

01964

8



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

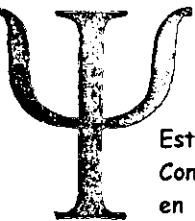
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO

MODELO DE INTERVENCIÓN EN ESCUELAS PRIMARIAS PARA EL  
MANEJO DE CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN LOS ALUMNOS  
A TRAVÉS DE RECREOS DIRIGIDOS

T E S I S  
QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO  
EN PSICOLOGÍA GENERAL EXPERIMENTAL  
P R E S E N T A :  
ELOISA EDUWIGES VARGAS SANDOVAL

DIRECTOR DE TESIS: DR. HÉCTOR AYALA VELÁZQUEZ  
COMITE DE TESIS: DRA. SILVIA MACOTELA FLORES  
MTRO. FERNANDO VÁZQUEZ PINEDA  
DR. JAVIER NIETO GUTIERREZ  
DRA. ILEANA SEDA SANTANA



Esta investigación forma parte del Estudio Longitudinal del Desarrollo de la Conducta Agresiva en Niños y su Relación a la Evolución de la Conducta Antisocial en la Adolescencia el cual fue financiado por PAPIIT IN301297.

2001



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## AGRADECIMIENTOS

Al Dr. Héctor Ayala Velázquez.  
Por la oportunidad que tuve de trabajar con él durante este tiempo. Gracias.

Al Mtro. Fernando Vázquez, a la Dra. Silvia Macotela, a la Dra. Ileana Seda y al Dr. Nieto. Por la revisión, comentarios y todas las aportaciones que hicieron a mi trabajo. Gracias.

A las directoras y maestros de las escuelas Melchor Ocampo, Alberto Masferrer y Saturnino Herrán. Por su gran apoyo para la realización de esta investigación. Muchas Gracias.

A mis observadores Lupita, Alejandro, Olivia, Susana, Mónica, Alejandra y Jacqueline. Por todo su tiempo y apoyo empleado, sin ustedes este trabajo no hubiera sido igual. Gracias.

## DEDICATORIAS

A mi mamá Lupita. Porque eres la luz y la guía que ilumina mi camino.

A mis papás Ana y Ranulfo. Por su amor infinito, su apoyo y dedicación; le agradezco a Dios haberme enviado con unos papás como ustedes. Los quiero mucho.

A mis hermanas Evelyn y Elsa. Por su complicidad, su amor y su confianza. Gracias.

A mis sobrinas Lucero y Naerobi. Por dejarme entrar en su pequeño mundo y hacerme sentir tan grande cuando me demuestran su gran amor. Las adoro mis niñas.

A mi sobrino Héctor. Por su luz y su linda sonrisa. Te adoro.

A mi cuñado Héctor. Por formar parte de una gran familia. Gracias.

A Roosevelt. Por todos los momentos que pasamos juntos gracias a ellos crecí internamente. Gracias.

A mi tía Anita, mi tío Pedro,  
Mariana y Chucho. Por todo su  
amor y admiración. Los quiero  
mucho.

A mis grandes y valiosas e  
insustituibles amigas Claudia,  
Gaby, Adriana, Ingrid y María  
Elena. Por todo su apoyo, por estar  
siempre cuando más las necesito,  
por escucharme y por ser cada una  
como mi pepe grillo. Las quiero  
mucho.

A Adela y Carmelita. Nunca  
olvidare su apoyo incondicional que  
me dieron cuando más lo necesitaba.  
Gracias por su amistad.

A Amalia y Federico. Por su apoyo  
en los momentos más importantes  
de mi vida. Gracias.

A mis amigos Javier, Adán, Raúl,  
Mauricio, Bernardo y Juan Carlos.  
Por compartir conmigo su esencia y  
su amistad. Gracias.

## TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	3
CAPÍTULO I AGRESIÓN INFANTIL	4
1.1 Factores Asociados a la Agresión	6
1.1.1 Características de la familia	7
1.1.2 Nivel Socioeconómico	8
1.1.3 Aspectos Académicos	9
1.1.4 Edad	10
1.1.5 Sexo	11
1.1.6 Escenarios	11
CAPÍTULO II INTERVENCIÓN CON NIÑOS AGRESIVOS	13
2.1 Intervención en Escenarios Escolares	14
2.1.1 El Papel del Maestro	15
2.2 Intervenciones en el Patio Escolar	18
2.2.1 Características del Juego	19
2.2.2 Juego y Conducta	21
MÉTODO	
Sujetos	24
Escenario	24
Materiales	24
Instrumentos	25
Confiabilidad	26
Diseño	27
Procedimiento	27
RESULTADOS	
Escuela Alberto Masferrer	32
Zona de Supervisión de los Juegos Cooperativos	32
Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos	33
Zona de Supervisión de Juego Libre	34

Escuela Saturnino Herrán	35
Zona de Supervisión de los Juegos Cooperativos	35
Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos	36
Zona de Supervisión de Juego Libre	37
Satisfacción de los Maestros con el Entrenamiento	38
Conclusiones	39
Referencias	44
Anexos	54

## RESUMEN

Las escuelas han sido escenarios populares y productivos para llevar a cabo análisis de la conducta (Kazdin, 1975). Los problemas de conducta dentro de la escuela, no solamente se presentan en el salón de clases, en muchas ocasiones se desarrollan en el recreo, incluso algunos autores han señalado que el número de conductas disruptivas es aún mayor en el patio de la escuela que en el salón de clases (Brunes, 1975). Se trabajó en dos escuelas primarias públicas; se utilizó un diseño ABC, la investigación estuvo constituida por 20 sesiones; las primeras 5 formaron la línea base, las siguientes 10 sesiones fueron la intervención y las últimas 5 sesiones formaron parte del seguimiento. El patio escolar estuvo dividido en tres zonas de supervisión, en donde se desarrollaron diferentes juegos. La adquisición de habilidades de manejo conductual del maestro y el decremento de conductas disruptivas de los alumnos se evaluaron a través de un registro plack check. Los resultados muestran que el desarrollar, instrumentar y evaluar un modelo de intervención enfocado a los maestros a través de actividades planeadas durante el recreo sí decrecientan notablemente las conductas disruptivas de los alumnos, así como el turno escolar no influye en los patrones de interacción agresiva de los alumnos.



## CAPÍTULO I

### AGRESIÓN INFANTIL

La criminalidad y la delincuencia en nuestro país representan un problema cada vez más serio

La delincuencia en niños y adolescentes es un problema que muestra un incremento importante en México. Según los informes de la Dirección General de Prevención y Tratamiento de Menores (DGPTM), durante 1995 se registraron un total de 5, 407 denuncias de delitos cometidos por menores y 2, 980 ingresos de menores a esta institución en el Distrito Federal y de enero a septiembre de 1996 se reportaron un total de 6, 157 denuncias y 3, 147 ingresos a la DGPTM.

Los delitos cometidos por los menores en estos dos años fueron robo (71.84%), delitos contra la salud (7.61%), tentativa de robo (3.7%), daño en propiedad ajena (2.75%), lesiones (2.21%), abuso sexual (1.95%), homicidio (1.92%), portación de arma prohibida (1.87%), violación (1.15%), allanamiento de morada (0.84%) y otros.

La tendencia en el incremento de la delincuencia en la ciudad de México y especialmente en el número de delitos cometidos por niños y adolescentes que corresponden al 2.5% del índice de delitos (esta cifra sólo representa los datos de menores referidos a la DGPTM por lo que el porcentaje de delitos cometidos por niños y adolescentes debe ser mucho mayor).

La definición generalmente aceptada para el término agresión, involucra a una persona castigando a otra persona. Algunos autores estipulan que el acto tiene como meta la de lesionar a otra persona (Feshback, 1970, Berkowitz, 1973<sup>a</sup>). Otros autores como Buss (1961), Bandura (1973) y Patterson (1987), no incluyen en esta definición la intención.

Sin embargo, se han adoptado estrategias que facilitan la investigación empírica sobre agresión; una de ellas, es que solo es un pequeño fragmento de la conducta humana, la cual es clasificada como agresión y dentro de la familia, los eventos aversivos y contingentes son etiquetados como agresivos (Patterson, 1987).

Se ha reportado que la agresividad infantil es un patrón de conducta con alta estabilidad ya que aquellos que la presentan en la infancia, en muy alta proporción lo seguirán presentando en la adolescencia.

Por otro lado, los patrones de conducta agresiva en el niño muestran un alto grado de generalidad ya que los niños que tienen altos índices de agresividad y desobediencia en el hogar también presentan estos problemas de conducta en otros escenarios como la escuela y la comunidad.

La agresión es considerada como el resultado de un patrón conductual de respuestas aprendidas a factores externos, se mantienen por consecuencias, como el reforzamiento social, ayudado de estimulación aversiva la adquisición de recompensas concretas. (Varley, 1984)

La agresión en niños es un rasgo, una disposición aversiva, la cual es estable a través del tiempo y escenarios (Mischel, 1968, 1979). Este rasgo puede ser medido y la función de los puntajes puede ser expresada en términos de frecuencia de respuestas agresivas. La determinación de estos puntajes refleja la conducta del niño y de las personas quienes son el blanco de esta agresión (Patterson, 1987)

Diversas investigaciones han señalado que la agresividad infantil es un factor altamente relacionado con la delincuencia juvenil de ahí que un niño agresivo tiene alta probabilidad de convertirse en delincuente (Harpe, Brown & Crider, 1995).

Buss (1966 a), Bandura (1973) y Berkowitz (1978), distinguen la agresión instrumental, en la cual hay un reforzamiento externo y hostilidad, por parte del niño.

En investigaciones realizadas por Hartup (1974), observó que la agresión que manifestaban los niños de 4 a 7 años de edad estaba caracterizada por objeto y una orientación, es decir hacia donde estaba dirigida la agresión.

Otros autores como Rule y Nesdale (1976), observaron que los niños que manifestaban su enojo estaban relacionados con una persona y una orientación, esto proporcionó a los niños en edad escolar una discriminación entre enojo y no enojo.

Por otro lado John Knutson (1973), distingue entre agresión irritable y agresión instrumental; refiere que la agresión instrumental, es controlada por consecuencias positivas y la agresión irritable es incitada por antecedentes aversivos.

Esto se puede observar en la interacción de los miembros de una familia, que su interacción es a través de la coerción, esto puede ser clasificado como agresión instrumental y la reacción de ataque con la que el niño responde hacia el miembro de la familia es la agresión irritable.

El término de coerción también incluye los problemas de conducta en niños, usualmente etiquetados como agresivos (Patterson, 1987).

El término desobediencia y oposición pueden utilizarse de muchas maneras cuando el niño demuestra resistencia física o verbal contra el padre, cuando éste trata de imponer la obediencia con una instrucción. Algunos ejemplos de conductas oposicionistas y de desobediencia se muestran en la siguiente tabla:

Gritos	Aventar cosas
Maldecir	Resistencia física
Desafiar	Responder atrevidamente
Lamentos	Pelear físicamente con otros
Humillar	Ignorar tareas de auto cuidado
Gimoteos	Ignorar ordenes
Mentir	Fallas al completar rutinas
Robar	Destruir propiedades
Llorar	Fallar en las tareas escolares
Berrinches	Interrumpir otras actividades

A pesar de la similitud aparente, todas estas conductas pueden constituir una conducta de clase más general llamada agresión social o conducta desafiante u oposicionista (Barkley, 1997.).

### 1.1 Factores Asociados a la Agresión

Revisando la literatura sobre agresión en niños hay una considerable nota que señala que los niños tienden a tener más agresión física que las niñas (Patterson, 1982); también refiere que en diferentes escenarios se observa que el tipo de agresión está relacionada con la edad y el sexo de los niños, esto llama la atención ya que habla de cultura y de los programas de televisión que frecuentemente ven estos niños. Otro factor que está relacionado con la agresión en los niños es el nivel socioeconómico

### 1.1.1. Características de la Familia

Loeber & Dishion (1993) encontraron, al hacer una revisión sobre diferentes predictores de delincuencia en adolescentes, que variables tales como disciplina paterna severa e inconsciente, baja supervisión y poco involucramiento de los padres, son factores que predicen el desarrollo de patrones de conducta agresiva y antisocial, así como su mantenimiento y evolución de éstos factores en patrones de conducta delictiva en la adolescencia.

Así mismo, estos padres tienden a responder de manera aversiva e inconsciente a la conducta agresiva del niño. (Patterson, 1976; Snyder, 1977 Dumas & Wahler, 1985 )

Patterson (1980 b), refiere que los hermanos mayores son determinantes para la conducta agresiva de los miembros restantes. Zajonc (1976), correlacionó el tamaño de la familia con la inteligencia de los niños y observa que en familias con muchos miembros las interacciones son pobres, así como la estimulación y la supervisión y estos factores afectan el coeficiente intelectual de los niños.

Otro antecedente respecto al tamaño de las familias y la agresión es el de Douglas (1966), en un estudio que realizó con jóvenes delincuentes, encontró que estos venían de familias con muchos miembros

En un estudio realizado por Burgess & Kimball (1978), observaron la interacción de los miembros de familias con niños prosociales y niños agresivos, y encontraron en los datos una correlación significativa entre familias con muchos miembros y agresión física empleada por los padres para el control de la conducta de los niños agresivos

La separación de los padres no ha sido asociada con niños antisociales; sin embargo vivir la infancia en una familia separada es un factor de alto riesgo, como muestran los estudios realizados por Hetherington & Cox (1976), aproximadamente el 10% de los niños son procreados en familias de madres solteras.

Un estudio realizado en familias divorciadas por Hetherington y colaboradores (1976), mostró que el abandono del padre es significativo para el control de la conducta de los niños; también demostró la relación causal entre la separación de los padres y la conducta antisocial, por ejemplo el niño antisocial se siente la causa del divorcio de sus padres. Sin embargo Walierstein & Kelly (1976), en sus estudios mostraron que el incremento en la conducta antisocial fue seguida por el divorcio.

Horne (1980), refiere que el abandono del padre por sí mismo es un factor que determina un incremento en la función de la coerción de los niños hacia otras personas.

Hetherington y colaboradores (1976), Wallerstein & Kelly (1976, 1980), Horne (1980), sus estudios determinan que la presencia del padre contribuye para el manejo de las prácticas efectivas de disciplina entre los miembros de la familia. La separación de la familia es un riesgo para la interrupción de estas prácticas.

### **1.1.2 Nivel Socioeconómico**

No hay correlación entre la relación del nivel socioeconómico y la conducta agresiva en niños (Patterson, 1987).

Se ha sobre enfatizado en el papel que tienen el micro-ambiente de la familia en determinar el desarrollo del niño y también se ha enfatizado en el macro-ambiente en el cual la familia se encuentra (de Lone, 1979).

La revisión de Feshbach (1970), no mostró correlación entre la relación de la conducta agresiva y el nivel social, él se baso en reportes que hacían los maestros de la información que entregaban los padres y utilizó estos como criterio. Los estudios longitudinales por Eron y colaboradores (1971), mostraron que en niveles socioeconómicos altos hay un nivel elevado de agresión.

La pobreza genera un número de características que obstaculiza la crianza de los niños; los efectos de la pobreza en los padres es que afecta directamente la interacción con sus hijos, así como el contexto familiar. (Halpern, 1990).

Por otro lado refiere el autor que la crianza de los padres puede ser evaluada tomando en cuenta las características del contexto sociocultural y económico en el que se encuentra la familia.

Los padres no sólo son el camino en el cual la pobreza puede ser un acto de influencia en el desarrollo de los niños para desarrollar patrones de conducta agresiva. La influencia de la pobreza es sólo una de las numerosas influencias ya que es seguida por otros factores (Halpern, 1990). Este autor observó que la pobreza incrementa la probabilidad de numerosos factores de riesgo que pueden presentarse simultáneamente, en niños y en familias completas.

### 1.1.3 Aspectos Académicos

Otro problema asociado al comportamiento agresivo es que los niños que presentan este patrón de comportamiento están en un mayor riesgo de tener fracaso académico, deserción escolar y rechazo de sus compañeros (Patterson, 1982; Dumas & Wahler, 1985).

Los padres de niños agresivos utilizan generalmente una disciplina severa e inconsistente, baja supervisión y poco involucramiento (Patterson, 1976; Zinder, 1977; Stouthammer-Loeber, 1984; Dumas & Wahler, 1985). Como resultado de esto, sus hijos son extremadamente agresivos, carecen de habilidades sociales básicas para relacionarse con otros y para trabajar en equipo y tienden a presentar bajo rendimiento académico (Patterson, 1982). Se ha señalado también que existe un proceso microsocioal de coerción familiar.

Los niños que presentan conductas agresivas, no sólo es probable que continúen su relación coercitiva y hostil con sus familiares, sino que presentarán patrones de interacción similares con sus maestros y compañeros de clase (Spivack, Marcus & Swift, 1986).

Los niños que presentan altos índices de agresividad y desobediencia llevan sus problemas de conducta a otros escenarios como la escuela. Durante la infancia, estos niños están en riesgo de presentar fracaso académico, deserción escolar y rechazo de sus compañeros. (West & Farrington, 1973; Farnworth, Schwinhart & Berrueta-Clement, 1985; Spivack, Marcus & Swift, 1986; Farrington, 1991).

Se ha señalado que cerca de la mitad de los niños agresivos tienen problemas para adaptarse a la escuela. Los factores asociados que presentan estos niños son:

- Falta de atención
- Peleas
- Agresión verbal hacia otros niños
- Berrinches
- Levantarse de su lugar

### 1.1.4 Edad

Sharpe (1964), realizó estudios en escenarios tales como guarderías y escuelas encontró que generalmente la conducta agresiva va en función de la edad. El establecimiento temprano de la agresión, particularmente antes de los 8 a los 10 años de edad, se ha asociado con altas tasas de conducta antisocial en adolescentes y adultos (Robins, 1996).

También se ha señalado que el desarrollo de la conducta agresiva en edad temprana es un predictor del uso frecuente de drogas en la adolescencia (Kellam & Brown, 1992) y en la edad adulta (Lewis, Robins & Rice, 1985), si el patrón de conducta agresiva se mantiene en la adolescencia temprana, se aumenta notablemente la probabilidad de presentar problemas de alcoholismo (Loeber, 1988) y delincuencia (Pepler & Rubin, 1991) en la fase final de la adolescencia y en la edad adulta.

Lambert's (1974), estudió seis culturas de hombres, en grupos de diferentes edades y encontró que el 80% de la agresión empleada era instrumental y el 5% era hostilidad (Buss 1966 a; Bandura, 1973; Berkowitz, 1978). Otros estudios realizados en casa de niños preescolares, se observó que la interacción que estos tenían era de tipo aversiva y esto incrementaba en función de la edad (Hartup 1974).

Fawl (1963), en sus estudios correlacionó la edad y la frecuencia de conflictos y encontró que los niños ejecutaban más conductas agresivas en altos rangos. MacFarlane y colaboradores en un estudio longitudinal también mostró la correlación entre el número total de problemas y la edad, encontró que la edad donde se presentan más eventos de agresión son entre los 6 a 14 años.

Por otra parte, se ha reportado que el desarrollo temprano de la agresión, particularmente antes de los 8 ó 10 años de edad, se relaciona con altas tasas de conducta antisocial en adolescentes y adultos (Robins, 1966).

Por ejemplo, Farrington (1991) reportó que los adolescentes que presentan conductas agresivas, que son fumadores, que beber en exceso, que conducen en estado de ebriedad, que ingieren drogas, cometen con mayor frecuencia actos delictivos en la edad adulta. La exposición a estas contingencias se asocia con el desarrollo y mantenimiento de la conducta antisocial del niño (Patterson, 1982; Dumas, 1984 b; Dumas & Wahler, 1985).

### 1.1.5 Sexo

Revisando la literatura sobre infancia y agresión, se observa consistentemente un alto rango de agresión física por niños (varones) que por niñas (mujeres) (Mischel, 1966; Feshback, 1970; Maccoby & Jacklin, 1974).

Se realizaron estudios observacionales en escenarios escolares y se observó que los niños (varones) generalmente emplean más agresión que las niñas (mujeres), para interactuar en diversas situaciones (Dawe, 1934; Henry & Sharpe, 1947; Harrup, 1973).

Por otro lado Patterson (1982), refiere que los niños también tienden a tener más agresión física que las niñas y Smith & Green (1975), también observaron en su estudio realizado en 15 escuelas, que en 13 de ellas los niños (varones) tendían a ser más agresivos que las niñas (mujeres).

Otra línea de investigación que tomó en cuenta la variable sexo se realizó a nivel preescolar se observó que los niños (varones) y las niñas (mujeres) emplean diferentes tipos de agresión, pero ambos son agresivos (Maccoby & Jacklin, 1974)

Hood & Sparks (1970), mostraron diferencias en el sexo en cuanto a los niveles de agresión, estas diferencias las determinaron por los autorreportes de estudiantes de alto riesgo en niveles de conductas agresivas; la frecuencia de conductas delictivas en el autorreporte por los jóvenes es de 2 a 4 veces más alto que en chicas

Estos datos nos sugieren que el sexo, la edad son facilitadores para la presencia de eventos agresivos, y que dependiendo del contexto cultural se manifestará en diferentes niveles tanto en niños como en niñas, cabe mencionar que el escenario es de gran importancia, para la presencia de estas conductas.

### 1.1.6 Escenarios

Aunque los patrones de conducta pueden ser frecuentemente estables, estos son generalizados a través de situaciones y escenarios (Mischel, 1968).

La interacción social puede ser analizada en niveles, dentro de los escenarios y en el niño (Patterson, Cobb & Ray, 1972; Bernal & Col., 1976; Jonson, Bolstan & Lobitz, 1976). La respuesta coercitiva produce y predice acciones de otras personas y la estabilidad a través del tiempo.



La investigación en psicología infantil indica que estos problemas de conducta se originan principalmente dentro del hogar y se generalizan a otros escenarios uno de ellos es la escuela (Patterson, Reid, Jone & Conger, 1975).

Hay diferentes niveles de control externo para la conducta del niño tanto para los maestros como para los padres, estos varían ya que se parte de los límites que ellos ponen en casa y en diferentes escenarios (Patterson 1987).

Para los niños el escenario es importante ya que determina el nivel de agresión que pueden utilizar; para las niñas es igual, en algunos estudios se han observado que los tipos de agresión empleada no depende del sexo, ni la edad sino del escenario, esta última esta reforzada por los programas de televisión que tienen acceso los niños (Patterson, 1987).

En un análisis realizado por Patterson (1980 b), encontró que el escenario es determinante para la presencia de conductas agresivas en los niños. La percepción sobre el tipo de interacción social esta en el adulto y es quien determina, el nivel de agresión que se evalúa en estos niños; también refiere que en el salón de clases es menos la presencia de conductas agresivas, puesto que hay control por parte del maestro, y en el recreo se facilita más la presencia de estas conductas, por la baja supervisión. El adulto es quien controla el nivel de agresión en el escenario a través de imposiciones negativas y sanciones

Sin embargo diversos estudios (Madsen, Becker & Thomas, 1968; & Barrish, Saunders & Wolf, 1969; O'Leary, Becher, Evans & Saudargas, 1969; Greenwood, Hops, Walker, Guild, Stokes & Young, 1979), han encontrado que los intentos de modificación de conducta en el ambiente escolar, tienen un gran impacto en el comportamiento del niño, señalando por otro lado que la buena o mala conducta que el niño tenga dentro del salón de clases dependerá en gran medida del tipo de estrategias de control conductual que el maestro utilice.

Los problemas de conducta dentro de la escuela no solamente se presentan en el salón de clases, en muchas ocasiones se desarrollan en el recreo, incluso algunos autores han señalado que el número de conductas disruptivas es aún mayor en el patio de la escuela que en el salón de clases (Brunes, 1975).

Reid, observó a 53 niños prosociales, en el salón de clases y el recreo, observó dos situaciones, la primera es que la agresión es un rasgo y la segunda que es estable a través de escenarios.

## CAPÍTULO II

### INTERVENCIÓN CON NIÑOS AGRESIVOS

La participación de menores en actos delictivos violentos se ha observado tanto en países desarrollados como en vías de desarrollo (Zinder, 1994; Poe-Yamagata, 1998), lo que ha propiciado que diversas instancias gubernamentales apoyen estudios sobre los factores que propician el desarrollo de comportamiento antisocial en la adolescencia.

Ante esta problemática, que se repite en varios países, diversos investigadores se han interesado en estudiar el comportamiento agresivo en niños identificando los factores asociados con su desarrollo. La mayoría de las investigaciones han sido de tipo longitudinal, utilizando muestras de niños agresivos.

Estas investigaciones han buscado observar, a través del tiempo, la estabilidad de los patrones conductuales, identificar los factores que intervienen en diferentes estadios del desarrollo y que propician la evolución del comportamiento antisocial o bien desarrollar y establecer intervenciones terapéuticas de acuerdo a la etapa de desarrollo en que se observa el comportamiento antisocial (West & Farrington, 1973; Robins, 1978; Reid, 1993; Fergusson, Horwood & Lynskey, 1995). A partir de estas investigaciones se ha definido el comportamiento agresivo infantil y se han identificado diferentes factores asociados a este fenómeno.

Patterson (1982) refiere que la agresión de un niño es un rasgo, una disposición para actuar agresivamente, que es estable a través del tiempo y escenarios, refiere que la entrevista y el cuestionario son las técnicas tradicionales para obtener datos de la agresión, tanto de los niños como de las familias.

Sin embargo comenta que los datos de la entrevista son poco adecuados para recolectar este tipo de información ya que muchas veces las entrevistas con los padre y maestros proporcionan serias distorsiones aún para tareas simples donde se deben obtener frecuencias por lo que los datos de la entrevista no tienen la precisión necesaria para el estudio de relaciones funcionales entre un evento y otro.

Las conductas agresivas pueden ser medidas y el puntaje de ejecución puede ser expresado en términos de frecuencias o probabilidades de una respuesta agresiva.

Estas consideraciones han llevado a buscar una nueva forma de recolectar datos para el estudio de la agresión tanto en familias como en niños. Un ejemplo de estas son las observaciones directas, donde se construyen categorías en un sistema de observación que pretende documentar confiablemente algunos de los sucesos familiares realizando observaciones en casas de niños .

Los tratamientos basados cognitivamente y el entrenamiento a padres han reducido la agresión y las conductas antisociales en casa y escuela (Kazdin, Siegel & Bass, 1992).

Otros investigadores hacen hincapié en trabajar con agresión y violencia en jóvenes con tratamientos cognitivo – conductuales (Keity, 1984; Wilson, 1984; Feindler & Elton, 1986).

Finch, Moss & Nelson, refieren la aplicación del entrenamiento de autocontrol como tratamiento en niños agresivos y define el autocontrol como el regulador individual que especifica los métodos. El desarrollo de autocontrol les ayuda a moderar el enojo, la ansiedad y la depresión; así como la auto observación, auto reforzamiento y auto evaluación; les proporciona deficits cognitivo como son discriminaciones pobres, atribución de desordenes y la habilidad para solucionar problemas (Kendall & Williams, 1982).

Novaco (1975), desarrolló una intervención produciendo la interacción entre la regulación cognitiva, y la adquisición de habilidades. El modelo del tratamiento fue basado sobre Meichenbaum's modelo cognitivo de autocontrol, el cual es referido como entrenamiento de inoculación de estrés (Meichenbaum & Cameron, 1972)

Meichenbaum (1975), este procedimiento de inoculación de estrés tiene como objetivo el desarrollar en el paciente habilidades de adaptación ante eventos estresantes así como el manejo para reducir el estrés psicológico y poder llegar a una meta planteada por el sujeto.

## **2.1 Intervención en Escenarios Escolares**

La escuela tiene una meta fundamental "El sostenimiento de la propia sociedad", tiene también un propósito social básico, "La educación y la instrucción de los niños y jóvenes que constituyen las nuevas generaciones de un país" (Vázquez, 1988)

Las escuelas han sido escenarios populares y productivos para llevar a cabo análisis de la conducta (Kazdin, 1975).

El desarrollo de la conducta social positiva es un tema de grave preocupación entre muchas comunidades y escuelas (Calfee, 1987) Esta demostrado que la conducta social positiva del adulto esta asociada con la función de la escuela en la infancia (Lambert & Nicoll, 1977; Parker & Asherl, 1987; Wentzel, Weinberger, Ford & Feldman, 1990).

Hay muchas teorías centradas en la educación, algunas de las cuales se enfocan a la dimensión y estructura del escenario escolar (Moore & Richard 1959; Read, 1960; Robinson & Spoked, 1965)

Colvin & Sugai (1988), trabajaron en escuelas públicas, observaron las clases de educación física, en las cuales encontraron que estas son una medida positiva en aquellos alumnos que tienen dificultades en habilidades sociales y conducta antisocial

Por ello se han establecido hipótesis a cerca de promover actividades deportivas en niños ya que observaron que facilitan el desarrollo de habilidades sociales (Bredemiler & Shields, 1987, 1993; Weiss & Bredemeier, 1990)

La forma más común en que se ha tratado de controlar la conducta agresiva en niños, es el aplicar algún tipo de castigo a aquellos niños que presentan comportamientos disruptivos a la hora del recreo o en algunos casos envían un reporte escrito a los padres acerca del mal comportamiento de sus hijos

### 2.1.1 El Papel del Maestro

El maestro de los primeros grados de primaria deberá ser un claro comunicador de conocimientos y hábil instructor en la tarea de la enseñanza, de todo proceso educativo y básica herramienta de comunicación humana. El maestro de los últimos grados de la educación primaria se espera que sea firme y determinante en la tarea de enseñar hábitos de estudio y competente motivador de la curiosidad de sus estudiantes para despertar interés en la ciencia y sus aplicaciones (Vázquez, 1988).

Independientemente de lo anterior, los maestros deben tener cualidades y habilidades básicas y que serán los parámetros a través de los cuales los padres podrán valorar al maestro de su hijo:

Un buen maestro deberá:

- Ser un buen facilitador del aprendizaje.
- Ser un buen motivador del intereses.

- Ser un buen informador académico.
- Ser un buen controlador de conducta humana.

El maestro tiene asignado la responsabilidad de una actividad particular en una área y asumir responsabilidades para el cuidado de los niños (Leaurin & Risley, 1972).

El maestro es frecuentemente tiene una idea limitada de que lugar tomar en el patio de recreo; ya que es su deber preocuparse de supervisar momento a momento la conducta de sus alumnos (Blatchford, Creeser & Mooney, 1990).

Spivack & Shure (1974), refieren que los adultos no siempre ayudan a los niños a adoptar nuevas estrategias para resolver conflictos, si estos niños responden con conductas negativas, solo obtienen castigos por parte de los adultos.

Muchos maestros han expresado que las conductas agresivas se incrementan durante el recreo (Blatchford, 1989).

Las investigaciones determinan que la conducta del maestro debe promover las habilidades sociales gradualmente, ya que estas habilidades sociales podrán generalizarse a otros escenarios ( Sharpe, Brown & Crider, 1995)

Tomando en cuenta los puntos antes planteados en México se cuenta con el programa de desarrollo educativo 1995 – 2000 y en el programa para el fortalecimiento de las escuelas del Distrito Federal, estos constituyen el punto de partida mediante el cual, los maestros habrán de fincar su práctica docente para obtener la excelencia en la educación. En estos programas se plantean las diferentes funciones que los maestros deben tener en el escenario escolar (SEP, 1999).

Todos los sectores que intervienen en el proceso educativo deberán asumir la responsabilidad, de modo que la escuela no sólo se aboque a coadyuvar a la formación de los alumnos mediante aprendizajes significativos, sino que además los capacite para transformar su entorno y con ellos logre el desarrollo de la comunidad y el bienestar de la sociedad en general (SEP, 1999).

En los lineamientos para la organización y funcionamiento de las escuelas de educación primarias ciclo 1999 – 2000 / agosto 1999, en el artículo II, Organización y control escolares, fragmento 13, refiere que:

**Los recreos deberán ser orientados y vigilados por todos los profesores de la escuela, sin delegar esta tarea en un cuerpo de vigilancia.**

Y en el artículo III, actividades de apoyo a la formación, fragmento 31 y 32, comenta que:

**31.** La educación, a través del ejemplo del maestro, formará en el alumno hábitos y actitudes que signifiquen valores universales reconocidos por la sociedad.

Por tal razón es imperativo que desarrollé tareas con la intención de afianzar las relaciones de convivencia y respeto entre los alumnos, así como la conservación y mejora de todas las instalaciones del plantel. Para este fin, se realizarán acciones que además de responsabilizar y comprometer al alumno para que cuide y valore lo que a él pertenece, favorezca aspectos determinantes en su formación o modifique hábitos que no respondan a los propósitos educativos.

**32.** Son los directivos y maestros los responsables para organizar y aplicar medidas permanentes que refuercen el proceso de aprendizaje. Por ello realizarán las actividades siguientes:

- Propiciar la participación de los alumnos para que los salones de clases, el patio, la escuela en general y medio que la rodea, siempre estén limpios, además de fomentar la limpieza entre los alumnos.
- Lograr que en el recreo y en todo acto cívico y cultural, los alumnos se conduzcan con respeto entre ellos, hacia sus maestros, autoridades y visitantes.
- Brindar estímulos o reconocimientos a los alumnos de la escuela que destaquen no solo por su alto aprovechamiento escolar, si no también aquellos que se destaquen por su solidaridad honestidad o participación en labores sociales o culturales.
- Contribuir al cuidado de lo árboles y plantas que haya dentro y fuera de la escuela.

En el acuerdo 96, que establece la organización y funcionamiento de las escuelas primarias, en el capítulo V referido al personal docente en su artículo 18° titulado personal docente, se enuncian los siguientes puntos:

**I.** Responsabilizar y auxiliar a los alumnos en el desarrollo de su formación integral.

**X.** Cuidar de la disciplina de los educados en el interior de los salones y en los lugares de recreo, así como durante los trabajos o ceremonias que se efectúen dentro o fuera del planteles.

**XII.** Trabajar para incrementar hábitos de disciplina e higiene ejemplificados con su formación.

XIII. Cuidar las guardias semanales de horario extraordinario, ajustándose a las disposiciones que normen los mismos.

## 2.2 Intervención en el Patio Escolar

Afortunadamente, hay ahora un gran interés en la conducta de los niños y en la percepción que tienen a cerca del patio de recreo (Blatchford, 1989; Hart in press).

En 1989, el Comité Elton vió la relación en el incremento de la disciplina y la conducta disruptiva en escuelas y en el patio de recreo (Des, 1989).

La habilidad de interacción positiva en los niños, es una de las más fundamentales metas del desarrollo básico de los padres y maestros. Muchas de estas conductas se aprenden en el juego, (April, 1994).

Sluckin (1981), sugiere que la negociación entre amigos en el patio de recreo genera habilidades sociales, que son importantes en la vida adulta.

Numerosos estudios han descrito la edad y las diferencias de género en preferir ciertas actividades pero hay poca información a cerca de ello, sobre los juegos específicos que se dan en el patio de recreo y actividades que involucran tanto edades iguales como desiguales de los participantes (Evans, 1989)

El patio de recreo es uno de los escenarios demandantes para el juego en el cual es completamente libre, sin control de ningún adulto (Blatchford, Creer & Mooney, 1990); es otro de los lugares donde los niños juegan después de su casa, esto ha incrementado la importancia del escenario ya que esta asociado con juegos y sus estudios.

Por otro lado Gudgeon (1988), ha argumentado que el juego en el patio de recreo es un mecanismo importante para la trasmisión de orden social e información cultural, particularmente a cerca del género.

La hora del recreo esta relacionada completamente con el juego, sin embargo es en la situación donde se suscitan una amplia variedad de problemas de comportamiento y accidentes que ponen en peligro no solamente la tranquilidad de la comunidad escolar, sino además la seguridad física de los alumnos; muchas veces los problemas surgen en los últimos 15 minutos del recreo en el patio escolar (Blatchford, 1989).

Pleydell (1990), observó la violencia que se daba en el patio escolar determinando que las peleas eran entre niños del sexo masculino y de la misma edad, también observó que la hora del lunch se daban más incidentes agresivos.

Otras investigaciones a cerca de la hora de recreo se han centrado en la dimensión del patio escolar a lo cual le han llamado zonas de supervisión, estas zonas son divisiones que se hacen en el patio tomando en cuenta el tamaño, los corredores, los baños, etc y el objetivo es de contar con personal que supervise la conducta de los alumnos (Lelaurin & Risley, 1972).

### 2.2.1 Características del Juego

Se cita con frecuencia a Platón como el primero en reconocer el valor práctico del juego, al recomendar que les dieran manzanas a los niños para ayudarles a aprender aritmética y a los niños de 3 años que iban a ser constructores, herramientas en miniatura. También Aristóteles pensaba que se debería fomentar que los niños jugaran a aquello a lo que se iban a dedicar seriamente cuando fueran mayores.

Posteriormente, se hizo más hincapié incluso en la importancia que tiene el juego para el aprendizaje. Se vio que se podría usar, para llamar la atención y desarrollar sus capacidades y conocimientos, los tipos de juego que les gustaban más y los juguetes que más los atrayeran. Teorías posteriores sugieren que el juego es un medio de recuperarse del trabajo, una salida para la energía sobrante y el desarrollo social. Independientemente de lo que se diga, reconocemos que si éste no se realiza ocasionará incontables problemas posteriormente (Routledge, 1980)

Jugar es natural para el niño y con un sentido significativo (Chudiwigh, 1989) Blatchford & Opie (1989), argumentaron que la calidad del juego no es necesariamente la de destruir, solo que en algunos escenarios la conducta de destrucción es evidente.

Para Bruner (1975), el juego es en el niño un taller, un lugar donde hay reglas, ciertas conductas y consecuencias, las cuales son exploradas adaptadas y aprendidas; Gordon & Guinagh (1972), refieren que los juegos pueden ser analizados desde su estructura social, los tipos de juegos pueden clasificarse según su contenido social en las siguientes categorías:

- Juego solitario
- Juego de mirar
- Juego paralelo
- Juego asociativo
- Juego cooperativo



El juego solitario es la forma de juego de los niños pequeños; el juego solitario es una época más tardía implica el deseo de estar solo y ser independiente.

El juego de mirar puede acarrear un contacto verbal o simplemente el acto de mirar a otros mientras juegan.

En el juego paralelo, un grupo de niños puede emplear las mismas cosas para jugar al lado de otros, pero no junto con ellos.

Un rasgo del juego asociativo es el de tomar ideas de otros niños y el dejar tomar prestados juguetes. También pueden, siguiendo sus propias inclinaciones, supervisarse el uno al otro. El objetivo del juego se encuentra fuera del interés del grupo.

En el juego cooperativo, por otro lado, la finalidad es conseguir juntos un determinado resultado y la tarea se organiza con miradas a lograr este fin. El desarrollo hacia una cooperación social más grande no es una muestra de estadios claramente marcados. Un niño puede, incluso, cuando encuentre problemas de adaptación, volver a las formas de juego solitario desarrolladas con anterioridad. También pueden participar en una clase de juego asociativo y ser espectador en otra o tener sus propios intereses particulares que le hagan dejar el grupo por un tiempo. El juego se usa continuamente para moldear el ambiente (entorno del niño).

Arnes (1981); Madden & Slavin (1983), Jonhson & John (1985). comentan que los juegos cooperativos tienen una estructura diferente, ellos requieren de una coordinación de dos o más personas así como de todos los participantes; los juegos cooperativos crean interés; estos juegos han sido asociados con el incremento de la aceptación de los pares y de ellos mismos; si no son organizados de forma emotiva es probable que se propicie una falta de interés en los alumnos.

Orlick (1981), estudió los tradicionales juegos cooperativos, en los cuales observó conductas cooperativas y no cooperativas; en la definición de conductas cooperativas no incluyó agresión.

En otros estudios han mostrado que los juegos cooperativos incrementan conductas cooperativas y al mismo tiempo decremantan las conductas agresivas, también muestras que las conductas cooperativas se pueden generalizar a períodos de juego libre. El efecto sobre la conducta agresiva no se sabe (Orlick, McNally & O'Hara, 1978; Jensen, 1979).

Varios estudios han demostrado que las conductas cooperativas pueden ser incrementadas cuando los maestros usan atención contingente (Buell, Stoddard, Harris & Baer, 1968; Hart, Reynolds, Baer, Brawley & Harris, 1968; Wolfe, Boyd & Wolfe, 1983; Poresky & Hooper, 1984; Cole, 1986).

Refiere Kohn (1992), que un juego competitivo es en el cual hay ganadores y perdedores, estimulan el sentido de competencia en los niños y tienen una alta capacidad de motivación individual y pueden propiciar episodios de conductas agresivas tanto en los alumnos ganadores como en los perdedores.

Con respecto a la edad se encontró en general que en el juego de los niños mayores involucran pocas reglas y sencillas, que el juego de los niños pequeños (Evans, 1989).

### **2.2.2. Juego y Conducta**

Algunas investigaciones se han centrado sobre como influye el juego en la conducta de los niños (Murphy, Hutchison & Bailey, 1983). Numerosos estudios han descrito la edad y el grado de diferencia en actividades preferidas, pero hay poca información que evalúa sobre la proporción específica en los juegos en el recreo y actividades que involucran una relación entre actividades y la edad de los participantes. (Evans, 1989).

Considerables investigaciones se han centrado en como el juego influye en la conducta. Por ejemplo Murphy, Hutchison & Bailey (1983) refieren que las conductas agresivas durante el recreo son un elemento normal de los niños ya que no hay organización de actividades, es decir, el juego es libre.

Dawe (1934), estudio a niños en situación de juego libre, observó que los ataques eran usualmente directos a niños del mismo sexo y estos se centraron alrededor de conflictos sobre la posesión de objetos; las conductas coercitivas por parte de los maestros consistieron en castigos y contacto físico negativo.

Orlick (1981), un número de problemas de conducta han sido asociados con juegos competitivos; el desempeño competitivo ha sido asociado con decremento de la función académica y altos niveles de agresión. Ya que los niños agresivos continúan jugando después de haber concluido el juego, o en algunos casos la hora de juego (Kohn, 1992).

Murphy y colaboradores (1983), en sus estudios realizados sobre conductas agresivas, no evalúa el tipo de juego, sino el juego en general, él se enfoca en la frecuencia de la conducta, el estudio revela que los cambios conductuales son originados por los juegos.

Los estudios muestran efectos consistentes, en la función académica, manifiesta una mejora con actividades cooperativas (Jonson, Jonson & Scott, 1978; D. Jonson, Maruyana, Slavin, 1983; Slavin, 1990).

Las pobres relaciones sociales en la infancia entre los amigos, son predictores del desajuste en la adolescencia y la edad adulta (Puttalaz & Dunn, 1990), el uso frecuente de juegos cooperativos en el preescolar podrían ser un juego preventivo importante.

Pellegrini (1987) & Smith, Bulton (1990), sugieren que la participación de los niños en los juegos, podría ser benéfico para adaptarse, a las reglas sociales y adquirir habilidades, para entender el compromiso con las necesidades de otras personas.

Varios estudios han demostrado diferentes actividades en el patio de recreo; los niños generalmente prefieren actividades de juego rudo que incorporan a través de contacto físicos y competencia entre ellos; las niñas generalmente prefieren más actividades sedentarias que involucran, tomar su turno (Iso -- Ahula, 1980; Evans, 1989). Los niños se observan generalmente en juegos de grupos grandes comparándolos con las niñas (Boulton & Smith in press; Leves, 1978)

Evans (1989), Dijo que "Si creemos que no hay merito en niños y niñas para jugar juntos, necesitamos situaciones donde esto ocurra e identificar que circunstancias o actitudes facilitan este tipo de interacción".

Otro factor que se ha estudiado ya que esta relacionado con el juego es el estudio realizado por Espinosa, Sigman, Bwibo, Neuman & McDonald (1992). estos autores propusieron en su estudio que el nivel nutricional de los niños así como la edad podrían ser asociados con su conducta social y emotiva, las observaciones se hicieron en el patio de recreo, en sus resultados obtuvieron que la actividad en el patio de recreo va en función de la ingesta de calorías; una falta de calorías afecta la interacción social.

Finalmente otro factor que se encontró en el estudio realizado a estudiantes con discapacidad mental, en estos alumnos se observó que jugaban menos con sus compañeros, aunque los resultados muestran que estos estudiantes no son totalmente solitarios, ya que su interacción era con adultos (Roberts, Pratt & Leach, 1991).

Antes de iniciar con la descripción metodológica del modelo de intervención en escuelas primarias para el manejo de conductas disruptivas en los alumnos a través de recreos dirigidos, se menciona de manera general el estudio del cual forma parte.

Este se titula **“Estudio Longitudinal del Desarrollo de la Conducta Agresiva en Niños y su Relación a la Evolución de la Conducta Antisocial en la Adolescencia”** y su objetivo radica precisamente en estudiar el proceso de desarrollo de la conducta agresiva en niños mexicanos e identificar variables de tipo prosocial que están asociados a este proceso y a la evolución de la conducta antisocial de mayor severidad en la adolescencia.

Las metas de este estudio tuvieron una duración de tres años consistió en: El desarrollo de instrumentos de evaluación psicométricos del funcionamiento del niño, los padres, maestros y compañeros de la escuela, el desarrollo de sistemas de observación directa de la conducta, la capacitación de estudiantes de psicología como observadores, evaluadores y coterapeutas.

La selección de la muestra de sujetos de estudio y levantamiento de cuatro olas de evaluación de los agentes de estudio y el desarrollo de procedimientos de intervención con los niños que presentan historias de comportamiento agresivo (en esta parte de intervención del proyecto entra el modelo para trabajar con los maestros en recreos dirigidos).

El objetivo general de la presente investigación consistió en desarrollar, instrumentar y evaluar un modelo de intervención en caminado hacia los maestros, a través de actividades planeadas durante el recreo y determinar si el turno escolar influye en los patrones de interacción agresiva de los alumnos.

Para la realización de esta investigación y del cuadernillo para maestros están basados en los estudios de Lelaurin & Risley (1972), sobre las zonas de supervisión; así como para la realización del manual para maestros tomando en cuenta la estructura de los juegos de los estudios de Armes (1981); Jonhson & John (1985); Madden & Slavin (1983)., sobre los juegos cooperativos y Kohn (1992), sobre los juegos competitivos.

## **MÉTODO**

### **Sujetos :**

Participaron todos los alumnos de dos escuelas primarias públicas (turno matutino y turno vespertino) y cuatro maestros de cada una de las escuelas.

### **Escenario:**

Se trabajó en dos escuelas primarias públicas, en una escuela se trabajó sólo en el turno matutino y en la otra escuela en el turno vespertino, ambas ubicadas en la delegación Iztapalapa.

### **Materiales:**

- Cuadernillo de entrenamiento para el manejo de conductas disruptivas durante el recreo. (ver anexo 1).
- Manual de entrenamiento a maestros para el manejo de conductas disruptivas durante el recreo (ver anexo 2).
- Cono de rafia
- Lapices
- Cartulinas
- Cronómetros
- Cámara de video
- Videocassettes
- Costales
- Reatas
- Pelotas
- Loterías
- Juegos de la oca
- Rompecabezas
- Dominos
- Damas chinas
- Cuerdas
- Memoramas
- Serpientes y escaleras
- Palillos chinos
- Globos
- Pirinolas
- Sillas

## **Instrumentos:**

Para la medición de la conducta de los alumnos y de los maestros se utilizó un registro de observación directa. El **registro plack check** (ver anexo 3), que estuvo conformado de 30 intervalos, cada uno de un minuto de duración.

El periodo de observación fue de 30 minutos por sesión. El registro observacional estuvo dividido en las siguientes categorías:

### **Categorías conductuales para los alumnos :**

**Contacto físico negativo:** Emitir conductas físicas inadecuadas o dirigidas hacia otra persona con el propósito de hacer daño. Ejemplo, Golpear, patear, morder, empujar, arañar, pellizcar, jalonear, arrebatarse, escupir.

**Destrucción:** Emitir una conducta de agresión física hacia un objeto, sin que esté involucrada directamente otra persona. Ejemplo: patear el bote de la basura, tirar la basura, pintar paredes, aventar cualquier objeto, romper plantas o cualquier adorno, subirse a los barandales.

**Involucramiento en la actividad:** Emitir conductas de participación en el juego solicitado por el supervisor (maestro). Ejemplo: ser buenos ganadores, mostrar respeto a los compañeros, ser buenos perdedores.

### **Categorías conductuales para los maestros:**

**Involucramiento de la actividad:** Emitir conductas de participación y organización del juego correspondiente a la zona de supervisión. Ejemplo: Organizar la actividad para la zona, preparar la actividad (definir reglas), dar advertencia a los alumnos que presenten un comportamiento inadecuado, aplicar las consecuencias a aquellos alumnos que no hagan caso de las advertencias.

**Premiar:** Dar una consecuencia agradable física o verbal inmediatamente después de una conducta apropiada. Ejemplo: ¡Muy bien!, ¡felicidades!, ¡jugaste muy bien!, ¡eres excelente!, ¡lo hiciste bien!, darle un aplauso, tocarle la cabeza, darle un abrazo.

**Conductas coercitivas:** Emitir conductas negativas hacia otra persona. Ejemplo: Gritar, desaprobar, contacto físico negativo, ignorar.

El cuestionario de satisfacción para los maestros, (ver anexo 4) donde se evaluó el procedimiento, resultados y metas del entrenamiento. Este cuestionario estuvo compuesto por 30 reactivos., se calificó en escala likert con cinco opciones para responder el íteme.

### Confiabilidad:

Se inició la observación del registro en el 0''(segundo cero) la conducta que presentaba el maestro, no importando en la zona en la cual se encontrará, simplemente que estuviera en el patio, se registró presencia-ausencia se marco en la columna que dice "tiempo", un símbolo para que se identificará la conducta que se estaba registrando, los símbolos fueron los siguientes:

- \* Involucramiento en la actividad
- Conductas coercitivas
- ^ Premiar

En el 50'' (segundo 50) se registró el número de niños que estaban en cada zona de supervisión, emitiendo las siguientes conductas:

Contacto físico negativo  
Destrucción  
Involucramiento en la actividad

La forma de calificación del registro fue la siguiente; de la columna donde se registró a los maestros se obtuvo el porcentaje de ocurrencia de cada una de las tres categorías conductuales y de los alumnos se obtuvo el promedio de niños que durante el recreo emitieron las tres conductas antes mencionadas, en cada una de las zonas de supervisión.

Se obtuvo una confiabilidad intra e inter sujeto al inicio de cada fase de investigación. A los observadores se les entrenó para registrar de manera independiente sesiones video grabadas, para establecer la confiabilidad inter. Se compararon los registros de los observadores y de un mismo observador para obtener la confiabilidad intra; la confiabilidad se obtuvo por medio de la siguiente fórmula:

$$\frac{\# \text{ Acuerdos}}{\# \text{ Acuerdos} + \# \text{ Desacuerdos}} \times 100$$

### Diseño:

Se utilizó para evaluar el efecto de la intervención un diseño conductual ABC (Barlow & Hersen , 1984), donde:

<b>A</b> <b>Fase de Línea Base</b>	<b>B</b> <b>Fase de Intervención</b>	<b>C</b> <b>Fase de Seguimiento</b>
Observación directa del comportamiento (Juego Libre), durante cinco sesiones.	Entrenamiento a maestros.  Observación directa del comportamiento (zonas de supervisión), durante diez sesiones.	Observación directa del mantenimiento del comportamiento (juego libre), a un mes durante cinco sesiones

### Procedimiento:

**Fase de línea base:** Estuvo compuesta por cinco sesiones de observación directa del comportamiento en el recreo (juego libre). El patio de la escuela se dividió en tres zonas, a las cuales se les asignó el nombre de “zonas de supervisión”, estas divisiones se hicieron con una línea de rafia de color amarillo, cada zona de supervisión le correspondió un tipo de juego diferente:

- Juegos cooperativos
- Juegos competitivos
- Juego libre

A continuación se grafican las divisiones que se hicieron en el patio de las dos primarias en donde se llevó a cabo la presente investigación.

### Escuela primaria “Alberto Masferrer” Turno Matutino

Zona de supervisión de los juegos competitivos	Zona de supervisión de los juegos cooperativos	Zona de supervisión de juego libre
--	--	------------------------------------



## Escuela primaria "Saturnino Herran" Turno Vespertino

Zona de supervisión de juego libre	Zona de supervisión de los juegos competitivos	Zona de supervisión de los juegos cooperativos
------------------------------------	--	--

El objetivo de la división del patio con la rafia amarilla, fue para que el observador tuviera bien delimitada la zona a la cual le correspondía observar. El observador fue a su zona asignada con anterioridad y se colocó en la esquina más adecuada, que le permitiera observar tanto a los alumnos como al maestro de la zona asignado previamente al azar

Se filmaron las cinco sesiones de línea base con el objetivo de poder posteriormente compararlas con las sesiones de la fase de intervención y seguimiento. La filmación consistió en diez minutos de cada una de las zonas de supervisión iniciando por la zona de los juegos cooperativos en ambas escuelas.

Antes de iniciar el recreo el observador ya estaba colocado en la zona de supervisión asignada, cuando se daba el toque de campana (en algunas escuelas ponen música o tocan un timbre), dando la señal del inicio del recreo, el observador en ese momento activaba su cronómetro y comenzaba a registrar, tanto la conducta del maestro como la de los alumnos. Cabe mencionar que de los dos maestros que estuvieron por zona, únicamente se registró a uno que se seleccionó previamente al azar.

En cada zona hubo un observador que trabajó con el registro de observación directa plack check.

Este procedimiento se llevó a cabo durante las cinco sesiones que conformaron la fase de línea base.

En la última sesión de la fase de línea base se hizo entrega a los maestros participantes de "El cuadernillo de entrenamiento a maestros para el manejo de conductas disruptivas durante el recreo" (ver anexo 1)

**Fase de intervención:** La intervención se llevo a cabo al siguiente día de haber concluido con la fase de línea base, una hora antes de iniciar el recreo, se pasó a todos los salones para informarles a los alumnos que a la hora del recreo iba haber juegos en el patio y que se deseaban podían participar.

Posteriormente se impartió a los maestros el entrenamiento, dicho entrenamiento fue de treinta minutos antes de iniciar el recreo, se impartió por zonas de supervisión, es decir, primero se entrenó a los maestros de los juegos cooperativos y posteriormente a los maestros de los juegos competitivos. Cabe mencionar que la zona de juego libre no contó con supervisor, únicamente con observador.

El contenido del entrenamiento que se impartió a los maestros que estuvieron en las zonas de supervisión, fue el mismo contenido del cuadernillo que se les hizo entrega el último día de la fase de línea base.

Una vez revisado el contenido del cuadernillo, se les hizo entrega a los maestros de una hoja del **"Manual de entrenamiento a maestros para el manejo de conductas disruptivas durante el recreo"** (ver anexo 2), en la cual estaba explicado el juego correspondiente del día a la zonas de supervisión, también se les hizo entrega del material para llevar a cabo el juego con los alumnos.

Posteriormente los maestros ya ubicados en la zona de supervisión, tenían que explicarles a los alumnos, el juego que se iba realizar ese día, así como las reglas del mismo y las que tenían que mantener durante todo el recreo.

Las reglas que permanecieron durante todo el recreo estuvieron escritas en una cartulina que se pego en una esquina visible de cada zona (juegos cooperativos y competitivos en la zona de juego libre no hubo reglas), con el objetivo de que los alumnos las tuvieran presentes. El maestro (supervisor) prosiguió a explicarles las reglas de la zona y del juego mismo, esto marco el inicio del juego.

Los maestros estuvieron asignados por parejas en las dos zonas de supervisión, la regla que se les menciono fue que no podían cambiarse de zona, los alumnos sí podían cambiarse de zona las veces que lo quisieran, así como permanecer solo en una zona de supervisión.

Durante el recreo se filmó diez minutos de cada una de las zonas de supervisión, en donde se observó la conducta de los maestros y de los alumnos. Estos fragmentos de video se les mostraron a los maestros por zonas de supervisión al finalizar cada recreo; con esta retroalimentación se esperaba que al día siguiente mejoraran sus habilidades de manejo conductual hacia los alumnos.

En cada zona de supervisión hubo dos maestros que fungieron como supervisores y un observador. Cabe mencionar que en la zona de juego libre solo hubo observador. Por otro lado, se filmó a los dos maestros de cada zona, pero solo se registró a un maestro por zona, que se seleccionó previamente al azar.

A partir de la segunda sesión de intervención, diez minutos antes de iniciar el recreo se les hacía entrega a los maestros de la hoja del **“Manual de entrenamiento a maestros para el manejo de conductas disruptivas durante el recreo”** (ver anexo 2) y del material para llevarlo a cabo, se revisó con ellos dudas respecto a la aplicación del juego correspondiente.

Se trabajó con los maestros durante diez sesiones, las cuales estuvieron compuestas de las siguientes actividades:

- Entrenamiento del juego correspondiente al día.
- Entrega de la hoja del manual antes mencionado.
- Entrega del material para el juego correspondiente.
- Supervisar que se llevarán a cabo las reglas del juego mismo y las del patio con los alumnos durante el recreo.
- Retroalimentación al finalizar el recreo

Los juegos que se realizaron durante las diez sesiones en las dos zonas de supervisión, fueron los siguientes:

<b>Zona de Supervisión de los Juegos Cooperativos</b>	<b>Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos</b>
Juego de los costales	Juego de la reata
Juego de la papa caliente	Lotería
Fútbol	Juego de la oca
Rompecabezas	Memorama
Juego de la reata	Domino
Baloncesto	Serpientes y escaleras
Inflar y romper globos	Pirinola
Jalar la cuerda	Juego de las sillas
Brincar la cuerda	Palillos chinos
Bolivol	Damas chinas

En la última sesión de la fase de intervención se les dió a los cuatro maestros participantes de cada escuela el cuestionario de satisfacción, para que lo contestaran y así poder evaluar la validez social de la intervención (ver anexo 4).

**Fase de seguimiento:** Se realizó habiendo transcurrido el periodo de un mes; estas observaciones estuvieron constituidas por cinco sesiones de observación directa del mantenimiento del comportamiento durante el recreo (juego libre), tanto de los maestros como de los alumnos, para ello se utilizó el registro de observación directa plack check; (ver anexo 3).

En cada zona de supervisión hubo un observador, el cual estuvo registrando la conducta emitida por los alumnos así como la del maestro, no tomando en cuenta en que lugar del patio se encontraba, simplemente que estuviera presente en el patio. En esta fase ya no se dividió el patio con la rafia amarilla, ya que los observadores ya tenían bien limitada la zona de observación.

Se filmaron las cinco sesiones de seguimiento con el objetivo de poder posteriormente compararlas con las sesiones de la fase de línea base y la fase de intervención. La filmación consistió en grabar diez minutos de cada una de las zonas de supervisión iniciando por la de los juegos cooperativos en ambas escuelas, así como en las dos fases anteriores (línea base y tratamiento).

## RESULTADOS

Los resultados que se describen a continuación se presentan en tablas (ver anexo 5) y gráficas por escuela (fig. 1, 2, 3 y 4). En cada una de las tablas se muestran los resultados por zonas de supervisión, tanto el promedio de la conducta de los alumnos en cada una de las categorías conductuales como el porcentaje de ocurrencia de las categorías de los maestros. Así mismo se presentan las gráficas de estos resultados por zonas de supervisión, mostrando por separado la conducta de los alumnos y la de los maestros.

El implementar un programa de intervención durante el recreo si decrementa las conductas agresivas de interacción de los alumnos. A medida que el maestro se involucra en la actividad con los alumnos, los alumnos prefieren más las actividades dirigidas (juegos), que el juego libre; el decremento de las conductas agresivas puede ser estable a través del tiempo.

### Escuela Alberto Masferrer.

#### Zona de Supervisión de los Juegos Cooperativos:

En la escuela Alberto Masferrer, turno matutino, en la fase de línea base, se observó en promedio, que los alumnos tenían preferencia por esta zona del patio y como resultado permanecieron más tiempo; debido a esta preferencia facilitó la presencia de conductas disruptivas, como contacto físico negativo y destrucción. (fig. 1). El porcentaje de ocurrencia de las categorías del maestro que se observó en esta zona fue bajo ya que casi no tuvo interacción con sus alumnos (fig. 2).

Durante la fase de intervención se observó en promedio en esta zona de supervisión, que aumento la población comparada con la fase anterior, esto fue debido a los tipos de juegos, por consiguiente, facilitó más la presencia de conductas disruptivas, como contacto físico negativo y destrucción (fig. 1). En el porcentaje de ocurrencia de la conducta del maestro, se observó involucramiento en la actividad con los alumnos, pero para tener el control de los mismos, fue a través del uso de conductas coercitivas, cabe señalar, que también se presentaron las conductas como premiar, pero fueron en un porcentaje de ocurrencia muy bajo, la presencia de esta conducta fue en decremento durante esta fase; el maestro sólo al inicio del juego les mencionaba a los alumnos las reglas del mismo y las que debían mantener durante todo el recreo, y ya no las volvía mencionar (fig. 2).

Los cinco juegos de mayor preferencia para los alumnos en esta zona de supervisión fueron los siguientes:

- Juego de la cuerda
- Juego de los costales
- Brincar la cuerda
- Inflar y romper globos
- Rompecabezas

Aunque en algunas sesiones la participación del maestro fue relativamente alta, no coincide con la preferencia de los alumnos, por esta zona, esto probablemente se debió al uso de conductas coercitivas para mantener el orden y control en el juego. Cabe mencionar que el maestro no les recordaba a los alumnos las reglas que tenían que mantener durante todo el recreo. (fig. 2).

En la fase de seguimiento, se observó nuevamente la preferencia de los alumnos por esta zona del patio se observó que hubo decremento en las conductas disruptivas (fig. 1). En cuanto al porcentaje de ocurrencia de la conducta del maestro se observó, en esta fase que solo en la última sesión se presentó en el patio, aunque hubo interacción no hubo supervisión con sus alumnos y no se presentaron las conductas de premiar ni las coercitivas (fig. 2).

### **Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos:**

En esta zona de supervisión, se observó en la fase de línea base en promedio, que los alumnos no tuvieron mucha preferencia por ésta zona del patio Sin embargo con los pocos alumnos que permanecieron, facilitó la presencia de conductas disruptivas, sobre todo la de contacto físico negativo, aunque también se presentó la conducta de destrucción (fig. 1) Durante esta fase se observó en el maestro la falta de interacción con sus alumnos y cuando se llegó a presentar fue en un porcentaje de ocurrencia muy bajo (fig. 2).

Durante la fase de intervención, se observó en esta zona de supervisión que en promedio decrecieron notablemente las conductas disruptivas, esto fue debido a la supervisión que dio el maestro, ya que al inicio del juego y durante todo el recreo, les recordaba constantemente las reglas que tenían que cumplir, tanto del juego como durante todo el recreo, así como premiaba el buen desempeño en el juego de cada uno de los alumnos; por otro lado se observó que para mantener el control del grupo de alumnos en la actividad fue a través de las conductas positivas como el reforzamiento social, recordándoles constantemente las reglas y no hacer uso de las conductas coercitivas (fig.2). Cabe mencionar que la conducta de premiar del maestro fue variable en cuanto al porcentaje de ocurrencia, pero consistente durante esta fase de intervención.

Los cinco juegos de mayor preferencia para los alumnos en esta zona de supervisión, fueron los siguientes:

- Lotería
- Juego de la reata
- Serpientes y escaleras
- Domino
- Juego de las sillas

En la fase de seguimiento, se observó en promedio en esta zona de supervisión, un decremento por esta zona comparándola con las dos fases anteriores. En cuanto a las conductas disruptivas se observó también un decremento (fig. 1).

En cuanto al porcentaje de ocurrencia de las conductas del maestro, se observó un decremento notable en la conducta de involucramiento durante el recreo, es decir en la supervisión con los alumnos, así como la ausencia de conductas de reforzamiento social; cabe mencionar que las conductas coercitivas no se presentaron (fig. 2).

### **Zona de Supervisión de Juego Libre:**

En esta zona se observó en la fase de línea base en promedio, una preferencia elevada por los alumnos a permanecer en esta zona del patio y por consiguiente el incremento de las conductas disruptivas (fig. 1).

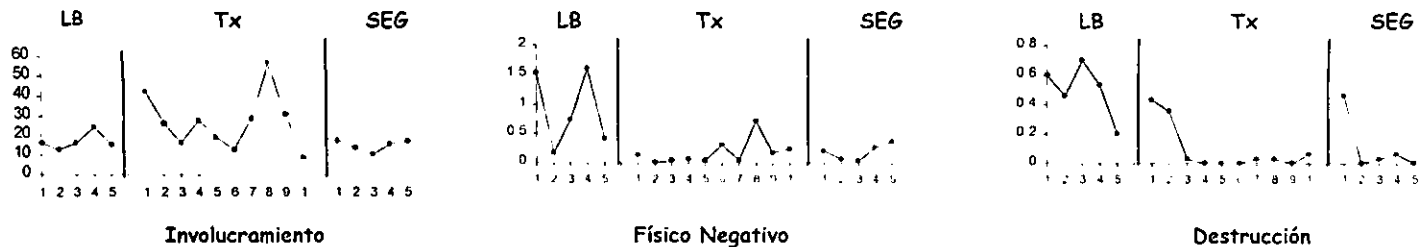
En la fase de intervención de las dos zonas anteriores se observó en esta zona, un decremento notablemente en promedio, de la presencia de alumnos en esta zona, así como las conductas disruptivas (fig. 1).

Durante la fase de seguimiento, se observó nuevamente un incremento en promedio de los alumnos en permanecer en esta zona del patio y también se observó un ligero decremento de la conducta de contacto físico negativo, ya que en la conducta de destrucción fue la que se siguió manteniendo (fig. 1).

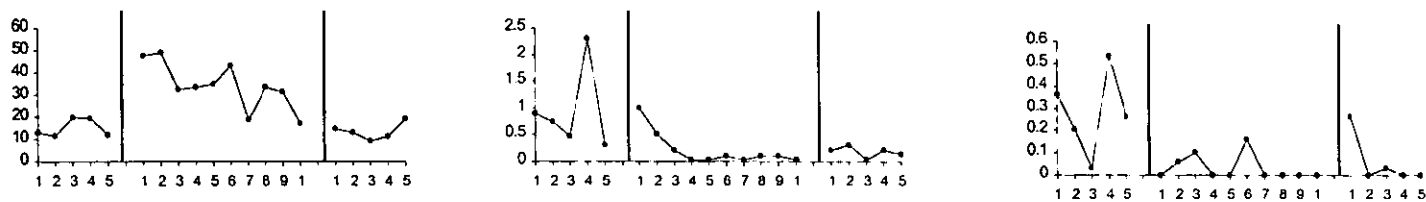
En esta zona se hace un llamado a los profesores, ya que requiere de supervisión directa puesto que es una zona de alto riesgo, puesto que facilita la presencia de conductas disruptivas, ya que en esta zona es donde se venden las golosinas y por consiguiente no hay reglas ni supervisión..

Cabe destacar que el implementar nuevos patrones conductuales de interacción tanto a los alumnos como a los maestros, se decrementan notablemente las conductas disruptivas de los alumnos y estos cambios se pueden mantener a través del tiempo por medio del reforzamiento social.

## Zona de Supervisión de los Juegos Cooperativos



## Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos



## Zona de Supervisión de Juego Libre

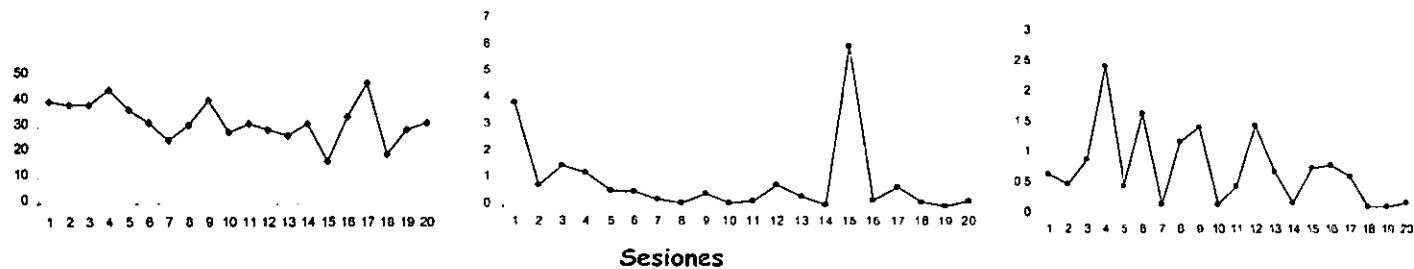
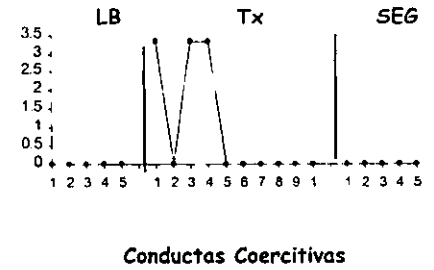
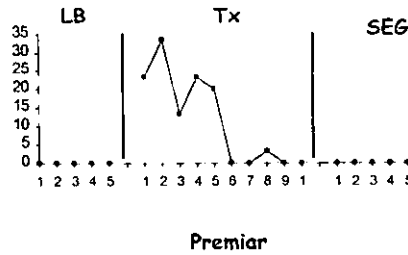
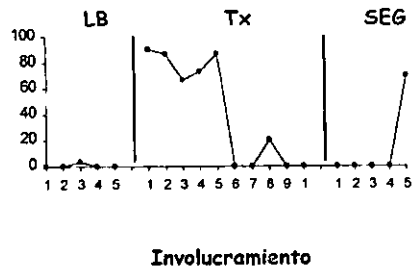


Fig. 1 Promedio de conductas que se observaron por tiempo en los alumnos (n=289) en las zonas de supervisión de la escuela Alberto Masferrer.



## Zona de Supervisión de los Juegos Cooperativos



## Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos

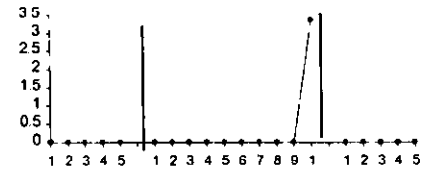
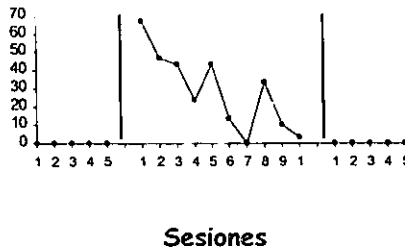
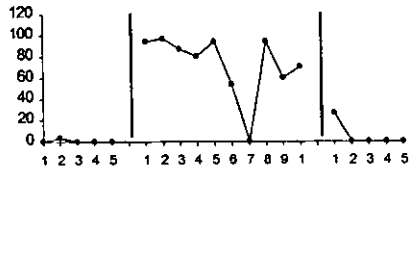


Fig. 2 Porcentaje de ocurrencia de las conductas observadas en los maestros (n=2) en las zonas de supervisión de la escuela Alberto Masferrer.

## Escuela Saturnino Herran:

### Zona de Supervisión de los Juegos Cooperativos.

En la escuela Saturnino Herran, turno vespertino, en la fase de línea base, se observó en promedio que los alumnos no permanecían mucho tiempo en esta zona, sin embargo en los alumnos que estaban se presentaron conductas disruptivas (fig. 3). En cuanto al porcentaje de ocurrencia de las conductas del maestro, se observó la falta de participación, ya que no se involucró en la supervisión y por consiguiente no tuvo interacción con los alumnos (fig. 4).

Durante la fase de intervención, se registró en esta zona un incremento en el promedio de alumnos que permanecieron, en este lugar del patio. Cabe señalar que el promedio fue inconsistente, ya que en las últimas sesiones decreció notablemente.

Sin embargo se vio un ligero decremento en las conductas disruptivas; en esta fase el maestro solo al inicio del juego les mencionaba a los alumnos las reglas que debían cumplir durante todo el recreo y las propias del juego (fig. 3).

En esta zona en particular ocurrió un fenómeno que llamó la atención, a medida que el maestro se involucró en el juego, incrementó el promedio de alumnos con conductas disruptivas y para controlarlos, el maestro utilizó conductas coercitivas, por lo que se empezó a generar un círculo de interacción coercitiva (fig. 3 y 4). La participación del maestro fue inconsistente durante esta fase.

Los cinco juegos de mayor preferencia para los alumnos en esta zona de supervisión fueron los siguientes:

- Inflar y romper globos
- Juego de la cuerda
- Juego de los costales
- Juego de la papa caliente
- Rompecabezas

En la fase de seguimiento se observó un decremento en el promedio de alumnos que permanecieron en esta zona, es decir, el promedio de alumnos volvió a ser como en la fase de línea base. La conducta de contacto físico negativo, tuvo un ligero decremento como en la fase de intervención; la conducta de destrucción también decreció, sin embargo se nota un ligero incremento a través del tiempo. En las categorías conductuales del maestro, no se observó porcentaje de ocurrencia (fig. 3 y 4).

## Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos:

En esta zona, se observó en la fase de línea base en promedio, que los alumnos permanecían más en esta zona, ya que fue de su preferencia y por consiguiente facilitó la presencia de conductas disruptivas, sobre todo la de contacto físico negativo (fig. 3). En cuanto al maestro no se observó porcentaje de ocurrencia de las categorías conductuales (fig. 4).

En la fase de intervención se registró en esta zona, que los alumnos en promedio incrementaron la permanencia en esta zona, pero en cuanto a las conductas disruptivas, como el contacto físico negativo, decremento notablemente e incremento la conducta de destrucción (fig. 3). En cuanto al porcentaje de ocurrencia del maestro, se observó que incrementaron las categorías conductuales, comparadas con la fase anterior; cabe mencionar que el incremento fue tanto en la conducta de involucramiento fue inconsistente, la conducta de premiar solo se presentó en las primeras sesiones así como las conductas coercitivas (fig. 6).

El maestro sólo al inicio del juego les leía a los alumnos las reglas que debían cumplir durante todo el recreo y las propias el juego, posteriormente ya no las volvía a mencionar, si los alumnos rompían una regla no les aplicaba una sanción; esto facilitó la presencia de conductas disruptivas.

Los cinco juegos de mayor preferencia para los alumnos en esta zona de supervisión fueron los siguientes:

- Juego de la oca
- Domino
- Lotería
- Serpientes y escaleras
- Juego de la reata

Durante la fase de seguimiento en esta zona de supervisión, se observó un decremento en promedio de la permanencia de los alumnos en esta zona del patio, es decir, volvió al promedio que tuvo en la fase de línea base, así como en la conducta de destrucción y en la de contacto físico negativo (fig. 3). Si fue notable el decremento comparado con la fase de línea base, ya que comparándolo con la intervención el incremento fue notable.

Esto nos habla de la importancia de implementar programas de intervención donde se involucre la supervisión de los alumnos y lo recreativo, ya que los alumnos aprenden nuevos patrones de interacción conductual, que a través de la consistencia y el reforzamiento social, son estables a través del tiempo.

En lo que corresponde al porcentaje de ocurrencia de la conducta del maestro se observó lo siguiente, un decremento en la conducta de involucramiento en la actividad, las conductas de premiar y las coercitivas no se presentaron (fig. 4).

### **Zona de Supervisión del Juego Libre:**

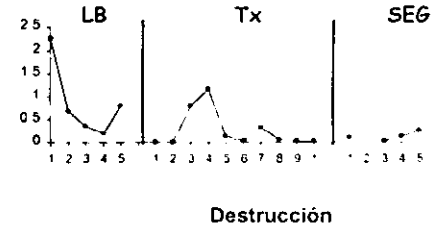
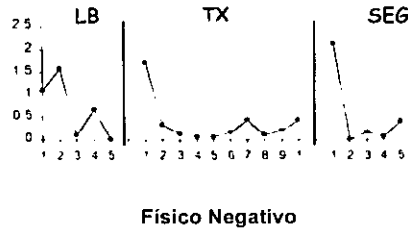
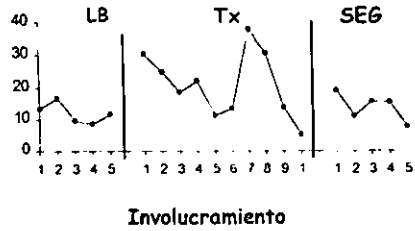
En esta zona, durante la fase de línea base se registró, en promedio que al igual que la zona de supervisión de los juegos competitivos fue una de las preferidas por los alumnos y por consiguiente facilitó la presencia de conductas disruptivas (fig. 3).

Durante la fase de intervención de las zonas de supervisión anteriores se vio, un decremento notable en el promedio de alumnos en esta zona, así como las conductas disruptivas como, el contacto físico negativo tuvo un ligero decremento ya que se siguió presentando (fig. 8).

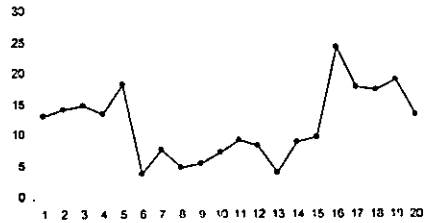
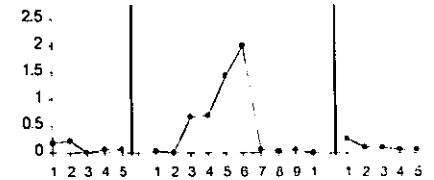
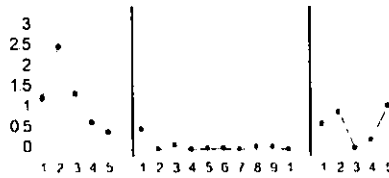
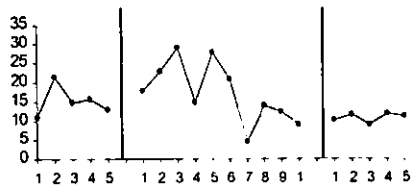
En la fase de seguimiento, se observó en promedio en esta zona, un incremento de alumnos que permanecieron, en esta zona del patio, la conducta de contacto físico negativo, se mantuvo igual a la intervención y la conducta de destrucción incremento. (fig. 3).

Finalmente la zona de mayor preferencia en ambas escuelas fue la zona de supervisión de los juegos competitivos (fig. 1 y 3 ). Estos tipos de juegos fueron de gran preferencia para los alumnos, ya que son juegos tradicionales y divertidos, cabe mencionar que la presencia de los maestros participantes en esta zona fue relevante

## Zona de Supervisión de los Juegos Cooperativos



## Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos



## Zona de Supervisión de Juego Libre

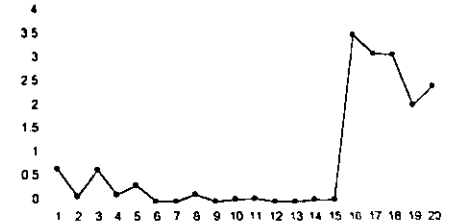
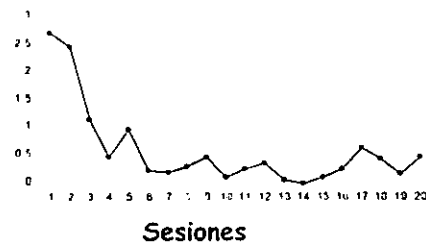
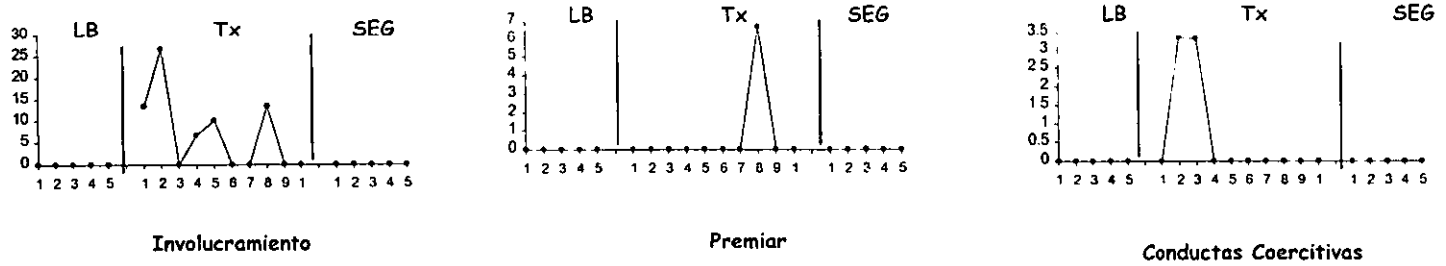


Fig. 3 Promedio de conductas que se observaron por tiempo en los alumnos (n=135) en las zonas de supervisión de la escuela Saturnino Herran.

### Zona de Supervisión de los Juegos Cooperativos



### Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos



Fig. 4 Porcentaje de ocurrencia de las conductas observadas en los maestros (n=2) en las zonas de supervisión de la escuela Saturnino Herrán.

## SATISFACCIÓN DE LOS MAESTROS CON EL ENTRENAMIENTO

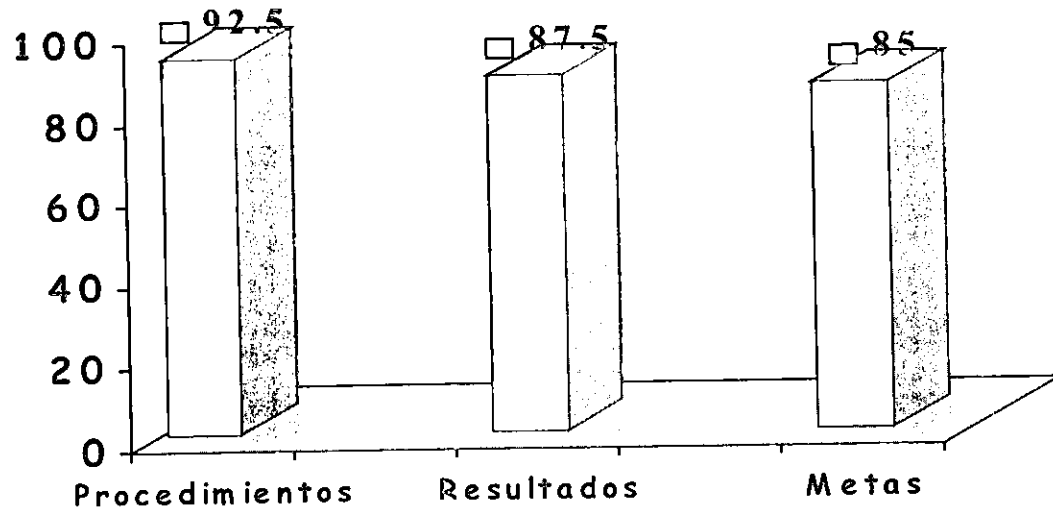
La aplicación del cuestionario de satisfacción del entrenamiento para maestros, se les dio a los cuatro maestros participantes de cada escuela, para que lo contestaran. Sólo se muestran los resultados obtenidos en la escuela Alberto Masferrer, ya que los maestros de la escuela Saturnino Herrán, se negaron a contestarlo, argumentando que no tenían tiempo.

En cuanto al procedimiento utilizado para llevar a cabo el entrenamiento, los maestros opinan en un 92.5% que, esta intervención si decrementa las conductas disruptivas, el tipo de actividades planeadas, dan varias oportunidades de participar a todos los alumnos y debido a la utilización de las reglas, previene otros problemas de conducta. Los maestros opinan que agregarían más sesiones de intervención, ya que consideran que fue fácil llevar a cabo los juegos en su escuela, así como aplicar las reglas. Comentan que es sencillo y fácil de entender el contenido del material y que es muy apropiado, para la población.

Lo correspondiente a los resultados obtenidos, el 87.5% de los maestros opinan, que la intervención modifica los problemas de conducta, que los juegos son atractivos para los alumnos, consideran que durante la intervención hubo cambios en la conducta de los alumnos, dentro y fuera del salón de clases. Refieren que la división del patio facilita la supervisión de la conducta durante el recreo, opinan que los juegos competitivos no fomentan las conductas disruptivas y que los alumnos los prefieren más que los juegos cooperativo. Dos de los cuatro maestros consideran que fue insuficiente el número de material utilizado para cada sesión. Por otro lado consideran que las hojas que se les entregó diariamente del manual para maestros tienen la información necesaria para poder llevar a cabo la actividad; comentan que es apropiado el tiempo de anticipación de la entrega de este material y que no cambiarían los juegos.

En lo referente a las metas alcanzadas, el 85% de los maestros consideran, que fue fácil que los alumnos participaran en dichos juegos, consideran que los alumnos si respetaron las reglas, refieren que las reglas que se aplicaron durante todo el recreo se pueden generalizar a otros escenarios, opinan que es agradable trabajar con los alumnos en esta hora del día (el recreo), recomiendan que otros maestros participen en el entrenamiento, califican la intervención y el material como excelente, y si continuarían aplicando el entrenamiento alternando una semana si y otra no.

Satisfacción de los Maestros con el Entrenamiento  
Escuela Primaria Alberto Masferrer  
Turno Matutino  
n = 4





## CONCLUSIONES

El desarrollar, instrumentar y evaluar un modelo de intervención encaminado hacia los maestros, a través de actividades planeadas durante el recreo, si decrementa las conductas disruptivas de interacción de los alumnos. A medida que el maestro se involucra en la actividad con los alumnos, los alumnos prefieren más las actividades dirigidas (juegos), que el juego libre.

Este tipo de intervención propicia en los alumnos nuevos patrones de interacción que pueden ser mantenidos a través del tiempo; Murphy y colaboradores (1983), en sus estudios realizados sobre conductas agresivas, no evalúa el tipo de juego, sino el juego en general, él se enfoca en la frecuencia de la conducta, el estudio revela que los cambios conductuales son organizados por los juegos. El turno escolar no determina los patrones de interacción agresiva de los alumnos.

Se ha reportado que la agresividad infantil es un patrón de conducta con alta estabilidad ya que aquellos que la presentan en la infancia, en muy alta proporción lo seguirán presentando en la adolescencia.

Por otro lado, los patrones de conducta agresiva en el niño muestran un alto grado de generalidad ya que los niños que tienen altos índices de agresividad y desobediencia en el hogar también presentan estos problemas de conducta en otros escenarios como la escuela y la comunidad. Otro problema asociado al comportamiento agresivo es que los niños que presentan este patrón de comportamiento están en un mayor riesgo de tener fracaso académico, deserción escolar y rechazo de sus compañeros (; Patterson, 1982; Dumas & Wahler, 1985)

Tomando en cuenta estos hallazgos, es de suma importancia estudiar la conducta agresiva en niños como un precursor de problemas más severos como la delincuencia y la drogadicción entre otros y así proponer alternativas de prevención y tratamiento para estos desórdenes.

Es necesario destacar que en México no se cuenta todavía con estudios longitudinales que permitan comprender el comportamiento agresivo, las conclusiones derivadas de los estudios desarrollados en otros países, sólo han permitido contar con hipótesis de trabajo para guiar la intervención e investigación de este fenómeno en la realidad social y cultural de este país (Ayala, 2000).

Las escuelas han sido escenarios populares y productivos para llevar a cabo análisis de la conducta (Kazdin, 1975).

En este estudio se observó que tanto los niños como las niñas, presentan patrones de agresión para interactuar, así como en el estudio realizado por Maccoby & Jacklin (1974). MacFarlane y colaboradores en un estudio longitudinal mostraron la correlación entre el número total de problemas y la edad, encontraron que la edad donde se presentan más eventos de agresión son entre los 6 a 14 años, al igual que en este estudio, este periodo de edad nos marca la etapa escolar.

Por otro lado se observa que el maestro tiene una idea vaga de que lugar es el adecuado en el patio de recreo para llevar a cabo la supervisión de los alumnos (Blatchford, Creer & Mooney, 1990), a través de este estudio se pudo observar que al dividir el patio en zonas facilita la supervisión de los alumnos pero sobre que conductas son las que hay que supervisar y como llevar a cabo esta supervisión en esta situación (recreo) y las reglas que se pueden aplicar que realmente funcionen y las sanciones cuando una de estas reglas se esta rompiendo

En la escuela Alberto Masferrer, se pudo observar en la fase de línea base la forma de interactuar de los alumnos, ya que era correr por todo el patio, sin ninguna llamada de atención por parte de los maestros; esto coincide con las observaciones realizadas por Varley (1984), el refiere que la agresión es considerada como el resultado de un patrón conductual de respuestas aprendidas a factores externos y que se mantienen por consecuencias como el reforzamiento social; en este estudio se observó que durante la intervención decremento notablemente de las conductas agresivas a través de las actividades dirigidas (juegos), ya que estas actividades les permite jugar a los alumnos con orden, así como las reglas que permanecían durante todo el recreo y el reforzamiento social por parte del maestro.

En el seguimiento se observó nuevamente un decremento de las conductas disruptivas de los alumnos, esto se vio reflejado ya que el patio de la escuela permaneció limpio, puesto los alumnos depositaban la basura en los botes, los niños aprendieron a no jugar a empujones, ya que durante la intervención se hizo mucho énfasis en ser buenos compañeros. Esta situación nos habla que el niño esta abierto a aprender otros repertorios conductuales, seguidos de reforzamiento social y de ser consistentes; un programa de este tipo realmente previene problemas posteriores y modifica los patrones de interacción..

A pesar de que los maestros refirieron en el cuestionario de satisfacción el agrado por la aplicación de esta intervención, refiriendo que les gustaría seguirlo aplicando, ya que no fue pesado trabajar durante el recreo, esto no se presentó en el seguimiento.

Lo anterior nos habla de la falta de sensibilización que tienen los maestros para esta situación en particular (recreo), ya que es una situación de alto riesgo, por el tipo de interacción que los alumnos utilizan; Pleydell (1990), en su estudio observó, que la violencia que se da en el patio escolar, determinando que las peleas son entre niños del sexo masculino y de la misma edad, también observó que la hora del lunch es donde más ocurren accidentes agresivos. Por otro lado Blatchford (1989), refiere que los problemas surgen en los últimos 15 minutos del recreo en el patio escolar.

En la escuela Saturnino Herran, los maestros no supervisan en absoluto la conducta de sus alumnos, ya que ellos refieren que es su hora de descanso; hay una apatía para aplicar cualquier actividad fuera del salón de clases, lo ven como una carga a un cuando se encuentra, en los lineamientos para la organización y funcionamiento de las escuelas de educación primarias ciclo 1999 – 2000 / agosto 1999, en el artículo II, Organización y control escolares, fragmento 13, en donde se manifiesta la siguiente función:

**Los recreos deberán ser orientados y vigilados por todos los profesores de la escuela, sin delegar esta tarea en un cuerpo de vigilancia.**

Los maestros de la ciudad de México cuentan con lineamientos por parte de la Secretaría de Educación Pública (1999) donde esta de manera explícita las funciones que deben desempeñar dentro del escenario escolar, lo cual no se lleva a cabo.

Las conductas agresivas en esta escuela decrementaron, pero no fue por la supervisión del maestro, sino por los mismos juegos, ya que eran de gran interés para los alumnos. Los maestros jamás les explicaron las reglas, que tenían que mantener durante todo el recreo, como las propias del juego a los alumnos, incluso ni ellos hacían lectura de la hoja del manual para maestros y por consiguiente realizaban otro juego; hasta que se les hacía la observación y se repasaba con ellos la estructura del juego.

Cuando se les daba retroalimentación se molestaban; la conducta de premiar no se presentó por parte del maestro, los alumnos se premiaban entre ellos.

Generalmente utilizaban a los alumnos de sexto grado como organizadores de la actividad y estos alumnos lo hacían a través de conductas coercitivas y esto generó más agresión en los alumnos participantes.

Cuando había ausencia del maestro en la zona de supervisión también había ausencia de alumnos, y estos preferían más el juego libre; sin embargo en la sesión seis de la zona de supervisión de los juegos cooperativos, los alumnos se organizaron solos para poder jugar y cuando un maestro observó esto intervino, esto se relaciona con los estudios realizados por Hutchison & Bailey (1983), refieren que las conductas agresivas durante el recreo son un elemento normal de los niños ya que no hay organización de actividades, es decir el juego es libre.

Si los alumnos deseaban participar en un juego determinado los maestros responsables de la zona les decían **"Si juegas y te tiran es tú responsabilidad"**. En todas las sesiones por falta de reglas y supervisión quedaba el patio muy sucio.

Diversos estudios por Madsen, Becker & Thomas, (1968); Barrish, Saunders & Wolf (1969); O'Leary, Becher, Evans & Saudargas, (1969), Greenwood, Hops, Walker, Guild, Stokes & Young, (1979), han encontrado que los intentos de modificación de conducta en el ambiente escolar, tienen un gran impacto en el comportamiento del niño, señalando por otro lado que la buena o mala conducta que el niño tenga dentro o fuera del salón de clases dependerá en gran medida del tipo de estrategias de control conductual que el maestro utilice

Durante la fase de seguimiento se observó en esta escuela que sí decrementó un poco las conductas disruptivas en la zona de los juegos cooperativos, ya que en la zona de los juegos competitivos, se observó que se mantuvieron igual. En la zona de juego libre se observó que permaneció el mismo número de alumnos, el contacto físico decremento, pero la conducta de destrucción incremento notablemente.

En esta escuela se pudo observar que los alumnos están con la mejor disposición para aprender nuevos repertorios conductuales, es decir, nuevas formas de interactuar, sin embargo esto no siempre es posible, ya que a los maestros les es difícil enseñar nuevas conductas.

No basta con permanecer los maestros en el patio parados o sentados, es de gran importancia supervisar e interactuar con los alumnos. El incremento o decremento de las conductas disruptivas en los alumnos no depende del turno en el que asista a la escuela, sino del tipo de supervisión empleada por parte del maestro, así como lo menciona Sharpe, Brown & Crider (1995), la conducta del maestro debe promover las habilidades sociales gradualmente, estas habilidades podrán generalizarse a otros escenarios.

Este estudio hace un llamado a las autoridades educativas para generar sensibilización a los maestros de la importancia que tiene supervisar y enseñar nuevos patrones conductuales a los alumnos, para que estos se puedan generalizar a otros escenarios y se mantengan a través de tiempo.

El llamado puede ser a través de las juntas de consejo técnico, ya que manejan un libro de los puntos que se revisarán y acuerdos a los que se llegaron al final de la junta; la supervisión de los recreos puede ser un punto, que se incluya en todas sus juntas, ya que tienen que haber consistencia por parte de los maestros, sin olvidar la supervisión de las autoridades hacia los maestros para que realmente este se lleve a cabo y la finalidad de que lo retomen en todas sus juntas es para que realmente establezcan un compromiso y no suceda lo que ha pasado hasta el momento

Por otro lado es importante que desde la dirección de cada escuela se implemente el tipo de supervisión, que debe tener cada maestro en su guardia, así como especificar el tipo de funciones que tienen que desempeñar en el recreo, puesto que se pudo observar a través de este estudio, que les es difícil dejar de aplicar conductas coercitivas en lugar de conductas que fomenten la conductas positivas de los alumnos.

Finalmente se les recomienda a las autoridades que el tiempo de recreo únicamente sea de 30', ya que cuando es más tiempo esto facilita la presencia de conductas disruptivas y conductas agresivas en los alumnos.

## REFERENCIAS

- Ayala, Fulgencio, Chaparro & Pedroza (2000). Resultados preliminares del proyecto de estudio longitudinal del desarrollo de la conducta agresiva en niños y su relación con el establecimiento de conducta antisocial en la adolescencia. Revista Mexicana de análisis de la Conducta. 1 65-82.
- Arnes, C. (1981). Competitive versus cooperative reward structures: The influence of individual and group performance factors on achievement attributions and affect. American Educational Research Journal, 18 273-287.
- Bandura, A. Aggression: A social learning analysis. Englewood cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1973.
- Barkley, R. (1997). Deficient children. A Clinician Manual for Assessment and Parent Training. The Guilford Press. New York.
- Barlow, H. D. & Hersen, M. (1984). Diseños Experimentales de Caso Unico. Ed. Martinez Roca, España.
- Barrish, H. H., Saunders, M. & Wolf, M. M (1969). Good behavior game effects of individual contingencies for group consequences on disruptive behavior in a classroom. January of Applied Behavior Analysis 2, 119-124
- Bay-hinitz, A. Patterson, R. Quilitch, R (1994). Cooperative games: a way to modification aggressive and cooperative behaviors in young children. Journal of Applied Behavior Analysis
- Berkowitz, L. Control of aggression. In B. M Caldwell & R Riecutte (Eds ) Review of Child development Research. University of Chicago Press 1973a.
- Berkowitz, L. Is criminal violence normative behavior? Journal of Research in Crime and Delinquency, 1978, 15(2), 148-161.
- Bernal, M. E. Delfini, L. F. North, J. A. & Kreutzer, S. L. (1976). Comparison of boys behavior in homes and classrooms. In E. Mash, L. Handy, & L. Hamerlynck (Eds.). Behavior Modification and Families. New York: Brunner/Mazell.
- Blatchford, P. (1989). Playtime in the primary school (Windsor, NFER-Nelson).
- Blatchford, P. Creeser, r. & Mooney, A. (1990). Playground games and playtime: the children's view, Educational Research, 32, 163-174.

Boulton, M. J. (In press). A comparison of structural and contextual features of middle school children's playful and aggressive fighting. Ethology and Sociobiology, 12.

Bredemeir, B. J. & Shields, D. L. (1987). Moral growth through physical activity: A structural/developmental approach. In D. Gould & M. R. Weiss (Eds.), Advances in pediatric sport sciences: Vol. 2 Behavioral Issues (pp. 143-165). Champaign, IL: Human Kinetics.

Bredemeir, B. J. & Shields, D. L. (1993). Moral psychology in the context of sport. In R. N. Singer, M. Murphey, & L. K. Tennant (Eds.), Handbook of Research on Sport Psychology (pp. 587-599). New York: Macmillan

Brunes, J. S. (1975). Play is serious business psychology today. January 81-83

Buell, J. Stoddard, P. Harris, F. R. & Baer, D. M. (1968). Collateral social development accompanying reinforcement of outdoor play in a preschool child. Journal of Applied Behavior Analysis, 1, 167-173

Burgess, J. M., Kimball, W. H. & Burgess, R. L. (1978). Family interaction as a function of family size. Paper presented at the Southeastern Conference On Human Development.

Buss, A. H. (1961). The psychology of aggression. New York: John Wiley & Sons

Buss, A. H. (1966a). Instrumentality of aggression feedback and frustration as determinants of physical aggression. Journal of Personality and Social Psychology, 3, 153-162

Calfee, R. C. (Ed.) (1987). The study of Stanford and the schools: Views from the inside: Part II. Stanford, CA: School of education.

Caspi, A. Elder, G. H. & Bem, D. J. (1987). Moving against the world: Life-course patterns of explosive children. Developmental Psychology, 23, 308-313.

Cole, D. A. (1986). Facilitation play in children's peer relationships: Are we having for yet? American Educational Research Journal, 23, 201-215.

Colvin, G. & Sugai, G. (1988). Proactive strategies for managing social behavior problems: An instructional approach. Education and Treatment of Children, 11, 341-348.

Dawe, H. C. (1934). An analysis of two hundred quarrels of preschool children. Child Development, 5, 139-157.

Department of Education and Science (1989). Discipline in schools. Report of the committee of enquiry, and Chair Lord Elton. London: HMSO.

Douglas, J. W. (1966). The school progress of nervous and troublesome children, British Journal of Psychiatry, 112, 1115-1116.

Dumas, J. E. (1984 b). Interactional correlates of treatment outcome in behavior parent training of consulting and clinical psychology, 52 946-954.

Dumas, J. E. & Wahler, R. G. (1985). Indiscriminate mothering as a contextual factor in aggressive- oppositional child behavior. Damned if you do, dammed if you don't. Journal of Abnormal Childhood Aggression. Hillsdale, Nj: Erlbaum.

Dumas, J. E. (1989). Treating antisocial behavior in children: child and family approaches. Clinical Psychology Review. 9 197-222.

Espinosa, P. M. Sigman, D. H., Bwibo D. N., Neumann, G. C. , McDonald, A. M (1992). Playground behaviors of school. Age children in relation to nutrition schooling and family characteristics. Developmental Psychology. Vol. 28. No. 6. 1188-1195.

Evans, D. (1989). Children at play: Life in the school playground geelong, victoria: Deakin. University Press.

Fawl. C. L. (1963). Disturbances experienced by children in their natural habitats In R. Barker (Ed.), The Stream of Behavior. New York: Appleton-Century-Crfts

Fel'dler, E. L... & Ecton, R. B. (1986). Adolescent anger control: Cognitive-behavioral techniques. New York: Pergamon Press

Feshbach, S. Agrression. In P. H. Moss (Ed.), Carmichael's Manual of Child Psychology (vol. 2). New York: John Wiley & Sons, 1970

Finch, A. J. Moss, H. J. & Nelson, M. W. Childhood aggression. Cognitive - Behavioral Therapy Strategies and Interventions. 5, 148-205.

Follick, M. J.. & Knutson, J. f. (1977). Punishment of irritable aggression. Aggression Behavior, 4, 1-17.

Gomme, A. B. (1984). The traditional games of England, Scotland and Ireland, London. Thames, and Hudson; firs published in two volumes, 1894-B.

Gottman, J. M. Gonso, J., & Rasmussen, B. S. (1975). Cial interaction, social competence, and friendship in children. Child Development, 46, 709-718.



Green, E. H. (1933). Group play and quarreling among preschool children. Child Development, 4, 302-307.

Gudgeon, E. (1988). Children's oral culture a transitional experience 'In. MACLURE, M. PHILLIPS, T. and WILKINSON, A. (Eds.). *Oracy Matters*, Milton Keynes: Open University.

Halpern, R. (1990). Poverty and early childhood parenting: Toward a framework for intervention. Theory & Review, 60(1), January 6-18.

Hart, B. M. Reynolds, N. J. Baer, D. M. Brawley, E. R. & Harris, F. R. (1968). Effects of contingent and non-contingent social reinforcement on the cooperative play of a preschool child. Journal of Applied Behavior Analysis, 1, 73-76.

Hartup, W. W. (1973). Violence in Development: The Functions of Aggression in Childhood. Papers presented at the American Psychological Association, Montreal, Quebec, Canada.

Hartup, W. W. (1974) Aggression in childhood: Developmental perspectives American Psychologist, 29, 336-339.

Henry, M. M. , & sharpe, D. F. (1947). Some influential factor in the determination of aggressive behavior in preschool children. Child Development, 18, 11-28

Herbert, M. (1978). *Conduct disorders of childhood and adolescence: A behavioral approach to assessment and treatment*. Chichester, England: Wiley

Hetherington, Cox & Cox, 1976- see Hethrinhton, Cox, & Cox, 1978

Hetherington, E. M., Cox, M., & Cox, R. (1978). After-math of divorce. In J. H Stevens, Jr. & M. Matthews (eds.), Mother-Child, Father-Child Relations. Washington, D. C. : National Association for the Education of Young Children.

Hirschi, T. (1969). Causes of Delinquency, Berkeley: University of California Press.

Hood, R. & Sparks, R. (1970). *Key Issues in Criminology*. London, weidenfeld & Nicholson.

Horne, A. (1980). Aggressive behavior in referred and non referred one-and two-parent families. Presented as part of a Symposium on Advances in Behavioral Treatment of One-Parent Families. Paper presented at the 88 th Annual Convention of the American Psychological Association, Montreal, Canada, September.

Iso-ahola S. E. (1980). *The social psychology of leisure and recreation*. Dubuque, Ia: W. C. Brown.

Jensen, P. K. (1979). Increasing cooperative social interactions between kindergarten children in a free play setting. Unpublished doctoral dissertation, University of Alberta, Edmonton, Alberta, Canada

Johnson, S. M. Bolstad, O. D., & Lobitz, G. K. (1976). Generalization and contrast phenomena in behavior modification with children. In L. A. Hamerlynck, L. C. Handy, & E. J. Mash (Eds.). Behavior Modification with Families. I Theory and Research. II. Applications and Developments New York: Brunner / Mazel.

Johnson, D. W. & Johnson, R. T. (1985). The internal dynamics of cooperative learning groups. In R. Slavin S. Sharon S. Kagan, R. L. Lazarowitz, C. Webb & R. Schmuck (Eds.). Learning to cooperate, cooperating to learn. New York Plenum 103-124.

Johnson, D. W. Johnson, R. T. & Scott, L. (1978). The effects of cooperative and individualized instruction in student attitudes and achievement. Journal of Social Psychology, 104, 207-216.

Johnson, D. W. Maruyama, G. Johnson, R. T. Nelson, D. & Skon, L. (1981). Effects of cooperative, competitive, and individualist goal structures on achievement: A meta-analysis. Psychological Bulletin, 89, 47-62.

Jones, R. R., Reid, J. B., & Patterson, G. R. (1975). Naturalistic observations in clinical assessment. In P. McReynolds (Ed). Advances in Psychological Assessment (vol. 3). San Francisco: Jossey-Bass.

Kazdin, A. E., (1975). Characteristics and trends in applied behavior analysis. Journal of Applied Behavior Analysis, 8, 332

Kazdin, A. E. Bass, D, Siegel, T. & Thomas, C. (1989). Cognitive-behavioral therapy and relationship therapy in the treatment of children referred for antisocial behavior. Journal of Consulting and Clinical Psychology, 57, 522-535.

Keith, C. R. (1984). The aggressive adolescent: Clinical perspectives. New York: Free Press.

Kendall, P. C. & Williams, C. L. (1982). Assessing the cognitive and behavioral components of children's self-management. In P. Karoly & F. Kanfer (Eds.). Self management and behavior change. From theory to practice. New York: Pergamon Press.

Kennedy, J. H. (1988). Issues in the identification of socially incompetent children. School Psychology Review, 17, 276-288.

- Knutson, J. F. & Hyman, M (1973). Predatory aggression and irritable aggression: Shuck-included fighting in mouse-killing rats. Physiology and Behavior, 11, 113-115
- Kohn, A. (1992). No contest: The case against competition (rev. ed). Boston: Houghton Mifflin.
- Lambert, W. W. (1974). Promise and problems of cross cultural explorations of children's aggressive strategies. In J. Dewit & W. W. Hartup (Eds.) Determinants and Origins of Aggressive Behavior. The Hague, Paris: Mouton.
- Lambert, N. M. & Nicoll, R. C. (1977). Conceptual model for nonintellectual behavior and its relationship to early reading achievement. Journal of Educational Psychology, 69, 481-490.
- Lelaurin, K. & Risley, T. (1972). The organization of day-care environments zone versus man-to-man staff assignments. Journal or Applied Behavior Analysis, 5, 225-232
- Lever, J. (1978). Sex differences in the complexity of children's play and games. American Sociological Review, 43, 471-483
- Loeber R & Dishion, T. J. (1983). Early predictor of male delinquency a review. Psychological Bulletin, 94 68-69
- Maccoby, E., & Jacklin, C. (1974). The Psychology of Sex Differences. Stanford University Press
- MacFarlane, J. W., Allen, L. & Hanzik, M. (1962). A Developmental Study of Behavior Problems of Normal Children between 21 month and 14 years. Berkeley, California; University of California Press.
- Madden, N. A. & Slavin, R. E. (1983). Mainstreaming students with mild handicaps: Academic and social outcomes. Review of Educational Research, 53, 519-569
- Madsen, C. H. Becker, W. C. & Thomas, D. R. (1968). Rules praise and ignoring: Element of elementary classroom control. Journal of Applied Behavior Analysis, 1 139-150.
- Meichenbaum, D. (1975). A self-instructional approach to stress management: A proposal for tress inoculation training. In C. Spielberger & I. Sarasen (Eds.), Stress and Anxiety (Vol. L). New York: Wiley.

UNIVERSITY OF CALIFORNIA  
LIBRARY

- Meichenbaum, D., & Cameron, R. (1972). Stress inoculation: A skills training approach to anxiety management. Unpublished manuscript, University of Waterloo, Ontario, Canada.
- Mischel, W. (1966). A Social-learning view of sex differences in behavior. In E. Maccoby (Ed.), The Development of Sex Differences. Stanford, California: Stanford University Press.
- Mischel, W. (1968). Personality and assessment. New York: John Wiley & Sons.
- Mischel, W. (1979). On the interface of cognition and personality: Beyond the person-situation debate. American Psychologist, 9, 740-755.
- Moore, S. R. & Richards, P. (1959). Teaching in the nursery school. New York: Harpe & row publishers.
- Murphy, H. A., Hutchison, J. M. & Bailey, J. S. (1983). Behavioral school psychology goes outdoors: The effect of organized games on playground aggression. Journal of Applied Behavior Analysis. 16, 29-36
- Muscott, H. S & Gifford, T. (1994). Virtual reality and social skills training for students with behavioral disorders: Applications, challenges and promising practices. Education and Treatment of Children. 17, 417-434.
- Novaco, R. W. (1973). Anger control: The development and evaluation of an experimental treatment. Lexington, MA: Heath. Lexington Books
- O'leary, K. D. Becker, W. C. Evans, W. B. & Saudargas, R. A. (1969). A token reinforcement program in a public school: A replication and systematic analysis. Journal of applied behavior analysis 2 3-13.
- Opie, I and Opie, P. (1969). Children's games in street and playground London: Oxford University Press.
- Orem, R. C. (De) (1966). A Montessori bandbook. New York: Capricorn books.
- Orlick, T. (1981a). Cooperative play socialization among preschool children. Journal of Individual Psychology, 37, 54-63.
- Orellick, T. D. McNally, J. & O'Hara, T. (1978). Cooperative games: Systematic analysis and cooperative impact. In F. Smoll & R. Smith (Eds.). Psychology Perspectives in Youth Sports (pp. 203-225). Washington, DC: Hemisphere.
- Parker, J. G. & Asher, S. R. (1987). Peer relations and later personal adjustment: Are low-accepted children at risk? Psychology Bulletin, 102, 357-389.

Patterson, G. R., Cobb, J. A. & Ray, R. S. (1972). Direct intervention in the classroom: A set of procedures for the aggressive child. In f. Clark, D. Evans. & L. Hamerlynck (Eds.), Implementing behavioral programs for schools and clinics cahampaing, illinois: Research Press.

Patterson, G. R. Reid, J. B., Jones, R. R. & Conger, R. W. (1975). A social learning approach to family intervention (Vol. 1), Eugene, OR; Castalia.

Patterson, G. R. (1976). The aggressive child: Victim and architec of coercitive system. In e. J. Mash, L: A. Hamerlynck & L. C. Handy (Eds.). Behavior Modification and Families: Theory and Research\_New York Brunner/Mazel 267-316.

Patterson, G. R. (1980). Antisocial Children. A social Learning Approach (vol.3) Coercitive Family Process. Eugene, Oregon: Castalia Publishing Co; 11-39.

Patterson, G. R., & Stouthammer-Loeber, M. (1984). The correlation of family management practices and delinquency. Child Development. 55, 1299-1307.

Patterson, G. R. (1992). A social learning approach, 3. Coercitive Family Process Eugene, OR; Castalia publishing company.

Pellegrini, A. D. (1987). Rough-and-tumble play: developmental and educational significance, Educational Psychology, 22, 23-43.

Pleydell, P. J. (1990). Playground violence. Education Today, 40, pp 26-31.

Poresky, R. H. & Hooper, D. J. (1984). Enhancing prosocial play between handicapped and nonhandicapped preschool children. Psychological Reports, 54, 391-402.

Puttalaz, M. & Dunn, S. E. (1990). The importance of peer relations. In M. L. Lewis, & S. M. Miller (Eds.). Handbook of Developmental Psychopathology (pp. 227-236). New York: plenum.

Reid, K. H. (1960). The nursery school. Philadelphia: W. B. sanders

Reid, W. H. (1978). The psychopath: A comprehensive study of antisocial disorders and behaviors. New York. Brunner/Mazel.

Richetts, A. F. (1931). A study of the behavior of young children in anger. Unpublished Master's Thesis, University of Iowa.

Robinson, H. F. & Spodek, B. (1965). New directions in kindergarten. Columbia University: Teachers College Press.

Roberts, C. , Pratt, C., Leach, D. (1991). Classroom and playground interaction of students with and without disabilities. January, 212-224.

Roof, M. (1961). Childhood social interactions and young adult bad conduct. Journal of Abnormal and Social Psychology, 63, 33-337.

Routledge, L. (1980). El niño con deficiencias físicas. Ed. Medica y Técnica S. A. Barcelona.

Rule, b. G. & Nesdale, A. R.(1976). Emotional arousal and aggressive behavior. Psychological Bulletin, 83(5), 851-863.

Secretaria de Educación Pública (SEP) Subsecretaria de servicios educativos para el Distrito Federal. Lineamientos para la organización y funcionamiento de las escuelas de educación primaria. 1999-2000 / agosto, 1999.

Sharpe, T. L. Crider, k. Vyhldal, T & Brown, M. (in press). Description and effect of prosocial instruction in an elementary physical education setting. Education and Treatment of Children

Sharpe, T. Brown, M. Cider, K (1995) The effect of a sportsmanship curriculum intervention on generalized positive social behavioral urban elementary school student. Journal of Applied Behavior Analysis 28 401-416.

Siegal, M. (1982). Fairness in children. London: Academic Press

Slavin, R. E. (1990). Cooperative learning Theory, research and practice. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Sluckin, A. (1981). Growing Up in the playground: The social development of children, London: Routledge and Kegan Paul

Smith, P. K. & Green, M. (1975). Aggressive behavior in English nurseries and playgroups: sex differences and response of adults. Child Development, 46, 211-214.

Smith, P. K. & Boulton, M. J. (1990). Rough-and-tumble play, aggression and dominance: perception and behavior in childrens encounters, Human Development, 33, 271-282.

Snyder, J. J. (1977). Reinforcement analysis of interaction in problem and nonproblem families. Journal of Normal Psychology 86 528-535.

Vázquez, F. G. (1988). Padres, hijos y escuelas. Una guía práctica. México, D.F.

Varley, W. H. (1984). Behavior modification approaches to the aggressive adolescent. In C. Keith (Ed.). The Aggressive Adolescent: Clinical Perspectives. New York: Free Press

Wallerstein, J. S., & Kelly, J. B. (1976) The effects of parental divorce: Experiences of the child in later latency. American Journal of Orthopsychiaty, 46 (2), 256-269.

Wallerstein, J. S. & Kelly, J. B (1980). Surviving the breakup: how children and parent cope with divorce. New York; Basic Books.

Weiss, M. R. & Brede4meier, B. L. (1990) Moral development in sport. In K. B. Pandolf & J. O. Holloszy (Eds). Exercise and Sport Sciences Reviews (Vol. 18, pp. 331-378). Baltimore, MD: Williams & Wilkins.

Wentzel, K. R. Weinberger, D. A. Ford, M. E. & Feldman, S. S. (1990). Academic achievement in preadolescence: The role of motivational, affective, and self-regulatory processes. Journal of Applied Developmental Psychology, 11, 179-193.

Wilson, R. (1984). A review of self-control treatment for aggressive behavior. Behavioral Disorders, 9, 131-140

Wolfe, V. V. Boyd, L. A. & Wolfe, D. A. (1983). Teaching cooperative play to behavior-problem preschool children. Education and Treatment of Children, 6, 1-9.

Zajonc, R. B. (1976) Family configuration and intelligence. Science, 192, 227-236.

## CUADERNILLO DE ENTRENAMIENTO A MAESTROS PARA EL MANEJO DE CONDUCTAS DISRUPTIVAS DURANTE EL RECREO

### Introducción:

Los problemas de conducta dentro de la escuela no solo se presentan en el salón de clases, sino también se desarrollan durante el recreo; algunos autores han encontrado que el número de conductas disruptivas es mayor en el patio de la escuela que en el salón de clases, en esta situación se suscitan una amplia variedad de problemas de comportamiento y accidentes que no solamente ponen en peligro la tranquilidad de la comunidad escolar, sino además la seguridad física de los mismos alumnos. La forma más común en que se ha tratado de controlar este problema de conducta es el aplicar algún tipo de castigo a aquellos niños que presentan comportamientos disruptivos a la hora del recreo y en algunos casos envían un reporte escrito a los padres a cerca del mal comportamiento de sus hijos.

Tomando en cuenta la variedad de problemas que suceden en esta situación, es importante contar con un programa de intervención en este escenario, el cual nos proporcione ayuda para el manejo y por consiguiente decremento de conductas disruptivas en los alumnos de educación primaria.

El presente entrenamiento esta dirigido a maestros de educación primaria, plantea como se puede distribuir el patio escolar, para tener una mejor supervisión de los alumnos, así como organizar actividades y las funciones específicas que deben realizar los maestros para el manejo conductual de los alumnos. Estas actividades tienen como objetivo decrementar en los alumnos las conductas disruptivas en el patio escolar cuando están involucrados en actividades recreativas.

A continuación se describe el **cuadernillo de entrenamiento a maestros para el manejo de conductas disruptivas durante el recreo.**

### Contenido:

- Zonas de supervisión
- Actividades dentro de la zona de supervisión
- Funciones del supervisor
- Ventajas y desventajas de los juegos competitivos
- Ventajas y desventajas de los juegos cooperativos



## ZONAS DE SUPERVISIÓN

Las zonas de supervisión son divisiones que se hacen dentro del patio escolar, en las cuales hay una persona responsable, que vigila las conductas que tienen los alumnos cuando están jugando; a esta persona se le asigna el nombre de **supervisor**.

Las zonas de supervisión se asignan dependiendo del tamaño del patio escolar y de la cantidad de pasillos, baños, corredores y de las zonas en común que tengan todos los alumnos, una de estas zonas es donde compran sus alimentos.

Las zonas de supervisión pueden ser divididas dependiendo de la cantidad de alumnos que haya y del tamaño del patio; estas zonas han sido segmentadas para mejorar la supervisión de la conducta de los alumnos; en dicha zona se pueden llevar a cabo actividades específicas en las que los alumnos pueden participar libremente contando siempre con una persona que esté supervisando dicha actividad.

**NOTA:** Cabe mencionar que el número de supervisores requerido para cada zona depende del número de alumnos que haya en la escuela y del tamaño de la zonas de supervisión.



## ACTIVIDADES DENTRO DE LA ZONA DE SUPERVISIÓN

Dentro de las zonas de supervisión se pueden llevar a cabo actividades con los alumnos, estas pueden ser actividades recreativas y/o de aprendizaje, con el objetivo de propiciar un mejor desarrollo de sus capacidades cognoscitivas por ejemplo, los juegos de mesa y algunos que involucran coordinación motriz como partidos de football, basquetball, etc.

## FUNCIONES DEL SUPERVISOR

Las funciones del supervisor se llevan a cabo dentro de la zona que le corresponde supervisar, siendo estas las siguientes:

**Organizar la actividad de la zona:** Esta función se refiere a la organización que debe cumplir el supervisor (maestro), dentro de la zona para llevar a cabo la actividad que se va a realizar. Ejemplo:

- Ubicación de la zona correspondiente

- Tener claro el juego que se va a realizar en ese día.
- El material para el juego correspondiente.
- Las reglas y consecuencias para los alumnos

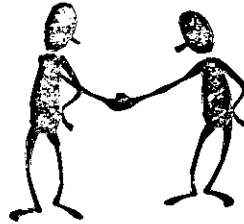
**Preparar la actividad:** Antes de iniciar el juego es importante enseñarles a los alumnos las reglas que habrán de cumplir en la zona durante todo el recreo; las reglas estarán escritas en una cartulina que estará pegada en una esquina de la zona de supervisión, para que los alumnos las tengan presentes durante el recreo, las reglas son las siguientes:

- **Ser buenos ganadores:** Deben evitar burlarse de sus compañeros y resaltar los errores que hayan cometido, durante el juego, por el contrario deben mencionar a sus compañeros cuáles fueron sus aciertos y felicitarlos por su empeño.



- **Ser buenos perdedores:** Deben evitar hacerse acusaciones y reproches entre ustedes, por el contrario deben aprender a reconocer las fallas que tuvieron

durante el juego y felicitar a los compañeros del equipo ganador.



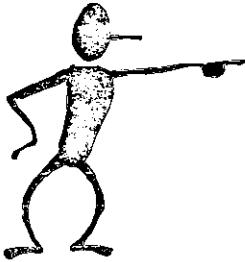
- **Mostrar respeto hacia los compañeros:** Deben evitar abuchear y agredir a los compañeros que funjan como líderes o árbitros durante el desarrollo de la actividad, por el contrario se debe tratar de cooperar y llevar a cabo las acciones que ellos les soliciten.

**Nota:** Una vez que los alumnos hayan entendido las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, el siguiente paso es explicarles las reglas propias del juego e iniciarlo.

Al término de la actividad el supervisor (maestro), dará a los alumnos retroalimentación a cerca del comportamiento que tuvieron, siempre resaltando las conductas positivas que emitieron en la actividad y dando alternativas de comportamiento de las conductas negativas que tuvieron durante el juego, pero sin hacer mención de que fueron negativas.

**Dar advertencias a los alumnos que presenten un comportamiento inadecuado:** Cuando un alumno esta rompiendo una regla, se debe aplicar

una advertencia o llamada de atención, que frene tal comportamiento. Si el alumno continúa con la conducta inadecuada, se aplica tiempo fuera, es decir se expulsa momentáneamente de la actividad y se le indica que recoja tres papeles que estén en el piso de la zona, en la que se encuentra.

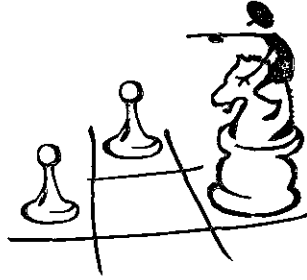


### VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS JUEGOS COMPETITIVOS

Estos juegos estimulan el sentido de competencia en los alumnos; tiene una alta capacidad de motivación individual, la principal característica de estos juegos es que su ejecución es de manera individual, lo cual nos indica que el logro o el fracaso en el desempeño del juego se debe únicamente al esfuerzo del propio alumno.

Varios problemas de conducta han sido asociados con los juegos competitivos; cuando el alumno no resulta ganador, éste puede sentirse frustrado y propiciar episodios agresivos hacia sus compañeros ganadores, o bien se forma en él la idea de no participar en actividades que impliquen una competencia.

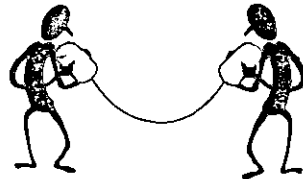
Por otro lado los niños ganadores también pueden tener una actitud de burla hacia sus compañeros perdedores, lo cual propicia mala interacción entre compañeros.



### VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

La principal característica de estos juegos es que requieren de esfuerzos coordinados de los miembros de un equipo, este aspecto propicia la interacción positiva entre los compañeros.

Si estos juegos no se organizan de una forma adecuada, donde se propicie la participación de todos los alumnos, es muy probable que se propicie una falta de interés en ellos y en ocasiones los pueden encontrar algo aburridos.



MANUAL DE ENTRENAMIENTO  
A MAESTROS PARA  
EL MANEJO DE  
CONDUCTAS DISRUPTIVAS  
DURANTE EL RECREO



## SESIÓN 1

### Zona de Supervisión de los Juegos Cooperativos

En esta zona se realizará el juego de los costales, están invitados todos los alumnos que se encuentran en esta área y por consiguiente que deseen participar, se formarán los alumnos en seis filas, las cuales integrarán seis equipos.

Al inicio del juego el maestro (supervisor), les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia los compañeros

El juego consistirá en colocar seis filas de alumnos, cada alumno tendrá un costal, los cuales saltarán con su costal en las piernas, de un extremo de la zona de supervisión a otro y regresarán al lugar de partida, en donde le darán al siguiente compañero el costal, para hacer el mismo recorrido; de esta misma forma participarán todos los integrantes del equipo.

El equipo que termine primero será el ganador; el premio será un elogio social por parte del maestro (supervisor) y de los alumnos observadores, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaron excelente
- Vamos a darles un aplauso
- Que todos les griten una porra

Los equipos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los equipos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de los costales, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden cambiarse de zona las veces que deseen y regresar de nuevo a la primera zona.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Los equipos pueden ser heterogéneos (no importando edad ni sexo).
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente por equipo así como el premio que se otorga.

## **SESIÓN 1**

### **Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos**

En esta zona se realizará el juego de la reata, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar; se formarán los alumnos en seis filas.

Al inicio del juego el maestro (supervisor), explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

El juego consistirá en saltar la reata y ver quien aguanta más tiempo saltándola. De los primeros seis alumnos que aguanten más, competirán con los siguientes alumnos que quieran participar, de esta manera se irán sumando los ganadores, para que se lleve a cabo una competencia entre ellos y ver quien sale ganador.

El alumno que aguante más tiempo saltando será el ganador; el premio será un elogio social, por ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaste excelente
- Vamos a darle un aplauso
- Que todos le griten una porra

Los alumnos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los otros alumnos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de la reata, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Es importante hacer hincapié que el juego que se realizará en esta zona es totalmente individual y el premio que se otorga es individual.

## SESIÓN 2

### Zona de Supervisión de los Juegos Cooperativos

En esta zona se realizará el juego de la papa caliente, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar; el maestro (supervisor), organizará a los alumnos en seis equipos de cinco integrantes cada uno (no importa la edad ni el sexo).

Al inicio del juego el maestro les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

El juego consistirá en organizar a los alumnos en seis equipos con cinco integrantes cada uno. Cada equipo tendrá una pelota, con la que se estarán pasando de mano en mano entre ellos, el equipo que primero tire la pelota será el perdedor y le dará oportunidad a otro equipo de participar (si lo hay); de lo contrario si desean pueden continuar jugando.

El equipo que permanezca sin tirar la pelota hasta finalizar el recreo, será el ganador; el premio que se le dará, será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaron excelente
- Vamos a darles un aplauso
- Que todos los alumnos les griten una porra

Los equipos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los equipos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de la papa caliente, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Los equipos pueden ser heterogéneos (no importando la edad ni el sexo).
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente por equipo y el premio que se otorga también es por equipo.

## SESIÓN 2

### Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos

En esta zona se realizará el juego de la lotería, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar.

Al inicio del juego el maestro (supervisor), les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

En esta zona se colocarán cuatro mesas, en cada mesa habrá cuatro alumnos, cada uno tendrá una tarjeta de lotería y sus frijolitos correspondientes al número de figuras que tiene la tarjeta; el maestro irá nombrando una por una las figuras de la lotería y a los alumnos colocarán el frijolito en la figura que salió en ese momento.

El alumno que llene primero su tarjeta será el ganador y si desea puede seguir jugando, ya sea con esa tarjeta o cambiando de tarjeta. El alumno que llene al final su tarjeta será el perdedor; si hay alumnos que deseen participar lo podrán hacer en este momento, de lo contrario si el alumno desea puede seguir participando. El premio que se les dará a los alumnos ganadores será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaste excelente
- Vamos a darle un aplauso
- Que todos le griten una porra

Los alumnos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los alumnos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de la lotería, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente individual, así como el premio.



## SESIÓN 3

### Zona de Supervisión de los Juegos Cooperativos

En esta zona se realizará un partido de fútbol, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar; el maestro (supervisor), organizará a los alumnos en dos equipos de cinco integrantes cada uno (no importa la edad ni el sexo).

Al inicio del juego el maestro les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

El juego consistirá en organizar a los alumnos en dos equipos con cinco integrantes cada uno. Cada equipo competirá con otro equipo, el equipo que primero meta un gol será el ganador; el premio que se le dará al equipo, será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaron excelente
- Vamos a darles un aplauso
- Que todos les griten una porra

El equipo perdedor le deja su lugar a otro equipo que competirá con el equipo ganador (si el equipo ganador no desea seguir jugando, deja su lugar a otro equipo participante) y el equipo que resulte perdedor de ambos nuevamente dará oportunidad de participar a otro equipo si es que lo hay, de no ser así y deseen seguir participando lo podrán hacer.

Los equipos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los equipos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de fútbol, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los equipos pueden ser heterogéneos (no importando edad ni sexo).
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente por equipo, así como el premio.

## SESIÓN 3

### Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos

En esta zona se realizará el juego de la oca, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar; el maestro (supervisor), organizará a los alumnos en hileras, con el objetivo de que esperen su turno.

Al inicio del juego el maestro les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

En la zona se colocarán cuatro mesas, en cada mesa habrá cuatro alumnos, los cuales tendrán un juego de oca, sus dados correspondientes y sus fichas de identificación que irán colocando en el lugar que corresponda.

El alumno que llegue primero a la meta, será el ganador y si desea puede seguir jugando; el alumno que llegue al final será el perdedor, si hay otros alumnos que deseen participar lo podrán hacer en el lugar del perdedor, para competir con el ganador, de lo contrario si no hay alumnos que deseen participar, el alumno perdedor si desea seguir participando lo podrá hacer. El premio que se le dará al alumno ganador será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaste excelente
- Vamos a darle un aplauso
- Que todos le griten una porra

Los alumnos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los alumnos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de la oca, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente individual, así como el premio.

## SESIÓN 4

### Zona de supervisión de los Juegos Cooperativos

En esta zona se realizará el juego de los rompecabezas, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar; el maestro (supervisor), organizará a los alumnos en seis equipos, con cinco integrantes cada uno (no importa la edad ni el sexo).

Al inicio del juego les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

Este juego consistirá en organizar a los alumnos en seis equipos con cinco alumnos cada uno; cada equipo competirá con los demás para ver quienes arman primero el rompecabezas que escogieron. El equipo que primero arme su rompecabezas será el ganador y podrá seguir jugando, si es que lo desea, con otro rompecabezas (que intercambie con otro equipo). El equipo perdedor dejará su rompecabezas para dar oportunidad a que otro equipo participe, si no hay alumnos participantes y si lo desean pueden seguir participando intercambiando su rompecabezas con otro equipo. El premio que se le dará al equipo ganador será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaron excelente
- Vamos a darles un aplauso
- Que todos les griten una porra

Los equipos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los equipos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de armar rompecabezas, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Los equipos pueden ser heterogéneos (no importando edad ni sexo).
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente por equipo, así como el premio.

## SESIÓN 4

### Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos

En esta zona se realizará el juego de memorama, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar; el maestro (supervisor), organizarán a cinco alumnos en cada mesa, los cuales tendrán un juego de memorama.

Al inicio del juego el maestro les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

En esta zona se colocarán cuatro mesas, en cada mesa habrá cinco alumnos jugando con un memorama; el alumno que tenga más pares del memorama, será el ganador y si desea puede seguir jugando. El alumno perdedor, dejará su lugar para que le de oportunidad de participar al otro alumno, si es que hay, de lo contrario si desea seguir jugando lo podrá hacer; el premio que se le dará al alumno ganador será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaste excelente
- Vamos a darle un aplauso
- Que todos le griten una porra

Los alumnos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los alumnos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de memorama, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente individual, así como el premio.

## SESIÓN 5

### Zona de supervisión de los Juegos Cooperativos

En esta zona se realizará el juego de la reata están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar; el maestro (supervisor), organizará a los alumnos por equipos de cinco integrantes (no importa la edad ni el sexo).

Al inicio del juego el maestro les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

El juego consistirá en organizar equipos de cinco alumnos, cada equipo tendrá una reata con la cual ira saltando de un extremo a otro de la zona de supervisión, el equipo que primero llegue al lugar de salida será el ganador; se le premiara con un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaron excelente
- Vamos a darles un aplauso
- Que todos les griten una porra

El equipo que haya perdido dejará su reata y le dará oportunidad de participar a otro equipo, si es que hay, de lo contrario si desea seguir participando lo podrá hacer.

Los equipos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los equipos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de la reata, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Los equipos pueden ser heterogéneos (no importando edad ni sexo).
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realiza en esta zona es totalmente por equipo, así como el premio.

## **SESIÓN 5**

### **Zona de supervisión de los Juegos Competitivos**

En esta zona se realizará el juego del domino, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar; el maestro (supervisor), organizará a cuatro alumnos en cada mesa los cuales tendrán un juego de domino. En la zona de supervisión habrá seis mesas.

Al inicio del juego el maestro les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

El alumno que primero se quede sin fichas será el ganador y si desea puede seguir jugando, el alumno que pierda dejará su lugar para que le de oportunidad de participar a otro alumno si es que hay, de lo contrario si desea seguir jugando lo podrá hacer. El premio que se le dará al alumno ganador será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaste excelente
- Vamos a darle un aplauso
- Que todos le griten una porra

Los alumnos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los alumnos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego del domino, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente individual, así como el premio.

## SESIÓN 6

### Zona de Supervisión de los Juegos Cooperativos

En esta zona se realizará el juego del baloncesto están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar; se formarán dos equipos de cinco integrantes cada uno (no importa la edad ni el sexo).

Al inicio del juego el maestro les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

El juego consistirá en organizar a los alumnos en dos equipos con cinco integrantes cada uno. Cada equipo competirá con otro, el equipo que primero meta una canasta será el ganador; el premio que se le dará al equipo será un elogio social:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaron excelente
- Vamos a darle un aplauso
- Que todos les griten una porra

El equipo ganador competirá con otro equipo y el equipo perdedor le dará oportunidad de participar a otro equipo si es que lo hay, de no ser así y desean seguir participando, lo podrán hacer.

Los equipos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los equipos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de baloncesto, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Los equipos pueden ser heterogéneos (no importando edad ni sexo).
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente por equipo, así como el premio.

## SESIÓN 6

### Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos

En esta zona se realizará el juego de serpientes y escaleras, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar.

Al inicio del juego el maestro les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

En esta la zona se colocarán cuatro mesas, en cada mesa habrá cuatro alumnos los cuales tendrán un juego de serpientes y escaleras, sus dados correspondientes y sus fichas de identificación que irán colocando en el lugar que les corresponda.

El alumno que llegue primero a la meta será el ganador y si desea puede seguir jugando, el alumno que llegue al final será el perdedor; si hay otros alumnos que deseen participar lo podrán hacer en el lugar del perdedor; para competir con el ganador, de lo contrario si el alumno perdedor desea seguir participando lo podrá hacer. El premio que se le dará al alumno ganador será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaste excelente
- Vamos a darle un aplauso
- Que todos le griten una porra

Los alumnos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los alumnos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de serpientes y escaleras, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en al misma zona.
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente individual, así como el premio.



## SESIÓN 7

### Zona de Supervisión de los juegos Cooperativos

En esta zona se realizará el juego de inflar globos y romper globos en las sillas, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar; el maestro (supervisor), organizará a los alumnos en seis equipos de cinco integrantes cada uno (no importa la edad ni el sexo).

Al inicio del juego el maestro les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

El juego consistirá en organizar a los alumnos en seis equipos con cinco integrantes cada uno. Cada equipo se diferenciará de los restantes por el color de su globo, los seis equipos competirán entre sí y estarán en un extremo de la zona de supervisión; las sillas estarán en el otro extremo; los equipos correrán hacia donde están las sillas para romper sus globos con las pompis y regresarán a sus lugares de partida. El equipo que primero rompa sus globos será el ganador; el premio que se le dará al equipo ganador será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaron excelente
- Vamos a darles un aplauso
- Que todos les griten una porra

El equipo ganador competirá con otros equipos y el equipo perdedor le dará oportunidad de participar a otro equipo si es que lo hay, de no ser así y deseen seguir participando lo podrán hacer. Si el equipo ganador ya no desea participar, en su lugar participará otro equipo. Los equipos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, que no obstaculicen la participación de los equipos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de inflar y romper globos, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Los equipos pueden ser heterogéneos (no importando la edad ni el sexo).
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente por equipo, así como el premio.

## **SESIÓN 7**

### **Zona de supervisión de los Juegos Competitivos**

En esta zona se realizará el juego de la pirinola, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar.

Al inicio del juego el maestro (supervisor), les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

En la zona se colocarán los alumnos que quieran competir en un círculo en el piso, los cuales tendrán una pirinola y sus respectivos frijolitos, con los cuales jugarán. El círculo de alumnos no tendrá un número determinado de participantes, se pueden ir integrando al grupo que ellos deseen.

El alumno que tenga más frijolitos de su grupo será el ganador y si desea puede seguir jugando; el alumno que tenga menos frijolitos será el perdedor y dará oportunidad de participar a otro alumno, si es que lo hay. El premio que se le dará al alumno ganador será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaste excelente
- Vamos a darle un aplauso
- Que todos le griten una porra

Los alumnos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los alumnos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de la pirinola, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente individual, así como el premio.

## **SESIÓN 8**

### **Zona de supervisión de los Juegos Cooperativos**

En esta zona se realizará el juego de jalar la cuerda, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar. El maestro (supervisor), organizará a los alumnos en cuatro equipos de cinco integrantes cada uno (no importa la edad ni el sexo).

Al inicio del juego el maestro les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias el juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

El juego consistirá en organizar a los alumnos en cuatro equipos de cinco integrantes cada uno. Se pintará en el piso una línea recta con gis, cada equipo tomará el extremo de una de las cuerdas (habrá dos cuerdas). Dos equipos tendrán una cuerda que la jalarán a su extremo, cuando el maestro dé la indicación. El equipo que primero atraviese la línea pintada de gis será el perdedor.

El equipo ganador competirá con otro equipo previamente formado en el extremo de la zona de supervisión, el equipo perdedor podrá seguir participando, siempre y cuando no haya ningún equipo que desee participar, de lo contrario dejará su lugar. El premio que se le dará al equipo ganador será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaron excelente
- Vamos a darles un aplauso
- Que todos les griten una porra

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de jalar la cuerda, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Los equipos pueden ser heterogéneos (no importando edad ni sexo).
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente por equipo, así como el premio.

## SESIÓN 8

### Zona de Supervisión de los juegos Competitivos

En esta zona se realizará el juego de las sillas, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar; el maestro (supervisor), organizará a once alumnos que participarán, los alumnos restantes esperaran su turno en una esquina de la zona de supervisión haciendo una fila.

Al inicio del juego el maestro les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

En la zona se colocarán diez sillas y los alumnos darán vueltas alrededor de las sillas aplaudiendo y cuando el maestro diga la palabra “sillas”, los alumnos se sentarán en una silla y el alumno que se quede sin silla se saldrá del juego así como se quitará una silla.

Este procedimiento continuará, hasta que solo que de una silla y dos niños., el niño que se quede con la última silla será el ganador; el premio que se le dará será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaste excelente
- Vamos a darle un aplauso
- Que todos le griten una porra

Una vez terminada esta ronda, el ganador si desea seguir jugando lo podrá hacer con otros alumnos que estarán esperando su turno formados en una esquina de la zona.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de las sillas, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente individual, así como el premio.

## SESIÓN 9

### Zona de supervisión de los Juegos Cooperativos

En esta zona se realizará el juego de brincar la cuerda, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar; el maestro (supervisor), organizará a los alumnos en parejas (no importa la edad ni el sexo).

Al inicio del juego el maestro les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

El juego consistirá en organizar a los alumnos en parejas, las cuales harán dos filas (a cada fila tendrá una cuerda) ; la primera pareja que se forme de cada fila tomará la cuerda y le dará vueltas, la segunda pareja formada de cada fila brincar la cuerda, agarrados (as) de las manos. Los alumnos que están formados en la esquina de la zona, contarán hasta el número 15 y si la pareja aguanta brincando sin pisar la cuerda será la ganadora, pero si la pareja esta brincando y pisa la cuerda será la perdedora y pasará a tomar la cuerda para darle vueltas.

La pareja ganadora después de haber brincado si lo desea puede formarse en la fila; el premio que se le dará a la pareja ganadora será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaron excelente
- Vamos a darles un aplauso
- Que todos les griten una porra

Este procedimiento se realizará en las dos filas.

**NOTA:** Durante el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de brincar la cuerda, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en al misma zona.
- Los equipos pueden ser heterogéneos (no importando la edad ni el sexo).
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente por equipo, así como el premio.

## SESIÓN 9

### Zona de Supervisión de los juegos Competitivos

En esta zona se realizará el juego de los palillos chinos, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar.

Al inicio del juego el maestro (supervisor), les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

En la zona se sentarán en el piso los alumnos que deseen participar, los cuales tendrán un juego de palillos chinos. El círculo de alumnos no tendrá un número determinado de participantes; se pueden ir integrando al grupo que ellos deseen.

El alumno que tenga más palillos de su grupo será el ganador y si desea puede seguir jugando, al alumno que tenga menos palillos será el perdedor y dará oportunidad a otro alumno a participar, si no hay alumnos que deseen participar y el alumno perdedor quiere continuar participando lo podrá hacer. El premio que se le dará al alumno ganador será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaste excelente
- Vamos a darle un aplauso
- Que todos le griten una porra

Los alumnos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los alumnos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de los palillos chinos, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente individual, así como el premio.

## SESIÓN 10

### Zona de Supervisión de los Juegos Cooperativos

En esta zona se realizará el juego de bolivol, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar; el maestro (supervisor), organizará a los alumnos en dos equipos de cinco integrantes cada uno (no importa la edad ni el sexo).

Al inicio del juego el maestro les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias del juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

El juego consistirá en organizar a los alumnos en dos equipos de cinco integrantes cada uno. Cada equipo competirá con otro; el equipo que tire al piso tres veces la pelota será el equipo perdedor y dará su lugar entrará otro equipo de no haberlo, si el equipo perdedor desea seguir participando lo podrá hacer.

El equipo ganador seguirá compitiendo con otro equipo, si ya no desea seguir jugando dará su lugar a un nuevo equipo. El premio que se le dará al equipo ganador serán un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaron excelente
- Vamos a darles un aplauso
- Que todos les griten una porra

Los equipos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los equipos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de bolivol, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Los equipos pueden ser heterogéneos (no importando edad ni sexo).
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente por equipo, así como el premio.

## SESIÓN 10

### Zona de Supervisión de los Juegos Competitivos

En esta zona se realizará el juego de las damas chinas, están invitados todos los alumnos que se encuentren en esta área y por consiguiente que deseen participar.

Al inicio del juego el maestro (supervisor), les explicará a los alumnos las reglas que deben cumplir durante todo el recreo, así como las reglas propias el juego:

- Ser buenos ganadores
- Ser buenos perdedores
- Mostrar respeto hacia sus compañeros

En esta zona se colocarán los alumnos que deseen competir, en un círculo en el piso, los cuales tendrán un tablero de damas chinas y sus respectivas canicas, con las cuales jugarán. El círculo de alumnos estará integrado por cuatro alumnos como máximo y mínimo dos; si al iniciar el juego no están los cuatro alumnos se podrán ir integrando poco a poco.

El alumno que primero llene el espacio opuesto será el ganador y si desea puede seguir jugando; los alumnos restantes dejarán de jugar y darán oportunidad de jugar a otros alumnos si es que hay, de no ser así y si desean seguir participando lo podrán hacer. El premio que se le dará al alumno ganador será un elogio social, ejemplo:

- Muy bien
- Felicidades
- Jugaste excelente
- Vamos a darle un aplauso
- Que todos le griten una porra

Los alumnos que deseen participar deberán esperar su turno en un extremo de la zona de supervisión, es decir, en donde no obstaculicen la participación de los alumnos.

**NOTA:** Durante todo el recreo en esta zona se llevará a cabo el juego de las damas chinas, pueden participar todos los alumnos que deseen. Ejemplo:

- Los alumnos pueden salirse de la zona e irse a otra zona y nuevamente regresar.
- Los alumnos pueden permanecer todo el recreo en la misma zona.
- Es importante hacer hincapié, que el juego que se realizará en esta zona es totalmente individual, así como el premio.



## ANEXO 3

### OBSERVACIÓN DURANTE EL RECREO

ESCUELA: \_\_\_\_\_ TURNO: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

PROFESOR: \_\_\_\_\_ No TOTAL DE ALUMNOS: \_\_\_\_\_

TIEMPO	No. de alumnos		No. de alumnos Involucramiento en la Actividad
	Contacto Físico Negativo	Destrucción	
1 min.			
2 min.			
3 min.			
4 min.			
5 min.			
6 min.			
7 min.			
8 min.			
9 min.			
10 min.			
11 min.			
12 min.			
13 min.			
14 min.			
15 min.			
16 min.			
17 min.			
18 min.			
19 min.			
20 min.			
21 min.			
22 min.			
23 min.			
24 min.			
25 min.			
26 min.			
27 min.			
28 min.			
29 min.			
30 min.			

\* Involucramiento en la actividad

● Conductas Coercitivas

△ Premiar

**CUESTIONARIO DE SATISFACCIÓN PARA MAESTROS.**

**INSTRUCCIONES:** Por favor conteste las siguientes preguntas, marcando el número que mejor describa la satisfacción obtenida con su participación durante la intervención. Lea cuidadosamente cada una de las preguntas, ya que una marca colocada accidentalmente en un espacio incorrecto, puede no representar el significado de lo que usted pretende decir.

1. ¿Considera usted que con la intervención hubo incremento o decremento de las conductas disruptivas?

1	2	3	4	5
Mucho decremento	Poco decremento	Ningún cambio	Poco incremento	Mucho incremento

2. ¿Cree usted que este tipo de intervención provoca algún daño en el desarrollo de los alumnos?

1	2	3	4	5
Provoca mucho daño	Provoca algún daño	Ningún efecto	Provoca algún beneficio	Provoca mucho beneficio

3. ¿La intervención da oportunidad a que todos los alumnos participen?

1	2	3	4	5
Ninguna oportunidad	Alguna oportunidad	Poca oportunidad	Varias oportunidades	Muchas oportunidades

4. ¿Cree usted que la intervención previene otros problemas de conducta?

1	2	3	4	5
No previene ninguno	Previene alguno	Ningún efecto	Previene varios	Previene muchos

5. ¿Cómo considera que fue el número de sesiones?

1	2	3	4	5
Insuficientes	Pocas	Indeterminado	Suficientes	Agregaría más

6. ¿Fue problemática la aplicación de la intervención en la escuela?

1	2	3	4	5
Muchos problemas	Pocos problemas	Ningún problema	Fue fácil	Fue fácil y agradable

7. ¿Le fue difícil aplicar las reglas a los alumnos durante el recreo?

1	2	3	4	5
Muy difícil	Algo difícil	Difícil	Fácil	Muy fácil

8. ¿Cómo calificaría usted el contenido del material de actividades?

1	2	3	4	5
Muy difícil de entender	Algo difícil de entender	Difícil de entender	Fácil de entender	Muy fácil de entender

9. ¿Considera apropiado el material utilizado para los juegos?

1	2	3	4	5
Muy inapropiado	Poco apropiado	Inapropiado	Apropiado	Muy Apropiado

10. ¿Modificaría el contenido del cuadernillo de entrenamiento a maestros para el manejo de la conducta?

1	2	3	4	5
Completamente	Las zonas de supervisión	Modificaría las reglas	Modificaría los juegos	No modificarla nada

11. ¿Considera que la intervención podrá modificar los problemas de conducta de los alumnos?

1	2	3	4	5
No los modificará en nada	Casi nada	Relativamente poco	De manera considerable	Los modificará mucho

12. ¿Considera que los juegos fueron atractivos para los alumnos?

1	2	3	4	5
No fueron atractivos en nada	Fueron poco atractivos	Fueron indiferentes	Fueron atractivos	Fueron muy atractivos

13. ¿Durante la intervención observó algún tipo de cambio en la conducta de los alumnos?

1	2	3	4	5
Muchos negativos	Algunos negativos	De ningún tipo	Algunos positivos	Muchos positivos

14. ¿Considera que es apropiada la división del patio para la supervisión de los alumnos?

1	2	3	4	5
Totalmente inapropiada	Algo inapropiada	Indiferente	Apropiada	Muy apropiada

15. ¿Los juegos competitivos fomentan las conductas agresivas?

1	2	3	4	5
Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indeterminado	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

16. ¿Considera usted que los juegos cooperativos tienen menos participación de los alumnos que los competitivos?

1	2	3	4	5
Completamente de acuerdo	Algo de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Completamente en desacuerdo

17. ¿Cómo considera la cantidad de material utilizado para cada sesión?

1	2	3	4	5
Insuficiente	Poco	Indeterminado	Suficiente	Muy Adecuado

18. ¿Las hojas de actividades contienen toda la explicación del juego para aplicarlo en la zona correspondiente?

1	2	3	4	5
Información insuficiente	Poca información	Indeterminada	La mínima necesaria	Adecuada y completa

19. ¿Cómo considera el tiempo de anticipación con que se le entregó la hoja del juego para cada día?

1	2	3	4	5
Muy atrasado	Algo atrasado	Atrasado	Apropiado	Muy apropiado

20. ¿Cambiaría los juegos?

1	2	3	4	5
Los cambiaría todos	Cambiaría los competitivos	Cambiaría los cooperativos	Cambiaría Algunos	No cambiaría ninguno

21. ¿Fue difícil que los alumnos participaran en los juegos?

1	2	3	4	5
Fue muy difícil	Fue algo difícil	Fue difícil	Fue fácil	Fue muy fácil

22. ¿En que nivel considera que los alumnos respetaron las reglas?

1	2	3	4	5
Ningún respeto	Más respeto en los competitivos	Más respeto en los cooperativos	Respeto promedio en todos	Total respeto en todos

23. ¿Considera que las conductas de Buen ganador, Buen perdedor, y Respeto a los demás pueden generalizarse y aplicar en otros escenarios?

1	2	3	4	5
Completamente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeterminado	De acuerdo	Completamente de acuerdo

24. Tomando en cuenta que la hora del recreo es un probable descanso para usted ¿Cuál es su opinión respecto a trabajar durante este tiempo?

1	2	3	4	5
Es muy molesto	Me agobia	Me es indiferente	Me distrae	Es muy divertido

25. ¿Cómo considera los juegos utilizados, para los alumnos de educación primaria ?

1	2	3	4	5
Pasados de moda	Algo pasados de moda	Indeterminado	Atractivos	Muy atractivos

26. ¿Recomendaría que otros maestros participaran en la intervención?

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	No lo recomendaría	Indeterminado	Lo recomendaría	Lo recomendaría mucho

27. En general ¿cómo calificaría la intervención?

1	2	3	4	5
Muy desagradable	Desagradable	Regular	Buena	Excelente

28. ¿Cómo calificaría la cantidad de material de explicación para trabajar en las zonas de supervisión?

1	2	3	4	5
Información insuficiente	Poca información	Suficiente información	La información necesaria	Mucha información

29. ¿Cómo calificaría el material utilizado para llevar a cabo los juegos?

1	2	3	4	5
Muy desagradable	Desagradable	Regular	Buena	Muy Buena

30. ¿Continuaría con esta forma de supervisión durante el recreo?

1	2	3	4	5
Definitivamente no continuaría	Cuando lo crea necesario	Alternando un mes sí, otro no	Alternando una semana sí, otra no	Lo aplicaría permanentemente

## ESCUELA PRIMARIA ALBERTO MASFERRER

n = 289

## JUEGOS COOPERATIVOS

Alumnos				Maestros		
	Contacto	Destrucción	Involucramiento	Involucramiento	Premiar	Conductas
<b>LB 1</b>	1.53	.6	16.06	0	0	0
2	.16	.46	12.76	0	0	0
3	.73	.7	16.26	3.33	0	0
4	1.6	.53	24.3	0	0	0
5	.4	.2	15.16	0	0	0
<b>Tx 1</b>	.13	.43	42	90	23.33	3.33
2	0	.35	26.10	86.66	33.33	0
3	.03	.03	16.03	66.66	13.33	3.33
4	.06	0	27.83	73.33	23.33	3.33
5	.03	0	18.9	86.66	20	0
6	.3	0	12.66	0	0	0
7	.03	.03	28.76	0	0	0
8	.7	.03	56.66	20	3.33	0
9	.16	0	30.7	0	0	0
10	.23	.06	8.46	0	0	0
<b>Seg 1</b>	.2	.46	17.43	0	0	0
2	.06	0	13.83	0	0	0
3	.03	.03	10.26	0	0	0
4	.26	.06	15.63	0	0	0
5	.36	0	17.2	70	0	0

Tabla 1

# ESCUELA PRIMARIA ALBERTO MASFERRER

$n = 289$

<b>JUEGOS COMPETITIVOS</b>						
<b>Alumnos</b>				<b>Maestros</b>		
	Contacto	Destrucción	Involucramiento	Involucramiento	Premiar	Conductas
<b>LB 1</b>	.9	.36	12.76	0	0	0
2	.73	.2	11.6	3.33	0	0
3	.46	.03	19.83	0	0	0
4	2.3	.53	19.26	0	0	0
5	.3	.26	11.76	0	0	0
<b>Tx 1</b>	1	0	47.5	93.33	66.66	0
2	.5	.06	48.9	96.66	46.66	0
3	.20	.10	32.41	86.66	43.33	0
4	.03	0	33.16	80	23.33	0
5	.03	0	34.53	93.33	43.33	0
6	.1	.16	42.9	53.33	13.33	0
7	.03	0	18.9	0	0	0
8	.10	0	33.31	93.33	33.33	0
9	.1	0	31.3	60	10	0
10	.03	0	16.93	70	3.33	3.33
<b>Seg 1</b>	.2	.26	14.63	26.66	0	0
2	.3	0	12.73	0	0	0
3	.03	.03	9	0	0	0
4	.2	0	11.13	0	0	0
5	.13	0	19.03	0	0	0

Tabla 2

**ESCUELA PRIMARIA ALBERTO MASFERRER****n = 289**

<b>JUEGO LIBRE</b>			
<b>Alumnos</b>			
	Contacto	Destrucción	Involucramiento
<b>LB 1</b>	3.86	.66	39.8
2	.76	.5	38.6
3	1.5	.9	38.66
4	1.23	2.43	44.33
5	.56	.46	36.8
6	.53	1.66	31.8
7	.23	.16	24.8
8	.10	1.20	30.68
9	.46	1.43	40.16
10	.1	.16	27.8
11	.16	.46	31.23
12	.76	1.46	29.03
13	.36	.7	26.43
14	.03	.2	31.13
15	.6	.76	16.73
16	.2	.8	33.8
17	.7	.63	47.33
18	.13	.13	19.2
19	0	.13	28.7
20	.16	.2	31.8

Tabla 3

# ESCUELA PRIMARIA SATURNINO HERRAN

n = 135

<b>JUEGOS COOPERATIVOS</b>						
<b>Alumnos</b>				<b>Maestros</b>		
	Contacto	Destrucción	Involucramiento	Involucramiento	Premiar	Conductas
<b>LB 1</b>	1.10	2.25	13.25	0	0	0
2	1.57	.68	16.57	0	0	0
3	.1	.36	9.5	0	0	0
4	.66	.2	8.56	0	0	0
5	0	.8	11.6	0	0	0
<b>Tx 1</b>	1.7	0	30.2	13.33	0	0
2	.33	0	24.8	26.66	0	3.33
3	.13	.8	18.53	0	0	3.3
4	.06	1.16	21.86	6.66	0	0
5	.06	.13	11.2	10	0	0
6	.16	.03	13.26	0	0	0
7	.43	.33	37.93	0	0	0
8	.1	.06	30.5	13.33	6.66	0
9	.2	.03	13.73	0	0	0
10	.43	.03	5.1	0	0	0
<b>Seg 1</b>	2.13	.1	18.9	0	0	0
2	0	.2	10.96	0	0	0
3	.16	.03	15.53	0	0	0
4	.06	.13	15.26	0	0	0
5	.4	.26	7.73	0	0	0

Tabla 4



# ESCUELA PRIMARIA SATURNINO HERRAN

n = 135

<b>JUEGOS COMPETITIVOS</b>						
<b>Alumnos</b>				<b>Maestros</b>		
	Contacto	Destrucción	Involucramiento	Involucramiento	Premiar	Conductas
<b>LB 1</b>	1.28	.17	10.92	0	0	0
2	2.52	.21	21.42	3.33	0	0
3	1.36	0	14.76	0	0	0
4	.66	.06	15.63	0	0	0
5	.43	.06	12.96	0	0	0
<b>Tx 1</b>	.5	.03	17.73	60	10	0
2	0	0	22.83	30	0	0
3	.1	.66	28.9	3.33	3.33	3.33
4	0	.7	14.86	0	0	0
5	.03	1.43	27.7	16.66	0	6.66
6	.03	2	20.83	16.66	0	0
7	0	.06	4.36	20	0	0
8	.06	.03	13.93	0	0	0
9	.06	.06	12.3	16.66	0	0
10	0	0	8.83	0	0	0
<b>Seg 1</b>	.63	.26	10.13	6.66	0	0
2	.93	.1	11.56	10	0	0
3	.03	.1	8.86	0	0	0
4	.23	.06	11.7	0	0	0
5	1.06	.06	11.2	0	0	0

Tabla 5

ESCUELA PRIMARIA SATURNINO HERRAN

n = 135

JUEGO LIBRE			
Alumnos			
	Contacto	Destrucción	Involucramiento
LB 1	2.71	.67	13.5
2	2.47	.10	14.42
3	1.13	.65	15.03
4	.46	.13	13.73
5	.96	.33	18.53
6	.23	0	4
7	.2	0	7.86
8	.3	.13	5.03
9	.46	0	5.63
10	.1	.03	7.46
11	.26	.06	9.43
12	.36	0	8.53
13	.06	0	4.2
14	0	.03	9.16
15	.1	.03	9.8
16	.26	3.53	24.53
17	.63	3.13	18.1
18	.43	3.1	17.66
19	.16	2.03	19.26
20	.46	2.43	13.6

Tabla 6