



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
EXTENSIÓN QUEVEDO**

**CARRERA DE: PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**TESIS DE GRADO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LA FACULTAD DE  
CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN:  
PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**TEMA:**

TERAPIA DE JUEGO, SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE  
LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA  
ESCUELA JUAN DE DIOS, DEL CANTÓN QUEVEDO.

**AUTOR:**

INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**TUTOR:**

MSC. MARIA SALOME SANCHEZ

**LECTOR.**

MSC. HECTOR PLAZA ELBAN

**2015**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**EXTENSIÓN QUEVEDO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE: PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**CERTIFICADO DE AUTORÍA**

Yo, **INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO**, portadora de la cedula nº **1714777677**, egresada de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, carrera de **PSICOLOGIA CLINICA**, declaro que soy autora exclusiva de la presente investigación y que es original, autentica y personal, cuyo te es:

**TERAPIA DE JUEGO, SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA JUAN DE DIOS ZARATE, DEL CANTÓN QUEVEDO, AÑO 2015.**

Todos los efectos académicos y legales que se desprende de la investigación son de mi exclusiva responsabilidad.

**INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO**  
**C.I. 1714777677**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA COMUNICACION SOCIAL**

**AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO**

INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO, autor del trabajo de grado, titulado.

TERAPIA DE JUEGO, SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA JUAN DE DIOS ZARATE, DEL CANTÓN QUEVEDO, AÑO 2015

**Autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo a: Publicar el trabajo de grado en el repositorio que lo requiere, tanto en su versión digital como impresa, dejando expresa voluntad que renuncio a recibir emolumento alguno por su publicación.**

---

INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

C.I. 1714777677



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**PSICOLOGIA CLINICA**

**CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO  
DE GRADO**

**PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.**

En mi calidad de director del Tesis de Grado, designado por el Consejo Directivo, certifico que el **SR. INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO**, ha desarrollado el trabajo de grado titulado:

**TERAPIA DE JUEGO, SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA JUAN DE DIOS ZARATE, DEL CANTÓN QUEVEDO, AÑO 2015.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al mencionado estudiante, reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a su exposición, ante el tribunal de sustentación designado.

---

**MSC. MARIA SALOME SANCHEZ**

**DOCENTE DE LA F.C.J.S.E.**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**PSICOLOGIA CLINICA**

**CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL TRABAJO  
DE GRADO**

**PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.**

En mi calidad de Lector de Tesis de Grado, designado por el Consejo Directivo certifico haber revisado y aprobado, la parte gramatical, de redacción, aplicación correcta de las normas A.P.A y el formato impreso, del trabajo de grado de la **SR. INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO**, cuyo título:

**TERAPIA DE JUEGO, SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA JUAN DE DIOS ZARATE, DEL CANTÓN QUEVEDO, AÑO 2015.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al mencionado estudiante, reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a su exposición, ante el tribunal de sustentación designado.

---

**MSc. HECTOR PLAZA ELBAN**  
**DOCENTE DE LA F.C.J. S.E.**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL EXAMINADOR APRUEBAN EL INFORME DE INVESTIGACIÓN SOBRE EL TEMA "TERAPIA DE JUEGO, SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA JUAN DE DIOS ZARATE, DEL CANTÓN QUEVEDO, AÑO 2015"

EL EGRESADO: INTELIGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO \_\_\_\_\_

CALIFICACION:

\_\_\_\_\_9\_\_\_\_\_

EQUIVALENTE:

\_\_\_\_\_NUEVE\_\_\_\_\_

FIRMA DEL TRIBUNAL

  
\_\_\_\_\_  
Dra. Consuelo Abril, Mac  
DELEGADO DEL DECANO

  
\_\_\_\_\_  
Ing. ~~Maestro~~ Iubay Moreira Mac  
PROFESOR ESPECIALIZADO

  
\_\_\_\_\_  
Lcda. Sandra Uscorú Suárez Mac  
DELEGADO POR EL H. CON SEJO  
DIRECTIVO

  
\_\_\_\_\_  
AB. ISELA BERRUZ MOSQUERA  
SECRETARIA  
FF.CC.JJ.SS.EE.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**PSICOLOGIA CLINICA**

**RESUMEN**

El comportamiento de los estudiantes han estado presentes desde siempre en las aulas, manifestándose de distintas formas: niños agresivos, manipuladores o rebeldes, destructivos, etc. sin que los docentes sepan ya que hacer para prevenir o cambiar éstos comportamientos los cuales tienden a empeorar con el paso del tiempo si no reciben una atención adecuada y oportuna. Estas conductas se evidencian entre los estudiantes del cuarto año de la escuela Juan de Dios Zarate, razón por la que se emprendió un arduo proceso investigativo a fin de terminar su incidencia y establecer alternativas de solución; en base a los resultados obtenidos pudo establecerse que la mejor forma de contrarrestar estos comportamientos es a través de actividades lúdicas mediante terapias de juego, pues muchos niños lo que realmente necesitan es de un poco de cariño, atención y comprensión por parte de los docentes y de sus compañeros. Ante la falta de un orientador educativo en el establecimiento, estos juegos terapéuticos serán dirigidos por el docente en base a un manual de terapia de juego previamente desarrollado para este fin.

Palabras clave: Terapia de Juego, Comportamiento, expresión emocional, actividades lúdicas, docentes.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**PSICOLOGIA CLINICA**

**SUMMARY**

The behavior of the students have always been present in the classrooms, manifesting themselves in different ways: aggressive, manipulative or rebellious, destructive children, etc. without teachers separating and what to do to prevent or change the specific behaviors that affect others over time if they do not receive adequate and timely attention. These behaviors are evident among the students of the fourth year of the Juan de Dios Zárata school, which is why an investigative process was undertaken in order to end their incidence and establish alternative solutions; based on the results obtained, he was able to establish the best way to counteract these behaviors is through playful activities through play therapies, since many children what they really need is a little love, attention and understanding on the part of teachers and his companions In the absence of an educational counselor in the establishment, these therapeutic games will be directed by the teacher based on a manual of game therapy previously developed for this purpose.

Keywords: Game Therapy, Behavior, emotional expression, recreational activities, teachers.

# ÍNDICE GENERAL

Portada.....	i
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO .....	ii
CERTIFICADO DE AUTORÍA.....	ii
AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO .....	iii
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADO .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL TRABAJO DE GRADO .....	v
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
RESUMEN .....	vii
<b>ÍNDICE GENERAL</b> .....	ix
<b>INTRODUCCIÓN.</b> .....	xii
CAPITULO I .....	1
<b>1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.</b> .....	1
<b>1.2. MARCO CONTEXTUAL</b> .....	1
<b>Contexto social.</b> .....	1
<b>1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.</b> .....	2
<b>1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.</b> .....	3
1.4.1. Problema General o Básico.....	3
1.4.2. Su problemas o Derivados. ....	4
<b>1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.</b> .....	4
<b>1.6. JUSTIFICACIÓN.</b> .....	5
<b>1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.</b> .....	5
1.7.1. Objetivo general. ....	6
1.7.2. Objetivos específicos. ....	6
CAPITULO II .....	7
<b>2. MARCO TEÓRICO.</b> .....	7
<b>2.1. MARCO CONCEPTUAL</b> .....	7
2.1.1. Antecedentes de la terapia del juego. ....	7
2.1.2. Enfoque de la terapia del juego: .....	8
2.1.3. Terapia de juego.....	8
2.1.4. Que es un Terapeuta de juego.....	10
2.1.5. Quiénes se benefician de las terapias de juegos.....	11

2.1.6.	En que campos se aplican las terapias de juegos.....	12
2.1.7.	Funciones de la terapia del juego. ....	13
2.1.8.	Métodos y técnicas de las terapias de juegos.....	13
2.1.8.1.	De Expresión Corporal y Movimiento.....	13
2.1.8.2.	De Expresión Plástica y Narrativa .....	15
2.1.8.3.	De Expresión Sensorial.....	15
2.1.8.4.	De Expresión Afectiva .....	16
2.1.9.	Juego de Descarga y de Expresión Emocional .....	17
2.1.10.	Juego de Visualización Imaginativa.....	18
2.1.11.	Juego de Expresión Creativa.....	19
2.1.12.	Juego Proyectivo Simbólico.....	20
2.1.12.1.	De Expresión Dramática.....	20
2.1.12.2.	De Expresión Musical .....	21
2.1.13.	Las técnicas de la terapia de juego.....	22
2.1.14.	La técnica del juego en Terapia Infantil.....	23
2.1.15.	Tipos de juego en terapia infantil .....	24
2.1.16.	Lo que ofrece la terapia de juego a los niños.- .....	26
2.1.17.	Como hacer terapias de juegos. ....	27
2.1.18.	Instrucciones para las Terapia de juego.....	27
2.1.19.	¿Por qué jugando? .....	28
	Jugando porque así los niños tienen mayor confianza en si mismo.....	29
2.1.20.	El Arte de Crear(nos) Jugando .....	29
2.1.21.	Comportamiento.....	30
2.1.22.	Tipos de comportamiento.....	31
2.1.23.	Tipos de Comportamiento estudiantil .....	32
2.2.	<b>MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	34
2.3.	<b>POSTURA TEÓRICA.....</b>	39
2.4.	<b>HIPÓTESIS.....</b>	40
2.4.1.	Hipótesis General o Básica.....	40
2.4.2.	Sub-hipótesis o Derivadas. ....	40
	CAPITULO III .....	42
3.	<b>METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	42

<b>3.1. Modalidad de Investigación.</b>	42
<b>3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.</b>	42
<b>3.2.1. Investigación Aplicada:</b>	42
<b>3.2.2. Investigación descriptiva</b>	42
<b>3.3. Métodos y Técnicas.</b>	42
3.3.1. Métodos de investigación.	42
3.3.1.1. Método inductivo.	42
3.3.1.2. Método deductivo.	43
3.3.1.3. Método experimental	43
3.4. Técnicas e instrumentos de investigación.	43
3.4.1. Observación.	43
3.4.2. Entrevista.	43
3.4.3. Encuesta.	44
<b>3.5. Población y Muestra de Investigación.</b>	44
<b>3.5.1. Tamaño de la muestra.</b>	44
CAPITULO IV	45
4. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.	45
4.1. Análisis e Interpretación de datos.	45
Preguntas dirigidas a estudiantes	45
Preguntas dirigidas a los Docentes	54
<b>3.6 CRONOGRAMA DE TRABAJO.</b>	67
BIBLIOGRAFÍA.	68
Anexos.	70
Anexo Nº 1: matriz comparativa.	70
Anexo Nº 2 preguntas dirigidas a estudiantes	71
Anexo Nº 3 preguntas dirigidas a los docentes de la Escuela Juan de Dios Zarate	72

## INTRODUCCIÓN.

Esta investigación se la realiza sobre la terapia de juego y su incidencia en el comportamiento de los estudiantes, considerando que el juego es el medio más común y natural que el niño utiliza para expresar sus emociones, considerando esta una oportunidad para que el exprese su sentimientos y problemas por medio del mismo.

Tomando en cuenta los nuevos retos a los que se enfrentan el área de atención infantil, existe una imperiosa necesidad de brindar una alternativa a los múltiples de problemas que se presentan día a día con la niñez en la actualidad. La terapia de juegos es una opción considerable para ser aplicadas en niños con problemas de comportamiento o conductas inadecuadas. Sin dejar de lado la preocupación que no a todos los niños se les puede aplicar el mismo tipo de programa. Considerando que el niño está expuesto a aprendizajes que pueden afectarlo durante toda la vida siendo estos positivos o negativos. En el caso del comportamiento o conducta agresiva, se consideran perjudicial para la integridad de los niños y para el medio que le rodea, por lo cual se hace indispensable la atención de dicho problema para detener a tiempo los perjuicios que desde él se desatan. Se debe considerar que es la escuela o centro educativo el primer lugar donde se acoge al ser humano desde la niñez, convirtiéndose en el lugar principal a ayuda para la reducción de este tipo de comportamiento con los que el niño llega desde su hogar o medio donde reside.

La presente investigación pretende alcanzar este objetivo desde la psicología clínica como área obligatoria y fundamental del conocimiento, aplicando terapias de juego ya que esta contribuye de manera positiva a la consecución de un ambiente mejor para el ambiente escolar de los niños, tomando en cuenta que los docentes en general, deberían educar e inculcar este tipo de terapias de juego en las labores diarias dentro del

ámbito escolar y asegurar en los estudiantes un futuro lleno de goce, honestidad, respeto y colaboración consigo mismo y con los demás.

Por tal motivo en la investigación se hablará del tema en todo su ámbito social e institucional, considerando que en el:

Capítulo I, se establecerá la problemática que existe sobre el tema planteado, se delimitará el tema en mención, también se plantearán los objetivos o metas a lograr, además de justificar por qué y para qué de la investigación.

Capítulo II, se realizará la revisión bibliográfica escrita por varios autores para plasmar el marco teórico constituido por el marco conceptual donde se plasmarán los temas relacionados con las variables en estudio, el marco de referencias donde estudiaremos las investigaciones similares realizadas por otros autores, la postura teórica redactando aquí nuestros conocimientos adquiridos durante la investigación.

Capítulo III, dentro de este capítulo determinaremos la modalidad de investigación que se utilizará dentro de la investigación, tipos de investigación, métodos y técnicas a aplicarse, además de conocer la población a la cual se va a aplicar esta investigación.

## **CAPITULO I**

### **1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.**

Terapia de Juego, su Incidencia en el Comportamiento de los Estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Juan De Dios Zarate, del Cantón Quevedo, Año 2015.

### **1.2. MARCO CONTEXTUAL**

#### **Contexto social.**

A nivel mundial, así como en nuestro medio la terapia ocupacional es el medio terapéutico más adecuado para la independencia funcional la misma que se lo realiza mediante actividades de autocuidado, trabajo y juegos. Por tal razón la terapia de juego es considerada como una opción muy satisfactoria para el mejoramiento de la actitud y comportamiento de los niños dentro de su ambiente escolar y por qué no decir del medio que lo rodea logrando aumentar su calidad de vida ya que fomenta la capacidad interactiva y desarrollo de los niños.

En muchas de la psicología, el análisis infantil ha quedado en segundo plano, siendo el objetivo de estudio inicial los adultos, sin embargo en los últimos año los aportes referente al trabajo con niños han sido múltiples, conocemos que el niño se encuentra en un proceso de formación de su personalidad es el eje fundamental de su desarrollo, para conocer cómo se va dando el mismo analizamos las diferentes corrientes y su aportes en la estructuración de la personalidad infantil.

Dentro de la escuela Juan de Dios Zarate se ha podido notar que los estudiantes merecen especial atención, ya que son los que presentan mayor sensibilidad a realizar dichas conductas, ya sea por las condiciones en las que viven, el escaso control que tienen sobre sus actitudes, las

responsabilidades de la vida diaria, y/o la influencia que tienen al contactar con amigos de otros lugares.

### **1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.**

Ante la corriente de cambios sociales, económicos, culturales que el mundo globalizado trae consigo y, que como psicólogos nos ha tocado vivir requiere de una participación proactiva, precisa e intencionada en las inéditas y complejas problemáticas que nuestros niños y jóvenes actualmente enfrentan, situaciones que hace tan solo una o dos décadas pudieron parecer impensables, hoy se registran en el día a día.

El niño está expuesto a adquirir aprendizajes que pueden afectarlo de manera positiva o negativa durante toda su vida. En el caso de los estudiantes con mal comportamiento se consideran lesivas para la integridad de toda la comunidad educativa por lo cual se hace indispensable investigar la aplicación o el desarrollo de terapias de juegos que ayuden o contribuyan al mejoramiento comportamental de los estudiantes.

La presente investigación pretende alcanzar el cumplimiento del objetivo como es determinar la incidencia de las terapias de juegos en el comportamiento de los estudiantes del cuarto año de educación básica de la Escuela Juan De Dios Zarate del Cantón Quevedo. Las terapias de juegos son instrumentos que se pueden aplicar constantemente la cual permite y facilita los procesos de aprendizajes, interacción, inclusión y socialización dentro de la comunidad educativa. Los docentes deberían aplicar e inculcar este tipo de terapias para asegurar en los niños un futuro lleno de goce y que incluya la práctica de valores consigo mismo y con los demás.

En todas partes del mundo existen niños desobedientes, inquietos o con problemas de conductas y por no decir de bajo rendimiento escolar, y en muchas situaciones no es porque ellos quieren o sean responsable de su actitud, porque hay algo más fuerte que ellos, lo que determina su comportamiento. Ese algo puede ser un trastorno del procesamiento sensorial también conocido como disfunción de la integración sensorial.

En nuestro país es innegable la urgencia que tenemos los psicólogos de construir, y desarrollar terapias de juegos que sean eficaces y con calidad educativa para intervenir y reorientar las consecuencias del descuido en el entorno escolar, los problemas de comportamiento en los salones de clases nacen, crecen, se reproducen pero no mueren, por el contrario, ponen en aprietos y desesperación a los docentes como es en el caso de los estudiantes del cuarto año de educación básica de la Escuela Juan De Dios Zarate del Cantón Quevedo, los cuales cada vez más van en aumento con el mal comportamiento del día generando un desorden y una disciplina inadecuada dentro del aula, la misma que podría ser por la falta de aplicación de nuevas técnicas, metodológicas o por qué no decir por la no aplicación de terapias de juegos aplicadas para mejorar el comportamientos de los niños.

#### **1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.**

##### **1.4.1. Problema General o Básico.**

¿De qué manera inciden las terapias de juego en el comportamiento de los estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Juan de Dios Zarate, Cantón Quevedo?

#### **1.4.2. Su problemas o Derivados.**

- ¿Cómo Investigar los casos de mal comportamiento en los niños del cuarto año de Educación Básica De La Escuela Juan De Dios Zarate para identificar las causas que generan esas conductas agresivas?
- ¿Cuáles son las terapias de juegos aplicables en el proceso de enseñanza aprendizaje para mejor el comportamiento de los estudiantes?
- ¿De qué manera diseñar estrategias alternativas para la aplicación de buenas y adecuadas terapias de juegos según la necesidad de los estudiantes para el desarrollo y mejoramiento comportamental de los mismos?

#### **1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.**

**Delimitación temporal.** - Esta investigación se llevará a cabo desde el mes junio hasta agosto del 2015

**Delimitación Espacial.** - Esta investigación se desarrollará con los estudiantes del cuarto año de educación básica.

**Delimitación demográfica.** - El presente trabajo de investigación se aplicará a los estudiantes cuarto año de educación básica de la Escuela Juan De Dios Zarate, Cantón Quevedo, Provincia de Los Ríos.

**Línea de la carrera de informática educativa.** - Escuelas saludables.

## **1.6. JUSTIFICACIÓN.**

En esta investigación se puede decir que con la aplicación de terapias de juegos en los salones de clases contribuiremos en la mejora del comportamiento de los estudiantes convirtiéndose estos de ser inaceptables en aceptables.

La realización de esta investigación está basada en los constantes comportamientos agresivos que tienen los estudiantes del cuarto año de Educación Básica De La Escuela Juan De Dios Zarate del cantón Quevedo, los mismo que repetidamente están con quejas como “señorita Juan me pego” “señorita María me escupió”, son estos y otros asuntos relacionados con el comportamiento que se deben atender en el desarrollo de las clases diarias, es normal que en los salones encontremos situaciones como estas entre compañeros, induciendo al docentes a las continuas interrupciones de la clases para poder resolver tal problemática, situación que afecta seriamente el desarrollo armonioso en el aula.

Con la realización de esta investigación se verán beneficiados los estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Juan de Dios Zarate, tomando en cuenta que en esta institución los problemas de comportamientos vienen cada día apareciendo con más intensidad y provocando un alto nivel de preocupación. Por tal motivo la realización de esta investigación es imprescindible para el mejoramiento del ambiente escolar.

## **1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.**

### **1.7.1. Objetivo general.**

Determinar la incidencia de las terapias de juego en el comportamiento de los estudiantes del cuarto año de Educación Básica De La Escuela Juan De Dios Zarate, Cantón Quevedo

### **1.7.2. Objetivos específicos.**

- Investigar los casos de mal comportamiento en los niños del cuarto año básico cuarto año de Educación Básica De La Escuela Juan De Dios Zarate para identificar las causas que generan esas conductas agresivas.
- Conocer las terapias de juegos aplicables en el proceso de enseñanza aprendizaje para mejorar el comportamiento de los estudiantes.
- Diseñar estrategias alternativas para la aplicación de buenas y adecuadas terapias de juegos según la necesidad de los estudiantes para el desarrollo y mejoramiento comporta mental de los mismos.

## CAPITULO II

### 2. MARCO TEÓRICO.

#### 2.1. MARCO CONCEPTUAL.

##### 2.1.1. Antecedentes de la terapia del juego.

La psicoterapia infantil fue creada por Freud para el tratamiento de su paciente Hans. La terapia del juego fue empleada en 1919, por Hug-Hellmuth. Ana Freud comenzó a utilizar el juego en 1928, como forma de atraer a los niños a la terapia y como medio terapéutico. En el psicoanálisis tradicional, la mayor parte del trabajo de análisis se daba cuando se unían los aspectos saludables de la personalidad del paciente, con las fuerzas contrapuestas por el analista, sobre su Yo enfermo. Cuando el niño va desarrollando una relación satisfactoria, la atención de la sesión se traslada desde el juego a las interacciones verbales (Terapia\_Psicologicas, 2015).

Melanie Klein, empleó el juego como sustituto de la verbalización para comunicarse con los niños. En 1938, Solomon desarrolló la terapia del juego activa, para emplearla con niños impulsivos, para ayudarlos a expresar su ira y temor, ayudándolos a redirigir la energía antes de actuar, para emprender conductas más aceptables. Da prioridad al desarrollo del concepto de tiempo en el niño, como ayuda en la separación de los traumas pasados, de sus actos futuros (Terapia\_Psicologicas, 2015).

Analistas como Hambridge, recrearon en el juego, el suceso motivador de la ansiedad, pero en una etapa intermedia de la relación terapéutica, cuando el niño ya tiene suficientes recursos para manejar este procedimiento, directo de introspección. La terapia del juego experimentó un desarrollo importante a partir de los trabajos de Carl Rogers y Virginia Axline (Terapia\_Psicologicas, 2015).

Como se puede evidenciar que la terapia de juegos fue implementada desde hace mucho tiempo atrás, la misma que fue creada por Hug-Hellmuth, Ana Freud y se comenzó a utilizar desde 1928.

### **2.1.2. Enfoque de la terapia del juego:**

La terapia del juego proviene de la escuela humanista y está centrada en el niño, por tanto, acepta del niño, lo que éste quiera dar durante la terapia. El terapeuta debe reconocer los sentimientos que el niño expresa, y devolverlos para que modifiquen la conducta del niño. El vínculo terapéutico se establece mediante sesiones constantes, que requieren un compromiso de los padres del niño. El terapeuta dispondrá de paciencia y respeto para el niño, pero también establecerá límites, que permitirán que el niño asuma su responsabilidad en la relación terapéutica, y se exprese sin herir a otros (Terapia\_Psicologicas, 2015).

En las primeras sesiones, el terapeuta no estructura el juego, sirven para analizar y comprender al niño, y le brindan seguridad. Luego, paso a paso, se estructuran las sesiones, de acuerdo a las necesidades y edad del chico. La terapia del juego requiere una sala de juegos y materiales para juego terapéutico, que permitan evaluar al niño, y también el emprendimiento del autoconocimiento por medio de la exploración y el autocontrol. Se evalúan las conductas expresadas, y los juguetes sirven para suscitar ciertas conductas (Terapia\_Psicologicas, 2015).

La terapia de juego está centrada y dirigida exclusivamente para los niños, la misma que sirve para reconocer los sentimientos que el niño expresa y les ayuda a modificar su conducta.

### **2.1.3. Terapia de juego.**

En la mayoría de la terapias infantiles, el juego no solo tiene una función terapéutica; también sirve para establecer un diagnóstico, en este contexto, el juego puede ser enjuiciado según su duración, la cantidad y la elección de los materiales de juego, las maneras de jugar y el grado de complejidad o de organización de su contenido (**Benesch, 2009**).

La Terapia de Juego es un modelo terapéutico establecido, reconocido y muy efectivo para el niño que ha experimentado situaciones de estrés emocional y que han tenido un efecto observable en las pautas de su desarrollo normal. La Terapia de Juego utiliza el juego del niño como medio natural de autoexpresión, experimentación y comunicación. Jugando, el niño aprende del mundo y sus relaciones, somete a prueba la realidad, explora emociones y roles (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007).

La Terapia de juego le brinda al niño la posibilidad de manifestar su historia personal, liberar sentimientos y frustraciones, reduciendo las vivencias dolorosas y atemorizantes, aliviando la ansiedad y el estrés (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, 2007).

La Terapia de Juego utiliza el juego del niño como medio natural de autoexpresión, experimentación y comunicación. Jugando, el niño aprende del mundo y sus relaciones, somete a prueba la realidad, explora emociones y roles (Soto & Mira, 2015).

La Terapia de juego le brinda al niño la posibilidad de manifestar su historia personal, liberar sentimientos y frustraciones, reduciendo las vivencias dolorosas y atemorizantes, aliviando la ansiedad y el estrés. La Terapia de Juego es un modelo terapéutico establecido, reconocido y muy efectivo para el niño que ha experimentado situaciones de estrés emocional (Soto & Mira, 2015).

La terapia de juego es un modelo de aproximación psicoterapéutica que usa el juego como modo de comunicación con el sujeto, especialmente con los niños, que permite acercarse a él y asistirlo, además de proporcionar un buen modo de acercamiento a la diagnosis. Mediante el juego acompañado y observado el terapeuta establece una relación de confianza con el niño, analiza sus actos y reacciones y le ayuda a comprender sus vivencias, proporcionándole nuevas herramientas para relacionarse con él mismo y su entorno (**Long, 2011**).

La terapia de juego no solo cumple una función terapéutica si no una función diaria del ser humano, ya que el mismo por medio de esta demuestra su estado de ánimo y expresa su forma de ser.

#### **2.1.4. Que es un Terapeuta de juego.**

El Terapeuta de juego es un profesional especializado y capacitado en técnicas lúdicas y métodos terapéuticos adecuados a las distintas etapas del desarrollo del niño.

El Terapeuta está habilitado para entender e involucrarse en el juego del niño y es capaz de crear una relación de seguridad y confianza tal que favorece la expresión y manejo de los conflictos internos del niño, la descarga y comprensión de sus emociones más profundas habilitándolo a reconocer y explorar aquellos asuntos que afectan su vida (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, 2007).

Las y los Terapeutas trabajarán en parejas, preferiblemente formada por una muchacha y un muchacho. Cada pareja atenderá un grupo compuesto de no más de veinte (20) niñas y niños. Es decir, se incorporará al programa al menos un/a adolescente por cada diez menores afectados/as (**Caba & López, 2010**).

El terapeuta de juego debe conocer técnicas de juego y disponer de métodos terapéuticos adaptados a la situación concreta y personal de cada niño y a su etapa de desarrollo (Long, 2011).

Un terapeuta de juego es un profesional en el área, quien guía y ayuda en el desarrollo de los niños. El mismo que debe conocer las técnicas y estrategias a implementar a los niños según su condición.

### **2.1.5. Quiénes se benefician de las terapias de juegos.**

Niños con baja autoestima, miedos excesivos, estados de enfado continuo, preocupaciones, angustia, inseguridad, retraimiento. Comportamientos que se consideran inmaduros para la edad del niño. Amigos imaginarios, terrores nocturnos. Problemas de hiperactividad. Somatizaciones o síntomas físicos que no tengan alguna causa médica. Dificultad para ajustarse a los cambios familiares. Depresión. Que hable de que no quiere vivir.

Es especialmente recomendable para niños que han experimentado trauma de diferente origen: de nacimiento o postnatal. Maltrato físico, emocional o sexual. Ser testigo de violencia familiar o social. Acoso. Ser testigo de maltrato a otros niños. Negligencia y abandono. Pérdidas y duelos no terminados. La muerte de algún miembro de la familia o amigo. Divorcio o separación de los padres. Adopción. Hospitalización. Accidentes. Procedimientos médicos dolorosos o atemorizantes. Enfermedades crónicas o terminales.

También es muy útil como parte de un tratamiento interdisciplinario en los casos de:

- Déficit de Atención e Hiperactividad.
- Trastornos del Vínculo y carencias afectivas.

- Trastornos de Personalidad y Trastornos Psicóticos.
- Y en varios Trastornos Generalizados del Desarrollo (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, 2007).

Casi cualquier niño en cualquier situación puede beneficiarse de una terapia de juego, pero es muy beneficiosa como terapia de apoyo emocional para los niños que padecen:

- Baja autoestima, inseguridad, retraimiento...
- Angustia, retraimiento, inseguridad...
- Amigos imaginarios, fantasías, terrores nocturnos.
- Comportamientos inmaduros...
- Problemas de hiperactividad...
- Actividades de interferencia a la hora de tener amigos.
- Dificultades para ajustarse a cambios familiares. Huidas.
- Depresión. Habla de que no quiere vivir.
- Comportamiento antisocial.
- Miedos, fobias, tristeza, enfado continuo (Soto & Mira, 2015).

**Aporte personal.** - Como se puede notar son muchos los niños que se pueden beneficiar con la terapia de juego, en especial los que tienen problemas como, que hable de que no quiere vivir déficit de Atención e Hiperactividad baja autoestima, mal comportamiento, angustias, entre otros.

#### 2.1.6. **En que campos se aplican las terapias de juegos.**

Su utilización en diferentes ámbitos abre la posibilidad de promover mayor bienestar emocional en la población infantil ya que la pueden aplicar psicólogos y psicoterapeutas en ámbitos clínicos, enfermeras y educadores en ámbitos hospitalarios. Psicólogos y orientadores de centros educativos.

Trabajadores sociales en el ámbito familiar. Educadores en centros de menores. Terapeutas de atención temprana, familiares, ocupacionales y musicoterapeutas entre otros (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, 2007).

### **2.1.7. Funciones de la terapia del juego.**

La terapia del juego cumple funciones biológicas, intra e inter personales, y socioculturales. Dentro de las funciones biológicas, está el aprendizaje de habilidades básicas, la liberación del exceso de energía, la estimulación sinestésica. Funciones intrapersonales, como el dominio de situaciones, la exploración, iniciativa, comprensión de las funciones mentales, desarrollo cognitivo. En las funciones interpersonales encontramos, las habilidades sociales y la separación-individuación. Socioculturalmente, se da la imitación de los modelos de los adultos que admiran (Terapia\_Psicologicas, 2015).

### **2.1.8. Métodos y técnicas de las terapias de juegos.**

La Terapia de Juego engloba una serie de métodos y técnicas lúdicas especializadas, cuyo objetivo son que el niño encuentre múltiples oportunidades para la expresión y autocontrol de sus emociones, la expansión de la conciencia, el reconocimiento de sus propios recursos y potencialidades, así como la normalización de sus pautas de desarrollo. Todo esto con la guía de un adulto (terapeuta de juego) especializado en este modelo de trabajo terapéutico, quién le ofrece al niño una relación cordial, empática y afectuosa que le proporcione la confianza necesaria para la superación de los problemas que lo llevaron a terapia. Entre las principales se encuentran (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007):

#### **2.1.8.1. De Expresión Corporal y Movimiento**

Las experiencias tempranas del niño son principalmente físicas-sensoriales y así mismo es su comunicación y expresión. La experiencia corporal es esencial para el desarrollo del sentido de sí mismo; el niño necesita ser capaz de "vivir" en su cuerpo y sentir confianza para moverse en el espacio (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007).

El cuerpo es el primer agente de aprendizaje y expresión, por consiguiente, cuando el cuerpo del niño ha sido dañado o maltratado de alguna forma y las fronteras corporales han sido traspasadas con violencia, la confusión, el miedo y la ansiedad se apoderan de sus sensaciones y consecuentemente evita el contacto físico o descarga inapropiadamente la rabia en actos violentos o establece contacto hacia otros sin mediar fronteras corporales.

Muchos niños necesitan del juego corporal expandido para reconstruir una relación confiable y sana con su propio cuerpo y reconocer sus fronteras y las de otros (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007).

El juego de expresión corporal incluye el movimiento grueso que involucra todo el cuerpo, el movimiento fino que utiliza partes específicas del cuerpo, el movimiento sensorial que incluye texturas, sonidos, sabores, olores e imágenes. El movimiento rítmico y la danza. El juego con espadas y lucha libre. Juegos de ideas creativas de movimiento y de imitación "cómo sí". Los juegos de narración con sonidos, movimiento y libre expresión son utilizados como otra forma de terapia en donde se favorece la espontaneidad (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, 2007).

### **2.1.8.2. De Expresión Plástica y Narrativa**

Los niños que viven experiencias dolorosas las integran a su historia personal construyendo ideas y significados acerca de la vida, las personas y la manera como se ve a sí mismo. Estos significados pueden ser emocionalmente debilitadores y llenos de culpa y miedo. Cada niño construye su realidad en base a las percepciones y constructos que dan forma a su historia de vida. Estos constructos organizan su vida y dan forma a sus conductas. En la terapia de juego el niño tiene la oportunidad de contrastar y reestructurar estos significados que ha dado a su historia personal. La forma en que un niño interpreta su experiencia determina el efecto que tendrá en su autoconcepto, en su autoestima y en la manera de verse a sí mismo (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007)

El uso del dibujo y otros medios plásticos como la pintura así como el uso de narraciones y metáforas terapéuticas ayudan al niño a expresar su experiencia, a exponer la historia fuera de sí mismo, y a construir nuevos significados donde puede reconocer los recursos y fuerzas internas que posee y que lo han ayudado a sobrevivir (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, 2007).

### **2.1.8.3. De Expresión Sensorial**

El niño establece contacto con su entorno a través de sus sentidos. Los sentidos influyen en cómo percibe e interactúa con el mundo. Es por medio de sus modalidades sensoriales como percibe y da sentido a la información percibida. La capacidad del niño para darse cuenta de lo que sucede dentro y fuera de él depende de su habilidad para percibir y esta evoluciona conforme el organismo se desarrolla. Ver, oír, oler, probar y tocar aunadas al lenguaje y al movimiento son funciones que le permiten al niño estar en contacto consigo mismo y al mismo tiempo crear la conciencia necesaria

para poder diferenciarse del otro, usa sus sentidos y su cuerpo para asimilar la experiencia y la relación con el entorno (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007).

El juego sensorial creativo con materiales como arena, agua, arcilla, pintura de manos, le permite al niño explorar y conocer el mundo a través de sus sensaciones siendo el elemento vital para la expresión personal y para el desarrollo del sentido de sí mismo. El juego sensorial exploratorio le facilita al niño investigar y manipular a través de sus sentidos diversos materiales, texturas, sabores, olores, sonidos incrementados su sentido de maestría y confianza. El niño aprende a confiar y usar su cuerpo y sensaciones para obtener un contacto más funcional con el entorno (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, 2007).

#### **2.1.8.4. De Expresión Afectiva**

Dentro de la sesión de terapia de juego el niño tiene la posibilidad de sentir y externar sus afectos con libertad. Esto ayuda en especial al niño que ha sufrido pérdidas o carencias afectivas, así como niños con problemas de vínculo, apego y comunicación. La expresión afectiva del niño con daño emocional puede estar congelada debido al abuso, maltrato o abandono que ha vivido. Muchos de estos niños se han retirado de sus afectos, aislándose del contacto afectivo con el entorno, otros por el contrario se vuelven excesivamente complacientes con los deseos y expectativas de los adultos (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007).

Los niños que han congelado su expresión afectiva, encuentran en la terapia de juego un espacio seguro de experimentación y expresión emocional que los ayuda a restituir estas necesidades fundamentales para su desarrollo.

La terapia de juego ayuda al niño a restaurar su capacidad de dar y recibir afecto. El rol del terapeuta y el tipo de relación que establece con el niño es fundamental para el logro de este objetivo, sin embargo dado que es de los adultos de quién ha recibido el mal trato, el uso de mascotas se convierte en la principal técnica para el logro de tal objetivo (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, 2007).

### **2.1.9. Juego de Descarga y de Expresión Emocional**

Durante la terapia de juego los residuos de miedo, vergüenza y culpa que interfieren con un pensamiento claro y positivo necesitan ser enfrentados y externados. Lo mismo decimos acerca del enfado y la ira que el niño necesita expresar de una forma adecuada y dentro de un ambiente seguro (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007)

Ayudar al niño a descargar emocionalmente a través del juego es uno de los pilares del proceso terapéutico. Un terapeuta de juego está preparado para promover, dirigir y contener este tipo, ayudando al niño no solo en el aspecto emocional sino también el aspecto cognitivo para que el pueda entender el contenido de sus emociones y adquiera un control adecuado en su expresión. La descarga emocional es un mecanismo interno natural que tiene una función positiva para cualquier persona y en especial para el niño en la prevención de futuras patologías médicas o psicológicas y en la promoción de su salud mental ya que coadyuva a la recuperación de las heridas emocionales (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007).

Se utilizan muchos materiales y actividades para que el niño suelte los sentimientos reprimidos, estos materiales incluyen entre otros el juego con barro, la bolsa de boxear, los tubos de espuma, el tablero de dardos y los

mazos de plástico suave (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, 2007).

#### **2.1.10. Juego de Visualización Imaginativa**

La visualización es un modo de usar la imaginación de una forma centrada para ayudar a la mente y al cuerpo a recuperarse tanto a nivel físico como emocional. Aprender a permanecer en un estado, "tranquilo" permite al niño conectar con su capacidad autocurativa, aumentar su autoestima y disfrutar, al mismo tiempo, de las imágenes que su imaginación crea. En este proceso se le guía al niño a obtener imágenes de su interior, de su mente e interactuar con ellas a través de sus sentidos (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007).

El cuerpo reacciona a las imágenes sensoriales que crea la mente. La práctica de visualizar de una manera consciente y centrada, le beneficia al niño que sufre estrés emocional, ansiedad o depresión, ayudándole a que su mente-cuerpo interactúe a un nivel más profundo, lo cual a su vez crea mayor bienestar. Entre estos beneficios que el niño obtiene al aplicar las técnicas de visualización como aumentar la capacidad de afrontar una situación, disminuir muchos síntomas, en especial el dolor en el niño que recibe quimioterapia y en que ha de soportar un tratamiento difícil.

Y como infunden fuerza interior, también actúan a nivel emocional ayudando al niño que vive con miedo y en el caso del niño cuya integridad física está muy afectada a causa de enfermedad crónica, la visualización puede aumentar sus sentimientos positivos y honrar su Yo (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, 2007).

### **2.1.11. Juego de Expresión Creativa**

En la terapia de juego al niño se le ofrecen una gama actividades donde puede explorar nuevas posibilidades y crear nuevas conexiones entre ideas, experiencias, personas y nuevas direcciones en su mundo. Aprende que puede transformar emociones y reencuadrar lo que sabe. De esta forma puede transformar su entendimiento generando un pensamiento crítico y permitiendo a otros revisar, reinventar y generar nuevos significados (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007)

Simplemente el estar atentos al juego espontáneo y creativo del niño es beneficioso ya que promueve una sensación de seguridad y da anuencia a la experimentación y a arriesgarse a entrar en territorios desconocidos. Cuando el terapeuta se entona con las ideas del niño le puede ayudar a llevarlas hacia adelante.

El juego, las narraciones y los actos creativos que ocurren en los mundos co-construidos entre niño y terapeuta se convierten en el acto clave para la restauración emocional. Compartiendo y sosteniendo las ideas del niño, el adulto permanece en contacto con interés y entendimiento sirviendo de apoyo al desarrollo de nuevas ideas y nuevas habilidades (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007).

La terapia de juego le da a cada niño la posibilidad de un espacio y un tiempo de explorar y desarrollar sus iniciativas, de entender lo que hace y lo que desea lograr. El terapeuta construye sobre las ideas del niño y le ayuda a ver nuevas posibilidades en su juego (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, 2007).

### **2.1.12. Juego Proyectivo Simbólico.**

El niño en la terapia de juego va construyendo su propia manera de narrar historias, el niño se convierte en su propio director y actor al organizar situaciones y diálogos, creando escenas y personajes que expresan los conflictos y las emociones que yacen en el fondo de su ser. Esta habilidad de proyectar a través de símbolos y metáforas sus experiencias y sentimientos profundos, le ayudan a procesar e integrar y con esto generar nuevos significados a sus experiencias (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007)

El niño puede hablar a través de los personajes y tomar la suficiente distancia del tema conflictivo lo cual lo ayuda a sentirse seguro de expresar y al mismo tiempo a protegerse de los sentimientos que lo abruman. Son numerosas las técnicas que usa el terapeuta para ayudar al niño a expresar simbólicamente sus experiencias y sentimientos; el juego con el cajón de arena, con agua, con arcilla, con materiales de construcción, con la casa de muñecas, con títeres, con marionetas y con máscaras son solo algunas de las posibilidades que la sala de terapia de juego puede ofrecerle al niño en su camino de recuperación emocional (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, 2007).

#### **2.1.12.1. De Expresión Dramática.**

El juego de expresión dramática le invita al niño a jugar con roles a través de la improvisación. El niño usa máscaras y elabora su utilería. El terapeuta ayuda al niño a distinguir lo que pertenece a la imaginación y al drama de la historia, de lo que pertenece a la realidad de sus experiencias. Todo es posible en el juego y este le permite al niño hacer lo que en su realidad no sería permisible o posible. Ambos, niño y terapeuta sienten dolor al pretender el dolor, sienten temor al jugar el miedo, sienten tristeza al pretender la tristeza, sienten la alegría al bailar, es así como al personificar

en el juego, niño y terapeuta se convierten en la persona que actúan (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007).

Este juego genera una autoexpresión espontanea maravillosa. Al tener la oportunidad de jugar roles, el niño puede tomar simbólicamente distancia de lo que lo amenaza y paradójicamente contactar su propia experiencia al reactuar la situación específica. La paradoja está en el poder acercarse tomando distancia, al permanecer en el caos y permitir que emerja la coherencia del sentido.

En la terapia se usa el juego de roles con los sentimientos, se crean personajes de animales con quién interactuar, se usan las historias para interactuar juntos, se usa el baúl de disfraces para permitir que surja la historia, se usan las máscaras como principio de la historia, se utiliza la cámara de video para filmar la representación y luego revisarla junto al niño y se usan las ideas elicítadas en el juego proyectivo (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, 2007).

#### **2.1.12.2. De Expresión Musical**

La música tiene la posibilidad de atravesar los mecanismos defensivos de las funciones corticales del cerebro y moverse directamente al sistema límbico donde las emociones son procesadas. La música estimula el funcionamiento del lado derecho del cerebro, responsable de los sentimientos y de la imaginación. Cuando un pequeño en sus primeros años sufre algún tipo de experiencia estresante que ha afectado directamente el desarrollo del sistema nervioso, puede sufrir estados crónicos de hiperactivación. La música es el elemento ideal para ayudar al niño a suavizar y auto-regular mejor los estados de hiperactivación a experimentar un estado de mayor equilibrio (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007).

El efecto inmediato que experimenta el niño con los juegos de la musicoterapia le proveen con una sensación de autoestima y crea un ambiente no amenazante en el que puede expresar libre y abiertamente todas sus emociones, al mismo tiempo que el terapeuta le ayuda a regular mejor sus estados de inhibición o de hiperactivación. La música provee un mecanismo sanador con el cuál el niño puede externalizar su mundo interno y procesar el material emocional abrumador desde una distancia segura (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, Terapias de juegos, 2007).

Este proceso de externalización sirve como vehículo para una apertura gradual natural para que a su propio ritmo encuentre, organice y regule su ansiedad. La música también se utiliza para promover en el niño la confianza y el desarrollo de interacciones recíprocas con otros. Durante la improvisación musical, por ejemplo, provee al niño con una forma de comunicación no verbal que le ayuda a conectarse con su terapeuta en la construcción de una relación terapéutica única con un adulto que lo apoya y lo comprende (Blix Formoso, Urbiola Ituarte, Bermejo Rubio, & Fernandez Afonso, 2007).

Los métodos de terapia de juegos son muy diversos los mismos que ayudan los terapeutas a realizar y desarrollar con mejor facilidad su labor, y así logra un excelente desarrollo en los niños.

### **2.1.13. Las técnicas de la terapia de juego**

El terapeuta observa al niño mientras juega con muchos elementos diferentes: casas, muñecas, pintura, cuentos, narraciones, juego simbólico, creatividad, representación dramática, máscaras, dibujos, elementos que favorezcan la expresión de los sentimientos. Mientras va construyendo un clima que permite conectar con el niño y comprender las causas de su comportamiento disturbado, ofreciéndole, además, herramientas para

entender sus vivencias y manejar los asuntos que influyen y condicionan su vida (Long, 2011).

Se suele ofrecer un espacio preparado de juego, donde los juguetes aparecen ordenados y accesibles para el niño. Al comienzo se trabaja más libremente, dejando que el niño escoja y, a medida que avanza la relación de confianza, se pueden proponer diferentes elementos de juego que el terapeuta entienda que pueden ayudarle más. En el espacio de juego se dispone de un rincón donde realizar juegos simbólicos sobre el propio hogar en una casita, muñecos que el niño usará para representarse a sí mismo, títeres, animales, material para las artes plásticas y siempre se juega con la posibilidad de acudir a la dramatización dinámica con técnicas de mímica, narración, actuación improvisada y disfraces (Long, 2011).

El que sea el juego lo que canaliza la comunicación permite que el niño actúe sin tantos condicionamientos externos, que fluya y exprese lo que no sabe o teme expresar de otro modo. El niño en el juego se siente más libre para que broten sus “secretos”, incluso los que él mismo conscientemente no reconoce (Long, 2011).

#### **2.1.14. La técnica del juego en Terapia Infantil.**

El juego es por excelencia el acto por el que el niño se comunica hacia el mundo externo, de manera que el juego sirve como proyección de lo que acontece en el marco familiar (Tomas, 2014).

La técnica de juego se puede utilizar en niños desde cinco hasta once años y permite conocer cuáles son las defensas que el niño utiliza, las fortalezas y dificultades que le sucede. El objetivo primordial de la técnica de juego es que el niño pueda expresar los conflictos emocionales que vive y de alguna manera proyectarlos hacia el juego (Tomas, 2014).

las técnicas se pueden utilizar en niños desde los 5 hasta los 11, por medio de estas los niños expresan su forma de ser y se comunican con el mundo exterior ya que demuestran sus fortalezas y debilidades.

### **2.1.15. Tipos de juego en terapia infantil**

**Casa de muñecas.** - En el juego de la casa de muñecas se puede evaluar los roles que el niño tiene en casa y como vé este a los demás. En esta técnica se pretende conocer las relaciones en el marco familiar y el rol que juega el niño dentro de este círculo (Tomas, 2014).

**Títeres.** - La técnica de títeres representa el juego simbólico y la agresividad y/o inhibición que el niño pueda tener. Mediante esta técnica el niño expresa las situaciones que le afectan o que le gustaría vivir. El aspecto más importante en la técnica de títeres es el dialogo que el niño mantiene, de esta manera sabremos los conflictos que el niño tiene mediante la verbalización del tema (Tomas, 2014).

**Role- play dramático.** - En la técnica del role play los niños se disfrazan de personajes fantasiosos o superhéroes. Por lo regular esta conducta en el niño es improvisada. Muchos niños representan en el juego de role play dramas relacionados a su vida familiar o escolar. En ocasiones los niños se disfrazan de superhéroes porque desean que algún superhéroe lo salve de las situaciones que lo aturden (Tomas, 2014).

**Juegos de expresión corporal.** - La expresión corporal es el medio de comunicación que el niño utiliza a edades tempranas. La esencia de la expresión corporal es el desarrollo de sí mismo. Cuando un niño sufre maltrato infantil tiende a inhibir su expresión corporal porque cree que todo lo que hará tendrá alguna consecuencia. En terapia infantil, la inhibición puede ser un predictor de maltrato intrafamiliar. La inhibición se apodera del niño y de alguna forma obstaculiza para que el niño socialice de manera

amena. En ocasiones los niños necesitan tener una reconstrucción en las relaciones confiables y sanas.

El juego de expresión corporal contiene movimientos gruesos que involucran todo el cuerpo, también el movimiento fino que utiliza partes específicas del cuerpo y el movimiento sensorial que incluye texturas, sonidos, sabores, olores e imágenes (Tomas, 2014).

**Soldados de Guerra.** - Pelear es algo con lo que todo niño en el ámbito escolar tiende a enfrentar. Por alguna razón muchos no tienen la capacidad para actuar de manera violenta como otros, el juego de los soldados de guerra o armas sirve para conocer hechos atemorizantes o violentos del niño, sirve para conocer si el niño se vé indefenso o violento. Con frecuencia en el ámbito escolar los niños tienen riñas por el simple hecho de sobreponerse a los demás. Esto hace que muchos niños que son víctimas de violencia y maltrato se sientan inseguros y por lo tanto están indispuestos a pelear (Tomas, 2014).

**Cuentos.** - Los cuentos aportan importantes mensajes tanto a nivel consciente como inconsciente y les ayudan a comprender que se pueden sobrellevar las dificultades de la vida adulta. Pueden encontrar en los cuentos ejemplos que les enseñaran valores, algunos básicos como diferenciar el bien y el mal. Leer cuentos al niño y ayudarle a interiorizarlos haciendo después un teatro de la historia. Un punto que puede ser importante en la lectura del cuento es que los niños sean quienes desarrollen el final. De esta manera el niño dará a conocerse a sí mismo (Tomas, 2014).

**Artes plásticas.** - Para algunos niños suele ser más fácil comunicarse mediante formas, dibujos o colores. Por lo que las artes plásticas (pintura, dibujo, expresión artística, etc.) puede brindar la oportunidad de expresar como se siente el niño. En la terapia de juego es recomendable crear un

sobre en donde se guarden todos los dibujos o pinturas en donde le niño guardará sus creaciones que se le entregaran al final de la terapia (Tomas, 2014).

**Juegos de Mesa (construcción y rompecabezas).**- Los juegos de construcción en los niños pueden expresar cómo se han sentido acerca de ser “piezas descartadas” o “unirse”, “hacer algo nuevo”. Devastar creaciones a partir de los juguetes de construcción puede que sea la expresión vivida de sus sentimientos. No se trata solamente de jugar sino de acompañar al niño en medio de este proceso terapéutico (Tomas, 2014).

#### **2.1.16. Lo que ofrece la terapia de juego a los niños.-**

Quizá lo más interesante que puede ofrecer a los niños la terapia del juego es la posibilidad de expresar sus sentimientos, emociones como ira, miedo, odio, su soledad, su fracaso, su falta de adaptación social en un medio seguro como es el juego, donde, gracias a la actitud cercana del terapeuta, pueden expresarse sin temor a ser juzgados y usando la proyección como forma indirecta de expresión (Long, 2011).

Pero además de la evaluación, la terapia de juego tiene una clara intención terapéutica y para conseguir su efecto es indispensable una continuidad en el trabajo y un compromiso por parte de los padres en mantener las sesiones y, en buena medida, del mismo niño, siendo este compromiso algo que libremente tomará a medida que se avance en la terapia y se afiance su confianza en el terapeuta. El objetivo de la terapia de juego es que el niño se conozca mejor, entienda su historia personal, la asuma y la canalice, sin negar el dolor pero respetándose y aprendiendo a relacionarse mejor con el entorno y a ejercer su libertad y su responsabilidad (**Long, 2011**).

La terapia de juegos les ofrece a los niños la oportunidad de expresar sus sentimientos en todo su ámbito el mismo que los hará en forma de juego y será guiado por un terapeuta.

#### **2.1.17. Como hacer terapias de juegos.**

La terapia de juego es una técnica que los terapeutas utilizan con el fin de conectarse con los niños en las sesiones de asesoramiento, y ayuda a los niños a expresar sus emociones. La terapia de juego puede incluir escuchar música, leer libros, inventar historias, escribir cartas y jugar con pelotas. Los terapeutas suelen utilizar la terapia de juego cuando los niños tienen dificultades para expresar verbalmente sus sentimientos. Puede promover la comprensión y ofrecer una experiencia emocional correctiva para los niños que han sido lastimados emocionalmente. Las sesiones de terapia de juego por lo general duran de 30 a 50 minutos y tienen lugar una vez por semana (**Charles & Lavorato, 2014**).

#### **2.1.18. Instrucciones para las Terapia de juego.**

- Realiza una historia clínica detallada. Habla con los padres del niño para averiguar por qué han solicitado la ayuda de un terapeuta. Infórmate sobre las dificultades emocionales y de comportamiento del niño. Habla con el niño y pídele su versión de por qué está en terapia. Esto te proporcionará la información de referencia necesaria a medida que trabajas con el niño para expresar las emociones, llorar las pérdidas y aumentar la autoestima.
- Presta atención a la personalidad del niño para determinar a qué formas de juego el niño va a responder mejor. Conoce al niño y proporciónale un ambiente seguro, sin prejuicios, para que pueda explorar quién es. Deja que el niño sepa que es seguro expresar lo que le gusta, no le gusta

y cómo se siente. Busca las señales no verbales que puedan revelar información valiosa sobre el estado emocional del niño.

- Determina cuánto debes involucrar a la familia del niño en tratamiento. Los padres esperan que se les mantenga al corriente de los progresos de sus hijos, sin embargo, también puede ser beneficioso que estén en las sesiones de terapia junto con el niño. La terapia de juego, se puede hacer incluso con toda la familia. Comunícate regularmente con la familia para asegurarles de la eficacia de la terapia de juego y las diferentes etapas de tratamiento que está atravesando su hijo.
- Asegúrate de que tu sala de terapia esté abastecida con suministros para la terapia de juego. La terapia con una bandeja de arena es una técnica que requiere una bandeja llena de arena y una gran variedad de objetos en miniatura que el niño puede utilizar para crear un mundo dentro de la bandeja. Cuando el niño coloca cada objeto, los patrones que se forman pueden revelar mucho acerca de los pensamientos y sentimientos de él. Los libros pueden utilizarse para educar al niño en la dinámica familiar, las etapas en el proceso de crecimiento, la expresión de sentimientos y otros temas pertinentes.

Las pelotas se pueden utilizar para jugar mientras hablas acerca de los problemas en su vida. El proceso de tirar la pelota hacia adelante y hacia atrás puede relajar al niño, al hablar de temas serios. Las muñecas pueden ser útiles también. El terapeuta puede aprender mucho observando la obra del niño con los juguetes (**Charles & Lavorato, 2014**).

#### **2.1.19. ¿Por qué jugando?**

Porque el juego...

- Honra al niño y su forma de estar en el mundo.
- Brinda un medio para comunicarse con el niño.
- Favorece el vínculo terapéutico.
- Permite al niño procesar, elaborar y resignificar sus vivencias.
- Permite simbolizar aquello que el niño ha experimentado de manera directa o indirecta.
- Brinda un espacio seguro en el cual es posible proyectar las vivencias del niño y operar concretamente sobre éstas.
- Otorga la posibilidad de explorar y vivenciar distintas estrategias de aproximación a sus experiencias, flexibilizar miradas y potenciar recursos.
- Permite, a través de la expresión simbólica, experimentar sensaciones de control sobre situaciones que en la realidad resultan inmanejables para los niños.
- Frente a experiencias de vida caótica, impredecible o violenta, proporciona un espacio donde ellos pueden establecer un sentido de control, orden y predictibilidad.
- Permite que el niño tome un rol activo y creador en su proceso terapéutico (Ramírez R., 2015).

Jugando porque así los niños tienen mayor confianza en si mismo.

### **2.1.20. El Arte de Crear(nos) Jugando**

Cuando un niño o una niña entra en la sala de terapia jamás lo hace solo/a. Aunque invisibles a nuestros ojos, siempre vienen acompañados de su particular y mágico mundo de fantasías. Incluso a veces, antes que ellos, entran en la consulta sus fantasmas y les hacen tener miedo; en otras oportunidades, veloces como el rayo y volando, entran primero sus superhéroes dotándolos de gran seguridad y desplante. Otras veces, muy lento pero seguros, entran en caparzones de tortugas milenarias; casi no se ven, casi no se escuchan, pero ahí están y muy atentos. Desde ahí,

desde su mundo, los niños nos miran. Si les preguntamos, no siempre contestan, pero si jugamos siempre se muestran y es entonces cuando lo invisible a nuestros ojos se hace visible, palpable para ambos, niño y terapeuta. En ese momento, en la conjunción entre psicoterapia y juego, empieza nuestro desafío: el Arte de Crear(nos) Jugando (Ramírez R., 2015).

El crear jugando es arte muy importante debido a que es el espacio donde el niño demuestra sus ideas, sus fantasías sus miedos entre otros.

#### **2.1.21. Comportamiento.**

El comportamiento es la manera de comportarse (conducirse, portarse). Se trata de la forma de proceder de las personas u organismos frente a los estímulos y en relación con el entorno. Es importante y fundamental establecer el que todo comportamiento está influenciado por una serie de elementos. En concreto, se estipula que aquel estará marcado tanto por la cultura que tenga la persona en cuestión como por las normas sociales existentes en su entorno o la actitud que presente en todo momento (Diccionario Definicion DE., 2010).

No obstante, no menos relevante es el hecho de que el comportamiento de cualquier ciudadano también está influenciado por sus creencias y por la genética. Elementos todos ellos que también influirán en mayor o menor medida en la acción de una persona en función de la edad que tenga. Así, por ejemplo, en el caso de los niños hay que subrayar el hecho de que actúan de un modo determinado en base a una serie de factores lógicos como son los siguientes: los propios comportamientos de sus progenitores y la relación que mantienen con ellos, los problemas de audición, la capacidad para controlar su actitud (Diccionario Definicion DE., 2010).

Para la psicología, el comportamiento es todo lo que hace un ser humano frente al medio. Cada interacción de una persona con su ambiente implica un comportamiento. Cuando dicho comportamiento muestra patrones estables, puede hablarse de una conducta. Es posible hablar de buen comportamiento o mal comportamiento, según cómo las acciones se puedan enmarcar dentro de las normas sociales. Un niño se comporta mal cuando no obedece a sus padres y no cumple con aquello que se le ordena. Por lo general, el mal comportamiento genera un castigo por parte de la autoridad social (los padres, los maestros, un juez, etc.).

Además de todo lo expuesto tendríamos que dar a conocer la existencia de lo que se conoce como ecología del comportamiento. Se trata de un término que se utiliza para dar a conocer a la ciencia que se encarga de llevar a cabo el estudio de lo que es la conducta animal teniendo como eje vertebrador la evolución (Diccionario Definicion DE., 2010).

Los seres humanos tenemos una serie de reacciones o comportamientos que son muy propias de nuestra especie, pero pocas veces nos detenemos para pensar a qué se deben, ¿no es así? Bueno, si bien algunas actitudes son más bien culturales, otros comportamientos tienen un origen biológico (Valenzuela , 2015).

El comportamiento de los niños es muy fundamental según el ambiente donde se encuentre, ya que según lo psicológicos el comportamiento es todo lo que hace un individuo ser humano día a día.

#### **2.1.22. Tipos de comportamiento.**

Existen distintos modos de comportamiento, de acuerdo a las circunstancias en cuestión. El comportamiento consciente es aquel que se

realiza tras un proceso de razonamiento. Un ejemplo de este tipo de comportamiento es saludar a un conocido cuando lo vemos en la calle.

**El comportamiento inconsciente**, en cambio, se produce de manera casi automática ya que el sujeto no se detiene a pensar o a reflexionar sobre la acción (como rascarse tras una picadura de mosquito).

**El comportamiento privado** tiene lugar en la intimidad del hogar o en soledad. En este caso, el individuo no está sometido a la mirada de otras personas. El comportamiento público es lo contrario, ya que se desarrolla frente a otros seres humanos o en espacios compartidos con el resto de la sociedad (Diccionario Definición DE., 2010).

#### 2.1.23. **Tipos de Comportamiento estudiantil.**

El comportamiento disruptivo disminuye la calidad de la enseñanza para todos los estudiantes. Los problemas de conducta estudiantiles generalmente provienen de trastornos psicológicos o de problemas en la escuela o en el hogar. Los profesores deben tener en cuenta los problemas de conducta rápidamente para ayudar a ese estudiante y además porque puede tener un efecto negativo en toda la clase. Cuando un alumno interrumpe la clase, él demanda temporalmente la atención del profesor y sus compañeros, desvirtuando el tiempo dedicado a la enseñanza (Kennedy & Rojahlis Busto, 2015).

**Hablar y pasarse notas.** - Cuando los estudiantes tienen conversaciones privadas o se pasan notas en clase, no están prestando atención a la lección que está en curso. Su comportamiento envía un mensaje que dice que ellos creen que la clase no es importante o no tiene una gran prioridad, y le están diciendo esencialmente al profesor no merece su respeto y atención. Estos estudiantes pueden sentirse aburridos, agobiados o poco apelados por el tema, o bien, ellos pueden tener necesidad de la atención

que no reciben en casa, o bien, pueden padecer de alguna enfermedad, como el trastorno de déficit de atención, que hace que sea difícil que se concentren (Kennedy & Rojahelis Busto, 2015).

**Llegar tarde.** - La tardanza excesiva puede deberse a problemas en el hogar, como un padre que no es capaz de proporcionar el transporte a tiempo. O puede ser que el estudiante no crea que la puntualidad es importante. También puede ser que los estudiantes estén tratando de evitar la clase porque les resulta aburrida, demasiado difícil o demasiado fácil. O bien, pueden temer a los matones que están en la clase. Y también pueden estar necesitando atención, de modo que cuando llegan tarde la obtienen obligando a todos a detener la clase y prestarles atención a ellos (Kennedy & Rojahelis Busto, 2015).

**Dormir.**- Los estudiantes usualmente se quedan dormidos en clase, ya sea porque están agotados o por otros factores como una clase o una película aburrida, que pueden hacer que sea mucho más fácil quedarse dormido. Los alumnos pueden creer que la clase es importante, pero también pueden verse abrumados con el intento de equilibrar las cantidades excesivas de tareas, su vida social, algún trabajo y su vida en casa. Problemas en el hogar, como un padre o un hermano enfermo, pueden aumentar el estrés del estudiante y hacer que se quede despierto hasta muy tarde (Kennedy & Rojahelis Busto, 2015).

**Hablar sin que sea su turno.** - Los estudiantes que hablan sin que sea turno de hacerlo, o hacen comentarios fuera de tema o fanfarronean en clase pueden ser particularmente irritantes para los profesores y los compañeros de clase. Estos estudiantes generalmente anhelan la atención que no pueden conseguir de sus padres o maestros. También pueden buscar la manera de dirigir la discusión lejos de los temas que encuentran difíciles o aburridos. Ciertas condiciones psicológicas también pueden ser las responsables de para algunos alumnos resulte difícil permanecer en un tema. Algunos estudiantes, sin embargo, simplemente no respetan a sus

instructores y buscan oportunidades para sabotearlos (**Kennedy & Rojahelis Busto, 2015**).

## **2.2. MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN.**

Según **Formoso JB. 2012** en su investigación sobre la terapia de juego en el tratamiento del niño con estrés postraumático, nos indica que muchos niños, aún aquellos que no manifiestan síntomas de estrés postraumático, viven muy dentro de su interior el sufrimiento de sus experiencias dolorosas. En muchas ocasiones lo viven en silencio, con miedo, vergüenza y culpa. Es importante aprender a reconocer las señales que el niño proyecta a través de sus conductas pues estas pueden ser una llamada de auxilio.

Muchas veces no se reconocen estas señales y se le considera travieso y rebelde. Cuando los niños son expuestos a un trato sobrecogedor, son incapaces de integrar lo que está sucediendo en la conciencia y las señales de ansiedad se manifestarán. Las experiencias traumáticas pueden sesgar las expectativas acerca del mundo, de la seguridad en la vida personal y el sentido de integridad personal del niño. Necesitamos establecer contacto con la parte que sufre dentro de cada niño, porque encerrado en el sufrimiento está el potencial de cada niño para vivir y sentir amor, lo mismo que para sentir temor, ansiedad u hostilidad.

La mayor seguridad que podemos darle al niño es el sentimiento de que se le comprende y acepta junto con la parte dolorosa y triste que lleva dentro de sí. Los niños están muy cercanos al inconsciente, a la sabiduría de los pensamientos que corren dentro de ellos, a los sueños que hemos aprendido a olvidar; cerca del amor y del temor, de la generosidad y la crueldad. La terapia de juego nos brinda la posibilidad de entrar al mundo

del niño con respeto y humildad, solo así podremos ayudarlo verdaderamente a sanar sus heridas. (Formoso, 2012).

Según el autor nos indica que los niños en muchas ocasiones se mantienen en silencio ya que no saben expresar sus sentimientos lo cual es por problemas de baja autoestima entre otros.

Para **Castellar, 2014** en su investigación sobre Influencia de los videos juegos en las conductas agresiva de niños y adolescentes en Venezuela consideran que la agresividad en los niños, niñas y adolescentes durante su estancia en la escuela, es la condición que se relaciona principalmente con delincuencia en la adolescencia, juventud y vida adulta. Los niños persistentemente agresivos hasta los 10 años, están asociados a condiciones de vida difícil; deserción escolar; precocidad en el inicio de la vida sexual; mayor número de parejas y consumo de alcohol, y mayor dificultad para culminar sus estudios. El presente estudio pretende identificar la frecuencia de comportamientos agresivos en niños, niñas y adolescentes en Venezuela (Castellar, 2014).

El interés principal de la misma es indagar en torno a las perspectivas e interacciones de los diversos tipos de actores, su relación con la influencia de los videojuegos en la conducta de los niños, niñas y adolescentes en Venezuela. La influencia de los videojuegos surge en la actualidad como un problema social característico. En esta investigación apunta a abordarlo desde una perspectiva sociológica. Se inició el trabajo de investigación definiendo a la influencia de los videojuegos como problema social y a partir de allí analizamos el sistema educativo venezolano y algunas de sus problemáticas principales, posteriormente se realizó la formulación de problema y de ahí los objetivos de investigación para dar respuesta al mismo (Castellar, 2014).

Se adentró en antecedentes del sistema educativo, Posteriormente se desarrollaron las bases teóricas con los aportes de Albert Bandura y Skinner, luego se construyeron las bases legales, las cuales fueron obtenidas por la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (CRBV) y la Ley Orgánica Educación (LOE) (Castellar, 2014).

Según **Bonilla A., 2013**, en su investigación la música infantil y su influencia en el comportamiento de los niños y niñas considera En nuestro país existe un alto índice de niños con un comportamiento inadecuado en sus clases debido a que no tienen una adecuada motivación provocando falta de interés por alcanzar metas propuestas en todo ámbito, descontrol, indisciplina y aburrimiento escolar dentro del aula de clase. Se ha estimado que este problema se puede solucionar, dado que la aplicación de la música infantil en el salón de clase regula el comportamiento conductual de los estudiantes, por lo cual se la considerada como solución a este problema (Bonilla Reyes, 2013).

Mediante la debida autorización y permisos necesarios para recolectar la información con los involucrados se pudo conocer el actuar de los niños y niñas dentro del aula escolar, basada en la realización de un diagnóstico sustentado en la observación e información obtenida a través de la ficha de observación aplicada a los niños y una encuesta dirigida a los docentes del Centro Particular de Educación General Básica “Los Nogales de la ciudad de Ambato, posteriormente la información obtenida fue tabulada y se obtuvieron los cuadros estadísticos y análisis respectivos permitiendo obtener las respectivas conclusiones y recomendaciones. Basada en los resultados de la investigación se procede a plantear la implementación de la propuesta de solución al problema que consiste en la aplicación y utilización de una guía didáctica de musicoterapia para regular el comportamiento conductual de los estudiantes (**Bonilla Reyes, 2013**).

Para **Figueroa M., 2013** en su investigación titulada Terapia de juegos desde el modelo integrativo aplicada a escolares que presenta conductas agresivas, no explica que la agresividad infantil es una dificultad a nivel escolar, este estudio busca dar una respuesta a esta problemática en base al diseño de un programa de terapia de juego grupal basada en el Modelo Integrativo Focalizado en la Personalidad. Para ello se utilizó la metodología de análisis de casos en donde se identificó a 7 niños que presentaban conductas agresivas a quienes se les aplicó pruebas diagnósticas y fundamentalmente se evaluó sus rasgos de personalidad considerando su importancia en el proceso, luego se empleó el programa de terapia de juego grupal y finalmente se evaluaron los resultados (**Figueroa Sigüenza, 2013**).

Este estudio logró evidenciar la importancia del análisis de la personalidad para un mejor proceso terapéutico y alcanzó disminuir los niveles de agresividad en los niños. El intervenir en las alteraciones durante la infancia constituye un factor de protección en el desarrollo de un trastorno en la vida adulta (**Figueroa Sigüenza, 2013**).

Según **Mejía E., 2006** concluye en su investigación sobre El Juego Cooperativo - Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares Informe de práctica. Que la investigación donde los juegos cooperativos se ponen en acción para reducir los niveles de agresión en la escuela arrojó resultados referentes a los juegos cooperativos y su posible ejecución en los primeros niveles escolares, además de la influencia de las actitudes del maestro, de la escasez de implementos y espacios, de la organización grupal, de la competencia y de la norma en el incremento de las conductas agresivas en los estudiantes escolares. Éstos resultados llevan a concluir que (Mejía López , 2006):

Debido a las problemáticas constantes en las familias y la sociedad, es inevitable para los maestros de Educación Física verse enfrentado a

continuas situaciones agresivas de estudiantes. Esta es una realidad que obliga a las instituciones y a los maestros a preocuparse y por ende a informarse acerca de cómo asumir una posición adecuada frente a la problemática, para ofrecer a los pequeños, actitudes diferentes de las que externamente le brindan y así hacer de las instituciones educativas centros de “refugio y de esperanza de vida”, convertir las escuelas en lugares que sean ocupados con entusiasmo, amor e interés, que a su vez conlleven a procesos de enseñanza- aprendizaje que colmen de alegría y complacencia a toda la comunidad Educativa (Mejía López , 2006).

Los juegos cooperativos son un medio efectivo para reducir los niveles de agresión de los estudiantes de las escuelas, si se respeta cada uno de sus componentes (cooperación, participación, aceptación y no competencia). La consecución de éste logro se convierte en un proceso de enseñanza aprendizaje que requiere de mucho tiempo y constancia. Para ésta población, el proceso debe partir con la aplicación de juegos cooperativos que generen mucho movimiento, continuando con un proceso de mejoramiento de la autoconocimiento y autocontrol; posteriormente involucrar a los niños en un proceso de inclusión, de interacción y participación, donde todos puedan disfrutar plenamente de las actividades (Mejía López , 2006).

Precisa la necesidad de solucionar asuntos de dotación de implementos, de adecuación de espacios, de la organización grupal y de la construcción de normas, como medidas que ayuden a la ejecución de los juegos cooperativos como medios para reducir los niveles de agresión.

“El castigo de una conducta agresiva no se reduce con otras conductas del mismo tipo, por el contrario, ésta tiende a aumentar”. Los maestros continúan adoptando actitudes agresivas para tratar los comportamientos agresivos de los estudiantes, lo cual impide mejorar el ambiente escolar, desde éste aspecto. Mientras los maestros continúen dependiendo

fuertemente del poder y la autoridad, del premio y del castigo, para controlar los comportamientos dentro de su clase, los niños no serán ni responsables, ni independientes ni maduros, mucho menos con actitud cooperativa (Mejía López , 2006).

### **2.3. POSTURA TEÓRICA.**

Luego de haber realizado multiplex revisiones literarias y bibliografías concuerdo con la teoría de Piaget en la cual manifiesta que existen tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y que suponen el criterio a la hora de clasificarlos: el ejercicio, el símbolo y la regla. El juego de ejercicio es el primero en aparecer y abarca las actividades iniciales que el niño realiza con su cuerpo. Son los llamados juegos sensorio motores que se caracterizan por la ausencia de símbolos y reglas y que en algunos aspectos se pueden considerar similares a la conducta animal. El símbolo requiere la representación de un objeto ausente. Su función principal es la realización de deseos y la resolución de conflictos y esto supone un cambio cualitativo muy importante en comparación con el placer que produce el ejercicio sensoriomotor.

Este juego no aparece en la conducta animal y en los niños aparece hacia los dos años aproximadamente. La regla implica relaciones sociales y una regularidad pactada por el grupo cuya violación es considerada como una falta. Piaget considera que los tres tipos de juego corresponden a las estructuras de la génesis de la inteligencia (sensoriomotora, representativa y reflexiva).

La teoría cognitiva de Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que

experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo. A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño.

Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica. Una de las críticas que se le ha hecho a Piaget es “su olvido” de la comunicación y, en concreto, de las relaciones entre iguales y el exceso de importancia que concede al egocentrismo (**Psicología Online, 2007**).

## **2.4. HIPÓTESIS.**

### **2.4.1. Hipótesis General o Básica.**

Las terapias de juego inciden en el comportamiento de los estudiantes del cuarto año de Educación Básica De La Escuela Juan De Dios Zárate, Cantón Quevedo.

### **2.4.2. Sub-hipótesis o Derivadas.**

- Investigando los casos de mal comportamiento en los niños del cuarto año básico cuarto año de Educación Básica De La Escuela Juan De Dios Zarate identificaremos las causas que generan esas conductas agresivas.
- Las terapias de juegos aplicables en el proceso de enseñanza aprendizaje mejorarán el comportamiento de los estudiantes.

- Diseñando estrategias alternativas para la aplicación de buenas y adecuadas terapias de juegos según la necesidad de los estudiantes se desarrollará y mejorará el comportamiento de los mismos.

## **CAPITULO III**

### **3. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.**

#### **3.1. Modalidad de Investigación.**

#### **3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.**

##### **3.2.1. Investigación Aplicada:**

Esta investigación se aplicó para utilizar los conocimientos obtenidos en las investigaciones en la práctica, y con ello traer beneficios a los estudiantes y a la institución.

##### **3.2.2. Investigación descriptiva**

La investigación descriptiva se utilizó para llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

#### **3.3. Métodos y Técnicas.**

##### **3.3.1. Métodos de investigación.**

###### **3.3.1.1. Método inductivo.**

La aplicación de este método nos permitió convertir los hechos particulares en afirmaciones generales, por medio del cual formularemos las hipótesis para su respectiva investigación y demostración de las mismas.

### **3.3.1.2. Método deductivo.**

Con la aplicación de este método partimos de verdades previamente establecidas como principio general para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

### **3.3.1.3. Método experimental**

La experimentación consiste en provocar intencionalmente un hecho o fenómeno, modificando las condiciones y controlando sus variables para estudiarlo en circunstancias en que naturalmente no se presenta.

## **3.4. Técnicas e instrumentos de investigación.**

### **3.4.1. Observación.**

Es un procedimiento de recolección de datos e información que consiste en utilizar los sentidos para observar hechos y realidades sociales presentes y a la gente donde desarrolla normalmente sus actividades. Esta técnica permitirá conocer las necesidades de la Escuela de Educación Básica “Juan de Dios Zarate”

### **3.4.2. Entrevista.**

La entrevista constituye una técnica que alienta una expresión, que no está influida ni por los prejuicios del entrevistador, ni por la necesidad que siente el entrevistado de causar buena impresión. Esta técnica se aplicará a las autoridades y funcionarios de la Escuela de Educación Básica “Juan de Dios Zarate”.

### 3.4.3. Encuesta.

La técnica de la entrevista que nos permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz. La misma que será aplicada a los estudiantes, docentes de la Escuela de Educación Básica “Juan de Dios Zarate”.

### 3.5. Población y Muestra de Investigación.

Se consideró como población el número de 4 docentes 84 estudiantes, y docentes, de la Escuela de Educación Básica “Juan de Dios Zarate”.

#### CUADRO N° 1

Ítems	Estrato	Población	Muestras
1	Docentes	4	4
2	Estudiantes	84	84
<b>Total</b>		<b>88</b>	<b>88</b>

#### 3.5.1. Tamaño de la muestra.

El tamaño de la muestra está relacionado directamente con el tamaño de la población por lo cual es necesaria la utilización de fórmulas para definir el tamaño de la misma.

$$n = \frac{Z^2 * N * p * q}{e^2 (N-1) + Z^2 * p * q}$$

No se aplicará la fórmula del tamaño de la muestra debido a que se trabajara con el 100% de la población.

## CAPITULO IV

### 4. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.

#### 4.1. Análisis e Interpretación de datos.

##### Preguntas dirigidas a estudiantes

#### 1. ¿Te distraes con facilidad y no terminas lo que se te piden?

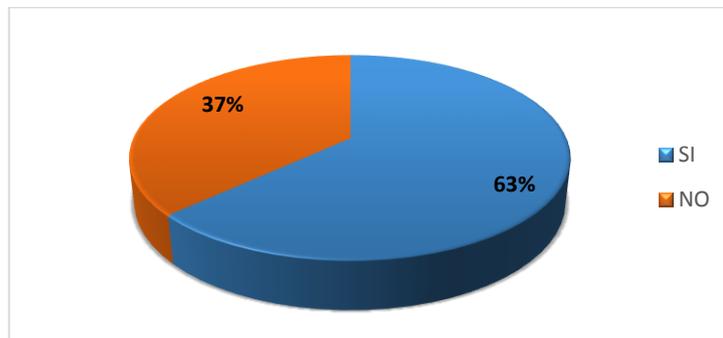
CUADRO N° 2

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	53	63%
NO	31	37%
<b>TOTAL</b>	<b>88</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

GRÁFICO N° 1



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** La encuesta nos indica con un 63% que en su gran mayoría los estudiantes si se distraen con facilidad y no terminan lo que se les piden, y un 37% no se distraen.

**INTERPRETACION:** El grafico nos indica que en su gran mayoría hay un alto porcentaje de distracción de los estudiantes, lo cual no les permite terminar a tiempo con las tareas encomendadas.

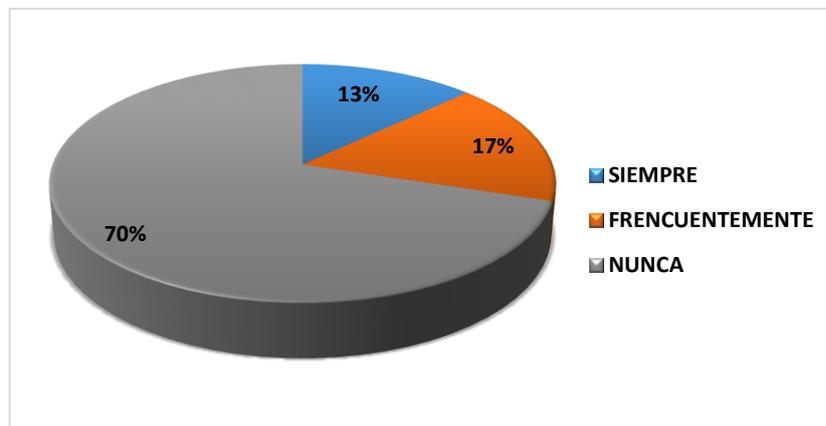
#### 2. ¿Tienes problemas para seguir instrucciones?

**CUADRO N° 3**

<b>OPCION</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SIEMPRE	10	13%
FRECUENTEMENTE	13	17%
NUNCA	54	70%
<b>TOTAL</b>	<b>77</b>	<b>100%</b>

**Autora:** : INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO  
**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**GRÁFICO N° 2**



**Autora:** : INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO  
**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANÁLISIS:** Mediante los resultados obtenidos se puede ver que los estudiantes en un 70% indicaron que no tienen problemas para seguir instrucciones, un 17% tiene problemas frecuentemente y un 13% siempre.

**INTERPRETACION:** Como nos indica el grafico los alumnos nunca tienen problemas para seguir instrucciones, pero hay un porcentaje significativo como es el 30% que si tienen problemas, lo cual se debe tener en cuenta para tomar decisiones acertadas.

**3. ¿Te molesta cuando tienes que esperar tu turno en el juego?**

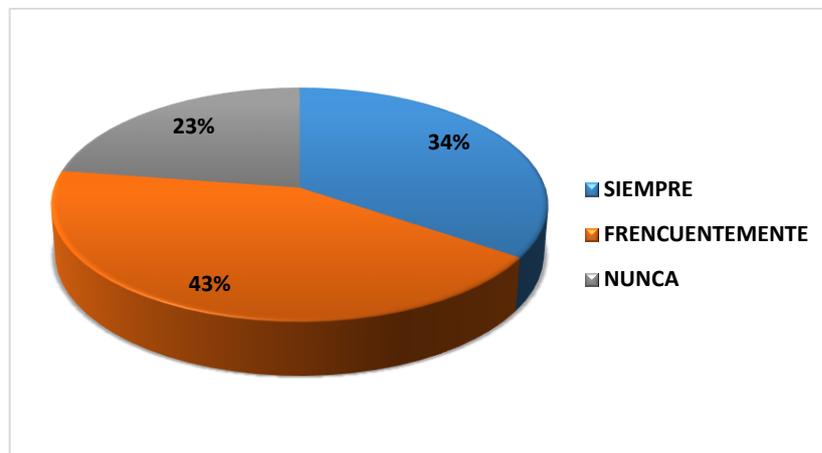
#### CUADRO N° 4

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	29	35%
FRECUENTEMENTE	36	43%
NUNCA	19	23%
<b>TOTAL</b>	<b>84</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

#### GRÁFICO N° 5



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALIS:** Mediante los resultados obtenidos en la encuesta nos indicaron con un 43% que los estudiantes se molestan frecuentemente cuando tienen que esperar su turno en el juego, el 34% siempre lo hacen y un 23% esperan pacientemente su turno.

**INTERPRETACION:** El gráfico nos indica y nos demuestra que la mayoría de estudiantes no esperan su turno en los juegos con paciencia ya que la mayoría de los estudiantes se molestan al tener que hacerlo.

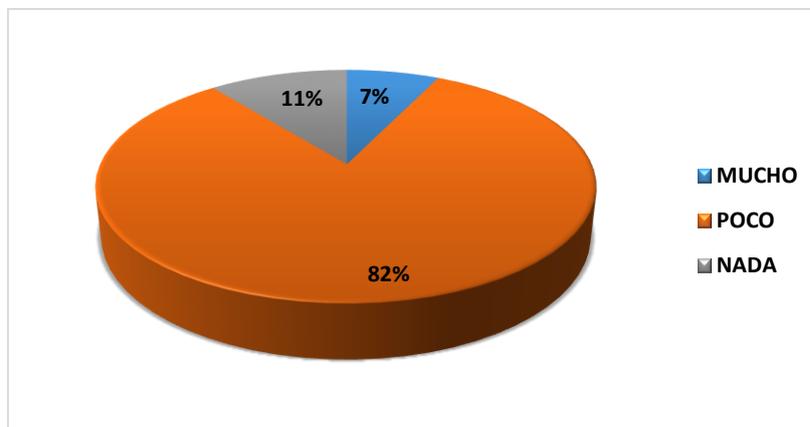
4. ¿Tienes compañeros de clases con problemas de comportamiento inadecuado dentro y fuera del aula?

### CUADRO N° 5

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	6	7%
POCO	69	82%
NADA	9	11%
<b>TOTAL</b>	<b>84</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO  
**Fuente:** Escuela Juan de Dios

### GRÁFICO N° 4



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO  
**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** Con un 82% los resultados nos indican que los estudiantes dicen tener pocos compañeros de clases con problemas de comportamiento inadecuado dentro y fuera del aula, el 11% dijo que nada y el 7% mucho.

**INTERPRETACION:** Para los estudiantes sus compañeros de clases presentan pocos problemas de comportamiento inadecuado dentro y fuera del aula lo cual es un resultado muy importante y la vez no tan favorable ya que ellos no saben determinar de manera exacta cual son esos problemas.

### 5. ¿Juegas agresivamente con tus compañeros de clases o amigos?

### CUADRO N° 6

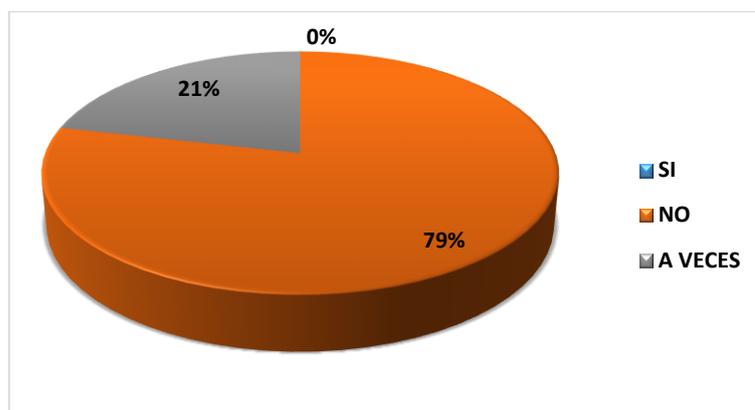
OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
--------	------------	------------

SI	0	0%
NO	66	79%
A VECES	18	21%
<b>TOTAL</b>	<b>84</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

### GRAFICO N° 5



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** Mediante los resultados obtenidos los estudiantes indicaron en un 79% que no Juegan agresivamente con sus compañeros de clases o amigos y el 21% dice que a veces lo hacen.

**INTERPRETACION:** El gráfico nos indica mediante un porcentaje significativo que a veces si hay estudiantes que juegas agresivamente con tus compañeros de clases o amigos, lo cual no es recomendable ya que pueden ocurrir inconvenientes graves.

### 6. ¿Tienes compañeros que molestan a los demás dentro y fuera de la escuela?

### CUADRO N° 7

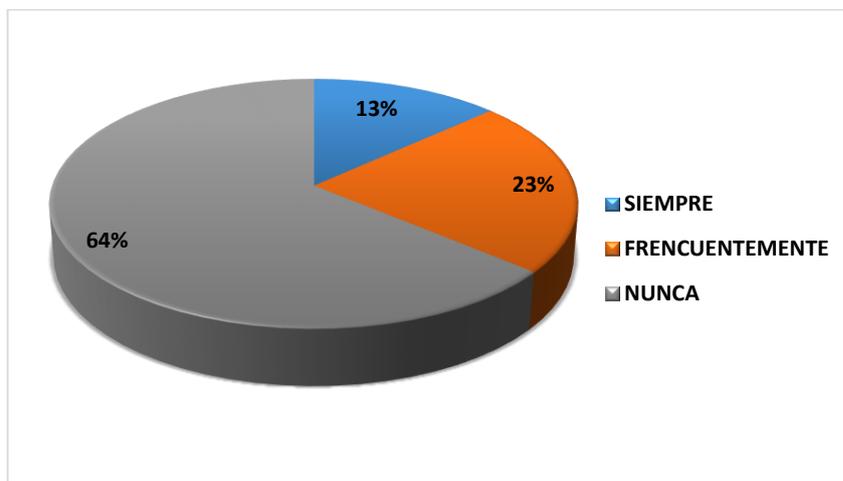
OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
--------	------------	------------

SIEMPRE	11	13%
FRECUENTEMENTE	19	23%
NUNCA	53	64%
<b>TOTAL</b>	<b>83</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

### GRÁFICO N° 6



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** El 64% de los estudiantes dicen que no tiene compañeros que molesten dentro y fuera de la escuela, el 23% dicen que frecuentemente no tienen y el 13% siempre molestan.

**INTERPRETACION:** El grafico indica que si existen estudiantes que molestan e interrumpen a sus compañeros fuera y dentro de la escuela, siendo un porcentaje bajo pero muy significativo.

### 7. ¿Te levantas en el salón en hora de clases?

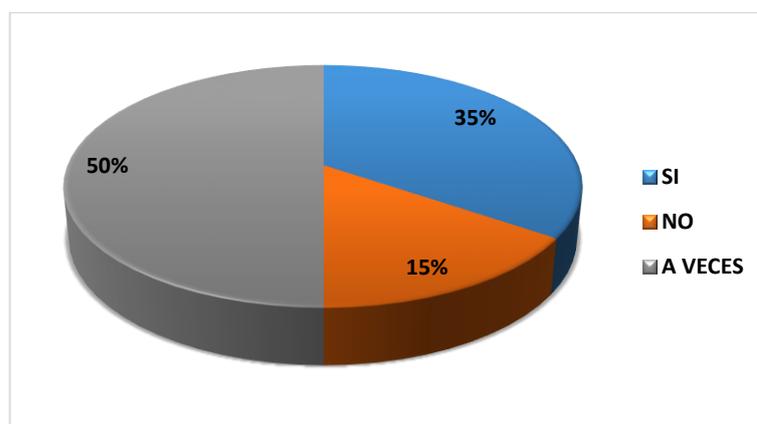
#### CUADRO N° 8

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
--------	------------	------------

SI	29	35%
NO	13	15%
A VECES	42	50%
<b>TOTAL</b>	<b>84</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO  
**Fuente:** Escuela Juan de Dios

### GRÁFICO N° 7



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO  
**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANÁLISIS:** Mediante los resultados obtenidos un 50% de los estudiantes indicaron que a veces se levantan en el salón en hora de clases, el 35% si lo hace y un 15% no lo hace.

**INTERPRETACION:** La mayoría de los estudiantes se levantan en el salón en hora de clases lo cual se indica en el gráfico, esto causa la distracción en el momento de realizar tareas y atender las clases.

### 8. ¿Tu docente realiza juegos de recreación, dinámicas y otros para atraer la atención en clases?

#### CUADRO N° 9

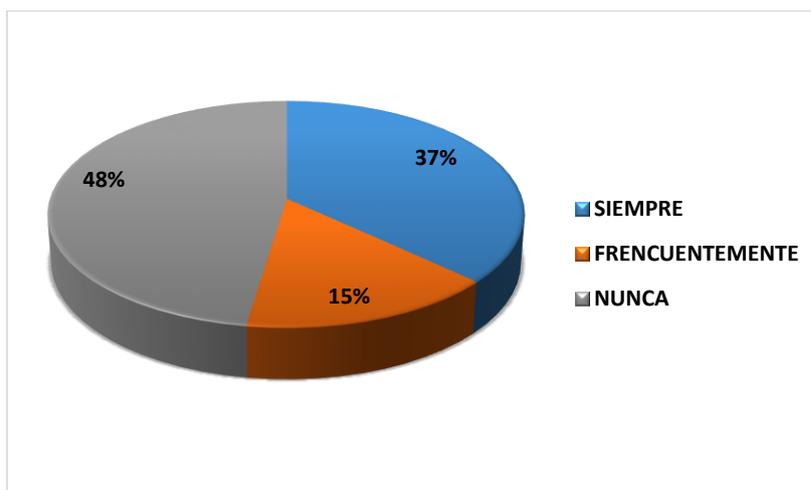
OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
--------	------------	------------

SIEMPRE	31	37%
FRECUENTEMENTE	13	15%
NUNCA	40	48%
<b>TOTAL</b>	<b>84</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

### GRÁFICO N° 8



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** El 48% de los resultados indicaron que los estudiantes dicen que sus docentes nunca realizan juegos de recreación, dinámicas y otros para atraer la atención en clases, el 37% dicen que siempre y un 15% que frecuentemente.

**INTERPRETACION:** Para la mayoría de los estudiantes sus docentes no atraen su atención en clases por medio de recreación o dinámicas, las mismas que se tornan aburridas y en ocasiones cansadas.

**9. ¿Considera usted necesario aplicar técnicas de juegos para mejorar el comportamiento de los niños?**

### CUADRO N° 10

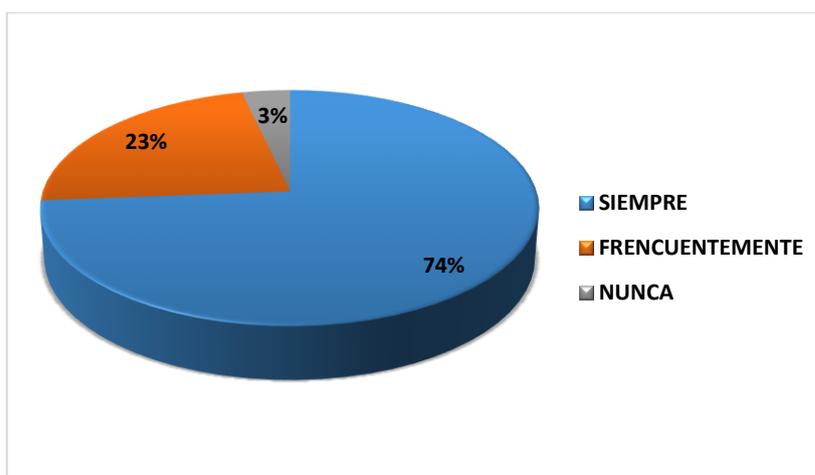
OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
--------	------------	------------

SIEMPRE	62	74%
FRECUENTEMENTE	19	23%
NUNCA	3	4%
<b>TOTAL</b>	<b>84</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

### GRÁFICO N° 9



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANÁLISIS:** Como se detalla en el gráfico el 74% de los estudiantes Considera que siempre es necesario aplicar técnicas de juegos para mejorar el comportamiento de ellos, el 23% dice que frecuentemente y un 3% que nunca.

**INTERPRETACION:** La encuesta realizada nos indicó que para la mayoría de los estudiantes es muy importante aplicar técnicas de juegos para mejorar su comportamiento, siendo esta una estrategia adecuada para mejorar la conducta del alumno.

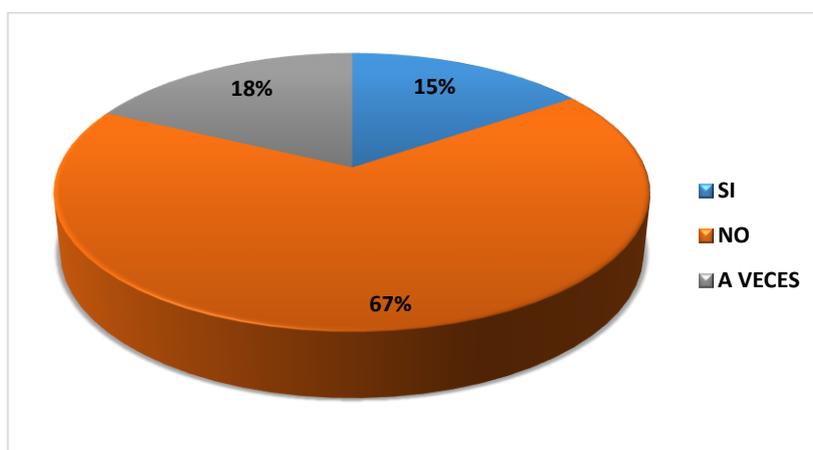
### 10. ¿Te han brindado charlas de valores y buen vivir en la escuela?

### CUADRO N° 11

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	13	15%
NO	56	67%
A VECES	15	18%
TOTAL	84	100%

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO  
**Fuente:** Escuela Juan de Dios

### GRÁFICO N° 10



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO  
**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** Mediante los resultados obtenidos el 67% de los alumnos indicaron que en la escuela no les han brindado charlas de valores y buen vivir en la escuela, el 18% indicaron que a veces lo hacen y un 15% que sí.

**INTERPRETACION:** Como se refleja en el gráfico la institución no se preocupa al 100% por brindar charlas de valores y buen vivir, lo que podría lograr como consecuencia un desinterés total por mejorar la conducta por parte de sus alumnos.

### Preguntas dirigidas a los Docentes

1. ¿Tiene estudiantes que se distraen con facilidad y no terminan lo que se les pide?

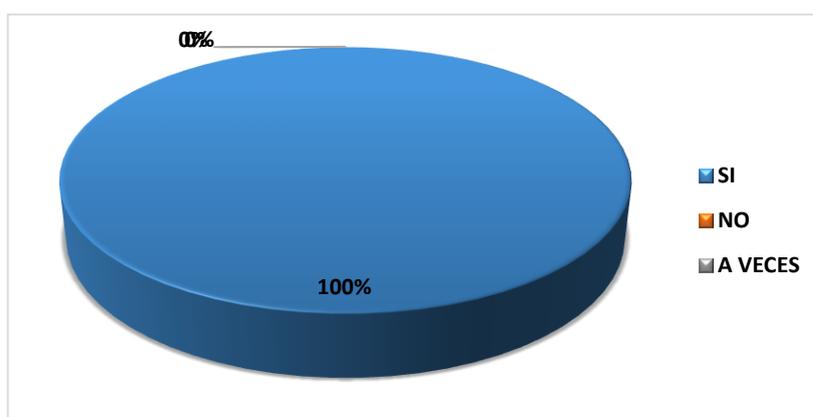
## CUADRO N° 12

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

## GRÁFICO N° 11



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** Los docentes encuestados indicaron mediante un 100% que si tienen estudiantes que se distraen con facilidad y no terminan lo que se les pide.

**INTERPRETACION:** Mediante los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los docentes de la institución todos estuvieron de acuerdo que si tienen estudiantes que se distraen con facilidad y no terminan lo que se les pide, esto es considerado para ellos un problema en el proceso de aprendizaje de sus alumnos.

## 2. ¿Sus estudiantes tienen problemas para seguir instrucciones?

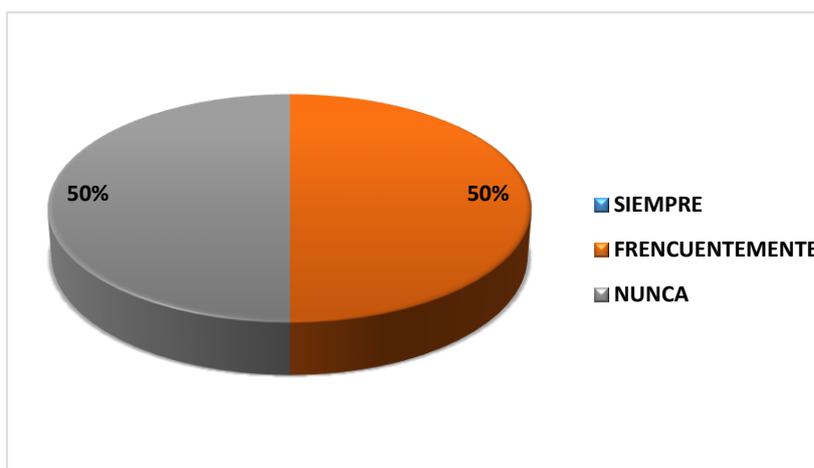
## CUADRO N° 13

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
FRECUENTEMENTE	2	50%
NUNCA	2	50%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

### GRÁFICO N° 12



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** Mediante los resultados obtenidos se puede ver que un 50% de los docentes encuestados dicen que nunca sus estudiantes tienen problemas para seguir instrucciones, y el otro 50% dice que los presentan frecuentemente.

**INTERPRETACION:** Al analizar el grafico se puede observar que hay opiniones divididas por partes de los docentes lo cual es aceptable analizar porque los estudiantes tienen problemas para seguir instrucciones.

### 3. ¿Tiene estudiantes con dificultades para esperar su turno en el juego?

#### CUADRO N° 14

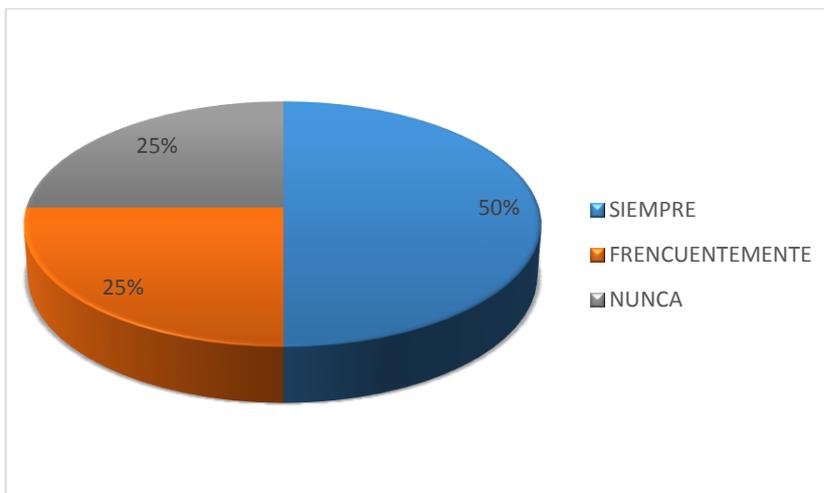
OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
--------	------------	------------

SIEMPRE	2	50%
FRECUENTEMENTE	1	25%
NUNCA	1	25%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

### GRÁFICO N° 13



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANÁLISIS:** La encuesta nos indica con un porcentaje del 50% que sus estudiantes siempre tienen dificultad para esperar su turno en el juego, el 25 % dijo que frecuentemente y un 25% que nunca.

**INTERPRETACION:** Los docentes encuestados nos indicaron que la mayoría de sus estudiantes tiene dificultad para esperar su turno en el juego, logrando así hasta disputas por falta de paciencia y de respetar las normas del juego.

#### 4. ¿Tiene estudiantes con problemas de comportamiento inadecuado dentro y fuera del aula?

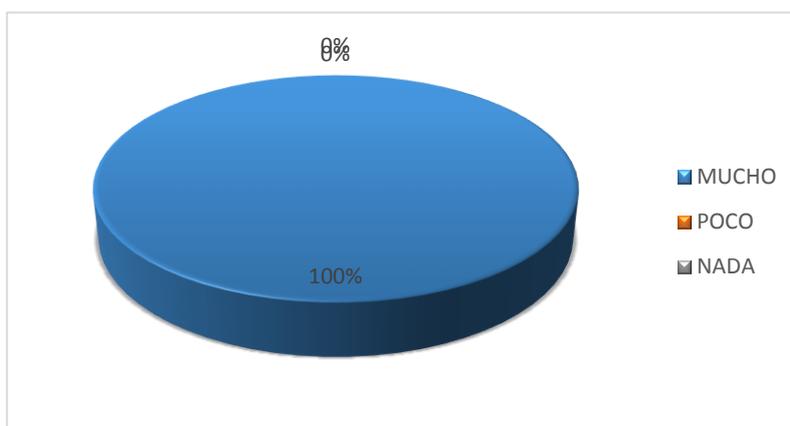
### CUADRO N° 15

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	4	100%
POCO	0	0%
NADA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

#### GRÁFICO N° 14



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** Mediante los resultados obtenidos en la encuesta se pudo observar que todos los estudiantes indicaron con un 100% que tienen muchos estudiantes con problemas de comportamiento inadecuado dentro y fuera del aula.

**INTERPRETACION:** Como nos indica el grafico todos los docentes están de acuerdo en la pregunta realizada, ellos cuentan con estudiantes con problemas de comportamiento inadecuado dentro y fuera del aula, lo cual necesitan psicólogos para de esta manera estudiar cada caso que se presenta.

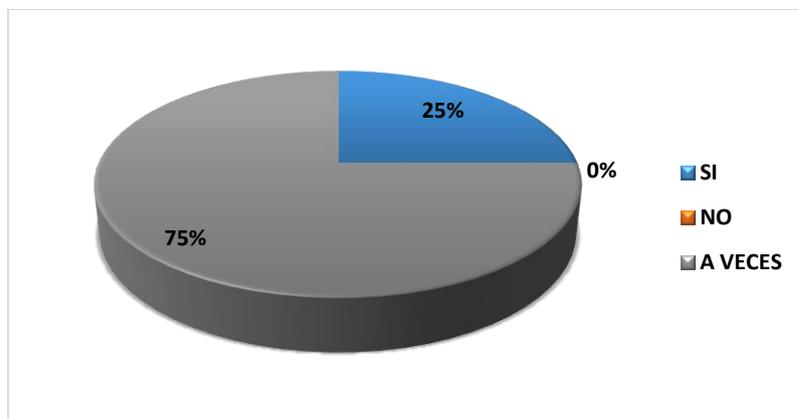
#### 5. ¿Considera usted que tiene estudiantes que juegan agresivamente?

**CUADRO N° 16**

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	25%
NO	0	0%
A VECES	3	75%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO  
**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**GRÁFICO N° 15**



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO  
**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** La encuesta indica mediante un 75% que los docentes dicen que solo a veces sus estudiantes que juegan agresivamente y un 25% dice que definitivamente si los tienen.

**INTERPRETACION:** Mediante los datos obtenidos en la encuesta nos indicaron los docentes en su gran mayoría que si tienen estudiantes que juegan agresivamente la cual piensan que es por la falta de control en su conducta desde sus hogares.

#### **6. ¿Sus estudiantes se molestan entre compañeros?**

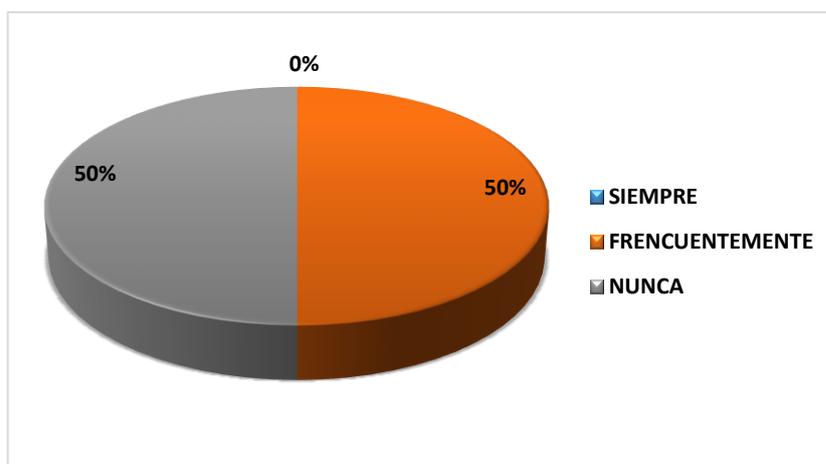
**CUADRO N° 17**

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
FRECUENTEMENTE	2	50%
NUNCA	2	50%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

### GRÁFICO N° 16



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** Mediante los resultados obtenidos los docentes con un 50% indicaron que nunca sus estudiantes se molestan entre compañeros y para el otro 50% lo hacen frecuentemente.

**INTERPRETACION:** Para los docentes es normal la molestia entre compañeros ya que no lo hacen de manera violenta, solo consideran que son malos entendidos de niños.

### 7. ¿Tiene estudiantes inquietos que se levantan en el salón en hora de clases?

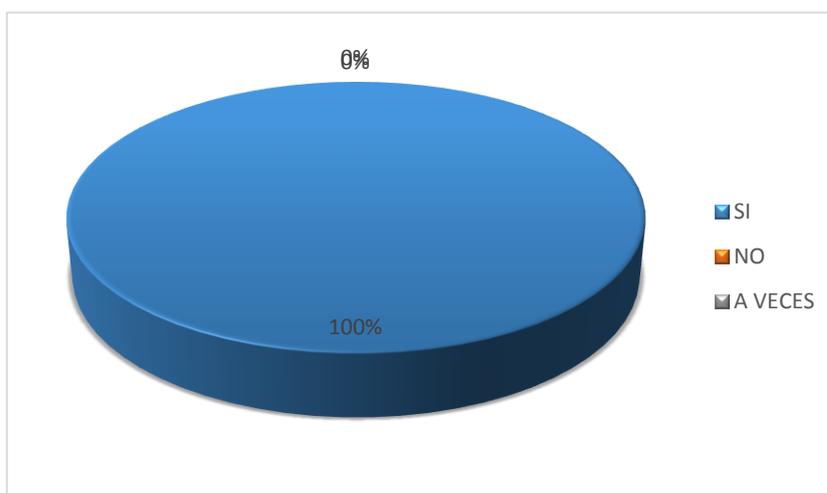
### CUADRO N° 18

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

### GRÁFICO N° 17



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** Mediante la encuesta realizada a los docentes de la institución nos indicaron en un 100% que tienen estudiantes inquietos que se levantan en el salón en hora de clases.

**INTERPRETACION:** El grafico nos indica que si hay inquietos que se levantan en el salón en hora de clases dicho por los mismos docente, aunque para ellos es algo normal en los niños en etapa escolar básica.

### 8. ¿Realiza juegos de recreación, dinámicas y otros para atraer la atención de sus estudiantes?

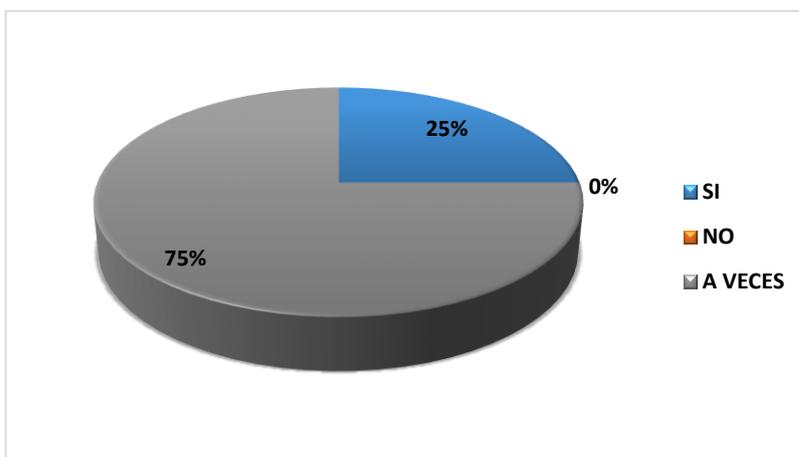
#### Cuadro N° 19

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	25%
NO	0	0%
A VECES	3	75%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

### GRÁFICO N° 18



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** La encuesta nos indica con 75% que los docentes dicen que solo a veces realizan juegos de recreación, dinámicas y otros para atraer la atención de sus estudiantes y un 25% si lo hace con frecuencia.

**INTERPRETACION:** Los docentes indicaron en su gran mayoría que solo a veces realizan juegos de recreación, dinámicas y otros para atraer la atención de sus estudiantes, lo cual es recomendable emplearlo siempre para de esta manera motivar a sus estudiantes.

### 9. ¿Considera usted necesario aplicar técnicas de juegos para mejorar el comportamiento de los niños?

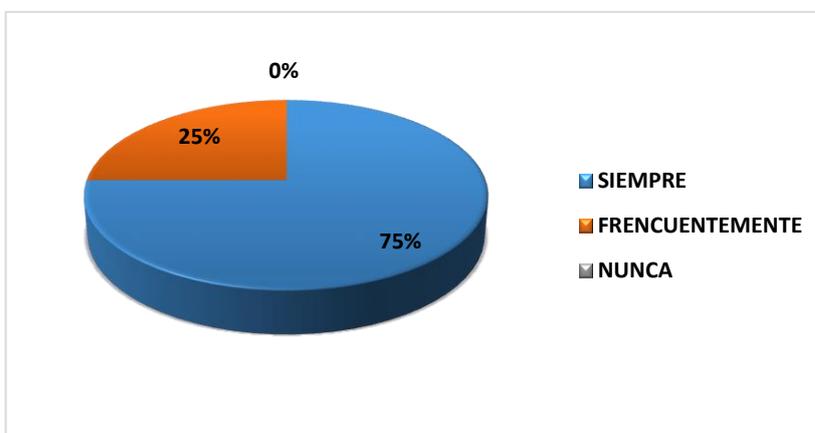
### CUADRO N° 20

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	75%
FRECUENTEMENTE	1	25%
NUNCA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

### GRÁFICO N° 19



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** Mediante la encuesta aplicada un 75% de los docentes indico que es muy necesario aplicar técnicas de juegos para mejorar el comportamiento de los niños y un 25% dijo que frecuentemente.

**INTERPRETACION:** Como se indica en el grafico es muy importante y necesario aplicar técnicas de juegos para mejorar el comportamiento de los niños, los docentes estuvieron muy de acuerdo con la aplicación e incrementación de nueva técnica.

### 10. ¿Brinda charlas de valores y buen vivir a sus estudiantes?

#### CUADRO N° 21

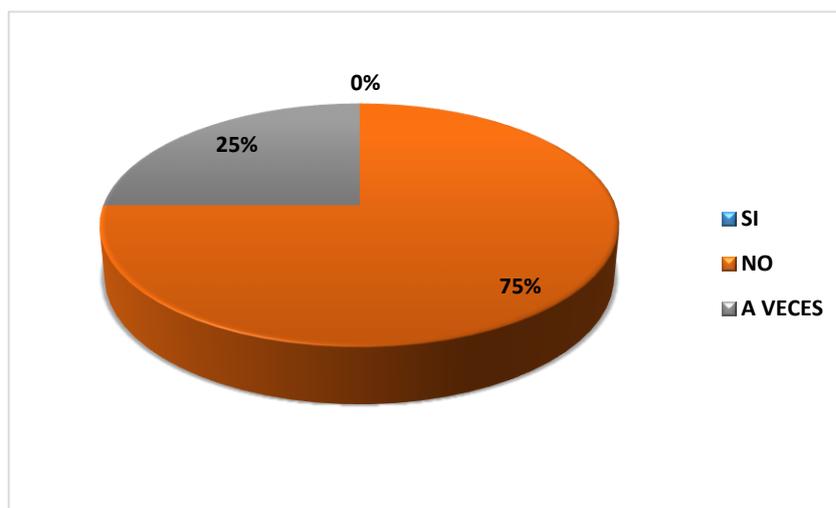
OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
--------	------------	------------

SI	0	0%
NO	3	75%
A VECES	1	25%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

## GRÁFICO N° 20



**Autora:** INTRIAGO ZAMBRANO RICARDO FERNANDO

**Fuente:** Escuela Juan de Dios

**ANALISIS:** Los resultados obtenidos en la encuesta refleja que un 75% de los docentes no brindan charlas de valores y buen vivir a sus estudiantes y un 35 % lo hace a veces.

**INTERPRETACION:** Los docentes indicaron en su gran mayoría que no brindan charlas de valores y buen vivir a sus estudiantes, debido a la falta de coordinación por parte de las autoridades de la institución.

## **4.2. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACION**

### **4.2.1. CONCLUSIONES**

- La mayoría de los docentes están de acuerdo que la poca práctica de los valores en el hogar y la influencia del medio en que viven es una de las causas importantes del comportamiento inadecuado en los educandos.
- La terapia de juego proporciona una herramienta valiosa a través de la observación directa la cual, permite analizar, comprender, averiguar y constatar cuales son los patrones de conducta que se presentan en los niños/as.
- La institución y los docentes no aplican buenas y adecuadas terapias de juegos según la necesidad de los estudiantes para el desarrollo y mejoramiento comporta mental de los mismos.

#### **4.2.2. RECOMENDACIONES**

- Concientizar los maestros con los padres para que dediquen el tiempo suficiente al cuidado de sus hijos, para que de esta manera ellos puedan adaptarse exitosamente en su entorno, por lo que deben ser preparados para enfrentarse a nuevas situaciones poniendo en práctica los valores adquiridos en el hogar .
  
- Emplear habitualmente terapias de juegos, de esta manera el niño/a expresa sus conflictos sin ninguna presión de nadie, ya que mediante la utilización de los materiales de juego permiten, al niño/a expresar, manifestar sus sentimientos, sufrimientos, emociones, entre otras.
  
- Aplicar adecuadas terapias de juegos según la necesidad de los estudiantes ya que el juego en su desarrollo evolutivo es fundamental, porque influye tanto en su capacidad posterior para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura adaptación a la sociedad imperante.

### 3.6 CRONOGRAMA DE TRABAJO.

Actividades	Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.- Introducción.	X	X																		
2.- Idea o tema de Investigación		X	X																	
3.- Marco Contextual				X	X															
4.- Situación problemática.						X	X													
5.- Planteamiento del problema.						X	X													
6.- Delimitación de la investigación.							X													
7.- Justificación.							X	X												
8.- Objetivos de Investigación.							X	X												
9.- Marco Teórico.								X	X	X	X	X								
10.- Hipótesis.-												X	X							
11.- Metodología de Investigación													X	X	X					
12. Presentación del proyecto															X	X				
13. Sustentación del proyecto																				

## **BIBLIOGRAFÍA**

AXLINE, V. M. (2003). TERAPIADE JUEGO. Mexico: Editorial Diana.

Blix Formoso, J., Urbiola Ituarte, M., Bermejo Rubio, F., & Fernandez Afonso, M. F. (2007). Terapias de juegos. PTES- Play Therapy Spain, pàg. 4.

Blix Formoso, J., Urbiola Ituarte, M., Bermejo Rubio, F., & Fernandez Afonso, M. F. (2007). Terapias de juegos. PTES- Play Therapy Spain, pàg. 4.

Bonilla Reyes, A. A. (2013). "LA MÚSICA INFANTIL Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DEL CENTRO PARTICULAR DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "LOS NOGALES" DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DETUNGURAHUA". Ambato, Tungurahua, Ecuador.

Caba, Á., & López, I. (2010). El Retorno a la Alegría - Manual de Terapias Lúdicas- Un programa para la recuperación psicoafectiva de niñas, niños y adolescentes en situaciones de emergencia y desastres. Colombia: Unicef.

Castellar, J. L. (2014). Influencia de los videos juegos en las conductas agresiva de niños y adolescentes en Venezuela. Bolivar , Venezuela , Venezuela.

Charles, A., & Lavorato, M. F. (2014). Cómo hacer terapia de juego. Recuperado el 2015, de ehowenespano:  
[http://www.ehowenespanol.com/terapia-juego-como\\_355144/](http://www.ehowenespanol.com/terapia-juego-como_355144/)

Diccionario Definicion DE. (2010). Definicion de comportamiento.

Recuperado el 2015, de /definicion.de:

<http://definicion.de/comportamiento/>

Figuroa Sigüenza, M. E. (2013). Terapia de juegos desde el modelo integrativo aplicada a escolares que presenta conductas agresivas. Cuenca - Ecuador : Universidad de Azuay.

Formoso, J. B. (2012). LA TERAPIA DE JUEGO EN EL TRATAMIENTO DEL NIÑO CON ESTRÉS POSTRAUMÁTICO. Psicoterapeuta Infantil.

Kennedy, T., & Rojahelis Busto, J. E. (2015). Tipos de problemas de conducta estudiantil. eHow en español - Ciencia y cultura, pág. 1.

Long, M. (2011). La terapia de juego. Bebes y más, PÁG. 1.

Mejía López , E. (2006). El Juego Cooperativo - Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares Informe de práctica . Medellín- Colombia: Universidad de Antioquia.

Soto, J. C., & Mira, R. (2015). TERAPIA DE JUEGO. El arbol doble, PÁG. 1.

Valenzuela , I. (2015). 7 habituales comportamientos de los seres humanos y su explicación biológica. Ojos Curiosos, pág. 1.

## Anexos

### Anexo Nº 1: matriz comparativa

Terapia de Juego, su Incidencia en el Comportamiento de los Estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Juan De Dios Zarate, del Cantón Quevedo, Año 2015		
<b>Problema general</b>	<b>Objetivo general</b>	<b>Hipótesis general</b>
¿De qué manera inciden las terapias de juego en el comportamiento de los estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Juan de Dios, Cantón Quevedo?	Determinar la incidencia de las terapias de juego en el comportamiento de los estudiantes del cuarto año de Educación Básica De La Escuela Juan De Dios, Cantón Quevedo	Las terapias de juego inciden en el comportamiento de los estudiantes del cuarto año de Educación Básica De La Escuela Juan De Dios, Cantón Quevedo
<b>Sub-problemas</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Hipótesis específicas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo Investigar los casos de mal comportamiento en los niños del cuarto año de Educación Básica De La Escuela Juan De Dios para identificar las causas que generan esas conductas agresivas?</li> <li>• ¿Cuáles son las terapias de juegos aplicables en el proceso de enseñanza aprendizaje para mejor el comportamiento de los estudiantes?</li> <li>• ¿De qué manera diseñar estrategias alternativas para la aplicación de buenas y adecuadas terapias de juegos según la necesidad de los estudiantes para el desarrollo y mejoramiento comportamental de los mismos?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar los casos de mal comportamiento en los niños del cuarto año básico cuarto año de Educación Básica De La Escuela Juan De Dios para identificar las causas que generan esas conductas agresivas.</li> <li>• Conocer las terapias de juegos aplicables en el proceso de enseñanza aprendizaje para mejor el comportamiento de los estudiantes.</li> <li>• Diseñar estrategias alternativas para la aplicación de buenas y adecuadas terapias de juegos según la necesidad de los estudiantes para el desarrollo y mejoramiento comporta mental de los mismos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigando los casos de mal comportamiento en los niños del cuarto año básico cuarto año de Educación Básica De La Escuela Juan De Dios identificaremos las causas que generan esas conductas agresivas.</li> <li>• Las terapias de juegos aplicables en el proceso de enseñanza aprendizaje mejorarán el comportamiento de los estudiantes.</li> <li>• Diseñando estrategias alternativas para la aplicación de buenas y adecuadas terapias de juegos según la necesidad de los estudiantes se desarrollará y mejorará el comportamiento de los mismos</li> </ul>

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

## Anexo Nº 2 preguntas dirigidas a estudiantes

Cuarto año de educación básica de la Escuela Juan de Dios

Terapia de juego, su incidencia en el comportamiento

1. ¿Te distraen con facilidad y no terminas lo que se te piden?  
Si  No  A veces
2. ¿Tienes problemas para seguir instrucciones?  
Siempre  Frecuentemente  Nunca
3. ¿Te molestan cuando tienes esperar tu turno en el juego?  
Siempre  Frecuentemente  Nunca
4. ¿Tienes compañeros de clases con problemas de comportamiento inadecuado dentro y fuera del aula?  
Mucho  Poco  Nada
5. ¿Juegas agresivamente con tus compañeros de clases o amigos?  
Si  No  A veces
6. ¿Tienes compañeros que molestan a los demás dentro y fueras de la escuela?  
Siempre  Frecuentemente  Nunca
7. ¿Te levantas en el salón en hora de clases?  
Si  No  A veces
8. ¿Tu docente realiza juegos de recreación, dinámicas y otros para atraer la atención en clases?  
Siempre  Frecuentemente  Nunca
9. ¿Considera usted necesario aplicar técnicas de juegos para mejorar el comportamiento de los niños?  
Siempre  Frecuentemente  Nunca
10. ¿te han brindado charlas de valores y buen vivir en la escuela?  
Si  No  A veces

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

## FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

### Anexo Nº 3 preguntas dirigidas a los docentes de la Escuela Juan de Dios

Terapia de juego, su incidencia en el comportamiento

11. ¿Tiene estudiantes que se distraen con facilidad y no terminan lo que se les pide?

Si  No  A veces

12. ¿Sus estudiantes tienen problemas para seguir instrucciones?

Siempre  Frecuentemente  Nunca

13. ¿Tiene estudiantes con dificultades para esperar su turno en el juego?

Siempre  Frecuentemente  Nunca

14. ¿Tiene estudiantes con problemas de comportamiento inadecuado dentro y fuera del aula?

Mucho  Poco  Nada

15. ¿Considera usted que tiene estudiantes que juegan agresivamente?

Si  No  A veces

16. ¿Sus estudiantes se molestan entre compañeros?

Siempre  Frecuentemente  Nunca

17. ¿Tiene estudiantes inquietos, se levantan en el salón en hora de clases?

Si  No  A veces

18. ¿Realiza juegos de recreación, dinámicas y otros para atraer la atención de sus estudiantes?

Si  No  A veces

19. ¿Considera usted necesario aplicar técnicas de juegos para mejorar el comportamiento de los niños?

Siempre  Frecuentemente  Nunca

20. ¿Brinda charlas de valores y buen vivir a sus estudiantes?

Si  No  A veces