



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTORICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



**PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES PARA REDUCIR LOS
ALTOS NIVELES DE AGRESIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE
QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 61015 LA INMACULADA, DEL DISTRITO DE
PUNCHANA PROVINCIA DE MAYNAS. REGIÓN LORETO - 2016**

TESIS

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO (a) EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
PSICOPEDAGOGÍA COGNITIVA**

AUTORES

**Br. LILIANA MIRTILA ROJAS VELA
Br. FERNANDO GUEVARA RAMÍREZ**

**ASESOR
DR. DANTE GUEVARA SERVIGÓN**

**LAMBAYEQUE - PERÚ
2018**

**PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES PARA REDUCIR LOS ALTOS NIVELES
DE AGRESIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 61015 LA
INMACULADA, DEL DISTRITO DE PUNCHANA PROVINCIA DE MAYNAS.
REGIÓN LORETO - 2016**

**Br. LILIANA MIRTILA ROJAS VELA
AUTORA**

**Br. FERNANDO GUEVARA RAMÍREZ
AUTOR**

**DR. DANTE GUEVARA SERVIGÓN
ASESOR**

APROBADO POR:

**Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI
PRESIDENTE**

**M.Sc. MARTHA RIOS RODRIGUEZ
SECRETARIA**

**Dra. MIRIAM VALLADOLID MONTENEGRO
VOCAL**

DEDICATORIA

A mi adorado esposo y a mis queridos
hijos por darme el apoyo incondicional.

Liliana

A mi adorada esposa, y a mis queridos
hijos por la paciencia y acompañarme en
todo instante.

Fernando

AGRADECIMIENTO

A Dios misericordioso por darnos la vida.

A la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”

A nuestros maestros por el compromiso que
asumieron en brindarnos toda su experiencia
en beneficio de nuestra formación académica.

Liliana y Fernando

INDICE

RESUMEN.....	7
ABSTRACT	9
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I.....	17
I. ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO	18
1.1. UBICACIÓN	18
1.2. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	29
1.2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	29
1.2.2. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	31
CAPITULO II	32
II. MARCO TEÓRICO.....	33
2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	33
2.2. BASES TEORICAS.....	35
2.2.1. LA AGRESIVIDAD:	35
2.2.2. TIPOS DE AGRESIVIDAD	41
2.2.3. FACTORES DE AGRESIVIDAD	42
2.2.4. CAUSAS DE LA AGRESIVIDAD:.....	43
2.2.5. MANIFESTACIONES DE LA AGRESIVIDAD:.....	44
2.2.6. TEORÍAS DEL JUEGO:.....	45
2.2.6.1. Sigmund Freud	45
2.2.6.2. L. S. Vygotsky.....	46
2.2.7. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO:	49
2.2.8. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS:.....	49
2.2.9. JUEGO DE ROLES	50
2.3. DELIMITACIONES CONCEPTUALES:	64
2.3.1. DEFINICIÓN DE JUEGO:	64
2.3.2. JUEGO DE ROLES:.....	65
2.3.3. TOLERANCIA:.....	65

2.3.4.	AUTOCONTROL:	65
2.3.5.	COOPERACION:	65
2.3.6.	AGRESIVIDAD:	66
2.3.7.	CONFLICTO:	66
2.3.8.	CONDUCTA:	66
2.3.9.	LA EMPATÍA:	66
2.4.	LA SOCIALIZACIÓN	67
2.5.	LA TOLERANCIA.	67
CAPITULO III		68
III.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	69
3.1.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS:	69
3.2.	PROPUESTA DE PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES PARA REDUCIR LOS ALTOS NIVELES DE AGRESIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 61015 LA INMACULADA, DEL DISTRITO DE PUNCHANA PROVINCIA DE MAYANAS REGIÓN LORETO - 2016:	73
3.2.1.	JUSTIFICACIÓN.	73
3.2.2.	OBJETIVOS:	74
3.2.3.	PROPUESTA:	74
3.2.3.1.	HABILIDADES.	74
3.2.3.2.	CONTENIDOS	75
3.2.3.3.	ACTIVIDADES.	75
3.2.3.4.	METODOLOGÍA.	75
3.2.3.5.	MÓDULOS:	76
3.2.3.6.	EVALUACIÓN	76
CONCLUSIONES:		79
RECOMENDACIONES		80
BIBLIOGRAFIA		81
ANEXOS:		85

RESUMEN

La agresividad manifestada en muchos aspectos toca muy a fondo al ámbito educativo, sector constantemente vulnerado por los continuos cambios, no ha sabido lidiar con los conflictos y hábitos errados de los infantes como así lo muestra el artículo denominado Acoso escolar o Bullying de la guía infantil que menciona: "...en España se estima que un 1,6% de los niños y jóvenes estudiantes sufren de manera constante las agresiones y que un 5,7% es esporádico... Una encuesta del Instituto de la Juventud (INJUVE) eleva el porcentaje de víctimas de violencia física o psicológica habitual a un 3% de los alumnos. Y afirma que un 16% de los niños y jóvenes encuestados reconoce que ha participado en exclusiones de compañeros o en agresiones psicológicas. Además el Instituto de Evaluación y Asesoramiento Educativo (IDEA) indica que un 49% de los estudiantes dice ser insultado o criticado en el colegio y que un 13,4% confiesa haber pegado a sus compañeros..." Con ello se puede demostrar que la agresividad no está alejada del ámbito escolar y no es propia de los países en vías de desarrollado, ni mucho menos parte de una cultura inferior o reciente, por el contrario se puede observar que en las grandes potencias económicas y en toda convivencia existe esa constante lucha por la supremacía de calificaciones, popularidad e incluso de atención de los adultos, esta afirmación demuestra el afán de los niños y jóvenes por sobresalir ante los ojos de sus progenitores y/o maestros.

En este sentido y siguiendo la propuesta tenemos que el **problema** de la investigación ha quedado definido así: ¿En qué medida la aplicación de programa de juegos de roles reducirá los altos niveles de agresividad de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I. E. N° 61015 la Inmaculada, del Distrito de Punchana Provincia de Maynas Región Loreto? La presente investigación la abordamos en tres capítulos en **el capítulo I** hacemos una descripción del objeto de estudio y señalamos la metodología a seguir en la Investigación, en

el capítulo II señalamos el marco teórico, en el mismo que sustentamos nuestro trabajo con las bases teóricas y conceptuales.

En **el capítulo III** se hace la interpretación de la información recogida, en el mismo que se plasma la propuesta de un programa de juegos de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto – 2016.

PALABRAS CLAVE: Individualista, conflictiva, violencia y agresividad

ABSTRACT

The aggressiveness manifested in many aspects touches very deeply the educational field, a sector constantly violated by the continuous changes, has not known how to deal with the conflicts and mistaken habits of infants as it is shown in the article called Bullying or School Bullying which mentions: "... in Spain it is estimated that 1.6% of children and young students suffer constant aggression and that 5.7% is sporadic ... A survey by the Institute of Youth (INJUVE) raises the percentage of victims of habitual physical or psychological violence to 3% of the students. And he affirms that 16% of the children and young people surveyed recognize that they have participated in peer exclusions or in psychological aggressions. In addition, the Institute for Educational Assessment and Counseling (IDEA) indicates that 49% of students say they are insulted or criticized at school and that 13.4% confess to having beaten their classmates ... "With this, it can be shown that aggression It is not far from the school environment and is not typical of developing countries, much less part of a lower or recent culture, on the contrary it can be seen that in the great economic powers and in all coexistence there is this constant struggle for the supremacy of qualifications, popularity and even attention of adults, this statement demonstrates the desire of children and young people to excel in the eyes of their parents and / or teachers.

In this sense and following the proposal we have the problem of research has been defined as follows: To what extent the application of role-play program will reduce the high levels of aggression of the fifth grade students of primary education of IE N ° 61015 the Immaculate, of the District of Punchana Province of Maynas Loreto Region? The present investigation is dealt with in three chapters in chapter I, we describe the object of study and we indicate the methodology to be followed in the investigation, in chapter II we indicate the theoretical framework, in which we sustain our work with the theoretical foundations and Conceptual.

In chapter III the interpretation of the collected information is done, in the same that the proposal of a program of games of rolls to reduce the high levels of aggressiveness of the students of fifth grade of primary education of the Educational Institution N ° 61015 la Immaculate, Punchana district, province of Maynas, Loreto region – 2016.

KEY WORDS: Individualistic, conflictive, violence and aggressiveness

INTRODUCCIÓN

La realidad es cada vez más compleja, individualista y conflictiva, esto se demuestra en la búsqueda del bienestar individual a costa de los demás, es así que se observa diariamente cómo la violencia y agresividad se acrecienta en nuestra sociedad, siendo los niños los manifestantes severos de esta conducta. Rabietas, pataletas y berrinches expresan la impotencia, en forma de agresión externa del niño frente a sus padres y a sus propias limitaciones y, en general ante un mundo externo que se ve hostil; además, el problema de la agresividad es uno de los trastornos que generan desasosiego en padres y maestros, debido que a menudo se enfrentan a niños agresivos, manipuladores o rebeldes pero también afrontan el no saber muy bien cómo deben de actuar con ellos o cómo incidir en su conducta para llegar a cambiarla.

La agresividad manifestada en muchos aspectos toca muy a fondo al ámbito educativo, sector constantemente vulnerado por los continuos cambios, no ha sabido lidiar con los conflictos y hábitos errados de los infantes como así lo muestra el artículo denominado Acoso escolar o Bullying de la guía infantil que menciona: "...en España se estima que un 1,6% de los niños y jóvenes estudiantes sufren de manera constante las agresiones y que un 5,7% es esporádico... Una encuesta del Instituto de la Juventud (INJUVE) eleva el porcentaje de víctimas de violencia física o psicológica habitual a un 3% de los alumnos. Y afirma que un 16% de los niños y jóvenes encuestados reconoce que ha participado en exclusiones de compañeros o en agresiones psicológicas. Además el Instituto de Evaluación y Asesoramiento Educativo (IDEA) indica que un 49% de los estudiantes dice ser insultado o criticado en el colegio y que un 13,4% confiesa haber pegado a sus compañeros..."

Con ello se puede demostrar que la agresividad no está alejada del ámbito escolar y no es propia de los países en vías de desarrollo, ni mucho menos parte de una cultura inferior o reciente, por el contrario se puede observar que en las grandes potencias económicas y en toda convivencia existe esa constante lucha por la supremacía de calificativos, popularidad e incluso de atención de los adultos, esta afirmación demuestra el afán de los niños y jóvenes por sobresalir ante los ojos de sus progenitores y/o maestros.

Además de ello, Latinoamérica no es ajeno a adaptar modas y encajar en su sociedad actos de violencia y agresión, es aún una de las culturas que ha determinado su conformación en el mundo económico a base de lucha y esfuerzo; tal que, ha desvirtuado los roles de cada uno de los miembros de la familia, sumergiéndonos en una contienda de géneros para consagrar la supremacía del más fuerte; este concepto se considera la raíz de los actuales problemas sociales así lo demuestra un artículo escrito por **Sol Amaya** en el diario argentino LA NACION, el 21 de junio de 2008, donde manifiesta: "...el programa Las Víctimas contra las Violencias, que depende del Ministerio de Justicia, Seguridad y Derechos Humanos de la Nación, a cargo de Eva Giberti, ya ha detectado al menos 270 casos de violencia contra chicos.

En la Capital, de las casi 4500 llamadas que recibió en 2007 la Línea de Asistencia a la Infancia y la Adolescencia (102), el 79 % fue por denuncias sobre negligencia y maltrato. Las cifras reales son mucho mayores, si se tiene en cuenta que sólo se denuncian dos de cada diez casos...no hay estadísticas oficiales en cuanto al maltrato infantil a nivel nacional, sin embargo según los datos de la Subsecretaría de Derechos para la Niñez, Adolescencia y Familia, en 2007 se recibieron casi 3300 denuncias de agresión física y psicológica de menores..."

Esto demuestra que los tipos de agresiones son variadas y que no se considera sólo agresión al acto de herir o lastimar físicamente a un individuo, por el contrario la agresión está presente en las expresiones verbales y gestuales que dañan aún más fuerte la dignidad de cada ser humano, llevando a lastimar la integridad y estima que cada individuo mantiene hacia sí mismo, llegando a generar automutilación como morderse, pellizcarse y arañarse, entre otros, sin embargo a pesar de conocer esto, todavía se puede escuchar que se utilizan expresiones verbales como "... ¡qué zonzo eres!..", "...eres un inútil..." o simplemente basta un gesto o mirada de desaprobación para herir susceptibilidades.

En el Perú, el término y sus manifestaciones se han hecho conocer de acuerdo a lo citado en el artículo Agresividad infantil del 03 de Febrero de 2007, donde manifiesta que "Castro (1996) investigó acerca de las características familiares y psicosociales que influyen en la conducta agresiva de los niños preescolares del cono norte de Lima, de 30 niños entre 3 y 6 años de edad con sus respectivos parientes (82 adultos)... los resultados a los que llegó describen una relación entre los modelos de la conducta; padres, familiares, la televisión y la conducta del niño. Por lo tanto concluyó que el puntaje de agresividad del niño tiene que ver con una mala relación con sus familiares (agresiva-autoritaria) encontró además una relación entre la agresividad del niño y sus preferencias por programas infantiles agresivos, además halló que en las familias conformadas por más de 5 miembros presentaba una agresividad alta..." Esta manera de aprehender las conductas agresivas demuestra que la familia, como el primer escalón de socialización de los niños, no está desarrollando los valores de respeto y tolerancia, dado esto por las disfuncionalidades de cada una de los grupos familiares, divorcios, familias no constituidas como tal, embarazos precoces y no deseados, etc. enumerados cada uno de ellos infinitamente.

En nuestra Región Loreto se presentan a diario casos de agresiones a niños, existe un número considerable de casos de agresiones contra niños, principalmente por violaciones, ultrajes y abandonos... “Los niños son víctimas de la violencia de sus padres”, así como estas agresiones existen otras que tienen como actores a menores que a temprana edad integran bandas delincuenciales realizando agresiones indirectas como el cobro de cupos a los propietarios de los establecimientos de comercio formal, los cuales manifestaron que temen represalias, por ello no denuncian a los agresores, la delincuencia sigue en aumento, esta está influenciada por la venta y consumo de drogas. Por ello es necesario implementar en cada escuela un ambiente destinado a la orientación de conductas agresivas con apoyo de psicólogos y especialistas.

En el Ámbito Local, en las I.E. de nuestra provincia, se observa que los niños presentan grandes problemas para aceptar las derrotas y la falta de confianza con los profesores para evitar las acciones agresivas, entonces se puede determinar que la agresión que manifiestan, la convierten en una dimensión de una conducta dirigida a procurar dolor o dañar de algún modo a otra persona u objeto; es por ello que el siguiente trabajo denominado Programa de Juegos De Roles Para Reducir Los Altos Niveles De Agresividad De Los Estudiantes De Quinto Grado De Educación Primaria De La I. E. N° 61015 La Inmaculada, del distrito de Punchana Provincia de Maynas Región Loreto, pretende elaborar una propuesta acorde a las teorías correspondientes para superar esta dificultad social.

El trabajo desarrollado tiene por finalidad recoger seleccionar, y sistematizar los postulados que aparecen en la literatura pedagógica en relación con uno de los problemas más recurrentes en el quehacer educacional actual, nos referimos a los a los altos niveles de agresividad, en este caso de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I. E. N° 61015 la Inmaculada, del Distrito de Punchana Provincia de Maynas Región Loreto.

Bajo esta óptica, el trabajo se orienta en torno a un objetivo que cumple el rol de eje de análisis en torno a discernir cuales son los factores que inciden en la alta agresividad y en la búsqueda de elementos de juicio que permitan la formulación de alternativas de mejoramiento.

En lo específico se propone establecer las relaciones de interdependencia que caracterizan los juegos de roles y los altos niveles de agresividad, con la finalidad de sistematizar algunas de las estrategias metodológicas que se plantean en el programa para estimular el desarrollo de la modificación de la conducta.

Por lo expuesto, se debe entender este trabajo fundamentalmente como una investigación – propositiva, tendiente a organizar una información existente, frente a la cual se pretende entregar una orientación que sirva de contexto al profesor y le permita comprender cuál es la verdadera relevancia de la modificación de las conductas en los procesos de formación de los alumnos.

El **objeto de estudio**, El proceso docente educativo de los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la I. E. N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana Provincia de Maynas región Loreto. **Y el campo de acción** es el proceso de diseñar, elaborar y fundamentar un programa didáctico de juegos de roles para reducir los altos niveles de agresividad. **Objetivo General** diseñar, elaborar, fundamentar y proponer un programa de juegos de roles, sustentado en las teorías científicas de la didáctica, habilidades sociales y el juego de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de La Institución Educativa N° 61015 La Inmaculada, del Distrito de Punchana, provincia de Maynas, Región Loreto, los Objetivos Específicos: Analizar los niveles de agresividad de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto a través de los siguientes indicadores: la conducta destructiva, expresiones verbales inadecuadas y las agresiones.

Elaborar el marco teórico de la investigación con las teorías científicas de la didáctica lúdica y la agresividad para describir y explicar el problema, analizar e interpretar los resultados de la investigación y elaborar la propuesta.

Diseñar, elaborar y proponer un programa de juegos de roles, sustentado en las teorías científicas de la didáctica, habilidades sociales y el juego de roles para reducir los altos niveles de agresividad, la hipótesis, Si se diseña, elabora, fundamenta y propone un programa didáctico de juegos de roles sustentado en las teorías científicas de la didáctica, habilidades sociales y el juego de roles entonces se reduciría los altos niveles de agresividad de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 La Inmaculada, del Distrito de Punchana.

.

CAPÍTULO I

I. ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. UBICACIÓN

Región Loreto

Loreto es una de las regiones que, junto con la Provincia Constitucional del Callao, forman la República del Perú. Su capital y ciudad más poblada es Iquitos. Está ubicado al noreste del país, en la región Amazonía, limitando al norte con Ecuador y Colombia, al este con Brasil, al sur con Ucayali y al oeste con San Martín y Amazonas. Con 368 852 km² (28% del territorio de Perú) es el departamento más extenso, y la séptima mayor entidad subnacional de Sudamérica y de toda la América Latina —por detrás de cinco estados de Brasil (Amazonas, Pará, Mato Grosso, Minas Gerais y Bahía) y del departamento de Santa Cruz de Bolivia—, y con 2,4 hab/km², el segundo menos densamente poblado, por delante de Madre de Dios. Se fundó el siete de febrero de 1866.

Por su llano territorio discurren sinuosamente extensos ríos drenados desde la Cordillera de los Andes que provocan inundaciones estacionales. En esta región se unen los ríos Marañón y el Ucayali y nace el curso principal del río Amazonas.

El territorio loreetano cuenta con más de un millón de habitantes (2012), inicialmente fue poblado por sucesivas oleadas de grupos indígenas errantes. Durante la Colonia, pocas misiones tuvieron éxito en formar algunas poblaciones permanentes. A fines del siglo XIX, la explosión de la Fiebre del Caucho produjo súbitas fortunas en manos de los caucheros y la forzada esclavitud de cientos de indígenas; durante este periodo se exploró los ríos de la selva y se consolidó la ciudad de Iquitos, capital departamental desde la escisión del Departamento de San Martín en 1897.

Loreto es también el departamento peruano más diverso en etnias y lenguas indígenas; cuatro de las lenguas aún empleadas en el departamento son lenguas aisladas (urarina, taushiro y ticuna) y alberga cinco familias de lenguas endémicas (las familias cahuapana, haitoto, pebayagua, tucano y záparo). Muchas otras variedades lingüísticas han desaparecido recientemente, como el muniche.

Loreto es la adaptación moderna a través de Italia de la palabra romana *lauretum* que significa "lugar poblado de laureles". Este mismo proviene del nombre de un lugar en la Antigua Roma, en la colina de Aventino, que albergaba un jardín de laureles; a partir de allí, el término fue muy usado para referirse a todo bosquecillo que contenía laureles.⁴ Esto muy relacionado con el origen de la Virgen de Loreto porque un santuario mariano se encontraba en un Loreto.

Loreto se ubica en la zona noreste de Perú. Comprende una vasta zona de la llanura selvática, surcada por numerosos ríos de gran caudal. Su territorio ocupa una superficie de 368 851 km², cuya extensión puede ser comparada con la de Alemania. Además cabe mencionar que el territorio loreto es más grande que la República del Ecuador la cual hace frontera con al oeste, pero dicho país tiene 18 veces más habitantes que el departamento selvático.

Limita al noroeste, con las provincias de Sucumbíos, Orellana, Pastaza y Morona Santiago (Ecuador), al norte con los departamentos de Putumayo y Amazonas (Colombia), con el estado de Amazonas (Brasil) al sureste, con los departamentos de Ucayali y Huánuco al sur, y con los departamentos de Amazonas y San Martín al oeste.

Se sostiene que a la llegada de los españoles a América se difundieron por la selva amazónica como por el resto del continente- diversas enfermedades exógenas –como la malaria– que diezmaron la población indígena o al menos reduciéndola ostensiblemente.

En esta época llega Francisco de Orellana, quien salió de la ciudad de Cusco con una expedición organizada por Francisco Pizarro. Tras una escala en Quito, avanzó hacia la selva y, navegando por el río Napo hasta su desembocadura, descubrió el río Amazonas el 26 de agosto de 1542.

La corona española no logró imponer su dominio en la región como lo hizo en los Andes. El territorio era parte del Virreinato del Perú: Pertenecía *de iure* a la Real Audiencia de Quito desde 1563 y en esa calidad pasó a ser parte del Virreinato de Nueva Granada. Durante todo este periodo, sin embargo, el territorio no logró imponerse de facto desde Quito sino que incluso los misioneros dominicos y franciscanos partían a evangelizar a las diversas etnias desde la ciudad de Moyobamba, que pertenecía a la Real Audiencia de Lima, esta presencia eclesial fue además la única presencia significativa en el llano amazónico de los españoles entonces y aún hasta fundada el Estado republicano.

En 1802, se formó la Comandancia General de Maynas y Quixos, separándola de la Audiencia de Quito y reincorporándola nuevamente al Virreinato del Perú. El hecho de haber pertenecido por algunos años antes de esta fecha a la audiencia quiteña, motivó el reclamo ecuatoriano del territorio situado al norte del río Marañón. Durante la Colonia, la capital de este vasto territorio fue Moyobamba, actual capital del departamento de San Martín. El 1 de noviembre de 1832, el territorio conformado por las provincias de Patate, Chachapoyas y Maynas fueron escindidas del Departamento de La Libertad para conformar un flamante Departamento de Amazonas, cuya sede de prefectura se estableció en la ciudad de Chachapoyas.

El 10 de marzo de 1853 el presidente Ramón Castilla escindió la Provincia de Maynas de la jurisdicción de la prefectura de Amazonas, erigiéndola como Gobierno Político y Militar, posteriormente re categorizada como Provincia Fluvial de Loreto (15 de abril) y Departamento Marítimo y Militar (1861). El 7 de setiembre de 1866 fue creado el Departamento de Loreto con capital en Moyobamba.

Entre 1885 y 1907, se desató la Fiebre del caucho, rompiendo con el ostracismo del periodo anterior debido al abandono de las misiones. Fue una época tanto de bonanza para los caucheros como de semiesclavitud para varios grupos indígenas durante la cual Iquitos se erigió como el puerto fluvial más importante de embarque de materias primas para su exportación. La Fiebre se vio detenida por la aclimatación de árboles de caucho en Asia y colonias europeas.

El 9 de noviembre de 1897 se escindió de su territorio un nuevo Departamento de San Martín por lo que la sede fue trasladada a Iquitos esa misma fecha. Durante los años comprendidos entre 1920 y 1938, el padre agustino y filólogo indigenista Lucas Espinosa, se encargó de la investigación comparativa del Kokama, Kokamilla y Omagua. Mientras observaba y tomaba datos filológicos y tecnológicos directamente entre los indígenas de esta zona tanto de la Amazonía peruana como colombiana, se documentaba en otras obras sobre esta materia siendo orientado en su arduo trabajo por los padres Agustín J. Barreiro y Pedro M. Vélez. Tomó parte en una expedición oficial en el Amazonas con el capitán Francisco Iglesias Brage, cuyo patronato costeó los gastos para la publicación de su libro "Los Tupí del Oriente peruano, estudio lingüístico y etnográfico", impreso en Madrid el año 1935.

Hoy día, las reservas de petróleo dan a Loreto perspectivas favorables para su desarrollo, así como el desarrollo intensivo del turismo ecológico y de aventuras. Población 1 039 372 +1.0%.

Iquitos, como capital de Loreto, es la ciudad más poblada de la región. El Instituto Nacional de Estadística e Informática estima que la población de Loreto ha sido 1,039,372 en 2015, un incremento de 5.6% desde las elecciones generales de Perú de 2011. Ha presentado un gran crecimiento anual entre el período 1993-2007, y consiguientemente ha presentado un ritmo más lento de población, a causa de la reducción de los niveles de fecundidad.

El departamento tiene una gran desigualdad en la expansión poblacional, virtualmente dispersa debido a su escasa ocupación territorial. Loreto siempre se ha caracterizado por tener un proceso de crecimiento población bastante irregular, siguiendo patrones como de lunares. La mayor cantidad de habitantes está más concentrada en las áreas urbanas, en especial, la ciudad más poblada de la región, Iquitos. En contraste, las zonas urbanas tiene un crecimiento poblacional más rápido que las áreas rurales.

La alta tasa de fecundidad es contraria al proceso de urbanización con un alto nivel educativo: las mujeres deciden no tener más hijos dependiendo sus alcances informativos sobre la fecundidad y sus objetivos personales.¹ Por otro lado, el promedio de hijos fallecidos es «25 hijos fallecidos por cada 100 mujeres de 12 y más años de edad». Este índice de mortandad disminuyó en comparación con el censo de 1993.

Inmigración

Según los resultados del censo peruano de 2007, el 93,1% (830 053 habitantes) de Loreto viven en el lugar que nació, y el 6,9% (61 679 habitantes) nacieron en un lugar diferente al empadronamiento.¹ La población no nativa ascendió a diferencia del censo peruano de 1993. El 60% de la población que migra a Loreto conforma de departamentos vecinos; de allí, el Departamento de San Martín conforma la principal fuente de migración con 19 mil 213 habitantes (32,6%), mientras el Departamento de Lima aporta con 8 mil 969 habitantes, (15,2%).

Otros departamentos con interesantes aportes migratorios son Cajamarca con 4 mil 5 inmigrantes (6,8%); Amazonas con 2 mil 917 (4,9%) y Piura con 2 mil 3 (3,4%). Mientras, la emigración se direcciona al Departamento de Lima como preferida, constituyendo 139 mil 280 de emigrantes. En el aspecto internacional, 13 mil 779 hogares tienen al menos una persona viviendo en el extranjero de forma permanente. La Provincia de Maynas registra el mayor índice de hogares con un pariente en el extranjero.

Clima

Según la clasificación climática de Köppen, Loreto experimenta un clima ecuatorial (Af). SENAMHI, la entidad meteorológica del Perú, denomina al clima de la región como «cálido húmedo tropical». En todo el año registra altas temperaturas que superan los 25 °C. La máxima temperatura absoluta supera los 35 °C, y la menor ha sido 11 y 18 °C. La temperatura promedio anual es de 26,95 °C, variando entre 20,96 °C y 32,33 °C entre la máxima y mínima diaria. Noviembre es registrado como el mes más caliente para Loreto. Las lluvias llegan a los 2 827 mm/año. La temporada de lluvias conforma desde el mes de diciembre a mayo, siendo abril el más húmedo de todos. Existe un alto índice de humedad en todo el año, junto a la evapotranspiración, que llegan a un porcentaje de 88%, con mayo siendo el más húmedo con 89,72%, y octubre siendo el menos húmedo con 81,94%. La radiación solar registra 4.2 horas/día aproximadamente.

Fauna

La fauna en la región Loreto es variada y se encuentran especies como Lagarto, otorongo, boa, anaconda (*Eunectes murinus*), sajino, sachavaca, venado, ronsoco, mono, perezoso, tortuga, loros, delfín rosado (*Inia geoffrensis*), etc. Entre las especies amenazadas en peligro de extinción están el jaguar, el lagarto negro, el manatí, diversas tortugas de río, la nutria de río, el guacamayo rojo, el delfín rosado y el paiche. Estas especies habitan en la reserva nacional Pacaya-Samiria.

Flora

Loreto presenta una abundante flora, se encuentran especies como Victoria regia, orquídea, bromelia, aguaje, palmera, caoba, tornillo (planta), shiringa, cedro, arbustos, etc.

División político-administrativa

El departamento de Loreto se divide en 8 provincias.

Provincia	Capital	Número de distritos	Superficie (Km2)	Población 2016
Maynas	Iquitos	11	75069.16	556 175
Alto Amazonas	Yurimaguas	6	18 839.02	121 304
Loreto	Nauta	5	67 073.26	71 861
Mariscal Ramón Castilla	Caballococha	4	37 064.54	73 984
Requena	Requena	11	49 680.46	74 628
Ucayali	Contamana	6	29 267.15	74 454
Datem del Marañón	San Lorenzo	6	46 640.93	64 944

Agricultura

Loreto tiene un poder económico importante. De las 36 885 1956 hectáreas de la superficie loreтана, 26 062 315 hectáreas son para la producción económica.⁶ La producción agrícola conforma el mayor porcentaje en la región con 5,4% de la superficie total, y se caracteriza por realizar la actividad de cortar y quemar. La producción está orientada al «autoconsumo local» y el «abastecimiento interno regional». Hablando por provincia, la producción agrícola es relativamente variada e insertada.

La Provincia de Maynas produce fréjol (*Phaseolus vulgaris*), yuca (*Manihot esculenta*), plátano (*Musa x paradisiaca*), limón (*Citrus limon*) y naranja; la Provincia de Alto Amazonas produce maíz (*Zea mays*) y arroz (*Oryza sativa*); la Provincia de Requena produce fréjol, plátano y yuca; las Provincias de Loreto y Ucayali producen plátano y fréjol; y la Provincia de Ramón Castilla arroz. La producción de arroz, yuca y maíz tuvo mayor crecimiento en los últimos años.

Pesca

La pesca constituye una valiosa producción en la región. Posee todos los recursos hidrológicos posibles, una ventaja frente a la producción ganadera. El modelo de pesca está orientado a lo artesanal para «abastecimiento y comercialización».

Los ríos de Loreto contienen alrededor de 697 especies de peces, pero los más comerciales son la paiche (*Arapaima gigas*) sábalo(*Prochilodus lineatus*), Boquichico(*Prochilodus nigricans*), sardina, gamitana(*Colossoma macropomum*), paco(*Piaractus brachypomus*), tucunaré(*Cichla ocellaris*), corvina(*Plagioscion quamosissimus*), palometa(*Mylossoma duriventre*), lisa(*Schizodon fasciatus*) doncella(*Pseudoplatystoma fasciatum*), dorado, carachama(*Pseudorinelepis genibarbis*), maparate (*Hypophthalmus marginatus*), yulilla(*Anodus elongatus*), yahuarachi(*Potamorhina latior*), ractacara(*Psectrogaster amazónica*), otros.

Ganadería

Al contrario, el sector ganadero padece la baja calidad del pasto y otros recursos de alimentación por el cual exige alto financiamiento para crear los medios óptimos para sostener un buen ganado. A pesar de esas limitaciones, la producción de carne subió a 59%, y se estima que la producción ha subido la producción de carnes de porcino, vacuno, ovino y búfalo es boyante, pero tiene que sobrellevar el cambiante clima loreto.

Los síntomas más notorios incluye la deshidratación por las altas temperaturas que disminuye la producción de leche.

Transporte

Se cuenta con:

Puertos fluviales

- Puerto de Iquitos, Ciudad de Iquitos-Maynas
- Puerto de Yurimaguas, Ciudad de Yurimaguas-Alto Amazonas
- Puerto de Saramiriza, Zona Especial de Saramiriza-Datem del Marañón

Aeropuertos

- Aeropuerto Internacional Coronel FAP Francisco Secada Vignetta, Iquitos-Maynas
- Aeropuerto Internacional Gran Mariscal Ramón Castilla y Marquesado, Caballococha-Mariscal Ramón Castilla
- Aeropuerto Nacional Moisés Benzaquen Rengifo, Yurimaguas-Alto Amazonas
- Aeropuerto Nacional Alf. FAP Alfredo Vladimir Sara Bauer, Andoas-Datem del Marañón.

También los hay en Güepí, Iberia, Requena, Contamana, Intuto, Colonia Angamos y San Antonio del Estrecho.

Red vial Terrestre

La red vial tiene una extensión de 389.98 km. De las cuales 105.40 km., están asfaltados, 131.75 km. afirmados, 120.83 km., trocha carrozable y 41 km., trocha Peatonal.

PROVINCIA DE MAYNAS

Maynas, oficialmente **Provincia de Maynas** es una de las ocho provincias peruanas que conforman el Departamento de Loreto, bajo la administración del Gobierno regional. Limita al norte con la provincia de Putumayo, al este con la provincia de Mariscal Ramón Castilla, al sur con la provincia de Requena y al oeste con la provincia de Loreto y el Ecuador.

El decreto supremo del 26 de abril de 1822, firmado por el Marqués de Torre Tagle, transformó la Comandancia General de Maynas en el Departamento de Quijos con derecho a elegir diputados. En 1825 Maynas pasó a integrar parte del Departamento de La Libertad.

En 1822 el Gobierno de Colombia envió al Perú a Joaquín Mosquera a solicitar la restitución de Maynas.

El 25 de julio de 1824 el Congreso de la Gran Colombia dictó una ley de división territorial pretendiendo incluir en la Provincia de Pichincha del Departamento de Quito al Cantón de Quijos, según los límites que tenía al tiempo de creación del Virreinato de Nueva Granada. Pretendía incorporar también al Departamento del Azuay la Provincia de Jaén de Matamoros y Maynas. La negativa peruana a ceder los territorios desencadenó una guerra entre ambos países: La Guerra Gran Colombo-Peruana.

A partir de la ley del 21 de noviembre de 1832 Maynas fue integrada al territorio del nuevo departamento peruano de Amazonas, del cual se separó en 1853, cuando se crea un gobierno político en la región Loreto.

DIVISIÓN POLITICA ADMINISTRATIVA

La Provincia de Maynas es la provincia más poblada del Departamento de Loreto y está en manos de la Municipalidad de Maynas en el centro se encuentra la conurbación de Iquitos Metropolitano, cabe destacar que casi toda la población de la provincia vive en esta área metropolitana la provincia de Maynas tiene una extensión de 128.333,04 kilómetros cuadrados y después de la creación de la Provincia de Putumayo en 2014, Maynas perdió su frontera con Colombia y quedando solo una salida hacia el extranjero mediante el río Napo hacia la República del Ecuador, actualmente se divide en once distritos.

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| 1. Iquitos | 6. Mazán |
| 2. Alto Nanay | 7. Napo |
| 3. Fernando Lores | 8. Punchana |
| 4. Indiana | 9. Torres Causana |
| 5. Las Amazonas | 10. Belén |
| | 11. San Juan Bautista |

Población

La provincia tiene una población aproximada de 539,901 habitantes. El distrito de San Juan Bautista cuenta con una población de 124,143 habitantes.

Fuente: INEI, Perú: Principales Indicadores Departamentales 2006-2009, Lima, octubre de 2010

Capital

La capital de esta provincia es la ciudad de Iquitos y el área metropolitana más grande es la conurbación de Iquitos Metropolitano.

El **Distrito de Punchana** es uno de los cuatros distritos urbanos de Iquitos, y uno de los 11 distritos de la Provincia de Maynas, Loreto.

Siendo el segundo distrito más importante de la ciudad, Punchana está considerada un «polígono industrial “encargada prominentemente en la madera, metalurgia y productos comestibles.

En 1908, Punchana era un caserío junto a Iquitos. El nombre proviene etimológicamente de un criadero de una raza de añujes silvestres conocidos como Punchaninas o *punchanas*. Punchana fue creada como distrito el 16 de diciembre de 1987.

Punchana está ubicada en el norte de Iquitos, asentada urbanamente sobre la Gran Planicie y se extiende políticamente en una gran extensión de 1,573.390 km², albergando prominentemente al río Amazonas por su septentrión. El distrito se levanta aproximadamente a 105 msnm.

En este distrito de la Amazonia peruana habita la etnia Huitoto, grupo del mismo nombre autodenominado *Meneca*, *Murui* o *Minane*

1.2. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Teniendo en cuenta la hipótesis y los objetivos formulados para el presente trabajo de investigación, lo ubicamos en el Nivel de investigación de tipo Socio Crítico Propositivo ya que analiza la realidad y propone cambiarla en beneficio de una mejor formación de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto, por lo que las técnicas utilizadas para la recolección y análisis de datos son cualitativas. El objeto de estudio que tiene relación con la persona que lo estudia y el grado de subjetividad se reducirá a lo máximo aplicando la rigurosidad científica.

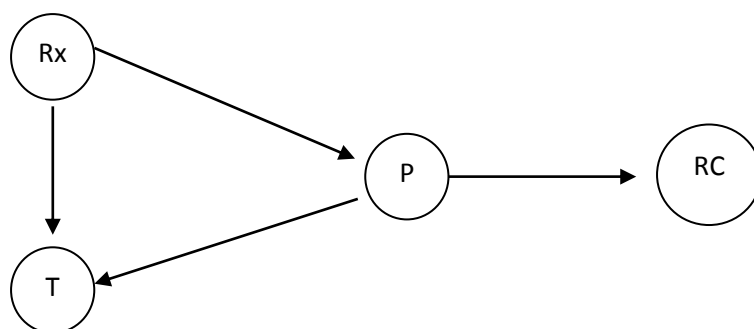
El estudio ha tenido como guía la comprobación de la hipótesis en 35 alumnos del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto con la finalidad de disminuir los niveles de agresividad en los alumnos.

EL DISEÑO DE INVESTIGACIÓN es Socio crítico-propositivo, porque tiene como finalidad reducir los niveles de agresividad mediante el programa de juegos de roles de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto – 2015.

POBLACIÓN La población que se ha considerado para la presente investigación, está representada por todos los Estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto.

MUESTRA El tamaño de la muestra será de 35 alumnos del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana El diseño empleado en la investigación es el siguiente:

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:



Leyenda:

Rx : Diagnóstico de la realidad
T : Estudios teóricos o modelos teóricos
P : Propuesta
Rc : Realidad cambiada

1.2.2. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

La recolección de la información se realizó mediante la aplicación de una ficha de observación: con un conjunto de preguntas con tres valoraciones respecto a las variables a medir.

CAPITULO II

II. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Habiendo realizado la búsqueda bibliográfica, presentamos los siguientes informes de investigación que se constituyen en nuestros antecedentes de estudio.

Aplicación de juegos dramáticos para la socialización de los alumnos del 5º grado de Educación Primaria de la I.E. N° 81017 “Santa Edelmira” de la ciudad de Trujillo (2005).

Autores: Bovadilla Ybañez, Vanessa Yarlenis y Rosales Viaira, Flor Janet

Conclusiones: La aplicación de los juegos dramáticos ayudan significativamente el desarrollo de la socialización de los niños de 5º grado de educación primaria de la I.E.N° 81017 “Santa Edelmira” de la ciudad de Trujillo.

El desarrollo del niño puede ser moldeable, por tanto es necesario realizar diferentes actividades propicias a encontrar las herramientas adecuadas a los problemas a través de esquemas que le sirvan de modelos, como así lo manifiestan las autoras de este trabajo, donde destacan la utilización de juego para socializar entre sus pares.

Uso de estrategias de Mediación de conflictos para disminuir la agresividad en los alumnos del quinto grado de Ed. Primaria de la I.E. N° 80865 “Daniel Hoyle”, de la ciudad de Trujillo en el año 2007.

Autores: Florián Álvarez, Julianna Judith, Jara Vásquez, María Edith y Morales Villacorta, Diana Vanessa

Conclusiones: la aplicación de estrategias de mediación de conflictos disminuye significativamente la agresividad en los alumnos del 5º grado de la Institución Educativa N° 80865 “Daniel Hoyle” de la ciudad de Trujillo porque utiliza el diálogo como una fuente de interacción entre pares, hecho que permite solucionar los conflictos.

Asimismo los determinantes de la agresión pueden ser infinitos pero es necesario que los niños desarrollen diferentes actividades para que manejen una gama de alternativas que permitan mermar significativamente la actitud agresiva en un momento tenso.

Las conductas agresivas en el aula y factores que la generan en los niños de 3º grado de la I.E. Pedro Ureña – Trujillo 2005

Autores: Abanto Cruz, Yovana Yaneth y Vásquez Horna, Zoyla Marina del Carmen

Conclusiones lógicas: Se pudo observar que la mayor frecuencia de agresión se encuentra en el aspecto físico a través de manotazos, puñetazos, empujones, jaladas de cabello y escupir, manifestado por los niños de 3º grado.

Las conductas agresivas son aprendidas o socialmente repetidas de esquemas rutinarios, por lo tanto si a los niños se les presenta una rutina diferente a la agresión, esta será disminuida considerablemente y desaprendida poco a poco.

En todos los estudios realizados se puede determinar que la agresión producto de la frustración y los conflictos, puede ser encaminada de manera adecuada para lograr otras alternativas de actitudes al destrozo de objetos, las agresiones verbales y físicas.

El uso de los juegos permite que se desarrollen hechos similares a los que los niños experimentan en su vida diaria, conflictos y problemas, por tanto cada uno de estos trabajos ayudan significativamente en el planteamiento y desarrollo de lo investigado ahora.

2.2. BASES TEORICAS

2.2.1. LA AGRESIVIDAD:

Estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto, bajo cualquier forma de conducta que pretende herir física y/o psicológicamente a alguien.

En la actualidad la agresividad es una conducta que impera en la sociedad, viéndose reflejado en las actividades educativas diarias, lo cual genera conflictos en la relaciones entre sus pares. Según las teorías planteadas por diversos psicólogos nos dan a conocer que la agresividad es parte inherente en el ser humano, la cual debemos aprender a canalizar o controlar.

Estas teorías nos dicen:

1. **Teoría Psicoanalítica:** El concepto de «psicoanálisis» designa, por una parte, aquel modelo teórico descriptivo y explicativo de los mecanismos, procesos y fenómenos implicados en la vida anímica humana. Este modelo se basó inicialmente en la experiencia de Sigmund Freud en el tratamiento clínico de pacientes que presentan histerias, fobias y diversos padecimientos psíquicos y ha tenido un amplio desarrollo teórico posterior con el aporte de muchos teóricos del psicoanálisis. Por otra parte, «psicoanálisis» se refiere también a la terapia psicoanalítica misma, es decir, a un conjunto de procedimientos y técnicas terapéuticas que se desarrollan a partir de esta teoría para el tratamiento de patologías mentales. Finalmente, «psicoanálisis» puede referirse además al *método psicoanalítico*: un método de investigación que ha sido aplicado, más allá de la psicología clínica individual, al análisis de fenómenos culturales, por ejemplo en etnología y antropología (entre otras disciplinas).

El desarrollo del psicoanálisis es permanente en estos tres aspectos por parte de investigadores y clínicos, si bien cabe remarcar que tal segmentación del campo psicoanalítico no puede ser otra cosa que una esquematización descriptiva, y que en ningún caso da cuenta de la estructura propia del psicoanálisis donde teoría y práctica se encuentran ligadas sin que pueda darse la una sin la otra. Freud sostuvo que una de las glorias del psicoanálisis era la coincidencia de investigación y tratamiento,⁶ si bien aclara que la técnica de ambas difiere. El psicoanálisis moderno se caracteriza por el pluralismo teórico, metódico y terapéutico. Si el psicoanálisis puede ser considerado una teoría científica es un asunto que en círculos académicos y profesionales continúa siendo controvertido.

La definición clásica de Freud incluye, según resumen Jean Laplanche y Jean-Bertrand Pontalis, los siguientes tres aspectos:

- A) **Un método de investigación** que consiste esencialmente en evidenciar la significación inconsciente de las palabras, actos, producciones imaginarias (sueños, fantasías, delirios) de un individuo. Este método se basa principalmente en las asociaciones libres del sujeto, que garantizan la validez de la interpretación. La interpretación psicoanalítica puede extenderse también a producciones humanas para las que no se dispone de asociaciones libres.
- B) **Un método psicoterapéutico** basado en esta investigación y caracterizado por la interpretación controlada de la resistencia, de la transferencia y del deseo. En este sentido se utiliza la palabra *psicoanálisis* como sinónimo de *cura psicoanalítica*; ejemplo, emprender un psicoanálisis (o un análisis).

- C) **Un conjunto de teorías psicológicas y psicopatológicas** en las que se sistematizan los datos aportados por el método psicoanalítico de investigación y de tratamiento.⁵

Definiciones derivadas de los tres aspectos:

El psicoanálisis como teoría explicativa

El psicoanálisis es una teoría sobre los procesos psíquicos inconscientes, que presenta una concepción ampliada de la sexualidad, de sus relaciones con el acontecer psíquico y su reflejo en lo sociocultural. El supuesto de que existen los procesos, fenómenos y mecanismos psíquicos inconscientes junto al papel de la sexualidad y del llamado complejo de Edipo, que resulta en una diferenciación entre instinto y pulsión; así como la aceptación de la teoría de la represión y el papel de la resistencia en el análisis constituyen para Freud los pilares fundamentales de su edificio teórico, al punto que sostiene que «quien no pueda admitirlos todos no debería contarse entre los psicoanalistas».

Esta definición de Freud ha tenido amplia aceptación entre los psicoanalistas, así como también la necesidad de la transmisión del saber a través del análisis didáctico y los análisis de control o supervisados. Esta aceptación o identificación con los pilares centrales de la teoría y el método, se dio en medio de controversias. Refiriéndose a la definición de Freud de 1922, la historiadora Élisabeth Roudinesco comenta:

«Freud proporcionó la definición más precisa del marco psicoanalítico, al subrayar que sus "pilares" teóricos eran el inconsciente, el complejo de Edipo, la resistencia, la represión y la sexualidad (...)

Si bien los freudianos de todas las tendencias siempre aceptaron reconocerse en esta definición de psicoanálisis, no han cesado de combatir entre ellos a dividirse acerca de la cuestión de la técnica psicoanalítica y el psicoanálisis didáctico». ⁹

En efecto, los psicoanalistas de las generaciones que siguieron a Freud desarrollaron la teoría en diversas direcciones, en parte reforzando y complementando sus ideas, en parte distanciándose de ellas o criticando algunos puntos más o menos centrales. Estos movimientos de diferenciación e integración, han dado lugar a la existencia de varias escuelas, con diversas concepciones u orientaciones. Por ejemplo, la Psicología del yo, la teoría de las relaciones objetales (de Melanie Klein, Donald Winnicott), el psicoanálisis relacional, el psicoanálisis lacaniano. Asimismo, escisiones tempranas y divergencias en aspectos decisivos dieron lugar a escuelas completamente independientes, como la psicología analítica de Carl Gustav Jung.

El psicoanálisis como método de investigación

El psicoanálisis incluye también una serie de métodos para la investigación de la experiencia, el pensamiento y la conducta humana, tanto de sujetos individuales como de grupos y culturas. Esta última aplicación se ha llamado también etnopsicoanálisis.

La idea central de esta aplicación del psicoanálisis consiste en que tras la superficie en la que se representan las formas de comportamiento perceptibles (en la conducta individual y en la de los grupos y culturas) así como también tras las normas sociales y valores de una comunidad cultural, con frecuencia se esconden contenidos y motivaciones inconscientes que no son de acceso fácil al Yo y que pueden develarse y hacerse comprensibles con la ayuda de los conceptos y métodos del psicoanálisis.

En las décadas siguientes a Freud, diversos psicoanalistas desarrollaron otras técnicas para la exploración e interpretación psicoanalítica de diversas manifestaciones culturales: desde los cuentos de hadas y mitos hasta el análisis de obras literarias mayores, del cine o de las artes plásticas.

El psicoanálisis como terapia

En el sentido estricto, el psicoanálisis puede ser definido como un método y técnica de tratamiento psicoterapéutico basada en la exploración del inconsciente a través de la asociación libre. A diferencia de los métodos que se basan en ejercicios, entrenamiento o aprendizaje (como las técnicas conductuales) o de las explicaciones en el plano cognitivo, el psicoanálisis se cuenta entre las técnicas de descubrimiento o develación que intentan que el paciente logre una comprensión profunda de las circunstancias (generalmente inconscientes) que han dado origen a sus afecciones, o son la causa de sus sufrimientos o malestares psíquicos. Aunque frecuentemente se asocia esto a la introspección, constituye un malentendido esperar como objetivo esencial de la terapia psicoanalítica una comprensión racional acerca de las relaciones causales. Se trata más bien de lograr una reestructuración de más amplio alcance de la personalidad, muy especialmente de la vida afectiva y particularmente en aquellas áreas que contribuyen y mantienen la formación de síntomas, o de formas defensivas que causan daño o malestar.

El psicoanálisis clásico se desarrolla durante algunos años con una frecuencia de tres a cinco veces por semana. En el setting clásico el paciente se recuesta en un diván y habla, en lo posible sin censura, sobre todo lo que siente, piensa, poniendo en palabras toda ocurrencia que le venga a la mente. Esta técnica se denomina asociación libre y constituye la regla fundamental.

El analista que está sentado tras él, escucha manteniendo una atención parejamente flotante y comunica al paciente sus interpretaciones, hechas en base al material que va apareciendo durante el proceso analítico. El analista entrega estas interpretaciones a su paciente tantas veces como considere conveniente y en las situaciones que decida. En particular el analista captará e interpretará los patrones emocionales y de funcionamiento psíquico, los mecanismos típicos que el paciente repite en la relación con él en forma de transferencia y, básicamente, las formaciones del inconsciente que surjan en el discurrir del analizante a lo largo de su análisis.

Independientemente de las variaciones que existen en las diferentes escuelas posteriores a Freud, donde muchas de ellas modifican este *setting* o *encuadre* clásico, el eje central del psicoanálisis como técnica terapéutica es la asociación libre. Desde la época de Freud y hasta la actualidad se le asigna a la llamada "regla técnica fundamental" un carácter demarcatorio entre lo que se llama psicoanálisis y lo que es una terapia diversa de este.

2. **Teoría Bioquímica:** Teoría Bioquímica o Genética: el origen de la conducta agresiva se alberga en procesos químicos del organismo donde los niveles hormonales adquieren el mayor protagonismo. Además de todos estos factores, se puede señalar también como importantes los llamados factores cognitivos y sociales, según los cuales el sujeto agresivo presenta serios problemas para adaptarse al ambiente. Esto surge por una incapacidad en su adquisición, codificación y expresión de la información ambiental, lo que le lleva a serias dificultades para pensar y actuar en el mundo.

Así, las relaciones intra e interpersonales se ven mermadas. El niño/a agresivo/a llega a un elevado nivel de frustración originado por sus deficitarias relaciones sociales, llegando a adquirir un concepto equivocado del mundo y de las relaciones humanas.

- 3. Teoría sociológica de la Agresión (Durkheim, 1985):** la causa determinante de la violencia y de cualquier otro hecho social no está en los estados de conciencia individual, sino en los hechos sociales que la preceden. El grupo social es una multitud que, para aliviar la amenaza del estrés extremo, arrastra con fuerza a sus miembros individuales.

La agresividad social puede ser de dos tipos: individual, es fácilmente predecible, sobre todo cuando los objetivos son de tipo material e individualista, o bien grupal. Esta última no se puede predecir tomando como base el patrón educacional recibido por los sujetos, sino que se predice por el referente comportamental o sujeto colectivo, el llamado "otro generalizado", al que respetan más que a sí mismos y hacia el cual dirigen todas sus acciones.

2.2.2. TIPOS DE AGRESIVIDAD

A. AGRESIÓN DIRECTA E INDIRECTA

1. Agresión o castigo verbal simbólico dirigido hacia el ofensor (simbólico: "lo que me gustaría hacerte es...")
2. Negación o retiro de algún beneficio del cual el ofensor goza
3. Agresión o castigo físico contra el ofensor
4. Agresión, daño o lesión de algo o alguien importante para el ofensor.

B. AGRESIÓN DESPLAZADA

1. Decirle algo a una tercera persona con el fin de vengarse o castigar al ofensor
2. Agresión física, verbal u otro tipo a una persona que no está relacionada con la incitación
3. Atacar a un objeto (no humano o animal) no vinculado con la incitación

2.2.3. FACTORES DE AGRESIVIDAD

A. LOS FACTORES EXTERNOS encontramos la actitud violenta de la sociedad en general: la sociedad, a través de la exigencia de una respuesta en un momento determinado, provoca que ésta sea de rebeldía si el individuo no puede satisfacer los requerimientos necesarios para resolver aquella situación. En un cierto número de sujetos, la agresión aparece por propia exclusión sin base alguna y en otros sus déficits no les permiten asumir la resolución del conflicto creado y aparece la frustración del fracaso, que lleva a la agresividad. La falta de ética y desprestigio social de "la moral" y de "los valores" emerge como otro de los factores a tener en cuenta; se acepta tácitamente la corrupción como fundamento del funcionamiento social y se presume la violencia en los demás. Por último destacar, entre otros factores ambientales, el cambio de status social en los adolescentes (se pasa de las limitaciones de la infancia a los privilegios de ser "adulto") y el contenido del nuevo estado: la libertad, la autonomía y la independencia potencial; y las presiones excesivas de la realidad: un entorno rígido con demasiada presión en oposición al deseo natural suele llevar al "paso al acto" como última salida.

B. LOS FACTORES INTERNOS, propios del niño o el adolescente, que dependen de variables individuales y que favorecen la agresividad, son, entre otros, los que relatamos a continuación. La angustia que el niño o el adolescente siente precisa una descarga, es una acción esencial que facilita el paso al acto. La antítesis actividad/ pasividad: el miedo a la pasividad que le resitúa en la sumisión infantil y aboca a la acción.

Consideramos las modificaciones instrumentales del cuerpo y el lenguaje como otro de los factores importantes. El diálogo que se sitúa entre el lenguaje (código hablado) y el grito (descarga motriz del cuerpo) que depende de la transformación corporal; el aumento de la energía y la fuerza muscular brutalmente acrecentada favorece la acción; a su vez, el trastorno del esquema corporal modifica el constructo de identidad. Todo ello es fuente de angustia, de ahí la predisposición para el paso al acto; el equilibrio entre el lenguaje y la acción se perturba. Por ello, habrá un incremento de la acción y pasó al acto en los adolescentes que utilicen con dificultad el lenguaje: éste, en la adolescencia, es generalmente inadecuado para expresar lo que siente. Se fuerza por ello la aparición de un nuevo vocabulario, una nueva forma de expresión para manifestar lo que se siente. La comunicación se ve alterada. (David off 2001)

2.2.4. CAUSAS DE LA AGRESIVIDAD:

"Por imitación: Cuando existe en la escuela, familia o entorno cercano, personas que agraden física o verbalmente, los niños copian modelos y erróneamente aprenden que ésta es la manera de resolver las cosas y conseguir lo que quieren.

Relaciones conflictivas en el ambiente familiar: Las peleas entre los padres, un ambiente conflictivo, puede inducir al niño a comportarse agresivamente.

Inadecuados estilos de crianza: Cuando se deja hacer al niño lo que quiere y no se le enseña a no agredir a los demás, estará acostumbrado a no respetar normas.

Cuando existe incongruencia en el comportamiento de los padres, cuando los padres desaprueban la agresión castigándola con su propia agresión física o amenazante hacia el niño. Asimismo se da incongruencia cuando una misma conducta unas veces es castigada y otra ignorada, o bien, cuando el padre regaña al niño pero la madre no lo hace.

Falta de afecto hacia el niño: Cuando existe negligencia en la crianza de los padres, no se le brinda los cuidados, la educación que necesita, no se felicita sus buenas conductas o sus logros, el niño tratará de llamar la atención de sus progenitores de muchas formas y al no conseguirlo, reaccionará con la agresión como único recurso efectivo"

2.2.5. MANIFESTACIONES DE LA AGRESIVIDAD:

La agresividad puede manifestarse en cada uno de los niveles que integran al individuo: físico, emocional, cognitivo y social. Su carácter es polimorfo. Se puede presentar en el nivel físico, como lucha con manifestaciones corporales explícitas. En el nivel emocional puede presentarse como rabia o cólera, manifestándose a través de la expresión facial y los gestos o a través del cambio del tono y volumen en el lenguaje, en la voz. Desde un nivel cognitivo puede estar presente como fantasías destructivas, elaboración de planes agresivos o ideas de persecución propia o ajena.

El nivel social puede implicar lucha, pugnacidad y formar parte de las relaciones de poder/sumisión, tanto en las situaciones diádicas (de dos personas) como en los grupos.

La agresividad presenta momentos de ataque y retirada; por ello, es esa implicancia con otras conductas de autoprotección. Las amenazas, los ataques, la sumisión o huida se presentan muy asociadas en la naturaleza.

Para Weisinger (1988), en la raíz de la conducta agresiva está la ira. La define como "una sensación de disgusto debida a un agravio, malos tratos u oposición. Y que normalmente se evidencia en un deseo de combatir la posible causa de ese sentimiento".

2.2.6. TEORÍAS DEL JUEGO:

2.2.6.1. Sigmund Freud

Considera el juego como medio para expresar las necesidades y satisfacerlas, liberando emociones reprimidas, donde el niño/a puede expresarse libremente.

El juego es un medio de expresar impulsos sociales no aceptados. Freud vinculo el juego a la expresión de instintos, más concretamente, al instinto del placer. Para Freud sueño y juego simbólico permiten un proceso de realización de deseos insatisfechos y estos símbolos lúdicos proporcionan una oportunidad de expresión a la sexualidad infantil, similar a lo que el sueño le proporciona al adulto.

Freud se vio obligado a modificar su teoría y reconoció, que en el juego actúan también las experiencias reales no solo las proyecciones del inconsciente y la realización de deseos. La presencia repetitiva de aquellas experiencias que habían sido desagradables o traumáticas requería de otro principio que el del placer.

Las experiencias desagradables en la situación lúdica, los acontecimientos no le dominan si no que son dominados. De espectador pasivo, el niño/a se convierte en actor y representa sus aspectos negativos, traumáticos.

Las teorías psicoanalíticas suponen, en líneas muy generales, teorías de las emociones profundas por lo que sus hipótesis y explicaciones resultan muy complejas. Podríamos decir que a lo largo de la infancia ciertos deseos son reprimidos durante el proceso socializador y los psicoanalistas consideran el juego como una de las maneras de dar salida a los citados deseos reprimidos.

2.2.6.2. L. S. Vygotsky

No podemos dejar de referirnos, en esta sección sobre Juegos, Juguetes y Ludotecas, a L. S. Vygotsky (1896 - 1934), quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Según sus propias palabras *"El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño"* (Soviet psychology .3).Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama *"zona de desarrollo próximo"*

La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo.

En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "*juego socio-dramático*".

Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "*construyen*" imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo.

Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

a. El juego como valor socializador

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

Socialización: contexto familiar, escolar, amigos, etc. Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres, etc.

b. El juego como factor de desarrollo

El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

ZDP: es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinando por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial).

2.2.7. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO:

1. Es una actividad placentera
2. El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario
3. El juego tiene un fin en sí mismo
4. El juego implica actividad
5. El juego se desarrolla en una realidad ficticia
6. Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
7. El juego es una actividad propia de la infancia
8. El juego es innato
9. El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
10. El juego permite al niño o la niña afirmarse
11. El juego favorece su proceso socializador
12. El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
13. En el juego los objetos no son necesarios

2.2.8. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS:

Juegos psicomotores	- Conocimiento corporal- Motores- Sensoriales
Juegos cognitivos	- Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos
Juegos sociales	- Simbólicos o de ficción- De reglas- Cooperativos
Juegos afectivos	- De rol o juegos dramáticos- De autoestima

Por lo tanto, podemos decir:

Es la actividad propia, innata del niño, es un instrumento de socialización y de desarrollo de las estructuras del pensamiento. El juego es un medio de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad del niño, haciendo uso de la creatividad.

El niño a través del juego experimenta hechos. “viviendo” sensaciones, realiza actividades que para él tiene significado personal.

2.2.9. JUEGO DE ROLES

Juego de Rol

Orígenes

A finales de los años 1960 se desarrolló en Estados Unidos un nuevo concepto de juego. Concretamente, el profesor de sociología del Boston College William A. Gamson, creó en 1966 el SimSoc (Simulated Society), juego de simulación utilizado en universidades y otros grupos para enseñar diversos aspectos de la sociología, ciencia política y habilidades de comunicación.

Posteriormente, en 1974, se publicó *Dungeons & Dragons*, que estaba basado en la mecánica de los juegos de estrategia (*wargames*), introduciendo elementos de fantasía. En este juego no había ni fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; únicamente se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y en la emoción de la aventura heroica. Sus autores, Gary Gygax y Dave Arneson, sin embargo, tuvieron que publicarlo por cuenta propia porque ninguna editorial confiaba en que se vendiera con suficiente éxito. A esta nueva modalidad de juego se la llamó

«juego de rol», de la palabra francesa *rôle*, que significa ‘papel’ en el sentido del personaje que interpreta un actor.

En un mundo cada vez más basado en la comunicación audiovisual, este nuevo tipo de juego conoció un éxito sin precedentes, en especial entre el público juvenil. Hoy en día hay miles de juegos de rol diferentes por todo el mundo, redactados en más de una docena de lenguas. Muchos de ellos están disponibles en Internet de forma gratuita.

Definición

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramática. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como «policías y ladrones», «mamá y papá» o «indios y vaqueros», en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son.

Más en profundidad, la etimología del nombre nos remite a su significado original. Según el *DRAE*: «**rol**. → Papel. *Cargo o función que alguien o algo cumple en alguna situación o en la vida.*»

Efectivamente, en los juegos de rol cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que lo definen. La interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como en una obra de teatro. En el rol no hay guiones por los cuales regirse. Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante una partida, responderá a las diversas

situaciones que le puedan surgir decidiendo en el momento las acciones de este personaje, es decir, improvisando.

Así pues, una partida de rol no sigue un guion prefijado, sino que la «historia» se va creando con el transcurso de la partida. De forma similar al juego infantil, cuando un jugador anuncia «Ahora yo te disparo», el otro puede responder: «Y yo te lo esquivo». Corresponde al director de juego (ver abajo) el decidir hasta qué punto debe quedar la partida en manos del azar, pudiendo intervenir en cualquier momento para reconducir la trama en una u otra dirección.

Otro aspecto que diferencia a los juegos de rol de otros juegos es que cada jugador interpreta a un personaje único y diferente, con personalidad y características distintas, dependiendo del deseo del jugador a la hora de crear su personaje, o de los requisitos del director de juego en el momento de repartirlos. El concepto básico es que los jugadores persiguen un fin común, y deben cooperar entre ellos (aunque a veces esta regla no se cumple), y los personajes pueden ser complementarios; unos destacan en habilidades y capacidades físicas, otros en intelectuales o sociales, y, si la temática del juego lo permite, otros pueden tener habilidades místicas (magia, milagros, etc.). Todas esas características se indican en una hoja de personaje, que varía según el sistema de juego.

En que consiste un juego de rol

Como en la mayoría de las actividades que la humanidad realiza, sobre todo las recreativas, no hay una sola forma de jugar estos juegos. Los lineamientos siguientes representan la mayoría de los juegos de rol en el mercado, aunque hay miles de variantes.

El director de juego

El curso de las partidas está supervisado por uno de los participantes del juego, al que no se designa como «jugador» sino que se le distingue de los jugadores mediante el término «director de juego» (aunque también se le llama «game master», «master», «guía», «guardián», «árbitro» o «narrador», entre otros). El director de juego es quien cumple las funciones de narrador de la historia y mediador entre los jugadores, e interpreta a aquellos personajes no caracterizados por estos, los personajes no jugadores.

Por lo general se entiende que el director de juego interpreta todo aquello que no es competencia de los PJ («personajes jugadores»), ya sean PNJ («personajes no jugadores») o todos los demás elementos de la ambientación: animales, plantas, meteorología, criaturas fantásticas, dioses, sucesos físicos, sucesos mágicos y un largo etcétera. Otras tareas no menos importantes de su competencia son la de árbitro de las reglas y la de imaginar y describir el escenario y las circunstancias que suceden en la partida.

Componentes y objetivos

Para jugar a rol se deben reunir por lo menos dos personas, en una o más sesiones de juego. Como ya se ha dicho una de ellas es siempre el director de juego, encargado de dirigir el hilo argumental de la partida. La otra persona o las demás personas son jugadores que interpretarán su propio personaje durante la partida. Se suelen seguir unas pautas de juego preestablecidas y conocidas como sistema de juego, aunque se pueden jugar partidas sin más aporte que el de la imaginación.

Las partidas o sesiones suelen estar ambientadas en un tiempo/mundo o escenario de campaña, lo que da una continuidad y realismo al juego.

Aunque se puede jugar con la simple comunicación entre director de juego y jugadores, una partida típica consta de los siguientes elementos:

- Mesa, sobre la que se pone el material necesario para jugar y alrededor de la cual se sientan los jugadores.
- Hojas de papel, lápices y otros elementos para tomar apuntes, dibujar mapas o realizar otra clase de dibujos descriptivos.
- Dados, que aportan la parte de azar objetivo que hay en la resolución de toda acción de personaje o de todo evento que suceda en el mundo de juego.

En general el director de juego pide a los jugadores tiradas de dados para acciones que o bien tienen cierta dificultad o bien pueden generar un conflicto de intereses. Las tiradas pueden ser «activas» o «pasivas». Por ejemplo, un jugador quiere robar una daga que cuelga del cinto de un personaje no jugador. El director de juego le dice entonces que haga dos tiradas «activas», una de «sigilo» y otra de «trucos de manos». Dependiendo de los valores del personaje en esas habilidades más el resultado de las tiradas de dados, el personaje logrará su acción con éxito o no. Adicionalmente, el director de juego podría decidir el uso de una tirada «pasiva» para determinar si el personaje no jugador percibe que alguien está tratando de robarle, aunque sólo se suele utilizar si hay dudas sobre el éxito de la maniobra.

- Libros para consultar normas, aventuras prefabricadas o datos interesantes. De forma generalizada un juego de rol es esencialmente un libro que se encuentra a la venta en tiendas especializadas y que expone las reglas necesarias para poder jugar, incluyendo un modelo de hoja de personaje listo para ser fotocopiado. Las editoriales de cada uno de estos libros suelen publicar otros libros llamados «suplementos» o «módulos» y que enriquecen el universo de ficción en el que se desarrollan las partidas. Una categoría habitual de estos «suplementos» son las llamadas «aventuras» o «escenarios», que aportan los elementos narrativos necesarios para jugar una partida determinada.
- Hojas de personaje, una por jugador. Cada una describe las estadísticas (características, habilidades y otros datos referentes al personaje) de un único personaje interpretado por un único jugador. La hoja de personaje incluye información sobre todo aquello que pueda ser del interés del personaje (historial, descripción, ropa que lleva, armas, capacidad para usarlas, idiomas que domina y otras habilidades u objetos en su poder).

En la inmensa mayor parte de los casos la hoja de personaje es la única página que el manual de un juego de rol autoriza a ser fotocopiada, de este modo los jugadores pueden obtener las hojas de personaje necesarias para poder jugar. A medida que un personaje evoluciona a lo largo de las partidas los datos que lo describen pueden ir cambiando, por lo que cada hoja de personaje debe ser rellenada con lápiz, para poder borrar y actualizar los cambios necesarios.

Sólo en casos excepcionales, un jugador puede interpretar a varios personajes, con sus respectivas hojas (al igual que ocurre con el director de juego, que puede interpretar a decenas de personajes no jugadores, e incluso a PJs si el jugador que lo dirige está ausente).

- Pantalla del director de juego, no imprescindible, consiste en un objeto que oculta el área de la mesa del director de juego, donde éste pone a su disposición los elementos que constituyen la partida o el escenario previstos para los jugadores, lo que permite mantener el suspense requerido para el buen desarrollo del juego, ya que los jugadores no pueden ver qué les tiene preparado el narrador. Normalmente esta pantalla consiste en un díptico, tríptico o cuatríptico de cartulina, que puede contener información útil para el director de juego, evitando así el uso innecesario del libro de reglas.
- Mapas para situar a los personajes. Pueden ser cartográficos (de continentes, países o territorios) o a menor escala, llegando a poder usarse de tablero.
- Tablero. El uso de tablero no es necesario, de hecho el rol se define por la propiedad de tener reglas simulacionistas para situaciones puramente imaginarias no representadas sobre un tablero. El tablero es de todos modos una opción que jugadores y director de juego pueden elegir si lo desean, todo depende de la forma en que desean resolver sus acciones.

En caso de usarse, se utilizarán piezas o figuras que simbolizan la posición de cada personaje jugador, no jugador y otras criaturas y objetos. Según la dirección en la que esté dirigida cada figura también se puede determinar ciertos aspectos del juego, como el campo visual, el área de ataque o disparo, los ataques por sorpresa, por la espalda, etc.

- Elementos accesorios y de decoración, desde maquetas a disfraces para ambientar mejor el juego.

Los jugadores tienen siempre como objetivo interpretar las acciones conscientes de sus personajes en el hilo argumental que se va relatando. Normalmente el objetivo es cumplir entre todos la misión que ha propuesto el director del juego, aunque el juego se puede matizar con diferentes enfoques, por ejemplo, acumular riquezas, resolver enigmas o simplemente mantener vivos a sus personajes, o bien conseguir el mayor grado de realismo.

Durante el juego cada jugador decidirá qué acciones lleva a cabo su personaje. El director de juego decidirá si tales acciones pueden llevarse a cabo, y si es así decidirá su dificultad, que será resuelta por el sentido común o por una o varias tiradas de dado, siempre con base en las reglas del juego. El director de juego también decidirá las acciones de los personajes no jugadores (PNJ) y del resto de elementos del entorno.

Diferencias respecto a otros juegos: colaborar, no competir

En casi todos los juegos conocidos hasta la aparición de los juegos de rol (ajedrez, Monopoly, Risk...) el objetivo final —aparte de la diversión— se basaba en la victoria de un jugador respecto a los demás, o como mucho, la de un grupo de jugadores respecto a otros.

En los juegos de rol se sustituye el concepto de competición por el de colaboración, y ésta es una diferencia esencial entre los juegos de rol y el resto de juegos. En una partida de rol los jugadores no sólo deben interpretar a su personaje, sino que además deben cumplir una misión, en la mayoría de los juegos de rol no puede haber ganadores o perdedores sino grupos o equipos.

Por ejemplo, en el libro *El nombre de la rosa*, el maestro y su discípulo deben resolver una serie de asesinatos ocurridos en una abadía; en las películas de James Bond, éste debe salvar el mundo con la ayuda de sus aliados etc. Para cumplir la misión satisfactoriamente todos los jugadores deben unir sus fuerzas y colaborar para sacar adelante el objetivo común.

Mientras que los juegos son caracterizados por sus herramientas, también pueden ser definidos por sus reglas. Cuando éstas sufren numerosas variaciones y cambios generalmente da lugar a un «nuevo» juego.

Este enfoque colaborativo es uno de los planteamientos más habituales, si bien existen también partidas en las que los jugadores reciben objetivos secretos antes de comenzar la sesión, que deben intentar cumplir con sus acciones durante el desarrollo del juego. Dichos objetivos acostumbran a estar enfrentados entre sí, de manera que es esa tensión la que funciona como motor de la partida y la hace avanzar hasta su desenlace.

Jugar una aventura

Como ya se ha dicho hay entre los jugadores uno que juega de forma diferente. Asume un rol importante e imprescindible que es el de director de juego, narrador, o *master* (en ciertos juegos tiene un nombre específico, por ejemplo en *La llamada de Cthulhu* se le conoce como «guardián de los arcanos»). Es el encargado de explicar las situaciones a los demás jugadores. Su rol es el más difícil, debe haber preparado la aventura a conciencia y dominar todos los detalles, antes de plantearlo al resto de jugadores.

Es importante destacar que no todos los jugadores reaccionan de la misma manera ante una situación, por lo que el director de juego debe tener preparadas, por lo menos, alternativas para las reacciones más habituales. Crea la base de una historia, que los jugadores van moldeando y retocando a partir de las acciones que realizan sus personajes a lo largo de la trama. Para ello se suele basar en una serie de reglas recogidas en libros, que varían para cada sistema de rol, y para un mismo sistema dependiendo de la ambientación.

Las reglas son una buena guía, pero no siempre son aplicadas de manera estricta, sino que cada *master* es libre de moldearlas de acuerdo a su manera de jugar y la del grupo, especialmente si es para hacer la partida más divertida. Esto se conoce popularmente como la Regla de oro del rol: No hay reglas, sino orientaciones.

Hay que recordar, ante todo, que un juego de rol se basa en la interpretación y en la capacidad de improvisación de los jugadores y del *master*; por lo tanto, restringir el avance de la partida a una serie de reglas escritas es, según algunos, eliminar el mayor punto de diversión. Aun así hay estilos de juego que propugnan no apartarse de las opciones dadas por las reglas estrictamente. Las aventuras las puede crear el mismo director de juego para su partida, aunque hay muchas que se comercializan o se distribuyen por internet.

Variantes de juego de rol

Hay varias formas de jugar a rol. La más común y tradicional es la variante llamada «rol de mesa» sobre la que trata principalmente el presente artículo. No se llama «de mesa» porque la mesa sea indispensable sino por su cercanía o identidad con los juegos de mesa tradicionales. De hecho, poder estar sentado a una mesa es la forma más confortable de llevar el juego a cabo.

Otra variante es el rol en vivo, en la que los participantes actúan «en el mundo real», ya sea disfrazándose e interpretando a sus personajes en un lugar apropiado (un bosque, una propiedad privada etc.), ya sea viviendo cotidianamente pero actuando mediante códigos previamente establecidos.

Por ejemplo, en el juego de rol en vivo *Killer*, concebido por Steve Jackson en 1982 en Estados Unidos y traducido al castellano en 1991, acercarse por detrás de un compañero de trabajo y susurrarle a la oreja las palabras «estás muerto» puede bastar para representar un asesinato en medio del lugar de trabajo, sin que las personas que no participan en el juego tengan por qué saber que dos de sus compañeros de trabajo viven su vida cotidiana mezclada con la representación de un juego de rol. En la variante de rol en vivo «con disfraz» la organización puede llegar a ser muy compleja: hay que asegurarse de encontrar un lugar adaptado en el que no se molestará a nadie y no se será molestado, hay que tomar el tiempo de preparar los disfraces etc. Además, el tiempo de juego estará limitado por el tiempo mismo que los jugadores dispongan para poder reunirse en el lugar concertado (a veces alojándose *in situ*, si los organizadores lo consideran necesario). En la variante de rol en vivo «cotidiano» la organización requiere el control de menos elementos y el tiempo de juego es mucho más dilatado. En esta última variante se establecen dos fechas, una de inicio y otra de fin, y al finalizar ese plazo se cuentan los «muertos» o los gestos realizados y el director o directores de juego deciden qué equipos o qué jugadores han obtenido los mejores resultados.

Finalmente, otras variantes de juego de rol también emprendidas por ciertos jugadores son el rol por correo, el rol por correo electrónico y el rol por foro. Podría decirse pues, resumiendo, que existen las siguientes variantes de juego de rol:

- Juego de rol de mesa (el que principalmente describe el presente artículo).
- Juego de rol en vivo (escenificado con disfraces y maquillajes o jugado simultáneamente con la rutina cotidiana).
- Juego de rol por correo postal. Esta variante está desapareciendo paulatinamente desde que los medios de comunicación electrónicos reemplazan poco a poco al correo tradicional, al menos en lo que se refiere a la simple transmisión de información.
- Juego de rol por correo electrónico (jugado por correo electrónico).
- Juego de rol por mensajería instantánea (Jugado por mensajería instantánea como MSN, popular entre la subcultura furry, el mayor inconveniente es que a mayor cantidad de integrantes más confuso y desorganizado se vuelve).
- MUD de tipo juego de rol (Juegos MUD son similares a los juegos MMORPG pero basado en el texto. Algunos juegos MUD no se centran en números, sino fomentan la narración de cuentos por colaboración.)
- Juego de rol por foro (jugado a través de un foro).
- Juego de rol por redes sociales Mediante cuentas de perfil o páginas los participantes juegan en tiempo real, siempre centrados en alguna narración basada en la trama planteada.[cita requerida]
- Juego de rol por voz IP. Otra variación de los juegos de Rol se da ahora con el uso de telefonía IP (como Skype, Hangout, o Net2Phone) en la cual se crea una conferencia entre los jugadores. Si bien no es estrictamente necesario, este tipo de partidas pueden apoyarse en otras herramientas virtuales para lanzar dados, mostrar mapas o mover fichas virtuales (como la web de Roll20 o la de Rolz).

Aportes de los juegos de rol

Beneficios en la educación

- El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje: a la hora de aprender, la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento.

El juego permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera.

- Cálculo mental, aprendizaje de accidentes geográficos y nombres, adquisición de soltura a la hora de esquematizar y tomar notas...
- Otro gran aporte de estos juegos en beneficio del desarrollo educativo, es la promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que ayudan a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.
- Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario, otro del gran déficit que suele ser origen del fracaso escolar.
- Los juegos de rol también estimulan el potencial creativo e imaginativo de la persona, además de hacer trabajar el razonamiento y la lógica durante el transcurso de las aventuras al enfrentar nuevos panoramas, retos y confrontaciones e intentar solucionarlos.

Aporte a determinadas actitudes

- Al desarrollo de la empatía y la tolerancia: mediante estos juegos se aprende a meterse en la piel de «otro» y empezar a plantearse qué sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas en un principio.

- A la socialización: el Juego de Rol fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Como ya se ha dicho: no se trata de juegos competitivos, sino cooperativos.
- A la potenciación de habilidades no explotadas y comprensión de aspectos no desarrollados de la personalidad.
- Al encuentro de intereses y gustos personales.
- A la toma de conciencia y responsabilidad: a lo largo del juego, los participantes se enfrentan a decisiones que llevan a sus correspondientes consecuencias. Esto es importante para crear en el individuo una consciencia más amplia de sus actos.
- A la sublimación de los aspectos reprimidos de la personalidad: al ser un juego en el que cada uno interpreta un personaje, en la mayoría de los casos el personaje encarnado es una proyección de ciertos aspectos reprimidos en el jugador.
- A la capacidad de trabajo en grupo y toma de decisiones, habilidades que son de gran importancia en la sociedad, y muy valoradas a la hora de buscar un trabajo.
- A la capacidad de improvisación y resolución de problemas, pues se basan en plantear situaciones que han de ser resueltas en función de las habilidades del personaje.

Aporte para un buen estado de salud mental

- Los juegos de rol de fantasía han servido para ayudar a grupos de niños entre ocho y nueve años socialmente inadaptados. Estos desarrollaron habilidades de cooperación mutua.
- Tras pasar un test de personalidad en jugadores habituales a este tipo de juegos, no se encontró ninguna desviación de la personalidad, con la posible excepción de un incremento en el factor Q1 (inclinación a la experimentación, liberal, librepensador).

- Los resultados obtenidos de la investigación sobre el valor de los juegos de rol de fantasía como estrategia para desarrollar la escritura creativa de los niños, demuestra un mayor desarrollo para alumnos de Primaria y Secundaria de las habilidades de escritura, vocabulario y organización de estructuras verbales.
- Se usaron cuestionarios y test de factores de la personalidad para evaluar a jugadores y a no jugadores, y no se encontraron diferencias, a excepción de una puntuación significativamente más alta entre los no jugadores de cierta tendencia a la psicosis (que se relaciona con la criminalidad).

Sin embargo, este rasgo no se puede medir con total fiabilidad y su relación con el comportamiento criminal no está confirmada, así que no se puede extraer una conclusión acerca de los posibles beneficios de los juegos de rol. Los investigadores especulan que la persistente imagen negativa sobre estos juegos proviene de no haber oído nada sobre el juego aparte de las noticias alarmistas de la prensa.

2.3. DELIMITACIONES CONCEPTUALES:

2.3.1. DEFINICIÓN DE JUEGO:

Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

JUEGO

Es una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria.

2.3.2. JUEGO DE ROLES:

Es una forma sencilla de iniciarse en el juego teatral, donde se imita a la realidad pero puede cambiarse en función de las necesidades y donde se comienza a utilizar el lenguaje oral y corporal, además hace uso de las improvisaciones.

2.3.3. TOLERANCIA:

Respeto a las ideas, creencias o prácticas de los demás cuando son diferentes o contrarias a las propias.

2.3.4. AUTOCONTROL:

Control realizado por uno mismo de un cierto número de funciones fisiológicas o de comportamientos generalmente involuntarios.

2.3.5. COOPERACION:

Actuación conjunta y articulada de diversas personas, grupos o entidades para llevar a cabo una tarea en común o alcanzar un mismo fin en el que convergen intereses comunes, semejantes o complementarios.

2.3.6. AGRESIVIDAD:

Acciones cuyo propósito es causar daño físico o psicológico a otro, y que se manifiesta de manera conductual, tales como atacar, pegar, patear, destruir cosas ajenas, o de manera verbal, disputar, burlarse, ofender, resistir a demandas, entre otras.

2.3.7. CONFLICTO:

Es un proceso que se inicia cuando una parte percibe que otra la ha afectado de manera negativa o que está a punto de afectar de manera negativa, alguno de sus intereses.

2.3.8. CONDUCTA:

Cualquier actividad humana o animal que pueda observarse y medirse objetivamente.

2.3.9. LA EMPATÍA

Mediante los Juegos de Rol, el niño puede aprender a "caminar en los zapatos de otro", a meterse en la piel de alguien completamente distinto asimismo, y empezar a plantearse que sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas inicialmente, pero que a otras personas les pueden resultar cotidianas. Así, aprende a plantearse si esas palabras que para él no son sino una broma más, pueden doler a alguien en situación distinta a la suya, mediante la interiorización de personajes y la vivencia distante de situaciones comprometidas, sin verse obligado a experimentar dolorosamente esas experiencias.

2.4. LA SOCIALIZACIÓN

El Juego de Rol potencia la unidad en la diversidad, el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Es un juego no competitivo, en el que se necesita del auxilio de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas que de otro modo resultan imposibles. De esta manera, el niño puede aprender como la cooperación y, en definitiva, la relación con los demás, le llevan a avanzar más allá de lo que podría hacer trabajando sólo.

2.5. LA TOLERANCIA.

El Juego de rol, al combinar los dos factores anteriores, incita al niño a no rechazar lo que le es extraño por principio, a aceptar la diversidad como parte del mundo que lo rodea, y a abrazarla como un elemento enriquecedor de sus propias experiencias. El hecho de la colaboración con sus compañeros, de la creación de relaciones de empatía, unido a la presencia posible en estos juegos de elementos ajenos a su entorno habitual, le puede ayudar a reflexionar sobre las ventajas del contacto con seres humanos ajenos a su cultura, raza o creencias.

CAPITULO III

III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS.

FICHAS DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES.

FICHA DE OBSERVACION APLICADA A 35 ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 61015 LA INMACULADA, DEL DISTRITO DE PUNCHANA PROVINCIA DE MAYNAS REGIÓN LORETO

CUADRO N° 01

LA CONDUCTA DESTRUCTIVA

Nº	PREGUNTA	CRITERIO						TOTAL	
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA			
		ni	%	ni	%	ni	%	ni	%
01	¿Te da cólera con frecuencia?	31	88,5	01	02,8	03	08,5	35	100
02	¿Haces tus trabajos con orden y limpieza?	02	05,7	03	08,5	30	87,5	35	100
03	¿Obedeces a tu profesora?	01	02,8	03	08,5	31	88,5	35	100
04	¿Crees que para conseguir algo es necesario molestarse?	31	88,5	03	08,5	01	02,8	35	100
05	¿Realizas todos los trabajos diarios en el aula?	02	05,7	03	08,5	30	87,5	35	100
06	¿Rayas, cortas, perforas o maltratas los útiles escolares de tus compañeros?	30	87,5	02	05,7	03	08,5	35	100

FUENTE: estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 La Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto

De acuerdo a los resultados obtenidos luego de aplicados los instrumentos de recolección de la información, con respecto del ítem la conducta destructiva ante la pregunta si le da cólera con frecuencia el 88,5% responde que sí, el 2,8% dice que a veces y el 8,5% responde que nunca la da cólera, sobre si hace sus trabajos con orden y limpieza, el 5,7% responde que siempre, responden que a veces el 8,5% y 31 de los 35 alumnos de la muestra lo que equivale al 87,5% responden que nunca hacen sus trabajos con orden y limpieza, con respecto de si obedece a su profesora, el 2,8% responde que

siempre, que a veces lo hace el 8,5% y el 88,5% responde que nunca obedece v a su profesora.

Ante la pregunta crees que para conseguir algo es necesario molestar el 88,5% dice que siempre es necesario, el 8,5% dice que a veces y sólo el 2,8% responde que nunca es necesario molestares para conseguir algo, el 5,7% responde que siempre realiza todos los trabajos en el aula , el 8,5% dice que a veces los realiza y 30 de los 35 alumnos de la muestra o sea el equivalente al 87,5% dice que nunca realiza los trabajos diarios en el aula, el 87,55 dice que siempre raya, corta, perfora o maltrata los útiles escolares de sus compañeros, el 5,7% dice que a veces lo hace y el 8,5% no lo hace nunca. Por los resultados obtenidos se puede afirmar que existe una marcada conducta destructiva en los alumnos de la muestra materia de esta investigación.

FICHA DE OBSERVACION APLICADA A 35 ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 61015 LA INMACULADA, DEL DISTRITO DE PUNCHANA PROVINCIA DE MAYNAS REGIÓN LORETO

CUADRO N° 02

EXPRESIONES VERBALES INADECUADAS

Nº	PREGUNTA	CRITERIO						TOTAL	
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA			
		ni	%	ni	%	ni	%	ni	%
01	¿Insultas a tus compañeros usando malas palabras?	31	88,5	03	08,5	01	02,8	35	100
02	¿Insultas a tus profesores en el aula o fuera de ella?	30	87,5	03	08,5	02	05,7	35	100
03	¿Te expresas con malas palabras?	30	87,5	02	05,7	03	08,5	35	100
04	¿Tus compañeros te responden con malas palabras?	31	88,5	01	02,8	03	08,5	35	100
05	¿Alguna vez has amenazado a algún compañero?	30	87,5	03	08,5	02	05,7	35	100
06	¿Alguna vez te han amenazado en la escuela o fuera de ella?	31	88,5	03	08,5	01	02,8	35	100

FUENTE: estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 La Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto

En los resultados obtenidos luego de aplicar la ficha de observación sobre expresiones verbales inadecuadas, el 88,5% responde que siempre insulta a sus compañeros, el 8,5% responde que a veces lo hace y el 2,8% responde que nunca insulta a sus compañeros usando malas palabras, en ese mismo sentido el 97,5% responde que siempre insulta a sus profesores en el aula o fuera de ella, el 8,5% dice que lo hace a veces y el 5,7% dice que no hace nunca, 87,5% dice que siempre se expresa con malas palabras, el 5,7% lo hace a veces y el 8,5% nunca se expresa con malas palabras, el 8,5% de los alumnos observados responden que nunca sus compañeros le responden con malas palabras, el 2,8% dicen que a veces pasa y 31 de los 35 alumnos de muestra o sea el equivalente al 88,5% responde que siempre sus compañeros le responden con malas palabras, el 87,5% dice que siempre ha amenazado a algún compañero, el 8,5% lo hace a veces y no lo hace nunca sólo el 5,7%, el 2,8% dice que nunca lo han amenazado en la escuela, un 8,5% responde que a veces le sucedió y el 88,5% dice que siempre es amenazado en la escuela o fuera de ella por los resultados se puede afirmar que los alumnos observados profieren expresiones verbales inadecuadas.

FICHA DE OBSERVACION APLICADA A 35 ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 61015 LA INMACULADA, DEL DISTRITO DE PUNCHANA PROVINCIA DE MAYNAS REGIÓN LORETO

CUADRO N° 03

ATAQUES AGRESIVOS

Nº	PREGUNTA	CRITERIO						TOTAL	
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA			
		ni	%	ni	%	ni	%	ni	%
01	¿Alguna vez te has peleado con alguien?	31	88,5	01	02,8	03	08,5	35	100
02	¿Te peleas con los compañeros cuando trabajan en grupo?	30	87,5	03	08,5	02	05,7	35	100
03	¿Cuándo peleas con algún compañero, te sientes bien?	31	88,5	03	08,5	01	02,8	35	100
04	Si una persona se burla de ti, ¿Tratarías de golpearla?	31	88,5	03	08,5	01	02,8	35	100
05	¿Te molestan, si haces un buen trabajo y tu profesora no te felicita?	30	87,5	03	08,5	02	05,7	35	100
06	¿Lanzas palos, piedras u otro objeto sobre algún compañero que te lastima o insulta?	30	87,5	02	05,7	03	08,5	35	100

FUENTE: estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 La Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto

En el ítem ataques agresivos, el 88,5% responde que siempre se ha peleado con alguien a veces la ha hecho el 2,8% y el 8,5% no lo ha hecho nunca, el 87,5% responde que siempre se pelea con los compañeros cuando trabaja en grupo, el 8,5% se pelea a veces y el 5,7% no lo hace nunca, por otro lado cuando se les pregunta si se sienten bien cuando se pelea con algún compañero el 2,8% responde que nunca que a veces se siente bien responde el 8,5% y 31 de los 35 alumnos de la muestra lo que equivale al 88,5% dice que siempre se siente cuando se pelea con algún compañero, el 88,5% responde que siempre trataría de golpear a la persona que se burla de él, el 8,5% responde que a veces y sólo el 2,8% nunca trataría de golpear a la persona que se burla de él, sobre si le molesta, si hace un buen trabajo y tu profesora no le felicita, el 87,5% responde que siempre, que a veces y el 5,7% responde que nunca, sobre si Lanza palos, piedras u otro objeto sobre algún compañero que le lastima o insulta el 87,5% responde que siempre, que lo hace a veces el 5,7% y que no lo hace nunca sólo el 8,5%.

3.2. PROPUESTA DE PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES PARA REDUCIR LOS ALTOS NIVELES DE AGRESIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 61015 LA INMACULADA, DEL DISTRITO DE PUNCHANA PROVINCIA DE MAYANAS REGIÓN LORETO - 2016

PRESENTACIÓN:

La presente propuesta resulta de la necesidad de reducir los niveles de agresividad de los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución educativa N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto.

3.2.1. JUSTIFICACIÓN.

Consideramos que al implementar el programa de juego de roles disminuirá los niveles de agresividad de los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución educativa N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto, nos permitirá concentrar múltiples estrategias que serán mediadas a partir de las funciones comunicativas, ya que éstas permiten además del control de sus impulsividades, de sus respuestas, de que puedan establecer un comportamiento planificado y exploratorio, entre otras, además se podrá concretar en los el dialogo entre pares, la mediación que permitirá una mejor relación entre ellos.

3.2.2. OBJETIVOS:

GENERAL:

Reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 La Inmaculada, del distrito de Punchana, provincia de Maynas, región Loreto, de tal modo que disminuyan su conducta destructiva, las expresiones verbales inadecuadas y los ataques agresivos, por lo tanto, generar orden, disciplina e inclusión al grupo.

ESPECÍFICOS

- Desarrolla estrategias cognitivas para evaluar la capacidad para mostrar la valoración que tiene de sí mismo para controlar la conducta destructiva.
- Desarrolla estrategias cognitivas de aprendizaje para optimiza el dominio del saber percibirse con capacidad de controlar expresiones verbales inadecuadas.
- Desarrolla estrategias cognitivas para supera el poco dominio del saber sentirse cómodo y a gusto con su capacidad de evitar ataques agresivos.

3.2.3. PROPUESTA:

3.2.3.1. HABILIDADES.

- Evalúa la capacidad para mostrar con seguridad el control de la conducta destructiva
- Optimiza el dominio del saber percibir su capacidad para controlar expresiones verbales inadecuadas.
- Da muestras de sentirse cómodo y a gusto con su capacidad de evitar ataques agresivos.

3.2.3.2. CONTENIDOS

- Desarrolla estrategias cognitivas para evaluar la capacidad para mostrar la valoración que tiene de sí mismo para controlar la conducta destructiva.
- Desarrolla estrategias cognitivas de aprendizaje para optimiza el dominio del saber percibirse con capacidad de controlar expresiones verbales inadecuadas
- Desarrolla estrategias cognitivas para supera el poco dominio del saber sentirse cómodo y a gusto con su capacidad de evitar ataques agresivos.

3.2.3.3. ACTIVIDADES.

- Brindar al estudiante la oportunidad de plantearse interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas para sentirse seguro de la valoración que tiene para controlar la conducta destructiva.
- Propiciar experiencias que permitan al estudiante Optimiza el dominio de demostrar su capacidad de autonomía para controlar expresiones verbales inadecuadas.
- Orientar la consecución de estrategias cognitivas para mejorar el dominio del saber sentirse cómodo y a gusto con su capacidad de evitar ataques agresivos

3.2.3.4. METODOLOGÍA.

- Participa activamente de las actividades programadas para plantearse interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas para sentirse seguro de la valoración que tiene de controlar la conducta destructiva.

- Participa activamente en actividades que le permita al estudiante Optimiza el dominio del saber buscar sus propias respuestas para controlar expresiones verbales inadecuadas.
- Trabaja cooperativamente para Orientar la consecución de estrategias cognitivas para mejorar el dominio del saber sentirse cómodo y a gusto con su capacidad de evitar ataques agresivos.

3.2.3.5. MÓDULOS:

- Estrategias cognitivas para desarrollar la capacidad de sentirse seguro de da la valoración que tiene de controlar la conducta destructiva.
- Estrategias cognitivas de aprendizaje para controlar expresiones verbales inadecuadas.
- Desarrolla estrategias cognitivas de creatividad para saber sentirse cómodo y a gusto con su capacidad de evitar ataques agresivos.

3.2.3.6. EVALUACIÓN

A los participantes:

- De entrada.
- De proceso.
- De salida.

MODULO 01 Estrategias cognitivas para desarrollar la capacidad de sentirse seguro de la valoración que tiene de controlar la conducta destructiva

HABILIDADES	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	DURACIÓN
Evalúa la capacidad para mostrar con seguridad el control de la conducta destructiva	Desarrolla estrategias cognitivas para evaluar la capacidad para mostrar la valoración que tiene de sí mismo para controlar la conducta destructiva.	Brindar al estudiante la oportunidad de plantearse interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas para sentirse seguro de la valoración que tiene para controlar la conducta destructiva.	Participa activamente de las actividades programadas para plantearse interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas para sentirse seguro de la valoración que tiene de controlar la conducta destructiva.	cuatro semanas

MODULO 02: estrategias cognitivas de aprendizaje para controlar expresiones verbales inadecuadas.

HABILIDADES	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	DURACIÓN
Optimiza el dominio del saber percibir su capacidad para controlar expresiones verbales inadecuadas.	Desarrolla estrategias cognitivas de aprendizaje para optimiza el dominio del saber percibirse con capacidad de controlar expresiones verbales inadecuadas	Propiciar experiencias que permitan al estudiante Optimiza el dominio de demostrar su capacidad de autonomía para controlar expresiones verbales inadecuadas.	Participa activamente en actividades que le permita al estudiante Optimiza el dominio del saber buscar sus propias respuestas para controlar expresiones verbales inadecuadas.	cuatro semanas

MODULO 03 Desarrolla estrategias cognitivas de creatividad para saber sentirse cómodo y a gusto con su capacidad de evitar ataques agresivos.

HABILIDADES	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	DURACIÓN
Da muestras de sentirse cómodo y a gusto con su capacidad de evitar ataques agresivos.	Desarrolla estrategias cognitivas para supera el poco dominio del saber sentirse cómodo y a gusto con su capacidad de evitar ataques agresivos.	Orientar la consecución de estrategias cognitivas para mejorar el dominio del saber sentirse cómodo y a gusto con su capacidad de evitar ataques agresivos	Trabaja cooperativamente para Orientar la consecución de estrategias cognitivas para mejorar el dominio del saber sentirse cómodo y a gusto con su capacidad de evitar ataques agresivos.	Cuatro semana

CONCLUSIONES

- Los alumnos del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto tienen altos niveles de agresividad.
- Se cumplió con elaborar el marco teórico para sustentar la propuesta de programa de juego de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto
- Se elaboró, fundamentó y propuso el programa de juego de roles, sustentado en las teorías científicas de la didáctica, habilidades sociales y el juego de roles para disminuir los altos niveles de agresividad de los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto.

RECOMENDACIONES

- Es necesario implementar estrategias didácticas sustentado en las teorías científicas de la didáctica, habilidades sociales y el juego de roles para disminuir los altos niveles de agresividad de los estudiantes del educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto.
- Recomendamos la aplicación del programa de juego de roles, sustentado en las teorías científicas de la didáctica, habilidades sociales y el juego de roles para disminuir los altos niveles de agresividad de los estudiantes del educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto.

BIBLIOGRAFIA

1. Acevedo, L.M. (2008). La conducta asertiva y el manejo de emociones y sentimientos en la formación universitaria de docentes. *Investigación Educativa* 12, 127 – 139.
2. Alonso, J. y Román, J. M. (2005). Estilos educativos familiares y autoestima de los hijos de 4 y 5 años. *Revista de Psicología General y Aplicada*, 58 (1), 101-114.
3. Batista-Foguet, J. M., Coenders, G. y Alonso, J. (2004). Análisis factorial confirmatorio. Su utilidad en la validación de cuestionarios relacionados con la salud. *Medicina Clínica*, 122 (1), 21-27.
4. Bernet, J. T. y Cámara, A. N. (2011). Participación, democracia y formación para la ciudadanía. Los consejos de infancia. *Revista de educación*, 1, 23-43.
5. Blasco, J. E., López, A. y Mengual, S. (2010). Validación mediante el método Delphi de un cuestionario para conocer las experiencias e interés hacia las actividades acuáticas con especial atención al windsurf. *Ágora para la educación física y le deporte*, 12 (1), 75-96.
6. Boza, Á. y Méndez, J. M. (2013). Aprendizaje motivado en alumnos universitarios: validación y resultados generales de una escala. *Revista de Investigación Educativa*, 31 (2), 331-347.
7. Caballo, V. (1983). Asertividad: definiciones y dimensiones. *Estudios de psicología*, 13, 53 – 60.
8. Caballo, V. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI.
9. Cabero, J. y Barroso, J. (2013). La utilización del juicio de experto para la evaluación de TIC: el coeficiente de competencia experta. *Bordón*, 65 (2), 25-38.
10. Caso, J y Hernández, L. (2007). Variables que inciden en el rendimiento académico de adolescentes mexicanos. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 39, 487-501.

11. Castejón, J.L. y Pérez A. M. (1998). Un Modelo Causal-explicativo sobre la influencia de las variables psicosociales en el rendimiento académico. *Bordón*, 50, 171-185.
12. Codoche, L. (2007). Habilidades sociales y rendimiento en un entorno de aprendizaje cooperativo. Facultad de Ciencias Veterinarias. Universidad Nacional del Litoral. Argentina, 31 – 36.
13. Colegio Oficial de Psicólogos (1987). Código deontológico. Madrid: Colegio Oficial de Psicólogos.
14. Ecurra, L.M., Delgado, A., Guevara G., Torres, M., Quezada, R., Morocho, J., Riva, G. y Santos J. (2005). Relación entre el auto concepto de las competencias y el rendimiento en los alumnos universitarios de la ciudad de Lima, 8, 87 – 106.
15. Estévez, E., Martínez, B., Moreno, D. y Musitu, G. (2006). Relaciones familiares, rechazo entre iguales y violencia escolar. *C y E: Cultura y Educación*, 18 (3), 335-344.
16. Fernández, S. e Iglesias, M. T. (1997). Una aplicación de Técnica Delphi a la valoración de consenso sobre estándares profesionales de integración laboral de personas con discapacidad. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 8 (13), 45-65.
17. Fernández-Ballesteros, R. (1995). Cuestiones conceptuales básicas en valoración de programas. En R. Fernández-Ballesteros (Ed.), *Evaluación y programas. Una guía práctica en ámbitos sociales, educativos de salud* (pp. 21-47). Madrid: Síntesis. Fitts, W.H. (1965).
18. Gallardo, B. (2006, noviembre). Autoconcepto y rendimiento académico en estudiantes universitarios. XXV Seminario Interuniversitario de teoría de la Educación “Las emociones y la formación de la identidad humana”. Universidad de Salamanca. Salamanca: España.
19. Gamson William A. creó en 1966 el SimSoc (Simulated Society), juego de simulación utilizado en universidades y otros grupos para enseñar diversos aspectos de la sociología, ciencia política y habilidades de comunicación.

20. García Gómez, A. G. (2001). Desarrollo y validación de un cuestionario multidimensional de autoconcepto. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*, 11 (1), 29-54.
21. García, C. (2005). Habilidades sociales, clima social familiar y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Liberabit*, 11, 63-74.
22. García, L. y Fernández, S. J. (2008). Procedimiento de aplicación del trabajo creativo en grupo de expertos. *Ingeniería Energética*, 29 (2), 46-50.
23. García, M. D. M., González, I. y Mérida, R. (2011). Validación del cuestionario de evaluación ACOES. Análisis del trabajo cooperativo en educación superior. *Revista de Investigación Educativa*, 30 (1), 87-109.
24. González-Pienda, J. A. y Núñez, J. C. (1993). Autoconcepto y dificultades de aprendizaje. En J. Beltrán, *Líneas actuales en la intervención psicopedagógica, II: Variables personales y psicosociales*, 823-839. Madrid: Universidad Complutense.
25. González-Pienda, J. A., Núñez Pérez, J. A., Álvarez, L., González-Pumariega, S., Roces, C., González, P., Muñiz, R. y Bernardo, A. (2002). Inducción parental a la autorregulación, autoconcepto y rendimiento académico. *Psicothema*, 14, 853-860.
26. Grandmontagne, A. G. y Fernández, A. R. (2004). Eating disorders, sport practice and physical self- concept in adolescents. *Actas Españolas de Psiquiatría*, 32, 29-36.
27. Hidalgo, N. y Abarca, C. (1990). Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes universitarios. *Revista latinoamericana de Psicología*, 22, 265 – 282.
28. León, A., Rodríguez, C., Ferre, F. y Ceballos, G. (2009). Asertividad y autoestima en estudiantes de primer semestre de la facultad de ciencias de la salud de una universidad pública de la ciudad de santa Marta (Colombia), 24, 91 – 105.
29. Novaez, M. (1986). *Psicología de la actividad escolar*. México. Iberoamericana.
30. Palacio, J., Martínez, Y. (2007). Relación del rendimiento académico con la salud mental en jóvenes universitarios. *Revista Psicogente*, 10, 113 – 128.

31. Palacio, J., Martínez, Y., Ochoa, N. y Tirado, E. (2006). Relación del rendimiento académico con las aptitudes mentales, salud mental, autoestima y relaciones de amistad en jóvenes universitarios de atlántico y bolívar. *Revista Psicogente*, 9, 11-31
32. Pérez, A, Rodríguez, M, Borda, M. y Del Río, C. (2003). Estrés y rendimiento *Psiquiatría de Enlace*, 67, 26-33.
33. Ramírez, M. C. (2005). Conceptualización y medición de las habilidades sociales en un contexto universitario mexicano. *II Encuentro Nacional de Orientadores*, 502 – 511.
34. Reyes, Y.N. (2003). Relación entre el rendimiento académico, la ansiedad ante los exámenes, los rasgos de personalidad, el auto concepto y la asertividad en estudiantes de primer año de Psicología de UNMS. Tesis de pregrado en Psicología de UNMS. Facultad de Psicología, Lima-Perú 219

DIRECCIONES ELECTRÓNICAS.

- <http://www.tarea.org.pe/aspecode/www.consortio.org>.
- <http://www.monografias.com/trabajos13/librense/librense.shtml>
- <http://www.unesco.org/delegate/colombia/experiencia4-htm>.
- <http://contexto-educativocom.ar/2002/3/nota-04.htm>.
- www.gestionhumana.com.
- www.gestionhumana.com.
- <http://www.sht.com.ar/archivo/temas/sigma.htm#Autor>. Consultado
- <http://www.monografias.com/trabajos11/desdo/desdo.shtml>
- www.metodologiadelacom.

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO

FICHA DE OBSERVACION APLICADA A 35 ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 61015 LA INMACULADA, DEL DISTRITO DE PUNCHANA PROVINCIA DE MAYNAS REGIÓN LORETO.

CUADRO N° 01

LA CONDUCTA DESTRUCTIVA

Nº	PREGUNTA	CRITERIO						TOTAL	
		SIEMPRE		A VECES	NUNCA				
		ni	%	ni	%	ni	%	ni	%
01	¿Te da cólera con frecuencia?								
02	¿Haces tus trabajos con orden y limpieza?								
03	¿Obedeces a tu profesora?								
04	¿Crees que para conseguir algo es necesario molestarse?								
05	¿Realizas todos los trabajos diarios en el aula?								
06	¿Rayas, cortas, perforas o maltratas los útiles escolares de tus compañeros?								

FUENTE: *estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 La Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto*

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO

FICHA DE OBSERVACION APLICADA A 35 ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 61015 LA INMACULADA, DEL DISTRITO DE PUNCHANA PROVINCIA DE MAYNAS REGIÓN LORETO.

CUADRO N° 02

EXPRESIONES VERBALES INADECUADAS

Nº	PREGUNTA	CRITERIO						TOTAL	
		SIEMPRE		A VECES	NUNCA				
		ni	%	ni	%	ni	%	ni	%
01	¿Insultas a tus compañeros usando malas palabras?								
02	¿Insultas a tus profesores en el aula o fuera de ella?								
03	¿Te expresas con malas palabras?								
04	¿Tus compañeros te responden con malas palabras?								
05	¿Alguna vez has amenazado a algún compañero?								
06	¿Alguna vez te han amenazado en la escuela o fuera de ella?								

FUENTE: *estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 La Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto*

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO

FICHA DE OBSERVACION APLICADA A 35 ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 61015 LA INMACULADA, DEL DISTRITO DE PUNCHANA PROVINCIA DE MAYNAS REGIÓN LORETO.

CUADRO N° 03

ATAQUES AGRESIVOS

Nº	PREGUNTA	CRITERIO						TOTAL	
		SIEMPRE		A VECES	NUNCA				
		ni	%	ni	%	ni	%	ni	%
01	¿Alguna vez te has peleado con alguien?								
02	¿Te peleas con los compañeros cuando trabajan en grupo?								
03	¿Cuándo peleas con algún compañero, te sientes bien?								
04	Si una persona se burla de ti, ¿Tratarías de golpearla?								
05	¿Te molestas, si haces un buen trabajo y tu profesora no te felicita?								
06	¿Lanzas palos, piedras u otro objeto sobre algún compañero que te lastima o insulta?								

FUENTE: *estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 61015 La Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas región Loreto*