

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



TESIS

Programa de juegos de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 Centro Poblado Nuevo Paraíso, Distrito Chepén, Provincia Chepén Región La Libertad 2019.

Tesis presentada para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva.

Autora

Cueva Tejada Cinthia Liliana


Asesor

Dr. Guevara Servigón Dante

Lambayeque, 2019

Programa de juegos de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 Centro Poblado Nuevo Paraíso, Distrito Chepén, Provincia Chepén Región La Libertad 2019.

Presentada por:

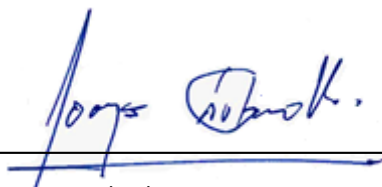


Cueva Tejada, Cinthia Liliana
Autora



Dr. Dante Guevara Servigón
Asesor

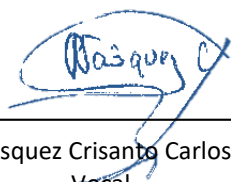
APROBADA POR:



Dr. Castro Kikuchi, Jorge Isaac
Presidente



Dra. Segura Solano, María Elena
Secretaria



M. Sc. Vásquez Crisanto Carlos Ulices
Vocal



Nº 000299

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS



Siendo las 10:30 horas del día 13 de Diciembre del año dos mil diecinueve en la Sala de Sustentaciones de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de Lambayeque, se reunieron los miembros del jurado, designados mediante Resolución N° 2805-20 UP-D-FACHSE, de fecha 25/11/19 conformado por:

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi PRESIDENTE(A)

Dra. María Elena Segura Solano SECRETARIO(A)

M. Sc. Carlos Ulises Vázquez Crisanto VOCAL

con la finalidad de evaluar la tesis titulada Programa de Juegos de Roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, Quinto y sexto grado de educación Primaria de la I. E. N° 81657 Centro Poblado nuevo paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén, Región La Libertad 2019.

presentado por el (la) / los (las) tesista(s) Cinthia Liliana Cueva Tejada

Y asesorado por Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 2950-2019 UP-D-FACHSE, de fecha 10/12/19

El Presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, de conformidad con el Reglamento de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Artículos 97°, 97° 99°, 100°, 101°, 102° y 103°; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones a la sustentante(s), quien(es) procedió (ieron) a dar respuesta a las interrogantes y observaciones, quien(es) obtuvo (obtuvieron) 74 puntos que equivale al calificativo de BUENO

En consecuencia el (la) / los (las) sustentante(s) queda(n) apto (s) para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación, con mención, Psicopedagogía Cognitiva.

Siendo las 11:30 horas del mismo día, se da por concluido el acto académico, firmando la presente acta.

Jorge Castro
PRESIDENTE

M. E. Segura
SECRETARIO

C. V. Vázquez
VOCAL

Observaciones: _____

CONSTANCIA DE APROBACION DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, Dr. Dante Guevara Servigón, Docente / asesor del trabajo de investigación de la estudiante Cueva Tejada Cinthia Liliana

Titulada: Programa de juegos de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 Centro Poblado Nuevo Paraíso, Distrito Chepén, Provincia Chepén Región La Libertad 2019. , luego de la revisión exhaustiva del documento constato que la misma tiene un índice de similitud de 19% verificación en el reporte de similitud del programa Turnito.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no concluyen plagio. A mi leal y sabe y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, julio de 2021.



Dr. Dante Guevara Servigón
DNI N° 16823450
Asesor

DEDICATORIA

A Dios y a ti San Judas Tadeo, por permitirme llegar a estas instancias de la vida, en la cual me recibo como Magister en Ciencias de la Educación con mención en psicopedagogía cognitiva por los momentos difíciles de aprendizaje que me tocó vivir, por obsequiarme la vida y darme la fortaleza de poder terminar esta etapa para comenzar una nueva.

A mis padres Alejandro y Roxana por estar allí siempre, por confiar en mí, brindándome todo su apoyo en los momentos que me rendía, a mi madre por darme el aliento de seguir adelante, de no abandonar cuando todo lo daba por perdido, a mi padre por ser un gran soporte en mis momentos cansados, a ambos por atenderme, por cuidarme, a ellos porque son parte de esta historia, de este tesis.

A mi hermano Alexis Jahir, por siempre mostrar su confianza en mí, por creer fervientemente en que lo podía lograr, por estar conmigo a pesar de las dificultades.

A mi abuela Lidia Dina Saldaña Mendoza, por su constante apoyo, por estar animándome día a día hacia un proyecto de vida, a mis abuelos Lucia y Clemente que desde el cielo me mira orgullosamente de lo que acabo de lograr y todo lo que aún me falta por lograr.

A mi familia, por su admiración hacia mi persona, brindarme su cariño, sus cuidados y sus alientos de ánimo para seguir en mi proceso profesional.

Cinthia Liliana Cueva Tejada

AGRADECIMIENTO

A ti Dios Mío y a ti San Judas Tadeo, por no abandonarme, por demostrarme que soy uno de tus hijos preferidos. Gracias por ayudarme a levantarme en mis fracasos, por aprender de ellos y principalmente por realizar el sueño importante de mi vida.

A mi familia que me apoyaron en un nuevo reto de progreso al estudiar mi maestría, dándome esos dignos ejemplos de superación y entrega, porque gracias a ustedes, hoy puedo ver alcanzada mi soñada meta, ya que ustedes siempre estuvieron impulsándome en los momentos más difíciles, y agradezco el orgullo que sienten por mí, ya que fue lo que me hizo llegar hasta el final. Va por ustedes, porque admiro su fortaleza y agradezco por ser parte de esta tesis, sin su apoyo no hubiera sido posible gracias.

Mis amigos y maestros de la Universidad de sección de postgrado, maestría en ciencias de la educación con mención en psicopedagogía cognitiva porque con ellos compartí 2 años inolvidables de aventura, aprendizaje, logros, brindándome consejos, orientación, estoy muy agradecida con todos ustedes, muchas gracias. Nunca olviden que los quiero y que siempre contarán conmigo.

Cinthia Liliana Cueva Tejada

ÍNDICE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I

ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Ubicación	16
1.2. Metodología de la investigación	19
1.2.1. Diseño de la investigación	19
1.3.2 Instrumentos de recolección de datos.	21

CAPITULO II.

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del problema	23
2.2. Bases teóricas	25
2.2.1. La agresividad:	25
2.2.2. Tipos de agresividad	30
2.2.3. Factores de agresividad:	31
2.2.4. Causas de la agresividad	32
2.2.5. Manifestaciones de la agresividad	33
2.2.6. Teorías del juego	33
2.2.6.1. Sigmund Freud	33
2.2.6.2. I. S. Vygotsky	34
2.2.7. Características del juego	36
2.2.8. Juego de roles	38
➤ En que consiste un juego de rol	40
➤ Aporte para un buen estado de salud mental	49
2.3. delimitaciones conceptuales:	50
2.3.1. Definición de juego:	50

2.3.2. Juego de roles:	50
2.3.3. Agresividad	50
2.3.4. Conducta:	50
2.3.5. La cooperación	50
2.4.- La socialización	51
2.5.- La tolerancia.	52
CAPITULO III	
Resultados y discusión.	
3.1. Análisis e interpretación de los datos.	54
3.2. Propuesta de programa	57
Conclusiones	64
Recomendaciones	65
Referencias bibliográficas	66
Direcciones electrónicas.	69
Anexos	

RESUMEN

La agresividad se presenta de muchas formas, el siempre cambiante y siempre agresivo campo de la educación, que no sabe cómo tratar los conflictos infantiles y los hábitos erróneos, como se afirma en el artículo "Niños acosadores". Las directrices dicen: "...En España, aproximadamente el 1,6% de los niños y jóvenes estudiantes son agredidos de forma habitual, mientras que el 5,7% lo son de forma irregular". Un estudio del Instituto de la Juventud (INJUVE) aumenta el porcentaje de víctimas de conductas agresivas habituales en el que el 3% de los alumnos sufre maltrato físico o psicológico. Según el informe, el 16% de los niños y jóvenes encuestados reconoció haber protagonizado agresiones psicológicas o de exclusión entre iguales. Además, el Instituto de Evaluación y Asesoramiento Educativos (IDEA) informa de que el 49% de los estudiantes declararon haber sido acosados o criticados en la escuela, y el 13,4% admitió haber pegado a algún compañero..." Esto demuestra que la agresividad no está lejos de la realidad. escuela. ambiente Poco propio de países en vías de desarrollo, mucho menos de culturas inferiores o modernas, por el contrario, se puede observar que en las potencias económicas y en toda convivencia existe una lucha constante por la superioridad adjetiva, la popularidad y, esta afirmación muestra el deseo de los niños y jóvenes de ser excelentes padres de familia y/o ante los ojos de los maestros.

En este sentido y de acuerdo a la propuesta, la pregunta de investigación se define de la siguiente manera: en qué medida la aplicación del programa de juego de roles reducirá el alto nivel de agresividad I.E. de los alumnos de cuarto, quinto y sexto grado de primaria. en la escuela. N° 81657 Centro Poblado Nuevo Paraíso, Distrito de Chepén, Provincia de Chepén, ¿Región La Libertad? En el primer capítulo describimos el objeto de investigación e indicamos el método a seguir en la investigación, en el segundo capítulo indicamos el marco teórico, y en el mismo capítulo sustentamos Nuestro trabajo. Explicamos la información recogida y en el mismo capítulo presentamos un programa de juegos de rol para reducir los altos niveles de agresividad en alumnos de 4º, 5º, y 6º de primaria. primaria

de la I.E. N° 81657 centro poblado nuevo paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la libertad 2019.

PALABRAS CLAVE: *Individualista, conflictiva, violencia y agresividad*

ABSTRACT

Aggression comes in many forms, the ever-changing, ever-aggressive field of education, which does not know how to deal with infantile conflicts and wrong habits, as stated in the article "Bullying Children". The guidelines state: "...In Spain, approximately 1.6% of children and young students are attacked regularly, while 5.7% are attacked irregularly. A study by the Institute of Youth (INJUVE) increased the percentage of victims of habitual aggressive behavior in which 3% of students experience physical or psychological abuse. According to the report, 16 percent of the children and youth surveyed admitted to having engaged in peer exclusion or psychological aggression. Additionally, the Institute for Educational Evaluation and Counseling (IDEA) reports that 49 percent of students reported being bullied or criticized at school, and 13.4 percent admitted to hitting a classmate." This shows that aggression is not far from reality. school .environment Uncharacteristic of developing countries, much less inferior or modern cultures, on the contrary, it can be observed that in economic powers and in all coexistence there is a constant struggle for adjective superiority, popularity.oops, this statement shows the desire of children and young people to be excellent parents and/or in the eyes of teachers. In this sense and according to the proposal, the research question is defined as follows: to what extent will the application of the role play program reduce the high level of aggressiveness I.E. for students in the fourth, fifth and sixth grades of elementary school. at school. N° 81657 Nuevo Paraíso Village Center, Chepen District, Chepen Province,

La Libertad Region? In the first chapter we describe the research object and indicate the method to be followed in the research, in the second chapter we indicate the theoretical framework, and in the same chapter we support Our work. We explain the collected information and in the same chapter present a role play program to reduce high levels of aggression in primary school students in grades 1, 2, 3, 4. 5 and 6. and 6th grade students.

primary education N° 81657 populated center new paradise, district
Chepén, province Chepén region la Libertad 2019.

KEY WORDS: Individualist, conflict, violence and aggressiveness

INTRODUCCIÓN

La realidad es cada vez más compleja, individualista y llena de conflictos, que se manifiesta en la búsqueda del bienestar personal a costa de los demás, por lo que cada día se puede ver cómo la violencia y la agresión están aumentando en nuestra sociedad, los niños son una actuación tan grave. Las rabietas, berrinches y pataletas expresan incompetencia, que se manifiesta en la agresión externa del niño contra los padres y sus propias limitaciones y contra el mundo externo hostil; además, los problemas de agresividad son los que angustian a padres y maestros porque a menudo tratan con niños agresivos, controladores o rebeldes, pero también se enfrentan al problema de no saber cómo tratarlos o cómo influir en su conducta para cambiarla.

América Latina, no ajena a las sociedades que se adaptan a las modas y se adaptan a los actos de violencia y agresión, sigue siendo una de esas culturas que define la forma de su mundo económico en base a la lucha y el esfuerzo; desvirtuando así el rol de cada uno. un miembro de la familia que hace Estamos atrapados en un conflicto entre los sexos, siendo el fuerte el dominante; concepto considerado como la causa de los problemas sociales actuales, Sol Amaya, diario argentino LA NACION, 21 de junio de 2008. Esto se desprende del artículo en el que dice: "...el programa "Las Víctimas contra las Violencias", del Ministerio de Justicia, Seguridad y Derechos Humanos de la Nación, a cargo de Eva Ghiberti, ha identificado al menos 270 casos de ataques selectivos contra niños. En 2007, la línea de atención telefónica de Juventud de la capital (102) recibió cerca de 4.500 casos de abuso y maltrato infantil, de los cuales el 79% eran denuncias de abandono y maltrato. Si se tiene en cuenta que sólo se denuncian 2 de cada 10 casos, la cifra real es mucho mayor... Sin embargo, no hay estadísticas oficiales sobre la violencia contra los niños a nivel nacional, dice el representante de Derechos de la Infancia y Familias, 2007 Se recibieron casi 3.300 denuncias de agresiones físicas y psicológicas contra menores...". Esto demuestra que hay muchas formas de agresión y que la agresión no sólo se ve como daño físico o daño

a un individuo, sino que lo contrario es la agresión verbal y las expresiones gestuales, dañan más gravemente la dignidad de cada persona, atentando contra la integridad y el respeto que cada persona mantiene por sí misma, e incluso a conductas autolesivas como morderse, pellizcarse, arañarse, etc. Pero a pesar de ello, la gente lo sabe, todavía puede escuchar palabras como "... Eres tan estúpido...", "...eres un inútil..." o simplemente utilizar expresiones verbales. Un gesto o una mirada despectiva bastan para herir la sensibilidad de la gente.

En el Perú, el término y sus manifestaciones se han hecho ampliamente conocidos a partir de una cita en el artículo "Agresividad Infantil" del 3 de febrero de 2007, donde se señala que "Castro (1996) estudió las características familiares y psicosociales de la conducta" Infantil en el Cono Norte. de Lima, incluyendo 30 niños entre 3 y 6 años de edad y sus respectivos familiares (82 adultos) ... graficó los resultados describiendo la relación entre los patrones de conducta: padres, familiares, televisión, y la conducta de los niños. Así, concluyó que el índice de agresividad del niño está relacionado con sus malas relaciones con los seres queridos (tipo agresivo-autoritario). También halló una correlación entre la agresividad del niño y su preferencia por la programación infantil agresiva, y descubrió que la agresividad infantil es elevada en los hogares con más de cinco miembros...". Este tipo de comprensión del comportamiento agresivo muestra que la familia no desarrolla los valores de respeto y tolerancia como primer paso en la socialización de los niños debido a la disfunción, el divorcio, la mala estructura familiar, el embarazo precoz y no deseado en cada grupo familiar. y así sucesivamente, cada uno de los cuales se enumeran hasta el infinito. Los crímenes contra los niños en nuestra región ocurren todos los días, hay un número importante de casos, principalmente por violación, brutalidad y abandono... "Los niños son víctimas del maltrato de sus padres" y entre estas agresiones se incluyen otras que se aprovechan de los menores. Como los miembros que se unen a las bandas a una edad temprana realizan agresiones indirectas, como el cobro de cuotas a los propietarios de negocios de comercio formal, y dicen temer las represalias para no culpar a los agresores, la

delincuencia sigue aumentando, influida por las ventas. y el consumo de drogas.

Por lo tanto, en cada escuela, con el apoyo de psicólogos y expertos, es necesario crear un entorno que provoque un comportamiento agresivo. En el entorno original, II.EE. En nuestra provincia, se ha observado que los niños tienen serios problemas para aceptar el fracaso y falta de confianza en los maestros para evitar conductas agresivas, por lo que se puede concluir que la agresividad que muestran, la convierten en una dimensión destinada a causar dolor o daño a otra persona. u objeto de cualquier forma; es por ello que el siguiente trabajo se denomina proyecto de juego de roles para reducir la alta agresividad en los alumnos de 4º, 5º y 6º grado de primaria IE. No. 81657, Centro Poblado Nuevo Paraíso, Provincia de Chepén, Región La Libertad, tiene como objetivo desarrollar una propuesta basada en una teoría adecuada para superar estas dificultades sociales. El propósito de este trabajo fue seleccionar y sistematizar las hipótesis que aparecieron en la literatura educativa, las cuales están relacionadas con uno de los problemas más comunes en el quehacer educativo actual, se trata de un alto nivel de agresividad, en este caso muy alta agresividad de los alumnos. I.E Primaria 4º, 5º y 6º Año N° 81657 centro Nuevo Paraíso, distrito de Chepén, provincia de Chepén, región La Libertad. Desde esta perspectiva, el trabajo gira en torno a la formulación de metas, las cuales sirven de eje de análisis para distinguir qué factores influyen en la alta agresividad y encontrar elementos de juicio que permitan el desarrollo de programas mejorados.

En concreto, se propone la creación de interdependencias, caracterizadas por el juego de roles y los altos niveles de agresividad, para sistematizar algunas de las estrategias metodológicas propuestas en el plan para estimular el desarrollo de la modificación de conducta. Por lo tanto, este trabajo debe entenderse fundamentalmente como una indagación activa que pretende organizar la información disponible con el fin de proporcionar al profesor una orientación como contexto para su comprensión del verdadero significado del cambio de comportamiento. curso de educación de los estudiantes.

El **objeto de estudio**, El proceso docente educativo de estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad. **Y el campo de acción** Es el proceso de proponer un programa didáctico de juegos de roles para reducir los altos niveles de agresividad. **Objetivo General** proponer un programa de juegos de roles, sustentado en las teorías científicas de las, habilidades sociales y el juego de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad, los **Objetivos Específicos:** **Analizar los niveles de agresividad** de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad 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 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 propone un programa didáctico de juegos de roles sustentado en las teorías científicas de las, habilidades sociales y el juego de roles entonces se reducirían los altos niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad

CAPÍTULO I

I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. UBICACIÓN

La Libertad se ubica en la parte **nor occidental** del **Perú**. Por el norte limita con el **Departamento de Lambayeque**; por el sur con el **Departamento de Ancash** y con el **Departamento de Huánuco**; por el este, con el **Departamento de San Martín** y el **Departamento de Cajamarca**; por el oeste con el **mar de Grau**. Como oasis en el desierto, sus valles costeros son fértiles, al igual que los interandinos. Este departamento se extiende hacia el oriente, con territorios bañados por el caudaloso **río Marañón**. Sus playas tienen también una gran riqueza marina gracias a la **Corriente de Humboldt** o **Corriente peruana**. Además, La Libertad es el único departamento del Perú que abarca las 3 regiones naturales, **Costa**, **Sierra** y **Selva**, y salida al mar.

Hidrografía

El departamento, por estar atravesado por la Cordillera de los Andes, tiene tres de las cuatro cuencas hidrográficas del Perú: la cuenca del Pacífico y la del Atlántico.

En la vertiente del Pacífico destacan el Río Chicama. En conjunto, estos ríos irrigan la costa desértica de La Libertad y permiten el desarrollo de la agricultura. En la vertiente del Atlántico, los ríos discurren para formar parte de la cuenca amazónica. El río más importante que fluye por esa zona es el Marañón, que forma, junto con el Río Ucayali, el Amazonas. Respecto al litoral, al estar bañado por la Corriente de Humboldt o Corriente peruana, permite la abundancia del zooplancton, muy apreciado por diferentes peces, como la anchoveta, bonito, etc.

Clima

La zona costera y la andina tienen estaciones climáticas opuestas simultáneamente.

La franja costera del departamento tiene un clima cálido y soleado durante buena parte del año. Su temperatura promedio oscila entre los 20 °C y 21 °C y en verano del 2017 supero los 30 °C. En invierno, las

pequeñas garúas humedecen la campiña de la costa. En Trujillo, el clima es más húmedo y frío durante gran parte del año. Las garúas y neblinas son fenómenos diarios en invierno y otoño. Estos cambios climáticos en la ciudad se deben al violento cambio, de desierto a zonas de cultivo, en el ámbito de Chavimochic, también la contaminación es un factor importante.

Su zona de sierra andina, y a partir de los 3.000 metros sobre el nivel del mar, tiene un clima seco y templado durante el día y más bien frío en la noche. Durante los meses de enero a marzo hay un invierno de intensas lluvias en esta zona.

División administrativa

Provincias del departamento de La Libertad						
Ubigeo	Provincia	Capital	Distritos	Superficie km ²	Población 2017	Altitud msnm
1301	Trujillo	Trujillo (Perú)	11	1 766.89	985 275	34
1302	Ascope	Ascope	8	2 658.92	121 266	238
1303	Bolívar	Bolívar	6	1 718.86	16 553	3 098
1304	Chepén	Chepén	3	1 142.43	89 225	135
1305	Julcán	Julcán	4	1 101.39	30 588	3 412
1306	Otuzco	Otuzco	10	2 110.77	92 388	2 660
1307	Pacasmayo	San Pedro de Lloc	5	1 125.26	106 019	48
1308	Pataz	Tayabamba	13	4 226.53	90 008	3 290
1309	Sánchez Carrión	Huamachuco	8	2 486.38	157 912	3 185
1310	Santiago de Chuco	Santiago de Chuco	8	2 658.96	62 176	3 127
1311	Gran Chimú	Cascas	4	1 284.77	31 268	1 279
1312	Virú	Virú	3	3 218.74	122 623	76

Población

- *Población:* La población en el departamento de La Libertad es la segunda más numerosa de Perú, ya que el número de habitantes está compuesta por 1.836.960 representando el 6.2% de la población peruana, solo superado por el Departamento de Lima.

También cabe considerar que Trujillo la ciudad capital de La Libertad es la tercera ciudad más poblada de Perú y la mayor ciudad del norte peruano. La mayor población está concentrada en las capitales provinciales y distritales, con lo que cabe señalar que se define como una población mayoritariamente urbana. La población emigrante en La Libertad está compuesta por ciudadanos peruanos de departamentos limítrofes y de ciudadanos procedentes de otros países

Principales ciudades

A continuación una lista con algunas ciudades de la Región La Libertad.

Nº.	Ciudad	Población Censo 2007	Provincia
1°	Trujillo	782.834	Trujillo
2°	Chepén	41,358	Chepén
3°	San Pedro de Lloc	16.198	Pacasmayo
4°	Pacasmayo	26.125	Pacasmayo
5°	Guadalupe	36,580	Pacasmayo
6°	Santiago de Chuco	25.000	Santiago de Chuco
7°	Virú	36.029	Virú
8°	Otuzco	25.134	Otuzco
9°	Huamachuco	59,407	Sánchez Carrión

La **provincia de Chepén** es una de las doce que conforman el departamento de La Libertad en el Noroeste del Perú. Está situada en el extremo Noroeste del departamento de departamento de La Libertad y limita por el Norte con la provincia de Chiclayo (Lambayeque); por el Este con las provincias de San Miguel y Contumazá (Cajamarca); por el Sur con la provincia de Pacasmayo; y, por el Oeste con el océano Pacífico.

Historia

Chepén fue anteriormente distrito de la provincia de Pacasmayo, la cual fue creada el 23 de noviembre de 1864. La provincia de Chepén fue creada por Ley 2391 del 8 de septiembre de 1984, en el gobierno del Presidente Fernando Belaúnde Terry. En ella se indica que está conformada por los siguientes distritos: Chepén con su capital la ciudad de Chepén; Pacanga con su capital el pueblo de Pacanga, que se elevó a la categoría de villa por dicha ley; y Pueblo Nuevo con su capital el centro Poblado de Pueblo Nuevo, que se elevó a la categoría de villa por dicha ley.

Geografía

La provincia tiene una extensión de 1 142,43 km².

División administrativa

Está dividida en tres distritos:

1. Chepén
2. Pacanga
3. Pueblo Nuevo

Población

Según el censo del año 2007, la provincia tenía una población de 85 980 habitantes.

Capital

La capital de la provincia es la ciudad de Chepén. Se encuentra ubicada al lado de la Panamericana Norte. Dista aproximadamente dos horas de Trujillo por la vía que se dirige a Chiclayo. Existe transporte terrestre que sale de la ciudad de Trujillo desde paraderos ubicados en la avenida Mansiche.

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 cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad, 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.

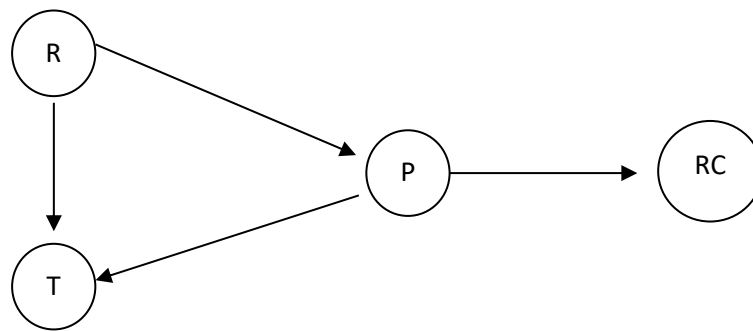
El estudio ha tenido como guía la comprobación de la hipótesis en 35 estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad con la finalidad de disminuir los niveles de agresividad en los 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 cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad 2019

POBLACIÓN La población que se ha considerado para la presente investigación, está representada por todos los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad

MUESTRA El tamaño de la muestra será de 35 estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, 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

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 Vaira, 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 cuarto, quinto y sexto 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 delo investigado ahora.

2.2. BASES TEORICAS

2.2.1. LA AGRESIVIDAD:

Estados emocionales, incluidos los sentimientos de odio y el deseo de hacer daño a otra persona, animal u objeto, y cualquier comportamiento destinado a causar daño físico y/o psicológico a alguien.

El comportamiento agresivo es una conducta común en la sociedad actual, que se manifiesta en las actividades educativas diarias y, por tanto, provoca conflictos en las relaciones entre iguales. Basándonos en teorías propuestas por diversos psicólogos, sabemos que la agresividad es una parte innata del ser humano y que debemos aprender a dirigirla o controlarla.

Estas teorías nos dicen:

- 1. Teoría Psicoanalítica:** Por un lado, el término "psicoanálisis" se refiere a la descripción teórica y los modelos explicativos de los mecanismos, procesos y fenómenos implicados en la vida psicológica humana. El modelo se basó originalmente en la experiencia clínica de Sigmund Freud en el tratamiento de pacientes con histeria, fobias y diversos trastornos mentales, y ha sido ampliamente desarrollado teóricamente con aportaciones de muchos teóricos del psicoanálisis. Por otro lado, "psicoanálisis" también se refiere a la terapia psicoanalítica propiamente dicha, el conjunto de procedimientos y métodos terapéuticos desarrollados a partir de esta teoría para el tratamiento de las enfermedades mentales. Por último, "psicoanálisis" también puede referirse al método psicoanalítico: un método de investigación que va más allá de la psicología clínica del individuo y lo aplica al análisis de fenómenos culturales, como la etnología y la antropología (otras disciplinas). 5 El desarrollo del

psicoanálisis en estos tres ámbitos corre a cargo tanto de investigadores como de clínicos, aunque cabe señalar que esta división del campo del psicoanálisis sólo puede describirse de forma esquemática y no explica en modo alguno la estructura y la teoría del psicoanálisis en sí. y prácticas están relacionadas y son indispensables. Freud creía que una de las glorias del psicoanálisis era la coincidencia de la investigación y la terapia,⁶ aunque explicaba que ambos métodos eran diferentes. El psicoanálisis contemporáneo se caracteriza por una diversidad de teorías, métodos y tratamientos. En los círculos académicos y profesionales se sigue debatiendo si el psicoanálisis puede considerarse una teoría científica.

La definición clásica de Freud, resumida por Jean Lapan y Jean-Bertrand Pontalis, consta de los tres aspectos siguientes:

- A) Un método de investigación, que consiste principalmente en demostrar el significado inconsciente de las palabras, acciones, productos de la imaginación (sueños, fantasías, delirios) de un individuo. El método se basa principalmente en la asociación libre del sujeto, lo que garantiza la validez de la explicación. La interpretación psicoanalítica también puede aplicarse a artefactos humanos incapaces de asociación libre.
- B) Este enfoque psicoterapéutico basado en la investigación se caracteriza por una interpretación controlada de la resistencia, la transferencia y el deseo. En este sentido, el término psicoanálisis se utiliza como sinónimo de tratamiento psicoanalítico. Por ejemplo, psicoanálisis (o análisis).
- C) Conjunto de teorías psicológicas y psicopatológicas que sistematiza los datos aportados por la investigación y los métodos terapéuticos psicoanalíticos. 5

Las definiciones se derivan de tres aspectos

El psicoanálisis como teoría explicativa

El psicoanálisis es una teoría de los procesos mentales inconscientes que ofrece un concepto ampliado de la sexualidad, su relación con los acontecimientos psíquicos y su reflejo en la sociedad y la cultura. Asume la existencia de procesos, fenómenos y mecanismos psíquicos inconscientes y el papel del género y del llamado complejo de Edipo, lo que conduce a la diferenciación de instintos y pulsiones y a la aceptación de la teoría de la represión y la acción. Para Freud, la Resistencia en Análisis constituía los pilares de su edificio teórico, hasta el punto de que insistía en que "quien no pueda admitir todo esto no debe ser considerado psicoanalista". Esta definición freudiana ha sido ampliamente adoptada por los psicoanalistas e incluye la transferencia de conocimientos mediante el análisis didáctico y el análisis controlado o supervisado. Esta aceptación o identificación con los principales pilares de la teoría y el método es objeto de debate. Refiriéndose a la definición de Freud de 1922, la historiadora Elizabeth Rudinesco comenta:

Freud dio la definición más precisa del marco psicoanalítico, haciendo hincapié en los "pilares" de su teoría como el inconsciente, el complejo de Edipo, la resistencia, la represión y la sexualidad... y todas las orientaciones Freud siempre está de acuerdo en identificarse en esta área. En psicoanálisis, en esta definición, no dejaron de estar de acuerdo entre sí en cuestiones de técnica psicoanalítica y la enseñanza del psicoanálisis.

De hecho, generaciones de psicoanalistas posteriores a Freud desarrollaron la teoría en distintas direcciones, en parte reforzando y completando sus ideas, en parte alejándose de ellas o criticando ciertos puntos más o menos centrales. Estos movimientos de diferenciación e integración han dado lugar a

varias escuelas con concepciones u orientaciones diferentes. Por ejemplo, la Psicología del Ego, la Teoría de las Relaciones Objetales (de Melanie Klein, Donald Winnicott), el Psicoanálisis del Ego (de Melanie Klein, Donald Winnicott), La Ciencia de la Psicología del Ego (de Melanie Klein, Donald Winnicott), Donald Winnicott.

El psicoanálisis como terapia

En sentido estricto, el psicoanálisis puede definirse como un método y una técnica de psicoterapia basados en el estudio del inconsciente a través de la asociación libre. A diferencia de los métodos basados en la práctica, el adiestramiento o el aprendizaje (como las técnicas conductistas) o la interpretación cognitiva, el psicoanálisis es una técnica de descubrimiento o revelación que intenta que el paciente obtenga una visión de un entorno particular (a menudo inconsciente) que le causó sufrimiento o fue la causa de su sufrimiento o angustia mental. Aunque a menudo se asocia con la introspección, es un error pensar que la comprensión racional de la causalidad es el objetivo principal del tratamiento psicoanalítico. Se trata más bien de lograr una reorganización más profunda de la personalidad, especialmente de la vida emocional, sobre todo en aquellas áreas que contribuyen y mantienen la formación o defensa de los síntomas que causan daño o malestar.

El psicoanálisis clásico tiene lugar a lo largo de varios años, de tres a cinco veces por semana. En la configuración clásica, el paciente se tumba en el sofá y habla con la mayor libertad posible sobre todo lo que siente y piensa, y pone en palabras todo lo que le viene a la mente. Este método, llamado de asociación libre, constituye las reglas de juego. El analista, sentado detrás de él, escucha con una atención constantemente flotante y transmite al

paciente sus propias interpretaciones basadas en el material presentado durante el análisis. El analista comunica estas interpretaciones a su paciente tantas veces como considere necesario y en situaciones de su propia elección. En particular, el analista percibirá e interpretará los patrones de funcionamiento emocional y psíquico, los mecanismos típicos que el paciente repite transferencialmente en relación con él, y el análisis de la formación del inconsciente, que tiene lugar esencialmente durante la actividad del analista. tratamiento.

A pesar de las diferencias entre las distintas escuelas posteriores a Freud, muchas de las cuales modificaron este enfoque o el marco clásico, el eje central del psicoanálisis como técnica terapéutica es la asociación libre. Desde la época de Freud hasta nuestros días, se ha asignado a las llamadas "reglas técnicas fundamentales" el carácter distintivo entre el llamado psicoanálisis y el tratamiento que difiere de él.

2. **Teoría bioquímica:** Teoría bioquímica o genética: El origen del comportamiento agresivo se encuentra en los procesos químicos del organismo, donde los niveles hormonales desempeñan un papel fundamental. Además de todos estos factores, también se puede señalar la importancia de los llamados factores cognitivos y sociales, según los cuales el sujeto agresivo tiene serios problemas de adaptación al medio. Se asocia a una incapacidad para adquirir, codificar y expresar la información ambiental, lo que conlleva graves dificultades para pensar y actuar en el mundo. Como consecuencia, tanto las relaciones internas como las personales se resienten. Los niños agresivos alcanzan un alto nivel de insatisfacción debido al déficit de relaciones sociales, desarrollan ideas erróneas sobre el mundo y las relaciones.
3. **Teoría sociológica de la agresión** (Durkheim, 1985): La causa decisiva de la violencia y de cualquier otro hecho social no reside

en el estado de conciencia individual, sino en los hechos sociales que la preceden. Un grupo social es aquel que aglutina a sus miembros individuales para reducir la amenaza de una tensión extrema. La agresividad social puede ser de dos tipos: personal y fácilmente predecible, especialmente cuando el objetivo son tipos o grupos materialistas e individualistas. Esta última no puede predecirse a partir del modelo de educación que recibe el sujeto, sino a partir del referente o sujeto colectivo traficado (el llamado "otro generalizado") al que respeta más que a sí mismo, que lo vuelve todo en su contra. acción.

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

A. 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 que las actitudes violentas son comunes en las sociedades: cuando los individuos

no satisfacen las demandas necesarias para resolver la situación, las sociedades provocan reacciones de rebeldía, exigiendo respuestas en determinados momentos. En algunos sujetos, la agresión era injustificada debido a su propia repulsión, mientras que en otros, los déficits les impedían responsabilizarse de la resolución del conflicto, y el fracaso provocaba una frustración que desembocaba en la agresión. La falta de ética y la sospecha social de la "moralidad" y los "valores" se convierte en otro factor a tener en cuenta, la corrupción se acepta tácitamente como base del funcionamiento de la sociedad y se asume que la violencia existe en otras sociedades. Por último, entre otros factores ambientales, los cambios en el estatus social de los jóvenes (de las restricciones de la infancia al privilegio de convertirse en "adultos") y el contenido del nuevo estatus: libertad, autonomía y eventual independencia; realidad sobrecargada: entorno estricto, estrés excesivo, contrario a los deseos naturales, a menudo conduce a la "acción" como último recurso.

B. LOS FACTORES INTERNOS específicos de un niño o adolescente que dependen de variables individuales y contribuyen a la agresión son los siguientes El dolor que un niño o adolescente siente la necesidad de aliviar requiere una actividad que lo facilite. Oposición activa/pasiva: El miedo a la pasividad le devuelve a la obediencia infantil y obliga a la acción.

Consideramos que el cuidado instrumental del cuerpo y del lenguaje es otro factor importante. El diálogo entre el lenguaje (códigos hablados) y los gritos (descarga motriz del cuerpo) depende de las transformaciones físicas; un aumento de la energía y un incremento espectacular de la fuerza muscular facilitan la actividad; mientras que las alteraciones de los esquemas corporales modifican la construcción de la identidad.

Todo ello es fuente de sufrimiento y con él la tendencia a actuar, se altera el equilibrio entre las palabras y los hechos. Así, los jóvenes que tienen dificultades para utilizar el lenguaje aumentan los canales de acción y de actuación: en la adolescencia, a menudo no es suficiente para expresar sus sentimientos. Surge un nuevo vocabulario, nuevas formas de expresar los sentimientos. El modo de comunicación ha cambiado (David off 2001).

2.2.4. CAUSAS DE LA AGRESIVIDAD:

“Uso de la imitación: Cuando alguien es amado física o verbalmente en la escuela, en el hogar o en un ambiente íntimo, los niños imitan el modelo, creyendo erróneamente que esa es una forma de resolver problemas y obtener lo que quieren.

Circunstancias conflictivas en el entorno familiar: Disputas entre padres, un entorno conflictivo puede provocar agresividad en un niño. Crianza inapropiada: cuando a un niño se le permite hacer lo que quiere en lugar de enseñarle a no atacar a los demás, está acostumbrado a seguir las reglas. Cuando el padre es inconsistente, cuando el padre rechaza el comportamiento agresivo, castiga al niño con su cuerpo o amenaza con atacar al niño. Asimismo, pueden surgir inconsistencias cuando el mismo comportamiento a veces es castigado pero ignorado, o cuando un padre reprende a un niño pero la madre no lo hace.

Falta de apego a los hijos: Si los padres son negligentes en criarlos, no brindarles los cuidados necesarios, educación, felicitarlos por su buen comportamiento o logros, los hijos tratarán de llamar la atención de sus padres. Hay muchas maneras de que los padres actúen de manera diferente y utilicen la agresión como el único recurso efectivo"

2.2.5. Manifestaciones de la agresividad:

La agresión puede manifestarse en todos los niveles que componen a un individuo: físico, emocional, cognitivo y social. Sus propiedades son polimórficas. Se puede presentar a nivel físico, como una lucha con una cierta presencia física. A nivel emocional, esto puede manifestarse como ira o resentimiento expresado a través de expresiones faciales y gestos, o mediante cambios en el habla, el tono y el volumen de la voz. A nivel cognitivo, esto puede manifestarse como fantasías destructivas, planes agresivos o pensamientos de persecución hacia uno mismo o hacia los demás. El nivel social puede significar pelear, ser agresivo y ser parte de una relación de poder/sumisión, tanto en una situación binaria (dos personas) como en un grupo.

La agresión se manifiesta en momentos de ataque y retirada; por lo tanto, también incluye otras formas de autoconservación. Amenaza, ataque, sumisión o huida están íntimamente relacionados.

Para Weisinger (1988), la raíz del comportamiento agresivo es la ira. Él lo define como "un sentimiento de disgusto por ser agraviado, abusado o rechazado. Esto suele manifestarse como un deseo de luchar contra la posible causa del sentimiento. "

2.2.6. TEORÍAS DEL JUEGO:

2.2.6.1. Sigmund Freud

Vea el juego como un medio para expresar y satisfacer necesidades, liberando emociones reprimidas y permitiendo que los niños se expresen libremente. Los juegos son una forma de expresar impulsos sociales que no son aceptados.

Los impulsos sociales inapropiados se pueden expresar a través de juegos. Los impulsos sociales que no son aceptados pueden expresarse a través de juegos. Los juegos son una forma de expresar impulsos socialmente inaceptables. Jugar videojuegos es una forma de expresar impulsos sociales que no son aceptados.

Freud asoció el juego con la expresión de los instintos, más concretamente con el instinto del deseo. Para Freud, los sueños y el juego simbólico permitían la satisfacción de los deseos insatisfechos, y estos símbolos lúdicos permitían que la sexualidad del infante se expresara de la misma forma que los sueños ofrecen a los adultos.

Freud se vio obligado a revisar su teoría y admitir que la experiencia real también juega un papel, no solo las proyecciones inconscientes y la realización de deseos.

La repetición de esta experiencia desagradable o traumática requiere un principio diferente al principio del placer. Experiencias desagradables, eventos en situaciones absurdas no lo dominan, pero lo dominan. El niño pasa de ser un espectador pasivo a un actor que representa su lado negativo y traumático.

En general, la teoría psicoanalítica acepta una teoría profunda de las emociones, por lo que sus supuestos y explicaciones son muy complejos. Se puede decir que en la infancia ciertos deseos son reprimidos por procesos sociales, y los psicoanalistas creen que el juego es uno de los medios para liberar estos deseos reprimidos.

2.2.6.2. L. S. Vygotsky

En este apartado de juegos, juguetes y ludotecas no se puede dejar de mencionar a L.S. Vygotsky (Vygotsky, 1896-1934), que cumplió un agradable papel como herramienta y recurso sociocultural, se convirtió en el motor del desarrollo mental de los niños, favoreciendo el desarrollo de funciones cognitivas superiores como la atención o la memoria.

En sus propias palabras, "el juego es una realidad en constante cambio y, sobre todo, es el motor del desarrollo psicológico de los niños" (Psicología soviética.3). La concentración, la memorización y la memoria en el juego son deliberadas y divertidas. No hay dificultad. Decimos que su teoría es constructivista porque el niño construye el aprendizaje y su realidad social y cultural a través del juego. Jugar con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno físico y social, ampliando continuamente lo que Vygotsky llamó su "zona de desarrollo próximo".

"Zona de desarrollo próximo" se refiere a "la diferencia entre el nivel real de desarrollo cognitivo, es decir, la capacidad de resolver problemas de forma independiente sin la ayuda de otros, y el nivel potencial de desarrollo, o la capacidad de resolver problemas por uno mismo. distancia." Ayuda de otros." Instrucciones de un adulto u otro niño más capaz. Vygotsky también analizó el desarrollo evolutivo del juego en la infancia, destacando dos etapas importantes:

La primera etapa es de dos a tres años, cuando los niños juegan con los objetos de acuerdo con los significados que les asigna su entorno social inmediato.

La primera fase volverá a tener dos niveles de desarrollo. En primer lugar, aprenden a través del juego cómo funcionan realmente los objetos en su contexto sociocultural, tal como les transmite su entorno familiar.

En el segundo proceso, aprenden a reemplazar simbólicamente la función del objeto. O lo que es lo mismo que asignar la función de un objeto a otro objeto aparentemente similar, liberando así el pensamiento de los objetos concretos. Al aprender el lenguaje socialmente, aprenden a operar con significado. Por ejemplo, un volumen esférico se puede convertir en una esfera. Luego viene la segunda etapa, de los tres a los seis años, que él llama la fase de "juego de drama social". Ahora la gente está cada vez más interesada en el mundo de los adultos, lo "construyen", lo reproducen imitándolo.

De esta manera, lograron superar el pensamiento egocéntrico y se produjo un lúdico intercambio mimético de roles que nos permitió conocer qué tipo de experiencia les ofrecían las personas de nuestro entorno. Asumen el papel de maestro, padre o madre y así expresan sus sentimientos hacia los miembros de su familia inmediata.

A medida que los niños crecen, los juegos dramáticos, los "dramas" divertidos y las actuaciones musicales pueden ser un gran recurso psicoeducativo para desarrollar sus habilidades emocionales y de comunicación. Llegar.

a.- El juego como valor social

Los humanos han heredado toda la evolución filogenética, pero el producto final de su evolución estará determinado por las particularidades del entorno social en el que viven. Socialización: entorno familiar, escuela, amigos, etc. Piense en el juego como

una actividad espontánea socialmente orientada para los niños. A través de él se transmiten valores, responsabilidades, etc.

b. Los juegos como factores de desarrollo

Jugar como objeto para conocer, conocer y aprender; en este sentido, argumenta que el juego no es un rasgo dominante de la infancia, sino un factor esencial en el desarrollo.

La imaginación ayuda a desarrollar el pensamiento abstracto y el juego simbólico. Además, el juego también es un motor de desarrollo, ya que crea la Zona de Desarrollo Próximo (ZPD). ZPD: la distancia entre el nivel de desarrollo determinado por la capacidad de resolver problemas sin la ayuda de nadie más (Zona de Verdadero Desarrollo) y el nivel de desarrollo potencial determinado por la capacidad de resolver problemas con la ayuda de otras decisiones. nadie. Ayuda de adultos o compañeros más capaces (área 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

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.

2.2.8. JUEGO DE ROLES

Juego de Rol

Orígenes

A fines de la década de 1960, Estados Unidos desarrolló un nuevo concepto de juego. Específicamente, el profesor de sociología del Boston College William A. Gamson creó SimSoc (Sociedad Simulada) en 1966, un juego de simulación utilizado en universidades y otros grupos para enseñar aspectos de sociología, ciencias políticas y habilidades de comunicación.

Más tarde, en 1974, se lanzó Dungeons and Dragons, que se basaba en la mecánica de los juegos de estrategia (juego de guerra) e introducía elementos de fantasía. El juego no tiene damas, ni tablero, ni siquiera reglas estrictas; se basa íntegramente en la interpretación, el diálogo, la imaginación y el sentido aventurero del personaje. Sin embargo, sus autores, Gary Gygax y Dave Arneson, tuvieron que autoeditarlos porque ningún editor creía que se vendería bien. Este nuevo tipo de juego se denominó "juego de roles" de la palabra francesa "rolle" que significa "papel", el papel de un actor.

En un mundo cada vez más dependiente de la comunicación audiovisual, esta nueva forma de juego ha alcanzado un éxito sin precedentes, especialmente entre el público más joven. Hoy en día, hay miles de juegos de rol diferentes en todo el mundo, escritos en más de una docena de idiomas. Muchos de ellos están disponibles gratuitamente en Internet.

Definición

Un juego de rol es un juego narrativo interpretativo en el que los jugadores asumen el papel de "personajes" de personajes imaginarios a través de una historia o episodio, explicando su diálogo y describiendo sus acciones. No hay un guión que seguir, ya que la progresión de la historia depende totalmente de las decisiones del jugador. Por tanto, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son fundamentales para el correcto desarrollo de esta forma dramática. En cierto sentido, el juego de roles es la versión adulta de juegos de fantasía para niños como Policías y ladrones, Mamá y papá o Indios y vaqueros, donde los niños fingen ser un papel que no son. . Profundizando más, la etimología de la palabra remite a su significado original. Según DRAE: "Rol. → papel. Una posición o función que alguien o algo realiza en una situación o en la vida. "En los juegos de rol, cada jugador asume el papel de un personaje ficticio con un conjunto

de características que definen a ese personaje. La interpretación de los personajes no debe ser tan estricta como en los dramas. No hay guión en absoluto en este papel. Cada jugador define la personalidad de su personaje según sus propios estándares y reacciona ante las diferentes situaciones que se le presentan, determinando el momento de actuación del personaje durante el juego (es decir, las improvisaciones).

Por lo tanto, los juegos de rol no siguen un escenario predeterminado, sino que crean una "historia" durante el juego. Similar a Child's Play, cuando un jugador declara "Ahora te voy a disparar", el otro jugador puede responder, "Me estoy escapando de ti". Depende del director del juego (ver más abajo) decidir hasta qué punto se debe dejar el juego en manos del azar, con la capacidad de intervenir en cualquier momento para dirigir la trama en una dirección u otra. Otra forma en que los juegos de rol se diferencian de otros juegos es que cada jugador interpreta un personaje único y distinto con diferentes personalidades y características, según las preferencias del jugador al crear el personaje o los requisitos del administrador del juego. tiempo de distribución. La idea básica es que los jugadores luchan por un objetivo común, deben cooperar entre sí (aunque a veces esta regla no funciona) y los personajes pueden complementarse entre sí; Ciertamente, otros pueden tener poderes místicos (magia, milagros, etc.). Todos estos atributos aparecen en la hoja de personaje, que varía según el sistema de juego.

ema de juego.

➤ **En que consiste un juego de rol**

Como con la mayoría de las actividades humanas, especialmente las actividades recreativas, hay más de una forma de jugar estos juegos.

Esta guía cubre la mayoría de los juegos de rol en el mercado, aunque hay miles de variaciones. el anfitrión del juego

El progreso del juego es supervisado por uno de los participantes en el juego, que no se denomina "jugador", pero se distingue del jugador por el término "maestro del juego" (aunque también se le llama "maestro del juego", "maestro", "guía", "Guardián", "Árbitro" o "Cuentacuentos", etc.)

El Director de Juego

Es la persona que actúa como intermediario entre el Cuentista y el jugador e interpreta a los personajes no jugadores. En general, se acepta que el DJ explicará cualquier cosa que no sea parte de los PJ ("personajes jugadores"), ya sean NPC ("personajes no jugadores") u otros elementos de la escena: animales, plantas, clima, fantástico. criaturas , Dioses, eventos físicos, eventos mágicos y más. Otras tareas de su competencia igualmente importantes son evaluar las reglas e imaginar y describir las escenas y situaciones que se desarrollan en el juego. ingredientes y medidas.

Para jugar un rol, al menos dos personas deben encontrarse en uno o más juegos. Como se mencionó, uno de ellos es siempre el director del juego, quien se encarga de guiar la historia del juego. Otros son jugadores que juegan sus propios roles. Por lo general, hay pautas de juego predefinidas que se siguen y se conocen como un sistema de juego, aunque jugar el juego no contribuye mucho más de lo que piensas. Los juegos o sesiones generalmente se establecen en un entorno de tiempo/mundo o campaña, lo que brinda continuidad y realismo al juego. Aunque

se puede jugar con una comunicación simple entre el DJ y los jugadores, un juego típico consta de los siguientes elementos:

- Una mesa en la que se colocan los materiales necesarios para el juego y los jugadores se sientan alrededor de la mesa.
- Papel, lápices y otras cosas para tomar notas, dibujar mapas o hacer otro tipo de dibujos descriptivos.
- Dados, que brindan algunas de las opciones objetivas que existen cuando se trata de la acción de un personaje o cualquier evento que ocurra en el mundo del juego. Los directores de juego suelen pedir a los jugadores que tiren los dados para acciones que tienen cierta dificultad o que pueden presentar un conflicto de intereses. El desplazamiento puede ser 'activo' o 'pasivo'. Por ejemplo, un jugador robará una daga del cinturón de un no jugador. El DJ entonces le dice que haga dos tiradas "activas", una de "sigilo" y otra de "truco". Dependiendo del valor del personaje en estas habilidades y el resultado de los dados, el personaje tendrá éxito o fallará en su acción. El DJ también puede decidir usar tiradas "pasivas" para determinar si el PNJ siente que alguien está tratando de robarle, aunque esto generalmente solo se usa cuando hay dudas sobre el éxito de la operación.
- Saque libros con reglas, aventuras preparadas o hechos divertidos. En general, un juego de rol es básicamente un libro vendido en una tienda especializada que describe las reglas necesarias para jugar, incluida una hoja de personaje de muestra disponible para copiar. El editor de cada libro suele publicar otros libros llamados "suplementos" o "módulos" que enriquecen el mundo ficticio en el que se desarrolla el juego. Una categoría común de estos "complementos" son las llamadas "aventuras" o "escenarios" que brindan los elementos narrativos necesarios para jugar un juego en particular.

- Hoja de personaje, una para cada jugador. Cada uno describe las estadísticas (estadísticas, habilidades y otros datos del personaje) de un jugador para un personaje. La tabla de personajes contiene toda la información que le puede interesar al personaje (historia, descripción, ropa que usa, armas, habilidades para usarlas, idiomas que habla y otras habilidades u objetos que tiene). En la mayoría de los casos, la hoja de personaje es la única página que el manual del juego de rol te permite copiar para que los jugadores puedan obtener la hoja de personaje que necesitan para jugar. A medida que el personaje se desarrolla en el juego, los datos que lo caracterizan pueden cambiar, por lo que cada ficha de personaje debe ser rellenada con lápiz para eliminar y actualizar los cambios necesarios. Solo en casos excepcionales un jugador puede jugar con varios personajes y usar cada uno de ellos (este es el caso de un GM que puede jugar con docenas de personajes que no son jugadores, o incluso una computadora en ausencia de un GM).
- La pantalla del game master, que no es obligatoria, consiste en un objeto que oculta la zona de la mesa del game master, donde el game master proporciona al jugador los elementos que componen el juego o escenario para que éste pueda mantener la tensión necesaria. sobre el juego. El juego se desliza porque el jugador no puede ver lo que el narrador tiene reservado para él. Por lo general, esta pantalla consiste en una pantalla doble, triple o cuádruple de cartón, que puede contener información útil para el maestro del juego, evitando así el uso innecesario del libro de reglas.
- Mapa para encontrar personajes. Estos pueden ser mapas (de continentes, países o regiones), mapas a menor escala o incluso tableros.
- Tableros de madera.

El uso del tablero es opcional, de hecho el rol lo definen las propiedades con reglas de simulación para situaciones puramente imaginarias no representadas en el tablero. La mesa sigue siendo una opción que los jugadores y DJ pueden elegir como quieran,

todo depende de cómo quieran resolver sus acciones. Si se usan, las estatuillas o figuras se usan para representar la ubicación de cada personaje jugador, personaje que no es jugador y otras criaturas y objetos. Según en qué dirección apunte cada figura, también se pueden determinar ciertos aspectos del juego, como el campo de visión, el ataque o tiro, el ataque sorpresa, por la espalda, etc. • Accesorios y elementos decorativos, desde modelos hasta ropa, para ambientar mejor la escena del juego. Los jugadores siempre están trabajando para explicar las acciones deliberadas de los personajes en la historia. El objetivo suele ser trabajar juntos para completar las tareas establecidas por el maestro del juego, aunque el juego puede matizarse de varias maneras, como acumular riqueza, resolver acertijos o simplemente mantener

Sus personajes cobran vida o alcanzan el más alto grado de realismo. Durante el juego, cada jugador decidirá qué acción tomará su personaje. El Director de Juego determinará si se puede realizar tal acción y, en caso afirmativo, determinará su grado de dificultad, que se resolverá mediante el sentido común o uno o varios dados, siempre de acuerdo con las reglas del juego. El DJ también determinará el comportamiento de los personajes no jugadores (PNJ) y otros elementos del entorno.

Diferente a otros juegos: cooperación, no competencia.

En casi todos los juegos conocidos antes de los RPG (ajedrez, monopolio, riesgo...) el objetivo principal (no solo divertirse) se basaba en la victoria del jugador contra otros jugadores, o como mucho la victoria del jugador A sobre otro jugador. El grupo de jugadores respeta a los demás. En los juegos de rol, el concepto de competencia se reemplaza por el concepto de cooperación, que es la principal diferencia entre los juegos de rol y otros juegos.

En los juegos de rol, los jugadores no solo tienen que desempeñar su papel, sino también completar tareas. En la mayoría de los juegos de rol, no hay ganadores ni perdedores, sino grupos o equipos. Por ejemplo, en El nombre de la rosa, un maestro y un aprendiz deben resolver una serie de asesinatos en un monasterio; En una película de James Bond, tiene que salvar el mundo con la ayuda de sus aliados, etc. Para completar la misión, todos los jugadores deben unirse y trabajar juntos para lograr un objetivo común.

Si bien los juegos se definen por sus herramientas, también se pueden definir por sus reglas. A medida que pasan por innumerables variaciones y cambios, a menudo se crea un juego "nuevo".

Este enfoque cooperativo es uno de los más habituales, aunque también existen juegos en los que los jugadores reciben objetivos secretos antes de iniciar una sesión y deben intentar conseguir sus acciones durante el desarrollo del juego. Estos objetivos a menudo están en desacuerdo entre sí, por lo que es esta tensión la que impulsa el juego y lo sostiene hasta su conclusión.

Jugar aventura

Dicho esto, uno de esos jugadores jugó de manera diferente. Asume un papel importante y significativo como director de juego, narrador o maestro (en algunos juegos tiene un nombre especial, por ejemplo en Call of Cthulhu se le llama "Guardián de los secretos"). Es el encargado de explicar el juego. situación a otros jugadores. Su papel es el más difícil, debe estar completamente preparado para asumir riesgos y aprender todos los detalles antes de poder recomendarlo a otros jugadores. Vale la pena señalar que no todos los jugadores reaccionan ante una situación de la misma manera, por lo que el DJ debería al menos preparar

alternativas a las reacciones más comunes. Forma la base de la historia, y el jugador construye y adapta la historia en función de cómo se comportan los personajes a lo largo del episodio.

Para ello, suele basarse en un conjunto de reglas recogidas en libros, que difieren de un sistema de puntuación a otro y dentro de un mismo sistema según el escenario. Las reglas son una buena guía, pero no siempre se siguen estrictamente, cada campeón es libre de desarrollar las reglas de acuerdo con la forma en que él y su equipo juegan, especialmente para hacer que el juego sea más interesante.

Esto se conoce como la regla de oro de los juegos de rol: no hay reglas, solo pautas. Lo primero que hay que recordar es que el juego de roles se basa en la capacidad del jugador y del maestro para interpretar e improvisar; por lo tanto, según algunos, elimina la limitación de la progresión del juego a un conjunto de reglas escritas, lo que impide disfrutar al máximo. Sin embargo, hay algunos estilos de juego que requieren un estricto cumplimiento de las reglas. Aunque muchas aventuras se venden o distribuyen a través de Internet, el mismo maestro del juego puede crear aventuras para su juego.

Diferencias respecto a otros juegos: colaborar, no competir

En casi todos los juegos conocidos antes de los RPG (ajedrez, monopolio, riesgo...) el objetivo principal (no solo divertirse) se basaba en la victoria del jugador contra otros jugadores, o como mucho la victoria del jugador A sobre otro jugador. El grupo de jugadores respeta a los demás. En los juegos de rol, el concepto de competencia se reemplaza por el concepto de cooperación, que es la principal diferencia entre los juegos de rol y otros juegos.

En los juegos de rol, los jugadores no solo tienen que desempeñar su papel, sino también completar tareas. En la mayoría de los juegos de rol, no hay ganadores ni perdedores, sino grupos o equipos. Por ejemplo, en El nombre de la rosa, un maestro y un aprendiz deben resolver una serie de asesinatos en un monasterio; En una película de James Bond, tiene que salvar el mundo con la ayuda de sus aliados, etc. Para completar la misión, todos los jugadores deben unirse y trabajar juntos para lograr un objetivo común.

Si bien los juegos se definen por sus herramientas, también se pueden definir por sus reglas. A medida que pasan por innumerables variaciones y cambios, a menudo se crea un juego "nuevo".

Este enfoque cooperativo es uno de los más habituales, aunque también existen juegos en los que los jugadores reciben objetivos secretos antes de iniciar una sesión y deben intentar conseguir sus acciones durante el desarrollo del juego. Estos objetivos a menudo están en desacuerdo entre sí, por lo que es esta tensión la que impulsa el juego y lo sostiene hasta su conclusión.

Jugar aventura

Dicho esto, uno de esos jugadores jugó de manera diferente. Asume un papel importante y significativo como director del juego, narrador o maestro (en algunos juegos tiene un nombre especial, por ejemplo, Call of Cthulhu lo llama el "Guardián de los secretos"). Es responsable de explicar la situación a los otros jugadores. Su papel es el más difícil, debe estar completamente preparado para asumir riesgos y aprender todos los detalles antes de poder recomendarlo a otros jugadores. Vale la pena señalar que no todos los jugadores reaccionan ante una situación de la misma manera, por lo que el DJ debería al menos preparar alternativas a las reacciones más comunes. Cree una base de historia que el jugador construya y adapte según el

comportamiento de los personajes a lo largo del episodio. Para ello, suele basarse en un conjunto de reglas recogidas en libros, que difieren de un sistema de puntuación a otro y dentro de un mismo sistema según el escenario.

Las reglas son una buena guía, pero no siempre se siguen estrictamente, cada campeón es libre de hacer reglas de acuerdo con la forma en que juega él y su equipo, especialmente para hacer que el juego sea más interesante. Esto se conoce como la regla de oro de los juegos de rol: no hay reglas, solo pautas. Lo primero que hay que recordar es que el juego de roles se basa en la capacidad del jugador y del maestro para interpretar e improvisar; por lo tanto, según algunos, elimina la limitación de la progresión del juego a un conjunto de reglas escritas, lo que impide disfrutar al máximo. Sin embargo, hay algunos estilos de juego que requieren un estricto cumplimiento de las reglas. Aunque muchas aventuras se venden o distribuyen a través de Internet, el mismo maestro del juego puede crear aventuras para su juego.

Variante de juego de rol

Hay muchas maneras de jugar juegos de rol. La más común y tradicional es la variedad conocida como "papel de mesa", que se analiza principalmente en este artículo. Se llama "mesa" no porque la mesa sea imprescindible, sino por su cercanía o identidad con el juego de mesa tradicional. De hecho, poder sentarse en una mesa y jugar es la forma más conveniente. Otra variación son los Live Rolls, donde los participantes actúan en el "mundo real", ya sea disfrazándose y representando a sus personajes en un lugar adecuado (bosque, propiedad privada, etc.), o todos los días, pero con reglas establecidas a través de actuaciones anteriores. Por ejemplo, en el juego de rol de acción real Killer, inventado en Estados Unidos por Steve Jackson en

1982 y traducido al español en 1991, todo lo que tienes que hacer es caminar detrás de tus compañeros y susurrar "Estás muerto" en voz alta. su oído para matar. . para ellos. Al realizar un asesinato en el lugar de trabajo sin participar en un juego, uno no necesita saber que la vida cotidiana de los dos empleados se alterna con una actuación de rol. En la variante "disfrazada" de un RPG en vivo, la organización puede volverse muy difícil: debes encontrar un lugar adecuado, nadie es molestado o molestado, tienes que dedicar tiempo a preparar atuendos, etc. Además, la duración de la competición estará limitada al tiempo durante el cual los jugadores podrán reunirse en el lugar acordado (a veces in situ si la organización lo considera necesario). En la variante RPG de acción en vivo "casual", la organización tiene menos elementos para controlar y el tiempo de juego es más largo. En esta última variante se fijan dos fechas, una de inicio y otra de finalización, y al final del plazo se contabilizan las "muertes" o jugadas y el jugador determina qué equipos o qué jugadores han tenido el balón. . los mejores resultados

Finalmente, otras variaciones del juego de roles que algunos jugadores también juegan incluyen el juego de roles por correo, el juego de roles por correo electrónico y el juego de roles en el foro. En resumen, los juegos de rol son:

- 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.)⁶⁷
- 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 roles

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 conciencia 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 a si mismo, y empezar a plantearse que sienten los demás en situaciones que pueden sernos 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

CAPITULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

2.4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS.

FICHAS DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES.

FICHA DE OBSERVACION APLICADA A 35 ESTUDIANTES DE CUARTO, QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. Nº 81657 CENTRO POBLADO NUEVO PARAISO, DISTRITO CHEPÉN, PROVINCIA CHEPEN REGIÓN LA LIBERTAD

CUADRO Nº 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 cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. Nº 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad*

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 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 CUARTO, QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 81657 CENTRO POBLADO NUEVO PARAISO, DISTRITO CHEPÉN, PROVINCIA CHEPEN REGIÓN LA LIBERTAD

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 cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad*

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 CUARTO, QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. Nº 81657 CENTRO POBLADO NUEVO PARAISO, DISTRITO CHEPÉN, PROVINCIA CHEPEN REGIÓN LA LIBERTAD

CUADRO Nº 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 cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. Nº 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad*

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 CUARTO, QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. Nº 81657 CENTRO POBLADO NUEVO PARAÍSO, DISTRITO CHEPÉN, PROVINCIA CHEPÉN REGIÓN LA LIBERTAD 2019

PRESENTACIÓN:

La presente propuesta resulta de la necesidad de reducir los niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. Nº 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad

3.2.3. JUSTIFICACIÓN.

Consideramos que al implementar el programa de juego de roles disminuirá los niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad, 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

3.2.4. OBJETIVOS:

3.2.4.1. GENERALES:

Reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad, 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

3.2.4.2 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.

PROPUESTA:

3.2.5.1. HABILIDADES.

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

3.2.5.2. CONTENIDOS.

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

3.2.5.3. ACTIVIDADES.

- 3.2.5.3.1. 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.
- 3.2.5.3.2. Propiciar experiencias que permitan al estudiante Optimiza el dominio de demostrar su capacidad de autonomía para controlar expresiones verbales inadecuadas.
- 3.2.5.3.3. Orientar la consecución de estrategias cognitivas para mejorar el dominio del saber sentirse cómodo y a gusto con su capacidad de evitar ataques agresivos

3.2.5.4. METODOLOGÍA.

- 3.2.5.4.1. 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.
- 3.2.5.4.2. Participa activamente en actividades que le permita al estudiante Optimiza el dominio del saber buscar sus propias respuestas para controlar expresiones verbales inadecuadas.
- 3.2.5.4.3. 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.

3.2.5.5. MÓDULOS:

3.2.5.5.1. Estrategias cognitivas para desarrollar la capacidad de sentirse seguro de da la valoración que tiene de controlar la conducta destructiva.

3.2.5.5.2. estrategias cognitivas de aprendizaje para controlar expresiones verbales inadecuadas.

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

3.2.5.6. EVALUACIÓN

. A los participantes:

3.3.5.6.1. De entrada.

3.3.5.6.2. De proceso.

3.3.5.6.3. 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 optimizar 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 superar 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 estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad. 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 de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad
- ✓ 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 de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad

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 de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad
- ✓ 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 de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad.

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 valuación 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-Pianda, 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-Pianda, J. A., Núñez Pérez, J. A., Álvarez, L., González-Pumariaga, 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*

a. *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.monografías.com/trabajos13/librense/librense.shtml>

❖ <http://www.unesco.org/delegate/colombia/expriencia4-htm>.

❖ <http://contexto-educativocom.ar/2002/3/nota-04.htm>.

❖ www.gestionhumana.com.

❖ www.gestionhumana.com.

❖ <http://www.sht.com.ar/archivo/temas/sigha.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 CUARTO, QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 81657 CENTRO POBLADO NUEVO PARAÍSO, DISTRITO CHEPÉN, PROVINCIA CHEPÉN REGIÓN LA LIBERTAD

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 cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de Institución Educativa N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén*

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

FICHA DE OBSERVACION APLICADA A 35 ESTUDIANTES DE CUARTO, QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 81657 CENTRO POBLADO NUEVO PARAÍSO, DISTRITO CHEPÉN, PROVINCIA CHEPÉN REGIÓN LA LIBERTAD

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 Institución Educativa N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad*

FICHA DE OBSERVACION APLICADA A 35 ESTUDIANTES DE CUARTO, QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 81657 CENTRO POBLADO NUEVO PARAÍSO, DISTRITO CHEPÉN, PROVINCIA CHEPÉN REGIÓN LA LIBERTAD

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 cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de Institución Educativa N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén*

Programa de juegos de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 Centro Poblado Nuevo Paraíso, Distrito Chepén, Provincia Chepén Región La Libertad 2019.

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

5%

2

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

2%

3

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

2%

4

www.uv.mx

Fuente de Internet

1%

5

www.redalyc.org

Fuente de Internet

1%

6

martysabi.blogspot.com

Fuente de Internet

1%

7

es.wikipedia.org

Fuente de Internet

1%

8

repositorio.une.edu.pe

Fuente de Internet

1%


 Dr. Dante Guevara Servigón
 Asesor

9	www.scribd.com Fuente de Internet	< 1 %
10	www.munisantiagodechuco.gob.pe Fuente de Internet	< 1 %
11	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %
12	Submitted to Universidad Ricardo Palma Trabajo del estudiante	< 1 %
13	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
14	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
15	Submitted to National University College - Online Trabajo del estudiante	< 1 %
16	1library.co Fuente de Internet	< 1 %
17	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
18	es.scribd.com Fuente de Internet	< 1 %
19	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %


 Dr. Dante Guevara Servigón
 Asesor



Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación, podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega. La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Cueva Tejada Cinthia Liliana

Título del ejercicio: Tesis

Título de la entrega: Programa de juegos de roles para reducir los altos niveles de

Nombre del archivo: InformeCLCT.docx

Tamaño del archivo: 21.89M

Total páginas: 72

Total, de palabras: 21,615

Total, de caracteres: 115,875

Fecha de entrega: 30-jun-2021 10:01 a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1254568788

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



TESIS

Programa de juegos de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 Centro Poblado Nuevo Paraíso, Distrito Chepén, Provincia Chepén Región La Libertad 2019.

Tesis presentada para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva.

Autora
Cueva Tejada Cinthia Liliana
Asesor
Dr. Guevara Cervigón Dante

Lambayeque, 2019

1



Dr. Dante Guevara Cervigón
Asesor