

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

CARRERA: PSICOLOGÍA

Tesis previa a la obtención del título de: PSICÓLOGA

**TEMA:
LA EFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS, COMO RECURSO
ALTERNATIVO PARA MODIFICAR LA AGRESIÓN PROACTIVA Y
REACTIVA EN ADOLESCENTES DE LA CASA DE LA NIÑEZ N° 2**

**AUTORA:
ANDREA SUSANA SALTOS ALMEIDA**

**DIRECTOR:
MARIO ARTURO MÁRQUEZ TAPIA**

Quito, mayo del 2014

**DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE USO DEL
TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, autorizo a la Universidad Politécnica Salesiana la publicación total o parcial de este trabajo de titulación y su reproducción sin fines de lucro.

Además declaro que los conceptos y análisis desarrollados y las conclusiones del presente trabajo son de exclusiva responsabilidad de la autora.

Quito, mayo, 2014

Andrea Susana Saltos Almeida

C.I: 1722588926

DEDICATORIA

A quienes con tenacidad, fortaleza e infinito amor supieron guiar de la mejor manera el camino que he recorrido hasta hoy.

Mis padres.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todas las instituciones y fuentes de saber que con su aporte y participación fortalecieron significativamente el desarrollo del presente trabajo.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	7
EL JUEGO.....	7
1.1 Breve reseña histórica del juego	7
1.2 Conceptualizaciones del juego.....	8
1.3 Definición del juego.....	9
1.4 Características del juego.....	10
1.5 Principales teorías sobre el juego.....	11
1.6 Clasificación del juego.....	13
1.7 Juegos cooperativos.....	15
1.7.1 Definición de juegos cooperativos.....	15
1.7.2 Beneficios de los juegos cooperativos.....	16
CAPÍTULO II.....	18
AGRESIVIDAD Y AGRESIÓN	18
2.1 Definición.....	18
2.2 Teorías de la agresividad.....	19
2.2.1 Teorías sobre el origen de la agresividad y sus diversas concepciones.....	19
2.3 Definición de la agresión.....	20
2.4 Clasificación de la agresión.....	24
2.5 Agresión reactiva y proactiva.....	25
2.5.1 Agresión reactiva.....	25
2.5.2 Agresión proactiva.....	26

2.6 Evaluación de la agresión reactiva y proactiva.....	28
2.6.1 Cuestionario RPQ.....	28
CAPÍTULO III.....	30
ADOLESCENCIA	30
3.1 Caracterización.....	30
3.2 Adolescencia y agresión.....	31
3.3 Adolescentes con experiencia de vida en calle.....	33
CAPÍTULO IV.....	36
CASA DE LA NIÑEZ N° 2.....	36
4.1 Historia.....	36
4.2 Misión y Visión.....	38
4.3 Objetivos.....	38
4.4 Metodología de trabajo.....	39
4.4.1 Sub proceso de trabajo en calle.....	39
4.4.2 Sub proceso de Comunidad Terapéutica.....	40
4.4.3 Sub proceso de reinserción.....	41
4.4.4 Sub proceso Preventivo.....	42
CAPÍTULO V.....	44
MARCO METODOLÓGICO	44
5.1 Tipo de investigación	44
5.2 Metodología de la investigación	44
5.2.1 Algoritmo procedimental.....	45
5.3 Población y Muestra.....	45
5.3.1 Población.....	45
5.3.2 Muestreo.....	46

5.3.3 Muestra.....	46
5.3.4 Diseño.....	46
5.4 Materiales, instrumentos y técnicas.....	46
5.4.1 Instrumentos.....	47
5.4.2 Técnicas.....	48
5.4.2.1 Juegos cooperativos.....	48
5.4.2.2 Descripción de las sesiones lúdicas.....	49
CAPÍTULO VI.....	64
ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	64
6.1 Edad de los participantes.....	64
6.2 Hipótesis 1.....	65
6.2.1 Puntuaciones de agresión reactiva y proactiva pre intervención.....	65
6.3 Hipótesis 2.....	66
6.3.1 Puntuaciones comparativas de agresión reactiva pre y post intervención.....	66
6.3.2 Puntuaciones comparativas de agresión proactiva pre y post intervención.....	67
6.3.3 Puntuaciones comparativas de las medias aritméticas de agresión reactiva vs. agresión proactiva pre y post intervención.....	68
6.4 Hipótesis 3.....	69
6.4.1 Puntuación de la reducción de la agresión acorde a los grupos de edad.....	70
CONCLUSIONES.....	71
RECOMENDACIONES.....	72
LISTA DE REFERENCIAS.....	73

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Consentimiento informado.....	76
Anexo 2. Diploma.....	77
Anexo 3. Cartel de invitación.....	78
Anexo 4. Invitaciones individuales.....	79
Anexo 5. Carné de identificación.....	80
Anexo 6. Ficha de registro de sesiones lúdicas.....	81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Hipótesis y variables planteadas para la investigación.....	5
Tabla 2. Desarrollo de las concepciones del juego a lo largo de la historia en las diferentes culturas.....	8
Tabla 3. Clasificación conceptual de las teorías del juego.....	12
Tabla 4. Características diferenciales en la delimitación conceptual de la agresión proactiva vs. reactiva.....	27

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nefertari jugando al senet, una versión antigua del ajedrez.....	7
Figura 2. Clasificación del juego según categorías.....	14
Figura 3. Clasificación de la agresión.....	24
Figura 4. Metodología de las sesiones lúdicas.....	48
Figura 5. Edad de los participantes que conforman la muestra de la investigación.....	65
Figura 6. Puntuación de agresión reactiva pre intervención vs. puntuación de agresión proactiva pre intervención acorde al cuestionario RPQ aplicado a la muestra de investigación.....	66
Figura 7. Puntuación de agresión reactiva pre y post intervención acorde al cuestionario RPQ aplicado a la muestra de investigación.....	67
Figura 8. Puntuación de agresión proactiva pre y post intervención acorde al cuestionario RPQ aplicado a la muestra de investigación.....	68
Figura 9. Puntuaciones comparativas de las medias aritméticas de agresión reactiva pre y post intervención vs. agresión proactiva pre y post intervención.....	69
Figura 10. Disminución en la puntuación de agresión reactiva y proactiva posterior a la aplicación de juegos cooperativos para menores y mayores a 16 años.....	70

RESUMEN

La investigación sobre “La efectividad de los juegos cooperativos, como recurso alternativo para modificar la agresión proactiva y reactiva en adolescentes de la Casa de la Niñez N° 2”, fue realizada en los meses de octubre y noviembre del 2013. La muestra de investigación la conformaron 10 adolescentes de la institución con experiencia de vida en calle, con quienes según la propuesta planteada en el diseño de investigación, se desarrollaron juegos cooperativos, combinando juegos diseñados por la autora y otros juegos correspondientes a la revisión bibliográfica, pretendiendo así modificar los niveles de agresión reactiva y proactiva de los participantes.

Para el reporte de datos sobre los niveles de agresión pre y post intervención lúdica, se utilizó el Cuestionario de agresión reactiva y proactiva para adolescentes (Reactive – Proactive Questionnaire), permitiendo concluir favorablemente con el objetivo planteado en la investigación, ya que a través de la intervención lúdica los niveles de agresión reactiva y proactiva disminuyeron en los participantes. Al concluir la investigación se recomienda el uso de juegos cooperativos como recurso alternativo en el trabajo terapéutico con los participantes de la institución en pro mejora de su estilo de vida.

ABSTRACT

Researching on "The effectiveness of cooperative games, as an alternative remedy to modify proactive and reactive aggression in adolescents, in the House of Children No. 2", was held during the months of October and November of 2013. The research sample was formed by 10 teens from the institution with experience in street life, with which, according to the proposal made in the research design, cooperative games were developed by combining games designed by the author and other games related to the literature review, pretending to modify the levels of reactive and proactive aggression in the participants.

To report data on levels of aggression pre and post ludic intervention, the reactive - proactive Questionnaire was used, allowing concluding favorably with the objective stated in the research, as through ludic intervention, levels of reactive and proactive aggression reduced in the participants. At the conclusion of the investigation, it is recommended the use of cooperative games, as an alternative remedy in therapeutic work with participants of the institution towards improving their lifestyle.

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del problema

Como seres humanos en el proceso de desarrollo podemos estar influenciados por la combinación de factores físicos, ambientales, culturales etc., generando así, las estructuras cognitivas y conductuales que responderán a la forma de interactuar con la sociedad. Es así que "...las dificultades emocionales y conductuales de los adolescentes son principalmente el producto de procesos cognitivos desadaptativos..."(Doula, 2001). En tanto, la experiencia de vida en calle, difícilmente fortalecería el desarrollo de conductas que permitan la adaptación y la convivencia pro social de los individuos.

Los participantes del proyecto que ejecuta La Casa de La Niñez N° 2, al ingresar a la institución atraviesan varios procesos de adaptación, entre ellos; un medio ambiente institucionalizado con reglamento interno, las limitaciones de lo que consideraban su "libertad callejizada", incluida la abstinencia al consumo de sustancias psicotrópicas, "...donde disminuye el grado de consumo pero incrementa la sensación de malestar interno cuando deja de tomar la droga"(Beck, 2001), el conjunto de éstas causas se asocian a la aparición de varios síntomas, entre éstos; una gama de conductas agresivas, entendiendo a la agresividad como un "estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto. La agresión es cualquier forma de conducta que pretende herir física y/o psicológicamente a alguien"(Bruno F. , 1997), posiblemente como una respuesta defensiva, quizá como medio de protección o el anhelo del poder, provocándoles inconvenientes en la adaptación a su nuevo entorno.

Bajo las consideraciones institucionales y siendo una norma cardinal la no violencia, existe una problemática que hace referencia a los tipos y niveles de agresividad que se manifiestan entre los participantes de la Casa de la Niñez, sea verbal o física. Cuenta Pedro Armendáriz el psicoterapeuta de la institución: "...se enfrentan verbalmente, son desafiantes y por lo general hay que intervenir a tiempo de forma radical antes que se agrave la situación..., incluso dentro de los encuentros que hemos establecido para el

trabajo previo a realizarse se pudo evidenciar una riña verbal entre dos participantes: “Juan” quien directamente se enfrentó a “Carlos” (nombres ficticios), por ocupar su silla, este hecho se siguió de agresión verbalmente desafiante, donde pude intervenir directamente para que el suceso no continúe. Estas conductas interrumpen la modalidad de trabajo, ejemplifican una mala conducta para el resto de compañeros y se convierten en una problemática institucional, debido a que la violencia es una razón directa para que los participantes deban abandonar el proceso terapéutico ofrecido por la institución”.

La Casa de la Niñez considera las prioridades académicas para los adolescentes, y por ello cuenta con un espacio para el desarrollo y nivelación, así como la alteridad de un trabajo creativo que disperse la carga emocional en los participantes, existiendo el acceso a actividades del taller de manualidades. Todo este proceso es acompañado de la terapia psicológica que recibe cada uno. A pesar de ser intervenciones primordiales acordes a los objetivos y misión de la institución, existe la demanda de generar nuevas actividades que cohesionen la participación, recreación y funcionalidad en otros aspectos de las necesidades que tienen como adolescentes, donde su actuar no sea una conducta reactiva, sino proactiva como una apropiación del espacio, logrando adaptarse con su medio ambiente, desarrollando su imaginación y realizando un trabajo en equipo, es así que la propuesta de actividades alternativas, como el uso de técnicas lúdicas, pudiera resultar beneficioso tanto para el desarrollo institucional como para los participantes.

Se propone el uso de juegos cooperativos, como posibles recursos alternativos de trabajo, considerándose las problemáticas de los participantes, entre ellas la agresividad; como un patrón primario de la secuela de la vida en calle, que impide el manejo de los procesos internos, así como institucionales, es por ello que cabe preguntarse:

- **¿Qué tipo de agresión, la proactiva o la reactiva es más frecuente en la población de estudio de la Casa de la Niñez N° 2?**
- **¿La utilización de juegos cooperativos, como recurso alternativo de trabajo, es efectiva para la disminución de los niveles de agresión proactiva o reactiva?**

- **¿Qué subgrupo investigado acorde a la edad, menores de 16 años o mayores de 16 años 1 día, se beneficiará más de la intervención lúdica si esta es efectiva en disminuir sus niveles de agresión?**

a) Justificación

El estudio a realizarse tiene relevancia; ya que permitirá detectar el tipo de agresividad más común en los participantes, “...siendo la agresividad y el consumo de sustancias psicoactivas uno de las principales factores que requieren trabajo psicoterapéutico...” así lo sostiene el psicoterapeuta de la institución diana.

Debido a los factores que intervienen en el ingreso a la institución como la nueva alimentación, la abstinencia de sustancias psicotrópicas y la formación en nuevas actividades, se requiere una intervención que module los cambios conductuales que aparecen procurando el bienestar dentro del proceso terapéutico de los participantes. El implementar el juego, como un recurso alternativo de trabajo, responde a la necesidad de intervenir activamente, y con una modalidad creativa, los procesos que los jóvenes de calle necesitan, y que van de la mano con la nivelación académica, la disciplina y su bienestar.

Los juegos cooperativos podrían mejorar las relaciones interpersonales entre los participantes, desarrollando intervenciones grupales, realizando actividades físicas que contribuyan la relajación corporal y mental, además de mejorar el ambiente cotidiano de sus actividades institucionales, al jugar cooperativamente; los procesos cognitivos, afectivos y conductuales podrían modificarse, bajo la perspectiva de vincularse entre sí, y no en competencia unos contra otros.

Es un planteamiento positivo de cambio y un recurso de trabajo alternativo para las instituciones, ya que al indagar sobre la efectividad de los juegos cooperativos en la agresión, se puede ampliar las formas de abordar ésta problemática, así como podría responder a investigaciones de meta análisis sobre la temática.

El presente trabajo con juegos cooperativos está enfocado a beneficiar principalmente a los participantes de la Casa de la Niñez N° 2, la realización del mismo permitiría la

fluidez en la participación, así como el reconocimiento de las propuestas de los beneficiados desarrollando sus capacidades tanto intelectuales como físicas, incrementaría el trabajo en equipo, siendo una conducta incompatible con la agresión, ampliaría las posibilidades de permanencia de los colaboradores en el proceso terapéutico, (ya que si no se agreden como norma pueden continuar en el proceso), así como posiblemente disminuiría los niveles de agresividad y, de encontrarse evidencia a favor, será útil como una propuesta complementaria al trabajo terapéutico con las poblaciones asociadas a este tipo de problemáticas.

b) Objetivos

➤ **General**

Determinar la influencia de los juegos cooperativos como recurso alternativo en la reducción de la agresividad en adolescentes de la Casa de la Niñez N°2.

➤ **Específicos**

- Identificar el tipo de agresión más frecuente, proactiva o reactiva, en la muestra de estudio.
- Determinar la variación de los niveles de agresión, anteriores y posteriores al trabajo alternativo con juegos cooperativos en la población.
- Identificaren qué rango de edad dentro de la muestra se disminuye más los niveles de agresión proactiva ó reactiva tras la intervención lúdica.

c) Hipótesis

- La agresión más frecuente en la población de estudio es la reactiva.
- El trabajo con juegos cooperativos ayuda a disminuir la agresión proactiva y reactiva en los participantes de la investigación.
- El subgrupo más beneficiado por los juegos cooperativos para disminuir agresión, es el de los menores a 16 años.

Las hipótesis, variables, definiciones, instrumentos y escalas se describen en la Tabla 1.

Tabla 1. Hipótesis, variables, definiciones, instrumentos y escalas planteadas para la investigación.

HIPÓTESIS	VARIABLE	DEF. CONCEPTUAL	DEF. OPERACIONAL	INSTRUMENTO	TIPO ESCALA
1. La agresión más frecuente en la población de estudio es la reactiva.	Agresión proactiva(v. descriptiva)	Comportamiento que es conducido por un propósito que se tiene en mente (obtención de placer, poder, bienes materiales, etc.) y que va más allá de lastimar a la víctima	Puntuación RPQ	Cuestionario RPQ	Métrica-Intervalar 0= nunca 1= algunas veces 2= a menudo
	Agresión reactiva(v. descriptiva)	Comportamiento que sucede como reacción a una amenaza percibida y que suele estar relacionada con una activación emocional intensa.	Puntuación RPQ	Cuestionario RPQ	0= nunca 1= algunas veces 2= a menudo
2. El trabajo con juegos cooperativos ayuda a disminuir la agresión proactiva y reactiva en los participantes de la investigación.	Juegos cooperativos(v. independiente)	Juegos sin perdedores, que se juegan con otros, más que enfrentados a otros, usando como instrumento el cuerpo.	Acorde a la cantidad de horas de sesiones	Registro de sesiones	0-5= bajo 6-10= medio 11-15= alto
	Agresión(v. dependiente)	Comportamiento cuyo fin es lastimar a alguien física o psicológicamente	Acorde a las respuestas en conjunto obtenidas por el cuestionario	Cuestionario RPQ	0= nunca 1= algunas veces 2= a menudo

HIPÓTESIS	VARIABLE	DEF. CONCEPTUAL	DEF. OPERACIONAL	INSTRUMENTO	TIPO ESCALA
3. El subgrupo más beneficiado por los juegos cooperativos para disminuir agresión, es el de menores a 16 años.	Juegos cooperativos(v. independiente)	Juegos sin perdedores, que se juegan con otros, más que enfrentados a otros, usando como instrumento el cuerpo.	Acorde a la cantidad de hora de sesiones asistidas	Registro se sesiones	0-5= bajo 6-10= medio 11-15= alto
	Agresión (v. dependiente)	Comportamiento cuyo fin es lastimar a alguien física o psicológicamente	Acorde a las respuestas en conjunto obtenidas por el cuestionario	Cuestionario RPQ	0= nunca 1= algunas veces 2= a menudo
	Edad	Tiempo transcurrido a partir del nacimiento de un individuo	Resta entre fecha actual y fecha de nacimiento	Fichas institucionales	13 a 16= pubertad 16 años 1 día a 18= adolescencia

Elaborado por: Andrea Saltos

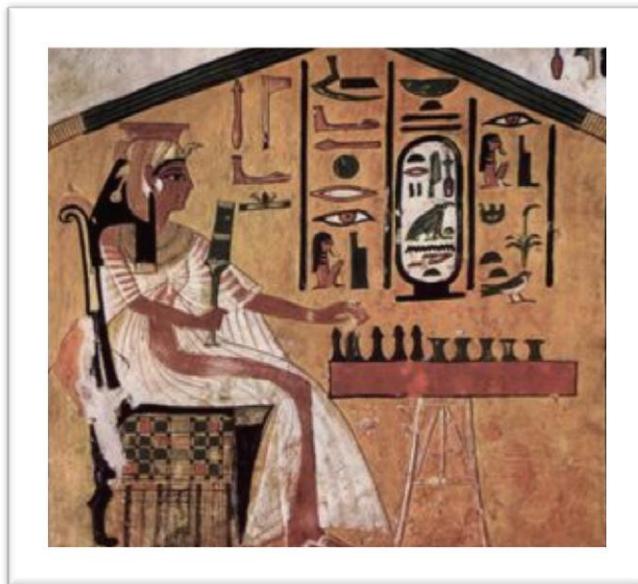
CAPÍTULO I

EL JUEGO

1.1 Breve reseña histórica del juego

El ser humano desde su prehistoria manifestaba formas de juegos en función de comunicarse, desarrollar conocimientos, capacidades y formas culturales que perfilen su identidad, aspectos que se han mantenido y desarrollado a lo largo del tiempo. La correlación temporal de algunos de éstos juegos como testimonios gráficos se encuentran pintados en paredes de templos y tumbas egipcias, tras un estudio se contempla haber "...determinado en el año 1866 por el Dr. Birch, que identificó una de las palabras de los juegos egipcios con el significado de "Juego de Ajedrez" (Figura 1) e indagó sobre la similitud entre las figuras actuales del ajedrez, y el posicionamientos del juego egipcio (Andreu M. d., 2006, pág. 1). Configurándose en tales hechos, la relevancia en proporción al simbolismo y perdurabilidad a través del tiempo, las diversas funciones que el juego sigue aportando.

Figura 1. Nefertari jugando al senet, una versión antigua del ajedrez.



Fuente: Andreu M. d., 2006

A través de la historia, el juego se convierte en un instrumento muy importante no sólo por los beneficios, emocionales como físicos para el ser humano, sino también por los cambios ideológicos que ha ido influenciando en las sociedades.

1.2 Conceptualizaciones del juego

Existen varias conceptualizaciones del juego, dependiendo su cultura, la época, el enfoque teórico, su utilidad, etc., se denotarán las concepciones más relevantes, como puede apreciarse en la Tabla 2.

Tabla 2. Desarrollo de las concepciones del juego a lo largo de la historia en las diferentes culturas.

CULTURAS CRONOLOGÍA	CONCEPCIÓN DEL JUEGO	EJEMPLOS
Paleolíticos 10.000 a. C. -Mayas -Aztecas, etc.	Integrante del ritual y el pensamiento mágico, funcionaba como herramienta estratégica de actividad física supervivencia y poder.	Juego de la pelota (<i>tlaxtli</i> o <i>tlachtli</i>).
Egipcios 3.000 a. C	Manifestación de ingenio y crecimiento del intelecto, poseían un efecto de marca territorial y estrategia.	-Juego de canicas (piedras de jaspe y ágata) -Juego de pelota
Babilónicos 2.000 a.C.	El juego poseía una connotación dentro las fiestas populares y caracterizaba su poder económico.	Peonza (trompo)
Griegos y Romanos siglo V a.C y II d.C	Ceremonia religiosa en honor a los dioses para implorar, agradecer y hacer sacrificios. Liberador de la mente y proporcionó espacios de dominio social.	-Carrera de caballos -Pentatlón -Boxeo -Ludimaghi (grandes juegos de teatro y circo).

CULTURAS CRONOLOGÍA	CONCEPCIÓN DEL JUEGO	EJEMPLOS
Edad Media siglos XIV-XV	Entretenimiento, ocio y tiempo libre, fiesta y ritualidad colectiva. La religión y el juego, conformaban fiestas populares. Funcionaba para adiestrarse previos a guerras.	-Juegos de azar -Juegos de habilidad. -Juegos de pugna (puños).
Edad Moderna siglos XVI-XVII	El juego empieza a ser visto como un instrumento educativo. Necesidad social, placer individual, aparece el juguete tras un proceso de industrialización.	-Naipes -Bailes -Títeres -Juguetes
Edad Contemporánea siglos XIX- XXI	El juego, precisamente como deporte se constituye como hábito cultural, con sentido de competición, formando “sub culturas de masas”.	-Futbol -Boxeo -Tenis

Fuente: Revista Digital Buenos Aires N° 143 Abril 2010.

Elaborado por: Andrea Saltos.

1.3 Definición del juego

Epistemológicamente “iocus” dio lugar a la palabra “juego”, con el mismo significado en latín denominada “ludus” y también conocido como “parchís” en España(Kluger, pág. 104), quedando así la asociación al juego, en diversas palabras como “ludoterapia”.

“El juego es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según reglas libremente consentidas pero absolutamente imperiosas, acompañada de una sensación de tensión, júbilo y consciencia de ser de otro modo que en la vida real”(Huizinga, 1938).

Gutton, P (1982), lo define como una “forma privilegiada de expresión infantil”.

“Actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”(Baroja, 1996, pág. 14).

Cagigal, J.M (1996), dice que el juego es una “acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.

Es así que agrupando las diversas concepciones se define al juego como actividad necesaria para los seres humanos en los diversos aspectos de su vida, debido a que permite desarrollar capacidades motoras, intelectuales, sociales y afectivas, generando imaginarios y conductas para el desenvolvimiento social, siendo una actividad libre y placentera en sí misma.

Así como se ha reconocido a los juegos bajo una consigna propositiva, cabe mencionar la existencia del Juego Patológico, reconocido como tal, en 1980 en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-III), y fue clasificado como un trastorno del control del impulso. Se caracteriza por una pérdida de control sobre el juego, deterioro de sus relaciones sociales, mentiras sobre las vinculaciones del sujeto frente al juego, apropiaciones de dinero, etc. (APA, 1994).(Ladouceur, 1999).

1.4 Características del juego

El juego está caracterizado principalmente por ser:

- **Placentero:** el juego debe proporcionar placer para quien lo practica, y por ningún motivo generar frustración.

- **Natural y motivador:** es una actividad motivadora, genera el deseo de ser ejecutada, en tanto es natural.
- **Voluntario:** entendida como una actividad libre, sin obligaciones externas.
- **Mundo aparte:** como busca salir de la cotidianidad, crea ficción, y satisfacciones que normalmente no se alcanzan en la realidad.
- **Creador:** la práctica del juego favorece el desarrollo de la creatividad y espontaneidad.
- **Expresivo:** favorece la exteriorización de los sentimientos, pensamientos y comportamientos que, en situaciones cotidianas, por lo general estarían coartadas.
- **Socializador:** es una de sus principales características, su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo (García, et al 2002).
- **Terapéutico:** bajo ciertas condiciones ejerce cambios positivos en los individuos, es una herramienta de representación para algunas escuelas psicológicas.
- **Otras:** características negativas, entre éstas la adicción que puede producir el juego.

1.5 Principales teorías sobre el juego

La diversidad de las concepciones del juego deja un espacio limitado para poder encasillar dentro de una sola línea teórica para su definición, en tanto se permiten ciertas clasificaciones que desglosan varias categorías del juego, se detallan las principales en la Tabla 3.

Tabla 3. Clasificación conceptual de las teorías del juego.

TEORÍAS Y AUTORES	CONCEPTOS
<p>1. Teoría Biologista-Teoría del Instinto -Ovide Decroly (1983). “El juego Educativo”.</p>	<p>El juego es un instinto. Existe una pulsión interna hacia el movimiento y se juega para liberar energía.</p>
<p>2. Teoría del Exceso - Friedrich von Schiller -Herbert Spencer (1861). “De la Educación Física”.</p>	<p>El juego como descarga de energía sobrante. Spencer sostiene que: “el juego es un gasto de energía que el niño posee en exceso” (Energía Suprema).</p>
<p>3. Teoría de la Relajación ó Descanso - MoritzLazarus (1883).</p>	<p>Es un sistema para la relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga. El núcleo de su función es su efecto recuperatorio.</p>
<p>4. Teorías Sociales - Autores Varios</p>	<p>-Vygotsky “El juego nace como necesidad de reproducir el contacto con los demás, es una actividad social que permite desarrollar roles, así como la capacidad simbólica de la imaginación”.</p> <p>-Britte “El niño juega para relacionarse con los otros”.</p> <p>-Mac Dougall “En el hombre es donde el hombre se encuentra así mismo”.</p> <p>-Nietsche “En el juego los instintos son modificables y expresados de una manera diferente que si el individuo actuara con interés serio”.</p> <p>-Hall “Los juegos son rudimentos de las actividades de las generaciones pasadas y en ellos se hace una recopilación de la historia de la humanidad”.</p>

TEORIAS Y AUTORES	CONCEPTOS
<p>5. Teoría del Ejercicio Preparatorio - K. Gross (1902). “El juego como escuela de la vida”.</p>	<p>El objetivo del juego es que los órganos adquieran un cierto grado de madurez a través de su práctica. “El juego es un ejercicio de preparación para la vida seria”.</p>
<p>6. Teoría de la Ficción - E. Claparède (1931). “La Educación Funcional”.</p>	<p>La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto.</p>
<p>7. Teoría Psicoanalítica - S. Freud (1920). “Más allá del principio del placer”.</p>	<p>El juego es un proceso interno de naturaleza emocional y sentimientos inconscientes, que permite la realización de deseos insatisfechos, siendo un medio de expresión de la sexualidad infantil.</p>
<p>8. Teoría Cognitiva - J. Piaget (1961). “Formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño”.</p>	<p>El juego es parte de la inteligencia, ya que asimila funcionalmente la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Su evolución está condicionada por las capacidades sensorio-motrices, simbólicas y aspectos esenciales del desarrollo del individuo.</p>

Fuente: Autores Varios.

Elaborado por: Andrea Saltos.

1.6 Clasificación del juego

El juego puede clasificarse bajo diferentes criterios, visualizando sus factores, beneficios, orígenes y estructura como se muestra en la Figura 2.

Figura 2. Clasificación del juego según categorías.

Criterio de Clasificación	Tipología	Descripción	Ejemplos
Área de Desarrollo	Sensoriales	Desarrollan los sentidos (sensaciones) y el contacto con la realidad, adquiriendo mayor percepción.	“Identificación de colores y olores”
	Motores	Generan la activación del sistema motor, predomina el movimiento, manipulación y exploración motora.	“Juegos de saltos” “Juegos de velocidad”
	Intelectuales	Permiten estimular las destrezas del cerebro, aumentando las capacidades intelectuales para solucionar diferentes situaciones.	“Ajedrez” “Rompecabezas”
	Sociales	Facilitan las relaciones interpersonales, que ayudan la socialización, y el proceso de aceptación e interacción entre varios individuos.	“Juegos de roles” “La Escuelita”
Número de Participantes	Grupales	Juego con varios participantes que permite la interacción.	“Fútbol” “Escondidas”
	Individuales	Juegos donde el participante realiza las actividades solo para cumplir su meta	“Tiro al arco” “Natación”
Procedencia	Autóctono	Aquellos juegos originarios y modificados en la misma tierra o localidad.	“La cacería del zorro”
	Popular	Juegos practicados por las masas, no necesariamente deben ser tradicionales.	“Voleibol”
	Tradicional	Se transmiten de generación en generación, atraviesan el tiempo.	“Juegos de barajas” “La Rayuela”
Forma	Competitivos	Se desarrollan bajo la consigna del éxito individual en rivalidad al adversario.	“Ping-Pong” “Videojuegos”
	Cooperativos	Se desarrollan bajo la consigna de la cooperatividad, es decir la participación conjunta para la ganancia mutua.	“Pescadito chau –chau” “El enredo”

Fuente: Autores Varios.

Elaborado por: Andrea Saltos.

1.7 Juegos cooperativos

Dentro de las mencionadas clasificaciones, por la forma en que se desarrolla el juego, los juegos cooperativos son aquellos en los cuales la finalidad y estructura hace referencia a la operación conjunta de quienes juegan, he aquí la conceptualización.

1.7.1 Definición de juegos cooperativos

Según lo planteado por Orlick, citado por Navarro, los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con actividades lúdicas, que por su estructura favorezcan los objetivos sociales, son de naturaleza socio cultural y profundamente pedagógica. “Los juegos cooperativos son juegos sin perdedores, que se juega con otros, más que enfrentados a otros”(Navarro, 2002).

Así; Grossack ha definido por situación cooperativa, aquella en la que los objetivos de los individuos participantes se relacionan de tal manera, que cada uno puede alcanzar su meta si y solo si, los otros logran alcanzar las suyas(Garaigordobil, 2006).

Los juegos cooperativos nos son diferentes proporcionalmente a otros juegos, sólo que su esencia radica en reglar a un segundo lugar el sentido competitivo. “Los componentes de los juegos cooperativos son: la cooperación, la aceptación, la participación, la comunicación y la cooperación, lo que les permite a los participantes adoptar conductas pro sociales”(Orlick, 1996).

El disfrute, más que la misma ganancia dentro de la libertad, y el placer en sí mismo de sólo jugar, el fluir con la magia de la actividad, sitúa a los participantes en un nuevo prisma que les permite sentir y vivir la actividad física de un modo diferente, hay un acercamiento más humano, y por su puesto efectos positivos en las relaciones sociales.

1.7.2 Beneficios de los juegos cooperativos

El juego en sí genera una aportación estructural para el desenvolvimiento del ser humano, más aun si es bajo la óptica de la cooperación, a continuación los beneficios individuales y sociales de los juegos cooperativos:

Para Enrique Pérez Olivera, los juegos cooperativos brindan los siguientes beneficios:

- Desarrollan sentimientos altruistas
- Permiten el descenso de conductas agresivas y mejoran las conductas pro-sociales
- Desarrollan la creatividad
- Aumentan la capacidad de resolución de conflictos
- Proporcionan fluidez a la estructura reglamentaria
- Se convierte en una actividad liberadora:
 - Libera de la competencia
 - Libera de la eliminación de participantes
 - Libera de la agresión
 - Libera de la pérdida (Olivera, 1998)

Para Raúl Omeñaca y Vicente Ruiz, sostienen que el juego cooperativo:

- Permite explorar y facilita la búsqueda de soluciones creativas en un entorno libre de presiones.
- Propicia las relaciones empáticas cordiales y constructivas entre los participantes, fomentando un alto grado de comunicación.
- Destaca el proceso sobre el producto, permitiendo reconocer las facultades que aquí se desarrollan, mucho más importante que la misma ganancia.
- Mejora la convivencia social, debido a que los participantes se relacionan de forma directa, en forma física, verbal, así como enfatizan la meta, buscando caminos para llegar a ella.
- Permite valorar el éxito ajeno, reconociendo la participación, desprendiéndose de la rivalidad, fomentando la meta común (Omeñaca & Ruiz, 1999).

Terry Orlick (1981), es uno de los autores que más ha centrado su actividad investigativa en los juegos cooperativos, valoró el efecto que éstas actividades lúdicas cooperativas producían en conductas de compartir y manifestaciones de alegría; trabajó con una muestra de 71 niños de 5 años.

Trabajó con dos grupos experimentales con juegos cooperativos, y dos grupos de grupo control con juegos tradicionales. Tras la aplicación lúdica los resultados evidenciaron la existencia de diferencias significativas frente a las conductas de compartir en los primeros grupos respecto a los grupos de control, no siendo así en los resultados de alegría que aumentaron en ambos grupos.

Tras varias investigaciones enfocadas a los juegos cooperativos T. Orlick concluye:

- Los juegos diseñados cooperativamente son un instrumento eficaz para fomentar en los niños actitudes relacionadas con la cooperación.
- Existe la posibilidad de fomentar la armonía en el grupo y la ayuda entre jugadores, bajo parámetros de intervención educativa(Omeñaca & Ruiz, 1999).

CAPÍTULO II

AGRESIVIDAD Y AGRESIÓN

2.1 Definición de agresividad

El término agresividad hace referencia a un “conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, incluyendo desde la pelea física hasta los gestos o expresiones verbales, asociados al daño consecuentemente con los demás o hacia sí mismo, con el afán de conseguir distintos propósitos” (Consuegra, 2004).

Con el término agresividad suele hacerse referencia a la tendencia o disposición inicial que da lugar a la posterior agresión. En este sentido varios autores la definen distintamente así:

Van Rillaer la define como “disposición dirigida a defenderse o afirmarse frente a alguien o algo”(Rillaer, 1978, pág. 23) .

Los etólogos por su parte, han utilizado sus conocimientos sobre la conducta animal, asociándola directamente con la supervivencia, comparándose así en cierta manera al hombre, ya que apoyan que la agresividad es innata en el ser humano, y puede darse sin que exista una provocación previa, ya que la energía se acumula, y suele descargarse en forma regular.

En los ensayos de Lagache (1960), conceptualiza a la agresividad como “una disposición indispensable para que la personalidad pueda educarse, y más ampliamente, para que el individuo adopte su sitio en el medio social y responda a los desafíos que la realidad le impone”. Propiciando la gama de caracteres inmersos en la misma, desde las cogniciones, cómo han sido estructuradas a base del aprendizaje, mismos pensamientos que conforman emociones y consecuentemente producen los actos, la conducta lo visible.

Phillips Newcomer (1987) plantea que: "la perturbación emocional es un estado del ser caracterizado por aberraciones en los sentimientos que tiene el individuo respecto a sí mismo y al medio ambiente. La existencia de la perturbación emocional se deduce del comportamiento" (en Betancourt, 2001). Esta concepción resalta la importancia de considerar el trastorno emocional como una consecuencia del trastorno comportamental y la estrecha relación que existe entre lo interno y lo externo en la configuración del trastorno.

Así podríamos sustentar que la agresividad es la tendencia inmersa en el ser humano para proceder al acto agresivo, que se conforma como patrones de conducta a través de; el dinamismo de las cogniciones, los afectos como lo sustenta el enfoque cognitivo conductual.

2.2 Teorías de la agresividad

A continuación se clasifica la agresividad acorde a la óptica de su naturaleza y origen, de acuerdo a (Diaz, 2002).

2.2.1 Teorías sobre el origen de la agresividad y sus diversas concepciones.

TEORÍAS ACTIVAS O INNATISTAS

- **Teoría Etológica**

La agresión es una reacción innata que se basa en los impulsos inconscientes biológicamente adaptados. La finalidad de la agresión es la supervivencia.

- **Teoría Psicoanalítica**

Freud, en la "Teoría de los Instintos" define a la agresión como una reacción instintiva al bloqueo de la libido, surge cuando la persona no es capaz de liberar la energía acumulada.

- **Teoría de la Personalidad**

El déficit cognitivo, la ausencia de autocontrol y la impulsividad, son factores de la personalidad que pueden determinar la agresividad. Eysenck y Kretchmer. "Biotipología del comportamiento desviado".

- **Teoría de la Frustración**

Todo comportamiento agresivo es la consecuencia de una frustración previa, causada por el bloqueo de una meta. Dollard, Miller y colaboradores (1938).

- **Teoría de la Señal-Activación**

Asociada a la teoría de la frustración, pero agrega que para frustrarse, primero hay que desear poseer algo, añade la cólera que es consecuente de la frustración, y provocador de la agresión. Berkowitz (1996).

- **Teoría Genética**

Peigne y Mazet sostienen que las manifestaciones agresivas son el resultado de síndromes patológicos orgánicos, ejemplo: la anomalía del cromosoma XYY, altos niveles de testosterona y noradrenalina. Enfatizando los aspectos hereditarios y predisposición genética para la conducta agresiva.

TEORÍAS REACTIVAS, INTERACTIVAS O AMBIENTALES

- **Teoría del Aprendizaje Social**

El comportamiento agresivo es el resultado de un aprendizaje por observación e imitación, si se obtiene beneficios la conducta aumenta, si se castiga disminuye (Bandura, 1987).

Esta teoría abarca las condiciones que regulan las facetas de la agresión en la conducta humana y el funcionamiento psicológico como el producto de la interacción recíproca y continua entre el individuo y el medio ambiente, admitiendo la participación no solo de factores sociales o aprendidos, sino

también de factores de tipo biológico o genéticos. En concreto, Bandura, afirma que las personas no nacen con repertorios prefabricados de conducta agresiva, sino que pueden adquirirlos, bien sea por observación de modelos o por experiencia directa, aunque afirma que “estos nuevos modos de conducta no se forman únicamente a través de la experiencia, sea esta directa u observada, obviamente, la estructura biológica impone límites a los tipos de respuestas agresivas que pueden perfeccionarse y la dotación genética influye en la rapidez a la que progresa el aprendizaje” (Bandura y Ribes, 1975).

El modelado se remite con gran fuerza a la influencia de la familia, que contiene la mayor repercusión en la vida de las personas, por su disponibilidad de modelos. “Las influencias del modelamiento y del reforzamiento operan conjuntamente en el aprendizaje social de la agresión en la vida diaria” (Bandura y Ribes, 1975). La conducta agresiva está controlada en gran medida por sus consecuencias, por lo que si alteramos los efectos que produce, puede ser modificada (Bandura, 1973).

La agresión tiene un valor funcional muy distinto para cada persona, y aun, varía dentro del propio individuo dependiendo de las circunstancias.

- **Teoría Sociológica**

Las principales causas de la conducta agresiva hacen referencia a las características culturales, políticas y económicas de la sociedad, en donde el constructo de la agresividad determinará patrones de conducta, así los medios de comunicación juegan uno de los papeles más importantes en ésta influencia social.

- **Teoría de la Interacción Social**

El ambiente y los contextos sociales influyen directamente en el individuo, así como el individuo en ellos, es una concepción bidireccional de interacción. Tdeschi y Felson (1994).

- **Teoría Ecológica**

Bronfenbrenner (1979), sostiene que la persona está inmersa en una comunidad interconectada en 4 dimensiones:

-Microsistema: contextos más cercanos a la persona, familia amigos etc.

-Meso-sistema: hace referencia a las interacciones del microsistema.

-Exo-sistema: entornos sociales, donde la persona no participa activamente pero se encuentra influenciada.

-Macro-sistema: es la cultura, el momento histórico social en que se vive, que interactúa con el individuo, como una realidad constante, y no sólo como influencia para la agresividad.

- **Teoría del síndrome AHI (AGRESIÓN-HOSTILIDAD-IRA)**

Este modelo de explicar la agresión vincula la ira y la hostilidad desde las varias perspectivas entre éstas e modelo neosociacionista de Bercowitz (1990), el modelo de vulnerabilidad cognitiva de Beck (2003), y el modelo general de la agresión de Anderson Bushman (2002), este último modelo considera la agresión una conducta fruto de un proceso interactivo entre la persona y la situación, donde la presencia de la ira facilita la conducta agresiva a través de 3 mecanismos, reconocimiento cognitivo mediante la justificación del comportamiento, optimización de dichos pensamientos, tras prestar atención relevante a la información interpretada de forma hostil, y la facilidad de activación de los procesos psicofisiológicos asociados a la propia experiencia de ira. (Sanz, Magán, & García, 2006).

2.3 Definición de la agresión

Viene del latín “Agredí”, que significa “atacar”. Se designa con el término a aquel acto o ataque violento que tiene la firme intención de causar daño a quien va dirigido.

La palabra agresión es utilizada para designar el acto en sí, la conducta externamente observable. Con frecuencia se postula implícita o explícitamente que “la agresividad es a la agresión, lo que la disposición es al acto”(Muñoz, 2000).

Buss (1961), sostiene que la agresión es la conducta que está asociada con el daño a otros, centrada en el criterio de lesionar”(Silva, 2008).

“Comportamiento interaccional específico entre un agresor y una víctima”(Moser, 1992).

La palabra agresión se puede encontrar en las lenguas románicas a partir del Siglo XIV, mientras que la utilización del término agresividad es más reciente. La siguiente terminología tomada de la RAE, permite dar cuenta de la diferenciación entre estas palabras:

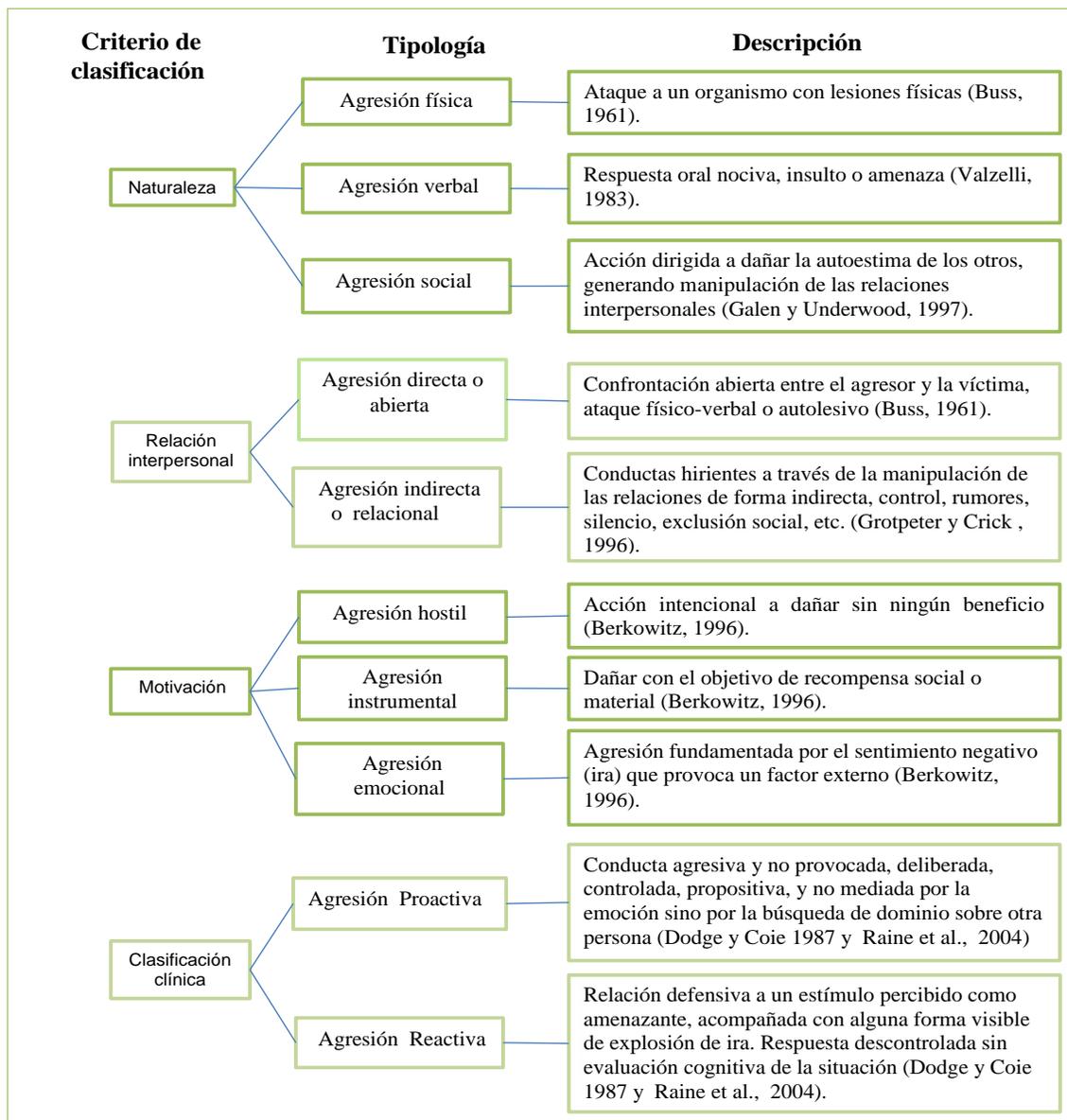
- Agresión: “Acto de acometer a alguno para matarlo, herirlo o hacerle daño, especialmente sin justificación”.
- Agresivo/a: “Dícese de la persona o animal que obra o tiende a obrar con agresividad.
- Agresor/a: “Que comete agresión”.
- Agresividad: Acometividad.
- Acometividad: “Propensión a acometer, atacar, embestir”.

(Real Academia Española de la Lengua, 2001).

2.4 Clasificación de la agresión

La agresividad por su naturaleza, cuenta con criterios multidimensionales, combinando procesos fisiológicos y mentales que generan diversas conductas agresivas. En la Figura 3 se presenta la clasificación de la agresión sistematizada por la autora de este trabajo a partir de la bibliografía consultada.

Figura 3. Clasificación de la agresión.



Fuente: (Carrasco & Gonzalez, 2006).

Elaborado por: Andrea Saltos.

2.5 Agresión reactiva y proactiva

2.5.1 Agresión reactiva

Hace referencia al uso de la agresión como respuesta ante una ofensa real o percibida (Consuegra, 2004). Algunos autores han relacionado la agresión reactiva con un “comportamiento de rabia impulsivo, motivado por un deseo de herir a alguien, como reacción a una frustración o provocación inmediatamente anterior”(Crick & Grotpeter, 1995). Está relacionada con dificultades para regular las emociones propias, especialmente la ira intensa o rabia.

Parece estar relacionada con la tendencia a suponer que otras personas tienen la intención de hacer daño, así no haya ninguna información clara sobre las intenciones de los otros. Esto sucede, por ejemplo, cuando un niño se tropieza accidentalmente con otro y este último piensa que lo hizo a propósito, hay una construcción mental de un daño implícito en las relaciones.

Este sesgo hostil en la atribución de las intenciones de los otros aumenta la probabilidad de responder agresivamente o a conceptualizar al otro como un obstáculo para la propia meta, acompañado de el sentimiento de ira que les impulsa a pensar que deben defenderse, basado en (Dollard & Miller, 1939).

La agresión reactiva está asociada a sesgos específicos en el procesamiento de la información social, impulsividad y reactividad emocional negativa (hostilidad, irascibilidad y ansiedad social). Especialmente, por sus posibilidades de intervención y modificación, es de destacar el papel que desempeña el procesamiento cognitivo en el agresor reactivo a la hora de interpretar que el daño que se produce en circunstancias sociales ambiguas deriva de un intento agresivo e intencional por parte de quien lo provoca (Andreu, Peña, & Ramirez, Cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva, 2009).

2.5.2 Agresión proactiva

La agresión proactiva o instrumental, es el uso de la agresión como un instrumento para conseguir un objetivo, sea éste de recursos, dominación, estatus social o algo más, no está precedida de ninguna ofensa por parte de la víctima (Consuegra, 2004).

Ha sido relacionada con la tendencia a pensar que la agresión es una manera efectiva de obtener beneficios. No tiene una clara relación con el manejo de las emociones. La persona que ejerce la agresión instrumental puede estar muy calmada en el momento de agredir a otros. Es un acto de agresión instrumental amenazar a otra persona con divulgar un secreto si acaso no hace lo que se le pide (extorsión). En este caso sería una agresión instrumental relacional. Por ejemplo, el niño que intimida a otros más pequeños e indefensos por simple diversión o porque así consigue que le entreguen algo, también el matonismo, que es una forma de agresión instrumental consistente en el acoso y la intimidación frecuente, durante un período prolongado de tiempo, por parte de una o varias personas más poderosas hacia otra más débil, aún en este tipo de agresión podría estar la guerra (Dollard & Miller, 1939).

Si las personas creen que la agresión instrumental o proactiva es una herramienta útil para conseguir lo que quieren, como un sesgo de la efectividad de sus actos agresores, van a acudir frecuentemente a utilizarlos.

Las diferencias sociales, cognitivas y emocionales sugieren que la agresión reactiva y la agresión instrumental corresponden a fenómenos distintos, su canal y percepción son contrarios, aunque sean agresión en sí, en la Tabla 4 se muestran las diferencias más relevantes entre ambas agresiones.

Tabla 4. Características diferenciales en la delimitación conceptual de la agresión proactiva vs. reactiva.

Categorías	Agresión proactiva	Agresión reactiva
Definición	Acciones agresivas de carácter intencional, dirigidas a hacer daño.	Acciones agresivas resultado de la reacción a un estímulo evocador.
Denominaciones	Predatoria, instrumental, ofensiva, controlada, no emocional, “fría” o “a sangre fría”.	Afectiva, impulsiva, defensiva, incontrolada, emocional o “caliente”.
Patrón fisiológico	No tiene una relación directa con los cambios en órganos inervados por el SNA.	Alta activación de órganos inervados por el SNA (Sistema Nervioso Autónomo).
Patrón conductual	Conductas instrumentales, organizadas y dirigidas a metas.	Ausencia de inhibición y escaso autocontrol.
Motivación	Obtención de recompensas- logro de metas (teleológica).	Defensa, miedo, irritabilidad u hostilidad (causal).
Regulación	Refuerzos positivos- consecución de logros.	Refuerzos negativos- reducción de la activación.
Modelos teóricos de referencia	Albert Bandura.	Dollard, Doob, Miller, Mowrer y Sears; Berkowitz.

Fuente: (Gonzalez, 2010).

Elaborado por: Andrea Saltos.

2.6 Evaluación de la agresión reactiva y proactiva

Existen algunas herramientas que permiten evaluar los niveles de agresión, específicamente bajo la clasificación de agresión reactiva y proactiva (Andreu, Peña, & Ramírez, 2006), el Cuestionario RPQ está diseñado para medir los niveles motivacionales de agresión en adolescentes.

2.6.1 Cuestionario RPQ (reactive-proactive aggression questionnaire)

Es un instrumento en castellano adaptado adecuadamente en población adolescente.

Evalúa dos tipos de agresión aportando con su valor predictivo y su utilidad en la prevención e intervención. Es un instrumento de auto-informe diseñado específicamente para evaluar la dimensión reactiva/proactiva en la agresión adolescente; permitiendo generar evidencia empírica acerca de la validez de constructo de este modelo motivacional de la agresión que no puede ser accesible al observador, pero sí lo es para el propio agresor.

El cuestionario de agresión reactiva-proactiva (RPQ) es un instrumento diseñado para medir la agresión reactiva y proactiva en adolescentes. Este instrumento está compuesto por 23 ítems basados en la dimensión motivacional proactiva (instrumental) vs. reactiva (hostil). Los ítems son puntuados por el sujeto en un escala ascendente de frecuencia numérica con tres puntos escalares tipo Likert (0 = nunca, 1 = algunas veces, y 2 = a menudo). (Andreu, Peña, & Ramirez, Cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva, 2009).

Todos los ítems tienen como consigna inicial la pregunta ¿Con qué frecuencia?, posibilitando la elección de las respuestas. Los primeros 11 ítems se enfocan en la agresión reactiva, uno de ellos es; “Has gritado a otros cuando te han irritado”, las 12 restantes se enfocan en la agresión proactiva, uno de sus ítems es; “Has usado la fuerza física para conseguir que otros hagan lo que quieres”. Las puntuaciones obtenidas en ambas dimensiones de agresión oscilan entre 0 y 22 (agresión reactiva) y entre 0 y 24 (agresión proactiva).

En su aplicación a una muestra de 732 adolescentes de la Comunidad de Madrid (360 varones y 372 mujeres), el análisis factorial confirmatorio reveló que el modelo estructural bifactorial presenta un mejor ajuste a los datos que un modelo unifactorial. Por otra parte, se observaron diferencias estadísticamente significativas en ambos tipos de agresión en función del sexo y la edad de los participantes. Los hombres presentaron mayores niveles de agresión proactiva que las mujeres; mientras que en todos los grupos de edad analizados la agresión reactiva fue significativamente mayor que la agresión proactiva tanto en hombres como en mujeres.

La validez de constructo de la agresión reactiva y proactiva, medida a través del cuestionario RPQ, fue examinada a través de la estructura factorial de este instrumento mediante la técnica del análisis factorial confirmatoria, presentando un buen ajuste a los datos. Se analizaron los coeficientes de consistencia interna del Cuestionario a través del Coeficiente de alpha de Cronbach, obteniendo adecuados niveles de fiabilidad. Estos resultados aportan nueva evidencia empírica del modelo de agresión reactiva- proactiva, sustentando este instrumento de auto-informe con elevada consistencia interna en sus sub-escalas.

Los resultados obtenidos en este estudio sugieren que este instrumento mide de forma fiable y válida dos tipos funcionales de agresión asociados a diferentes procesos y mecanismos motivacionales (Andreu, Peña, & Ramírez, 2006).

CAPÍTULO III

ADOLESCENCIA

3.1 Caracterización

Etimológicamente la palabra adolescencia viene de “adolescere”; que significa crecer. La adolescencia se encuentra conformada por múltiples factores que permiten ir organizando al individuo dentro de un esquema de identificación, con factores externos y estímulos internos que se asocian dando forma a su personalidad. Se conceptualiza a menudo a la adolescencia como una etapa de “transición” entre la niñez y la adultez.

Para la Organización Mundial de la Salud, la adolescencia es el período comprendido entre los 10 y 19 años de edad, generándose en este período una gama de cambios físicos; (estatura, peso), biológicos (formación de caracteres sexuales secundarios: tono de voz, vello corporal etc.), capacidad reproductiva, sociales (empezar a generar procesos de independencia) y psicológicos, generando su autodominio, desarrollando su emotividad, es la búsqueda de “hallarse a sí mismo”.

Todos estos procesos se encontrarán vinculados a la cultura, la estructura familiar, en si a la sociedad “mientras las sociedades se hacen más complejas el período de aprendizaje del joven se alarga separándose entonces la madurez biológica de la madurez bio-socio-cultural”(Paladines, 2009, pág. 127).

El adolescente es un individuo en plena construcción de su propio mundo, donde pretende recoger los conocimientos que empiezan a darle forma a su experiencia, generando relaciones sociales en búsqueda de la identificación como ente partícipe de la sociedad, se generan nuevas formas de focalizar al mundo, porque a partir de su desarrollo también aumentaría la formación de su pensamiento abstracto y multidimensional, preparándose para definir los roles que la sociedad adulta va requiriendo.

Como todo ser humano está en condición de que las circunstancias de su medio ambiente sean un fuerte reflejo de sus pensamientos, deseos, necesidades así como

creencias, es por ello que a lo largo de este período acorde a las experiencias que vaya viviendo va a ir formando sus expectativas, así como las principales referencias de la vida, en cuestiones ideológicas, sentimentales, reflejos y características de su personalidad. En cuestión de que tanto sus círculos sociales; familia, instituciones en las que se desarrolle, escuela -colegio, así como las principales amistades y grupos donde se sienta identificado, marcarán estas perspectivas en su adultez. Estarán inmersas también así ideas en su desarrollo como ideas irracionales, o pensamientos que con el tiempo provocarán disfuncionalidades que pueden afectar su evolución individual.

Entre los principales fundamentos de crecimiento para el adolescente, un apoyo crucial en su formación será la familia, debido a que da cuenta de su lugar de pertenecía, los miembros son (o deberían ser) sus principales aliados, ya que comparten un mismo espacio, un mismo lenguaje, en sí; cuentan una misma historia, siendo la dinámica familiar aquella que con el tiempo le permitirá tomar decisiones acertadas (o no) para su futuro, los roles que cada miembro desempeña dentro de este círculo social, formarán patrones de conducta, principales sentimientos y formas de relación que sustentarán la conducta futura del adolescente.

Las circunstancias más favorables para el crecimiento de un individuo, aportarán sustancialmente para formar y estructurar los pensamientos que con el tiempo serán el sustento ideológico para cada ser humano, sus decisiones, su conducta, sus emociones, y forma de ver la vida, crearán el espacio social en el que se desarrollará él y el mundo que lo rodea.

3.2 Adolescencia y agresión

Los referentes de la adolescencia se asocian principalmente a los cambios y nuevas necesidades de experimentar la vida, buscando la novedad, lo diferente e incluso aquello que muchas veces puede llegar a ser extremo, con toda la necesidad de generar un espacio de identificación como individuo en la sociedad.

La agresión se asocia con varios factores, entre ellos: la ira, la impulsividad, el miedo, frustración etc., así como también con factores fisiológicos y hormonales, que precisamente pueden estar asociados a los cambios que conlleva la adolescencia.

“La impulsividad y la búsqueda de novedades, son generalmente elevadas en la adolescencia y bajas en la vejez”(Osorio, 2013, pág. 134).

En la búsqueda de relacionarse con los pares, existe una mayor probabilidad de requerir sobrepasar las necesidades de poder, bajo una caracterización de creencias personales, un posicionamiento frente a la sociedad en su forma de engranarse, para percibirse de forma más fuerte suelen asociarse a grupos que estén vinculados con el mismo poder, para así poder vulnerar los derechos y sentimientos de otros adolescentes menores, o más débiles.

Se entiende también la agresividad, en términos generales, como una posible búsqueda de protección física y psicológica, debido a que se coartan los caminos o posibilidades que permitan generar estrategias encaminadas a resolver conflictos propios de la edad, manifestando conductas agresivas con un incremento proporcional de las mismas acorde a las condiciones internas y externas de su medio.

Para el desarrollo de la agresión en adolescentes existen algunas causas y combinación de factores que desencadenan la conducta agresiva, entre ellos están:

Factores de riesgo: variables contrastadas que influyen de modo objetivo y causal la conducta agresiva. Se dividen en:

-Factores estáticos: edad, sexo, etc.

-Factores dinámicos: necesidades, estados patológicos etc.

Andrews y Bonta (1995) describen los principales factores de riesgo de los comportamientos delictivos:

1.- Actitudes antisociales/pro-violentas, valores, creencias y estados emocionales alterados en sintonía con comportamientos agresivos.

2.- Agrupaciones delictivas (bandas, pandillas, etc.).

3.- Factores de personalidad (temperamento), que proporcionan la aparición de comportamientos violentos (psicopatía, TDAH, inadecuada socialización, impulsividad, etc.).

4.- Historia de comportamientos antisociales individuales.

5.- Factores familiares: delitos familiares, desintegración familiar, maltrato interno, etc.

6.- Bajos o nulos niveles educativos.

7.- Malestar o "estrés" personal producido por razones variadas: ansiedad, depresión, adicción a tóxicos, etc.(Pueyo, 2003).

“La agresión puede tornarse como una forma de defender su identidad y oponerse a los conflictos del mundo” (Nicolson, 2001, pág. 56). Es así que la adolescencia se convierte en un grupo vulnerable a desarrollar mecanismos agresivos a favor de establecer un espacio propio, una identidad y un poder para saber defenderlo, formando conductas lacerantes tanto para el adolescente como para su entorno.

3.3 Adolescentes con experiencia de vida en calle

Existe una cantidad variante entre año y año en cuanto se refiere a la estadística de los niños y adolescentes que se encuentran en situación de calle, “El primer censo realizado en el Distrito sobre esta problemática determinó que existen 2.228 menores en esta situación, de ellos 1.485 viven a tiempo completo en la calle, mientras que 492 acompañan a vendedores ambulantes”(Diario Hoy, 2010). (La publicación no detalla la situación de los menores restantes).

Denominada experiencia de Vida en Calle, más allá de contarla solo como experiencia, para los individuos en esta situación se convierte en una condición y forma de vida, asociada a todos los factores que con ella contraiga.

La decisión de muchos, las circunstancias de otros, y principalmente las condiciones de vida para aquellos adolescentes o niños, conforman una problemática social que se arraiga en distintos factores, sea la posición económica, respondiendo a las necesidades primarias del individuo, la estructura familiar, en donde muchas de estas familias provienen de una historia que da cuenta la forma de vida en calle, y que ha sido una

sucesión de las historias, son los hijos de los hijos de quienes participaron o siguen participando de esta experiencia y forma de vida.

La necesidad económica ha llevado a muchas familias a dejar la convicción de un espacio estructurado bajo la visión de hogar, y ha tenido que afrontar la cruda realidad que la calle ofrece, donde sus diversos aspectos principalmente negativos para el desarrollo y buen vivir de una persona, marcan sus estilos de vida, generando un círculo problemático como consecuencia de uno y otro infortunio, “la calle es un espacio de doble acción recepción y expulsión del individuo, por ello es necesario atravesarla no de una forma permanente, sino sus efectos podrían ser duraderos”(Tenorio, 2010, pág. 28).

Los Niños y Adolescentes NAs (niños y adolescentes) de las calles, se convierten en una parte la violencia social, la indiferencia familiar, así como el cuadro más claro de la desigualdad, una víctima de las situaciones, que empieza a generar un nuevo espacio de victimización, en el caso de la vinculación a la delincuencia, consumo de sustancias, y por ende si deciden conformar otra familia, quienes tendrán gran parte de esta forma de vida.

Las principales instituciones estarán enfocadas en resaltar las principales problemáticas más visibles de estas clases vulnerables, mas no se afronta la pérdida de construcción de su propia individualidad, los márgenes de ideológicos con que se construirá a partir de su convivencia en las calles, así como la pérdida quizás completa de sus imaginarios, su lenguaje, tanto como niño o adolescente. A partir de esta situación se revocará su instauración en distintos aspectos como un individuo “desadaptado”, a las necesidades de otras instituciones, espacios laborales etc., llevando a cuestras una etiqueta de su circunstancia social. Así sostiene un participante de la Casa de la Niñez 2 (CN2):“En la calle toditos somos iguales, si hay peores, pero nos cubre el mismo techo, la noche” (Testimonio tomado en la fase de exploración de campo dentro de la institución en el mes de Octubre del 2013).

La experiencia de vida en calle, genera diversas formas de relacionarse con el nuevo mundo que los rodea, como entes sociales, también requieren de un proceso de identificación, dentro de masas, conglomeraciones, pandillas etc., que buscan darle

sentidos, ubicar espacios, generar ideologías y concretar gente, que a pesar de estar afuera en la calle, mantengan una comunidad dentro de sus mismas circunstancias. Es así que se generan problemáticas en forma de espiral, y comienza a surgir; la violencia, la delincuencia, el maltrato, la explotación con sus amplios consecuentes sociales, dejando a los miembros susceptibles y sin protección que respalde su necesidad de encontrarse mejor.

La calle se convierte en una experiencia mutilante del espíritu, es la misma negación del hogar para algunos, siendo el único referente para otros. Pero que frente a múltiples estudios el ser humano necesita la calidez, la estructura familiar, los estímulos adecuados acorde a su edad, para la plenitud de su desarrollo, es por ello que se promueve la conciencia en el resto de individuos para buscar los caminos precisos para que ningún ser humano continúe con la misma gama de problemáticas que la calle ofrece.

Las historias de las vidas son un espacio corto, sin futuro, ya que la calle es un espacio transitable, más no habitable, son los individuos entes ajenos que se configuran dentro de un espacio y lo hacen propio.

Para trabajar con este grupo en mención, hay que tener varias consideraciones, entre las causas y circunstancias, que se convierten en motivos para abandonar el hogar, las distintas características de cada individuo con su respectiva historia vital, así como tener en cuenta el rezago que la misma sociedad, desde el propio término “de calle” que se ha asociado a esta población.

CAPITULO IV

CASA DE LA NIÑEZ N° 2

Un hogar nos da cuenta de un principio de realidad a donde pertenecemos.

Andrea Saltos

Acorde a las necesidades y problemáticas de la población más vulnerable de la ciudad de Quito, se genera la Fundación Patronato Municipal San José, creada por la alcaldía de la ciudad, con el principal afán de respaldar el bienestar de a sus habitantes, abordando proyectos sociales que permitan canalizar las mejores soluciones trabajando por la población que las requiera.

Así se forman distintas instituciones cuyas misión y visión responden al principal objetivo de la Fundación, entre estas se crea la Casa de la Niñez 2 una propuesta alternativa e integral de atención técnica y humana para niños y adolescentes con experiencia de vida en calle, enfocada en promover su desarrollo, mejorar su calidad de vida, restituir sus derechos integrales.

4.1 Historia

Dentro de la ejecución de los proyectos de la Fundación Patronato Municipal San José, “se inaugura la Casa de la Niñez 2 el 14 de febrero del 2007, como una práctica interinstitucional innovadora de atención a niños y adolescentes con experiencia de vida en calle y en consumo de sustancias que generan dependencia, con la participación del CONSEP y la Corporación Metropolitana de Seguridad Ciudadana”(Fundación Patronato Municipal San José-Casa de la Niñez N° 2, 2011).

La Casa de la Niñez 2 conforma un centro de inclusión social para niños y adolescentes varones con problemas de consumo patológico de sustancias psicoactivas; dando especial prioridad a aquellos pertenecientes a grupos vulnerables como; experiencia de

vida en calle, marginación, abandono, etc. Por ello es también una Comunidad Terapéutica (CT), que en el 2012 se constituyó de acuerdo a las normativas vigentes del Ministerio de Salud Pública y CONSEP en el único centro con permiso aprobado para tratamiento de problemas relacionados con consumo de sustancias en adolescentes.

El Centro durante su historia de vida institucional ha proporcionado los siguientes servicios a los niños y adolescentes varones participantes:

Acogimiento y residencia, recuperación de hábitos e higiene, atención médica, psicológica-terapéutica y odontológica. Constante terapia familiar, atención psiquiátrica, recuperación nutricional, recuperación de identidad y documentos, readaptación y nivelación académica, procesos de escolarización, acceso a diversos talleres donde se genera la creatividad y expresión artística, se realizan deportes varios, hay espacios de aprendizaje para la siembra y cosecha de alimentos (huerto), entre otros.

Dentro de las actividades en función de la formación de los participantes, está el enfoque de desarrollar proyectos sociales, que permitan la participación de su población ya inmersa, así como la integración de otras instituciones para fomentar el trabajo cooperativo, y mejorar los niveles de aprovechamiento dentro de las mismas. Es así que se han desarrollado proyectos como “De la calle a la cumbre”, en el año 2008, donde colaboraron Ecuavisa, Fundación Reina de Quito y Paypahuasi Tours, logrando su objetivo de que los niños y adolescentes de la institución logren subir algunas montañas, como el Paschoa, Pichincha, Cotopaxi, etc. Fortaleciendo la vinculación interinstitucional e incentivando el cumplimiento de metas para los miembros del grupo.

Desde el año 2011, se acentúa el proyecto de “El avión de la Carolina”, con la consigna de generar procesos de pro-mejora en los adolescentes, realizando talleres que aborden las problemáticas de la delincuencia, el consumo de sustancias y diversos actos antisociales, formalizando el trabajo y la conceptualización de “el chico de la calle”, estructurándose así como un espacio abierto para todo público de capacitación y desarrollo constante para la juventud, y dirigido por el equipo que conforma el Sub Proceso preventivo de la CN2.

4.2 Misión y visión

- **Misión**

Protección social y restitución de derechos a niños y adolescentes varones con consumo o no de sustancias, focalizándose principalmente en grupos sociales vulnerables con experiencia de vida en calle, marginación, abandono, etc., mediante una intervención integral con enfoque preventivo y recuperativo, facilitando la reestructuración de su mundo personal y relacional.

- **Visión**

“La Casa de la Niñez 2 se construirá cada día como un referente local, nacional e internacional para el abordaje y la intervención con niños y adolescentes en situación de calle y adicción, que sufre de exclusión social y abandono, para construir en comunidad personas renovadas, con una nueva identidad social que asuman responsablemente su existencia” (Fundación Patronato Municipal San José-Casa de la Niñez N° 2, 2011).

4.3 Objetivos

La CN2 atiende a niños y adolescentes de 8 a 17 años de edad, que por diversos motivos han presentado un consumo patológico de sustancias psicoactivas, en especial a los menores socialmente más vulnerables; expuestos a una serie de riesgos y problemáticas para su desarrollo, explotación y trabajo infantil, abuso, maltrato, conductas antisociales; es decir en un medio en que han perdido los derechos que la sociedad debe garantizarles.

- **Objetivo general**

Desarrollar una propuesta alternativa e integral de atención técnica y humana para niños y adolescentes varones con problemas de consumo patológico de sustancias (especialmente los grupos más vulnerables); que promueva su desarrollo, mejore su calidad de vida, restituyendo sus derechos fundamentales de salud, educación, recreación, entre otros, con el propósito de reinsertarse en su sistema natural primario, incluirse socialmente y en último término propiciar su autonomía de ser el caso.

- **Objetivos específicos**

- Propiciar espacios de encuentro y vinculación progresiva y sostenida de la CN2 con niños y adolescentes varones (NAs), que consumen sustancias psicoactivas (especialmente los grupos más vulnerables) con el fin último de lograr su integración social y autonomía.
- Brindar medidas de protección social, intervención terapéutica y restitución de los derechos a la salud, educación y recreación de los NAs que participan en la Comunidad Terapéutica.
- Generar procesos de reinserción e inclusión en diversos ámbitos, escolar, familiar, institucional, social, buscando integración y autonomía de los NAs.
- Sensibilizar a la población infanto-juvenil del distrito metropolitano sobre temas relacionados a la problemática de NAs de la CN2 (consumo de sustancias psicotrópicas, mal trato y abusos en las relaciones familiares, etc.).

4.4 Metodología de trabajo

El equipo que constituye la CN2 está formado por: dos psicólogos, un psiquiatra, pedagogos, operadores, personal para impartir talleres, pasantes y personal administrativo, que logran desempeñar cooperativamente una labor útil para los participantes quienes están allí porque se ven en la necesidad de adquirir ese servicio para dar un cambio positivo en sus vidas.

La CN2 viene desarrollando su trabajo desde cuatro subprocesos con metodologías propias para cada uno de ellos que permiten la generación de una estructura implícita con normas y reglas para ser desarrollados, son los siguientes:

4.4.1 Sub proceso de trabajo en calle

Está dirigido primordialmente a la población vinculada con la experiencia actual de vida en calle y consumo o no de sustancias psicotrópicas, trabajando directamente con la motivación de incorporarse a los diversos proyectos del Estado para propiciar su mejora y participación sin necesidad de recurrir al internamiento, debido a que son niños y adolescentes en situación de riesgo.

En los primeros años de la comunidad para muchos de los participantes éste vino a ser el primer paso para que los niños y adolescentes se vinculen con la colaboración de los servicios de la Casa de la Niñez 2.

4.4.2 Sub proceso de comunidad terapéutica

Propone que los NAs se internen en la institución por su propia voluntad con el objetivo de cambiar aquellas conductas que han adquirido en su estadía en la calle, dejando atrás inútiles hábitos que les impidieron desarrollarse, para así poder crecer dentro de un orden que proporcione su mejora.

Este sub proceso genera un ambiente de calidez familiar donde los participantes puedan sentir de alguna manera lo que se ausentó en su estadía en la calle, cuenta con normas, reglas y límites como patrones cardinales de su estancia, educación académica, espacio de descanso, derechos y deberes, cuidados en el aspecto de salud, adecuada alimentación, actividades recreacionales, relaciones positivas y hermandad entre sus compañeros. Este proceso cumple las funciones de un hogar; el cual provee de fundamentos para que el participante sostenga su proceso de reinserción.

Uno de los objetivos de la comunidad terapéutica de la CN2 es desarrollar procesos de abstinencia en el consumo de drogas, promoviendo conductas que permitan su desarrollo y futura reinserción para mejorar su calidad de vida.

Fases de la Comunidad Terapéutica:

- Fase de acogida: se comunica la estructura y formas de desarrollo del programa dentro de la CT, dándoles la bienvenida a los recién llegados.
- Fase residencial: se genera el nuevo espacio físico, ocupacional y de relación que ocupará dentro de la institución.
- La reinserción: fase en la que el participante por algún motivo abandonó la CN2, y decide retomar su estancia, los profesionales, reorganizan el trabajo llevado a cabo, para dar continuidad a su proceso.
- Seguimiento ambulatorio: se desarrolla para los participantes que hayan culminado su proceso dentro de la CN2, y establecen un contacto directo con las

nuevas instituciones que se disponga a relacionarse, ya sea familiar, laboral, educativa, etc., para así seguir fortaleciendo su proceso de reinserción social.

4.4.3 Sub proceso de reinserción

Este proceso está directamente enfocado en generar la apertura de re ingresos en los diferentes ámbitos que los NAs, han dejado atrás, varios ciclos que no han culminado, así como el desprendimiento de sus círculos primarios, entre éstos la familia, se clasifica la reinserción en los siguientes aspectos:

- **Educativo:** se realiza un seguimiento de la institución más propicia para re ingresar y continuar su curso académico, acorde a su edad, y necesidades, vinculándose directamente con la participación activa para promover su desarrollo intelectual y conductual, asistiendo a cualquier requerimiento de la institución, sean reuniones u otro tipo de vinculación.
- **Familiar:** vincularse con la familia del participante realizando visitas a su hogar, identificar sus documentos para recabar información, con el propicio seguimiento para verificar la posibilidad de su reinserción que se encuentre en las mejores condiciones que permitan fortalecer su mejora a nivel familiar, de lo contrario permanecerá en la institución más adecuada para el participante.
- **Laboral:** está enfocado principalmente para aquellos participantes en quienes la edad se ajuste legalmente a la posibilidad de vincularse en relaciones laborales, ya que acorde a las leyes actuales del país, los menores de edad no pueden trabajar. Este aspecto de reinserción se dará siempre y cuando el proceso terapéutico en la Casa de la Niñez haya culminado.

La Casa de la Niñez brinda un respaldo dentro y fuera de la institución, a pesar de que el participante haya abandonado el programa, pues sigue dando seguimiento en los diferentes aspectos antes mencionados.

4.4.4 Sub proceso preventivo

Este subproceso está enfocado directamente a transmitir la información necesaria sobre las problemáticas actuales al público en general, se inicia en el año 2009, y se clasifica en los siguientes aspectos:

- **Trabajo Formativo:** consiste en armar talleres con enfoque preventivo dirigido para las instituciones educativas, sean particulares, fiscales o municipales de ambos sexos, con la iniciativa creada desde el 2011, abasteciendo la información tanto para los alumnos, padres de familia así como maestros.
- **Sensibilización Social:** este aspecto tiene la principal función de sensibilizar a la población en general sobre la problemática que atraviesan los niños y adolescentes de la calle, sensibilizando a la población sobre su estado actual y promoviendo a su vez la prevención de situaciones similares, además de generar la inclusión social para los mismos, así la Casa de la Niñez se ha vinculado con los medios externos recibiendo ayuda en varios ámbitos como institución.

Para dirigir éstos talleres, se realiza un análisis previo de las instituciones; su estructura sistémica, sus principales necesidades, etc. Se participa con una metodología planificada, orientada a resolver los principales cuestionamientos de la población a quienes va dirigida, bajo un proceso dinámico de cuestionamientos, experiencias y procesos didácticos que permitan solventar las expectativas de los participantes en mención, todo aquello de forma estructurada lo planifica el equipo encargado de la Casa de la Niñez 2.

- **Trabajo Interdisciplinario:** este enfoque permite la vinculación de todos los anteriores procesos, que permitan un desarrollo articulado con las distintas disciplinas y otros sub procesos de la Casa de la Niñez 2.

Todos estos procesos permiten el buen manejo interdisciplinario de las distintas áreas que como institución ofrece la Casa de la Niñez 2, con el propósito de realizar un excelente trabajo terapéutico para los participantes, mejorando su calidad de vida y su desarrollo humano.

El trabajo que realiza la institución maneja la línea teórica Sistémica, basado principalmente en recuperar la vinculación familiar, es por ello que su formación, se estructura en una Comunidad Terapéutica, como un grupo de individuos interconectados a través de sus propiedades y atributos, que organizan un funcionamiento determinado por reglas, permitiendo una mejora sintomatológica tras la modificación de la estructura de sus ideas irracionales, principales factores que generan sus problemáticas en los diversos ámbitos de su vida. Es así que en interacción de sus pensamientos, emociones, ideas y conductas, y en comunión con su familia (si la tienen), se puede trabajar interdisciplinariamente para alcanzar el verdadero espacio terapéutico y lograr mejorar el estilo de vida de los participantes, en búsqueda de la reinserción a la línea normativa de sus vidas.

CAPÍTULO V

MARCO METODOLÓGICO

5.1 Tipo de investigación

La investigación se realizó con una metodología aplicada en campo, con resultados cuantitativos, en un proceso longitudinal generando contraste de hipótesis planteadas ante preguntas de investigación explicativa o cuasi experimental, sin grupo de control interno.

Es un estudio cuasi-experimental, porque en el campo aplicado donde se administró los juegos cooperativos como variable independiente, no se podía controlar las diversas variables que pueden influir en la modificación de los resultados, vinculados con la investigación, ni era práctico tener un grupo de control con placebos.

5.2 Metodología de la investigación

Se desarrolló el trabajo de campo, con la sustentación teórica, basada en la recopilación y análisis de la información como: la agresión, los juegos cooperativos, la adolescencia y experiencia de vida en calle, así como el manejo de métodos psicométricos, estadísticos y clínicos, reforzando la estructura del desarrollo de la presente investigación basado en recursos conceptuales, con un enfoque cognitivo-conductual.

En la ejecución de la fase de campo, todas las actividades fueron realizadas dentro de la Casa de la Niñez 2, donde los participantes y las autoridades de la institución permitieron generar el desarrollo de la investigación a través de varios procesos realizados de la siguiente manera:

5.2.1 Algoritmo procedimental

1. **Socialización:** se expuso a las autoridades institucionales, padres de familia y participantes sobre la investigación a realizarse, con una previa invitación generando expectativa y vinculación con los juegos a realizarse.
2. **Consentimiento informado:** se entregó una documentación explícita a las autoridades de la institución, las mismas que aprobaron la investigación, igualmente se entregó a los participantes un documento para el consentimiento informado, mismos que lo firmaron, aceptando participar libremente en todo el proceso (Anexo 1).
3. **Aplicación del cuestionario RPQ pre intervención:** se aplicó el cuestionario pre intervención, para verificar los niveles de agresión tanto reactiva como proactiva, generando datos particulares adicionales como: nombre, fecha de nacimiento y por ende edad de los participantes.
4. **Aplicación de la técnica alternativa con Juegos Cooperativos:** ésta técnica se aplicó a todo el grupo de participantes, realizando juegos provenientes de la revisión bibliográfica, así como otros creados por la autora.
5. **Aplicación del cuestionario RPQ post intervención:** se aplicó el cuestionario posteriormente a la implicación en la fase de actividad lúdica, para verificar la variación de los niveles de agresión en la muestra de la investigación.
6. **Cierre de proceso:** posterior al trabajo realizado se convocó a los participantes y autoridades a la degustación de un pequeño agasajo con la intencionalidad de entregar un diploma (Anexo 2) por la participación y desarrollo positivo del trabajo en mención, y socializar resultados del mismo.

5.3 Población y muestra

5.3.1 Población

La población con la cual se inició la convocatoria era de 18 participantes, pero al iniciar el proceso, por la oscilación de sus ingresos y salidas, se conformó la

investigación con 10 participantes, mismos que firmaron el consentimiento informado.

5.3.2 Muestreo

El procedimiento para escoger la muestra se realizó bajo una selección no aleatoria de la población, basada en los criterios de inclusión como; firmar el consentimiento informado, la participación voluntaria para el trabajo de campo, así como criterios de exclusión tales como encontrarse bajo tratamiento farmacológico con medicamentos psicoactivos.

5.3.3 Muestra

Los 10 participantes que se encontraban en la Institución, dado el tamaño de la población de estudio, ingresaron a la investigación sin selección aleatoria de muestra, siendo todos quienes cumplieron tanto los criterios de inclusión y exclusión, sin grupo control.

5.3.4 Diseño

El diseño metodológico aplicado en la investigación fue: **G, O₁, X, O₂**.

G: grupo de investigación, **O:** número de observaciones bajo los criterios de los instrumentos utilizados, **X:** técnica aplicada para la modificación de resultados.

5.4 Materiales, instrumentos y técnicas

Hasta donde se investigó en la revisión bibliográfica, las técnicas lúdicas planteadas por la autora no se encontraron dispuestas en alguna referencia bibliográfica, por si se hallaran similitudes, si existe alguna evidencia, no ha sido dispuesta por la autora. Acorde a la investigación para determinar la identificación nominal y cronológica así como resultados cuantitativos pre y post intervención se utilizaron los siguientes instrumentos y técnicas:

5.4.1 Instrumentos

✓ Carteles e invitaciones

Sirvieron como instrumentos de convocatoria previa al trabajo de campo, para dejar instaurada la curiosidad de “El Club del Juego”, denominado así el trabajo de campo, así como las respectivas invitaciones a ser parte del mismo a los futuros participantes (Anexo 3 y 4).

✓ Carnés de identificación

Instrumentos elaborados por la autora (Anexo 5), para generar la identificación e importancia de su participación, como miembros oficiales de “El Club del Juego”, generando la nominación más práctica, así como también, poder llevar su sobrenombre no peyorativo en ningún caso.

✓ Fichas clínicas institucionales

Instrumento que permitió la comprobación de datos de identidad, siendo nombres completos, datos cronológicos y el uso o no de psicofármacos, para el muestreo y desarrollo de la investigación (Formato Institucional).

✓ Fichas de registro

Dentro del proceso se utilizaron fichas de registro (Anexo 7), para cada sesión lúdica, misma que indicaba la actividad a realizarse, objetivo, el número de sesión y la asistencias de los participantes, siendo una variable la cantidad de sesiones que recibió cada uno de ellos, éste instrumento permitió la motivación para quien mantenga su rango de 15 asistencias obtendría recompensas al final del proceso, existiendo primer, segundo y tercer lugar.

✓ Cuestionario de agresión reactiva y proactiva RPQ

(Reactive-Proactive Questionnaire)

El cuestionario RPQ se utilizó como instrumento para determinar cuantitativamente los niveles de agresión tanto reactiva como proactiva pre y post intervención en los participantes. Acorde a las respuestas de los 23 ítems basados en la dimensión

motivacional de la agresión. Las primeras 11 preguntas se enfocan en la agresión reactiva, las 12 restantes se enfocan en la agresión proactiva, su puntuación se define en una escala de 0= nunca, 1= algunas veces, 2= a menudo.

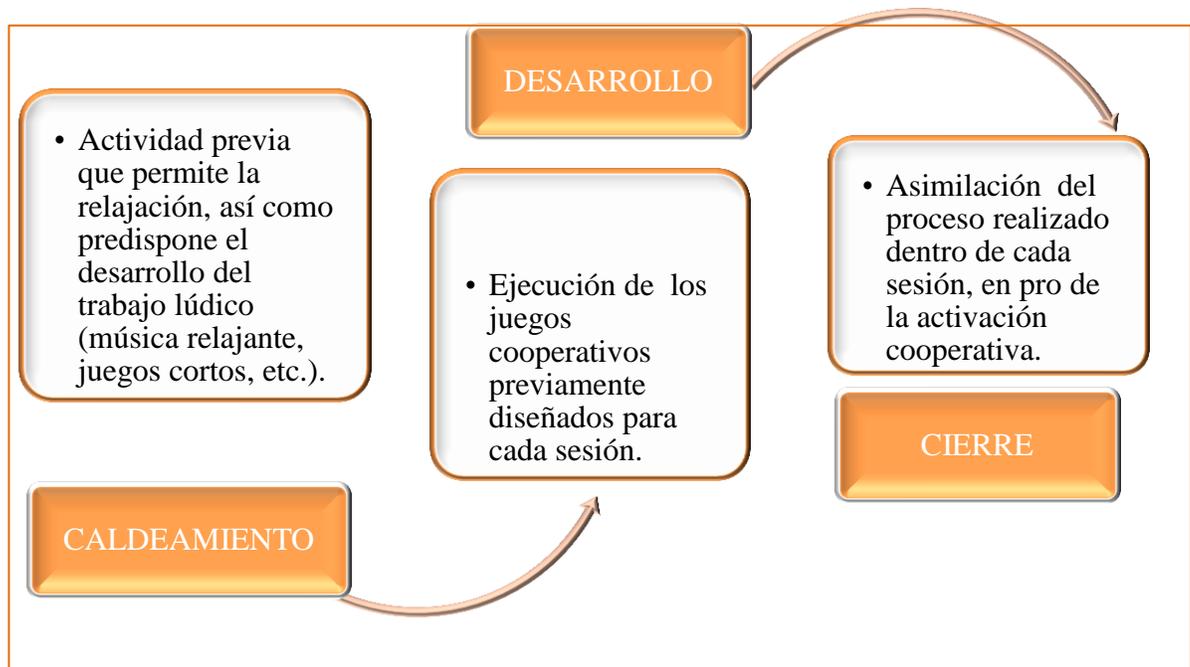
Se aplicó de forma grupal dando relevancia a la confidencialidad y el anonimato de los resultados, realizando las aclaraciones respectivas previamente a la contestación, explicando de forma general los principales cuestionamientos.

5.4.2 Técnicas

5.4.2.1 Juegos cooperativos

Los juegos cooperativos se realizaron en 15 sesiones con duración de una hora cada una, con 3 sesiones semanales durante 5 semanas. Se desarrollaron bajo el procedimiento de caldeamiento, desarrollo y cierre en cada una de ellas, trabajando de forma cooperativa para lograr la meta sin perdedores tal como se definen éstos juegos. La Figura 4 muestra la metodología seguida en cada sesión lúdica.

Figura 4. Metodología de las sesiones lúdicas.



Fuente: Registro de Sesiones.

Elaborado por: Andrea Saltos.

5.4.2.2 Descripción de las sesiones lúdicas

Se clasificaron en 8 juegos creados por la autora, y 7 juegos de autores varios, intercalados entre sí. Cada sesión dura una hora.

Sesión N°1

Nombre del juego: “*Inmunidad*”

Fuente: Autora

Objetivos:

*Generar contacto físico en función del apoyo con el otro.

*Reconocimiento de sus capacidades y cualidades en mejora de la autoestima.

*Trabajo en equipo, para fomentar una conducta incompatible con la individualidad.

Materiales: unula-ula y música

Asistentes: todos los participantes

Caldeamiento

Se realizó un juego corto donde los participantes escribieron su nombre en forma de acróstico, describiendo en cada letra sea inicial o intermedia, características de su personalidad, generando su propia identificación y reconocimiento de cualidades individuales.

Se escogió una de ellas, para ser un sobrenombre que los identifique como nuevo miembro del “Club del Juego”, posteriormente se realizó un ritual de bautizo, cada miembro se recostó en el piso, y los participantes saltaron por encima de ellos, mencionando su nuevo nombre.

Desarrollo

Se les informó la estructura del juego, al iniciar el sonido de la música se desplazaron a lo largo del aula, al pausarla los participantes ingresaron el primer momento dentro del

ula-ula durante 10 segundos, con la consigna fue; no poder sacar ni un pie fuera, el ejercicio provocó risas, liderazgo para organizarse, contacto físico, y creatividad para acomodarse dentro del espacio, la actividad se repitió en 2 momentos más, uno que duró 15 segundos, y el tercero de 20 segundos.

Disfrutaron de la actividad, debido a que se reconocían por peso y tamaño, acomodándose flexiblemente, permitiendo el contacto: físico, visual y auditivo.

Cierre

Se cerró con la convicción de que; cada uno de los miembros del “club del juego” es el personaje más importante del desarrollo, por la interdependencia de roles en la ganancia de los juegos.

Sesión N° 2

Nombre del Juego: “*Cacería*”

Fuente: Revisión bibliográfica

Objetivos:

*Generar equilibrio, así la concentración permitirá la relajación en su cuerpo.

*Desarrollo del pensamiento en actividades positivas y creativas

*Reconocimiento de la paciencia y la cooperación como inclusión del otro.

Materiales: pelotas pequeñas, lista de objetos sencillos

Asistentes: Todos los participantes

Caldeamiento

La consigna fue encontrar el equilibrio con una pelota pequeña puesta en sus frentes, motivándolos hasta que lo lograron.

Desarrollo

Se estableció una lista de objetos extraviados, según sus características; fueron escondidos en lugares específicos, por turnos; cada uno de los participantes fue buscándolos, primero encontraba uno y empezaba a buscar el otro. Desarrollaron su ingenio al asociar las características de los objetos, con los posibles lugares en que se encontraban escondido, aceptando sugerencias, escuchando las guías de los compañeros. Luis (nombre ficticio) dijo “acuérdense para que sirve cada cosa, así acabamos más rápido” (testimonio tomado en la fase de campo dentro de la institución en el mes de Octubre del 2013.), siendo buen líder en el desarrollo del juego.

Cierre

Se dio valor a los instrumentos como; la escucha, la capacidad de poseer un referente, y por supuesto la cooperación en realizar las actividades, además de rescatar la gran posibilidad de encontrar su equilibrio, con la dinámica de apertura.

Sesión N° 3

Nombre del Juego: “*Somos Aire*”

Fuente: Autora

Objetivos:

*Promover el reconocimiento de su esencia, reivindicando lo que les hace actuar.

*Generar confianza y fuerza cooperativa en busca de asociarse sin agredirse.

Materiales: cartulinas y marcadores

Asistentes: Todos los participantes

Caldeamiento

Se desarrolló una charla corta acerca de la libertad, generando opiniones y nuevos temas por trabajar.

Desarrollo

El juego inició con la formación de dos filas; tomados de la mano estructuraron la base donde cada uno de ellos se lanzó, siendo sostenidos por el resto. El impulso de los brazos hicieron que vayan avanzando a través de la red formada con sus brazos, al lanzarse gritaban una palabra que era su esencia como ser humano.

Al finalizar, se pusieron de acuerdo en la palabra que era la esencia de todos, formándola con cartulinas.

Muchos de los participantes definieron su esencia muy cercana a la rebeldía.

Cierre

Se codificó los parámetros desde dónde perciben su esencia, así como la del grupo.

Algunos participantes dijeron no poseer esencia o haberla perdido por las circunstancias de su vida. Roberto (nombre ficticio) dijo: “Hace rato que ya no tengo esencia, tanta mala sangre” (Testimonio tomado en la fase de campo dentro de la institución en el mes de Octubre del 2013).

Sesión N° 4

Nombre del Juego: “*Resistencia*”

Fuente: Revisión bibliográfica

Objetivos:

*Destacar su fortaleza interna promoviendo su seguridad

*Cooperación, como actividad incompatible a la agresión.

Materiales: ninguno

Asistentes: Todos los participantes

Caldeamiento

Corrieron ida y vuelta la cancha relevándose uno por uno.

Desarrollo

La consigna consistió en formar grupos de tres personas para participar por turnos donde nadie debe caer, los del medio agachados se sujetaron las piernas, mientras los dos restantes formaban la cabeza de la fila con el resto del grupo y empezaban a jalar.

Todos cayeron, generando risas, pero sin embargo lo siguieron intentando.

Cierre

Se asoció el tema de la resistencia con la fuerza interna de cada uno, los motivos de vida y la lucha constante.

Sesión N° 5

Nombre del Juego: *“Pie con Pie”*

Fuente: Autora

Objetivos:

*Desarrollar el autoconocimiento para enfatiza su valor interno y pensamientos sobre sí mismos.

*La comunicación, la coordinación y cooperación enfocadas al asociarse en formas de vinculación positiva.

Materiales: cordones y cronómetro

Asistentes: Todos los participantes

Caldeamiento

La consigna fue sacarse los zapatos y medias para observarse los pies, se miraron, se rieron haciendo chistes sobre la forma, el olor, molestándose unos con otros.

Desarrollo (actividad cronometrada)

Ya con sus zapatos puestos formaron parejas que amarrados los pies con cordones, realizaron actividades específicas movilizándose por toda la cancha, llegaba una pareja y salía la otra. Al finalizar, todos se amarraron los zapatos y corrieron hasta la meta.

Cierre

Conversatorio sobre la dificultad de no poder decidir de forma individual, la necesidad de tener una buena comunicación para mejorar las actividades, el apoyo mutuo, así como recordar lo valiosos que son nuestros pies.

Sesión N° 6

Nombre del Juego: *“Telaraña de manos”*

Fuente: Revisión bibliográfica

Objetivos:

*Desarrollar la creatividad y facultades internas para ser integrales.

*La organización y el contacto físico positivo, junto al otro en convivencia.

Materiales: cartulinas y música

Asistentes: Todos los participantes

Caldeamiento

Se entregó una cartulina a cada participante donde dibujaron sus manos, reconociendo sus cualidades.

Desarrollo

La consigna fue; mientras suene la música deben tomarse las manos entre todos, menos con el compañero de alado y lograr zafarse al concluir el sonido, así; se formó un enredo de manos, mientras sonaba la música todos buscaban las formas de poder zafarse, con organización y comunicación lo lograron.

Cierre

Rescatar el valor de nuestras manos, y fomentar la resolución de conflictos viendo todas sus posibles soluciones.

Sesión N° 7

Nombre del Juego: “*Somos reflejo*”

Fuente: Autora

Objetivos:

- *Auto reconocimiento para indagar en sus cogniciones
- *Auto valoración para fortalecer el autoestima
- *Cooperación enfocada en reducir la desigualdad, compartiéndose como uno mismo.

Materiales: un espejo, cartel y marcadores

Asistentes: 9 participantes

Caldeamiento

Charla inicial sobre los estereotipos sociales, como se manejan en nuestras metes y la forma en que lo conciben cada uno de los participantes.

Desarrollo

Uno por uno frente al espejo se fue mirando, reconociéndose dos cualidades y un defecto, según su pensamiento y concepción, mismas que iban siendo anotadas por la

autora, al finalizar, todos tuvieron que formar una sola persona en el cartel, dibujándola con las características que reconocieron en el espejo.

Cierre

Conversatorio sobre las formas y características especiales y únicas de nuestros cuerpos, mencionaron muchas cosas que de ellos no les gustaba, principalmente las cicatrices, por las historias que contaban.

Sesión N° 8

Nombre del Juego: *“Que no caiga el balón”*

Fuente: Revisión bibliográfica

Objetivos:

*Generar coordinación, desplazamiento en pro de descargar energía en forma renovadora.

*Cooperación como acción incompatible de la agresión hacia el otro.

Materiales: una pelota y cronometro

Asistentes: Todos los participantes

Caldeamiento

Se realizó el juego del tingo-tango (lanzarse la pelota entre ellos hasta que se detenga en tango) para romper el hielo, a quienes les correspondía “tango”; realizaron penitencias, entre éstas; bailar, contar un chiste, y diversas actividades que los mismos participantes les pusieron.

Desarrollo (actividad cronometrada)

Se dispuso el balón con la consigna de realizar un solo toque sin dejarlo caer, todos jugaron con las partes de su cuerpo, y cada vez que se cayó el balón, tenían que repetir

desde el primer participante, además el tiempo se retomaba a cero. Hasta que todos lograron pasarlo sin que nadie dejara caer la pelota.

Cierre

Se jugó un partido de futbol entre los participantes, autora e instructores de la institución

Sesión N° 9

Nombre del Juego: *“Palabra humana”*

Fuente: Autora

Asistentes: Todos los participantes

Objetivos:

*Superar dificultades desarrollando la paciencia frente a las circunstancias

*Generar contacto humano, desarrollando la creatividad y cooperatividad

*Liderazgo y organización propositiva

Materiales: hojas en blanco, lápices de colores y cronómetro

Caldeamiento

Realizamos una técnica llamada el “masaje de los 4 elementos”, dispuestos en una columna, se realizaron los masajes, acorde a las instrucciones dadas, proponiendo un ambiente de calidez y relajación.

Desarrollo (actividad cronometrada)

Cada participante escribió en las hojas en blanco las palabras que dentro de su vocabulario más les costara pronunciar, después de que cada participante hizo lo mismo, depositaron sus hojas dobladas en una bolsa, éstas fueron sorteadas y a la tercera se escogió la que formaron con sus cuerpos.

Cierre

Con el fin de generar mayor vocabulario, se realizó el juego “parame la mano” (juego que consiste en describir varias categorías como: ciudades, colores, nombres, etc., con la consigna de una letra determinada), obteniendo puntaje por su desarrollo y participación.

Sesión N° 10

Nombre del Juego: *“Bolillo corporal”*

Fuente: Revisión bibliográfica

Objetivos:

*Contacto corporal positivo para descargar energía acumulada

*Relajación de las tensiones musculares

*Creatividad y cooperatividad unos con otros

Materiales: ninguno

Asistentes: 8 participantes

Caldeamiento

Para reactivar al grupo, después de haber tenido una capacitación, la consigna fue jugar a las cogidas, divididos en dos grupos, con una base, donde se encontraban a salvo.

Desarrollo (actividad cronometrada)

Los participantes se recostaron en el piso boca abajo uno junto a otro, así salía el primero desde una esquina y rodando sobre las espaldas de sus compañeros empezaba una historia, cuando llegaban a la otra esquina, el siguiente continuaba esa historia, haciéndolo lo más rápido posible, para la ganancia del equipo.

Cierre

La sesión terminó, debido a una reunión con los coordinadores y participantes.

Sesión N° 11

Nombre del Juego: “*Plastilina mágica*”

Fuente: Autora

Objetivos:

*Desarrollar la motricidad creadora

*Aumentar la creatividad para favorecer la comunicación integradora

Materiales: plastilinas, hojas de papel bon, un cartel y marcadores

Asistentes: Todos los participantes

Caldeamiento

La consigna fue realizar un dibujo libre de lo que más les guste, así se entregó una hoja a cada uno con marcadores, realizando diversos dibujos, muchos de éstos se sustentaron en la música.

Desarrollo

Se entregaron barras de plastilina a cada participante para que replicara su dibujo con las mismas, lo realizaron de forma creativa, algunos con cierta dificultad, Jorge (nombre ficticio) dijo: “yo nunca puedo hacer cosas con las manos bien, solo los quiños” (Testimonio tomado en la fase de campo dentro de la institución en el mes de Noviembre del 2013).

Al finalizar cada uno su manualidad, se juntaron; para recopilar todas sus obras dentro de un cartel, y así pudieron crear una historia en común, que fue relatada por cada uno de ellos.

Cierre

Se jugó con burbujas.

Sesión N° 12

Nombre del Juego: “*Gincana de Globos*”

Fuente: Revisión bibliográfica

Objetivos:

*Promover la agilidad física para descargar energía activamente

*Promover la cooperación y creatividad de ingeniar nuevas formas de hacer cosas

Materiales: globos y cronómetro

Asistentes: Todos los participantes

Caldeamiento

Conversatorio sobre las habilidades que cada uno de ellos poseía, en varios aspectos, fue motivador el saber que existían muchas capacidades que hasta entonces, entre ellos se desconocía.

Desarrollo (actividad cronometrada)

Todos los participantes tuvieron un globo que en su interior se encontraba un papel con una actividad determinada, el mismo que lo inflaron (por turnos), solamente cuando realizaba correctamente la actividad, empezaba el siguiente a inflar su globo, así sucesivamente. Al final la consigna fue realizar una pirámide humana dentro del tiempo determinado.

Cierre

Reconocimiento de la importancia de las capacidades que cada uno poseía, motivándolos a generar cosas nuevas a través de sus ideas.

Se envió tarea para la siguiente sesión; realizar rimas con las ideas que quieran expresar.

Sesión N° 13

Nombre del Juego: “*Hip-Hop incluyente*”

Fuente: Autora

Objetivos:

*Fomentar la confianza en sus capacidades

*Desarrollo de la creatividad y el disfrute en actividades que les gusta

*La diversión y cooperatividad que permita descargas emocionales liberadoras

Materiales: pistas musicales

Asistentes: Todos los participantes

Caldeamiento

Se transmitió música “hip-hop”, reconociendo la forma de la improvisación para realizar la actividad preparada, muchos de ellos sabían el nombre de los grupos, debido a que era uno de sus géneros musicales preferidos.

Desarrollo

Cada participante realizó una rima rapeando (interpretación del rap), incluyendo dentro de ésta el nombre de otro participante para darle paso, así se desarrolló entre todos los compañeros. Fue una experiencia generadora, debido a que el espacio fue propicio para decir lo que se piensa, expresando sus percepciones de su realidad.

Cierre

Se realizó una ronda, y en medio de ésta bailaron break dance (baile del “hip-hop”).

Sesión N° 14

Nombre del Juego: “*Adivina mis gestos*”

Fuente: Revisión bibliográfica

Objetivos:

*Desarrollar las formas de expresión positivas

*Interpretación y cooperación, ampliando las formas en que construyen formas de comunicación.

Materiales: papeles, una bolsa, lápices y cronómetro

Asistentes: Todos los participantes

Caldeamiento

Todos escribieron verbos en los papeles, ingeniando palabras difíciles para la dinámica,

Desarrollo (actividad cronometrada)

Los papeles escritos en el caldeamiento de la sesión, se depositaron en una bolsa, se sorteó a cada uno un verbo, así; leían la palabra individualmente y hacían la mímica para el resto del grupo, quienes adivinaban lo que trataba de decir. Cada participante tuvo un límite de tiempo, con cada palabra adivinada, todo el grupo sumó puntos que les permitió ganar el juego.

Cierre

Después de hablar sobre la importancia del ingenio y la buena comunicación, se realizó la siembra de cebollas en el huerto.

Sesión N° 15

Nombre del Juego: “Escucha mi voz”

Fuente: Autora

Objetivos:

*Desarrollar los sentidos para ampliar la percepción y formas de conocimiento

*La creatividad y la cooperación como conductas incompatibles a la agresión

Materiales: papeles, una pañoleta, cinta adhesiva y cronómetro

Asistentes: Todos los participantes

Caldeamiento

En ronda; cada participante cerraba los ojos y otro hablaba, tratando de reconocer las voces de sus compañeros, algunos cambaban el tono para confundirlos, fue una actividad divertida y de relajación para los participantes.

Desarrollo (actividad cronometrada)

Se escribieron actividades en los papeles, las hojas fueron escondidas en partes específicas del aula, se organizaron dos grupos de participantes, el primero; fue conformado por quienes vendados los ojos tuvieron que encontrar los papeles y realizar las actividades allí especificadas, el segundo grupo conformaban quienes con sus voces fueron guiando al encuentro del papel. Tuvieron un tiempo específico para hacerlo y lograron ganar el juego.

Cierre

Conversatorio sobre todas las sesiones y la utilidad para los participantes, retroalimentación del proceso del “club del juego”. Los participantes empezaron hacer “hip-hop”, como una forma de agradecimiento y diversión para finalizar la intervención lúdica.

CAPÍTULO VI

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Después de haber realizado la fase de aplicación de técnicas lúdicas en campo para corroborar las cuestiones previas y post al estudio de “La efectividad de los juegos cooperativos, como recurso alternativo para modificar agresión proactiva y reactiva en adolescentes de la Casa de la Niñez N° 2”, se complementa el respaldo de resultados a través de cuadros de datos de entrada y salida, así como las gráficas estadísticamente descriptivas de los datos respectivos.

Estos gráficos dan cuenta de las hipótesis realizadas en muestra de corroboración correspondiente de resultados, principalmente en las variables de agresión reactiva, agresión proactiva, pre y pos intervención.

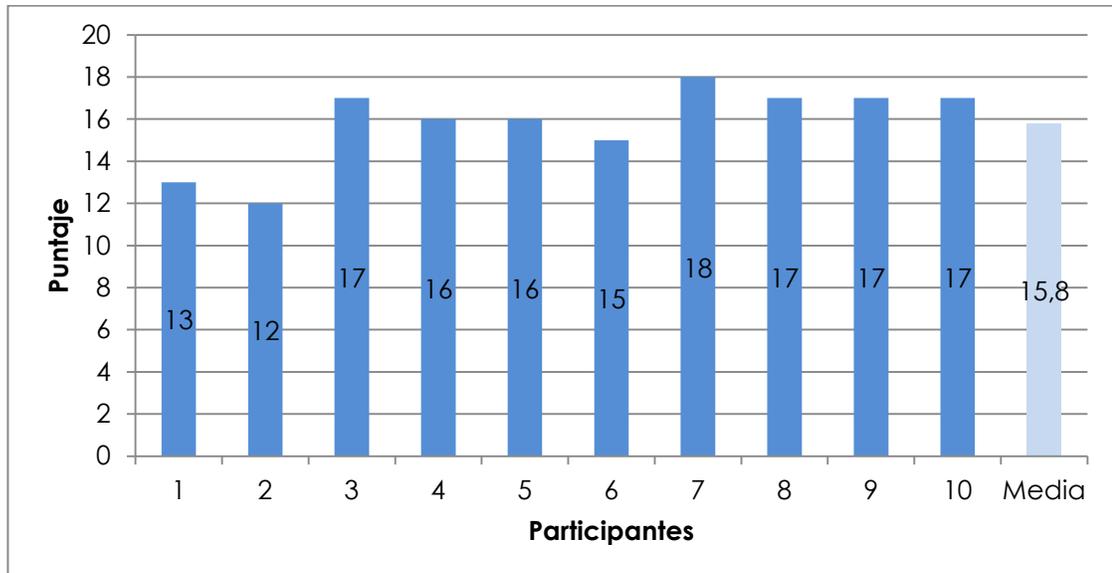
Se evaluaron las hipótesis a través de la prueba T de Student de comparación de medias aritméticas para medidas independientes y medidas repetidas, para corroborar si se alcanzaron cambios y determinar si éstos fueron estadísticamente significativos.

Se omitieron los nombres de los participantes para resguardar su identidad, reemplazados por números ordenados del 1 al 10.

6.1 Edad de los participantes

En la Figura 5 se muestra las edades de los participantes, obtenidos de acuerdo a los registros y aplicación de test, los nombres reales estarán sustituidos por números del 1-10.

Figura 5. Edad de los participantes que conforman la muestra de la investigación.



Fuente: Fichas Clínicas.

Elaborado por: Andrea Saltos.

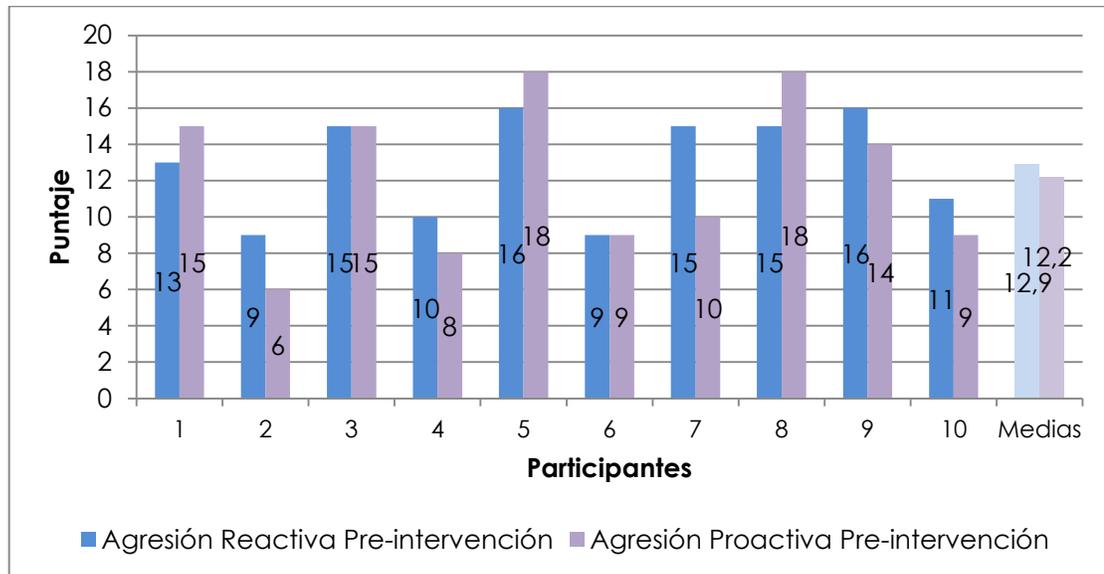
6.2 Hipótesis 1

- La agresión más frecuente en la población de estudio es la reactiva.

6.2.1 Puntuaciones de agresión reactiva y proactiva de los participantes pre intervención

En la Figura 6 se muestra las puntuaciones de la agresión reactiva pre-intervención y agresión proactiva pre-intervención, evaluada con el cuestionario RPQ.

Figura 6. Puntuación de agresión reactiva pre intervención vs. puntuación de agresión proactiva pre intervención acorde al cuestionario RPQ aplicado a la muestra de investigación.



Fuente: Resultados Cuestionario RPQ.

Elaborado por: Andrea Saltos.

Al compararlas puntuaciones de agresión reactiva y proactiva pre intervención, la prueba T de Student arroja un valor de 0,871 que no sobrepasa el valor estimado para la prueba (1,8331) con un nivel de significación de $p < 0,05$; por lo tanto no existen diferencias estadísticamente significativas entre las frecuencias de los dos tipos de Agresión antes de la intervención lúdica.

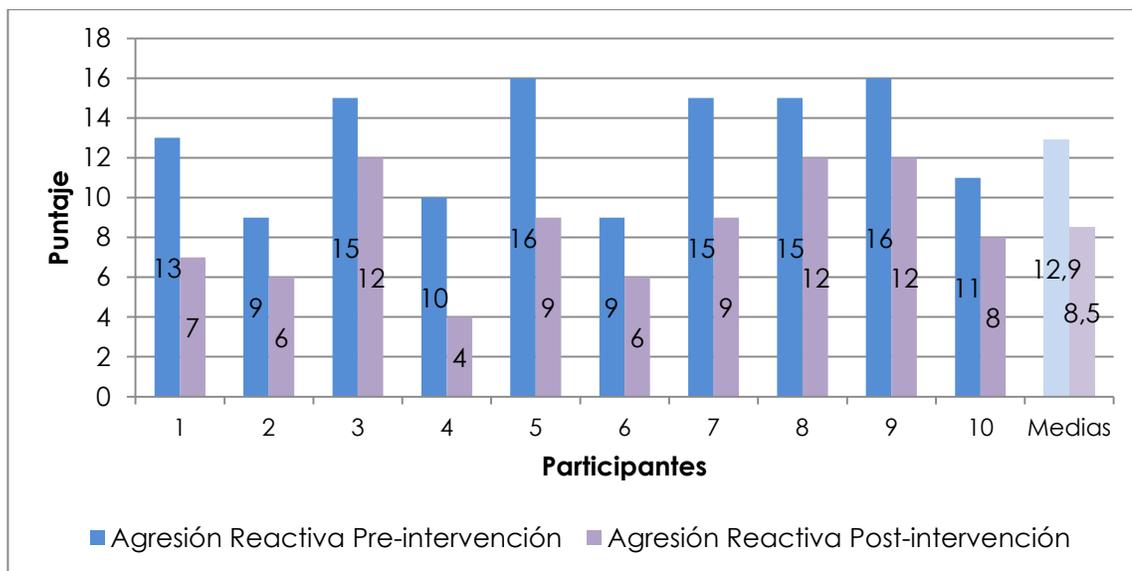
6.3 Hipótesis 2

- El trabajo con juegos cooperativos ayuda a disminuir los niveles de agresión proactiva y reactiva en los participantes de la investigación.

6.3.1 Puntuaciones comparativas de agresión reactiva pre y post intervención

En la Figura 7 se muestra las puntuaciones de agresión reactiva pre y post intervención de acuerdo a los resultados del cuestionario RPQ.

Figura 7. Puntuación de agresión reactiva pre y post intervención acorde al cuestionario RPQ aplicado a la muestra de investigación.



Fuente: Resultados Cuestionario RPQ.

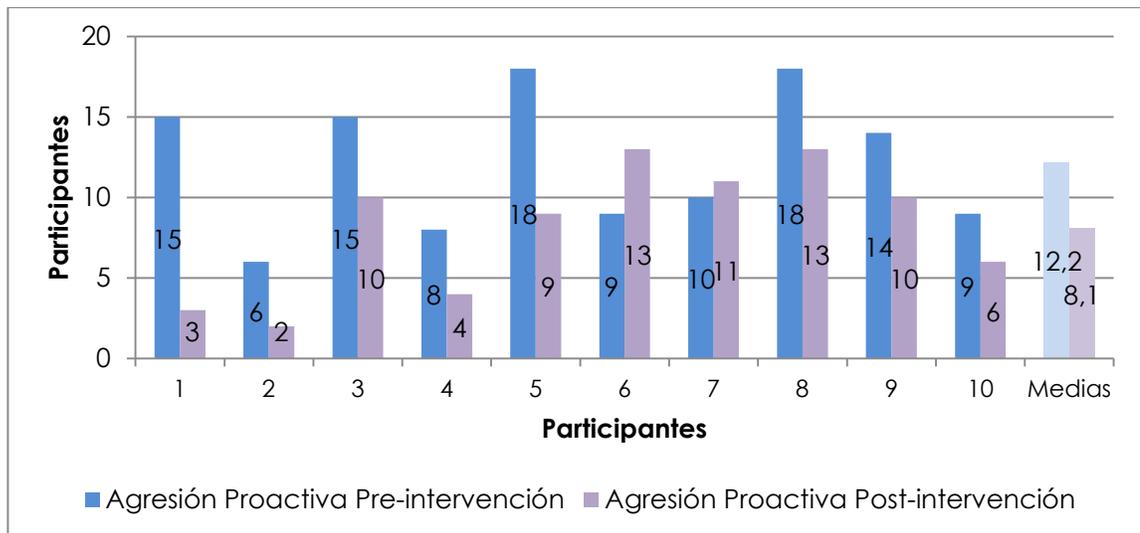
Elaborado por: Andrea Saltos.

Al comparar las puntuaciones de agresión reactiva pre-intervención y agresión reactiva pos-intervención, la prueba T de Student arroja un valor de 8,450 que sobrepasa el valor estimado para la prueba (1,8331) con un nivel de significación de $p < 0.05$; por lo tanto existen diferencias estadísticamente significativas entre los niveles de agresión reactiva antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos, registrándose una disminución en los niveles de agresión luego de la intervención como se puede apreciar en la Figura 7.

6.3.2 Puntuaciones comparativas de agresión proactiva pre y post intervención

La Figura 8 muestra las puntuaciones para agresión proactiva pre intervención y agresión proactiva post intervención de acuerdo a los resultados del cuestionario RPQ.

Figura 8. Puntuación de agresión proactiva pre y post intervención acorde al cuestionario RPQ aplicado a la muestra de investigación.



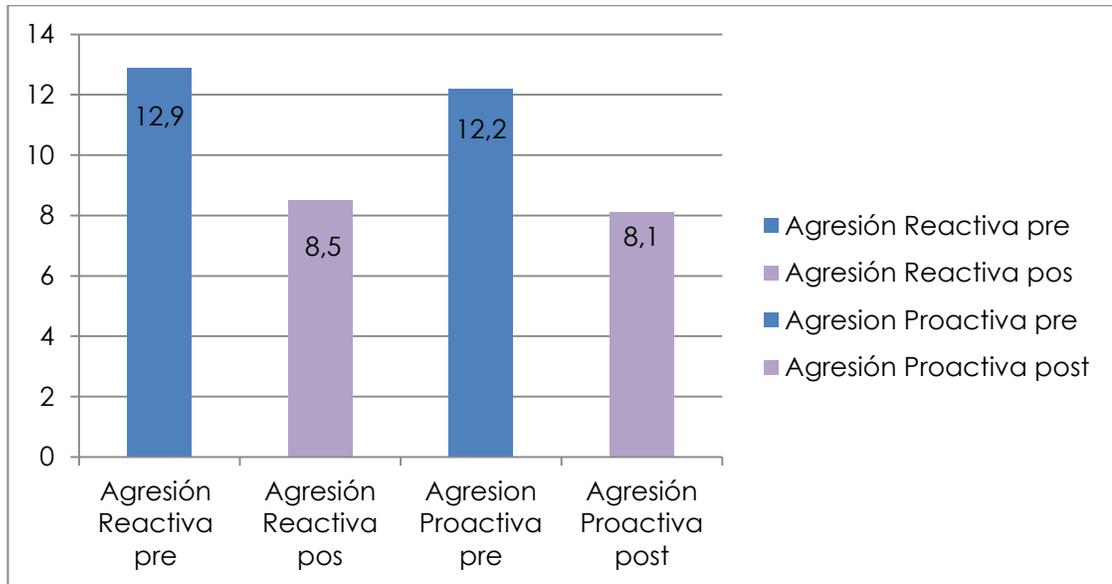
Fuente: Resultados Cuestionario RPQ.

Elaborado por: Andrea Saltos

6.3.3 Puntuaciones comparativas de las medias aritméticas de agresión reactiva vs. agresión proactiva pre y post intervención.

La Figura 9 muestra las puntuaciones de las medias aritméticas de la agresión reactiva y proactiva pre y post intervención lúdica, obtenidas a través del cuestionario RPQ aplicado a la muestra de la investigación.

Figura 9. Puntuaciones comparativas de las medias aritméticas de agresión reactiva pre y post intervención vs. agresión proactiva pre y post intervención.



Fuente: Resultados Cuestionario RPQ.

Elaborado por: Andrea Saltos

Al comparar las puntuaciones de agresión proactiva pre-intervención y agresión proactiva pos-intervención, la prueba T de Student arroja un valor de 2,892 que sobrepasa el valor estimado para la prueba (1,8331) con un nivel de significación de $p < 0.05$; por lo tanto existen diferencias estadísticamente significativas entre los niveles de agresión reactiva y proactiva antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos, registrándose una disminución en los niveles de agresión luego de la intervención.

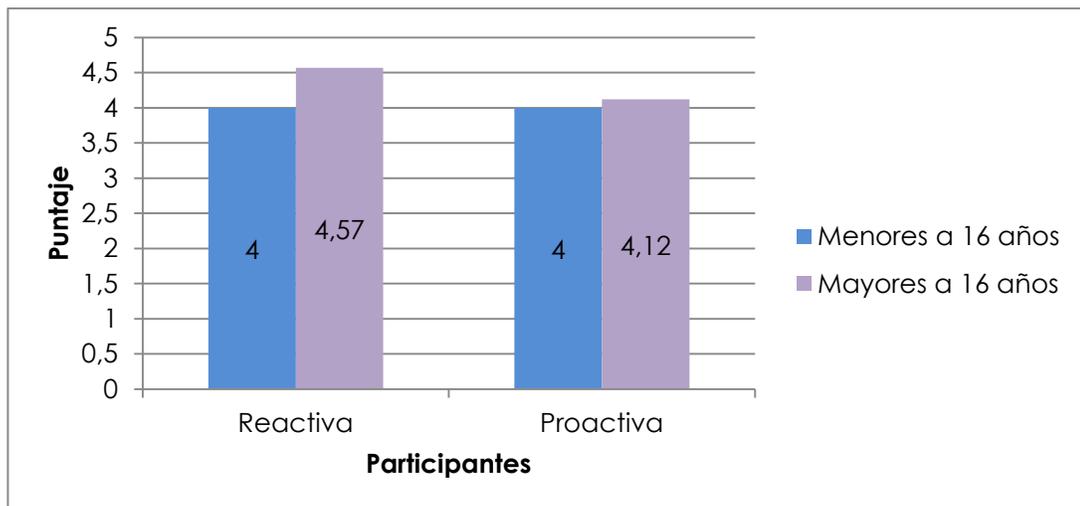
6.4 Hipótesis 3

- El subgrupo más beneficiado por los juegos cooperativos en los participantes para disminuir su agresión, es el de los menores a 16 años.

6.4.1 Puntuación de la reducción de la agresión acorde a los grupos de edad

La Figura 10 muestra la disminución en puntaje de agresión para los grupos menores a 16 años y mayores a 16 años.

Figura 10. Disminución en la puntuación de agresión reactiva y proactiva posterior a la aplicación de juegos cooperativos para menores y mayores a 16 años.



Fuente: Resultados Cuestionario RPQ.

Elaborado por: Andrea Saltos.

Al comparar las puntuaciones de agresión reactiva pos-intervención entre los grupos de menores a 16 años y mayores de 16 años la prueba T de Student arroja un valor de 1,7106; al comparar las puntuaciones de agresión proactiva pos-intervención entre los grupos de menores a 16 años y mayores de 16 años la prueba T de Student arroja un valor de 1,0524. Ambos valores no sobrepasan el valor estimado para la prueba (1,8595) con un nivel de significación de $p < 0.05$; por tanto no existen diferencias estadísticamente significativas entre los niveles de agresión reactiva o proactiva pos-intervención entre menores y mayores de 16 años.

CONCLUSIONES

1. La presente investigación no reportó diferencias significativas en la frecuencia de agresión reactiva y proactiva en la población de estudio.
2. La intervención lúdica con juegos cooperativos como recurso alternativo, disminuyó significativamente los niveles de agresión reactiva y proactiva en los adolescentes de la Casa de la Niñez N°2 en comparación con los niveles pre tratamiento, corroborando así su efectividad en este tipo de población.
3. La aplicación de los juegos cooperativos como recurso alternativo, benefició tanto a los participantes menores de 16 años como a los mayores (16 años 1 día- 18 años), en la disminución de la agresión reactiva y proactiva, asintiendo su efectividad como recurso alternativo de trabajo en estos rangos de edades.
4. Los juegos cooperativos utilizados como recurso alternativo y complementario para trabajo terapéutico en la disminución de la agresión reactiva y proactiva, consiguieron resultados favorables acorde a lo planteado en la investigación, aportando datos para futuras investigaciones principalmente de meta- análisis, y que la utilización de estos juegos pueda ser considerada una técnica terapéutica.

RECOMENDACIONES

1. Tomando en cuenta los resultados obtenidos en la investigación, se recomienda a la Institución diana; implementar la utilización de Juegos Cooperativos en el trabajo terapéutico como recurso alternativo para abordar la agresión, así como permitir el desarrollo de otros espacios integrales y de mejoría de la calidad de vida.
2. Se recomienda a los lectores interesados en realizar un estudio asociado a la presente investigación; ampliar las variables que consideren pueden interferir en los resultados como: la aplicación de terapia psicológica tradicional sola, a un grupo de control externo, para acercar el diseño al que es propio de un experimento verdadero.
3. Se recomienda a los estudiosos de ésta temática interesados en elaborar una réplica mejorada del procedimiento, controlar experimentalmente la frecuencia de la aplicación de los juegos cooperativos, así como la durabilidad de las sesiones, para evitar que dichas variables operen de forma contaminante sobre los resultados de la investigación.
4. Se recomienda a quienes repliquen parcialmente el estudio, prolongarla intervención evaluativa para poder incluir indicadores de seguimiento y determinar el mantenimiento de la efectividad de los juegos cooperativos como recurso terapéutico alternativo.
5. Para posteriores estudios similares a la presente investigación, se sugiere utilizar el mismo instrumento de evaluación para procurar potenciar su validez y perfeccionamiento psicométrico.

LISTA DE REFERENCIAS

- Andreu, J., Peña, & Ramirez, J. (2009). Cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica* , 37-49.
- Andreu, J., Peña, M., & Ramírez, J. (2006). *Cuestionario de agresión reactiva y proactiva: instrumento de medida de la agresión en adolescentes*. Madrid: AEPCP.
- Andreu, M. d. (2006). *Actividades Lúdicas: El juego Didáctico*. España.
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y Acción: Fundamentos Sociales*. Barcelona: Martinez Roca.
- Baroja, V. (1996). *Unidades Didácticas para secundaria IV*. Barcelona: INDE.
- Beck, A. (2001). *Terapia Cognitiva de las Drogodependencias*. Barcelona: Paídos.
- Bruno, F. (1997). *Diccionario de Términos Psicológicos Fundamentales*. Barcelona: Paídos Studio.
- Bruno, F. J. (1997). *Diccionario de Términos Psicológicos Fundamentales*. Barcelona: Paidós Studio.
- Bruno, F. J. (1997). *Diccionario de Términos Psicológicos Fundamentales*. Barcelona: Paidós Studio.
- Carrasco, M. A., & Gonzalez. (2006). Aspectos Conceptuales de la Agresión: Definición y Modelos Explicativos. *Acción Psicológica* , 7-38.
- Consuegra, N. (2004). *Diccionario de Psicología*. Bogotá: Ecoe.
- Crick, N., & Grotpeter, J. (1995). *Relational aggression, gender, and social-psychological adjustment*. Child Development.
- Diario Hoy. (02 de 07 de 2010). Estadísticas del Trabajo Infantil. *Diario Hoy* , pág. 12.
- Diaz, M. J. (2002). *Estudio sobre la génesis y desarrollo de los adolescentes con problemas de conducta en centros de menores*. Madrid: Serie Estudios.

- Dollard, J., & Miller, N. (1939). *Frustración y agresión*. Madrid: Yale Univ. Press.
- Doula, H. (2001). *Problemas de la Adolescencia. Guía práctica para el Profesorado y la Familia*. Madrid: Narcea S.A.
- Fundación Patronato Municipal San José-Casa de la Niñez N° 2. (2011). *REGLAMENTO INTERNO*. Quito.
- Garaigordobil, M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. España: Ministerio de Educación.
- García, R. F. (2002). *Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Gonzalez, P. (2010). *Temperamento y crianza como moduladores de la aparición y mantenimiento de conductas agresivas proactivas y reactivas en niños*. Madrid: Tesis Doctoral.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*.
- Kluger. Etimología de la lengua española.
- Ladouceur, R. (1999). Tratamiento del Juego Patológico: un estudio controlado. *Anuario de Psicología* , 127-135.
- Moser, G. (1992). *La Agresión*. México: Cruz, O, S.A.
- Muñoz, F. (2000). *Agresividad, Agresión y Violencia*. Madrid.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar, teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Nicolson, D. (2001). *Problemas de la adolescencia: guía práctica para el profesorado y la familia*. Narcea.
- Olivera, E. P. (1998). *Manual de Juegos*. Uruguay: Mosca Estado.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Paidotribo.
- Orlick, T. (1996). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.

- Osorio, R. (2013). *Impulsividad y Agresividad en adolescentes*. Madrid: Diaz de Santos.
- Paladines, F. (2009). *Patente n° 2*. Ecuador.
- Pueyo, A. (2003). *Violencia juvenil: realidad actual y factores psicológicos implicados*. Barcelona: Grupo de estudios avanzados en violencia.
- Real Academia Española de la Lengua. (2001). *Diccionario de la Lengua Española*. Madrid: 22. Edición.
- Rillaer, V. (1978). *Las ilusiones del Psicoanálisis*. Barcelona: Ariel S.A.
- Sanz, J., Magán, I., & García, M. P. (2006). Personalidad y el Síndrome AHI. *Psicopatología Clínica, Legal y Forense* , 153-176.
- Silva, A. (2008). *Conducta Antisocial: Un enfoque psicológico*. México: Pax.
- Tenorio, R. (2010). *Niños, calles y cotidianidades*. Quito: El conejo.

ANEXO 1: Consentimiento informado

Fecha:

Reconociendo el trabajo que se va a realizar con juegos cooperativos dentro de la Casa de la Niñez, bajo la supervisión de la Srta. Andrea Saltos y los coordinadores de la Institución, aceptando mi participación voluntaria a ingresar al “Club del Juego”, estoy dispuesto a colaborar en todas las actividades a realizarse.

NOMBRES	FIRMAS
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

ANEXO 2: Diploma

DIPLOMA



“CLUB DEL JUEGO”

A:.....

**OTORGADO POR SU PARTICIPACIÓN EN LA INVESTIGACIÓN DE LOS
“JUEGOS COOPERATIVOS” EN LA CASA DE LA NIÑEZ Nº 2**

ARMENIA, NOVIEMBRE 2013

**TU PROTAGONISMO Y APORTACIÓN
CAMBIAN NUEVAS GENERACIONES**

Fuente y Elaboración: Andrea Saltos

ANEXO 3: Cartel de invitación (Réplica en miniatura del original).

EMPEZÓ LA HORA... 

¡¡SI TÚ PARTICIPAS TODOS GANAMOS!!

BIENVENIDOS AL:

“CLUB DEL JUEGO”



SOLO FALTAS TÚ...

Fuente y Elaboración: Andrea Saltos

ANEXO 4: Invitaciones individuales

INVITACIÓN CORDIAL



(Nombre del Participante) has sido convocado para generar la fuerza del “Club del Juego”, donde la diversión, la libertad y la expresión serán nuestras metas....

Tu participación es lo más importante.

TE ESPERAMOS

Fuente y Elaboración: Andrea Saltos

ANEXO 5: Carné de identificación



Fuente y Elaboración: Andrea Saltos

ANEXO 6: Ficha de registro de sesiones lúdicas

Juego cooperativo:	“Nombre”	Nº de Sesión	Tiempo		
Materiales:					
Objetivo:					
Participantes	Asistencia	Participación			Observaciones y sugerencias
“Nombres”	✓	MB	B	R	
1	✓				
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
					Tarea (actividad alternativa):

Fuente y Elaboración: Andrea Saltos

MB: muy buena

B: buena

R: regular