



**UNIVERSIDAD ALZATE DE OZUMBA**  
**INCORPORADA A LA UNAM CLAVE 8898-25**

---

**“LA TEORÍA CONDUCTUAL, UNA ALTERNATIVA EN LA TERAPIA LÚDICA  
PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN NIVEL PREESCOLAR”**

**TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:**

**LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

**PRESENTA:**

**CASTRO VALENCIA MAYRA**

**ASESORA DE TESIS:**

**LIC. LIZBETH CASTRO AMARO**

**OZUMBA, MÉXICO**

**MARZO 2013**



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.

## **DEDICATORIA**

*A Dios por mostrarme día a día que con humildad,  
paciencia y sabiduría todo es posible.*

*Especialmente con amor y cariño a mi esposo Iván  
que algún día me dijo:*

*“Al lado de un gran hombre, hay una gran mujer”*

*A mi pequeñita Donají por ser la inspiración en cada momento  
y permitirme un espacio de su tiempo, para poder  
llegar hasta el final.*

*A mi mamá y hermanos quienes con su amor,  
apoyo y comprensión incondicional, estuvimos escalando siempre juntos,  
y poder llegar a el penúltimo escalón  
el cual me permitió llegar a este último de mi vida profesional.*

## **AGRADECIMIENTO**

*Quiero expresar mi más sincero  
agradecimiento, reconocimiento y cariño a mi esposo e hija  
por su paciencia y apoyo brindado durante todo este tiempo.*

*Agradezco a toda mi familia por creer en mí y hacerme  
más fuerte para lograr esta meta.*

*Gracias a todas aquellas personas en especial a mis amigas,  
que de una u otra forma me ayudaron a crecer como personas  
y como profesional.*

*Agradezco también de manera especial a mí  
asesor de tesis quién con sus conocimientos y apoyo,  
supo guiarme desde el inicio hasta la culminación de mi tesis;  
y a mis profesores por la enseñanza brindada  
como profesionistas y seres humanos.*

*“Ahora puedo decir que todo lo que soy es  
gracias a todos ustedes”*

## INDICE

Resumen.....	6
Introducción.....	7
<b>CAPITULO I: TEORIA CONDUCTUAL</b>	
1.1 Antecedentes.....	10
1.2 Exponentes.....	11
1.3 Definición de Teoría Conductual.....	14
1.4 Definición topográfica de la conducta.....	14
1.5 Definición funcional de la conducta.....	15
1.6 El conductismo en la terapia infantil.....	15
1.7 Técnicas conductuales.....	16
1.8 Procedimiento para controlar las consecuencias.....	16
1.8.1 Extinción.....	16
1.8.2 Castigo.....	17
1.8.2.1 Castigo físico.....	18
1.8.2.2 Procedimiento del castigo.....	19
1.8.3 Tiempo fuera.....	19
1.8.4 Coste de respuesta.....	21
1.8.5 Reprimendas.....	21
1.8.6 Sobrecorrección.....	22
1.9 Tipos de reforzadores.....	22
1.9.1 Reforzador positivo.....	22
1.9.2 Reforzamiento diferencial.....	23
1.9.3 Reforzadores condicionados e incondicionados.....	23
1.10 Respuestas iniciales de los estímulos.....	24
1.11 Novedad de los estímulos condicionados e incondicionados.....	24
1.12 Moldeamiento del comportamiento no agresivo.....	25
1.13 Evaluación de la conducta agresiva.....	25
<b>CAPITULO II: TERAPIA LUDICA</b>	
2.1 Antecedentes.....	27
2.2 Exponentes.....	28
2.3 Definición de terapia lúdica.....	30
2.4 Terapia de juego.....	34
2.5 Importancia del juego en el niño.....	35
2.6 Tipos de trabajo en el juego.....	36
2.7 Sesiones de juego de terminación abierta.....	36
2.8 Interrupción del juego.....	37
2.8.1 Sesiones interrumpidas.....	37
2.8.2 Sesiones perdidas.....	39
2.9 Terapia de juego que fracasa.....	40
2.10 Objetivos de la terapia de juego.....	40
2.11 Futuro y terapia de juego centrada en el niño.....	41
2.12 Terapia de juego individual o grupal.....	42
2.12.1 Terapia de juego grupal.....	42
2.12.2 Composición del grupo.....	43
2.12.3 Líderes de grupo.....	43
2.12.4 Planificación de un grupo.....	43
2.13 Proceso grupal.....	44
2.14 Formatos de registro alternativos.....	45
<b>CAPITULO III: AGRESIVIDAD</b>	
3.1 Antecedentes.....	47
3.2 Definición de Agresividad.....	49
3.3 Factores de la agresividad.....	50

3.3.1	Genéticos y culturales.....	50
3.3.2	Psicológicos.....	53
3.3.3	Familiares.....	55
3.4	Agresividad infantil.....	60
3.5	Que se entiende por agresividad infantil.....	60
3.6	Evolución de la conducta agresiva.....	62
3.7	Teorías del comportamiento agresivo.....	63
3.8	Indicadores de la agresividad infantil.....	65
3.9	Visión globalizadora del comportamiento agresivo en el niño.....	65
3.10	Tipos de agresividad y violencia en los niños.....	66
3.10.1	Agresión perversa.....	66
3.10.2	Violencia.....	66
3.10.3	Agresión escondida.....	67
3.10.4	Agresión reactiva y proactiva.....	68
3.10.5	Agresión de pertenencia o social.....	68
<b>CAPITULO IV: METODO</b>		
4.1	Tema.....	69
4.2	Planteamiento del problema.....	69
4.3	Hipótesis.....	69
4.4	Variable Dependiente.....	69
4.5	Variable Independiente.....	70
4.6	Objetivo General.....	70
4.6.1	Objetivos particulares.....	70
4.7	Tipo de estudio.....	71
4.7.1	Diseño.....	71
4.7.2	Población.....	71
4.7.3	Tipo de muestra.....	71
4.8	Definición conceptual y operacional de las variables.....	71
4.9	Instrumentos.....	73
4.10	Procedimiento.....	73
4.11	Análisis Estadístico.....	74
<b>CAPITULO V: RESULTADOS</b>		
5.1	Análisis general.....	75
5.2	Gráfica general.....	76
5.3	Tabla de frecuencia de ludoterapia.....	80
5.4	Tabla de frecuencia de agresividad.....	81
5.5	Tabla de frecuencia de ludoterapia por genero.....	82
5.6	Tabla de frecuencia de agresividad por genero.....	83
5.7	Graficas de ludoterapia por pregunta.....	84
5.8	Graficas de agresividad por pregunta.....	92
5.9	Graficas de ludoterapia por genero.....	106
5.10	Graficas de agresividad por genero.....	114
<b>CAPITULO VI: DISCUSION Y CONCLUSIONES</b>		
6.1	Discusión.....	128
6.2	Sugerencias.....	129
6.3	Conclusiones.....	130
	Anexos.....	132
	Bibliografía.....	157

## Resumen

Actualmente la conducta agresiva forma parte de las principales problemáticas que tienen los niños de nivel preescolar, siendo para los docentes un obstáculo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, en algunos casos el maestro no tiene la información necesaria para desarrollar estrategias que permitan un desarrollo pleno del estudiante, en su gran mayoría ignoran, reprenden y/o complacen como una estrategia para eliminar la conducta agresiva, pero en consecuencia reafirman la misma.

Uno de los factores durante su desarrollo educativo es el relativo a la edad, en la que los pequeños aprenden mediante juegos, esta técnica desarrolla su capacidad física como intelectual, convirtiéndose así en la herramienta adecuada y necesaria que los docentes pueden aprovechar para abordar la problemática que los niños presentan.

Es por ello, que en este proyecto se propone el uso de la Terapia Lúdica basada en la Teoría Conductual, que consiste en aplicar reforzadores (premios/castigos) durante el proceso de aprendizaje a través de técnicas de juego como lo es el rey del silencio, la tortuguita, el gatito cariñoso, entre otras.

## **Introducción**

El objetivo de este proyecto es presentar una descripción de la mala conducta que se presenta en la actualidad, dado que es una de las principales quejas a las que nos enfrentamos hoy en día, tanto en las familias como en las escuelas, pero pocos son los que se detiene a preguntarse el porqué de dicho comportamiento, simplemente se actúa como se cree que es adecuado o como nuestros propios impulsos nos dictan, reprendiendo con golpes, comparaciones, regaños e insultos, tal vez porque algunos de nosotros así fuimos educados o por las creencias de que es la forma adecuada para lograr que los niños obedezcan las demandas que imponen los padres.

Sin embargo la gran mayoría de las personas no se dan cuenta que lo único que se logra con esta actitud es provocar repercusiones aún más negativas en los niños, incrementando su conducta en lugar de disminuirla o eliminarla, puesto que de esta forma ellos logran llamar la atención ya sea de sus padres, del maestro, o atemorizar a algunos de sus compañeros, obteniendo el rechazo de los mismos, lo cual perjudica sus relaciones sociales y su formación académica al no poder integrarse al grupo, por ende, su desarrollo psicológico para su vida adulta.

Por tal razón, dentro de la presente investigación, lo que se pretende es abordar dicha problemática en la niñez mediante el juego, ya que éste es el lenguaje universal de todo niño; utilizando una serie de actividades las cuales tienen como objetivo mejorar el comportamiento del infante, logrando así una aceptación en su contexto. Para ello, en primer lugar se presentan los capítulos teóricos, en los cuales, en el primero de ellos abarco el tema de la Teoría Conductual, mencionando en éste sus inicios, quiénes fueron



sus principales exponentes, así como la definición y finalmente su forma de aplicación mediante una serie de técnicas.

En el segundo capítulo, menciono la Terapia Lúdica, su papel y el objetivo del terapeuta en la misma, las habilidades que debe desarrollar en la aplicación, cómo llevar a cabo una sesión, la edad pertinente para la aplicación de la misma y cómo dar una adecuada finalización de la terapia, para que el paciente no sea perjudicado al término de ésta.

En el tercer capítulo abordo el tema de Agresividad, al ser el problema que se presenta en los niños y en el cual se pretende que haya una disminución, para ello se da a conocer primeramente, sus antecedentes, los tipos de agresividad que existen, así como sus principales factores que la originan.

Es en el cuarto capítulo donde presento el marco metodológico, por medio del cual trabajé la presente investigación en base a un diseño experimental de tipo pre experimento ocupando un muestreo de tipo no probabilístico intencional dirigido, en el que participaron 102 niños de entre los 3 y los 5 años de edad, de nivel preescolares de la Región No. 8 del Estado de México.

Finalmente, doy a conocer los resultados obtenidos en la aplicación de dicha investigación, además de las sugerencias que serán de gran ayuda para los futuros psicólogos y docentes los cuales requieran hacer uso de la aplicación de la Terapia Lúdica mediante la Teoría Conductual.

Cabe mencionar que dicho proyecto no fue culminado, debido a que los docentes de grupo no me dieron la oportunidad de aplicar mi plan de intervención, por falta de tiempo, ya que cada uno de ellos realiza su planeación, la cual no puede ser interrumpida debido a que no culminarían su temario de actividades diarias. Pude observar que para ellos es más indispensable cubrir su planeación a detenerse unos segundos en tratar de corregir la mala conducta que presentan sus

alumnos, la cual no permite que se cumplan sus objetivos. Sabiendo que si se detuvieran a invertir tiempo en la modificación de conductas estas podrían beneficiar su desempeño académico así como la mejora en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Sin embargo a pesar de estos obstáculos con los que me enfrente en el momento de la aplicación del programa de intervención, no descarto la posibilidad de darle seguimiento a este proyecto, puesto que los resultados obtenidos en dicha investigación alertan, pues el grado de la agresión se encuentra en una escala de 100 % en un 60 %.

## **CAPITULO I**

### ***TEORIA CONDUCTUAL***

#### **1.1 Antecedentes**

En 1913, La psicología, tal como la ve John B. Watson (1878-1958) citado por Esquivel, (2010), ayudó al nacimiento del conductismo como una escuela que se había desarrollado a partir de los estudios del comportamiento animal. Los conductistas pensaban que no valía la pena intentar imaginarse lo que la gente ve o siente y cómo piensa y por qué; en su lugar se concentraron en lo que realmente podía ver. Dicho de otra forma, estudiaban comportamientos y hechos observables. Reemplazaron la introspección, como método de investigación, por estudios de laboratorio sobre el condicionamiento, siendo este un tipo de aprendizaje. Si se podía determinar el tipo de respuestas que daría una persona o un animal frente a un estímulo determinado, opinaban que se conocería lo más importante de la mente. Con esta orientación la investigación se dirigió hacia la experimentación con animales y el trabajo sobre el aprendizaje. Los conductistas hacían principalmente hincapié en la importancia del ambiente en la formación de la naturaleza humana y restaban importancia a las características hereditarias. A finales del siglo XIX y principios del XX, se reflejó una orientación más amplia de algunos colaboradores tan importantes como Pavlov y Thorndike, y posteriormente Skinner, fueron parte del desarrollo conductista, especialmente en el método científico puesto que éste fue más evidente en diversas áreas de su trabajo el cual se

extendió más allá de una disciplina única como la psicología. (Kasdin, 1996).

## **1.2 Exponentes**

Pavlov (1849-1936), estudio un tipo de aprendizaje que, se le llama condicionamiento clásico o respondiente, este se ocupa de estímulos que evocan respuestas. Ciertos estímulos en nuestro ambiente (como un ruido, choque, luz y el sabor de la comida) producen respuestas reflejas. Se les conoce como repuestas respondientes o repuestas incondicionadas. A menudo se considera a las respondientes como respuestas involuntarias o automáticas que no están bajo el control del individuo. La conexión entre el estímulo incondicionado y la respuesta automática (es decir, no aprendida). Sin embargo, la conducta refleja en ocasiones surge, en respuesta a un estímulo que no produce la respuesta de manera automática. Por medio del condicionamiento clásico, un estímulo neutro (esto es un estímulo que no produce un reflejo particular) puede hacer que produzca una respuesta refleja. (Kasdin, 1996).

En cambio B. F. Skinner (1904-1990), su esencial aportación ha sido en el área del condicionamiento operante. Aunque utilizó ratas y palomas para determinar los efectos de diferentes programas de reforzamiento (recompensa), también fueron importantes sus investigaciones directamente aplicables a la persona humana. Una de sus investigaciones fue la "cuna de aire", una amplia caja de temperatura controlada, donde mantuvo a su propia hija durante los primeros dos años de vida. Aunque se habló mucho de esta caja, nunca fue un éxito comercial. Una importancia mucho mayor tuvieron las máquinas de enseñanza, y los programas de modificación del comportamiento que desarrolló empleando los principios del "refuerzo" que había descubierto en sus investigaciones con ratas y palomas. (Esquivel, 2010)

Observó que muchas de las conductas se emiten de manera espontánea y se hallan bajo el control primario de sus consecuencias. Por lo que le llamó operantes a dichas conductas, debido a que eran respuestas que operaban sobre el ambiente, dichas repuestas se distinguen porque se encuentran controladas por sus consecuencias; es por ello que este proceso de aprendizaje de conductas operantes se conoce como condicionamiento operante.(Kasdin, 1996).

Se desarrollaron diversos tipos de consecuencias y principios los cuales permiten explicar de qué manera podían desarrollarse y modificarse las conductas operantes. Estos principios nos proporcionan planteamientos generales sobre las relaciones entre la conducta y los eventos del ambiente.

#### Sumario de principios básicos del condicionamiento operante

Principio	Procedimiento característico y su efecto sobre la conducta
Reforzamiento	Presentación o retiro de un evento después de una respuesta que incrementa la frecuencia de la misma.
Castigo	Presentación o retiro de un evento después de una respuesta que decremento su frecuencia.
Extinción	Ya no se presenta un evento reforzante después de una respuesta que decrementa la frecuencia de la respuesta previamente reforzada.
Control de estímulos y entrenamiento discriminatorio.	Reforzamiento de respuesta en presencia de un estímulo pero no de otro. Este procedimiento incrementa la frecuencia de la respuesta en presencia del estímulo primario y la decrementa ante el último.

Por su parte E.L. Thorndike (1874-1949), psicólogo y pedagogo estadounidense, es considerado un antecesor de la psicología conductista estadounidense. Sus principales aportaciones fueron el aprendizaje por ensayo/error y la ley del efecto. Sus estudios

sobre la conducta animal le permitieron desarrollar la teoría del conexionismo. Menciona que el aprendizaje se compone de una serie de conexiones entre un estímulo y una respuesta, que se fortalecen cada vez que generan un estado de satisfacción para el organismo (Esquivel, 2010).

De igual forma, estaba interesado en el aprendizaje de nuevas conductas, más que en establecer conexiones nuevas de la conducta refleja. A partir de muchos experimentos realizados y observaciones similares, Thorndike formuló leyes o principios de comportamiento. La más significativas de éstas fue la Ley de efecto, que manifiesta que las consecuencias que proceden a la conducta, auxilian al aprendizaje, como lo son las recompensas, las cuales proporcionaron consecuencias de la conducta la cual constituyó una presentación anterior de manera significativa. (Kasdin, 1996).

Cabe mencionar que Skinner (1904-1990), recibió la influencia de Pavlov y Thorndike y también llevó a cabo estudios de laboratorio con animales. Al igual que Thorndike, Skinner exploró el impacto de varias consecuencias sobre la conducta y ayudó a poner en claro el aprendizaje resultante de las consecuencias y sus diferencias con el condicionamiento respondiente estudiado por Pavlov. Observó que muchas de las conductas se emiten de manera espontánea y se hallan bajo el control primario de sus consecuencias. Le llamó operantes a dichas conductas, debido a que eran respuestas que operaban (tenían alguna influencia) sobre el ambiente. Las conductas operantes se fortalecen (incrementan) o debilitan (decrementan) en función de los eventos que las siguen. La mayoría de las conductas operantes ya que no son respuestas reflejas (respondientes) controladas por estímulos evocadores. Las conductas operantes comprenden la lectura, caminar, trabajar, hablar, indicar con una inclinación de cabeza, sonreír y otras conductas emitidas de manera libre. (Kasdin, 1996).

Finalmente, Albert Bandura (1925), quien se le considera como pionero en el uso terapéutico del modelamiento, o aprendizaje por observación, para tratar temores o fobias, como en la enseñanza de habilidades y conductas positivas. Observó que el modelamiento puede emplearse para facilitar o inhibir la expresión de conducta que los individuos ya pueden realizar y permite que las conductas más complejas se aprendan con relativa rapidez por medio de la observación (Esquivel, 2010).

La mayor contribución de los conductistas fue el uso del método científico para estudiar el comportamiento. Este método se apoyaba en los comportamientos y hechos observables. El conductismo también expandió las miras de la psicología, incluyendo los estudios sobre animales como una forma de aprender más sobre las personas. (Diane E. Papalia y Sally WendkosOldo, citados por Esquivel, 2010). Dichas aportaciones nos llevan a conocer la definición de lo que es la teoría conductual.

### **1.3 Definición de Teoría Conductual**

Eysenck (1964), definió terapia conductual como “el intento de cambiar el comportamiento humano y la emoción en forma benéfica según las leyes de la moderna teoría del aprendizaje”. Esta definición se ha citado muchas veces y se ha aceptado generalmente. Por su parte Wolpe y Lazarus (1966), afirman que el “objetivo de la terapia conductual es siempre cambiar los hábitos que se consideran indeseables.

### **1.4 Definición topográfica de la conducta**

Identificar y definir las conductas que hacen pensar que el niño se comporta agresivamente, cuál es la frecuencia, duración e intensidad de las conductas. (Serrano, 1997)

### **1.5 Definición funcional de la conducta**

Es en este momento cuando intentaremos identificar los antecedentes y los consecuentes del comportamiento agresivo.

Las consecuencias se refieren a lo que ocurre inmediatamente después de que el niño emita la conducta agresiva. (Serrano, 1997)

### **1.6 El conductismo en la terapia infantil**

A los padres u otras personas significativas en la vida de los niños suele enseñárseles directamente métodos conductuales de manejo de los niños, los cuales han resultado eficaces en el caso de problemas como la desobediencia.

En el caso de algunos problemas que presentan los preescolares, quizá sea necesario un método más directo, lo cual tal vez sea particularmente cierta cuando el problema del niño les resulta aversivo a los padres o cuando los problemas de control son notorios. Al margen de si la terapia es directa o se aplica por medio de otra persona significativa para el niño, el terapeuta trata de identificar factores que refuerzan y mantienen los comportamientos problemáticos para poder modificarlos. Muchas intervenciones se basan en los condicionamientos clásico y operante. (Knell, Moore, 1990 citados por Esquivel, 2010)

El niño posee las habilidades cognitivas y conductuales necesarias para responder a las situaciones conflictivas que pueden presentársele.

Al evaluar la conducta también debemos conocer cómo interpreta el niño una situación, además debemos indagar acerca del estado emocional o grado de activación fisiológica del niño ante situaciones conflictivas, y cuál es la habilidad del mismo para modular conductas y condiciones bajo esa condición emocional. (Serrano, 1997)

Al evaluar las condiciones biológicas del niño evaluaremos



también la existencia de alguna lesión del tipo de disfunción cerebral, entre otras, así como el estado de nutrición. (Serrano, 1997)

### **1.7 Técnicas Conductuales**

A continuación presento algunas técnicas conductuales que son utilizadas actualmente con el único fin de modificar la conducta en un paciente, el terapeuta debe utilizar la técnica que considere ayudará al paciente a modificar la conducta indeseada.

- a) Control y agenda de las actividades.
- b) Tareas asignadas en forma gradual.
- c) Experimentos conductuales para poner a prueba las creencias y pensamientos.
- d) Jerarquía de estímulos y exposición.
- e) Relajación. (Knell & Moore, 1990).

### **1.8 Procedimientos para controlar las consecuencias**

Para disminuir el comportamiento agresivo contamos con una serie de técnicas que podemos utilizar para lograrlo, como lo es:

**1.8.1 Extinción:** Se basa en la idea de que una conducta que se mantiene gracias a las recompensas que recibe, puede desaprenderse si deja de ser recompensada.

Simplemente se ignora al agresor, mientras se presta atención y se protege a cualquier niño que sea atacado por él; Por lo que establece que, si en una situación concreta, una persona emite una respuesta previamente reforzada y no va seguida por una consecuencia reforzante, esa persona es menos propensa a repetir la misma conducta cuando se vuelve a encontrar en una situación similar. (Martin & Pear, 2008)

Para aplicar la extinción adecuadamente es preciso tener en

cuenta, el curso temporal de la extinción. Nos referimos al hecho de que en las primeras fases de su puesta en práctica la conducta tiende a incrementarse, la consistencia en el comportamiento por parte de los adultos, es necesario un autocontrol riguroso para no ceder a las demandas del agresor, puesto que si el responsable del tratamiento persiste en su nueva postura, la conducta acabara por disminuir, incluso por desaparecer, combinar la extinción con reforzamiento positivo de conductas adaptativas. A veces se presentan nuevas conductas inadaptadas en búsqueda de la atención o cualquier otra recompensa que previamente se recibía por la agresión. Si esto es así, tendríamos que pasarnos todo el tiempo extinguiendo conductas inadaptadas. Recompensamos con atención u otro tipo de reforzador la conducta adaptativa, en este caso, conductas alternativas a la agresión, pudiera darse el riesgo de que el no actuar del adulto en contra de esa agresión pueda interpretarse como señal de aprobación o falta de preocupación por sus actos agresivos. En estos casos es preciso considerar el castigo como una técnica de intervención alternativa. (Serrano, 1997).

**1.8.2 Castigo:** Este es un suceso que presentado inmediatamente después de una conducta hace que se reduzca la frecuencia de la misma. (Martin & Pear, 2008)

Una conducta se castiga aplicando consecuencias aversivas o eliminando eventos positivos una vez que el niño ha agredido. Son procedimientos de castigo negativo el procedimiento de tiempo fuera y el procedimiento de coste de respuesta. Debe utilizarse de manera racional y sistemática para hacer mejorar la conducta del niño y no para proporcionar efectos catárticos en el agente que aplica el castigo, es decir, no debe depender el uso del castigo de nuestro estado de ánimo, si no de la conducta emitida. La finalidad es que el niño experimente el resultado desagradable pero natural o lógico de sus propios actos. Al aplicar el castigo no se debe hacer regañando o

gritando, porque esto indica que la actitud es vengativa y con frecuencia refuerza las conductas inaceptables. Una vez que se le ha indicado al niño la regla de comportamiento y las consecuencias que tendrá su conducta agresiva, debe experimentar las consecuencias desagradables de dicha conducta. Por tanto no se deben aceptar excusas ni promesas. Hay que dar al niño una advertencia o una señal antes de que se le aplique el castigo. El tiempo de castigo y el modo de presentarlo debe evitar el fomento de respuestas emocionales fuertes en el niño castigado. Cuando el castigo consista en una negación no es conveniente comenzar con negaciones que van haciéndose, cada vez, en voz más alta. Debe aplicarse conjuntamente el castigo con el reforzamiento de conductas alternativas. Es preciso saber que se obtienen efectos más rápidos si comenzamos a aplicar el castigo a principio de esa cadena de repuestas que en una fase posterior, ya que los niños que son castigados al principio desarrollan mayor resistencia a la frustración que los que consiguen acabar su conducta agresiva. Cuando el niño es mayor conviene utilizar el castigo en el contexto de un contrato conductual, puesto que ello ayuda a que desarrolle habilidades de autocontrol al proporcionarle oportunidades para cierto número de elecciones y pueda experimentar las consecuencias de sus actos. Es conveniente que la aplicación del castigo requiera poco tiempo, energía y molestias por parte del aplicador. (Esquivel, 2010)

El castigo más frecuente no se asocia con una mejor conducta, tanto el castigo físico como el verbal pueden incrementar las propias conductas que se desean eliminar. (Kazdin, 1996)

**1.8.2.1 Castigo físico:** Estos son los que generalmente producen dolor e incluyen todo tipo de estímulo punitivo que activa los receptores del dolor u otros receptores sensoriales los cuales provocan sensación de malestar.(Martin & Pear, 2008)

Al aplicar el castigo físico tendríamos que dar, por ejemplo, un azote una vez que el niño se ha comportado agresivamente, sin embargo, algunas consideraciones que se deben tomar en cuenta son la contradicción que representa que el padre dé un azote a su hijo para decirle que deje de golpear, ya que se le enseña que la agresión está permitida con tal que el agresor sea mayor y más fuerte que la víctima, se puede enseñar a los niños a temer, ya que cualquier estímulo asociado con el castigo tiene a convertirse en algo desagradable. El problema con los golpes es que son demasiado fáciles de dar y se convierte en una costumbre.

En definitiva, no es aconsejable la aplicación sistemática de castigo porque sus efectos son generalmente negativos: se imita la agresividad, aumenta la ansiedad del niño, y se incrementan las conductas de evitación, como mínimo. (Serrano, 1997)

**1.8.2.2 Procedimientos de castigo:** Castigamos una conducta aplicando consecuencias aversivas o eliminando eventos positivos una vez que el niño ha agredido. Son procedimientos de castigo negativo el procedimiento de tiempo fuera y el procedimiento de coste de respuesta. (Serrano, 1997)

El castigo es más eficaz cuando el estímulo correctivo se presenta siempre inmediatamente después de la conducta no deseada. Si el castigo se retrasa, podría producirse otro comportamiento aceptable antes de la administración y entonces sería éste el que estaríamos eliminando. (Martin & Pear, 2008)

**1.8.3 Tiempo fuera:** Implica trasladar a una persona desde una situación reforzante a otra que lo es menos, inmediatamente después de que ha llevado a cabo una conducta específica, por lo que se puede interpretar como una reducción en las oportunidades para obtener refuerzos. (Van Houten, 1983, citado por Martin & Pear, 2008).

Es un procedimiento mediante el cual el niño que se comporta de modo agresivo es apartado físicamente de todas o muchas de las fuentes de reforzamiento durante un periodo de tiempo, en una esquina de la sala en que se haya dado la conducta, o puede ser necesario que se retire físicamente al niño de dicha sala, también por un breve periodo.

Para que el tiempo fuera no sea contraproducente es preciso tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- a) Solo debemos ponerlo en práctica si concluimos que no resulta pertinente, por la intensidad del comportamiento agresivo, un tratamiento de extinción y reforzamiento de conducta incompatible
- b) Es un procedimiento recomendado para niños entre dos y doce años, ya que para chicos mayores no es adecuada, ni siquiera acertada.
- c) Es preciso controlar el lugar donde vamos a apartar al niño. Por una parte debe tratarse de un sitio seguro y bien iluminado, donde no haya peligro para él. Por otro lado, puesto que intentamos apartarle de posibles reforzadores, es imprescindible que en el lugar destinado a tiempo fuera no tenga acceso a ningún reforzador posible. Por ello debe tratarse de un lugar donde no encuentre objetos atractivos ni oportunidades de distracción. En definitiva debe tratarse de un lugar aburrido.
- d) La eficacia del tiempo fuera depende de la inmediatez, de la consistencia y de los esfuerzos que realice la persona responsable de aplicarlo, a fin de minimizar la existencia de reforzadores posibles.

Además, el TF (Tiempo Fuera) debe aplicarse sin enfado por parte del modificador y sin necesidad de utilizar la fuerza física.

- e) Dado que utilizamos el procedimiento como castigo, participamos de la base de que resulta aversivo para el niño. Por tanto, su liberación,

es decir, el momento en que el niño deja de estar en TF, tiene un valor positivo.

- f) Es mejor comenzar el TF con periodos muy breves, aumentando la duración del tiempo solo cuando estos periodos resulten deficientes. Una vez que se han establecido periodos más largos, no parece factible volver a periodos más cortos. La magnitud del (tiempo fuera) debería de ser de cinco minutos si el niño tiene cinco años o menos; de diez minutos si tiene entre once o doce años.
- g) Debe aplicarse solo a aquella conducta que previamente hayamos indicado al niño. Es decir, en ningún caso podemos aplicarlo (por sorpresa).
- h) El tiempo fuera puede incluirse junto con un programa de Reforzamiento Diferencial de Otra conducta (RDO).(Serrano, 1997)

**1.8.4 Coste de respuesta:** Consiste en retirar algún reforzador positivo contingentemente a la emisión de la conducta agresiva. Este tipo de castigo se emplea en los programas de modificación de conducta en el que los participantes obtienen fichas como reforzadores (Kazdin, 1977, citado por Martin & Pear, 2008).

Para su aplicación, es preciso asegurarse de que el estímulo que se retirara es realmente importante para el niño, que se le informe constantemente de lo ganado y lo perdido; debemos ignorar cualquier acción como llorar, discutir, pedir perdón, etc., que el niño tenga como consecuencia de aplicarle el costo de respuesta para cuidar que el niño no pierda todos los reforzadores hasta el punto de que no tenga nada que perder. (Serrano, 1997).

**1.8.5 Reprimendas:** Estas son verbalizaciones negativas aplicadas inmediatamente circunstanciales con la conducta inadecuada, estas suelen estar acompañadas de miradas fijas y a veces de un apretón

en el brazo. (Martin & Pear, 2008)

Otra forma menos contraproducente de aplicar castigo positivo es mediante estímulos verbales como regaños o gritos.

La reprimenda puede consistir en un simple ¡no! Para que resulte eficaz: debe darse cada vez que se emita la conducta agresiva; la persona que suministra la reprimenda, debe estar cerca físicamente del niño, y especificarle claramente cuál es la conducta por la que se le reprende; debe mirar al niño a los ojos, emplear una voz firme y sujetarle firmemente mientras lo reprende, y deber ser seguida de elogios por comportarse adecuadamente después de la reprimenda. Un factor muy importante a tener en cuenta es el volumen de voz con que se reprenda al niño; se obtiene mayor eficacia cuando se da la orden en voz alta. (Serrano, 1997).

**1.8.6 Sobrecorrección:** Esta técnica tiene como fin corregir las consecuencias de la conducta agresiva y facilitar que el niño asuma la responsabilidad de tal conducta.

La sobre corrección restituida requiere que el niño restituya el daño que ha originado y sobre corrija o mejore el estado original de las cosas fomentando el entrenamiento de respeto a otros. (Serrano, 1997)

## **1.9 Tipos de reforzadores**

**1.9.1 Reforzamiento positivo:** Es un acontecimiento que presentado inmediatamente después de una conducta, provoca que la frecuencia o la posibilidad de que ocurra la conducta aumenten, quiere decir que si, en una situación determina, alguien hace algo que es seguido inmediatamente de un reforzador positivo, es más probable que repita la misma acción la próxima vez que se enfrente a la misma situación. (Martin & Pear, 2008)

**1.9.2 Reforzamiento diferencial:** Consiste en reforzar otras conductas emitidas por el niño excepto la que deseamos eliminar, en este caso la conducta agresiva.

Mediante el reforzamiento de omisión reforzamos el niño cuando lleva un tiempo sin emitir la conducta agresiva. En el reforzamiento de conductas incompatibles reforzamos al niño por emitir precisamente una conducta incompatible con la agresión.

Para que el reforzamiento sea adecuado deben cumplirse una serie de normas, por ejemplo identificar cuáles son los eventos que realmente agradan al niño a fin de utilizarlos como posibles reforzadores, debemos recompensar el comportamiento adecuado del niño con tanta frecuencia como sea posible, pues cuanto más frecuente se recompense, más rápido será el aprendizaje, además es preciso controlar la cantidad de reforzamiento, debemos tener cuidado de que el niño no se sacie de un reforzador concreto, se puede elegir entre reforzadores tangibles, sociales y de actividades. El más adecuado a utilizar es el reforzador social, debido a que es más difícil que cause saciedad, ya que son muy diversas las formas en que podemos reforzar socialmente. (Serrano, 1997).

**1.9.3 Reforzadores condicionados e incondicionados:** Se dice que los seres humanos contamos con la capacidad de ser reforzados por algunos estímulos sin necesidad de que medie nuestro aprendizaje. A este tipo de estímulos o acontecimientos, importantes para la supervivencia o el funcionamiento biológico, son denominados reforzadores incondicionados, es decir, estímulos que refuerzan determinada conducta sin necesidad de haber sido previamente condicionados, mientras que a los estímulos que inicialmente no son reforzadores, llegan a serlo debido a su emparejamiento o asociación con otros reforzadores y a los cuales se les denomina reforzadores



condicionados, porque el proceso de condicionamiento ha sido necesario para su establecimiento, los cuales pueden ser también llamados como reforzadores secundarios o aprendidos. (Martin & Pear, 2008)

### **1.10 Respuestas iniciales a los estímulos**

Pavlov trató los criterios de eficacia de los estímulos condicionado e incondicionado en sus definiciones de los términos condicionado e incondicionado. El EC (Estímulo Condicionado) no provoca al principio la respuesta condicionada, pero llega a hacerlo como resultado de su asociación con el EI (Estímulo Incondicionado). En contraste, el EI provoca la respuesta objetivo desde el inicio y sin entrenamiento especial.

Pavlov planteó sus definiciones en términos de la provocación de la respuesta a ser condicionada. Debido a ello, la identificación de posibles estímulos condicionados e incondicionados requiere la comparación de las respuestas provocadas por cada uno de ellos antes del condicionamiento. Por lo que la comparación hace que la identificación de los EC y EI sea relativa. Un evento particular puede funcionar como EC respecto a un estímulo como EI en relación con otro. (Hall, 1991; Lubow, 1989).

### **1.11 Novedad de los estímulos condicionado e incondicionado**

El impacto conductual de un estímulo depende de su novedad. Los estímulos demasiado conocidos no provocan reacciones tan vigorosas como los estímulos novedosos. La novedad también es importante en el conocimiento clásico. Si el estímulo condicionado o el incondicionado son sumamente familiares, el aprendizaje avanza más lentamente que si dichos estímulos fueran novedosos. Se ha demostrado en varios estudios que si un estímulo es altamente

familiar no será tan fácil asociarlo con un EI como en el caso de un estímulo novedoso. (Hall, 1991; Lubow, 1989).

### **1.12 Modelamiento del comportamiento no agresivo**

Facilitar la emisión de comportamientos alternativos a la agresión exponiendo al niño a modelos que tengan prestigio para él, manifestando conductas alternativas a la agresión y no solo mostrando esas conductas alternativas, sino mostrando también como dicho comportamiento es recompensado. (Serrano, 1997).

### **1.13 Evaluación de la conducta agresiva**

Ésta implica la acumulación y el análisis de datos e información para identificar y describir los objetos, identificar posibles causas de la conducta, guiar la selección de un tratamiento apropiado y evaluar el resultado de la intervención. (Martin & Pear, 2008)

Para evaluar, el comportamiento agresivo del niño podemos utilizar técnicas directas, como observación natural, observación análoga y auto registro, y técnicas indirectas, como entrevistas, cuestionarios contestados por padres y maestros y auto informes. (Serrano, 1997)

Es preciso identificar y definir las conductas que hacen pensar que el niño se comporta agresivamente, cual es la frecuencia, duración e intensidad de las conductas. Sin embargo tratar la conducta agresiva no implica simplemente su reducción o eliminación, sino que también es necesario fortalecer comportamientos alternativos a la agresión, para ello debemos identificar los antecedentes y los consecuentes del comportamiento agresivo, por consecuencias se entiende a lo que ocurre inmediatamente después de que el niño emita la conducta agresiva.

En donde:

“E” serían los estímulos antecedentes de la conducta.

“O” son las características biológicas y comportamentales.

“R” es la emisión de la respuesta

“C” es la consecuencia a una respuesta agresiva.

Cuando utilizamos esta ecuación para evaluar la conducta decimos que estamos utilizando el método de análisis conductual. (Esquivel, 2010).

## **CAPITULO II**

### **TERAPIA LÚDICA**

#### **2.1 Antecedentes**

El psicoanálisis fue la primera psicoterapia que utilizó el juego en el tratamiento de los niños con conflictos psíquicos, los trabajos originarios de Freud surgieron del análisis de adultos, pero la naturaleza de su hallazgo lo condujo a investigar los años de la infancia, después, descubrió que las primeras causas del trastorno mental tenían su fuente en factores que actuaron durante las primeras fases del desarrollo. (Aberastury, 2009)

Es fundamental la investigación de los mecanismos que impulsan al niño a jugar; el juego había sido estudiado por psicólogos, filósofos y pedagogos, muchos de cuyos hallazgos mantienen hoy su validez, pero señalaban aspectos parciales del problema o describían el fenómeno sin entrar a considerar su significado inconsciente. (Aberastury, 2009). Sin embargo, Freud, en la teoría traumática del juego no excluye lo que en parte se había descrito, pero explica el fenómeno en su totalidad y en su esencia, comprendió que el niño no jugaba solamente a lo que le era placentero, si no también repetía el jugar en situaciones dolorosas, elaborando así lo que había sido excesivo para su yo, como situaciones de duelo, separación, ansiedad, neurosis, entre otras. (Aberastury, 2009)

Esta teoría había llevado a Freud a la convicción de la importancia de la sexualidad infantil y a formular un ensayo sobre su desarrollo, pero faltaba la experiencia de la observación directa de un

niño, que permitiese confirmar sus descubrimientos sobre la evolución sexual; Freud había postulado la existencia del complejo de Edipo y la observación de un niño neurótico confirmaría también la importancia de éste en la eclosión de la neurosis mientras estaba aconteciendo. (Aberastury, 2009)

El mayor interés, en este caso para Freud, fue señalar la eficiencia de las interpretaciones y sus consecuencias, aplicando la técnica de juego, debido a que el niño expresa con juguetes sus mismos conflictos y se interpretan del mismo modo, así, analizando juegos, fantasías y sueños, Freud estudio las distintas formas simbólicas con las que un niño represento el cuerpo de la madre y sus contenidos. (Aberastury, 2009)

En la actualidad, la teoría traumática del juego desarrollada por Freud no ha sido modificada en sus bases, y si utilizada para la creación de nuevas técnicas de acercamiento al inconsciente del niño en el tratamiento y diagnóstico de las neurosis infantiles. (Aberastury, 2009)

## **2.2 Exponentes**

Luego de que Freud se convirtiera en uno de los primeros en utilizar el juego, le siguieron Ana Freud en Viena y a Melanie Klein en Berlín, siendo ellas consideradas como las pioneras de esta terapia; creían profundamente en la riqueza y complejidad de la niñez y el desarrollo, se daban cuenta del sufrimiento que llegan a conocer los niños y valoraban la terapia de juego como un medio de entendimiento y obtención del alivio ya que es mediante este que el niño puede desahogar todo su sentir y llevar a cabo sus más íntimos pensamientos.

En este caso, Klein 1932-1935, (citada por Charles, 2005) consideraba que el juego que realizaba el niño en la terapia era un equivalente de las asociaciones libres de los adultos y un medio para

interpretar directamente incluso el inconsciente de niños de muy corta edad, se enfocó de manera específica en las que consideraba las experiencias de abandono, envidia y furia, conceptos no menos relevantes en la actualidad de los niños más pequeños.

Mientras que los métodos de Ana Freud 1927 -1974 (citada por Charles, 2005) eran más mesurados, pues buscaban ayudar a los niños a entender en forma consciente porque pensaban, sentían y se comportaban como lo hacían, y que el discernimiento invita al cambio personal. Respetaba la conducta y defensa del niño como los mejores esfuerzos de este por afrontar sus ansiedades, traumas, experiencias de vida y crecimiento. (Charles, 2005)

Ana Freud, en su vida de trabajo, no solo reconoció factores como la salud, las condiciones de vida, la capacidad cognitiva entre otros, de los niños, si no que fomentó la orientación a los padres y la consulta en las escuelas como funciones importantes del terapeuta de niños; si Sigmund Freud fue el padre del psicoanálisis, Ana Freud fue sin duda, la madre más destacada de la terapia infantil (Charles, 2005), pues ella considera que la capacidad de hacer transferencia no es espontánea en el niño aunque evidencia reacciones transferenciales positivas y negativas, no hace una verdadera neurosis de transferencia, en parte por las condiciones inherentes al niño y en parte porque estas condiciones obligan al analista a realizar una labor educativa debido que el niño no puede hacer una segunda edición antes de haber agotado la primera, siendo así que el analista debe ser educador porque el súper yo del niño todavía depende de los objetos exteriores que lo originaron y no está aún maduro, por ultimo mencionaba que la transferencia negativa no debe ser interpretada sino disuelta por medios no analíticos y que solo con transferencia positiva puede realizarse una labor útil con el niño. (Aberastury, 2009).

Por otra parte Melanie Klein, mencionaba que la capacidad de transferencia es espontánea en el niño y que debe interpretarse la

transferencia positiva y la negativa desde el primer momento, sin embargo el analista no debe tomar el papel de educador.

Pensaba que la ansiedad del niño es muy intensa y que es la presión de estas ansiedades tempranas lo que pone en movimiento la compulsión de repetición, mecanismo estudiado por Freud en el dinamismo de la transferencia y en el impulso a jugar, esto lo conduce a simbolizaciones y personificaciones, mismas que proyecta en sus primeras relaciones con el objeto, formando el súper yo y adaptándolo a la realidad, que se expresa en sus juegos y pueden ser interpretados en sus primeros trabajos; sostenía Melanie Klein que al medir el proceso de simbolización, el niño conseguía distribuir el amor en nuevos objetos y nuevas fuentes de gratificación, más tarde afirmó que también distribuye sus angustias y que por el mecanismo de repartición y repetición las disminuye y las domina, alejándose de sus objetos originarios peligrosos, de los cuales su pérdida es temida y lamentada, para posteriormente ser reemplazados; la distribución de sentimientos en múltiples objetos y la elaboración de sentimientos de pérdida a través de la experiencia de la misma y recuperación tal como lo vio Freud cuando analizó el juego del carretel dio inicios a la base de la actividad lúdica, mostrando en las personificaciones que en el juego se observa muy rápidamente como puede cambiar el objeto de bueno en malo, de aliado en enemigo y como el analista asume e interpreta los papeles positivos así como los hostiles requeridos por el juego, observándose un constante progreso hacia identificaciones más bondadosas y una mayor aproximación a la realidad. (Aberastury, 2009).

### **2.3 Definición de terapia lúdica**

La Terapia de juego es semejante a la psicoterapia, en donde *Psyche* proviene del griego que significa “alma, espíritu, mente: el principio de la vida emocional y mental, consciente e inconsciente”

(Macdonald, 1973 citado por West, 2000) y Terapia (del griego *therapia*) que significa asistir, cuidar, sanar, servir y atender (Liddel y Scott, 1940, citados por West, 2000), lo cual transmite algo diferente de los valores implícitos más activos y enfocados en el trabajo directivo. Sin embargo, para entender un poco más de las contribuciones de dichos autores a los conflictos de los niños, tendré que especificar en qué consiste más claramente la terapia de juego, también llamada terapia lúdica, por lo que mencionaré a diversos autores como por ejemplo Landreth (citado por Charles, 2005), el cual define a la terapia de juego centrada en el niño como una relación interpersonal dinámica entre un niño o persona de cualquier edad y un terapeuta entrenado en procedimientos de terapia de juego que proporciona materiales seleccionados y facilita el desarrollo de una relación segura para el niño a fin de que se exprese y se explore completamente así mismo mediante sus sentimientos, pensamientos, experiencias y comportamientos a través del juego, el medio de comunicación natural del niño, a fin de que tenga un crecimiento y un desarrollo óptimo.

Por otra parte, Fullea, da una definición derivándose de la interpretación etimológica en la que “ludo” significa juego y “terapia” tratamiento; siendo esto tratamiento mediante el juego, pero, en la misma definición, existen límites en cuanto al alcance de lo lúdico, identificándolo solo con los juegos infantiles, e ignorándose así que este concepto define a uno de los procesos más abarcadores de la cultura desde los mismos orígenes de la civilización, donde se manifestó en las primitivas acciones de comunicación social como danzas, rituales, pictogramas, y otras empleadas como representación simbólica de la realidad. (Fullea, 2011)

Para Mancini, en cambio, la terapia lúdica es un abordaje estructurado basado en la teoría, que se construye sobre los procesos comunicativos y de aprendizajes normales de los niños (Carmichael,



2006; Landreth, 2002; O'Connor & Schaefer, 1983, citados por Mancini, 1999). Para él, el juego, posee poderes curativos que son utilizados de diversas maneras, los terapeutas utilizan la terapia lúdica para ayudar a los niños a expresar lo que les incomoda cuando no poseen el lenguaje verbal para expresar sus pensamientos y sentimientos, en la terapia lúdica los juguetes son las palabras del niño, y el juego su lenguaje. (Gil, 1991 & Landreth, 2002 citados por Mancini, 1999).

Por su parte, Carlos Alberto Jiménez Vélez, ludólogo colombiano (citado por Fullea, 2011) define a La Lúdica como un proceso ligado al desarrollo humano, aclarando que no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la satisfacción que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, la escritura y el arte mencionando así también otra serie de afectaciones en las cuales existen, el contribuir al desarrollo humano tanto en lo físico como en lo mental, en lo individual como en lo social, lo cual infiere superiores niveles en la calidad de vida; otro objetivo es propiciar el ejercicio de la libertad mediante acciones placenteras con contenido educativo y formador de valores humanos; garantizar, desde la familia, los procesos de inclusión social de las personas de todos los grupos, para la estructuración y consolidación del sentido de pertenencia, la participación colectiva responsable, la solidaridad, desarrollar aptitudes y capacidades para el conocimiento, la creatividad, el razonamiento lógico y la toma de decisiones, que permitan afrontar exitosamente los cotidianos retos de la existencia, estimular los procesos de interacción y comunicación social entre las personas, mediante el desarrollo de una efectiva capacidad sensorial y

de inteligencia emocional, basada en una interpretación holística de la sociedad humana, y por último, promover la comprensión de la condición humana, si aspiramos a una humanidad mejor formada por hombres y mujeres que hoy son niños y niñas, debemos asegurarles que se formen adecuadamente, del modo que sólo la actividad lúdica puede lograr, a fin de alcanzar, con cada generación, un escalón superior en el perfeccionamiento de la condición humana con la finalidad de convertirnos en mejores seres humanos.

Para Nickerson 1973, (citado por West, 2000) el juego es un medio natural para la autoexpresión, experimentación y aprendizaje del niño, es como sentirse en casa en un ambiente de juego, el niño puede relacionarse fácilmente con los juguetes y jugar sus preocupaciones con ellos, es un medio que le facilita la comunicación y expresión al igual que le que permite una liberación catártica de sentimientos y frustraciones.

Las experiencias de juego pueden ser renovadas, sanas y constructivas en la vida de un niño, el adulto puede entender el mundo del niño de manera más natural al observarlo durante el juego y puede relacionarse de modo más fácil con él, a través de las actividades que por medio de una discusión totalmente verbal.

En cambio, Oaklander (1978, citado por West, 2000) explica que el juego es la manera en que los niños someten a prueba al mundo y aprenden sobre él. Por tanto, el juego es esencial para un desarrollo saludable. Para los niños es un asunto serio, que tiene un propósito determinado a través del cual se desarrollan mental, física y socialmente. El juego es la forma de auto terapia del niño mediante la que, con frecuencia, se llega al centro de las confusiones, ansiedades y conflictos. A través de la seguridad que brinda el juego, los niños pueden someter a prueba sus propias y nuevas formas de ser. El juego desempeña una función vital para el niño puesto que es más que la actividad frívola, despreocupada y placentera que los adultos

en general considera. Éste a la vez sirve como un lenguaje simbólico, los niños experimentan mucho de lo que aún no pueden expresar mediante el lenguaje y, por tanto, utiliza el juego para formular y asimilar lo que experimentan. Finalmente, Irwin 1991, (citado por West, 2000) hace notar que “el juego de los niños es una mezcla intrigante de fantasías, sentimientos y percepciones de la vida real o irreal, unidas con el espíritu de la simulación”.

Es así que aún a pesar de las diferentes perspectivas de cada uno de los practicantes y autores de dicha terapia, siguen teniendo el mismo común denominador que es el poder brindarle al niño una mejor forma de vivir, sacando esos sentimientos a través de algo tan cotidiano como lo es el juego. (Fullea, 2011)

## **2.4 Terapia de juego**

La terapia de juego implica una aproximación al utilizarlo como un medio para “ayudar”, de una manera no agresiva, a los aspectos físicos, espirituales, emocionales y cognoscitivos; es así que se ocupa de los sentimientos de los niños y no solo de su conducta. (Amster, 1964, citado por West, 2000).

Carl Rogers 1951 (citado por West, 2000) menciona que la terapia de juego en esencia, está centrada en el niño, que implica en cierto sentido, que éste actué como terapeuta, puesto que jugar en presencia de un adulto dispuesto y permisivo puede ser curativo.

El terapeuta de juego, en gran parte espera y apoya al niño, lo acepta y respeta, pues posee una fe implícita de que el proceso de la terapia de juego funciona, ya que en ella refleja las acciones y sentimientos del niño mediante su participación en el juego si se le pide. (Moustakas, 1953, citado por West, 2000).

En las primeras etapas el terapeuta no estructura las sesiones pero, al haber interactuado a ayudar al niño a sentirse seguro y a

comprender las normas del cuarto de juego, espera para ver qué es lo que surge, la agenda de la sesión depende del niño y el terapeuta de juego asume la responsabilidad de prevenir el peligro, daño o conductas inapropiadas. (Bray 1984, citado por West, 2000).

Cuando se refiere un niño a terapia de juego se hace una cita, por lo común de una hora, quizá menos para niños más pequeños, en general, una vez a la semana a la misma hora, ya que esta ofrece una relación única con un adulto que lo acepta y que en general no se encuentra involucrado en otros aspectos de la vida del niño. (West, 2000).

## **2.5 Importancia del juego en el niño**

En la mayor parte del mundo, el juego significa para casi todos los niños lo que el lenguaje es para los adultos, (Axline, 1969, citada por West, 2000) ya que por lo general, los niños se expresan más libremente mediante el juego que en entrevistas formales “habladas”, además de manifestar sus problemas a través del juego (Bray, 1986, citado por West, 2000).

El juego ayuda al niño, entre otros aspectos, a desarrollar habilidades, tales como físicas, descubrir lo que es “yo” y “no yo”, entender las relaciones, experimentar e identificar emociones, practicar roles, explorar situaciones, aprender, relajarse, divertirse, representar aspectos problemáticos y adquirir dominio, de igual forma, brinda oportunidades de crecimiento físico, emocional, cognitivo y social, y con frecuencia es placentero, espontáneo y creativo. Puede reducir eventos atemorizantes y traumáticos; es posible que permita descargar la ansiedad y tensión; puede ayudar a la relajación, diversión y el placer. A través del juego, los niños aprenden acerca del mundo y de las relaciones humanas; ofrece la oportunidad de ensayar, someter a prueba la realidad, explorar roles y emociones, también capacita al niño para expresar la agresión y los sentimientos ocultos, y

puede ser un puente entre la fantasía y la realidad (Cohen, 1993; Moyles, 1994; Singer, 1973; Winnicott, 1971 a; Yawkey y Pellegrini, 1989, citados por West, 2000).

Es una comunicación simbólica que actúa como un puente entre el conocimiento consiente y las experiencias emocionales, en el cual los niños abarcan lo misterioso, lo brillante y lo práctico de la vida cotidiana. (West, 2000). Es una herramienta terapéutica debido a que ayuda a involucrar al niño en una relación entre terapeuta y paciente, al permitirle “la reactuación simbólica del contenido abrumado por el conflicto y la expresión de los deseos primitivos reprimidos en forma de mentiras”. (Gavshon, 1989; Issacs, 1948, citados por West, 2000).

## **2.6 Tipos de juego**

Existen diferentes tipos de juego, como lo son el espontáneo, que ocurre cuando los niños juegan porque lo desean logrando que este se relaje y se divierta.; y el juego guiado, el cual lo determina un trabajador, con propósitos tales como proporcionar al pequeño el permiso y libertad de ser un niño y jugar.

El juego de evaluación incluye descubrimiento y validación, también lo determina el trabajador y en general, tiene un tiempo limitado.

Por último, el juego terapéutico es enfocado con frecuencia y éste resulta del juego de evaluación o de un conocimiento detallado del niño, que por lo general, intenta manejar uno o dos aspectos que se identifican con anterioridad. (West, 2000)

## **2.7 Sesiones de juego de terminación abierta**

Entre más pequeño sea el niño, y menos complicados sus antecedentes, su respuesta a la terapia de juego será más rápida, a continuación se muestra el tiempo recomendado de acuerdo a la edad

del niño. Si no se presenta mejoría en el curso de 4 a 8 semanas, debe examinarse el caso de manera crítica y ver si la terapia de juego es apropiada. (West, 2000).

Edad	Se espera cierta mejoría dentro de	Se espera mejoría significativa dentro de
Hasta 6 años	4 semanas	2 a 4 meses
6 a 8 años	4 a 6 semanas	3 a 6 meses
8 a 10 años	4 a 8 semanas	4 a 12 meses
10 a 12 años	4 a 8 semanas	4 a 15 meses

## 2.8 Interrupción del juego

La interrupción del juego ocurre cuando, por razones no manifiestas, el niño deja de jugar o hablar, algunas veces de manera abrupta. Erickson 1977 (citado por West, 2000) contribuyó para entender que esto puede suceder cuando los sentimientos del niño acerca del juego se vuelven abrumadores o amenazantes en exceso, o si el terapeuta de juego ha intervenido demasiado rápido, ya sea de manera activa o verbal, este puede decidir si hace notar al niño la interrupción o si realiza una anotación mental de ésta y deja que el juego continúe (Haworth, 1990, citado por West, 2000).

### 2.8.1 Sesiones interrumpidas

Ocasionalmente, los niños dejan de ir a las sesiones de manera abrupta cuando se menciona la terminación, puede estar molesto de que la terapia de juego finalizara y se siente más seguro al tomar el control y decir que él o ella no asistirán más. O tal vez un

aspecto importante, como el maltrato, no ha emergido lo suficientemente como para enfrentarlo y en algún nivel el niño se da cuenta de que necesitaba atención pero es demasiado intimidante, así que, de un modo un tanto contradictorio, elige no continuar con las sesiones finales de la terapia. Si el niño ha presentado dificultad para hacer frente a pérdidas previas de adultos significativos o separarse de ellos, y es inseguro en su vida exterior, el pequeño puede tomar la decisión de terminar de manera inmediata. La interrupción de sesiones rara vez se presentan si la terminación se aborda de manera sensible y en el momento oportuno. Desde luego, el niño puede interrumpir las sesiones en cualquier momento al rehusarse a asistir, o los padres, maestros o alguien importante para el niño puede hacerlo al impedir su asistencia. Esto requiere manejarse de manera diferente. (West, 2000).

Algunos niños desean llevarse a su casa las cosas que han hecho en el cuarto de juego, como pinturas o modelos de arcilla, es importante que se observe de manera sensible lo que la terminación significa para el terapeuta de juego y para el niño, dando lugar a la tristeza, enojo, pérdida o quizá alivio. (West, 2000).

Se debe reconocer que es la última sesión y compartir los sentimientos, tal vez repasando lo que ha sucedido en las sesiones de terapia de juego, así como asegurarse de que el niño comprende lo referente a cualquier contacto futuro con el terapeuta. (West, 2000).

Si se refiere al niño a cualquier otro lugar, se debe celebrar lo que se ha logrado en la terapia de juego, además de hacerle saber al niño que de alguna manera él ha sido especial e importante. (West, 2000).

### **2.8.2 Sesiones pérdidas**

Las sesiones pueden perderse por múltiples razones. En general, las vacaciones y las citas que en ocasiones se traslapan con la terapia, se conocen de antemano, de modo que el niño y el terapeuta de juego se encuentran preparados y están conscientes de cuándo será la siguiente sesión. Afecta más si las sesiones pérdidas ocurren de manera inesperada. El terapeuta de juego que de pronto se enferma, informará a las personas implicadas con la sesión del niño y puede enviar una tarjeta o nota con una explicación para el pequeño. En ocasiones, si el niño pierde una sesión de manera repentina y en momentos claves de la terapia podría trastornar el trabajo terapéutico. Tal vez ayude una tarjeta del terapeuta de juego que diga que se espera al niño la siguiente semana. (West, 2000).

El terapeuta de juego, deberá discutir con la persona responsable en el caso de que se haya evitado u “olvidado” una sesión. (West, 2000).

A veces el niño decide no ir al cuarto de juego, ésta podría ser una muestra de independencia o una atracción contraria, en cualquier caso el rechazo, por lo general es pasajero, sin embargo, cuando la negativa del niño es más firme, algunos terapeutas de juego pueden considerar que él niño tiene derecho a decidir, y acepten la decisión por su valor aparente. O se le puede pedir a la persona que hizo la referencia que vea al niño y evalúe lo que está pasando. De manera adicional, el terapeuta de juego puede escribirle al niño y decirle que las sesiones continúan abiertas y que se espera que asista por lo menos una vez más. Algunos niños pueden tratar de someter a prueba la preocupación e intereses del terapeuta del juego, así que no siempre debe aceptarse la retraída por su valor aparente. (West, 2000)



## **2.9 Terapia de juego que fracasa**

No se tiene éxito en todos los casos referidos, algunos niños son inadecuados para la terapia de juego. En ocasiones la persona que cuida al niño ya sea un maestro o trabajador social no cree que el niño requiera de la terapia de juego o que no desea que se dé un cambio, “sabotea la terapia e impide que el pequeño asista a las sesiones y, en casos graves, se puede dar un prejuicio al niño contra el terapeuta de juego. En ocasiones los padres están celosos, ellos mismos desean atención, y si no la pueden obtener, privan al niño de esta. Algunos individuos que cuidan de los niños pueden ser incapaces de aceptar la fase de peor conducta, que algunos de ellos experimentan como parte del proceso terapéutico, tales problemas, no poco comunes, en sí mismo deberían superarse si se emplea tiempo suficiente en las etapas iniciales, en la planificación correcta del trabajo y se ofrece ayuda apropiada a la familia para desbloquear el problema; si no se resuelve este tipo de problemática puede poner en riesgo la terapia de juego, y el terapeuta podría decidir si acepta o no trabajar con el niño. (West, 2000)

De vez en cuando, las sesiones pueden resultar dolorosas para los niños y su reacción consistirá en no querer regresar, en estos casos, un incentivo amable en las primeras sesiones puede ayudar a que el pequeño continúe asistiendo. (West, 2000)

## **2.10 Objetivos de la terapia de juego**

Uno de los principales objetivos de la Terapia Lúdica es proporcionar al menor una experiencia de crecimiento positiva en presencia de un adulto que lo apoye y comprenda, a fin de que pueda descubrir sus fortalezas internas. Dado que la terapia de juego se enfoca en la persona de éste y no en el problema que presenta, el énfasis se coloca en facilitar sus esfuerzos para que logre afrontar en

forma más adecuada, como persona, los problemas actuales y futuros que pueden influir en su vida. Para ese fin, los objetivos de la terapia de juego son ayudarlo a desarrollar un auto concepto más positivo, asumir una mayor responsabilidad personal, volverse más directo, aceptarse cada vez más a sí mismo, volverse más independiente, tomar sus propias decisiones de manera más determinada, experimentar una sensación de control, sensibilizarse con el proceso de afrontamiento, desarrollar una fuente interna de evaluación y confiar más en sí mismo. (Charles, 2005).

### **2.11 Futuro y terapia de juego**

La terapia necesita adaptarse a circunstancias cambiantes. La “terapia” no solo incumbe a las personas occidentales, blancas, de clase media, más bien se considera que hoy en día tiene algo útil que ofrecer a la mayoría de la gente, incluyendo niños que han sufrido traumas y dificultades, en especial durante sus años de desarrollo. (Webb, 1991, citado por West, 2000).

Algunas veces estas dificultades son situaciones únicas, permanentes. En ocasiones los niños traumatizados permanecen con sus padres; a veces tienen un número de custodios, incluyendo los que están en los hogares de los niños. Por tanto, los métodos terapéuticos tienen que desarrollarse para responder a una variedad de problemas que se presentan, a un amplio rango de edades y a niños con diferentes antecedentes culturales, por desgracia existen apremios de tiempo, dinero e insuficientes terapeutas entrenados.

Es así que se necesita una variedad de paradigmas terapéuticos que ofrezcan un trabajo individual a corto y largo plazo, trabajo grupal (incluyendo grupos de “hermanos”), trabajo familiar, un trabajo terapéutico enfocado de corta duración, terapia de juego centrada en el niño, un servicio de respuesta a crisis, facilidades de evaluación y estudios de investigación. (West, 2000).

## **2.12 Terapia de juego individual o grupal**

En general, los niños más trastornados, aquellos con problemas emocionales profundamente asentados y quienes han tenido una experiencia temprana insatisfactoria con sus padres, se atienden de manera individual, al menos al inicio, ya que quizá sean demasiado perturbadores o estén en exceso perturbados, dentro del contexto del grupo y de todas maneras, tal vez necesiten trabajar primero una relación paterno-filial con el terapeuta de juego, después de lo cual pueden transferirse a un grupo. Con frecuencia, los niños menos problemáticos y aquellos con problemas conductuales y sociales funcionan bien dentro de un grupo desde el principio. Si el grupo se equilibra y se elige con cuidado, los niños aprenden unos de otros y se adaptan a sus “hermanos” tanto como a las figuras paternas.(West,2000).

Los miembros del grupo reciben realimentación de sus contemporáneos a la vez que la proporcionan a estos, y se alienta a cada niño a adaptarse a las normas grupales, no importa que tan “permissiva” sea la atmosfera. Los niños aprenderán nuevas conductas, responderán ante ellas y las someterán a prueba con sus “hermanos” mediante asignar roles para sí mismos y para otros niños con los que, de manera sorprendente, reflejan los problemas de cada uno de ellos. (West, 2000).

### **2.12.1 Terapia de juego grupal**

Si bien se reconoce la necesidad de examinar apropiadamente a los miembros del grupo, en realidad la terapia de juego grupal tiene una amplia aplicabilidad

Niños de todas las edades y con cualquier tipo de trastorno infantil responden a los beneficios de la terapia de juego combinada con procesos grupales. Muchas poblaciones infantiles han

experimentado las ventajas de la terapia de juego grupal. (Charles, 2005).

### **2.12.2 Composición del grupo**

Es preferible ubicar a los niños mediante un rango de edad, donde los niños menores son más dependientes de los adultos y confían menos en sus compañeros, normalmente los grupos reúnen de 4 a 7 niños y dos terapeutas. Las actividades varían en cuanto a su edad, debido a la necesidad y a la etapa de desarrollo, en el cual no existirá un margen mucho mayor de dos años entre los miembros mayores y menores del grupo. Es importante que los niños estén, en términos generales, en el mismo nivel de desarrollo, aunque en grupos de “hermanos” puede haber un lapso mayor de edad. (West, 2000)

### **2.12.3 Líderes de grupo**

El trabajo con grupos, requiere tiempo, no es una forma rápida de lidiar con una cierta cantidad de niños. Los terapeutas del grupo deben reunirse antes de cada sesión y compartir sus inquietudes y preocupaciones actuales, de modo que éstas se mantengan fuera del cuarto de terapia grupal. También se les aconseja que pasen tiempo juntos después de la sesión, no solo examinando el desastre consecuente y preguntándose cómo hacer para ponerlo en orden, sino realizando un intercambio de cómo se sienten y cuáles son sus puntos de vista de cada sesión (West,2000).

### **2.12.4 Planificación de un grupo**

El éxito del grupo depende de la preparación y habilidad de los terapeutas del grupo para organizar y planificar de manera eficaz (Gumaer, 1984, citado por West, 2000), de su capacidad para brindar apoyo al grupo de niños, del mutuo respeto que tengan entre sí y del acuerdo en las metas conjuntas, para ello debe haber un consenso

acerca del propósito y orientación teórica del grupo, y cada niño tendrá sus metas de cambio.

En el trabajo grupal con límite de tiempo se establece de antemano el número de sesiones, de modo que los niños y otras personas sepan cual será el compromiso, así como ya se deberá tener asignado un horario y día, o días de la semana. En general, una hora es el tiempo mínimo y algunos líderes grupales encuentran preferible las sesiones de 90 minutos.

Los terapeutas de grupo necesitan asegurarse de que tienen premisas adecuadas y equipo conveniente. Una prioridad urgente es la asesoría antes de la existencia del grupo y durante el mismo además de contar con una parte integral del proceso de planificación de cómo valorar al grupo, ya que esto influirá en la recolección y registro de datos. (West, 2000)

Los terapeutas necesitarán determinar cómo planear el registro de las sesiones de grupo, decidir cómo reclutar a los niños y obtener la aprobación de los padres, es aconsejable que se piense acerca de los límites y fronteras que se establecerán. (West, 2000)

### **2.13 Proceso grupal**

Los terapeutas que previamente se han involucrado en trabajo grupal tendrán su propio marco teórico para el estudio del proceso de grupo, se aconseja a los terapeutas de juego, que se encuentran inseguros acerca del trabajo con grupos, que consulten algunos de los textos existentes, encuentren un asesor y busquen entrenamiento profesional.

Al encontrar algunas similitudes con las etapas en la terapia individual de juego, Gumer 1984 (citado por West, 2000) sugiere cuatro fases del grupo con límite de tiempo centrado en el niño.

A) Establecimiento:

Es la fase preliminar durante la cual los niños se familiarizan entre sí y con el ambiente, y deciden si la experiencia grupal es para ellos.

B) Exploración:

Después de que progresan más allá del miedo y emociones iniciales, los miembros del grupo comienzan a examinar de manera más seria de que trata el grupo y que tanto de sí mismos puede depositar en las sesiones, así que este a veces parece ser un periodo turbulento.

C) Trabajo:

Es la fase principal donde los niños llevan al grupo los diversos asuntos que, consciente o inconscientemente, necesitan trabajarse.

D) Terminación:

En esta fase, los niños integraron algo de la exploración y prueba que se presentó en las etapas previas, y se lleva al grupo a un final que se planifico

Sin embargo, los grupos no solo tienen una vida lineal y las fases pueden repetirse, pero de modo diferente, a lo largo del ciclo vital del grupo. (West, 2000).

## **2.14 Formatos de registro alternativos**

Algunos terapeutas hacen uso de un plan alternativo de registro de las sesiones que requieren menos escritura, como podría ser un formato de actividades de juego para todas las sesiones, este es subjetivo; sin embargo, da una interesante visión general en el que se anotan cambios en el material que se utiliza y lo hace más fácil de localizar y seguir a través de ciertos tipos de actividad.

Por registro de sesión, suponiendo que las sesiones duren cerca de una hora, se divide un círculo en segmentos de 5 o de 15 minutos.

En el círculo central se invita a los terapeutas de juego a indicar que se encuentran involucrados con el niño (si o no, paloma o cruz).

En el resto del segmento pueden anotarse las actividades del niño con comentarios adicionales y citas textuales que pueden continuarse en los espacios más allá del círculo. (West, 2000)

## **CAPITULO III**

### **AGRESIVIDAD**

#### **3.1 Antecedentes**

El término “agresividad” es con frecuencia empleado para referirse a la tendencia a atacar a otro individuo o individuos, con la intención de causar daño físico o psicológico, por lo tanto, la fuerza física declarada, lo mismo que el abuso verbal y el sarcasmo, constituyen formas de conducta agresiva con la intención de causar una guerra. (Whitaker, 1970)

Es por ello que dicha conducta ha sido una parte inherente de la historia humana en la cual existe la tendencia a creer que constituye una prueba de que la agresividad es fundamental en la naturaleza humana, sin embargo se encuentra que existen grupos humanos en que nunca se presenta la guerra, pero en cambio hay algunos grupos que se entregan a la guerra solo por ser guerra, no sabiendo que entre la mayoría de los grupos humanos en que se presenta, es probable que se presenten otros motivos aparte de la agresividad.(Klineberg, 1954 citado por Whitaker, 1970).

Siendo así que conducta agresiva es considerada como un periodo pasajero o como parte de la evolución de la persona; pero por su parte, el psicoanálisis ha valorado la importancia de la agresividad en el desarrollo creando expresiones como “pulsión agresiva”, “instinto de destrucción” e “instinto de muerte”, definiendo S. Freud al instinto de auto conservación y al instinto sexual como fuerzas instintivas opuestas; posteriormente señalo ciertas diferencias entre los instintos



del Yo y los instintos sexuales. En “Más allá del principio del placer” introdujo el concepto de instinto de muerte, el cual inviste el objeto y el Yo, al igual que la libido es la tendencia fundamental de todo ser viviente, la cual trata de retornar al estado inorgánico (Ajuriaguerra, 1997) que tiene como función la defensa y afirmación en relación con el entorno. (Moser, 1991)

Más adelante Melanie Klein aceptaba la existencia de sentimientos de amor y odio que luchan en el espíritu del niño; retomando a K. Abraham, valoraba la necesidad de morder y devorar en el lactante al faltarle satisfacciones, durante el estadio oral de la succión las buscara en el estadio oral de la mordedura. (Ajuriaguerra, 1997).

Cuando un niño se siente frustrado por el pecho, lo ataca imaginativamente con la agresividad de sus fantasmas, ansiosos de morder y despedazar a su madre, estos fantasmas destructores equivalen a los deseos de muerte y una de sus particularidades consiste en que el niño tiene el convencimiento de que aquello que desea en sus fantasmas ocurre realmente, está convencido de haber destruido el objeto de sus instintos de destrucción y de continuar destruyéndolos. (Ajuriaguerra, 1997)

En sus fantasmas agresivos, el lactante ha causado daño a su madre, mordiéndola y destrozándola, pero no tardará en elaborar el fantasma de recomponer sus fragmentos y repararlos; no obstante, con ello no logra disipar del todo su temor de haber destruido el objeto, es por eso que Melanie Klein, entre los factores de capital importancia en la dinámica de los procesos psíquicos, destacaba la polaridad e interacción de los instintos de vida y muerte convirtiéndose así en una de las principales exponentes en el conocimiento de la conducta agresiva ya que hace énfasis en los ataques en el infante desde el nacimiento. (Ajuriaguerra, 1997).

### **3.2 Definición de Agresividad.**

Hablando referente al termino de agresividad, y dando continuidad a la percepción de diferentes autores, se destacan distintas opiniones referidas a esta conducta, como Dólar, Dobb, Miller, Mowrericears (citados por Caballo & Simon 2002) que definen la agresión como cualquier secuencia de conducta cuyo objetivo sea dañar a la persona a la que va dirigida. Buss 1971, (citado por Caballo & Simon 2002) define la agresión como una respuesta que provoca una estimulación nociva a otro organismo. Según Edmunds y Kendrick 1980, (citados por Caballo & Simon, 2002) la agresividad instrumental es la disposición a emplear estímulos nocivos como un medio de adquirir refuerzos extrínsecos y se diferencia de la hostilidad cuando se intenta producir un daño en el otro en busca de refuerzos intrínsecos, siendo el concepto de agresión como un abanico de expresiones conductuales de intensidad variable, incluyendo componentes verbales y no verbales, físicos y psicológicos, con el fin de conseguir distintos propósitos en el curso de cualquier transacción social. (Caballo & Simon, 2002)

Sin embargo, así como los autores ya mencionados anteriormente han dado su perspectiva, la psicología de lengua inglesa actual, empleó los siguientes términos:(B. L. Welch citado por Ajuriaguerra, 1997).

“Aggression” en inglés tiene el mismo sentido que agresión, es decir, ataque no provocado, que en el hombre puede ser físico o verbal.

“Agonistbehavior” (conducta agonista) comprende el comportamiento ofensivo y defensivo. Haría falta encontrar un término para definir el contraataque, es decir, la actividad de “replica” o “respuesta” defensivo ofensiva que sigue a una agresión provocada por otro.

“Aggresiveness” es un estado permanente o predisposición constitucional potencial agresiva, aunque pueda aplicarse también a cualidades como la iniciativa, la ambición, la decisión y el valor. (Ajuriaguerra, 1997).

Así, como en el DSM-IV-TR se define el trastorno negativista desafiante como un patrón recurrente de comportamiento oposicionista, desafiante, desobediente, hostil, dirigido a las figuras de autoridad, que persiste por lo menos durante seis meses, a diferencia de la organización mundial de salud que en el CIE-DIEZ, considera al negativismo como un subtipo de trastorno disocial, exigiendo que además de sus características distintivas cumpla con los criterios del mismo, aunque no incluya las violaciones más importantes a los derechos de los demás. (Ajuriaguerra, 1997).

Por último, en el ámbito clínico, se puede diferenciar dos tipos de negativismo, el pasivo y el activo, en el primero, el comportamiento del niño se caracteriza por lo que se ha llamado “la huelga de brazos caídos” es decir, que el niño no realiza las órdenes o peticiones de los otros, pero sin llevar a cabo conductas hostiles u oposicionistas manifiestas, en este, los niños nunca se enfrentan directamente con un “no lo hago” sino que solo dirán que si a todo pero sin llevarlo a cabo. Por otro lado, los niños con negativismo activo se resistirán en forma abierta a realizar las peticiones de otros, mostrando una actitud constante de enojo, resentimiento y desplegando conductas francamente hostiles y agresivas. (Ajuriaguerra, 1997).

### **3.3 Factores de la agresividad**

#### **3.3.1 Genéticos y culturales**

Desde el momento de la concepción se determina el sexo de la persona (mujer o varón). Los varones obtienen un cromosoma X de sus madres (XX) y un cromosoma Y de sus padres (XY). El

cromosoma Y favorece la cantidad de testosterona (hormona masculina) en los hombres hasta 20 veces más que en las mujeres. Por ello, desde muy temprana edad las niñas están más interesadas en sonrisas, caras, personas, comunicación y seguridad, mientras que los niños están más motivados en objetos, acciones y competencias. (Baron Cohen, 2000, citado por Prado, 2007).

En su libro *A mind of her own* (una mente propia), Ann Campbell describe el tipo de interacciones entre los adolescentes y los adultos; concluye que los adolescentes son más agresivos que las adolescentes. (Prado, 2007)

Estos comportamientos agresivos y violentos están relacionados con una reducción de la serotonina en el área del lóbulo frontal y altas cantidades de testosterona. (Prado, 2007).

La serotonina es uno de estos bioquímicos que modelan nuestras emociones y conductas subsecuentes. Cuando la serotonina disminuye, la violencia aumenta, tiene efectos distintos entre los hombres y las mujeres, pues una disminución de esta en las mujeres produce depresión y, en cambio, en los hombres produce agresividad. Por ello el enojo promueve en las mujeres tristeza y depresión, mientras que en los hombres estimula la violencia. (Prado, 2007)

Y en general, niño y niña con baja testosterona y pobre integración familiar tienden más a la depresión. Sin embargo cuando existen buenas relaciones familiares, la testosterona no parece afectar negativamente el comportamiento, sea esta alta o baja, así mismo, cuando los niños han presenciado o tenido experiencias traumáticas, como violación sexual u otro tipo de abuso físico como la tortura, o incluso abusos verbales o emocionales, como ser molestados o abandonados, provocan cambios negativos en el funcionamiento del cerebro. (Amen, 2005 citado por Prado, 2007)

Otro componente biológico diferencial entre hombres y mujeres es el funcionamiento del sistema límbico, el cual representa

20% del volumen del cerebro y él es el responsable de las emociones, el sueño, la atención, las hormonas y la agresividad. Es descrito como un conjunto de estructuras conectadas en el área del cerebro medio, la cual incluye el hipotálamo, la amígdala, el tálamo, el hipocampo, y el giro angular singular, entre otros, y los hombres muestran mayor actividad que las mujeres en este sistema, específicamente en el área asociada a la agresividad. Cuando hay problemas en el sistema límbico podemos observar pensamientos, percepciones y emociones negativos, como carencia de motivación, mal humor, impulsividad, profundo sentimiento de soledad y aislamiento social. (Prado, 2007)

James Dabbs (1991) encontró que los varones con mayor cantidad de testosterona en sus organismos tienen el doble de riesgo de convertirse en delincuentes o adictos a las drogas. (Prado, 2007)

En este sentido los factores hormonales y mecanismos cerebrales influyen en la conducta agresiva. Tanto en experimentos realizados con animales como en observaciones clínicas realizadas en humanos cuyos cerebros han sido dañados por enfermedad o por accidente, se han podido localizar centros en el cerebro (concretamente en mecanismos neurales en el sistema límbico) con diversas afectaciones.

También estados de mala nutrición o salud específicos pueden originar en el niño una menor tolerancia a la frustración por no conseguir pequeñas metas, y por tanto pueden incrementarse las conductas agresivas. Parece ser que, en el hombre, la rabia y el enojo están regulados por la corteza cerebral altamente desarrollada que inhibe o da rienda suelta al comportamiento agresivo, así la intensidad con la que se manifiesta la conducta agresiva, las formas específicas en que aparece, las situaciones en las que se expresa y los objetos a los que se dirige están en gran parte determinados por la experiencia social, mostrando que son características sociales, más que biológicas las que determinan el comportamiento agresivo. (Serrano, 1997).

Otro factor favorecedor del comportamiento agresivo es el déficit de habilidades necesarias para afrontar las situaciones frustrantes.

Bandura 1973, (citado por Serrano, 1997) indicó que la ausencia de estrategias verbales para afrontar el estrés a menudo conduce a la agresión.

El déficit de habilidades sociales (HHSS) se aprende a lo largo de las relaciones que se establecen entre niños y adultos u otros niños. Se adquieren gracias a las experiencias de aprendizaje, en definitiva entendemos la conducta agresiva como un comportamiento dependiente de factores situacionales y organísmicos. (Serrano, 1997).

Es indudable que los factores hereditarios están presentes en la agresividad, como lo demuestran los experimentos de selección genética; pero también es cierto que la agresividad se encuentra directamente influenciada por el medio, tanto como el aprendizaje, como por la situación del déficit de referencias.

Se acepta la influencia de factores hereditarios, pero se da primordial importancia a factores ambientales. (Serrano, 1997).

### **3.3.2 Psicológicos.**

Algunos autores señalan que los niños agresivos son hipervigilantes, que atienden a señales inmediatas, especialmente señales hostiles; que no se toman el tiempo para planificar o hacer inferencias más profundas sobre la conducta de los demás y que tienen la expectativa de que la intención de los otros es hostilizarlos. Lochman y colaboradores señalan que los niños agresivos no solo tienden a sobre percibir la agresión de los otros, sino que además subestiman su propia agresividad. (Solloa, 2006).

Las investigaciones en cuanto a las distorsiones cognitivas en el área de la interacción social señala que los niños agresivos perciben e interpretan los eventos del medio de manera diferente que los niños no agresivos y que atienden a un menor número de señales cuando interpretan el significado de la conducta de los otros.

Los niños agresivos demuestran un estilo de procesar información caracterizada por su irracional, ilógico y distorsionado pensamiento, lo que da lugar a que desarrollen creencias generalizadas que apoyan el uso de la agresión. Al analizar las creencias de los niños rebeldes y antisociales, en 1988, Slaby y Guerra (citados por Solloa, 2006) encontraron que estos niños y adolescentes piensan que la agresión es legítima, que aumenta su autoestima y que ayuda a evitar una imagen negativa, además que las víctimas se merecen la agresión y que no sufren; por otro lado, estos autores encontraron también que la agresión tiende a ser mayor cuando la provocación se percibe como intencional o premeditada; mientras que la retaliación no se considera legítima si la agresión fue accidental. (Solloa, 2006).

La conducta agresiva también tiene que ver con las atribuciones, es decir, con la manera que tiene el niño de filtrar sus experiencias, los niños hostiles generalmente atribuyen la responsabilidad de conflicto al otro, por lo que estiman que su agresión está totalmente justificada. En 1987, Rochman (citado por Solloa, 2006), encontró que los niños agresivos tienden a culpabilizar a los otros por cualquier conflicto, lo que justifica la retaliación; en contraste los niños no agresivos asumen la responsabilidad del conflicto y tienden a auto culparse, lo que modula la expresión de la hostilidad. (Solloa, 2006).

En 1989, Kowitz (citado por Solloa, 2006), estudio el proceso de inhibición de la conducta agresiva, y explica que uno de los motivos que la frena es la anticipación o expectativa de un castigo que sobre

vendrá a la agresión. Los resultados de su investigación señalan que los niños agresivos tienen dificultad para inhibir sus impulsos agresivos, tienen confianza en que la agresión les brindará recompensas tangibles y que reducirá la probabilidad de ser tratado en forma aversiva por los demás. Esto sugiere que hay una forma de reforzamiento negativo que mantiene la respuesta agresiva, además, los niños agresivos crecen con la idea de que la agresión mejora el auto concepto y refuerza su autoestima

Los niños agresivos muestran ciertas dificultades para reconocer y nombrar sus sentimientos y tienden a sobre generalizar y a confundir el enojo con otros estados afectivos como la tristeza; la dificultad para discriminar las emociones y pobre capacidad para empatizar, es decir, para “ponerse en los zapatos del otro” (Solloa, 2006).

### **3.3.3 Familiares.**

Uno de los factores que influyen en la emoción de la conducta agresiva es el factor familiar del individuo, ya que es el responsable de los modelos a que haya sido expuesto, así como de los procesos de reforzamiento. (Serrano, 1997).

La familia es, durante la infancia, uno de los elementos más importantes del ámbito sociocultural del niño, las interacciones entre padres e hijos van moldeando la conducta agresiva mediante las consecuencias reforzantes e inherentes a su conducta, es en estas circunstancias cuando el niño pone a prueba las consecuencias de su conducta. (Serrano, 1997).

Dentro de la familia, además de los modelos y refuerzos, es responsable de la conducta agresiva el tipo de disciplina a que se les someta, el padre poco exigente es aquel que hace siempre lo que el niño quiere, accede a sus demandas, le permite una gran cantidad de



libertad, y en casos extremos le descuida y le abandona. (Serrano, 1997).

El padre que tiene actitudes hostiles, principalmente, no acepta al niño y le desaprueba, no suele darle afecto, comprensión o explicaciones, y tiende a utilizar con frecuencia el castigo físico, al tiempo que no da razones cuando ejerce su autoridad, incluso puede utilizar otras modalidades de agresión, como la que ocurre cuando se insulta al niño por no hacer adecuadamente las cosas, o cuando se le compara con el amigo o con el hermano. (Serrano, 1997).

Otra causa familiar influyente en la agresividad es la incongruencia en el comportamiento de los padres, se da cuando los padres desaprueban la agresión y, cuando ésta ocurre, la castigan con su propia agresión física o amenazan al niño. Los padres que desaprueban la agresión y que la detienen, pero con medios diferentes del castigo físico, tienen menos probabilidad de fomentar acciones agresivas posteriores, a veces puede ocurrir que padres entre sí, no sean consistentes, lo que ocurre cuando el padre regaña al niño pero no lo hace la madre, de este modo, el niño experimenta una sensación de incoherencia acerca de lo que debe hacer y de lo que no debe hacer. Otro problema reside en las restricciones inmediatas que los padres imponen a su hijo, restricciones no razonables y excesivos “haz y no hagas” lo cual provoca una atmosfera opresiva que induce al niño a comportarse agresivamente. Se ofrece incoherencia al niño, también, cuando se le entrena en un proceso de discriminación en el sentido de que los padres castiguen consistentemente la agresión dirigida hacia ellos pero a la vez refuercen positivamente la conducta agresiva de sus hijos hacia personas ajenas al hogar. Expresiones que la fomenta son de tipo “¿pero no puedes ser más hombre?” (Serrano, 1997), lo cual provoca que el niño reciba un doble mensaje; por un lado, el mensaje dice: “defiéndete, aprende a imponerte”, por el otro, se le indica que hay

que ser amables y obedientes, estos mensajes contradictorios confunden y crean inseguridad en el trato del niño con otras personas (Baum, 2003)

Las relaciones deterioradas entre los propios padres provocan tensiones que pueden inducir al niño o comportarse agresivamente, si el poder y el control son muy importantes para los padres o si utilizan la autoridad para aliviar sus propias necesidades se puede establecer una batalla entre niños y padres que predisponen para este desorden. Así, lo que empieza para el niño como un esfuerzo para establecer la autodeterminación, se transforma en una defensa contra la sobre dependencia de la madre y una herramienta de protección contra la instrucción en autonomía del yo. El ambiente más amplio en que el niño vive también puede actuar como un poderoso reforzador de la conducta agresiva. El niño puede residir en un barrio donde la agresividad es vista como un atributo muy apreciado. (Serrano, 1997)

Por otra parte, Lavietes señala que el comportamiento oposicionista puede estar provocado o agravado por padres que reaccionen en exceso a las necesidades de autonomía del niño con una actitud autoritaria o intrusiva. En estas familias, si los padres logran dominar al niño, el negativismo se expresara en forma de resistencia pasiva, pues el niño no podrá expresar su enojo de manera manifiesta solo pena de ser duramente reprendido o castigado.

Existen también padres inconscientes o ambivalentes en sus prácticas disciplinarias. En estas familias, el niño es reforzado por la vacilación de los padres y continúa con la conducta oposicionista. En estos casos “el salirse con la suya” se vuelve más importante que el contenido de lo que se pelea; estos niños saben lo que es importante para sus padres y se rebelan contra ellos en forma activa principalmente. (Serrano, 1997)

Algunos elementos como el rechazo paterno, la permisividad frente a la agresión, la tendencia a castigar, una deficiente

comunicación entre padres e hijos y las relaciones agresivas con los hermanos, contribuyen a la participación del trastorno de conducta tanto de forma directa, donde el niño va a generar mayor número de conductas agresivas, como en forma indirecta en las aptitudes sociales y la popularidad del niño que se van a ver afectadas. (Solloa, 2006).

Baum señala que la psicología parental es otro factor importante, pues el trastorno negativista desafiante suele ponerse de manifiesto en familias donde por lo mismo uno de los padres cuenta con una historia de trastorno del estado de ánimo, trastorno negativista desafiante, trastorno disocial, trastorno por déficit de atención, hiperactividad, trastorno antisocial de la personalidad o trastorno por consumo de sustancias. Algunos estudios sugieren que las madres con trastorno depresivo o familias en las que hay conflictos conyugales graves son las que tienen más probabilidades de tener hijos con trastorno negativista.

Sayger. Et.Al., comentan que es cierto que el niño opositor y rebelde puede ser el portador del síntoma de un matrimonio disfuncional, pero que también lo contrario puede suceder; es decir, que sean los problemas del hijo los que alteren y descontrolen el funcionamiento de la pareja. (Solloa, 2006).

El comportamiento del niño con trastorno negativista indudablemente va a alterar a la familia, pues los padres en su afán desesperado por corregir al hijo intentan diferentes estrategias tornándose así vacilantes e inconscientes. La investigación con familias de niños negativista señalan que los padres de estos chicos se muestran más negativos en sus interacciones; despliegan niveles muy altos de conducta aversiva y un proceso parental inadecuado; por ejemplo, ordenes vagas o de doble sentido, una supervisión inadecuada de la conducta de los niños, bajos niveles de cohesión y un esfuerzo dirigido o caótico por controlar. (Solloa, 2006)

El método de disciplina también está correlacionado con la conducta negativista de los niños; en una investigación con niños preescolares, Pfiffner y O'Leary encontraron que las madres que utilizan reprimendas prudentes caracterizadas por ser contingentes al mal comportamiento del hijo, firme, breve y consciente, son más afectivos que los regaños "emocionales", poco firmes, que no son inmediatos y que son inconscientes. También se ha encontrado que los padres de niños agresivos manifiestan hacia sus hijos y hacia sus parejas una conducta altamente agresiva en lo verbal y en lo corporal. Esto lleva a suponer que hay un componente importante en el que a través del modelamiento de los padres, el niño aprende a afrontar los problemas mediante la hostilidad. (Solloa, 2006).

El estilo atribucional de los padres también puede ser otra vía de transmisión de un estilo de pensamiento distorsionado, se ha encontrado que las madres de niños agresivos tienden a atribuir la causa del mal comportamiento del hijo al mismo y no a circunstancias externas. (Solloa, 2006).

Sperling explica que los padres, por intermedio de la identificación con el niño, sutilmente transmiten su temor o su indisponibilidad a tolerar la fuerza de sus propios impulsos; tales padres pueden alentar en sus hijos actividades, conductas y actitudes que ellos no se permiten expresar abiertamente y que, de manera inconsciente actúan por intermedio de sus hijos; así, cuando la madre no tiene fe en su capacidad para controlar sus propios impulsos, no puede tener mucha esperanza de que su hijo logre controlarse. (Solloa, 2006).

La personalidad de estos padres y educadores que temen a sus propios impulsos se reconoce por la indebida aspereza con que reprimen las manifestaciones impulsivas de los niños, ya que estas representan una amenaza para ellos; pues en el adulto hay el temor de que el acto del niño pueda provocar un desencadenamiento de sus propios impulsos reprimidos. (Solloa, 2006).

Por tanto, se puede decir que los padres que son jueces severos se temen a sí mismos y dictaminan castigos de acuerdo con el grado de pánico que despierta en ellos la fuerza de sus propios impulsos destructivos. (Solloa, 2006).

Otro factor de la relación padres e hijos que intervienen en el trastorno negativista es la incoherencia de la severidad y la indebida permisividad de la educación; lo que es un reflejo de la debilidad del yo de los padres. Para el niño la permisividad excesiva y la falta de límites de sus padres no es interpretada como un signo de amor o respeto por sus derechos democráticos; si no que por el contrario, percibe con razón esta actitud de sus padres como un indicio de debilidad y de falta de interés por él. (Solloa, 2006) Los padres no solo son educadores sino también modelos de conducta. (Baum, 2003)

### **3.4 Agresividad infantil**

En la antigua Grecia y en Roma los niños eran considerados como seres humanos no terminados, incluso el abuso infantil, la venta de niños y el infanticidio eran conductas que se alentaban. Aristóteles, filósofo griego del siglo III antes de Cristo, describió que la mayoría de los niños morían en los primeros siete días de vida por abandono y descuido. (Prado, 2007)

### **3.5 Que se entiende por agresividad infantil**

El termino Agresión, deriva del latín “agredir” que significa “emprender algo, ir contra algo”. (Baum, 2003).

Siendo así que se define al niño agresivo como a aquel que presenta comportamientos dañinos provocados por conductas poco tolerantes a la frustración y carentes de compasión, empatía y afecto. (Prado 2007), sin embargo, se tiene por cierto que las energías agresivas son innatas, de lo contrario el ser humano sería incapaz de defenderse, marcar límites y progresar, utiliza la agresión como un

intento por sobrevivir, el instinto se lo dicta, por eso necesita llamar la atención, necesita hacerse oír. (Baum, 2003).

Buss, 1961, (citado por Serrano, 1997) define la agresividad infantil como una respuesta consistente en proporcionar un estímulo nocivo a otro organismo, Bandura, 1973, (citado por Serrano, 1997) por su parte, dice que es una conducta perjudicial y destructiva que socialmente es definida como agresiva, para Patteson 1977, (citado por Serrano, 1997) la agresión es un evento aversivo a las conductas de otra persona, utiliza el término “coerción” para referirse al proceso por el que estos eventos aversivos controlan los intercambios diádicos, en cuanto a Dollard, Doob, Miller, Mowrer y Sears, 1939 (citados por Serrano, 1997) quienes mencionaban que la agresividad es una conducta cuyo objetivo es dañar a una persona o a un objeto. (Serrano, 1997).

Por lo anterior, se puede entender, que generalmente hablamos de conducta agresiva para referirnos al hecho de provocar daño físico o psicológico a una persona u objeto, ya sea este animado o inanimado, al igual que lo es dañar a otros, burlarse de ellos, ofenderlos, tener rabietas como arrojarse al suelo, gritar, golpear muebles por ejemplo o utilizar palabras inadecuadas para llamar a los demás. (Serrano, 1997)

De acuerdo con Buss 1961, (citado por Serrano, 1997) podemos clasificar el comportamiento agresivo atendiendo a tres variables.

- a) Según la modalidad, puede tratarse de agresión física, por ejemplo un ataque a un organismo mediante armas o elemento corporal o verbal, como una respuesta vocal que resulta nocivo para el otro organismo, como, por ejemplo, amenazar o rechazar.
- b) Según la relación interpersonal, la agresión puede ser directa, por ejemplo, en forma de amenaza, ataque o rechazo o indirecta, que puede ser verbal, como divulgar un cotilleo, o física, como destruir la propiedad de alguien.

- c) Según el grado de actividad implicada, la agresión puede ser activa, que incluye todas las conductas hasta aquí mencionadas o pasiva, como impedir que el otro pueda alcanzar su objetivo o como negativismo. La agresión pasiva normalmente suele ser directa, pero a veces puede manifestarse indirectamente.

En el caso de los niños, generalmente suele presentarse la agresividad en forma directa, pueden manifestar la agresión también en forma indirecta, desplazada o contra los objetos de la persona que ha sido el origen del conflicto y dando lugar a la proyección de la agresión contenida que consiste en gesticulaciones, gritos, resoplidos y expresiones faciales de frustración. (Serrano, 1997)

### **3.6 Evolución de la conducta agresiva**

La conducta agresiva es mucho más frecuente en los primeros años, y posteriormente declina su frecuencia. Maccoby, 1980 (citado por Serrano, 1997), menciona que el nivel máximo se da, aproximadamente a los dos años, por ello cuando se dice que un niño mayor es agresivo se está diciendo que, entre otras, tiene la misma frecuencia de conductas. (Serrano, 1997)

Algunos autores diferencian entre agresión instrumental y agresión hostil o emocional; la agresión instrumental sería la llevada a cabo para conseguir fines no agresivos tales como aprobación social, objetos materiales o incremento de la autoestima, mientras que la agresión hostil-afectiva o emocional tiene como principal objetivo dañar a alguien o a algo. Este último tipo de agresión es la que se iniciaría por cualquier estímulo que provoca enfado, tales como un insulto o ataque. (Serrano, 1997)

En la agresión instrumental que se inicia por un objeto, en este caso se hablaría de una agresión motivada por el incentivo, y en el segundo caso, de una agresión motivada por el enojo. (Serrano, 1997)

Entre los dos y los cinco años, se observa un declive gradual en la agresión instrumental, al tiempo que se observa un incremento en la agresión hostil y entre los seis y los ocho años se observa menor número de agresión total que al principio. Sin embargo, hay una proporción más alta de agresividad hostil que instrumental. (Serrano, 1997)

### **3.7 Teorías del comportamiento agresivo**

Algunas teorías sobre el comportamiento agresivo son las activas y las reactivas, en las cuales las teorías activas; son aquellas que ponen el origen de la agresión en los impulsos internos, por lo que es innata, estas teorías son las llamadas teorías biológicas, en ellas, se encuentra la teoría psicoanalítica y la etológica. La primera postula que la agresión se produce como resultado del “instinto de muerte” y en este sentido la agresividad es una manera de dirigir el instinto hacia afuera, hacia los demás, en lugar de dirigirlo hacia uno mismo, mientras la teoría etológica, han utilizado sus observaciones y conocimientos sobre la conducta animal y han intentado generalizar sus conclusiones al hombre, apoyan la idea de que la agresividad en el hombre es innata y puede darse sin que exista provocación previa, ya que la energía se acumula y suele descargarse de forma regular. (Serrano, 1997)

En cuanto a las teorías reactivas, son teorías que ponen el origen de la agresión en el medio ambiente que rodea al individuo, y perciben dicha agresión como una reacción de emergencia frente a los sucesos ambientales.

A su vez, las teorías reactivas podemos clasificarlas en teorías del impulso y teoría del aprendizaje social; las teorías del impulso comenzaron con la hipótesis de frustración-agresión de Dollard y Miller, 1939 (citados por Serrano, 1997) quienes mencionan que la agresión es una respuesta muy probable a una situación



frustrante, es la respuesta natural predominante a la frustración. La hipótesis afirma que la frustración activa un impulso agresivo, en cierto modo, el castigo a la agresión que frustra al niño, se relaciona con una mayor agresividad infantil. La conducta agresiva se aprende como consecuencia de las interacciones de la primera infancia dentro del ambiente familiar, la frustración facilita la agresión, pero no es una condición necesaria para ella, es solo un factor, y no necesariamente el más importante que afecte a la expresión de la agresión. (Serrano, 1997).

En la teoría del aprendizaje social se afirma que las conductas agresivas pueden aprenderse por imitación u observación de la conducta de modelos agresivos. (Serrano, 1997).

Whitting 1941, (citado por Serrano, 1997) menciona aspectos tales como aprendizaje observacional, reforzamiento de la agresión y generalización de la agresión.

Se ha utilizado el término “frustración” para referirse a múltiples situaciones como la obstrucción, la omisión o demora de reforzamiento, la retirada de recompensas y la administración de estímulos punitivos.

La forma en que los individuos responden a las situaciones consideradas como frustrantes, está, principalmente, determinada por los comportamientos que han aprendido para hacer frente a tales situaciones. (Serrano, 1997)

Si bien los factores biológicos influyen en la conducta agresiva, los niños no nacen con la habilidad para llevar a cabo un comportamiento, por tanto, si no nacen con esta habilidad, deben aprenderla, ya sea directa o vicariamente, esto puede ser por: modelado; la imitación tiene un papel fundamental en la adquisición y el mantenimiento de las conductas agresivas en los niños; reforzamiento; los factores situacionales: la conducta agresiva varía con el ambiente social, los objetivos y el papel desempeñado por el

agresor en potencia y los factores cognoscitivos que desempeñan un papel importante en la adquisición y mantenimiento de la conducta agresiva. Estos factores cognoscitivos pueden ayudar al niño a auto regularse. (Serrano, 1997)

### **3.8 Indicadores de la agresividad infantil**

La agresión es un asunto focal del negativismo y se evidencia de maneras diversas en ambientes diferentes. Dentro de las manifestaciones más abiertas del negativismo están la rebeldía, la provocación, las peleas frecuentes, molestar a los demás y exabruptos emocionales.

Lavietes 1973 (Citado por Solloa, 2006) menciona que cuando la agresión se expresa indirectamente o pasivamente, los síntomas son: terquedad persistente, desobediencia, berrinches, conducta provocativa, sin violar los derechos básicos de los demás, rencor y venganza, resistencia al cambio, manifestación de quejas continuas, renuencia a ceder o negociar con la autoridad, rebeldía, conducta molesta que provoca malestar en los demás y estado de ánimo irascible y enojoso. (Solloa, 2006).

### **3.9 Visión globalizadora del comportamiento agresivo en el niño**

La mayoría de las ocasiones en que un niño emite una conducta agresiva, lo hace normalmente como reacción a una situación conflictiva, esta situación puede resultar de problemas de relación social con otros niños o con los mayores, respecto de satisfacer los deseos del propio niño, problemas con los adultos surgidos por no querer cumplir las órdenes que estos le imponen, problemas con adultos cuando estos les castigan por haberse comportado inadecuadamente, o con otro niño cuando éste le agrede.

La reacción que cualquiera de estos hechos que provoca en el niño, depende de su experiencia previa particular. (Serrano, 1997)

### **3.10 Tipos de agresividad y violencia en los niños**

Puede darse el caso en que haya que distinguir entre agresividad y agresión. La agresividad es uno de los componentes afectivos humanos, está en el hombre y se manifiesta más o menos veladamente, entra dentro del potencial de acción, actividad y la “evitación” no es sino uno de los componentes de la agresión en retirada.

La agresividad no siempre se manifiesta a través de la agresión, si esta ha de ser forzosamente agresión contra otro, sino que también puede ser contra sí mismo. (Ajuriaguerra, 1997). Se distinguen varios tipos de agresión, de los cuales destacan:

#### **3.10.1 Agresión perversa**

La agresión perversa incluye actos agresivos verbales y físicos hacia otros, hacia las cosas o hacia sí mismo. Este tipo de agresión implica también actos explícitos de violencia, como delincuencia, asalto y robo. (Prado, 2007)

Cuando el ataque es espontáneo, o bien cuando es planeado cuidadosamente, se define como agresión perversa, y si persiste este tipo de conducta más allá de la adolescencia desarrollará numerosos problemas de adaptación social que pudieran llegar hasta el homicidio, robo o suicidio. (Prado, 2007)

#### **3.10.2 Violencia**

La agresión y los actos de violencia pueden estar relacionados pero no necesariamente son sinónimos. En la agresión el daño a otros ocurre en patrones de acción moderados. En cambio, la violencia incorpora acciones más crueles y sádicas. (Prado, 2007) En efecto, si bien se mira la violencia siempre es un síntoma de desesperación, impotencia y desvalimiento, es comunicación no verbal, es un hablar

sin palabras entre quienes carecen de palabras oportunas para la situación, por eso si se le enseña al niño que puede manifestar sus sentimientos aprenderá más pronto a abordarlos constructivamente y este aprendizaje podrá ir desarrollándose luego en función de su edad. (Baum, 2003).

### **3.10.3 Agresión escondida**

Este tipo de agresión, como mentir, engañar, fumar, tomar o desobedecer, es una acción que viola las normas sociales convencionales. (Prado, 2007)

Puede darse cuando los niños acuden a pedirnos ayuda, haciendo creer que son las víctimas, no se trata de resolver el conflicto por ellos, sino de averiguar entre todos lo que importa hacer o decir, lo primero que incumbe al adulto es no inmiscuirse. Los mismos niños pedirán ayuda si la necesita, si el adulto interviene, la mayoría de las veces impide que los niños negocien la reconciliación entre sí, y se debe recordar la importancia a la reconciliación con el compañero o compañera después de una disputa encendida. Primero es conseguir la relajación y solo después procederemos a hablar tranquilamente de lo sucedido. Tampoco es cuestión de buscar un culpable si no de facilitar que cada uno de ellos se ponga en la situación del otro. (Baum, 2003)

Lo malo de pegar a un niño es que éste no puede establecer la relación con lo que ha hecho y se siente humillado. Cada golpe o ataque le dice que él no sirve para nada, y además se ve entregado a la violencia, a la fuerza superior del adulto lo que acarrea toda una serie de temores. (Baum, 2003)

#### **3.10.4 Agresión reactiva y proactiva**

La agresión reactiva es un tipo de agresividad no planteada pero que se da como respuesta a ciertas circunstancias o estímulos. Estos estímulos pueden ser reales o percibidos. Cuando un estímulo se presenta y el individuo lo percibe como perjudicial o peligroso, entonces su reacción es agresiva. (Prado, 2007)

La agresión proactiva es una agresión intencional y planeada para lograr una meta o dominar a otro niño o adulto. La persona que usa este tipo de agresión es una persona calmada y con altas expectativas de lograr el resultado planeado. (Prado, 2007)

#### **3.10.5 Agresión de pertenencia o social**

La agresión de pertenencia se caracteriza por acciones intencionales de un niño hacia otro con el propósito de lastimarlo a través de su aceptación social o integración en un grupo de compañeros o amigos. (Prado, 2007)

K.E. Moyer subraya que es posible controlar una conducta agresiva no deseada; modificando el medio en el sentido de minimizar las condiciones que produzcan privaciones, sufrimiento y frustración; Inhibiéndolo por medio del aprendizaje y modificando interiormente las condiciones fisiológicas que facilitan las distintas respuestas agresivas por medio de medicamentos, hormonas y por estímulo o lesión cerebral. (Solloa, 2006)

## **CAPITULO IV**

### **METODO**

#### **4.1 Tema:**

*La teoría conductual, una alternativa en la terapia lúdica para disminuir la agresividad en nivel preescolar.*

#### **4.2 Planteamiento del problema**

¿De qué manera la teoría conductual como alternativa en la terapia lúdica disminuye la agresividad en nivel preescolar?

#### **4.3 Hipótesis**

La aplicación de las técnicas conductuales a partir de la terapia lúdica disminuirá la agresividad en nivel preescolar.

#### **4.4 Variable Dependiente**

Agresividad: La etiología afirma que la agresividad es uno de los caracteres básicos de cualquier ser vivo y señala sus relaciones estrechas, en la serie animal con el instinto sexual. La psicología ha confirmado este dato fundamental. Sin embargo no todos los psicólogos están de acuerdo sobre el sentido que se debe dar a este término; unos lo reservan para actos de carácter hostil, destructivo; otros lo aplican a todas las tendencias activas dirigidas hacia el exterior, que afirman el yo, y son posesivas y constructivas.

#### **4.5 Variable Independiente**

Teoría conductual: Es una corriente psicopedagógica de este siglo. Su base fundamental es la relación estímulo-respuesta y por ello es capaz de sustentar parte de los métodos correctivos en algunos de los problemas de aprendizaje más comunes. Determina que la psicología tiene por objeto la interacción continua entre el sujeto conductual y los eventos observables físicos y sociales del ambiente. Su marco teórico está definido por leyes funcionales que establecen la fortaleza o debilidad de las relaciones entre la conducta y el sujeto. Como es el caso del aprendizaje y el desarrollo, la evaluación o inhibición (cambios en las destrezas y capacidades), el mantenimiento de la conducta y la generalización de las interacciones observadas. Posee toda una metodología de investigación adecuada para el estudio de la conducta con resultados aplicables en la práctica educativa.

Terapia Lúdica: Término que define a la técnica psicoterapéutica que se utiliza en el tratamiento de las actividades neuróticas, trastornos de la conducta, neurosis manifiestas, y se basa en el juego, considerando la espontaneidad propia de este, permite una mayor exteriorización de los conflictos.

#### **4.6 Objetivo General**

Conocer si la teoría conductual como alternativa en la terapia lúdica disminuirá la agresividad en nivel preescolar.

##### **4.6.1 Objetivos particulares**

Conocer la funcionalidad de la teoría conductual en la terapia lúdica para disminuir la agresión.

#### **4.7 Tipo de estudio:**

Realizaré una investigación de campo en el lugar de situación natural donde se encuentran los niños.

##### **4.7.1 Diseño:**

No experimental: Transeccional o transversal de tipo exploratorio, en él se conoce una variable o un conjunto de variables, una comunidad, un contexto, un evento, una situación. Se trata de una exploración inicial en un momento específico. Por lo general, se aplican a problemas de investigación nuevos o poco conocidos, además constituyen el preámbulo de otros diseños (no experimentales y experimentales).

##### **4.7.2 Población:**

Niños de 3 a 5 años de nivel preescolar.

##### **4.7.3 Tipo de muestra**

No probabilístico intencional dirigido.

#### **4.8 Definición conceptual y operacional de las variables**

Conductismo: Es una corriente psicopedagógica de este siglo. Su base fundamental es la relación E-R y por ello es capaz de sustentar parte de los métodos correctivos en algunos de los problemas de aprendizaje más comunes. Determina que la psicología tenga por objeto la interacción continua entre el sujeto conductual y los eventos observables físicos y sociales del ambiente. Su marco teórico está definido por leyes funcionales que establecen la fortaleza o debilidad de las relaciones entre la conducta y el sujeto, como es el caso del aprendizaje y el desarrollo, la evaluación o inhibición, el mantenimiento de la conducta y la generalización de las interacciones observadas. Posee toda una metodología de investigación adecuada



para el estudio de la conducta con resultados aplicables en la práctica educativa.

**Agresividad:** La etiología afirma que la agresividad es uno de los caracteres básicos de cualquier ser vivo y señala sus relaciones estrechas, en la serie animal con el instinto sexual. La psicología ha confirmado este dato fundamental. Sin embargo no todos los psicólogos están de acuerdo sobre el sentido que se debe dar a este término; unos lo reservan para actos de carácter hostil, destructivo; otros lo aplican a todas las tendencias activas dirigidas hacia el exterior, que afirman el yo, y son posesivas y constructivas.

Escala de agresividad manifiesta (OVER AGGRESSION SCALE, OAS) fue diseñada para medir objetivamente la agresividad de los pacientes, la escala evalúa 4 modalidades de agresividad: verbal, física contra uno mismo, física contra objetos y física contra otras personas.

Cada uno de los ítems es valorado desde una doble perspectiva: gravedad y frecuencia. La puntuación de gravedad se realiza mediante una escala tipo Likert de 5 valores de intensidad, desde 1 (no presenta ese tipo de gravedad) hasta 5 (la gravedad es extrema). La valoración de la frecuencia se realiza de forma abierta, indicando el número de veces que ha presentado en el mes previo las conductas correspondientes al nivel de gravedad.

El marco de referencia temporal queda a elección del evaluador, dependiendo de la frecuencia de los actos violentos, es un instrumento que no debe ser autoaplicado.

La pedagogía debe tener en cuenta este fenómeno; bien aprovechado puede dar fuerza y coherencia a la actividad de los educandos, y descuidado puede ocasionar disgregación y competitividad agonal negativa.

**CHIPS:** es una entrevista psiquiátrica altamente estructurada, cuya base se encuentra estrictamente en los criterios del DSM-IV.

Esta entrevista detecta la presencia de 20 trastornos psiquiátricos, entre ellos: Trastorno por déficit de atención con hiperactividad, Trastorno negativista desafiante, Trastorno de conducta, Abuso de sustancias, Trastorno de ansiedad por separación, Trastorno obsesivo-compulsivo, Trastorno por estrés postraumático, Anorexia, Bulimia, Enuresis, Encopresis, Esquizofrenia y Psicosis.

Terapia Lúdica: Término que define a la técnica psicoterapéutica que se utiliza en el tratamiento de las actividades neuróticas, trastornos de la conducta, neurosis manifiestas, y se basa en el juego, considerando la espontaneidad propia de este, permite una mayor exteriorización de los conflictos.

#### **4.9 Instrumentos**

Los instrumentos que utilizaré se describen a continuación:

- 1.- Lápices
- 2.- Goma
- 3.- Sacapuntas
- 4.- Aula
- 5.- Sillas
- 6.- Mesas
- 7.- Test de agresividad (adaptación CHIPS y OAS)
- 8.- Test de terapia lúdica mediante la teoría conductual.

#### **4.10 Procedimiento**

**Fase 1:** Ubicar los preescolares de la región No. 8 del Estado de México.

**Fase 2:** Solicite el permiso a los directivos de cada una de las instituciones, para la aplicación de los test.

**Fase 3:** Solicite la colaboración de las maestras para canalizar a cada uno de los niños ya detectados con problemas de agresividad dentro de cada una de las aulas.

**Fase 4:** Me asignaron una aula en cada una de las instituciones para la aplicación de los test.

**Fase 5:** Los test fueron aplicados de manera individual, iniciando por los niños de primer grado.

**Fase 6:** Una vez aplicados los test, procedí a calificar cada uno, reflejando el nivel de agresividad que existe en el nivel preescolar; los resultados obtenidos nos arrojan los parámetros de funcionalidad de la teoría conductual aplicada como una alternativa en la terapia lúdica para disminuir la agresividad.

#### **4.11 Análisis estadístico**

El análisis estadístico lo llevé a cabo por medio del Programa Estadístico Microsoft Excel año 2007, primeramente se realizó un análisis descriptivo de los datos, mediante una distribución de frecuencias, la cual se presenta en un cuadro de datos y de manera gráfica (Hernández, Et. Al. 2010).

## **CAPITULO V**

### **RESULTADOS**

#### **5.1 Análisis General**

La presente investigación tuvo como propósito identificar el nivel de agresividad en nivel preescolar, así mismo conocer si la “Teoría conductual es una alternativa en la terapia lúdica, por lo que se propone una serie de actividades para disminuir la agresividad, las cuales puedan ser utilizadas en los centros escolares y dar a conocer la importancia que tiene la teoría conductual en la terapia lúdica.

Para tal efecto, se aplicaron 102 “Test de Ludoterapia a través de la Teoría Conductual” y 102 “Test de Agresividad para niños” en los cuales 40 fueron niñas y 62 niños, estos test aplicados en la región No.8 del Estado de México, de acuerdo a los resultados obtenidos después de dicha aplicación, del Test de Agresividad para niños se detectó un nivel de 66 % general, de tanto niños y niñas, conforme a los resultados que se obtuvieron al aplicar el “Test de Ludoterapia a través de la Teoría Conductual”. Lo cual generó buscar una propuesta para atacar dicho fenómeno, la cual fue la teoría conductual en la terapia lúdica, ya que se detectó un nivel de 83% de eficacia de acuerdo al puntaje obtenido de manera general.

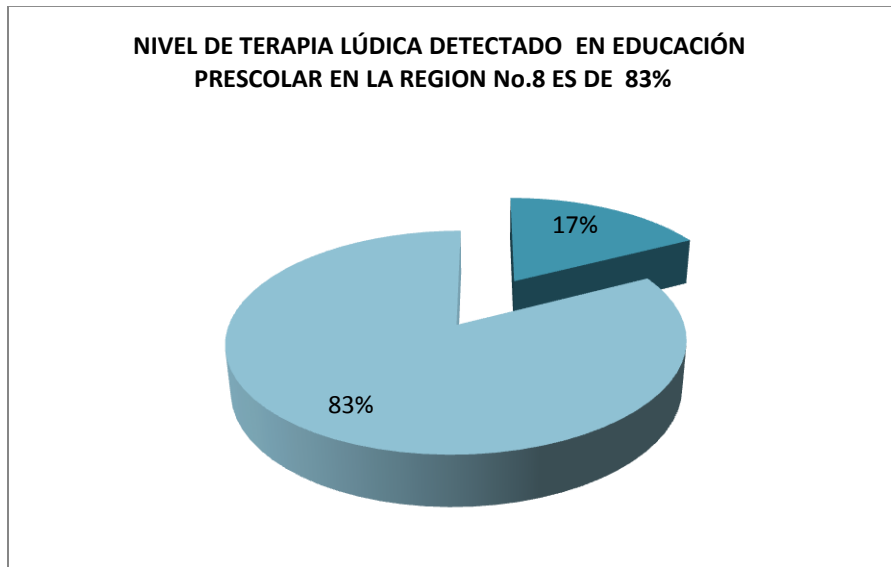
## 5.2 GRAFICA GENERAL

No.	% LUDOTERAPIA	% AGRESIVIDAD
1	73.33	81.48
2	80	85.18
3	86.66	75.92
4	90	55.55
5	93.33	75.92
6	83.33	85.18
7	86.66	51.85
8	90	74.07
9	90	59.25
10	86.66	50
11	83.33	75.92
12	76.66	61.11
13	80	68.51
14	83.33	55.55
15	90	51.85
16	86.66	51.85
17	90	62.96
18	80	55.55
19	90	50
20	93.33	66.66
21	80	53.7
22	83.33	68.51
23	90	62.96
24	80	64.81
25	83.33	72.22
26	86.66	62.96
27	90	62.96
28	83.33	70.37
29	83.33	72.22
30	86.66	72.22
31	80	79.62
32	83.33	87.03
33	86.66	55.55
34	86.66	64.81
35	86.66	68.51
36	90	61.11
37	76.66	70.37
38	83.33	62.96

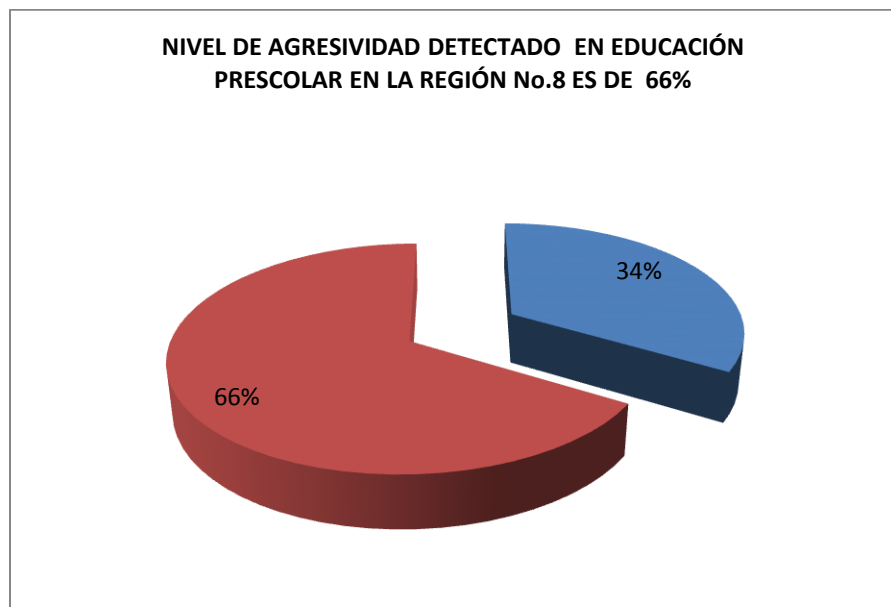
39	83.33	50
40	90	59.25
41	83.33	53.7
42	86.66	59.25
43	80	72.22
44	73.33	77.77
45	66.66	77.77
46	76.66	72.22
47	73.33	55.55
48	83.33	62.96
49	86.66	50
50	90	70.37
51	63.33	74.07
52	86.66	70.37
53	83.33	51.85
54	90	64.81
55	83.3	70.3
56	86.66	61.11
57	86.66	55.55
58	86.66	57.4
59	76.66	62.96
60	86.66	66.66
61	90	88.88
62	86.66	85.18
63	86.66	59.25
64	73.33	87.03
65	80	62.96
66	83.33	66.66
67	90	59.25
68	96.66	51.85
69	83.33	64.81
70	83.33	57.4
71	93.33	50
72	93.33	74.07
73	76.66	72.22
74	80	70.37
75	76.66	79.62
76	86.66	61.11
77	93.33	75.92
78	83.33	59.25
79	75.33	90.74
80	83.33	72.22
81	70	62.96

82	90	59.25
83	80	61.11
84	73.33	64.81
85	83.33	55.55
86	86.66	68.51
87	83.33	70.37
88	83.33	81.48
89	70	62.96
90	76.66	79.62
91	86.66	68.51
92	83.33	62.96
93	86.66	79.62
94	96.66	72.22
95	86.66	53.7
96	80	62.96
97	76.66	68.51
98	73.33	59.25
99	70	62.96
100	80	55.55
101	83.33	70.37
102	83.33	68.51
RESULTADOS	8,514.950	6,743.920
%	83.48	66.12

### GRAFICA GENERAL DE TERAPIA LUDICA



### GRAFICA GENERAL DE AGRESIVIDAD





#### 5.4 TABLA DE FRECUENCIA DE LUDOTERAPIA

TEST DE LUDOTERAPIA POR EDAD	3 AÑOS		4 AÑOS		5 AÑOS	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.- ¿TE GUSTA JUGAR?	18	1	35	2	44	2
2.- ¿TE CASTIGAN SI HACES ALGO MAL?	11	8	21	16	23	23
3.- ¿JUGARIAS SOLO PARA OBTENER UN PREMIO?	13	6	31	6	34	12
4.- ¿TE ENOJAS SI PIERDES EN EL JUEGO Y NO TE DAN UN PREMIO?	12	7	25	12	25	21
5.- ¿CUMPLES LOS CASTIGOS DEL JUEGO SI PIERDES?	11	8	28	9	28	18
6.- ¿TE PREMIAN SI HACES ALGO BIEN?	17	2	37	0	32	14
7.- ¿TE GUSTA PONER CASTIGOS A TUS AMIGOS?	11	8	13	24	15	31
8.- ¿TE GUSTA QUE TE APLAUDAN CUANDO GANAS EN EL JUEGO?	13	6	34	3	46	0
9.- ¿TE IMPORTA EL TAMAÑO DEL PREMIO?	14	5	24	13	34	12
10.- ¿SI PIERDES FELICITAS AL GANADOR?	11	8	31	6	35	11
11.- ¿TE GUSTA APRENDER COSAS NUEVAS CUANDO JUEGAS?	18	1	37	0	45	1
12.- ¿ESPERAS TUTORIO PARA JUGAR?	16	3	32	5	38	8
13.- ¿TE GUSTA QUE TE FELICITEN SI HACES ALGO BIEN?	19	0	36	1	45	1
14.- ¿COMPARTES TUS JUGUETES CON TUS COMPAÑEROS?	16	3	33	4	37	9
15.- ¿TE GUSTA GANAR SIEMPRE?	16	3	33	4	41	5
<b>TOTAL</b>	<b>216</b>	<b>69</b>	<b>450</b>	<b>105</b>	<b>522</b>	<b>168</b>

### 5.5 TABLA DE FRECUENCIA DE AGRESIVIDAD

TEST DE AGRESIVIDAD POR EDAD	3 AÑOS		4 AÑOS		5 AÑOS	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.- ¿TE MOLESTA QUE NO TE SALGAN BIEN LAS COSAS?	9	10	18	19	21	25
2.- ¿CREES QUE ERES BERRINCHUDO?	9	10	11	26	19	27
3.- ¿PELEAS CON TUS PAPÁS?	7	12	12	25	11	35
4.- ¿PELEAS CON TU MAESTRO?	3	16	6	31	8	38
5.- ¿ERES OBEDIENTE EN TU CASA?	10	9	30	7	32	43
6.- ¿ERES OBEDIENTE EN LA ESCUELA?	10	9	29	8	35	44
7.- ¿HACES COSAS PARA MOLESTAR A OTRAS PERSONAS?	9	10	15	22	29	35
8.- ¿HAS TOMADO COSAS QUE NO SON TUYAS PARA MOLESTAR?	9	10	11	26	10	35
9.- ¿TE GUSTA BURLARTE DE LAS PERSONAS?	9	10	14	23	12	34
10.- ¿LE HECHAS LA CULPA A LAS PERSONAS DE LO QUE HACES?	9	10	20	17	14	32
11.- ¿TE ENOJAS FACILMENTE?	11	8	17	20	24	22
12.- ¿SI TE ENOJAS, ES POR MUCHO TIEMPO?	4	15	7	30	17	29
13.- ¿CUÁNDO ALGUIEN TE HACE ENOJAR, TE DESQUITAS?	5	14	20	17	33	13
14.- ¿AMENAZAS A OTROS CON FRECUENCIA?	2	17	7	30	13	33
15.- ¿LOS NIÑOS DE ALEJAN DE TI POR QUE ERES PELEONERO?	3	16	12	25	8	38
16.- ¿TIENES PROBLEMAS POR PELEAR EN CASA, ESCUELA O CALLE?	4	15	9	28	14	32
17.- ¿ALGUNA VEZ HAS USADO UN OBJETO PARA PELEAR?	2	17	10	27	10	36
18.- ¿HAS LASTIMADO A ALGUIEN MUY FUERTE?	5	14	12	25	11	35
19.- ¿ALGUNAS VEZ HAS LASTIMADO A ALGUIEN SIN RAZON?	3	16	9	28	9	37
20.- ¿ALGUNA VEZ HAS DAÑADO QUE NO SEA TUYO?	4	15	9	28	13	33
21.- ¿ALGUNA VEZ HAS ENCENDIDO FUEGO CUANDO NO DEBIAS?	9	10	15	22	12	34
22.- ¿ALGUNA VEZ HAS LASTIMADO O MATADO ALGUN ANIMAL SOLO POR JUEGO?	6	13	13	24	17	29
23.- ¿ALGUNA VEZ HAS OBLIGADO A ALGUIEN A JUGAR CON TIGO?	7	12	16	21	20	26
24.- ¿GRITAS CUANDO TE ENOJAS?	11	8	19	18	27	19
25.- ¿DICES GROCERIAS A LAS PERSONAS?	6	13	12	25	25	21
26.- CUÁNDO TE ENOJAS, ¿PEGAS?	9	10	21	16	32	14
27.- ¿GOLPEAS O AVIENTAS OBJETOS CUANDO TE ENOJAS?	3	16	12	25	27	19
<b>TOTAL</b>	<b>178</b>	<b>335</b>	<b>386</b>	<b>613</b>	<b>503</b>	<b>818</b>

## 5.6 TABLA DE FRECUENCIA DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

TEST DE LUDOTERAPIA POR GENERO	NIÑA		NIÑO	
	SI	NO	SI	NO
1.- ¿TE GUSTA JUGAR?	34	2	63	3
2.- ¿TE CASTIGAN SI HACES ALGO MAL?	18	18	37	29
3.- ¿JUGARÍAS SOLO PARA OBTENER UN PREMIO?	29	7	49	17
4.- ¿TE ENOJAS SI PIERDES EN EL JUEGO Y NO TE DAN UN PREMIO?	24	12	38	28
5.- ¿CUMPLES LOS CASTIGOS DEL JUEGO SI PIERDES?	26	10	40	26
6.- ¿TE PREMIAN SI HACES ALGO BIEN?	25	11	61	5
7.- ¿TE GUSTA PONER CASTIGOS A TUS AMIGOS?	14	22	25	41
8.- ¿TE GUSTA QUE TE APLAUDAN CUANDO GANAS EN EL JUEGO?	32	4	61	5
9.- ¿TE IMPORTA EL TAMAÑO DEL PREMIO?	26	10	46	20
10.- ¿SI PIERDES FELICITAS AL GANADOR?	28	8	49	17
11.- ¿TE GUSTA APRENDER COSAS NUEVAS CUANDO JUEGAS?	36	0	64	2
12.- ¿ESPERAS TUTORIO PARA JUGAR?	31	5	55	11
13.- ¿TE GUSTA QUE TE FELICITEN SI HACES ALGO BIEN?	35	1	65	1
14.- ¿COMPARTES TUS JUGUETES CON TUS COMPAÑEROS?	33	3	53	13
15.- ¿TE GUSTA GANAR SIEMPRE?	32	4	58	8

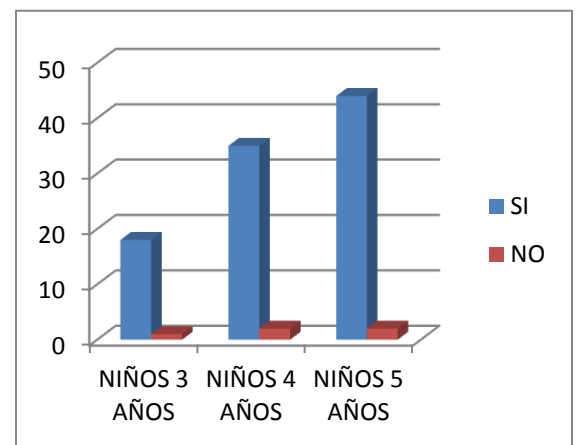
## 5.7 TABLA DE FRECUENCIA DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

TEST DE AGRESIVIDAD POR GENERO	NIÑA		NIÑO	
	SI	NO	SI	NO
1.- ¿TE MOLESTA QUE NO TE SALGAN BIEN LAS COSAS?	13	23	35	31
2.- ¿CREES QUE ERES BERRINCHUDO?	10	26	29	37
3.- ¿PELEAS CON TUS PAPAS?	10	26	20	46
4.- ¿PELEAS CON TU MAESTRO?	5	31	12	54
5.- ¿ERES OBEDIENTE EN TU CASA?	27	9	45	21
6.- ¿ERES OBEDIENTE EN LA ESCUELA?	27	9	37	19
7.- ¿HACES COSAS PARA MIOLESTAR A OTRAS PERSONAS?	15	21	38	28
8.- ¿HAS TOMADO COSAS QUE NO SON TUYAS PARA MOLESTAR?	13	23	17	49
9.- ¿TE GUSTA BURLARTE DE LAS PERSONAS?	12	24	23	43
10.- ¿LE HECHAS LA CULPA A LAS PERSONAS DE LO QUE HACES?	19	17	24	42
11.- TE ENOJAS FACILMENTE?	15	21	37	29
12.- ¿SI TE ENOJAS, ES POR MUCHO TIEMPO?	11	25	17	49
13.- ¿CUANDO ALGUIEN TE HACE ENOJAR, TE DESQUITAS?	21	15	37	29
14.- ¿AMENAZAS A OTROS CON FRECUENCIA?	9	27	13	53
15.- ¿LOS NIÑOS DE ALEJAN DE TI POR QUE ERES PELEONERO?	9	27	24	52
16.- ¿TIENES PROBLEMAS POR PELEAR EN CASA, ESCUELA O CALLE?	12	24	15	51
17.- ¿ALGUNA VEZ HAS USADO UN OBJETO PARA PELEAR?	4	32	18	48
18.- ¿HAS LASTIMADO A ALGUIEN MUY FUERTE?	7	29	21	45
19.- ¿ALGUNAS VEZ HAS LASTIMADO A ALGUIEN SIN RAZON?	7	29	14	52
20.- ¿ALGUNA VEZ HAS DAÑADO QUE NO SEA TUYO?	8	28	18	48
21.- ¿ALGUNA VEZ HAS ENCENDIDO FUEGO CUANDO NO DEVIAS?	13	23	23	43
22.- ¿ALGUNA VEZ HAS LASTIMADO O MATADO ALGUN ANIMAL SOLO POR JUEGO?	12	24	24	42
23.- ¿ALGUNA VEZ HAS OBLIGADO A ALGUIEN A JUGAR CON TIGO?	10	26	33	33
24.- ¿GRITAS CUANDO TE ENOJAS?	17	19	40	26
25.- ¿DICES GROCERIAS A LAS PERSONAS?	9	27	34	32
26.- CUANDO TE ENOJAS, ¿PEGAS?	16	20	46	20
27.- ¿GOLPEAS O AVIENTAS OBJETOS CUANDO TE ENOJAS?	10	26	32	34

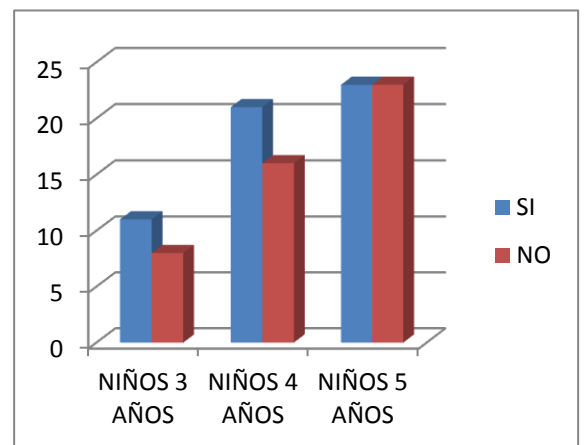
## 5.8 GRÁFICAS DE LUDOTERAPIA POR PREGUNTA

### TEST DE LUDOTERAPIA POR EDAD

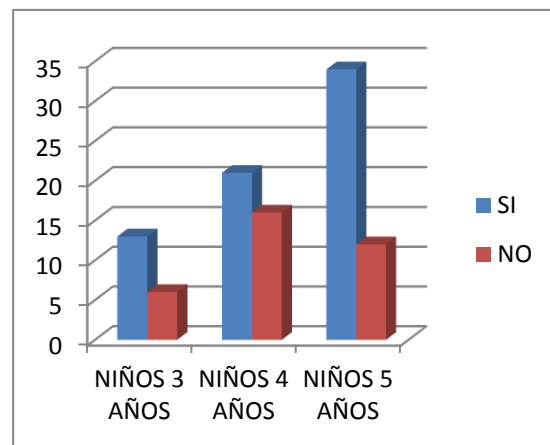
1.- ¿TE GUSTA JUGAR?		SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS		18	1
NIÑOS 4 AÑOS		35	2
NIÑOS 5 AÑOS		44	2



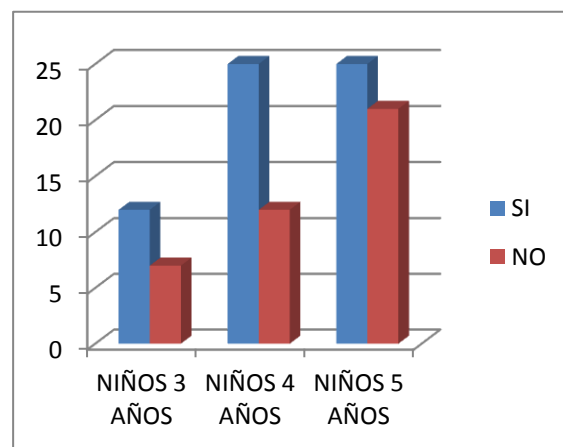
2.- ¿TE CASTIGAN SI HACES ALGO MAL?		SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS		11	8
NIÑOS 4 AÑOS		21	16
NIÑOS 5 AÑOS		23	23



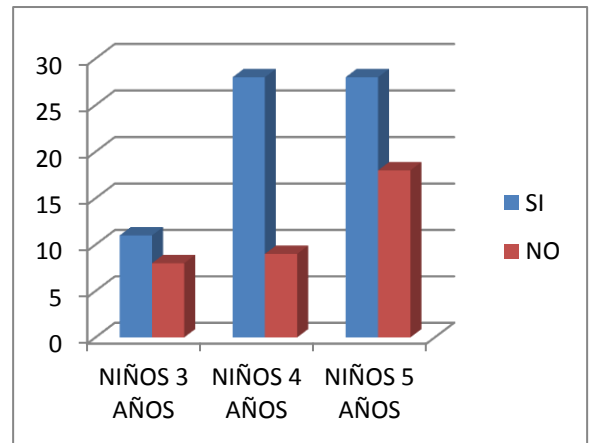
3.- ¿JUGARIAS SOLO PARA OBTENER UN PREMIO?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	13	6
NIÑOS 4 AÑOS	21	16
NIÑOS 5 AÑOS	34	12



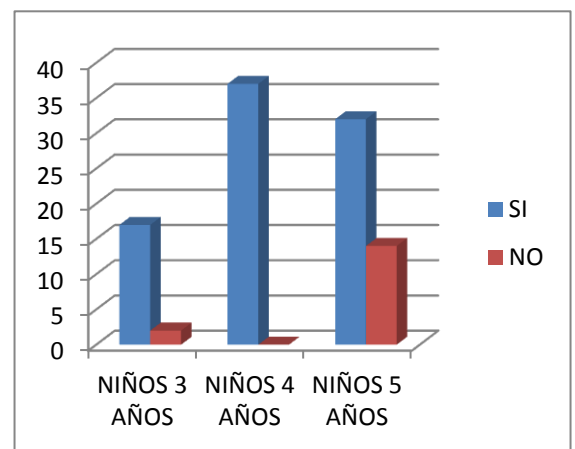
4.- ¿TE ENOJAS SI PIERDES EN EL JUEGO Y NO TE DAN UN PREMIO?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	12	7
NIÑOS 4 AÑOS	25	12
NIÑOS 5 AÑOS	25	21



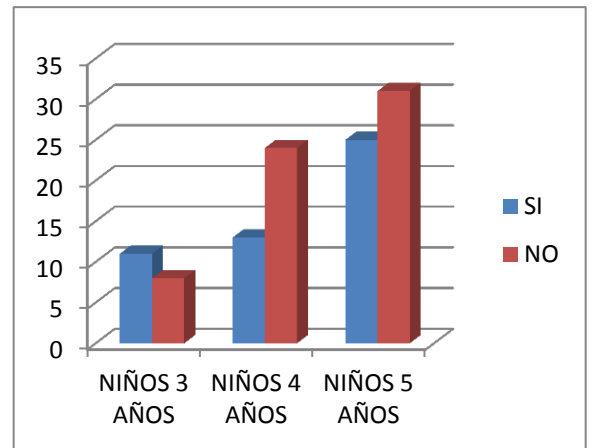
5.- ¿CUMPLES LOS CASTIGOS DEL JUEGO SI PIERDES?		SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS		11	8
NIÑOS 4 AÑOS		28	9
NIÑOS 5 AÑOS		28	18



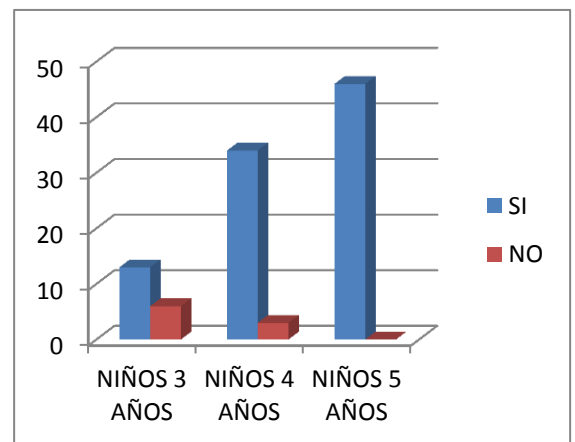
6.- ¿TE PREMIAN SI HACES ALGO BIEN?		SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS		17	2
NIÑOS 4 AÑOS		37	0
NIÑOS 5 AÑOS		32	14



7.- ¿TE GUSTA IMPONER CASTIGOS A TUS AMIGOS?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	11	8
NIÑOS 4 AÑOS	13	24
NIÑOS 5 AÑOS	25	31

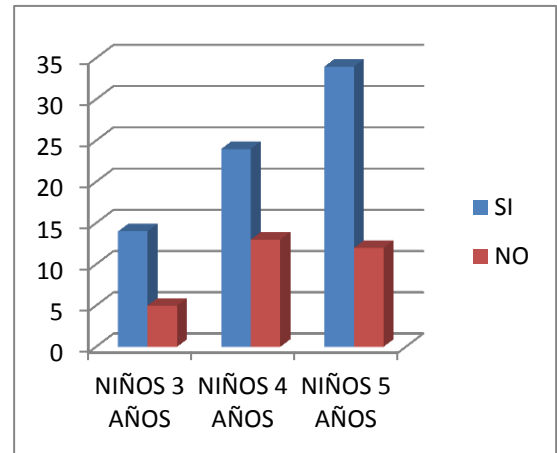


8.- ¿TE GUSTA QUE TE APLAUDAN CUANDO GANAS EN EL JUEGO?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	13	6
NIÑOS 4 AÑOS	34	3
NIÑOS 5 AÑOS	46	0

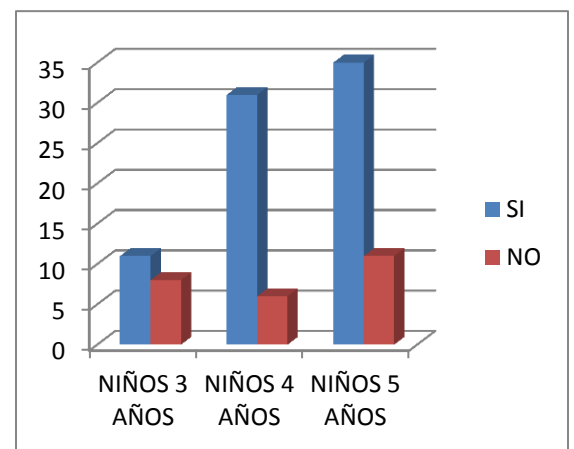




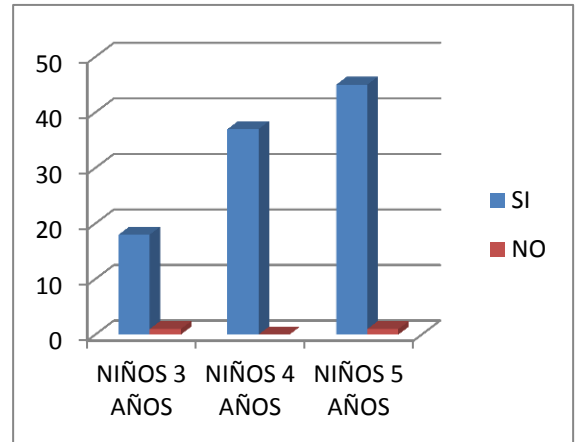
9.- ¿TE IMPORTA EL TAMAÑO DEL PREMIO?		SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS		14	5
NIÑOS 4 AÑOS		24	13
NIÑOS 5 AÑOS		34	12



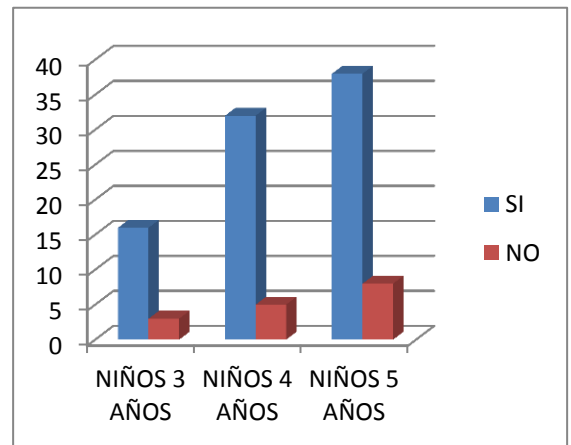
10.- ¿SI PIERDES FELICITAS AL GANADOR?		SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS		11	8
NIÑOS 4 AÑOS		31	6
NIÑOS 5 AÑOS		35	11



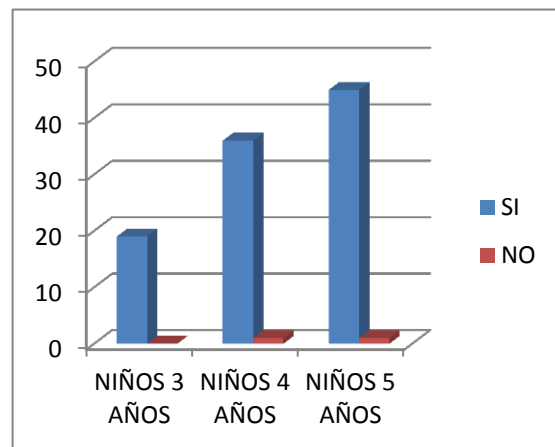
11.- ¿TE GUSTA APRENDER COSAS NUEVAS CUANDO JUEGAS?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	37	0
NIÑOS 5 AÑOS	45	1



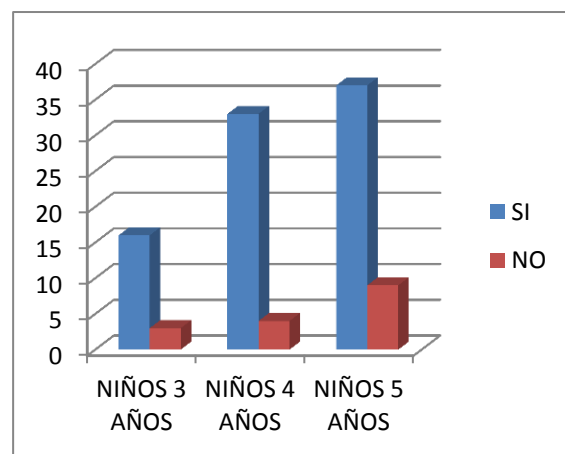
12.- ¿ESPERAS TU TURNO PARA JUGAR?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	16	3
NIÑOS 4 AÑOS	32	5
NIÑOS 5 AÑOS	38	8



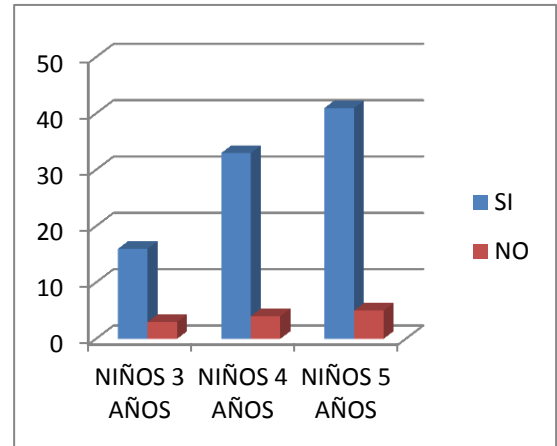
13.- ¿TE GUSTA QUE TE FELICITEN SI HACES ALGO BIEN?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	19	0
NIÑOS 4 AÑOS	36	1
NIÑOS 5 AÑOS	45	1



14.- ¿COMPARTES TUS JUGUETES CON TUS COMPAÑEROS?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	16	3
NIÑOS 4 AÑOS	33	4
NIÑOS 5 AÑOS	37	9



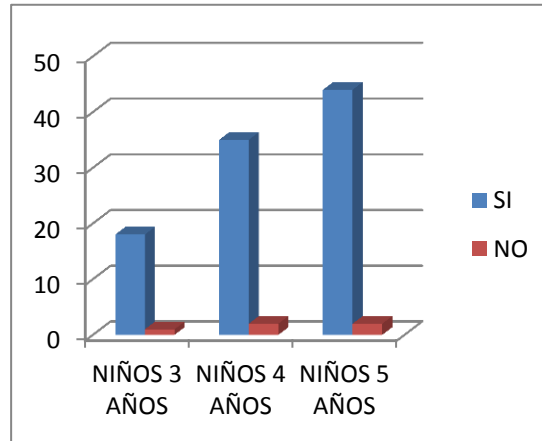
15.- ¿TE GUSTA GANAR SIEMPRE?		SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS		16	3
NIÑOS 4 AÑOS		33	4
NIÑOS 5 AÑOS		41	5



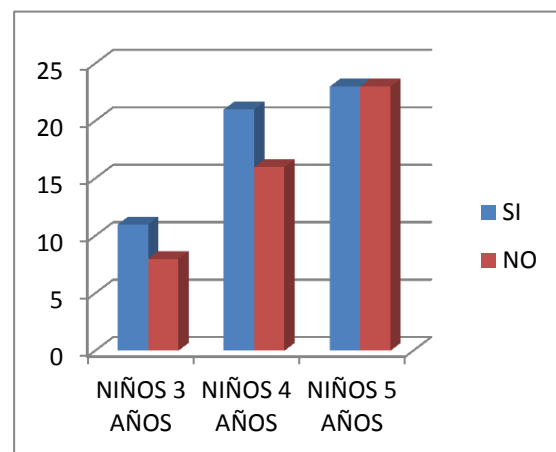
## 5.9 GRÁFICAS DE AGRESIVIDAD POR PREGUNTA

### TEST DE AGRESIVIDAD POR EDAD

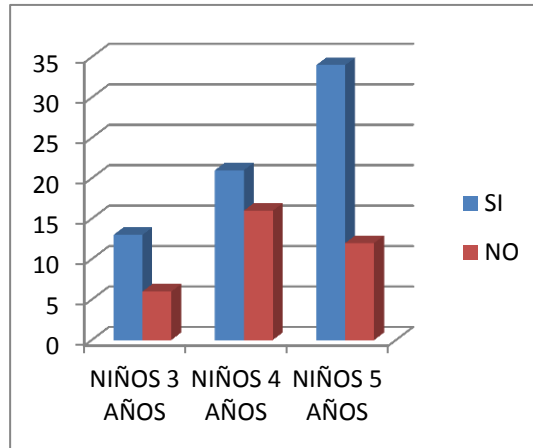
1.- ¿TE MOLESTA QUE NO TE SALGAN BIEN LAS COSAS?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	35	2
NIÑOS 5 AÑOS	44	2



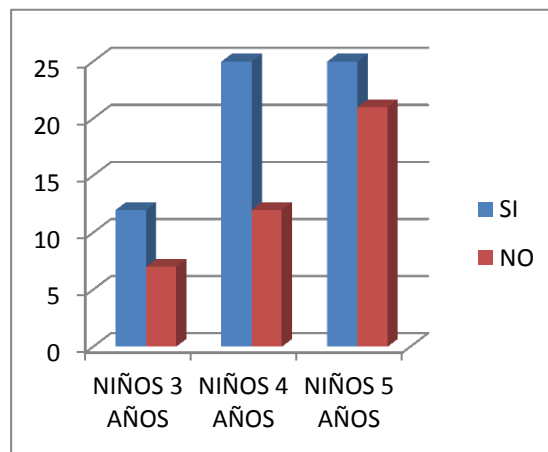
2.- ¿CREES QUE ERES BERRINCHUDO?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	11	8
NIÑOS 4 AÑOS	21	16
NIÑOS 5 AÑOS	23	23



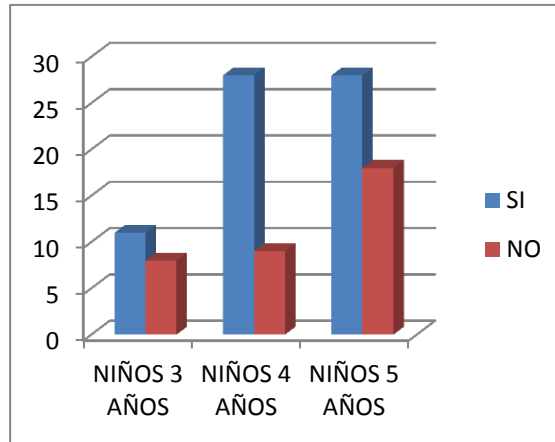
3.- ¿PELEAS CON TUS PAPÁS?		SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS		13	6
NIÑOS 4 AÑOS		21	16
NIÑOS 5 AÑOS		34	12



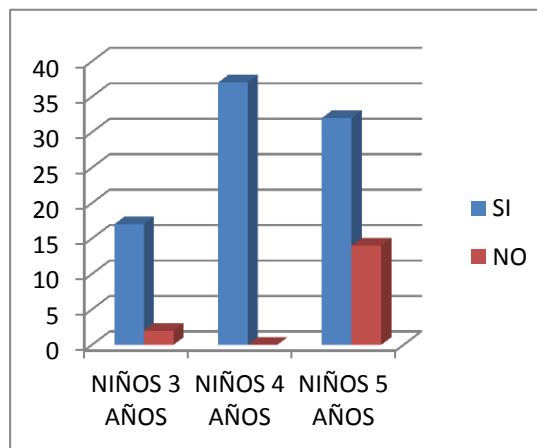
4.- ¿PELEAS CON TU MAESTRO?		SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS		12	7
NIÑOS 4 AÑOS		25	12
NIÑOS 5 AÑOS		25	21



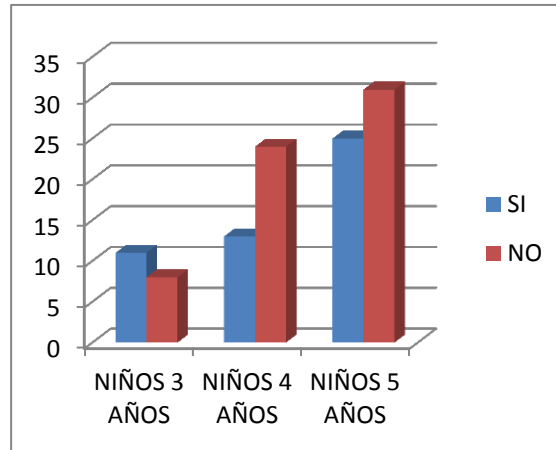
5.- ¿ERES OBEDIENTE EN TU CASA?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	11	8
NIÑOS 4 AÑOS	28	9
NIÑOS 5 AÑOS	28	18



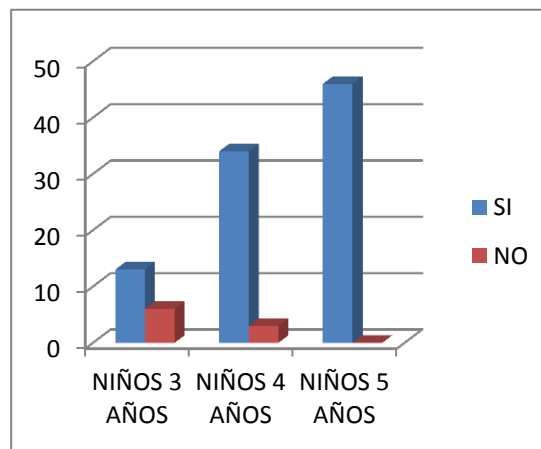
6.- ¿ERES OBEDIENTE EN LA ESCUELA?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	17	2
NIÑOS 4 AÑOS	37	0
NIÑOS 5 AÑOS	32	14



7.- ¿HECES COSAS PARA MOLESTAR A OTRAS PERSONAS?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	11	8
NIÑOS 4 AÑOS	13	24
NIÑOS 5 AÑOS	25	31

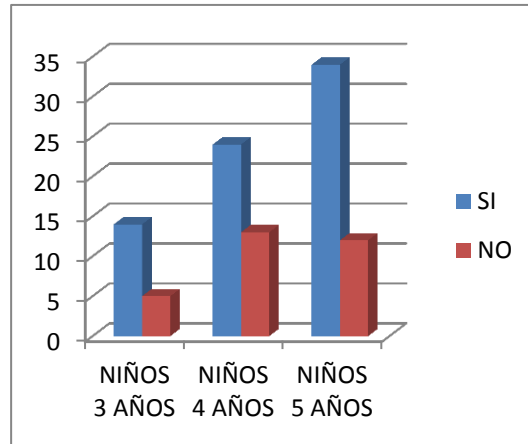


8.- ¿HAS TOMADO COSAS QUE NO SON TUYAS PARA MOLESTAR?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	13	6
NIÑOS 4 AÑOS	34	3
NIÑOS 5 AÑOS	46	0

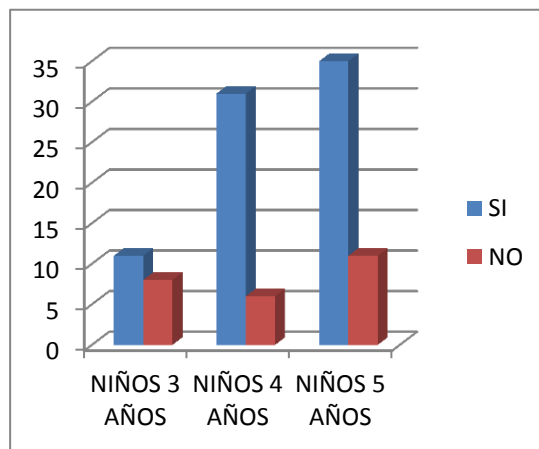




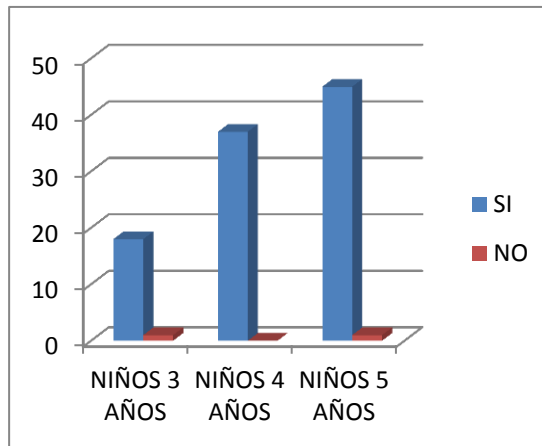
9.- ¿TE GUSTA BURLARTE DE LAS PERSONAS?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	14	5
NIÑOS 4 AÑOS	24	13
NIÑOS 5 AÑOS	34	12



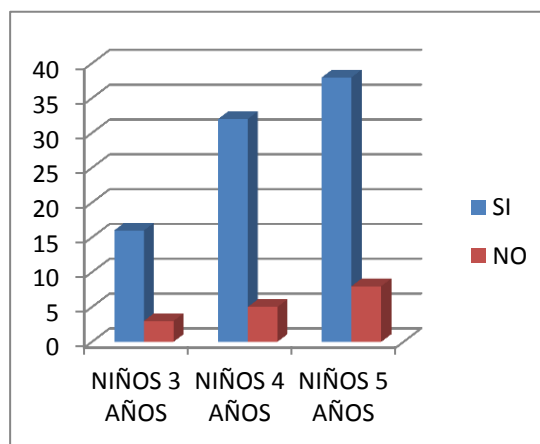
10.- ¿LE ECHAS LA CULPA A LAS PERSONAS DE LO QUE HACES?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	11	8
NIÑOS 4 AÑOS	31	6
NIÑOS 5 AÑOS	35	11



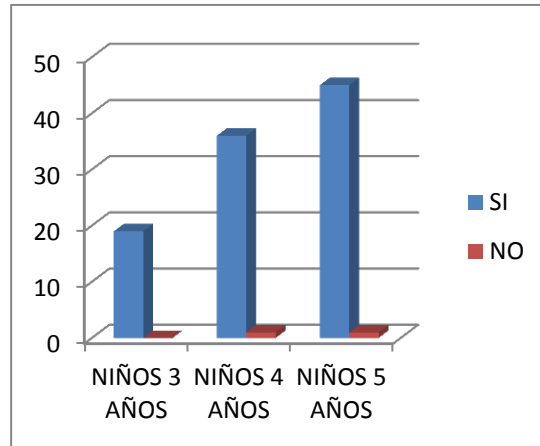
11.- ¿TE ENOJAS FACILMENTE?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	37	0
NIÑOS 5 AÑOS	45	1



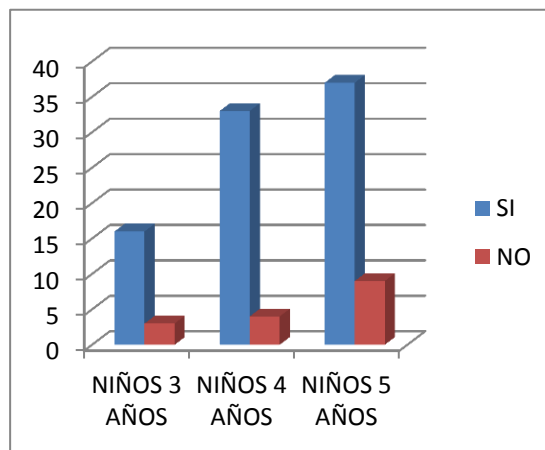
12.- ¿SI TE ENOJAS, ES POR MUCHO TIEMPO?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	16	3
NIÑOS 4 AÑOS	32	5
NIÑOS 5 AÑOS	38	8



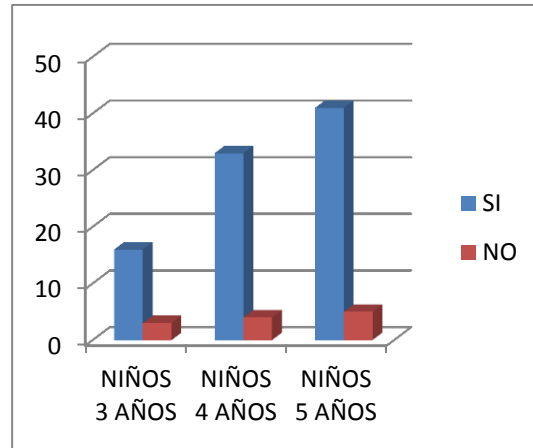
13.- ¿CUÁNDO ALGUIEN TE HACE ENOJAR, TE DESQUITAS?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	19	0
NIÑOS 4 AÑOS	36	1
NIÑOS 5 AÑOS	45	1



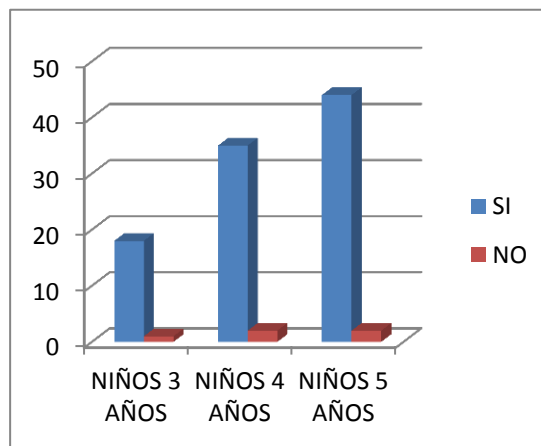
14.- ¿AMENAZAS A OTROS CON FRECUENCIA?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	16	3
NIÑOS 4 AÑOS	33	4
NIÑOS 5 AÑOS	37	9



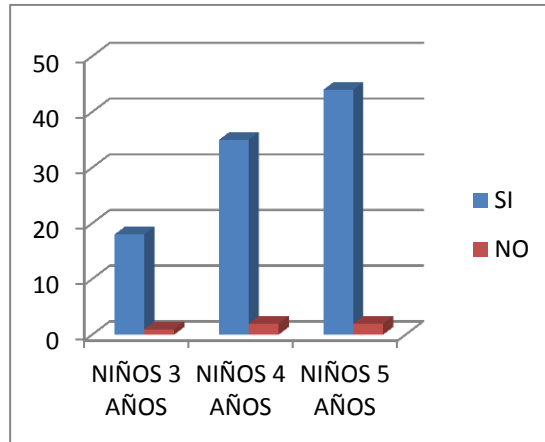
15.- ¿LOS NIÑOS SE ALEJAN DE TÍ PORQUE ERES PELEONERO?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	16	3
NIÑOS 4 AÑOS	33	4
NIÑOS 5 AÑOS	41	5



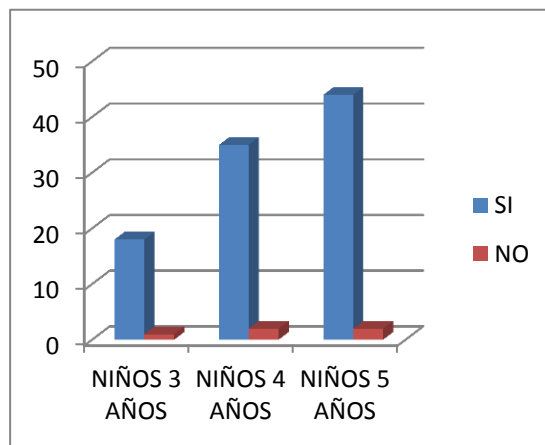
16.- ¿TIENES PROBLEMAS POR PELEAR EN CASA, ESCUELA O CALLE?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	35	2
NIÑOS 5 AÑOS	44	2



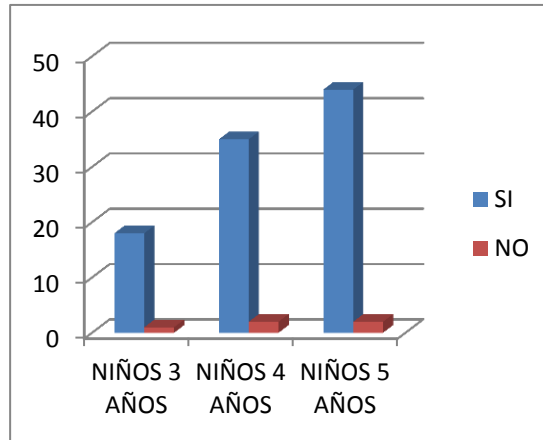
17.- ALGUNA VEZ HAS USADO UN OBJETO PARA PELEAR?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	35	2
NIÑOS 5 AÑOS	44	2



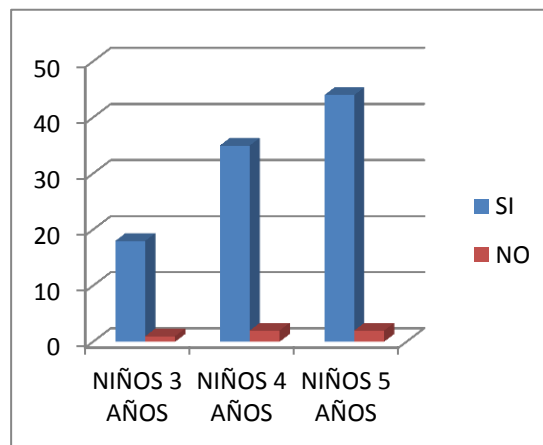
18.- ¿HAS LASTIMADO A ALGUIEN MUY FUERTE?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	35	2
NIÑOS 5 AÑOS	44	2



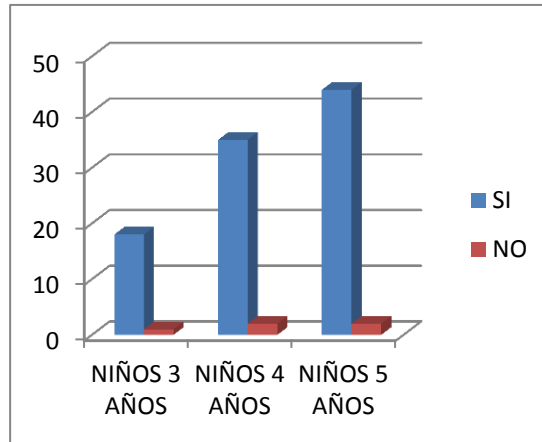
19.- ¿ALGUNA VEZ HAS LASTIMADO A ALGUIEN SIN RAZÓN?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	35	2
NIÑOS 5 AÑOS	44	2



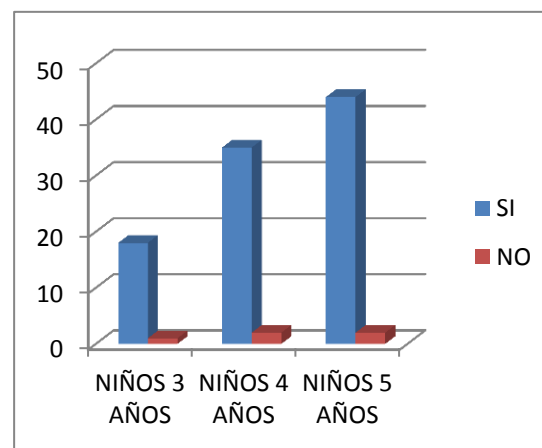
20.- ¿ALGUNA VEZ HAS DAÑADO UN OBJETO QUE NO SEA TUYO?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	35	2
NIÑOS 5 AÑOS	44	2



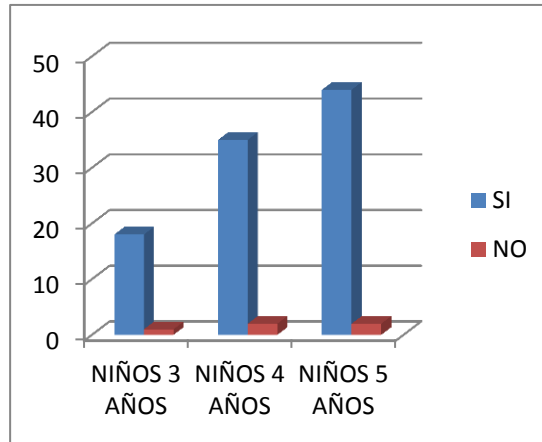
21.- ¿ALGUNA VEZ HAS ENCENDIDO FUEGO CUANDO NO DEBIAS?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	35	2
NIÑOS 5 AÑOS	44	2



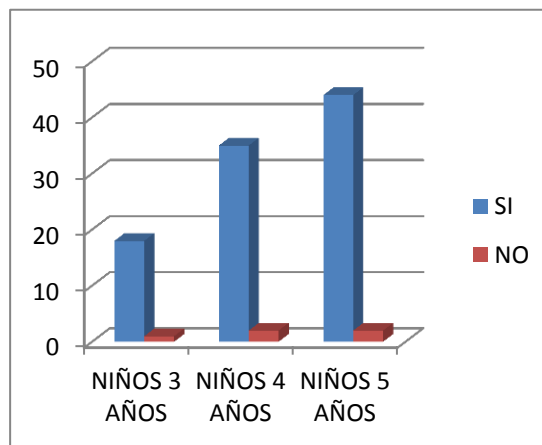
22.- ¿ALGUNA VEZ HAS LASTIMADO O MATADO ALGUN ANIMAL SOLO POR JUEGO?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	35	2
NIÑOS 5 AÑOS	44	2



23.- ¿ALGUNA VEZ HAS OBLIGADO A ALGUIEN A JUGAR CONTIGO?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	35	2
NIÑOS 5 AÑOS	44	2

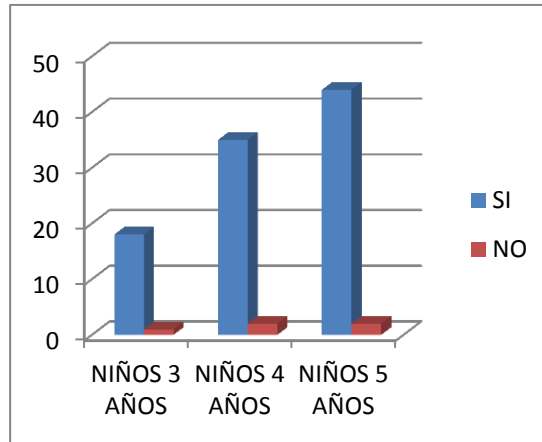


24.- ¿GRITAS CUANDO TE ENOJAS?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	35	2
NIÑOS 5 AÑOS	44	2

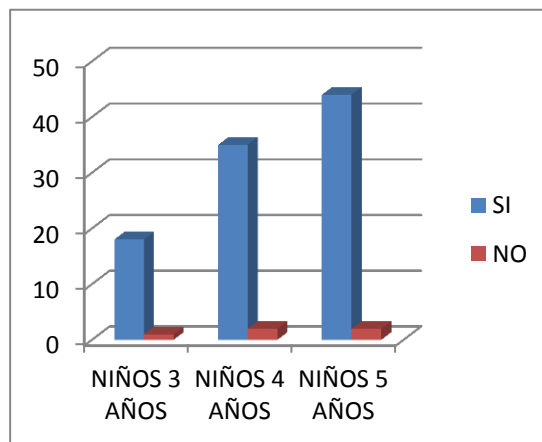




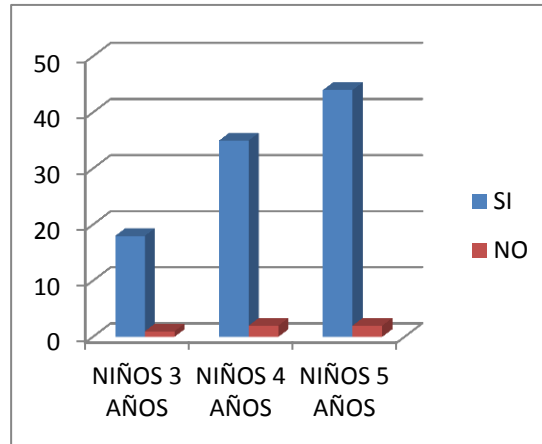
25.- ¿DICES GROSERIAS A LAS PERSONAS?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	35	2
NIÑOS 5 AÑOS	44	2



26.-CUANDO TE ENOJAS, ¿PEGAS?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	35	2
NIÑOS 5 AÑOS	44	2



27.- ¿GOLPEAS O AVIENTAS OBJETOS CUANDO TE ENOJAS?	SI	NO
NIÑOS 3 AÑOS	18	1
NIÑOS 4 AÑOS	35	2
NIÑOS 5 AÑOS	44	2



### 5.10 GRÁFICAS DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

#### TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

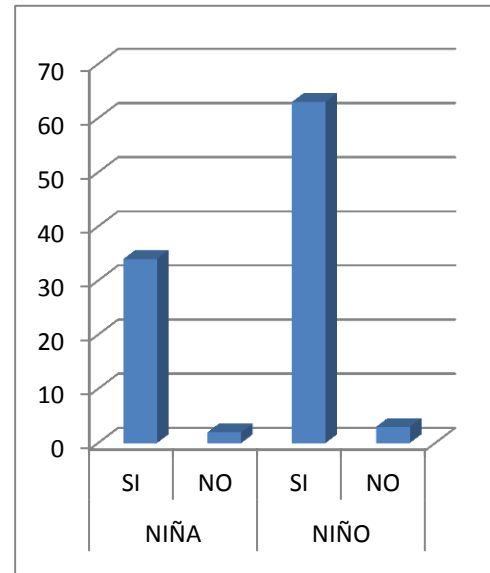
1.- ¿TE GUSTA JUGAR?

34

2

63

3



#### TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

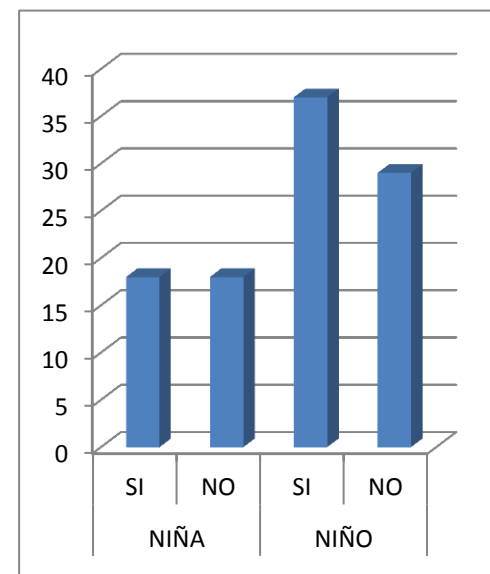
2.- ¿TE CASTIGAN SI HACES ALGO MAL?

18

18

37

29



TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

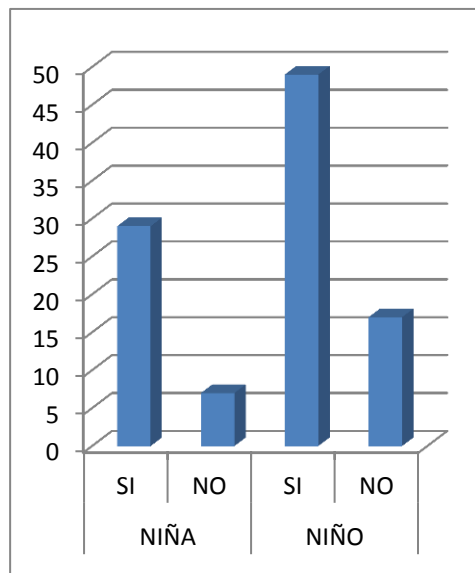
3.- ¿JUGARÍAS SOLO PARA OBTENER UN PREMIO?

29

7

49

17



TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

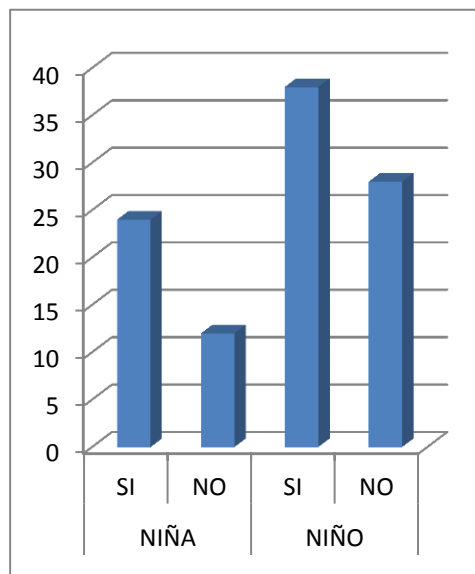
4.- ¿TE ENOJAS SI PIERDES EN EL JUEGO Y NO TE DAN UN PREMIO?

24

12

38

28



TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

SI

NO

NIÑO

SI

NO

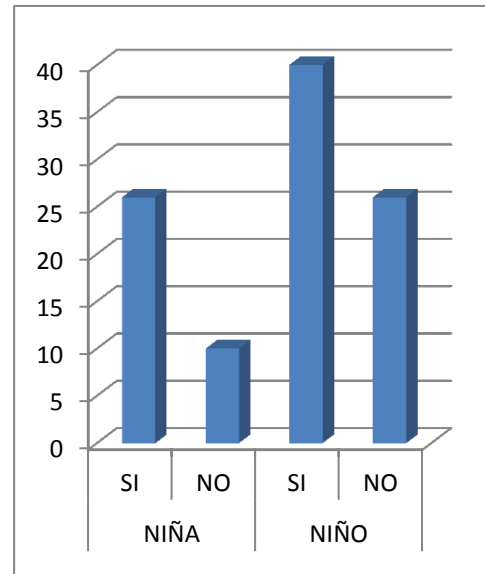
5.- ¿CUMPLES LOS CASTIGOS DEL JUEGO SI PIERDES?

26

10

40

26



TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

SI

NO

NIÑO

SI

NO

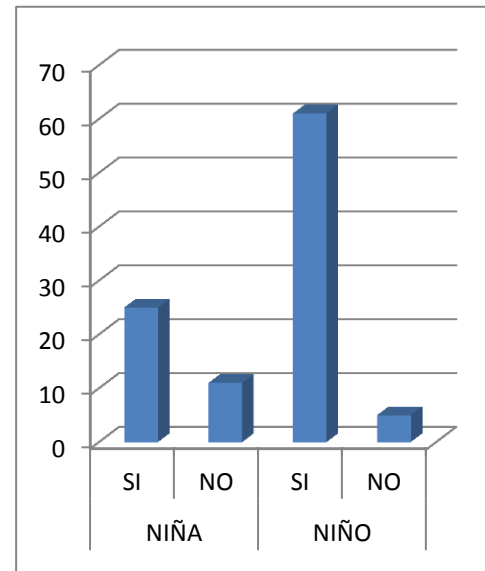
6.- ¿TE PREMIAN SI HACES ALGO BIEN?

25

11

61

5



TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

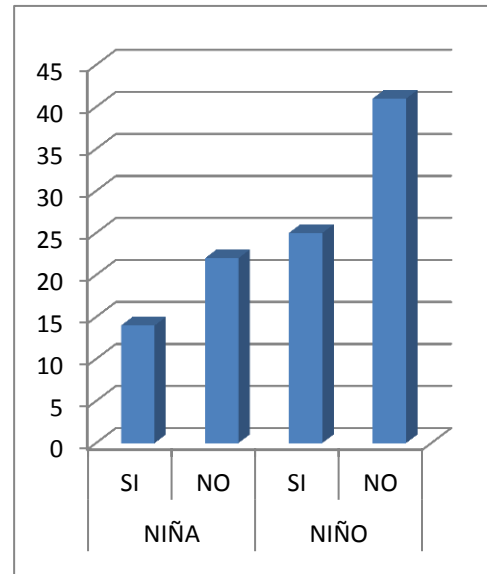
7.- ¿TE GUSTA PONER CASTIGOS A TUS AMIGOS?

14

22

25

41



TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

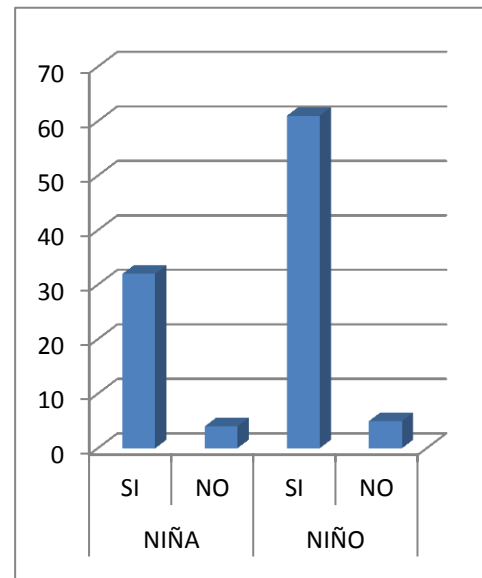
8.- ¿TE GUSTA QUE TE APLAUDAN CUANDO GANAS EN EL JUEGO?

32

4

61

5



TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

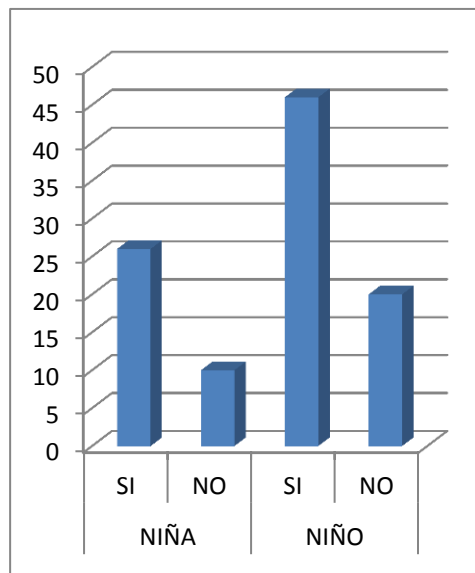
9.- ¿TE IMPORTA EL TAMAÑO DEL PREMIO?

26

10

46

20



TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

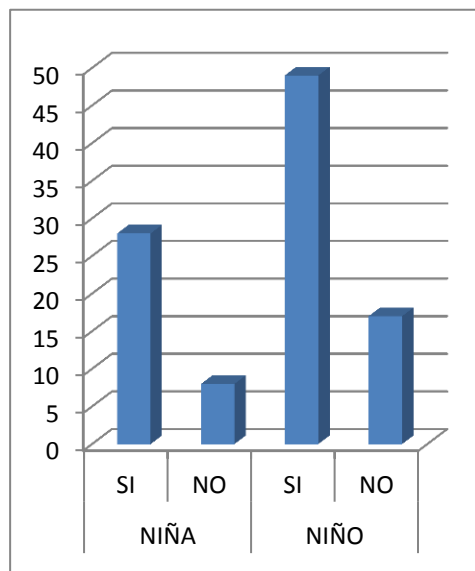
10.- ¿SI PIERDES FELICITAS AL GANADOR?

28

8

49

17



TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

SI

NO

NIÑO

SI

NO

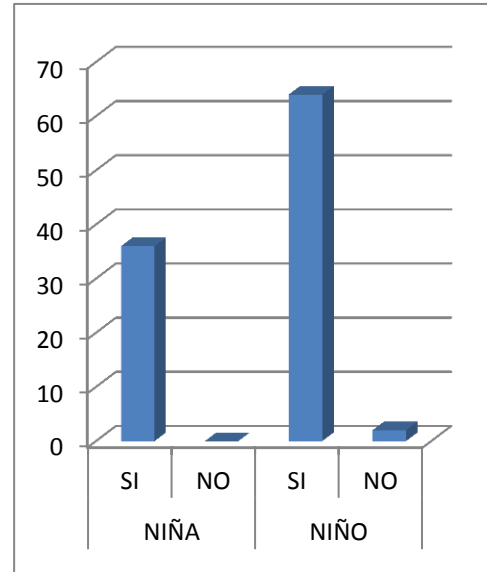
11.- ¿TE GUSTA APRENDER COSAS NUEVAS CUANDO JUEGAS?

36

0

64

2



TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

SI

NO

NIÑO

SI

NO

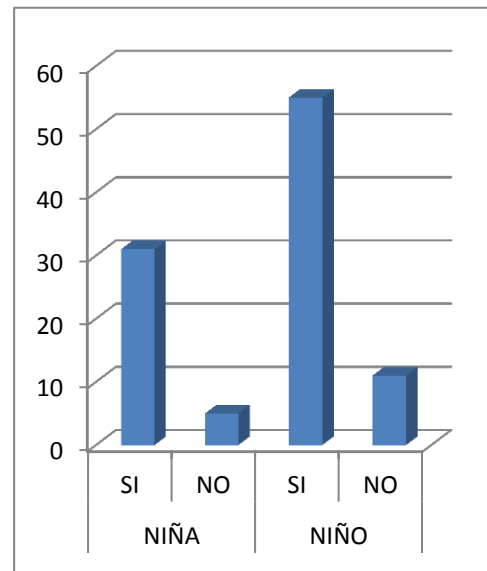
12.- ¿ESPERAS TU TURNO PARA JUGAR?

31

5

55

11





TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

SI

NO

NIÑO

SI

NO

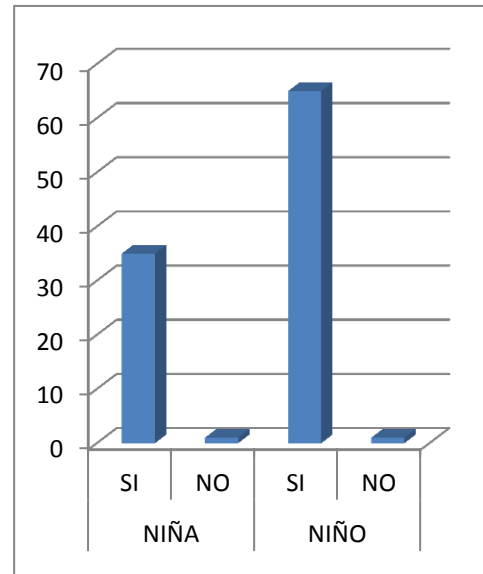
13.- ¿TE GUSTA QUE TE FELICITEN SI HACES ALGO BIEN?

35

1

65

1



TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

SI

NO

NIÑO

SI

NO

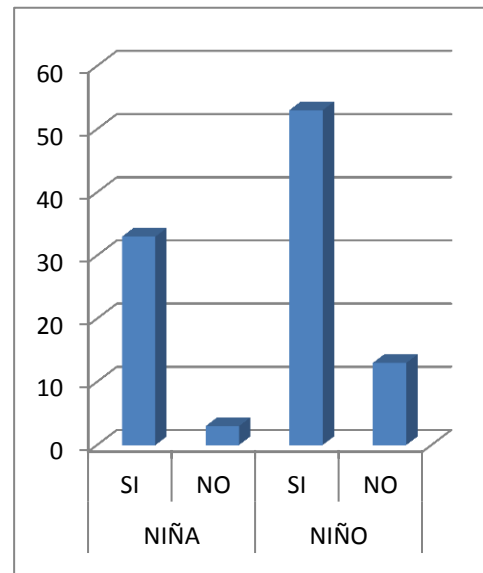
14.- ¿COMPARTES TUS JUGUETES CON TUS COMPAÑEROS?

33

3

53

13



TEST DE LUDOTERAPIA POR GÉNERO

NIÑA

SI

32

NO

4

NIÑO

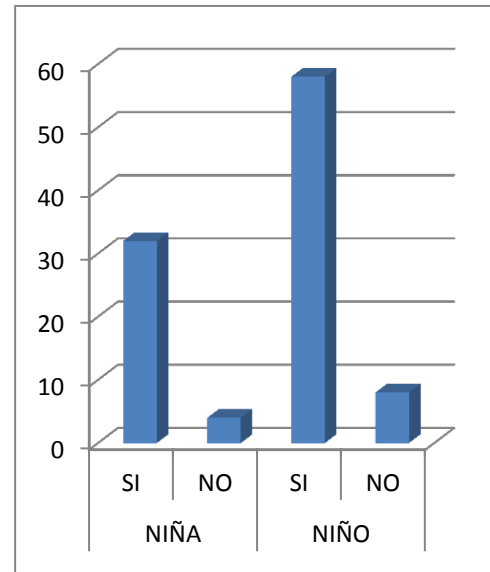
SI

58

NO

8

15.- ¿TE GUSTA GANAR SIEMPRE?

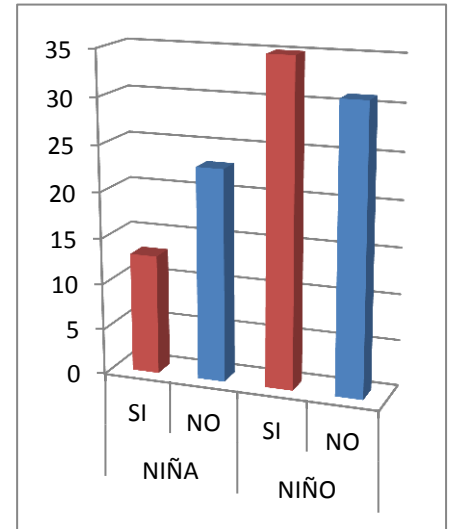


### 5.11 GRÁFICAS DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

#### TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

1.- ¿TE MOLESTA QUE NO TE SALGAN BIEN LAS COSAS?

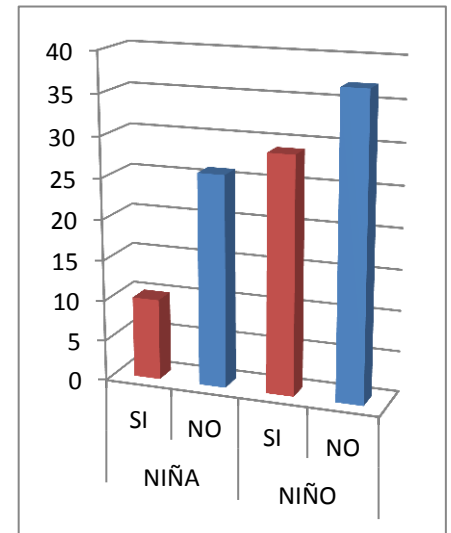
NIÑA		NIÑO	
SI	NO	SI	NO
13	23	35	31



#### TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

2.- ¿CREES QUE ERES BERRINCHUDO?

NIÑA		NIÑO	
SI	NO	SI	NO
10	26	29	37



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

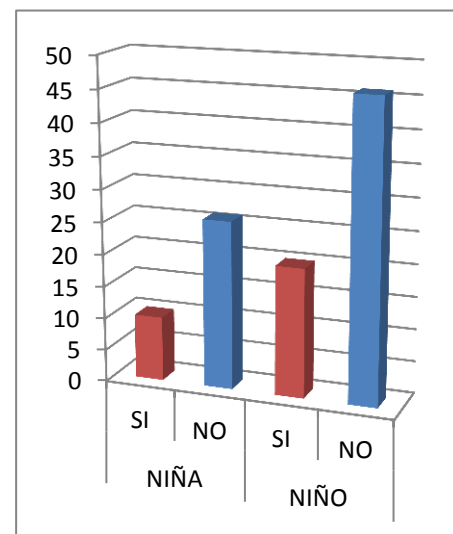
10

26

20

46

3.- ¿PELEAS CON TUS PAPÁS?



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

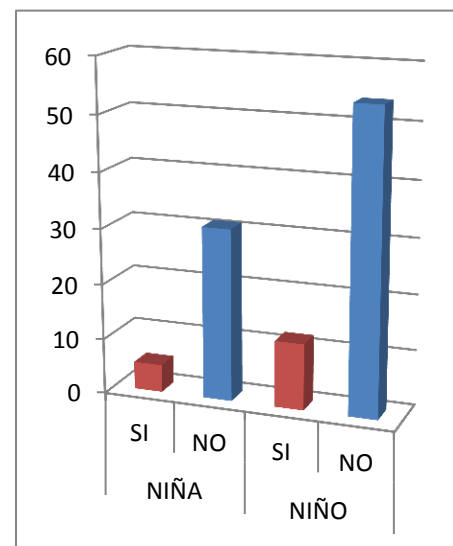
5

31

12

54

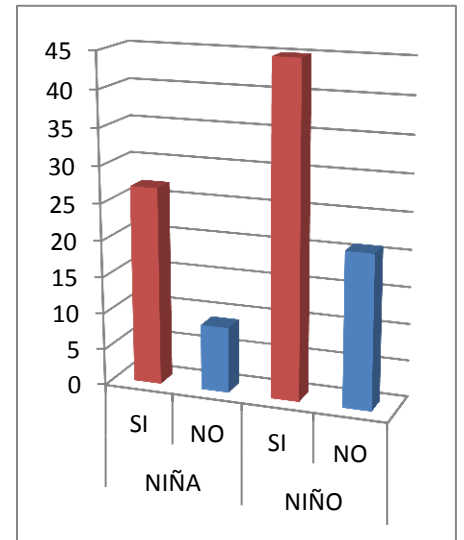
4.- ¿PELEAS CON TU MAESTRO?



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA		NIÑO	
SI	NO	SI	NO
27	9	45	21

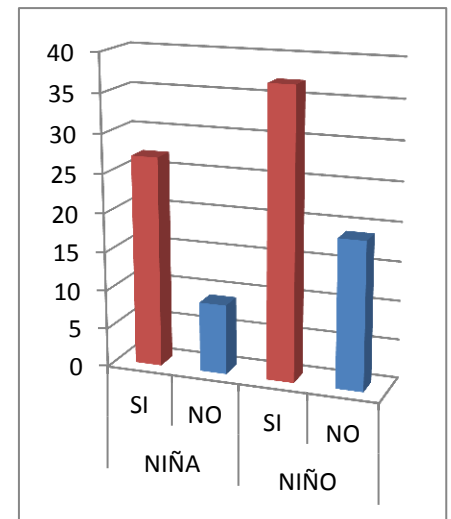
5.- ¿ERES OBEDIENTE EN TU CASA?



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA		NIÑO	
SI	NO	SI	NO
27	9	37	19

6.- ¿ERES OBEDIENTE EN LA ESCUELA?



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

SI

NO

NIÑO

SI

NO

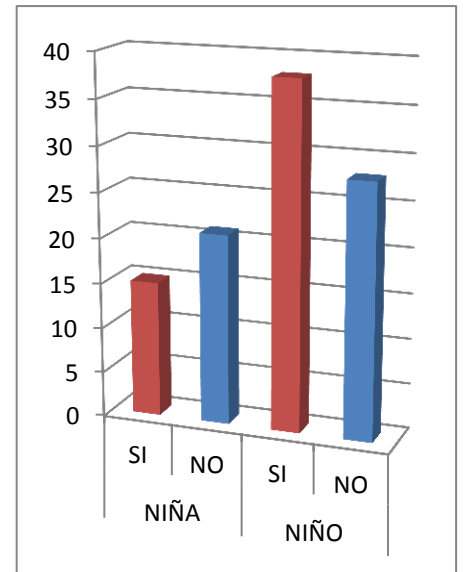
7.- ¿HACES COSAS PARA MOLESTAR A OTRAS PERSONAS?

15

21

38

28



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

SI

NO

NIÑO

SI

NO

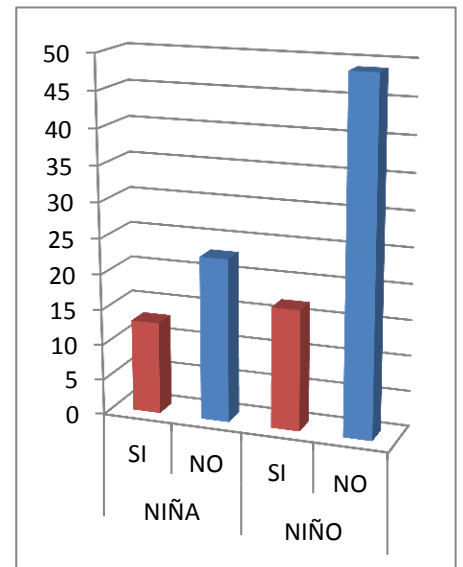
8.- ¿HAS TOMADO COSAS QUE NO SON TUYAS PARA MOLESTAR?

13

23

17

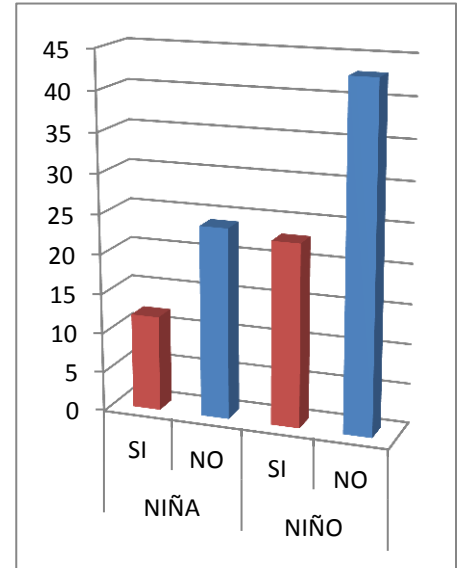
49



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA		NIÑO	
SI	NO	SI	NO
12	24	23	43

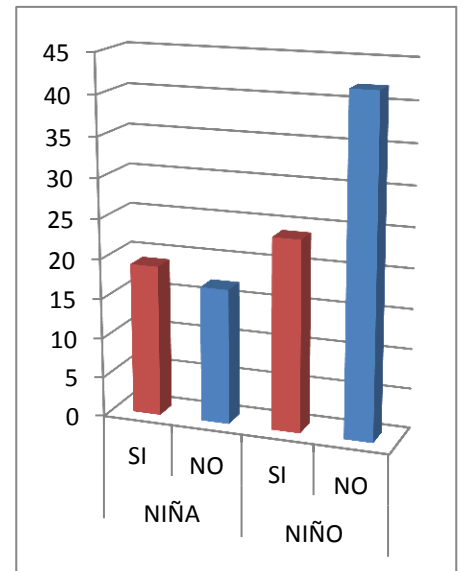
9.- ¿TE GUSTA BURLARTE DE LAS PERSONAS?



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA		NIÑO	
SI	NO	SI	NO
19	17	24	42

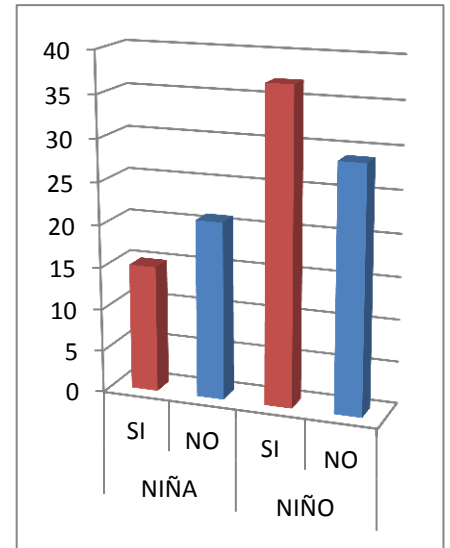
10.- ¿LE HECHAS LA CULPA A LAS PERSONAS DE LO QUE HACES?



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA		NIÑO	
SI	NO	SI	NO
15	21	37	29

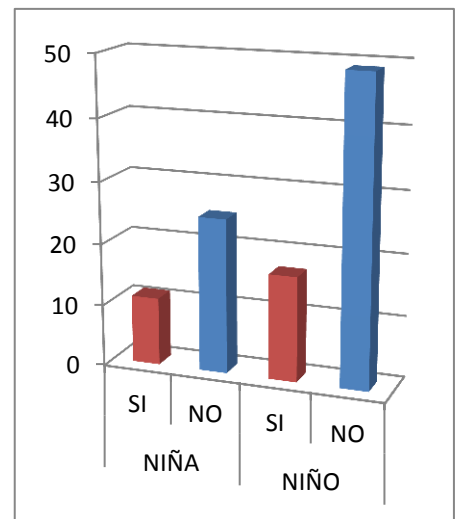
11.- TE ENOJAS FÁCILMENTE?



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA		NIÑO	
SI	NO	SI	NO
11	25	17	49

12.- ¿SI TE ENOJAS, ES POR MUCHO TIEMPO?





TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

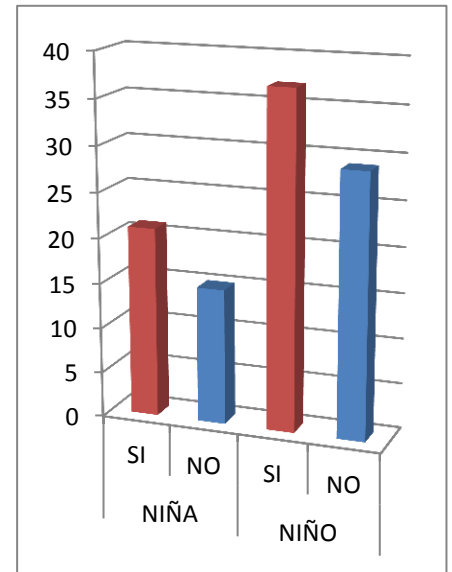
21

15

37

29

13.- ¿CUÁNDO ALGUIEN TE HACE ENOJAR, TE DESQUITAS?



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

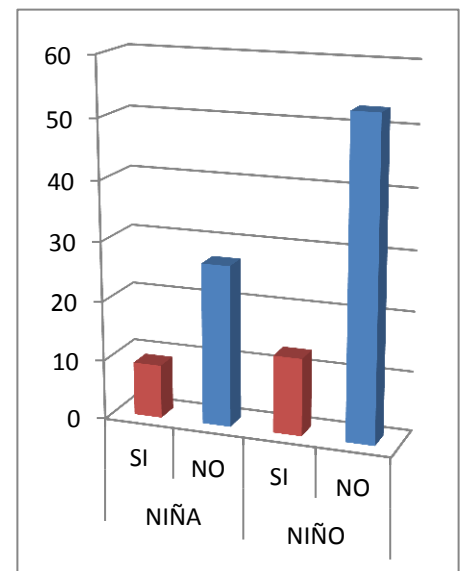
9

27

13

53

14.- ¿AMENAZAS A OTROS CON FRECUENCIA?



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

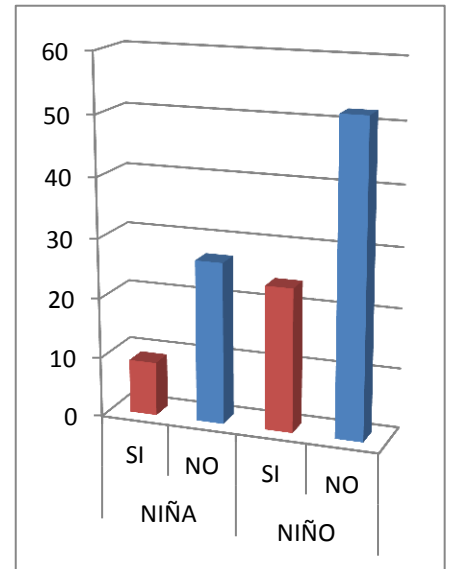
15.- ¿LOS NIÑOS DE ALEJAN DE TÍ POR QUE ERES PELEONERO?

9

27

24

52



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

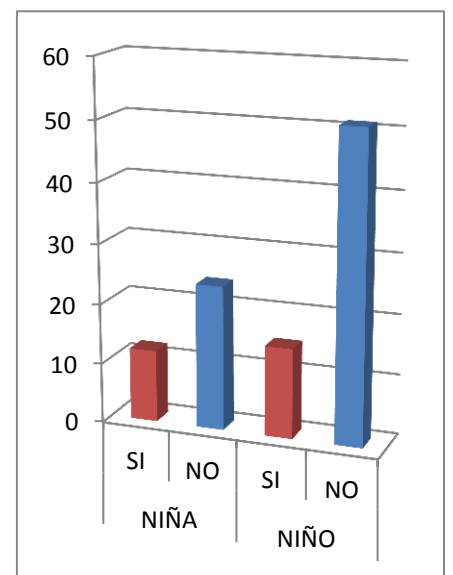
16.- ¿TIENES PROBLEMAS POR PELEAR EN CASA, ESCUELA O CALLE?

12

24

15

51



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

SI

NO

NIÑO

SI

NO

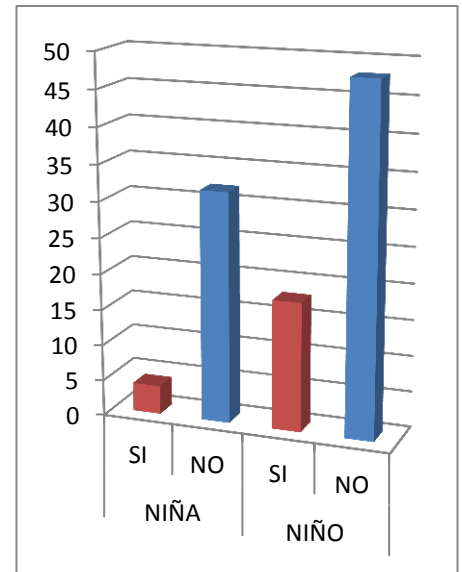
4

32

18

48

17.- ¿ALGUNA VEZ HAS USADO UN OBJETO PARA PELEAR?



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

SI

NO

NIÑO

SI

NO

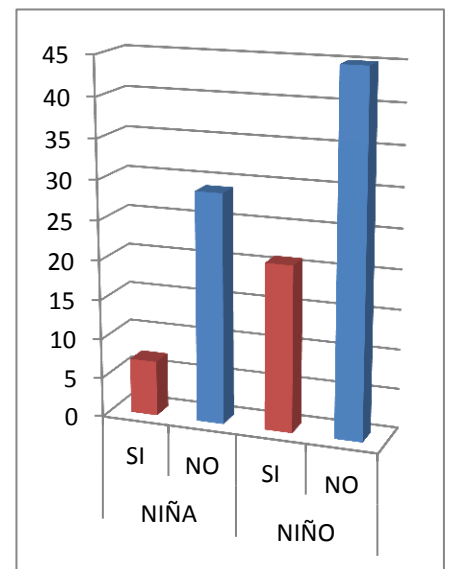
7

29

21

45

18.- ¿HAS LASTIMADO A ALGUIEN MUY FUERTE?



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

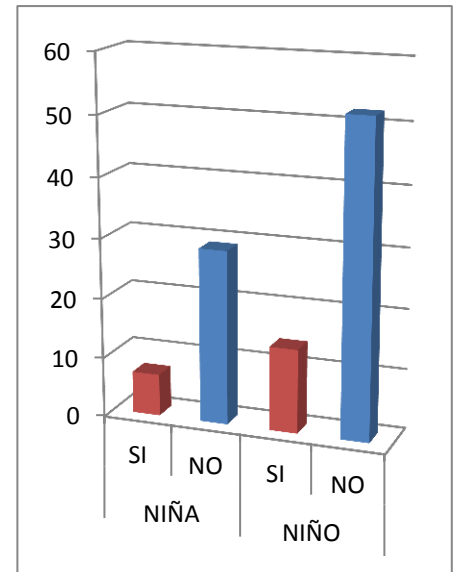
19.- ¿ALGUNAS VEZ HAS LASTIMADO A ALGUIEN SIN RAZÓN?

7

29

14

52



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

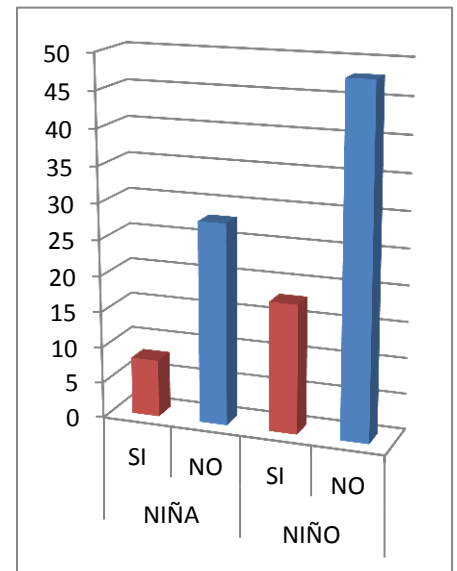
20.- ¿ALGUNA VEZ HAS DAÑADO QUE NO SEA TUYO?

8

28

18

48



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

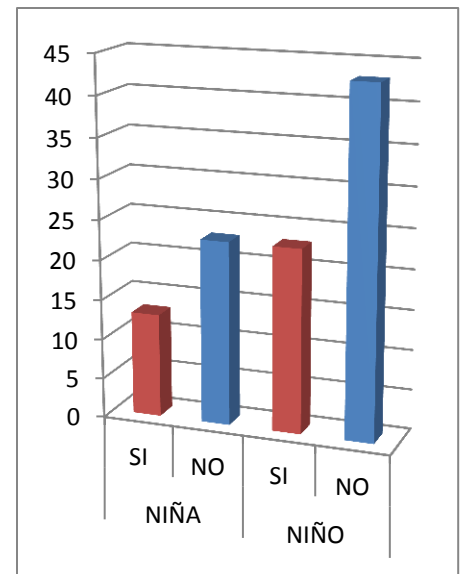
21.- ¿ALGUNA VEZ HAS ENCENDIDO FUEGO CUANDO NO DEBÍAS?

13

23

23

43



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

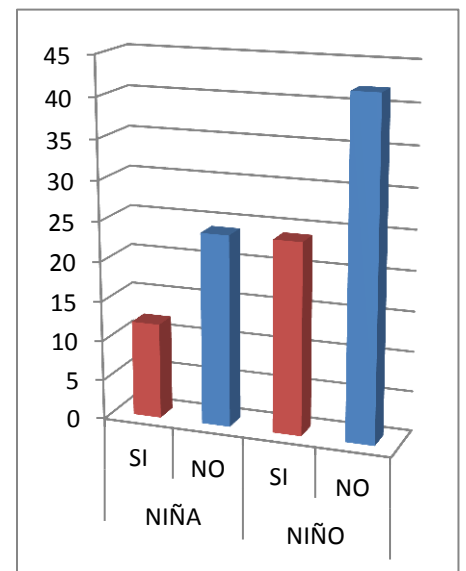
22.- ¿ALGUNA VEZ HAS LASTIMADO O MATADO ALGUN ANIMAL SOLO POR JUEGO?

12

24

24

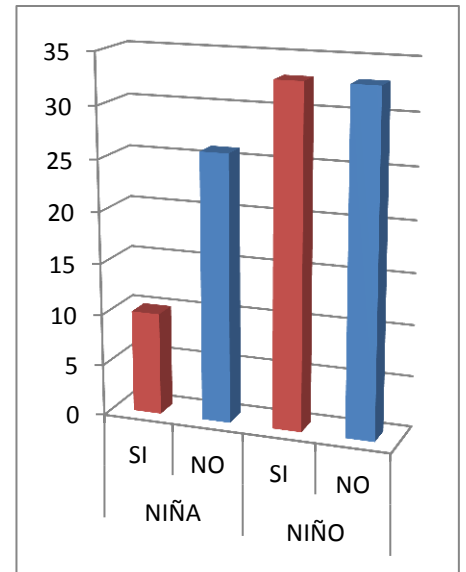
42



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

23.- ¿ALGUNA VEZ HAS OBLIGADO A ALGUIEN A JUGAR CON TIGO?

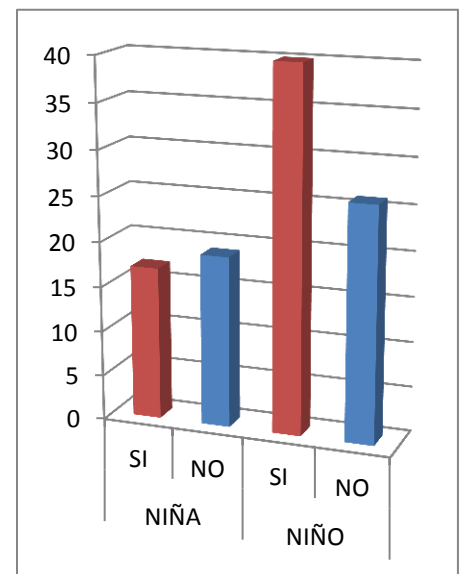
NIÑA		NIÑO	
SI	NO	SI	NO
10	26	33	33



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

24.- ¿GRITAS CUANDO TE ENOJAS?

NIÑA		NIÑO	
SI	NO	SI	NO
17	19	40	26



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

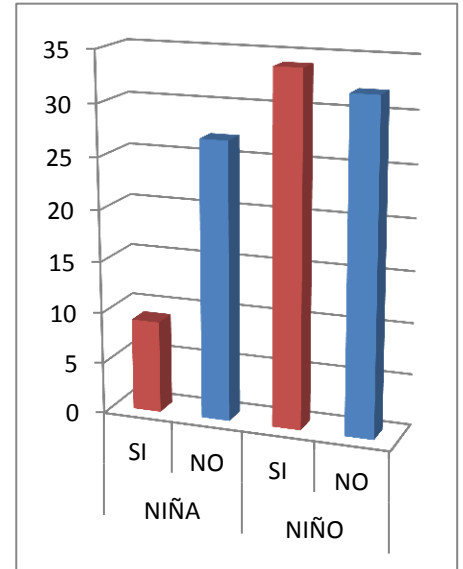
25.- ¿DICES GROCERIAS A LAS PERSONAS?

9

27

34

32



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

NIÑO

SI

NO

SI

NO

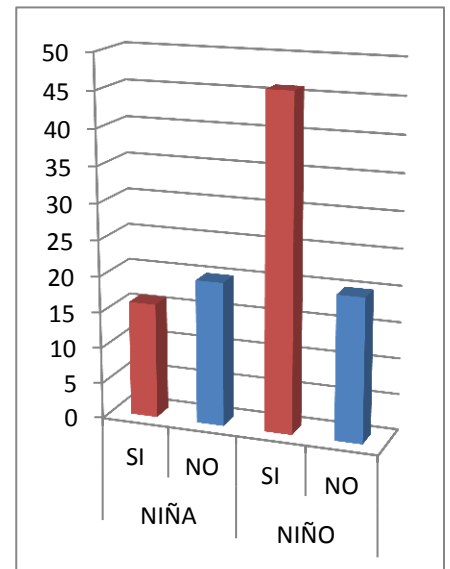
26.- CUANDO TE ENOJAS, ¿PEGAS?

16

20

46

20



TEST DE AGRESIVIDAD POR GÉNERO

NIÑA

SI

10

NO

26

NIÑO

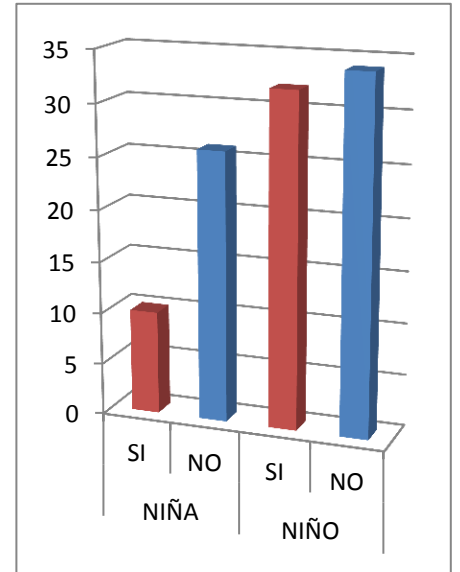
SI

32

NO

34

27.- ¿GOLPEAS O AVIENTAS OBJETOS CUANDO TE ENOJAS?





## **CAPITULO VI**

### **DISCUSIÓN, SUGERENCIAS Y CONCLUSIONES**

#### **DISCUSIÓN**

De acuerdo a la investigación de campo realizada, es importante mencionar que la teoría conductual cuenta con una gran funcionalidad dentro de la terapia lúdica, debido a que la teoría conductual intenta cambiar el comportamiento humano y la emoción en forma benéfica según las leyes de la moderna teoría del aprendizaje.

Así mismo, la terapia lúdica es una forma novedosa que genera aprendizaje significativo a nivel preescolar.

Por lo que considero benéfico hacer esta combinación para mejorar el comportamiento de los niños y con ello una mejor integración y desarrollo integral.

Para lo cual se utilizó un diseño no experimental (Transeccional o transversal) de tipo exploratorio, utilizando una adaptación de CHIPS en el Test de Agresividad para niños, el cual se utilizó con la finalidad de conocer el nivel de agresividad que presenta cada uno de los participantes; de igual forma utilice el test de terapia lúdica para conocer el nivel de agrado del juego acompañado de premio o castigo, con los cuales se obtuvo una muestra de 102 niños con un rango de entre los 3 y 5 años de edad.

## **SUGERENCIAS**

- Este proyecto puede ser aplicado a diversas poblaciones en un rango de edad de los tres a los doce años.
- Realizar un control y agenda de las actividades.
- Aplicar las actividades de manera consecutiva, como se presentan en el plan de intervención. (ver anexo)
- Las actividades pueden ser adaptadas de acuerdo a la edad de los participantes.
- Puede ser aplicado de manera individual o grupal.
- Establecer reglas y límites al iniciar el tratamiento.
- Se recomienda que el tratamiento se aplique de manera secuencial para un mejor resultado.
- Es recomendable que el tratamiento sea aplicada las más veces posible en el tiempo sugerido por cada actividad.
- El espacio debe ser acorde para la realización de las actividades.
- Tener solo el material necesario para la aplicación de la actividad, de lo contrario podrá ocasionar distracción en los participantes y no se obtendrá el resultado esperado.
- El aplicador debe tener siempre en claro el objetivo de la aplicación.
- Trabajar de manera conjunta terapeuta, profesor y padres.
- Niños que presentan un problema grave, es preferible tratarlo de manera individual.
- El terapeuta no debe involucrarse en el juego, excepto si es muy necesario en el caso de que no se entienda la actividad.
- Responsabilidad y confidencialidad en cuanto a los resultados, solo se deberá dar resultados a los padres y maestro.
- Otro modo de reducir el comportamiento agresivo consiste en evitar la presencia de estímulos dentro del aula los cuales provoquen dicha conducta.

## CONCLUSIONES

Cabe mencionar que dicho proyecto no fue culminado, debido a que los docentes de grupo no me dieron la oportunidad de aplicar mi plan de intervención, por falta de tiempo, ya que cada uno de ellos realiza su planeación, la cual no puede ser interrumpida debido a que no culminarían su temario de actividades diarias. Pude observar que para ellos es más indispensable cubrir su planeación a detenerse unos segundos en tratar de corregir la mala conducta que presentan sus alumnos, la cual no permite que se cumplan sus objetivos. Sabiendo que si se detuvieran a invertir tiempo en la modificación de conductas estas podrían beneficiar su desempeño académico así como la mejora en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Sin embargo a pesar de estos obstáculos con los que me enfrente en el momento de la aplicación del programa de intervención, no descarto la posibilidad de darle seguimiento a este proyecto, puesto que los resultados obtenidos en dicha investigación alertan, pues el grado de la agresión se encuentra en una escala de 100 % en un 60 %.

Puedo decir que la teoría conductual utiliza como base fundamental la relación entre el estímulo y respuesta con la finalidad de corregir las problemáticas de comportamiento más comunes como en este caso es el agresivo, siendo éste uno de los caracteres básicos de cualquier ser vivo, por ende puedo decir que esta teoría como alternativa en la terapia lúdica puede lograr mediante la utilización de las técnicas antes mencionadas, nos sirven para lograr que haya una disminución de la agresividad, ya que ésta es un factor que no permite que el niño logre un aprendizaje satisfactorio conforme a su edad, de igual forma observé que existen diversos factores los cuales provocan dicha alteración que puede ser atacada con mayor facilidad utilizando como principal instrumento el juego, pues éste es una de las

principales herramientas que utilizan los niños para expresar sus necesidades e incomodidades las cuales están a su alrededor y que en su mayoría son expresadas de forma negativa como lo es: golpes, insultos y/o gestos que provocan incomodidad hacia los demás.

La terapia lúdica de igual forma ayuda a los niños a desarrollar otros aspectos como lo es la adaptación con sus compañeros, la solidaridad, la empatía entre los mismos y otros compañeros, buscando afecto y reconocimiento.



# ANEXOS

Nombre:

Edad:

Grado:

### TEST DE TERAPIA LUDICA MEDIANTE LA TEORIA CONDUCTUAL.

LEE Y RESPONDE CON UNA PALOMITA PONIENDOLA DESPUES DE LA PREGUNTA EN EL RECUADRO QUE CREAS QUE CORRESPONDE GUIANDOTE POR LAS CARITAS QUE ESTAN ARRIBA.	 SI	 NO
1. ¿TE GUSTA JUGAR?		
2. ¿TE CASTIGAN SI HACES ALGO MAL?		
3. ¿JUGARIAS SOLO PARA OBTENER UN PREMIO?		
4. ¿TE ENOJAS SI PIERDES EN EL JUEGO Y NO TE DAN UN PREMIO?		
5. ¿CUMPLES LOS CASTIGOS DEL JUEGO SI PIERDES?		
6. ¿TE PREMIAN SI HACES ALGO BIEN?		
7. ¿TE GUSTA IMPONER CASTIGOS A TUS AMIGOS?		
8. ¿TE GUSTA QUE TE APLAUDAN CUANDO GANAS EN EL JUEGO?		
9. ¿TE IMPORTA EL TAMAÑO DEL PREMIO?		
10. ¿SI PIERDES FELICITAS AL GANADOR?		
11. ¿TE GUSTA APRENDER COSAS NUEVAS CUANDO JUEGAS?		
12. ¿ESPERAS TU TURNO PARA JUGAR?		
13. ¿TE GUSTA QUE TE FELICITEN SI HACES ALGO BIEN?		
14. ¿COMPARTES TUS JUGUETES CON TUS COMPAÑEROS?		
15. ¿TE GUSTA GANAR SIEMPRE?		

### VALOR DEL TEST DE LUDOTERAPIA PARA NIÑOS

TEST DE LUDOTERAPIA	<u>SI</u>	<u>NO</u>	<u>SI</u>	<u>NO</u>	<u>TOTAL</u>
1.- ¿TE GUSTA JUGAR?	1	0	2	0	30
2.- ¿TE CASTIGAN SI HACES ALGO MAL?	1	0	2	0	
3.- ¿JUGARIAS SOLO PARA OBTENER UN PREMIO?	0	1	0	2	
4.- ¿TE ENOJAS SI PIERDES EN EL JUEGO Y NO TE DAN UN PREMIO?	0	1	0	2	
5.- ¿CUMPLES LOS CASTIGOS DEL JUEGO SI PIERDES?	1	0	2	0	
6.- ¿TE PREMIAN SI HACES ALGO BIEN?	1	0	2	0	
7.- ¿TE GUSTA PONER CASTIGOS A TUS AMIGOS?	0	1	0	2	
8.- ¿TE GUSTA QUE TE APLAUDAN CUANDO GANAS EN EL JUEGO?	1	0	2	0	
9.- ¿TE IMPORTA EL TAMAÑO DEL PREMIO?	0	1	0	2	
10.- ¿SI PIERDES FELICITAS AL GANADOR?	0	1	0	2	
11.- ¿TE GUSTA APRENDER COSAS NUEVAS CUANDO JUEGAS?	1	0	2	0	
12.- ¿ESPERAS TU TURNO PARA JUGAR?	1	0	2	0	
13.- ¿TE GUSTA QUE TE FELICITEN SI HACES ALGO BIEN?	1	0	2	0	
14.- ¿COMPARTES TUS JUGUETES CON TUS COMPAÑEROS?	1	0	2	0	
15.- ¿TE GUSTA GANAR SIEMPRE?	0	1	0	2	



Nombre:

Edad:

Grado:

### TEST DE AGRESIVIDAD PARA NIÑOS

(Adaptación chips =trastorno negativista desafiante y trastorno de conducta)

LEE Y RESPONDE CON UNA PALOMITA PONIENDOLA DESPUES DE LA PREGUNTA EN EL RECUADRO QUE CREAS QUE CORRESPONDE GUIANDOTE POR LAS CARITAS QUE ESTAN ARRIBA.	 SI	 NO
1._ ¿TE MOLESTA QUE NO TE SALGAN BIEN LAS COSAS?		
2._ ¿CREES QUE ERES BERRINCHUDO?		
3._ ¿PELEAS CON TUS PAPAS?		
4._ ¿PELEAS CON TU MAESTRO?		
5._ ¿ERES OBEDIENTE EN TU CASA?		
6._ ¿ERES OBEDIENTE EN LA ESCUELA?		
7.- ¿HACES COSAS PARA MOLESTAR A OTRAS PERSONAS?		
8._ ¿HAS TOMADO COSAS QUE NO SON TUYAS PARA MOLESTAR?		
9._ ¿TE GUSTA BURLARTE DE LAS PERSONAS?		
10._ ¿LE ECHAS LA CULPA A LAS PERSONAS DE LO QUE HACES?		
11._ ¿TE ENOJAS FÁCILMENTE?		
12._ ¿SI TE ENOJAS, ES POR MUCHO TIEMPO?		
13._ ¿CUANDO ALGUIEN TE HACE ENOJAR, TE DESQUITAS?		
14._ ¿AMENAZAS A OTROS CON FRECUENCIA?		
15.- ¿LOS NIÑOS SE ALEJAN DE TI PORQUE ERES PELEONERO?		
16._ ¿TIENES PROBLEMAS POR PELEAR EN CASA, ESCUELA O CALLE?		
17._ ¿ALGUNA ES HAS USADO UN OBJETO PARA PELEAR?		
18._ ¿HAS LASTIMADO A ALGUIEN MUY FUERTE?		
19._ ¿ALGUNA VEZ HAS LASTIMADO A ALGUIEN SIN RAZÓN?		
20._ ¿ALGUNA VEZ HAS DAÑADO UN OBJETO QUE NO SEA TUYO?		
21._ ¿ALGUNA VEZ HAS ENCENDIDO FUEGO CUANDO NO DEBÍAS?		
22._ ¿ALGUNA VEZ HAS LASTIMADO O MATADO ALGÚN ANIMAL SOLO POR JUEGO?		
23._ ¿ALGUNA VEZ HAS OBLIGADO A ALGUIEN A JUGAR CONTIGO?		
24._ ¿GRITAS CUANDO TE ENOJAS?		
25._ ¿DICES GROSERÍAS A LAS PERSONAS?		
26._ CUANDO TE ENOJAS, ¿PEGAS?		
27._ ¿GOLPEAS O AVIENTAS OBJETOS CUANDO TE ENOJAS?		



## VALOR DEL TEST DE AGRESIVIDAD PARA NIÑOS

GRAFICA GENERAL DEL TEST DE AGRESIVIDAD	<u>SI</u>	<u>NO</u>	<u>SI</u>	<u>NO</u>	<u>TOTAL</u>
1.- ¿TE MOLESTA QUE NO TE SALGAN BIEN LAS COSAS?	1	0	2	0	54
2.- ¿CREES QUE ERES BERRINCHUDO?	0	1	0	2	
3.- ¿PELEAS CON TUS PAPAS?	1	0	2	0	
4.- ¿PELEAS CON TU MAESTRO?	0	1	0	2	
5.- ¿ERES OBEDIENTE EN TU CASA?	1	0	2	0	
6.- ¿ERES OBEDIENTE EN LA ESCUELA?	0	1	0	2	
7.- ¿HACES COSAS PARA MOLESTAR A OTRAS PERSONAS?	1	0	2	0	
8.- ¿HAS TOMADO COSAS QUE NO SON TUYAS PARA MOLESTAR?	0	1	0	2	
9.- ¿TE GUSTA BURLARTE DE LAS PERSONAS?	1	0	2	0	
10.- ¿LE HECHAS LA CULPA A LAS PERSONAS DE LO QUE HACES?	0	1	0	2	
11.- ¿TE ENOJAS FÁCILMENTE?	1	0	2	0	
12.- ¿SI TE ENOJAS, ES POR MUCHO TIEMPO?	1	0	2	0	
13.- ¿CUANDO ALGUIEN TE HACE ENOJAR, TE DESQUITAS?	1	0	2	0	
14.- ¿AMENAZAS A OTROS CON FRECUENCIA?	0	1	0	2	
15.- ¿LOS NIÑOS SE ALEJAN DE TI POR QUE ERES PELEONERO?	1	0	2	0	
16.- ¿TIENES PROBLEMAS POR PELEAR EN CASA, ESCUELA O CALLE?	0	1	0	2	
17.- ¿ALGUNA VEZ HAS USADO UN OBJETO PARA PELEAR?	1	0	2	0	
18.- ¿HAS LASTIMADO A ALGUIEN MUY FUERTE?	1	0	2	0	
19.- ¿ALGUNAS VEZ HAS LASTIMADO A ALGUIEN SIN RAZON?	0	1	0	2	
20.- ¿ALGUNA VEZ HAS DAÑADO QUE NO SEA TUYO?	0	1	0	2	
21.- ¿ALGUNA VEZ HAS ENCENDIDO FUEGO CUANDO NO DEVIAS?	0	1	0	2	
22.- ¿ALGUNA VEZ HAS LASTIMADO O MATADO ALGUN ANIMAL SOLO POR JUEGO?	1	0	2	0	
23.- ¿ALGUNA VEZ HAS OBLIGADO A ALGUIEN A JUGAR CON TIGO?	1	0	2	0	
24.- ¿GRITAS CUANDO TE ENOJAS?	1	0	2	0	
25.- ¿DICES GROCERIAS A LAS PERSONAS?	0	1	0	2	
26.- CUANDO TE ENOJAS, ¿PEGAS?	1	0	2	0	
27.- ¿GOLPEAS O AVIENTAS OBJETOS CUANDO TE ENOJAS?	1	0	2	0	

### 5.3 PLAN DE INTERVENCION

<b>No. DE SESION</b>	<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>DESCRIPCION</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>DURACION</b>
1	Un día de campo	Integración, presentación y rapport dentro del grupo	Se formará un círculo, posteriormente el primer integrante dirá su nombre seguido de la frase: yo voy de día de campo, me llamo "...” y llevo (se indica el nombre de un animal iniciado por la letra del nombre del participante que se esté presentando), el segundo repite la misma dinámica repitiendo el nombre del compañero anterior, y así sucesivamente hasta que se hayan presentado todos.	Ninguno	25 minutos
2	El rey del silencio.	Confrontar la racionalización de los participantes con la vivencia de un valor.	El docente escoge a uno de los alumnos que se encuentre en silencio. El alumno que fue elegido se pone la corona de cartón y se queda a cargo del juego, haciendo lo mismo, seleccionando a uno de sus compañeros que esté cumpliendo con la consigna de hacer silencio. Y así se repite lo mismo con otros alumnos que se van pasando la corona a medida que son elegidos. Casi siempre este juego se realiza después del recreo que es cuando los niños vienen más exaltados o cinco minutos antes de la hora de la salida. El niño que haya quedado a lo último (cuando el docente avisa que se acabó el tiempo) es el Rey del silencio final y se puede llevar la corona para la casa, así comparte esta experiencia con su familia. Al día siguiente debe de traerla para seguir jugando.	Corona de cartón adornada con diferentes detalles como brillantina, etc.	30 minutos
3	El micrófono mágico.	Desarrollar la comunicación	Se trata de pasar un objeto de mano simulando que es	-Un micrófono ( juguete)	45 minutos

			un micrófono, cada niño a quien le toque el micrófono hablara sobre un tema que sea de su agrado, o de una anécdota.		
4	Policías y ladrones	Integración entre el grupo, para mejorar la ayuda mutua.	<p>Se dividen los jugadores en dos equipos, unos serán los policías y otros los ladrones.</p> <p>Se fija un lugar como un banco, un poste o algo así para que este simule la cárcel y empieza entonces el juego.</p> <p>Los policías dan un tiempo para que los ladrones huyan y después salen a perseguirlos.</p> <p>Cuando un policía atrapa a un ladrón, lo conduce a la cárcel. Un ladrón no puede abandonar la cárcel a menos que lo toque un compañero que no esté atrapado. Los policías montan guardia en la cárcel para evitar el rescate de los prisioneros.</p> <p>Cuando todos los ladrones son atrapados se cambian los papeles y se vuelve a jugar.</p>	Ninguno	40 minutos
5	La jungla.	Conocerse mejor en grupo.	<p>El educador tiene preparados papeles con la imagen de diferentes animales, cada animal tiene que estar repetida dos veces. El educador reparte un papel a cada niño, y este tiene que imitar el sonido del animal con los ojos vendados, los niños tienen que caminar por todo el salón y cuando el educador diga "Jungla" cada niño tiene que buscar y estar con su pareja guiándose por el sonido.</p>	<p>-Papeles con la imagen de un animal diferente (dos de cada imagen)</p> <p>-Paliacates</p>	45 minutos
6	Me pica	Aprender los nombres de las personas con las cuales vamos a compartir un rato de juego. Con esta	<p>No necesitamos un espacio demasiado grande para realizar la técnica.</p> <p>En círculo el primero menciona su nombre y señala una parte del cuerpo donde "le pica", el que está a su lado dirá su nombre y</p>	Ninguno	30 minutos

		técnica buscamos: Facilitar una comunicación participativa. Estimular un ambiente agradable y motivador. Conocerse los nombres entre los participantes del juego.	donde “le picaba” al primero y a él /ella, la tercera dice su nombre, repitiendo el nombre solo de su antecesor y donde es “el picor”, así sucesivamente con todos los participantes.		
7	El cocodrilo.	Trabajar en equipo y desarrollar la colaboración y cooperación entre compañeros.	Se divide al grupo en dos, se elegirá a un alumno para ser el cocodrilo, el primer equipo se pondrá de un lado y el segundo equipo del otro, ambos equipos tienen que pasar al otro lado del equipo contrario a la señal del educador, procurando no ser atrapados por el cocodrilo, el niño que es atrapado, se convertirá en cocodrilo y ayudará a atrapar a los demás compañeros.	Ninguno	40 minutos
8	El teatro guiñol	Que el niño aprenda las consecuencias de no acatar los valores.	Se le presentara al niño tres personajes representándole una historia que hable de valores “Pedro y el lobo”, posteriormente cuando los personajes se presenten en cierta situación donde se plantee un problema, se les pedirá a los niños su colaboración para saber que harían ellos. Al finalizar se llevara a cabo una retroalimentación entre niños y personajes (facilitadores)	Títeres Escenario Sillas	40 minutos
9	Paseo por el lago encantado.	Desarrollar el trabajo en grupo.	Con gis se dibujan 10 círculos pequeños en el piso, los círculos son las piedras que sobresalen en la superficie del lago. Posteriormente se le dirá a los pequeños la siguiente frase: “Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que	-Gis	35 minutos

			si alguien cae a él, su corazón se le congelara, si alguien cae al lago quedara congelado en el mismo lugar donde cayó y no podrá moverse hasta que alguien lo rescate”, para ello el que rescate a su compañero darle un beso o un abrazo. Los niños solo podrán pisar en el interior de los círculos con un solo pie.		
10	Gatito cariñoso	Que el niño lleve a cabo respeto y cariño a sus semejantes	Se forma un círculo con los integrantes de los cuales se elegirá al azar al que será un gatito, este deberá pasar por el interior del círculo, al llegar a un compañero de su elección, tendrá que maullar y hacer todo lo que hace un gato, y al hacerlo reír, intercambian papeles tomando el compañero el lugar del gato y así sucesivamente.	Ninguno	20 minutos
11	La avispa	Desarrollar la estima entre los niños.	Los niños se sientan en círculo, uno de ellos se ponen de pie en el centro del círculo. El pequeño que le toco estar al centro hace como que hay una avispa volando por el aire, hace el ruido y con la mano elevada hace el camino de la avispa. Después el niño toca a cada uno de sus compañeros en diferentes partes del cuerpo simulando que es la avispa la que les pica. Posteriormente cada uno da un beso a quien tiene a la derecha en el lugar que le pica la avispa.	Ninguno	30 minutos
12	Boliche	Respetar reglas y límites	Para derribar los pinos se debe deslizar un bolo suave pero enérgicamente sobre la pista, de unos 2 metros de largo y entre el primer pino y la línea de 'foul'. El jugador que la arroja no podrá	-Juego de boliche -Papel -Lápiz -Formato de puntuaciones	50 minutos

			<p>avanzar más allá de esta línea dibujada en el suelo.</p> <p>Cada jugador tendrá dos oportunidades de derribar los 8 pinos en cada una de las entradas. Si logra derribarlos al primer tiro consigue un punto que se anota con una (X), y si lo hace en dos tiros, ha conseguido un 'spare', el que se anota con una (/). En ambos casos se consigue una marca, pero si no la consigue, es decir si quedan pinos en pie, se dice que se ha tratado de una entrada abierta o una 'caída'. Si no ha derribado todos los pinos, a la hora de hacer las anotaciones correspondientes, se realiza la sumatoria.</p>		
13	La oruga gigante.	Desarrollar la confianza y la cooperación.	Se agarran de la cintura o los hombros unos detrás de otros, todos en fila con los ojos cerrados, solo lleva los ojos abiertos quien valla al principio. Ya estando todos en fila y con los ojos cerrados se les hace un recorrido por toda la escuela, salón de clase o patio, haciéndoles pasar por varias situaciones como; subir escaleras, pasar por debajo de un árbol, dar curvas, etc.	- Un paliacate por participante	40 minutos
14	La tortuguita	Relajación Es una técnica muy utilizada en niños que se enfadan con facilidad. Se ha comprobado que es muy eficaz a la hora de controlar y encauzar rabietas. Pero su utilidad no termina aquí, es muy positiva para el trabajo con	Se le cuenta al niño la historia de una tortuguita que se enfada con facilidad. Cansada ya de pelearse con sus amigos, decidió un día que, cada vez que se enfadara, se metería muy dentro de su concha y solo saldría cuando su enfado hubiera pasado. Cada que el niño escuche la palabra tortuguita debe hacer como ella. Pegar con fuerza los brazos a su cuerpo y meter la cabeza entre los hombros, sintiéndose muy tenso, tras un breve momento de	-Colchonetas- Música -Incienso	30 minutos

		todo tipo de niños y en las más variadas situaciones.	tensión, la tortuguita asoma la cabeza, ahora muy relajada y feliz.		
15	Las prendas	Desarrollar la estima a sí mismo y hacia sus compañeros.	<p>Todos los niños dejan un objeto personal en la mesa, se elegirá a un niño para seleccionar al azar con los ojos vendados 3 objetos y decidirá qué actividad realizaran sus compañeros propietarios de cuyos objetos salgan seleccionados, las actividades pueden ser como (saltar, bailar con alguien, dar un beso, un abrazo, cantar, etc.).</p> <p>Los niños propietarios de los objetos realizaran la actividad que se había decidido previamente. Al terminar, se elige a un niño de los que realizaron la actividad que será el encargado de elegir los 3 objetos siguientes con los ojos cerrados y decidir la actividad que realizaran sus compañeros propietarios de las cosas.</p>	-Diferentes prendas de vestir o diferentes accesorios del agrado de los niños	40 minutos
16	Yo y mi valor interno	Que el niño reconozca y fortalezca sus habilidades y características y ayudarle a su valoración misma.	<p>Se le pide al niño que haga un dibujo de sí mismo, al terminar se</p> <p>Les pedirá que escriban en la misma hoja acerca de sus virtudes y defectos, resaltando siempre sus virtudes.</p>	-Papel -Pinturas	20 minutos
17	Cesta revuelta.	Integración grupal	<p>Todos los niños de sientan en círculo en una silla, alguien dice una frase como "que se pongan de pie y se cambien de silla quienes tengan algo rojo en la ropa. Entonces todos los que tienen algo rojo se cambian de silla.</p> <p>Se puede decir también: que se cambien de sitio quien tenga sueño, se cambian de silla los que tengan sueño. Se dicen frases</p>	-Sillas de acuerdo al número de integrantes.	45 minutos

			preferentemente las que sirvan para conocer más a los compañeros o que contengan diferentes características que posean cada uno de ellos.		
18	Casa, inquilino, terremoto	Trabajar la atención, rapidez, fomentar la cooperación y así mismo la tolerancia.	En trío, dos niños se toman de las manos y uno se queda en medio de los dos. Las facilitadoras dirán inquilino, casa o terremoto respectivamente, los niños que estén en medio de los dos se tienen que mover y buscar otras "casa". Si dice "¡casa!", las casas se mueven a buscar otro inquilino que permanece en el sitio. Si dice "¡terremoto!", todo el mundo se mueve. Así sucesivamente. El que se quede sin formar casa o sin ser inquilino queda descalificado y se sigue el juego	Ninguno	20 minutos
19	Historia de mis fotos.	Adquirir un conocimiento más amplio de sí mismo y su de familia.	Los niños llevan fotografías de sí mismos y de sus familiares, tiene que enseñarlas al grupo y contar una historia sobre ellas. Las fotos de la familia y hablar de ella es la primera transmisión de paz, puede conocerse de una forma más sencilla sobre sí mismo y sobre su familia, así teniendo también una buena forma de integrarse al grupo si tiene una historia que contar acerca de su familia. Se hace un mural con todas las fotos de todos los niños.	-Fotografías de los niños y de su familia. -Papel bond blanco	45 minutos
20	Lotería de valores	Fomentar la tolerancia en un ambiente de competencias	Se le entregara a cada participante una tabla de lotería y fichas que le servirán para llenar su respectiva tabla de acuerdo a como el facilitador vaya nombrando las tarjetas, el que llene primero la tabla	-Lotería	20 minutos



			será el ganador		
21	Huellas	Conocerse a sí mismo y a sus compañeros, y conocer la importancia de las manos y los pies.	Con las manos y los pies descalzos manchados en pintura acrílica, los niños tienen que estampar sus pies y manos sobre el gran papel, en el que hay huellas de los compañeros y diferentes objetos. Se tiene que hablar sobre las formas, tamaños, sobre la importancia de las manos y de los pies en nuestra vida. La unión por el tacto, tocarse, el roce, los gestos que se transmiten con las manos y los pies y gestos de paz.	-Pintura acrílica -Papel bond	40 minutos
22	Pistoleros	Lograr un mayor grado de confianza, así como respetar reglas.	Todos nos colocamos en círculo. El aplicador del juego o director/a del mismo va nombrando a los participantes, cada participante escucha su nombre se agacha y los que están a su lado "combaten" el que salte primero queda en pie, y el más lento queda eliminado del juego. Así se hará sucesivamente con todos los integrantes del grupo.	Ninguno	35 minutos
23	Las abejas trabajadoras	Mejorar la convivencia de los alumnos	Uno de los participantes sale del salón, mientras los otros eligen un objeto: un cuadro, un reloj, etc. Al incorporarse el niño que salió, el resto imitará el ruido de las abejas: "Bzz, bzz...", aumentando la intensidad si se aproxima al objeto seleccionado y disminuyendo si se aleja de él. Tendrá que adivinarlo en tres minutos si quiere ganar.	-Varios objetos que sean del agrado de los niños.	35 minutos
24	Memorama	Fomentar la	Se formaran equipos de 6	-Memorama	20

		tolerancia, atención y memoria	personas a los cuales se les asignara un juego de memorama, cada equipo tendrá que juntar los mayores pares posibles con un límite de tiempo, el ganador obtendrá un premio.	(varios)	minutos
25	Con las manos en la masa	Mejorar su motricidad fina y Cooperación para la realización de actividades.	Cada pareja se sienta cara a cara. En medio se coloca un trozo de plastilina. Una vez colocada se ponen las cuatro manos sobre la plastilina y se pide que se moldee algo conjuntamente.	- Sillas - Plastilina	30 minutos
26	El avión	Lograr que el alumno siga reglas y límites que se imponen.	Elaborar el dibujo de un avión enumerado del 1 al 10, en el cual los niños deberán saltar por turnos y siguiendo una secuencia numérica hasta llegar a la meta, evitando tocar las líneas porque de lo contrario queda eliminado del juego	-Imagen de un avión -Fichas	30 minutos
27	¿Qué hay dentro de la caja?	Mejorar su habilidad mental.	En una caja se meterán objetos distintos de la clase. Pueden ser los mismos niños los que los busquen: regletas, bloques lógicos, gomas, tiza, dados, fichas de dominó, sacapuntas, etc... Se llama a un niño y se le deja observar los objetos durante un minuto. Luego se cierra la caja y se le pregunta sobre las cosas que había dentro. Tomamos nota de las cosas que recuerda. Se hace con todos los niños y gana el que tenga más aciertos.	-Caja -Objetos (varios)	40 minutos
28	Rompe cabezas	Fomentar el trabajo en	Se formaran equipos de 2 personas a los cuales se les	-Rompecabezas	20 minutos

		equipo	asignara un juego de rompecabezas, cada equipo tendrá que armar el rompecabezas en el menor tiempo posible, el ganador obtendrá un premio.		
29	Tacto	Confianza en sí mismo.	Meter en una bolsa objetos distintos: algodón, plastilina, papel de lija, una pelota, un dado, bloques de plástico. Los niños, solo por el tacto, metiendo la mano en la caja deben sacar el objeto que nosotros vamos describiendo: una cosa dura, blanda, redonda, áspera, cuadrada, etc.	- Algodón - Plastilina - Papel de lija - Pelota - Dado - Bloques - Caja	45 minutos
30	Profesiones	El niño reflejara sus cualidades y habilidades que tiene e identificara el de los demás participantes.	Se colocara una caja con distintos juguetes que representan las diferentes profesiones y se le pedirá a los participantes que elijan un juguete. Posteriormente se le pedirá que mencione porque eligió dicho juguete	-Objetos de diferentes profesiones - Una caja	40 minutos
31	El osito sentimental	Esta dinámica tiene por objeto la solución de problemas. Ayuda a la expresión de sentimientos, solidaridad y superación. Es adecuada para niños de 3 a 5 años.	Preséntele a los niños el osito de peluche y juntos pónganle un nombre. Se le inventa al osito una historia y se les dice cómo llegó al colegio. Enfatizar que es un osito muy especial que les va hablar sobre sentimientos de tristeza, rabia y miedo. Colocar a los niños en círculo y comenzar la discusión diciendo algo como: "vamos a jugar o a pretender que el osito está muy triste hoy. ¿Qué creen Uds. que le pasó al osito? El osito sentimental Invite a los niños a describir que creen ellos que le pasó al osito. Se puede comenzar la historia como sigue a continuación: "el osito está triste porque un	-Osito de peluche	30 minutos

			<p>amigo de él se está mudando a una ciudad diferente", "el osito tiene miedo hoy porque un vecino más grande que él quiere golpearlo", "el osito está muy enojado porque alguien rompió su juguete favorito".</p> <p>La idea es hacer que el problema del osito sea similar a un problema que tenga alguno de los niños del grupo, pero no hay que duplicar exactamente las circunstancias. Evite que los ejemplos sean tan dolorosamente crueles que en lugar de ilustrar puedan alarmar a los niños. Los niños se pueden beneficiar de la discusión oyendo y ofreciendo sus propias opiniones.</p> <p>Se pide a los niños que ofrezcan ideas que puedan ayudar al osito. Pedirle a los niños que le digan al osito como él puede solucionar su problema. Alguno de los niños le puede querer dar un abrazo al osito. Luego se da las gracias a los niños por las ideas aportadas.</p>		
32	Voy, vengo, ¿Y luego?	Enseñar al niño la importancia de acatar reglas y normas dentro de su casa y fuera de ella.	<p>A los niños de les mostrara cinco escenarios diferentes, cada uno de ellos escogerá uno, después se les mencionara las siguientes preguntas. ¿Qué lugar es ahí? ¿Qué estás en ese lugar?</p> <p>¿Qué crees que se pueda hacer y qué no?, dependiendo de la respuesta que dé a la pregunta anterior se dirá la siguiente Al terminar de pasar todos los niños se le explicara qué es lo que pasa si acatan una regla o norma o si la desobedecían, la importancia y la consecuencia que llevaría consigo.</p>	-Imágenes de diferentes lugares	30 minutos

33	Carrera de canguros	Reforzamiento de reglas y límites.	Se establece un punto de salida y una meta. Los niños se ponen en el punto de salida sujetando un globo entre las rodillas. No se trata de llegar el primero, sino de alcanzar la meta sin que se caiga el globo. Para lograrlo, el único sistema es desplazarse dando grandes saltos.	- Globos -Gis	40 minutos
34	Si fuese	Motivar las relaciones interpersonales dentro del grupo.	Se le pedirá a los niños que formen un círculo, posteriormente los aplicadores mencionara la premisa pidiendo a los niños que la complementen de manera individual. Las premisas serán: PREMISAS DEL "SI YO FUESE" 1. - Si fuese una flor sería ... 2.- Si fuese un animal sería ... 3.- Si fuese un pájaro sería ... 4.- Si fuese un árbol sería ... 5.- Si fuese un mueble sería ... 6.- Si fuese un instrumento musical sería ... 7.- Si fuese un edificio sería ... 8.- Si fuese un país extranjero sería ... 9.- Si fuese un juego sería ... 10.- Si fuese un color sería ...	-Cuestionario de premisas	30 minutos
35	Carrera de encostalados	Mejoramiento de reglas y límites	Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de 10 metros. Detrás de la línea de partida quedan los jugadores. Cada uno debe meterse en el costal y amarrárselo por la cintura. A la señal parten, todos los jugadores en dirección a la línea de llegada. Pueden solamente caminar, no saltar. Si algún jugador salta, volverá a la línea de partida y reiniciará el recorrido. Será vencedor el jugador que alcance primero la línea de	-Un costal -Una cuerda para cada jugador.	40 minutos

			llegada. Si hay empate, habrá nueva disputa entre los que han empatado, hasta que quede un solo ganador		
36	El bosque tranquilo	Estimula la imaginación y la concentración. Reduce el nerviosismo y la ansiedad. También favorece el equilibrio emocional.	El niño debe estar de pie; con las piernas y brazos separados del cuerpo y los ojos cerrados. A partir de ahí, se le debe ir nombrando cada parte del cuerpo que quiere relajar, empezando por los dedos de los pies y acabando por la cabeza.	-Colchoneta - Música de relajación -Incienso	30 minutos
37	El ciempiés en acción	Mejorar su coordinación motriz y una buena comunicación.	Se divide a los jugadores en dos grupos con igual número de participantes. Se marca una línea de salida y, a 10 metros de ésta, la línea de llegada. Los jugadores forman filas agarrándose uno a la cintura del otro y todos en cuclillas. El primer jugador (cabeza del ciempiés) asegura las manos del que está detrás de él. Dada la señal, el ciempiés saldrá de su línea y deberá dirigirse a la línea de llegada, avanzando a saltos, sin erguirse. Es necesaria una buena coordinación motora para que todos salten al mismo tiempo y así avancen más rápidamente. Cada jugador que pase la línea de llegada, se desliga del ciempiés. Será vencedor el equipo que primero pase la línea de llegada.	Ninguno	30 minutos
38	Estatuas de marfil	Que el niño desarrolle habilidades motrices y mejorar su tolerancia.	Se forma una rueda con los integrantes coreando la canción del juego, donde los niños deberán realizar las acciones que se planteen. El que se mueva quedara eliminado y deberá cumplir un castigo.	Ninguno	20 minutos
39	El lobo y los pollitos	Cooperación grupal.	Los jugadores (pollitos) forman una fila, cada uno	Ninguno	35 minutos

			<p>asegurando al otro por la cintura. Al frente estará la gallina, con los brazos abiertos. Por fuera de la fila, el lobo.</p> <p>El lobo intentará comerse al último pollito. La gallina tendrá que defenderlo, pero sin tocarlo, cambiando de posición, en lo cual será seguida de todos los pollitos. Si el lobo alcanza a tocar un pollito, éste se volverá lobo, y el lobo se volverá gallina.</p>		
40	Mímica	Comunicación y percepción de las acciones y los pensamientos. Requiere habilidades para actuar, adivinar y una observación aguda.	El animador escribirá acciones y deportes y los coloca en una gorra o caja pequeña. Posteriormente se les pide que formen un círculo y respetando su turno elijan un papelito y realicen lo que el papel indica y así sucesivamente.	-Hojas tamaño carta -Lápiz -Caja	30 minutos
41	Tocar el oso	Cooperación e integración grupal.	A 10 ó 15 metros del grupo de jugadores está un jugador (el oso) de espaldas, con una máscara. Los jugadores avanzan silenciosamente hacia el oso. El que llegue a tocarlo dirá: - Puede correr, don Oso!- inmediatamente todos corren. El oso sale en su persecución y los aprisionará con un simple toque de mano. Los prisioneros se vuelven auxiliares del oso, colocándose máscaras. Así prosigue el juego. El último corredor que no haya sido hecho prisionero, será el vencedor	- Máscara de oso.	40 minutos
42	El teléfono descompuesto	Estimular la comunicación, atención y la memoria así como originar la imaginación.	Nos situamos en círculo o en línea y uno comienza contando una frase el facilitador dirá una frase en secreto que este más cercano a él, el cual repetirá la frase a su siguiente	Ninguno	20 minutos

			compañero , siguiendo esa secuencia hasta finalizar todos los participantes y el ultimo dirá en voz alta la frase, para posteriormente compararla con la del inicio.		
43	El zoológico	Lograr la comunicación e integración entre los alumnos del grupo	El castigado va pasando delante de cada jugador y le pregunta cuál es el animal favorito. Tan pronto tenga respuesta, debe imitar en alguna forma al animal que le han nombrado.	Ninguno	30 minutos
44	La caja de las sorpresas	Estimular la concentración, alegría y dinamismo de los compañeros.	Se prepara una caja (puede ser también una bolsa), con una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo: cantar, bailar, silbar, bostezar, etc.). Los participantes deberán colocarse en círculo. La caja circulara de mano en mano hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente). La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal. O se haya detenido la música, deberá sacar de la caja una tira de papel y ejecutar la tarea indicada. El juego continuará hasta cuando se hayan acabado las papeletas.	-Caja -Papel -Lapicero	30 minutos
45	El espejo	El alumno conocerá sus defectos y virtudes de sus movimientos corporales.	El castigado debe repetir los gestos y movimientos del que castiga, colocado al frente. Así, si el otro mueve la mano derecha, él mueve la izquierda; vuelve la cabeza a la izquierda, cuando el otro la vuelve a la derecha, si arruga la nariz el castigado deberá hacer lo mismo y así con todos los movimientos que realiza el que castiga.	Ninguno	40 minutos
46	El tangrama	Armar figuras utilizando siempre las	Se trata de recomponer una figura integrada por piezas irregulares.	-Juego de -Tangrama	35 minutos



		siete piezas, para mejorar el autocontrol.	En la composición de cualquier figura, deben intervenir siempre, todas las piezas.		
47	El semáforo	Aceptación de reglas, autocontrol, control psicomotriz.	El adulto da las consignas. Cuando dice "verde", los niños arrancan y se mueven libremente, imitando los sonidos de autos y colectivos "rojo", los chicos se detienen y apagan el motor (quietos y en silencio); amarillo, "arrancan" y se mueven en el mismo lugar	Ninguno	35 minutos
48	Marcianitos	Facilitar y fomentar una comunicación participativa y resaltar las molestias del otro participante.	Jugaremos a transmitir mensajes extraterrestres. Comienza el primero diciendo "Marcianito (dice lo que le desagrada) transmitiendo a Mar-cianita (dice lo que le molesta a él y a su compañero anterior)".	Ninguno.	40 minutos
49	Nuestras reglas.	Que los niños reconozcan la importancia de las reglas para favorecer la convivencia grupal	Se les pedirá a los niños que formen un círculo con sus sillas, una vez sentados, les preguntaré ¿Qué es una regla? ¿Para qué sirven? ¿Qué reglas tienen en el salón?, dialogaremos a partir de sus comentarios, dejaré que hablen si lo hacen al mismo tiempo y lanzaré la pregunta ¿si hablamos todos al mismo tiempo nos entendemos? y reflexionaremos a partir de ella, propondré establecer y llevar a cabo algunas de ellas como pedir el turno para hablar y respetar su turno, para ello se utilizará un micrófono que se otorgara al que solicite la palabra. Desarrollo: Les preguntaré si saben ¿Qué es un reglamento?, si no lo saben lo explicaré, les diré que haremos uno que contenga todas las reglas que ya tienen y algunas que deseen agregar para respetarlas. Las iré escribiendo en un papel	- Papel bond - Marcadores - Micrófono.	35 minutos

			<p>bond. Insistiré en que solo puede hablar el que tenga el micrófono. Tomaré fotografías en donde represente la regla para posteriormente pegarlas en el aula. Tomare en cuenta que las reglas deben ser escritas en oraciones positivas, si ellos dicen "No gritar" sería "Hablar en voz baja o quedito", si dicen "No correr en el salón" sería "Caminar con cuidado para evitar accidentes"</p> <p>Cierre: Para llevarlos a reflexión preguntaré ¿Por qué son importantes las reglas? ¿Qué pasaría si no hubiera reglas? ¿Qué sucedería si no se cumplieran? dialogaremos sobre la importancia de cumplir de ahora en adelante las reglas que entre todos establecimos, así como las sanciones (no castigos) ante su incumplimiento para que comprendan que el infringirlas tiene consecuencias.</p>		
50	Rally	Fomentas la tolerancia en el niño, aprendiendo a la vez a aceptar una derrota.	<p>Se formaran dos equipos a los cuales se les explicaran que tendrán que pasar por cada base: 1)sentarse en un globo hasta tronarlo, 2)dar 5 saltos con la cuerda, 3)dar 3 giros con el aro, 4)botar la pelota hasta la base, 5)proporcionarle un vaso con agua al participante, 6)pasar por una línea recta de 2m sin salirse, 7) vaciar el agua del vaso en el recipiente respectivo de su equipo, 8)el siguiente participante repite los pasos del 1 al 7, 9el equipo que tenga más agua en su recipiente será el ganador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vasos</li> <li>- Pelotas</li> <li>- Cuerdas</li> <li>- Aros</li> <li>- Botes</li> <li>- Globos</li> <li>- Agua</li> </ul>	30 minutos
51	A que no los encuentras	Mejorar su atención y lograr que	Todos los niños se quitan los zapatos, los cuales son puestos en el medio del	Ninguno	30 minutos

		haya aceptación de sus errores.	salón, ahí se revuelven bien y los niños deben alejarse a cierta distancia, a la cuenta de 3 corren a buscar sus zapatos y ponérselos, ganan un premio los primeros 3 en tener sus zapatos bien puestos.		
52	¿Me quieres?	Aprender a reconocer que todas las personas con las cuales vamos a convivir nos estiman y estiman a otras.	Se forma un círculo con sillas de modo que una persona no tenga silla. Esta persona se sitúa en el centro del círculo, normalmente comienza el animador, y una vez allí a uno de los integrantes del grupo pregunta: "¿me quieres?", el responderá "sí, pero también quiero a ( nombra a dos personas)". Ahora se deberían de cambiar de posición: las dos personas que está al lado de la persona preguntado y las dos personas que ha hecho referencia el preguntado.	Ninguno	30 minutos
53	Marioneta marionetista	Convivencia entre los alumnos para lograr una mejor comunicación.	Se juega en parejas uno es la marioneta y el otro el marionetista; el marionetista trata de mover a la marioneta usando unos hilos imaginarios, cada vez que el marionetista suelte los hilos la marioneta tendrá que quedar en su posición inicial.	Ninguno	35 minutos
54	Espacio vital	Fomentar la confianza en el niño para lograr la aceptación de los otros y de sí mismo, respetando límites.	Delimitamos en una zona donde estarán todos los integrantes del grupo en la misma, ese espacio es el "espacio vital". Los integrantes se deberán ir moviendo, empujando alrededor del círculo. Los que se salgan fuera de la zona delimitada están eliminados, debemos intentar que no nos saquen de nuestro espacio.	Ninguno	15 minutos
55	1,2,3 sorpresa	Que los alumnos expresen sus emociones.	La maestra estará de cara a la pared, cada vez que diga gatos 1, 2, 3, se voltean y todos tendrán que estar	Ninguno	25 minutos

			haciendo como gatos, pueden moverse en su lugar pero no avanzar, sugerencias: bailarines, cantantes, brujas, etc.		
56	Recopilatorio	Estimular la concentración, alegría y dinamismo de los Compañeros.	Para terminar el taller, se pidió a los niños y niñas que realizaran un mural. En el mural podían dibujar lo que hubieran aprendido en la sesión. De esta manera pudimos comprobar los conceptos que mejor retenían.	-Papel -Tijeras -Colores -Pegamento	40 minutos
57	Originales y copias	Compañerismo y cooperación.	Se juega en ternas, el que va adelante inventa una manera de caminar y los otros dos lo copian, cuando la maestra dice cambio se voltean y así sucesivamente.	Ninguno	30 minutos
58	Donde quedo mi sombra.	Conocerse a sí mismos y a sus compañeros.	Comenta con los niños el juego y reflexionen juntos con preguntas como: ¿Podemos bailar con nuestra sombra? y háganlo, pídeles que se vayan de diferentes formas y que caminen y cambien de lugar para ver qué pasa con su sombra ahora se pondrán por parejas y uno dibujara con gis la sombra del otro. Después las verán y conversaran sobre esta.	-Gis	30 minutos
59	La pelota traviesa	confianza en sí mismo	Un niño al azar se levanta y se le tapan los ojos, otro, esconderá la pelota, dentro del círculo que se dibujó con el gis, entre sus compañeros, el niño al que le tapaste los ojos, tendrá que buscar la pelota pero todos le indicaran dando palmadas cuando, este cerca de ella las palmadas serán más rápidas y cuando se aleje más lentas.	- Pelota de esponjas, - Gis	45 minutos
60	La despedida	Desarrollar la estima y reforzar la	Se trata de que los niños pasen un momento divertido en el cual cada uno podrá	- Alimentos - Dulces	45 minutos

		sociabilización entre los niños.	expresar que tanto le agradaron las actividades aplicadas, de igual forma el aplicador expresara su sentir hacia el cambio que se logró en la conducta de los participantes, haciéndolos sentir que son importantes. Al término de esto se realizara un convivio en agradecimiento a su participación.	- Aula - Mesas - Sillas	
--	--	----------------------------------	--	-------------------------------	--

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aberastury, A. (09) Teoría y técnica del psicoanálisis de niños. Paidós, Buenos Aires, Argentina.
- Amen, (05). En Prado, E. (2007). "Hoy tirano, mañana Caín: ¿cómo educar hijos más tolerantes y compasivos en un mundo con crueldad y violencia? Trillas, México.
- Amster (64). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Axline (69). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México.
- Ajuriaguerra,j. (97). MANUAL DE psiquiatría Infantil. Masson, Elsevier, España.
- Bandura (73). En Serrano I. (1997). "Agresividad infantil", Pirámide, Madrid, España.
- Baron, C. (00). En Prado, E. (2007). "Hoy tirano, mañana Caín: ¿cómo educar hijos más tolerantes y compasivos en un mundo con crueldad y violencia? . Trillas, México
- Baum, H. (2003). "Estoy furioso: como tratar la cólera y la agresividad". Paidós, Barcelona, España
- Boston (83). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Brady & Friedrich (82). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México

- Bray (84). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Buss (61). En Serrano I. (1997). "Agresividad infantil", Pirámide, Madrid, España.
- Buss (71). En Caballo, V. & Simon, M. (2002) *Manual de psicología clínica Infantil y del adolescente: Trastornos específicos*, Pirámide
- Caballo, V. & Simon, M. (2002) *Manual de psicología clínica Infantil y del adolescente: Trastornos específicos*, Pirámide
- Carkhuff y Berenson (67). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Charles, E. (05). *Fundamentos de la terapia de juego*. El Manual Moderno, México, D.F.
- Cohen (93), Moyles, (94), Singer (73), Winnicot (71), Yawkey&Pellegrini (89). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Carrant (85). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Dollar, Dobb, Miller, Mowrer y Sears. En Caballo, V. & Simon, M. (2002) *Manual de psicología clínica Infantil y del adolescente: Trastornos específicos*, Pirámide
- Dollard, Dobb, Miller, Mowrer y Sears (39). En Serrano I. (1997). "Agresividad infantil", Pirámide, Madrid, España.
- Diccionario de psicología y pedagogía (04). Euromexico, Tlalnepantla, edo. De

México.

- Edmunds & Kendrick (80). En Caballo, V. & Simon, M. (2002) *Manual de psicología clínica Infantil y del adolescente: Trastornos específicos*, Pirámide
- Erickson (77). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Esquivel A. (2010). *Psicoterapia Infantil con juego: Casos Clínicos*. El Manual Moderno México
- Freud, A. (27). En Charles, E. (05). *Fundamentos de la terapia de juego*. El Manual Moderno, México, D.F.
- Gauthon (89) & Issacs (48). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Gil (91). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Ginott (64). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Goldstein E. Et. Al. (86). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México.
- Gumaer (84). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Hartes (83). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México



- Hawkeu (79). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Haworth (90). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill, México, D.F.
- Irwin (91), En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Jacobs (93). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Jackson & Todd (64). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- James D. (91) En Prado, E. (2007). "Hoy tirano, mañana Caín: ¿cómo educar hijos más tolerantes y compasivos en un mundo con crueldad y violencia? Trillas, México.
- Kazdin, E. A. (1996). "Modificación de la conducta y sus aplicaciones prácticas" Manual moderno, México.
- Kowitz (89). En Solloa, L.M. (2006). *Los trastornos psicológicos en el niño: Etiología, características, diagnóstico y tratamiento*. Trillas, México, D.F.
- Klein (32). En Charles, E. (05). *Fundamentos de la terapia de juego*. El Manual Moderno, México, D.F.
- Klineberg (54). En Whittaker (1971). *Introduction to Psychology*; W.B. Saunders Company, Philadelphia

- Landreth, Sweeney (97). En Charles, E. (2005). *Fundamentos de la terapia de juego*. El Manual Moderno, México, D.F.
- Landreth (02). En Charles, E. (05). *Fundamentos de la terapia de juego*. El Manual Moderno, México, D.F.
- Lavietes (85). En Serrano I. (1997). "Agresividad infantil", Pirámide, Madrid, España.
- Liddel & Scott (40). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Maccoby (80). En Serrano I. (1997). "Agresividad infantil", Pirámide, Madrid, España.
- Mancini, (99) & Landreth, (02). En Charles, E. (2005). *Fundamentos de la terapia de juego*. El Manual Moderno, México, D.F
- Marcus (79). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Martin G. y Pear J. (2008), "Modificación de la conducta: qué es y cómo aplicarla" Pearson Educacion, S.A. Madrid
- McDonald (73). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Michell (81). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Moser, G. (1991). La agresión. Que sé, México, D.F.

- Moustakas (53). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Nickerson (73). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Oaklander (78). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Patteson (77). En Serrano I. (1997). "Agresividad infantil", Pirámide, Madrid, España.
- Prado, E. (2007). "Hoy tirano, mañana Caín: ¿cómo educar hijos más tolerantes y compasivos en un mundo con crueldad y violencia?". Trillas, México
- Reisman (73). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Revista Latinoamericana de psicología; fundación universitaria Konrad Lorenz; ISSN, Colombia.
- Rochman (87). En Solloa, L.M. (2006). *Los trastornos psicológicos en el niño: Etiología, características, diagnóstico y tratamiento*. Trillas, México, D.F.
- Rogers. C. (51). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Sandler, Kennedy & Tyson (80). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Serrano I. (1997). "Agresividad infantil", Pirámide, Madrid, España.

- Siegel, S & Castellan, N (1995). Estadística no paramétrica aplicada a las ciencias de la conducta., México, D.F
- Slaby y Guerra (88). En Solloa, L.M. (2006). *Los trastornos psicológicos en el niño: Etiología, características, diagnóstico y tratamiento*. Trillas, México, D.F.
- Solloa, L.M. (2006). *Los trastornos psicológicos en el niño: Etiología, características, diagnóstico y tratamiento*. Trillas, México, D.F.
- Sperling (00). En Solloa, L.M. (2006). *Los trastornos psicológicos en el niño: Etiología, características, diagnóstico y tratamiento*. Trillas, México, D.F.
- Webb (91). En West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Weimer, R. (2006). Estadística. Continental, México, D.F.
- West, J. (2000) "Terapia de juego centrada en el niño". El manual moderno, México
- Whitting (41). En Serrano I. (1997). "Agresividad infantil", Pirámide, Madrid, España.
- [http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL\\_DINAMICAS.htm](http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL_DINAMICAS.htm)
- <http://www.chicosygrandes.com/juegos-para-ninos/http://dinamicasojuegos.blogspot.mx/search/label/10%20Juegos%20para%200aprender%20a%20leer>
- <http://es.scribd.com/doc/22526975/Terapia-Grupal-Cognitiva-Conductual>  
[http://ipsi.uprrp.edu/pdf/manuales\\_tara/grupal\\_participantes\\_esp.pdf](http://ipsi.uprrp.edu/pdf/manuales_tara/grupal_participantes_esp.pdf)