de 2011.

GENTE NATURAL. La agresividad. ¿Por qué somos agresivos? Disponible en: <http://gentenatural.com/psicologia/pages/agresividad.htm>. Consultado el día 27 de marzo de 2012.

GONZÁLEZ, M^a José. El origen de la conducta agresiva. Origen y principios de la conducta agresiva. Disponible en: <http://americalatinaunida.wordpress.com/2009/01/17/el-origen-de-la-conducta-agresiva/>. Consultado el día 11 de abril de 2012.

GURIAN, Anita, Ph.D. Abandono y Maltrato de Menores: Una Mirada General. Disponible en: http://www.aboutourkids.org/articles/abandono_y_maltrato_de_menores_una_mirada_general. Consultado el día 17 de abril de 2011.

INSTITUTO NACIONAL DE LAS MUJERES. Maltrato de niñas, niños y adolescentes en el seno familiar. Disponible en: http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos_download/100892.pdf. Consultado el día 17 de abril de 2011.

INTELIGENCIA EMOCIONAL. Cerebro emocional. Disponible en: <http://www.inteligencia-emocional.org/articulos/elcerebroemocional.htm>. Consultado el día 24 de abril de 2012.

MARTÍ CHOLBI, Gloria. La agresividad infantil. Licenciada en Filosofía y Ciencias de la Educación. Disponible en: http://www.psicologoescolar.com/MONOGRAFIAS/denia_gloria_marti_la_agresividad_infantil.htm. Consultado el día 20 de abril de 2013.

MEJÍA LÓPEZ, Emperatriz. El Juego Cooperativo, Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares. Informe de práctica.

Disponible en: http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07_el_juego_cooperativo.pdf.

Estudiante de último semestre de licenciatura en Educación Física. Instituto Universitario de Educación Física y Deporte, Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia. 2006. Consultado el día 26 de marzo de 2011.

MORA VANEGAS, Carlos. El valor de la confianza. Disponible en: <http://desarrollo-personal-dinamico.lacoctelera.net/post/2010/05/08/el-valor-la-confianza>. Consultado el día 30 de agosto de 2012

RAYA, Antonio F.; PINO, María José y HERRUZO, Javier. La agresividad en la infancia: el estilo de crianza parental como factor relacionado. Universidad del Córdoba (España). European Journal of Education and psychology 2009, Vol. 2, No 3.

Disponible en: http://ejep.es/index.php/journal/article/view/33/pdf_42.

REINA RUIZ, Cristina. El juego infantil. Revista digital, innovación y experiencia educativas. Disponible en:

http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf.

Consultado el día 30 de marzo de 2013.

REPUBLICA DE COLOMBIA. Ley 1098 de 2006. Diario Oficial No 46.446, Bogotá, D. C., miércoles 8 de noviembre de 2006.

Disponible en: http://www.elabedul.net/Documentos/Leyes/2006/Ley_1098.pdf.

Consultado el día 01 de marzo de 2011.

SOMOS PSICO. Blog de psicología. Frustración y agresividad. Disponible en:

http://somopsico.com/index.php?option=com_content&view=article&id=198:frustracion-y-agresividad&catid=18:control-de-impulsos&Itemid=19. Consultado el día 12 de marzo de 2013.

TORRES VILLARROYA, Elena. Innovación y experiencias educativas. Juego cooperativo en la educación. Disponible en: http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_11/ELENA_TORRES_1.pdf. Consultado el día 16 de octubre de 2012.

TRUKEME. Los juegos cooperativos, sentirse libres para jugar. Espacio de recursos en actividades de educación para la paz y juegos cooperativos.

Disponible en: <http://www.trukeme.org/docs/trukeme-juegos.pdf>. Consultado el día 12 de mayo de 2012.

UNICEF. Desarrollo psicosocial de los niños y las niñas.

Disponible en: <http://www.unicef.org/colombia/pdf/ManualDP.pdf>. Consultado el día 2 de marzo de 2012.

UNIVERSIDAD DEL PAIS VASCO. Relaciones interpersonales. Generalidades. Las relaciones interpersonales determinan nuestra personalidad y viceversa.

Disponible en: <http://www.ehu.es/xabier.zupiria/liburuak/relacion/1.pdf>. Consultado el día 21 de abril de 2013.

VALENCIA C., Carolina y VARGAS LADINO, Isabel Cristina. ¿Qué factores psicosociales influyen a nivel familiar para que los niños escolares manifiesten conducta agresiva?

Disponible en:

<http://200.21.104.25/grume/investigacion/Documentos/Agresividad%20infantil2.pdf>. Consultado el día 7 de abril de 2012.

VÁSQUEZ DE VELASCO, Carmen. Concepción de niñez. Actualización 2005.

Disponible en: www.fundacion.telefonica.com.pe/pronino/upload/51366853.doc.

Consultado el día 14 de marzo de 2012.

ZILLMANN, D. (1978) *Hostility and aggression*. Hillsdale, NJ: Erlbaum. Citado por ARAYA VARGAS, Gerardo Alonso; SALAZAR ROJAS, Walter. Violencia en el fútbol: tres estudios sobre la conducta agresiva en situación de competencia y sus implicaciones sociales.

Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd80/violencia.htm>. Consultado el día 7 de abril de 2012.

.

.

ANEXOS

ANEXO 1. Entrevista

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES UNIVERSIDAD DEL VALLE

ENTREVISTA INICIAL PARA PROFESIONALES FUNDACIÓN HOGAR DEL NIÑO

Esta entrevista es de carácter confidencial, de uso exclusivo del investigador y la información suministrada sólo será utilizada para fines de la investigación.

Fecha: _____

1. ¿Qué acciones realizadas por los niños puede considerarlas como agresivas?
2. ¿Qué verbalizaciones realizadas por los niños puede considerarlas como agresivas?
3. ¿Qué entiende por agresividad?
4. En qué momentos considera se presentan situaciones de agresividad entre los niños del grupo sabios.
5. Señala las dos principales causas que generen situaciones de agresividad entre los niños.
6. Si está en el patio y tiene que distinguir entre lo que es simplemente un juego rudo y una agresión ¿en qué aspectos (gestos, actitudes y hechos) se fija?

JUEGO RUDO

AGRESIÓN

7. Nombre los tipos de actuaciones violentas más frecuentes entre los niños.

8. ¿En qué lugares de la fundación y sus alrededores ocurren las agresiones entre los niños?
9. ¿Qué suele hacer cuando hay un conflicto de violencia entre los niños?
10. Describe brevemente los dos últimos conflictos reales entre los niños en los que se ha visto implicado y cuál fue su intervención.
11. Valore entre 1 y 5 las siguientes frases según tu grado de acuerdo:

	Desacuerdo			Acuerdo	
Las relaciones interpersonales son uno de los objetivos más importantes del desarrollo de mi intervención	1	2	3	4	5
Las agresiones y situaciones violentas son un grave problema en el centro.	1	2	3	4	5
Los problemas de violencia dependen, sobre todo, del contexto social y familiar del que vienen los niños	1	2	3	4	5
El profesional se encuentra indefenso ante los problemas de disciplina y agresiones de los niños.	1	2	3	4	5
El propio profesional es en ocasiones el objeto de ataque de los niños.	1	2	3	4	5
Los padres de los niños a menudo empeoran las situaciones de conflicto.	1	2	3	4	5
En los casos de violencia, me siento respaldado por el resto de compañeros de mi fundación.	1	2	3	4	5
En mi clase, suelo controlar y atajar los conflictos y agresiones, no llegando a ser un problema.	1	2	3	4	5
Los profesionales, sin ayuda de otros profesionales, no estamos preparados para resolver los problemas de malas relaciones y violencia en la fundación.	1	2	3	4	5
Para eliminar los problemas de violencia es necesario que el equipo completo de profesionales tome conciencia y se decida a actuar.	1	2	3	4	5

Para eliminar los problemas de violencia entre los niños que se producen en la fundación, hay que implicar a las familias.	1	2	3	4	5
Considero que comenzar un proyecto de intervención sobre las agresiones y violencia en la fundación es una idea muy buena.	1	2	3	4	5
Si has valorado con 3, 4 ó 5 la frase anterior, ¿estarías dispuesto a participar en un proyecto para desarrollar estrategias de intervención sobre este tema?	SI			NO	

12. Si quiere añadir algo más que no te haya preguntado y que considere importante, este es el momento.
13. Cuáles de los niños del grupo sabios presentan conductas agresivas con mayor frecuencia.