

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN  
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.P. N° 38984-18 "JOSÉ ABEL ALFARO PACHECO" DE  
LA CIUDAD DE AYACUCHO - 2019.**

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial -  
Artes Plásticas

**PRESENTADA POR:**

Maria Carolina Tipe Perez

**ASESORA:**

Lic. Brunilda Ailly Acosta Melchor

***Ayacucho - Perú***

**2023**

A nuestro divino, por haberme  
dado vida y salud.

A mis padres Bruno y Guillermina  
quienes son  
pilares en mi vida, personas que me  
brindaron bienestar durante toda mi  
vida. A mi familia que velaron por  
mí y me brindaron su apoyo  
incondicional día a día.

A mi gran amor, quien viene ser mi  
pequeña hija “killary” mi gran  
motivación para seguir hacia  
adelante y crecer profesionalmente.

María

## **AGRADECIMIENTOS**

Los resultados de esta tesis van dirigidos a todas las personas que me brindaron su apoyo de alguna forma, para el cumplimiento de esta investigación. Un perdurable agradecimiento a la prestigiosa Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, por haberme acogido en sus aulas; a los docentes, por brindarme las herramientas necesarias durante mi formación profesional dentro de esta casa de estudio; a la asesora, por el apoyo profesional brindado en cuanto a la elaboración y supervisión de la tesis; de igual manera a la Institución Educativa N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”, al director y a la profesora de aula, por abrirme la puerta y darme la oportunidad de poder ejecutar el material experimental durante el tiempo previsto.

## RESUMEN

La presente investigación titulada Estrategias lúdicas para la mejora de las conductas agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 José Abel Alfaro Pacheco de la ciudad de Ayacucho-2019, tuvo como objetivo principal determinar en qué medida las estrategias lúdicas mejora las conductas agresivas en los niños de 4 años de la institución educativa antes mencionada. La investigación fue de tipo experimental y de diseño pre experimental, los cual se concretó en la población y muestra perteneciente a la Institución Educativa P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”, con niños de 4 años de edad, siendo un total de 18 niños que representaron el 100% de la muestra. Los datos se obtuvieron a través de la técnica de la observación y el experimento, mediante los instrumentos de la ficha de observación y el material experimental. El estadígrafo empleado fue el Willcoxon. La principal conclusión al cuál arribó la investigación señala que la aplicación del uso de las estrategias lúdicas influye significativamente en las conductas agresivas en niños de 4 años en la Institución Educativa P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”- 2019; ya que en la tabla 4 se observa el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $p=0,001$  que es menor a  $\alpha=0.05$ . Razón por la que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En consecuencia, se concluye que existen diferencias significativas en la mejora de conductas agresivas entre el pre y pos test, a un nivel de confianza del 95% de asertividad y nivel de significancia de 5%. Por tanto, se comprueba la hipótesis general.

**Palabras claves:** estrategias lúdicas, conductas agresivas.

## ABSTRACT

The present thesis entitled Playful strategies for the improvement of aggressive behaviors in 4-year-old children of the I.E.P. N ° 38984-18 José Abel Alfaro Pacheco from the city of Ayacucho - 2019. Its main objective was to determine to what extent playful strategies improve aggressive behaviors in 4-year-old children of the I.E. P. N ° 38984-18 José Abel Alfaro Pacheco from the city of Ayacucho - 2019. The research was experimental and pre-experimental design, which was specified in the population and sample, belonging to the Educational Institution P. N ° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”, with the five-year-old children, with a total of 18 children who represented 100% of the sample. The data were obtained through the techniques of observation and experiment, using instruments such as the observation sheet and experimental material. The statistician used was the Willcoxon. The main conclusion reached by the research was that the application of the use of playful strategies significantly influences aggressive behaviors in 4-year-old children in the Educational Institution P. N ° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” - 2019; This is due to the fact that in table 4, the level of significance obtained is equivalent to  $p = 0.001$ , which is less than  $\alpha = 0.05$ . Reason why the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted. In consequence, it concludes that there are significant differences in the improvement of aggressive behaviors between the pre and post test, at a 95% confidence level of assertiveness and a significance level of 5%. Therefore, the general hypothesis is tested.

**Keywords:** playful strategies, aggressive behaviors

## ÍNDICE

Agradecimientos	iii
Resumen	iv
Abstract	v
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	<b>3</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>3</b>
1.1 31.2 Formulación del Problema	4
1.2.1 Problema General	4
1.2.2 Problemas Específicos	4
1.3 Formulación de objetivos	5
1.3.1 Objetivo General	5
1.3.2 Objetivos Específicos	5
1.4 Justificación	5
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>7</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>7</b>
2.1 Antecedentes	7
2.1.1. Internacionales	7
2.1.2. Nacional	8
2.1.3. Local	9
2.2 Bases Teóricas.	10
2.2.1 Definición de estrategias lúdicas.	10
2.2.2 Definición de juego.	11

2.2.3 Definición de la agresividad	16
2.3 Bases Conceptuales.	21
2.3.1 Juego	21
2.3.2 Estrategia	21
2.3.3 Agresividad	21
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>22</b>
<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>22</b>
3.1 Hipótesis	22
3.1.1 Hipótesis general	22
3.1.2 Hipótesis específicos	22
3.2 Variables	23
3.2.1 Variable 1	23
3.2.2 Variable 2	23
3.3. Operacionalización de Variable	24
3.3. Tipo y nivel de la investigación	25
3.5 Métodos de investigación	25
3.5.1. Análisis- Síntesis	25
3.5.2. Inducción – deducción	26
3.6. Diseño de investigación	26
3.7 Población y muestra.	26
3.7.1 Población	26
3.7. 2 Muestra	27
3.8 técnicas e instrumento	27
3.8.1 técnica	27
3.8.2 Instrumento	28

3.9 Técnicas de procesamiento de datos.	28
3.10 Aspectos éticos.	28
3.11 Validez y confiabilidad	29
3.11.1. Validez	29
3.11.2. Confiabilidad	29
<b>CAPÍTULO IV</b>	<b>31</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>31</b>
4.1 Tratamiento estadístico	31
4.2 Resultados	31
4.2.1. A nivel descriptivo	31
4.3.2 A nivel inferencial	33
4.2.2 Prueba de la primera hipótesis específica	34
4.2.3. Prueba de la segunda hipótesis específica	35
4.3. Discusión de Resultados	37
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>39</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>40</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>41</b>
<b>ANEXO</b>	<b>44</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Población de la investigación	26
<b>Tabla 2</b> Muestra de la investigación	26
<b>Tabla 3</b> Ficha de observación para la agresividad	28
<b>Tabla 4</b> Conductas agresivas en niños de 4 años .	30
<b>Tabla 5</b> Conductas Agresivas en la dimensión física .	31
<b>Tabla 6</b> Conductas agresivas en la dimensión verbal/psicológica .	31
<b>Tabla 7</b> Prueba de willcoxon de diferencia de medidas sobre la mejora de las conductas agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.	33
<b>Tabla 8</b> Prueba de willcoxon de diferencia de medidas sobre la mejora de la agresividad física en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.	34
<b>Tabla 9</b> Prueba de Willcoxon de diferencia de medidas sobre la mejora de la agresividad verbal/psicológico en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.	35

## INTRODUCCIÓN

Los niños que presentan conductas agresivas tienen como característica principal la dificultad de percibir las emociones de los demás. Al respecto, Hernández (2011) menciona que:

Cuando no se es capaz de resolver un problema, se cae en desesperación generando interiormente rabia terrible, que cuando no es canalizada, puede ser destructiva y autodestructiva. Es por eso que aparte de causar daño físico a las víctimas, puede servir para coaccionar e influir en la conducta de otras personas, para demostrar el poder que se tiene entre los subordinados y para conseguir una reputación e imagen de líder (p 8).

Por tal razón, el problema principal permite diagnosticar, ¿en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de las conductas agresivas en los niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho-2019? El objetivo de la presente investigación fue determinar en qué medida las estrategias lúdicas mejoran las conductas agresivas en los niños de 4 años de la institución antes mencionada. La siguiente hipótesis pretende dar respuesta a la pregunta de investigación, la aplicación del uso de las estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas en niños de 4 años de la I. E. P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho-2019.

El presente estudio fue organizado en cinco capítulos. El primero, plantea los problemas, la descripción objetiva de las conductas agresivas y se propone soluciones a través de las estrategias lúdicas. Además, plantea los objetivos que aportan a las estrategias lúdicas mediante el uso del material experimental para que pueda influir positivamente en la investigación.

El segundo, desarrolla el marco conceptual que permite comprender las teorías de las estrategias lúdicas para la mejora de conducta agresivas y recoge los antecedentes a

nivel local, nacional e internacional respecto a investigaciones similares ya realizadas sobre las estrategias lúdicas en relación a las conductas agresivas.

El tercer capítulo presenta las hipótesis, variables, la operacionalización de variables y las metodologías utilizadas durante la investigación. De igual forma, se incluye la descripción del tipo y diseño de la investigación; también se muestra la población y muestra seleccionada. Asimismo, las técnicas y los instrumentos de recolección de datos empleados durante toda la investigación realizada.

El contenido del cuarto capítulo expone los resultados obtenidos de la investigación a través de la prueba de confiabilidad y validez de los instrumentos, en la que se utilizó la *Alpha de Cronbach* con la finalidad de verificar su viabilidad. Por otro lado, los instrumentos atravesaron la valoración de tres expertos en psicología quienes otorgaron su validez.

El quinto capítulo presenta la discusión de los resultados, donde se acepta la hipótesis alterna. También, desarrolla las conclusiones y las recomendaciones para afianzar lo concretizado de la investigación.

Sin más, la presente investigación aporta nuevos hallazgos para las futuras investigaciones.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1 Determinación del problema**

Actualmente la agresividad se está dando en todas las dimensiones de la sociedad, lo cual resulta insano para el desarrollo integral de los individuos, siendo los menores los más perjudicados. Esta violencia se evidencia todos los días en los asaltos, asesinatos, violaciones, secuestros, abusos, feminicidios, agresiones físicas, psicológicas o verbales y entre otros.

En el Perú y en los últimos años se ha incrementado en grandes niveles la agresividad, un claro ejemplo son los casos de feminicidios, situación que preocupa a la población ya que los niños lo escuchan y en algunos casos son testigos del mismo. En consecuencia, este fenómeno repercute en sus comportamientos psicológicos y físicos tanto en la esfera educativa como en muchos otros.

De acuerdo con Alfaro (2019), en una entrevista ofrecida al diario El Comercio, afirmó que, “entre septiembre de 2013 y diciembre de 2018 se reportaron 26,284 casos de violencia escolar en el Perú” (p.1). Por lo tanto, se observa un creciente número de agresividad escolar en las instituciones educativas a nivel nacional. Bajo esta premisa, en instituciones públicas o privadas se observa situaciones de violencia o agresividad en niños de inicial, primaria y secundaria, hecho que resulta alarmante para los docentes y padres de familia, quienes buscan formar buenos ciudadanos.

La región de Ayacucho no es ajena a este problema, puesto que durante las prácticas pre-profesionales he observado casos de agresividad de niños. En la institución educativa José Abel Alfaro Pacheco los niños se propusieron entre sí patadas, puñetazos, mordidas, jalones de cabellos, pellizcos, empujones, insultos, y entre otros. También, se evidencio que los niños agresores provienen de distintas situaciones como

hogares disfuncionales, abandono de los padres, agresiones entre los mismos cónyuges, padres que por motivo laboral o otras situaciones no brindan el tiempo suficiente o de calidad a sus hijos o familiares y que este conlleva a incluir a grupos donde realizan actos delictivos, exposición a la televisión con contenidos violentos, videojuegos agresivos, el incumplimiento de reglas o normas de convivencia y entre otras causas.

En consecuencia, los niños interactúan con sus compañeros de manera agresiva o violenta. Además, la agresividad de los estudiantes dentro del aula puede provocar distintas consecuencias como la falta de atención en clases, la baja autoestima, la falta de desenvolvimiento en la sociedad y sobre todo la falta de capacidad de reacción ante una situación de problema.

Por ello, se ha considerado de gran interés realizar esta investigación y plantear posibles soluciones a través de talleres de juegos para poder reducir las conductas agresivas en los niños, puesto que son el futuro de la sociedad, ya que la mejor formación y educación se da desde los primeros años de vida.

## **1.2 Formulación del Problema**

### **1.2.1 Problema General**

¿En qué medida las estrategias lúdicas, influye en la mejora de las conductas agresivas en los niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019?

### **1.2.2 Problemas Específicos**

- ¿En qué medida las estrategias lúdicas, influye en la mejora de la conducta agresiva de tipo física en los niños de 4 años de la I. E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019?
- ¿En qué medida las estrategias lúdicas, influye en la mejora de la conducta agresiva de tipo verbal/psicológico en los niños de 4 años de la I. E. P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019?

### **1.3 Formulación de objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Determinar en qué medida las estrategias lúdicas, mejora las conductas agresivas en los niños de 4 años de la I.E. P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho – 2019.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

Determinar en qué medida las estrategias lúdicas, mejora las conductas agresivas de tipo física en los niños de 4 años de la I.E. P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho – 2019.

Determinar en qué medida las estrategias lúdicas, mejora las conductas agresivas de tipo verbal/psicológico en los niños de 4 años de la I.E. P. N° 38984-18 José Abel Alfaro Pacheco de la ciudad de Ayacucho – 2019.

### **1.4 Justificación**

El presente trabajo encuentra su justificación en las observaciones realizadas durante las prácticas pre-profesionales. Pues en ella, los niños y niñas de las instituciones son violentos entre sí, propiciando un clima de temor y preocupación sobre aquello que ocurre en las aulas y la institución. Por ello, la investigación pretende brindar aportes para reducir y prevenir la agresividad en situaciones de conflicto o frustración del niño y niña.

Justificación teórica: La agresividad es un comportamiento agresivo frente a otro, según Villegas (2010), “se ve representada una agresión que se genera como un comportamiento que es persistente y se manifiesta en distintos escenarios, generando una conducta de oposición, desobediencia y destructividad hacia otras personas” (p. 20). Por ello, la presente investigación surge de la necesidad de reducir dichas conductas agresivas mencionadas por el autor en los niños. Para ello, se recolectó y analizó

distintas informaciones tales como las causas de estas conductas, las consecuencias, si es que llegará a persistir; en consecuencia, esta investigación nos permitirá proponer soluciones.

Justificación práctica: Ante esta situación se plantea que las estrategias lúdicas coadyuban en la reducción de las conductas agresivas, para ello se pretenden realizar diferentes estrategias lúdicas, en la que los niños y niñas puedan participar activamente y poder llegar al objetivo de la investigación, y poder desenvolverse de manera adecuada en la sociedad. En ese sentido, Villegas (2010) menciona que “con el beneficio que reciben los niños se busca apoyar a las maestras, con unas herramientas que les sirvan para orientar a los niños y niñas a encontrar otras formas de expresar sus sentimientos de frustración y de ira” (p. 25).

Con la presente investigación se pretende contribuir en las actividades y en beneficio de las profesoras y a las distintas instituciones que tengan este tipo de dificultad, ya que conforme van pasando los años lamentablemente se va incrementando los índices de violencia y agresividad en nuestra sociedad.

Justificación metodológica. El presente trabajo de estrategias lúdicas para los niños y niñas tiene un criterio pedagógico que tiene como finalidad reducir la agresividad en los niños. Asimismo, los instrumentos que se proponen poseen la característica de ser experimental, manejable, participativa – activa que se encuentra en el medio natural.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes

##### 2.1.1. Internacionales

En este apartado se presentan los estudios realizados y aplicados a nivel internacional que guardan correlación con la investigación propuesta en este texto.

Primero, López, Moreno & Vázquez (2010) desarrollaron la tesis titulada “Actividades Lúdicas para mejorar la conducta en los niños de Educación Inicial”, realizada en la Universidad Pedagógica Nacional. Esta investigación es de tipo cuantitativo y de enfoque pre experimental que fue desarrollado en niños de 4 años del albergue “Mi ángel de la Guarda”. El objetivo de la investigación es realizar actividades lúdicas como estrategia para que los niños aprendan conductas socialmente aceptadas. Dicho estudio concluye que la aplicación de las actividades lúdicas propuestas logró guiar a los niños a cambiar sus actitudes y comportamientos, hacia conductas positivas que benefician las relaciones sociales. Además, las autoras consideran que la socialización juega un papel primordial para la obtención de elementos que permitan la formación de la identidad del niño y niña.

En segundo lugar, Conde y León (2015) realizaron la tesis titulada *La lúdica como estrategia para disminuir la agresividad en los niños de preescolar de la institución educativa Las Acacias de Ibagué*, cuya investigación fue realizada en la Universidad de Tolima–Colombia durante el 2015. La investigación es de carácter cualitativa y de enfoque etnográfico-investigación acción. La población abarcada son niños entre 5 a 6 años de edad de la institución educativa antes mencionada, contando como muestra un grupo de 30 niños y niñas. Además, empleó como técnica la revisión documental, así como la entrevista no estructurada, la observación y la encuesta, donde los instrumentos

utilizados fue el registro de los documentos de la institución (PEI, Manual de convivencias), también el diario de campo, la ficha de observación, los cuestionarios con preguntas abiertas, también los talleres de padres que se realizó . Por último, los autores concluyen destacando que el trabajo lúdico en la edad preescolar es importante para el desarrollo social, afectivo y comunicativo del niño. Ya que, incentiva a las buenas relaciones entre ellos, el trabajo en equipo que se realiza dentro del aula y que a su vez brinda placer en un trabajo colaborativo en un bien común.. También, afirman que a través de las diferentes estrategias y temáticas el niño aprende a resolver sus propios conflictos de manera pacífica; en otras palabras, se obtuvo como resultado la disminución de comportamientos agresivos, el fortalecimiento comunicativo y de los valores en los niños, ello se evidenció en la mejora del clima dentro del aula.

Por último, Guevara (2009) realizó el artículo de investigación titulado *“Intervención musicoterapéutica para promover la prosocialidad y reducir el riesgo de agresividad en niños de básica primaria y preescolar en Bogotá - Colombia”*, cuya investigación fue realizada en la Universidad Nacional de Colombia en el año 2011. Dicha investigación es de carácter cuantitativo y de enfoque cuasi experimental; donde la población estuvo conformada por 31 niños y teniendo como muestra a 18 niños entre los 5 a 9 años de edad. Para la evaluación del comportamiento agresivo y prosociales (COPRAG), el instrumento utilizado fue el cuestionario. El autor destaca en sus conclusiones que la intervención del material experimental tuvo efectos significativos sobre la agresividad, puesto que fue aplicada directamente en los grupos experimentales, reduciendo el maltrato físico, el maltrato verbal, la respuesta a una ofensa real o percibida, entre otros. Estos resultados fueron evidentes a lo largo del estudio logrando reducir las respuestas disruptivas, entendidas como las interacciones que tienen un componente agresivo o impulsivo con respecto a las habilidades musicales, la función social de comportamiento, la capacidad de respuesta emocional y en el lenguaje.

### **2.1.2. Nacional**

En el ámbito nacional se hallaron tres investigaciones que guardan similitud con la investigación propuesta.

En primer lugar, Díaz (2018) desarrolló la investigación titulada “Programa “Vivamos en Armonía” para reducir la agresividad en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa San Martín – Lambayeque 2017”, realizada en la Universidad César Vallejo. El estudio es de tipo aplicada, de diseño pre experimental; teniendo una muestra de tipo no probabilística. Empleo los siguientes instrumentos: fichas textuales de resumen, registró y comentario. Llegando a la conclusión donde se identificó el nivel de agresividad física dentro los estudiantes de primer grado “B” de Educación Secundaria de la Institución Educativa San Martín-Lambayeque-2017. En la que el pre test evidenció los porcentajes correspondientes a los niveles medio (35%) y alto (54.8%), lo cual corroboró la existencia de niveles elevados de agresividad física antes de la aplicación del programa “Vivamos en Armonía”. Luego de poder realizar la aplicación del estímulo, en el post Test manifiesta los logros alcanzados por los estudiantes, donde se observa que no hay estudiantes que muestran niveles altos de agresividad, mientras que el nivel bajo logró concentrar el 61.3 % de los estudiantes.

En segundo lugar, Chero (2018) desarrolló la tesis “Aplicación del juego para la reducción de conductas agresivas en niñas y niños de 5 años del I.E.P. Alexander Graham Bell del distrito de Comas, 2014”, realizada en la Universidad César Vallejo. El estudio realizado es de tipo experimental y con diseño cuasi experimental. Además, el muestreo fue no probabilístico y el instrumento utilizado fue la lista de chequeo de conductas agresivas. El autor concluye que la aplicación del juego reduce significativamente las conductas agresivas en los y las estudiantes de 5 años. También, afirma que el juego es importante porque estimula al aprendizaje y promueve un ambiente dinámico que reduce la agresividad, debido a que se estimula el trabajo en equipo y el cumplimiento de normas.

Por último, Reyes y Tomas (2016) desarrollaron la tesis “Taller de dramaticuentos infantiles para disminuir las conductas agresivas de los niños de 3 años de edad de la I.E. Radiantes Capullitos Urb. Chimú - Trujillo 2016”. La investigación se realizó en la Universidad Nacional de Trujillo siendo de tipo aplicada y con diseño cuasi experimental. En tanto, la muestra se conformó por muestreo intencional, en la que en el grupo control fue la cantidad de 24 niños y grupo experimental fueron 24 niños y niñas, teniendo la cantidad total de 48 niños y niñas de la institución. Además, los instrumentos aplicados fueron pre-test y post-test, llegando a la conclusión de que los resultados comparativos de las diferencias del pre y pos test del grupo experimental y grupo control nos demuestra que los educandos del grupo experimental disminuyeron significativamente sus conductas agresivas logrando una diferencia total de 20%.

### **2.1.3. Local**

En primer lugar, Aucatoma (2017) realizó la tesis titulada “Uso de talleres educativos en la prevención de la agresividad en niños y niñas de 5 años en la institución de educación inicial n.º 39009 “el Maestro” en la región Ayacucho – 2016”; realizada en la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga. El cual es de tipo experimental con diseño pre experimental; la técnica de muestreo utilizada fue no probabilística e intencional. Para ello, empleó como instrumento de recolección de datos la ficha de observación y material experimental. La autora llegó a la conclusión de que los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Willcoxon le permitieron concluir que la aplicación del uso de los talleres educativos influyó de manera significativa en la prevención de la agresividad en los niños y niñas de cinco años de la Institución de Educación Inicial N° 39009 “El Maestro” en la Región de Ayacucho-2016. Puesto que en la tabla 6 se muestra que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $p=0.002$ , que es menor a  $\alpha=0.05$ , Por tal motivo se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por tal caso, se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de prevención de la agresividad entre el pre y pos test.

En segundo lugar, Maciso y Yupanqui (2017) realizaron la investigación “Entorno familiar y la agresividad de los niños de la I.E.I Teófila Agüero de Jáuregui Ayacucho, 2016”, realizado en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. El diseño fue de descriptivo correlacional con enfoque cuantitativo. La técnica del muestreo fue no probabilístico y los instrumentos fueron la ficha de observación y el cuestionario en la recolección de datos. Los resultados demuestran la hipótesis general, es decir existe relación entre el entorno familiar y la agresividad. Asimismo, se demuestra la relación entre las relaciones familiares y el desarrollo familiar con la agresividad; entendida la primera que las relaciones determinan patrones de conducta, puesto que el niño actúa como es tratado en su entorno más cercano, y, la segunda entendida como aquella formación de familia es la que causa problemas de conducta como el maltrato infantil, problemas de parejas entre otras.

## **2.2 Bases Teóricas.**

### **2.2.1 Definición de estrategias lúdicas.**

Diferentes dinámicas se pueden utilizar para poder llegar lograr un buen aprendizaje en los niños. Para Patín (2016), parafraseando a González (1993), menciona que “las estrategias poseen el objetivo de estimular y promover el aprendizaje a través de una serie de actividades metodológicas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías” (p.10).

Por lo tanto, se considera que las estrategias lúdicas tienen por objetivo enseñar a través del juego o cualquier otra actividad; sin embargo, estos juegos deben ser instrumentos que ayuden a desarrollar capacidades. En ese caso se debería de tener en cuenta ciertas características dentro del proceso educativo, Patín (2016) menciona las siguientes.

- Tiene que ser de carácter particular.

- La planificación debe ser anticipada.
- El logro del objetivo deberá ser específico.
- En su diseño, la planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades ya que estas darán vida durante el proceso de aprendizaje.
- Al mismo tiempo su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o niña es fundamental para su desarrollo-

Para poder diseñar una estrategia es necesario conocer lo siguiente:

- ¿Qué competencias desarrollar en el estudiante?
- ¿Cómo se va a desarrollar todo el proceso?
- ¿Con qué recursos se cuenta para el desarrollo? (p.11).

En efecto, es necesario seguir las características mencionadas por el autor, dado que contribuye a llegar al objetivo de la investigación; por consiguiente, favorece al desarrollo de las capacidades de la población; en este caso el de los niños y niñas.

**2.2.1.1 Características de las estrategias lúdicas.** Para poder concretar nuestro objetivo de la actividad lúdica, es necesario que estos cumplan las características que Patin (2016) tomando la idea de Gonzales (1993) nos menciona:

- Se debe realizar una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea.
- Planificar qué va a hacer y cómo lo llevará a cabo.
- Realizar la tarea o actividad encomendada.
- Evaluar su actuación.
- Acumule conocimientos acerca de en qué situaciones puede volver a utilizar esa estrategia. (p.12)

De lo mencionado, teniendo en cuenta las características señaladas se podría concretar de manera adecuada el objetivo y también se podrá desarrollar las capacidades y/o habilidades del niño y niña.

### **2.2.2 Definición de juego.**

El juego es considerado como una actividad de satisfacción, al respecto Díaz (2011), referenciando a Allin (s/f), menciona que “el juego encierra todas aquellas actividades que reportan placer, regocijo, poder y un sentimiento de iniciativa propia” (p. 147). Entonces, el autor señala que la actividad del juego debe ser placentera y satisfactoria para la persona que lo realiza.

Al pasar los años, diversos autores han tratado de explicar el juego y la influencia que tiene en el hombre, En ese sentido Meneses y Monge (2001) citan a Torbert y Schnieder (1986) quienes manifiestan que el juego es “la llave que abre muchas puertas”. Asimismo, los autores en mención citan a Erickson y Piaget quienes manifiestan que el juego es un agitado proceso de la vida del niño, y White lo resumió como “una diversión, pero también como un serio negocio”. Durante esas horas el niño estructura firmemente su aptitud en las relaciones con el ambiente” (p. 118).

Por lo tanto, se define el juego como un proceso único para el niño, ya que no hay otra actividad primordial para este, ya que al realizar este proceso se desarrollan diferentes habilidades que le será útil a lo largo de su vida. Porque a través del juego, al niño se le permite explorar todo lo que lo rodea.

**2.2.2.1 Características del juego.** Para considerar a una actividad como juego, se deberán considerar las cinco características necesarias. Fergus (2006) nos menciona los siguientes:

Primero, el juego se encuentra motivado de manera intrínseca. Es un fin por sí solo, emprendido solo por la satisfacción plena que genera.

Segundo, el juego consiste en que debe ser elegido libremente por los participantes. Si a los niños se les obliga, así sea con amabilidad, para que jueguen quizá no consideren la actividad asignada como un juego en absoluto.

Tercero, es esencial que el juego sea placentero. Los niños deben disfrutar de la experiencia, o no puede ser considerada un juego.

La cuarta característica del juego es su naturaleza no literal. Se puede decir que involucra un cierto elemento de imaginación que viene a hacer una distorsión de la realidad que se adapta a los intereses del jugador. Esto hace referencia al juego simbólico, tan característico en los años preescolares, cuando los niños pasan tanto tiempo experimentando con nuevos papeles y representando las situaciones imaginarias.

Quinto, en el juego el jugador participa de manera activa. El niño debe involucrarse física y/o psicológicamente, en lugar de mantenerse pasivo o indiferente ante lo que está ocurriendo.

En suma, el juego deberá de cumplir estas características, y sobre todo debemos de respetar la libertad de cada niño o niña para no imponer un juego que no sea de su agrado.

**2.2.2.2 Funciones del juego.** El juego es una actividad recreadora e imaginaria, Patín (2016) nos menciona que:

- El juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna.
- El niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente. Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego.
- El juego permite al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo. Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, la autoconfianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras.

- El juego es una diversión puesto que abre un mundo de alegría, humor y creatividad. (p.8).

En conclusión, el juego permite al niño y niña a ser seguro(a) para confiar en sí mismo y no sentir miedo o temor a equivocarse en sus acciones ya que es una actividad alegre y dinámica.

**2.2.2.3 Etapas del desarrollo del juego.** El infante al pasar por diversas etapas de su desarrollo como ser humano racional, necesita que en cada etapa se llegue a su maduración, por ello el juego tiene un papel muy importante en el proceso. En ese sentido, Contreras (2009) citando a Piaget (s.f.) menciona las siguientes etapas:

**2.2.2.3.1. Juego sensoriomotriz o funcional.** Es el primer juego que se presenta durante los 2 primeros años de vida. En la que los primeros meses del niño, realiza movimientos espontáneos de carácter lúdico, un juego centrado en su propio cuerpo. Realiza movimientos de mover sus manitas, juntar, entrecruzar, meterlo en la boca y chuparlo, después juega con sus pies, su nariz, orejas y demás parte de su cuerpo. posterior a ello el niño se interesa por el cuerpo de los demás. principalmente la madre, por la que empieza a meterle el dedo a la boca, a la nariz, en los ojos, le jala del cabello.

Por lo tanto, el desarrollo sensorio motriz o funcional dado los 2 primeros años de vida, se da en el contexto de conocer por primera vez el mundo que les rodea, explorar con sus sentidos todo lo que observa, escucha, siente; y a la vez lo va interiorizando.

**2.2.2.3.2. Juego simbólico.** En esta etapa de juego que se da entre los 3 y los 6 años, el niño suele transformar los objetos y situaciones en lo que él más desee. Además, por este medio del juego simbólico, el niño va interiorizando el mundo exterior y acomodando sus deseos y necesidades.

Al principio imita sus propias acciones habituales, hace como si durmiera, se levantará, peinará o comerá. A continuación, imita las acciones y gestos de otros.

Son los juegos de papeles: juega a ser médico, mamá, bombero, es decir, empieza a identificar con el mundo adulto ya familiarizarse con toda una serie de cosas y nociones. Poco a poco van apareciendo formas nuevas en el juego simbólico. Pude ya imitar y asimilar escenas reales enteras en lugar de objetos aislados. Aparece la invención de seres imaginarios que sirven para que le escuchen y sean espectadores de sus actos. (Contreras ,2009, p. 3)

El niño a medida que va creciendo y observando a las personas que lo rodean y que cumplen un determinado rol en la familia e incluso en la sociedad, este irá imitando según lo que ha podido interiorizar de su mundo exterior.

**2.2.2.3.3. Juegos de reglas.** En esta etapa de juego que abarca de los 5 a 6 años. El niño empieza a disfrutar de las otras personas. Empieza a las relaciones interpersonales a través del juego. Ya que durante los juegos que realiza hay normas y reglas que de acatar, de modo que empieza un trabajo cooperativo e interacción con los demás; y este a la vez va desarrollando la comunicación social con las personas que lo rodean. (Contreras, 2009, p.4)

Esto supone, pues, un aprendizaje de las relaciones sociales y de la adaptación del individuo a su medio social. Por otro lado, desde los 6 hasta los 10 años son frecuentes los juegos competitivos, donde unos ganan y otros pierden. Es importante que aprendan a perder y ganar, los dos son factores necesarios para el desarrollo social. (Contreras, 2009, p.4)

Se deduce de lo mencionado, que es de mucha importancia enseñar a los niños juegos donde existan reglas, para que puedan respetarlas y saber que existen reglas que deben de acatar pese a sus deseos de ser el ganador o el mejor durante el juego, y esto a la vez les enseña que no siempre se puede ganar, que existen momentos que se pierde y que esto no le lleve a la cólera o ira y si en tal caso llegara a sentir enojo y frustración, es un momento en donde el adulto debe de acompañar para que el niño conllevar dicha emoción.

**2.2.2.4 Tipos de juegos.** En el juego se clasifican en tipos y estos nos ayuda a identificar cuál de ellos será útil para nuestra investigación (Piaget, 1946, citado por Vázquez, 2011, citado por Chero, 2018) nos brinda los siguientes tipos de juego.

**2.2.2.4.1. Juegos exploratorios:** En este tipo de juego el niño se alimenta de las experiencias que va adquiriendo durante su crecimiento. Se le puede estimular llenándole de distintos tipos de sucesos u objetos que pueda manipular pero que no sean peligrosos y de esa forma lastimarle.

**2.2.2.4.2. Juego vigoroso:** Es el tipo de juego los niños requieren de mucha energía y en la que participa todo el cuerpo como es el de correr, saltar, trepar, jugar con la pelota, entre otras actividades físicas.

**2.2.2.4.3. Juego de habilidad:** Se requiere de la habilidad intelectual y el manejo diestro de las manos, así como el de los ojos.

**2.2.2.4.4. Juego de imaginación:** Se caracteriza por la participación de la imaginación que el niño o niña durante la actividad del juego; pueden figurar algo que no existe.

**2.2.2.4.5. Juego de ingenio:** En este juego se requiere de mucha habilidad mental en donde la capacidad de resolver problemas lógicos sea mayor. como por ejemplo poder clasificar formas, colores, bingo dominó, entre otros juegos. Chero (2018) menciona que hay estudios realizados por Eduviges Tenicela y Vilma Oncebay (2008) en donde plantean diferentes clases de juego, en la que fue útil durante su investigación para la disminución de conductas agresivas en los niños, las cuales son:

**2.2.2.4.6. Juego Cooperativo:** son juegos en los que los/las participantes, reciben la colaboración de otros para lograr un objetivo común. Potencializa el área social, físico e intelectual. De lo mencionado, se infiere que el juego ayuda al niño a poder tener la confianza y poder resolver los conflictos que tiene en la mente, ya que ayuda a practicar el compañerismo, desarrollar capacidades cognitivas, y desarrollar capacidades físicas. Sin embargo, existen otros tipos de juegos, Tenicela y Oncebay (2008) proponen

distintas clasificaciones de juego, ya que estas han contribuido para la mejora de las conductas agresivas de los niños en el lugar donde laboraba, a continuación, se mencionan:

**2.2.2.4.7. Juegos Dramáticos:** Son vías para el crecimiento de niños/as, tanto en el área individual como en el social, a través del cual revelan necesidades que no se ponen en manifiesto en otras actividades (pasividad, agresividad, impulso, otros) el juego dramático desempeña ocho funciones dentro del jardín de infancia o en los grados de la escuela primaria: imita a los/las adultos/as, encarna roles de la vida, refleja relaciones y experiencias, expresa necesidades y experiencias, libera impulsos inaceptables, invierte roles habitualmente asumidos, refleja crecimiento o madurez. Los juegos de dramatizaciones pueden ser representaciones de roles de títeres de personajes. (Chero,2018).

**2.2.2.4.8. Juegos Musicales:** Sirve para desarrollar grandes facultades humanas en la niñez, la disciplina y orden individualmente, para llevarlo a un sentimiento y conductas sociales al servicio de los demás. La música se vale de una serie de movimientos y actitudes, lo cual hace que el niño a través del sonido y del ritmo controle su propia voluntad, tendrá que pararse, ir despacio, dar saltos, dar palmadas aprendiendo a dominarse porque al obedecer vence dificultades haciendo que su confianza crezca. (Chero,2018).

**2.2.2.4.9. Juegos al aire libre:** Estas situaciones de juego se basan en la participación activa de la niñez donde adquieren conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes a través de experiencias directas, los juegos al aire libre ayudarán a la sociabilidad de el/la niño/a sobre todo porque la mayoría de estos se realizarán en grupos donde demuestran colaboración y respeto mutuo. Dentro de los juegos al aire libre podemos mencionar velocidad, agilidad, equilibrio, visuales auditivas, táctiles, entre otros. (Chero,2018).

Por lo que menciona el autor, en el juego de dramatización ayuda al niño a identificarse con algún personaje, si se le podría narrar un cuento; y con la ayuda de estos podemos desarrollar alguna capacidad que tiene, y poder controlar la conducta agresiva si es que lo tuviera. La música es una gran ayuda en el juego ya que al escoger una música adecuada ayuda al niño a poder controlar la conducta agresiva, ya que hay autores que toman a la música como terapia de relajación.

Asimismo, el juego al aire libre es de mucha ayuda para el niño; porque al estar en la misma rutina dentro del salón, encerrado en las cuatro paredes podría ser la causa de la agresividad. Y poder salir al aire libre y desarrollar alguna actividad de juego, ayudaría a los niños en su conducta agresiva.

### **2.2.3 Definición de la Agresividad**

La agresividad viene hacer una conducta inherente de cada individuo, esta se da por distintos factores o circunstancias, Chero (2018) citando a Pearce (2001) considera:

Que la agresividad infantil puede englobar un conjunto de síntomas que van ligados a la ira o cólera, que es la más egocéntrica y egoísta de todas las emociones. Señala que en la escuela los niños y las niñas siempre sienten celos de otros/as con la docente y esto genera sentimientos de ira, el cual los lleva a realizar rabietas y peleas para poder resolver sus disputas (p. 35).

Por lo citado se debe mencionar que la agresividad es una conducta del niño en la que expresa sus emociones de rabia e ira, para poder llamar la atención del adulto, dicho de otro modo, la agresividad es la conducta por el cual el infante manifiesta sus emociones y además intenta centrar la atención de los adultos.

**2.2.3.1 Objetivos de la agresión.** Se puede presumir que los objetivos de una conducta agresiva son según al contexto y motivo, por ello mencionaremos algunos de ellos:

- Causar daño a la victima

- Coacción, influir en la conducta de otra persona. Esto suele darse en los colegios, con los adolescentes.
- Poder y dominio; suele darse en la familia en donde uno de los padres o algún integrante impone su poder sobre los demás.
- Reputación e imagen; en algunos padres muestran una conducta agresiva como símbolo de poder y no ser visto como una persona frágil.

**2.2.3.2 Factores asociados a la aparición de conductas agresivas.** Para la aparición de conductas agresivas existen distintos factores que influyen, se considera que uno de los importante es la influencia de la familia en las conductas agresivas en los niños. En tal sentido Díaz (2018) considera los siguientes factores familiares:

Por distintas circunstancias hay familias en la que se ausenta uno de los padres, lo cual genera la falta de atención hacia el niño. Existen familias en la que se observa la violencia o el golpe a uno de los cónyuges dentro de la familia nuclear, y este viene hacer un modelo para el niño, en la que aprenderá a resolver los problemas a través de los insultos o golpes físicos. Viene hacer un típico modelo, en donde se encuentra ausente el diálogo, en donde se observa que el más fuerte es aquel que golpea. Pero también existen métodos de crianza en la que la familia es muy severa, en donde se imparte miedo para controlar a los integrantes; en tal forma también existe familias en donde dejan a los hijos a su libertad, en donde no se les controla o se les da demasiada libertad. Lo más importante dentro de una familia es el afecto, el cariño, el amor que se deben de demostrar los integrantes de la familia. Y al estar ausente genera inseguridad de los niños, y esto conlleva al conflicto.

Por lo tanto, es de suma importancia conocer de cómo el niño es tratado dentro del seno familiar, teniendo en cuenta el afecto físico y emocional, en donde cada uno de los integrantes lo demuestran, la unidad familiar, la existencia del respeto dentro de la familia y la muestra de amor permanente.

El niño puede llegar a ser agresivo, si en la familia se observa que los padres discuten de forma alterada, se agreden con golpes. Puesto que el niño va interiorizando como un hecho normal y común en las familias, este lo demuestra en la Institución Educativa.

No solo la familia podría ser influyente en el desarrollo de la agresividad, sino también los factores extra familiares, Díaz (2018), citando a Bandura (1984), menciona que: “La escuela según la teoría del aprendizaje social es el método socializante más importante después del hogar, pues en ella los adolescentes pasan buena parte de su tiempo, bajo normas y condiciones impuestas por otras personas” (p. 31).

**2.2.3.3 Tipos de agresividad.** Podemos manifestar que existen varios tipos de agresividad, puesto que en todo el mundo hay diferentes formas de agredir. En ese sentido, Aucatoma (2017) cita a Whiren (s/f) en la que clasifica a la agresividad de la siguiente manera:

**2.2.3.3.1. La agresión accidental.** Se podría decir que este tipo de agresión se realiza sin intenciones de lastimar u ofender a su compañero, son acciones que se produce de manera casual, al momento de jugar. por ejemplo: quizá le empujó sin ver, o le pisó los dedos al subir las gradas, entre otras acciones que se realizó de casualidad (Aucatoma,2017)

**2.2.3.3.2. La agresión expresiva.** Esta agresión que se podría dar en los niños no es común ni seguido, debido que el agresor lo realiza por buscar placer, por ejemplo, cuando un niño lastima a otro lo realiza por tan solo sentir la sensación placentera de la experiencia. Pero tampoco espera la reacción de su víctima, ni tampoco de querer destruir algo. (Aucatoma, 2017)

**2.2.3.3.3. La agresión instrumental.** En este tipo de agresión se produce sin intenciones de agredir al otro, ya que se concentra en poder adquirir algún juguete o objeto antes de que pueda coger otro niño, por lo que al tener contacto físico y la fuerza se logran arañar o empujar; por lo que ninguna quería lastimar a la otra persona solo

querían quedarse con el objeto o juguete. La agresión también puede darse cuando los niños desean jugar en un determinado lugar y viene otro para poder jugar en ese mismo sitio y se llegan a empujar o jalar tratando de defender el sitio donde están jugando y se llegan a lastimar involuntariamente. La agresión que se realiza es una consecuencia secundaria de los intentos por lograr esa meta. (Auccatoma, 2017)

**2.2.3.3.4. La agresión hostil.** Es cuando el niño que muestra esta agresión quiere producir sufrimiento a otros; sus actos y palabras son ataques lanzados con el fin de vengar insultos previos a conseguir que la víctima haga lo que se le pide. La agresión hostil se expresa de dos maneras: la agresión abierta es donde se produce un daño a otros mediante una lesión física o la amenaza de causar. La agresión relacional se da cuando causa baja autoestima a otra persona mediante rumores, mentiras u otras modalidades de manipulación social. (Auccatoma, 2017)

Después de poder conocer los tipos de agresión que nos presenta el autor, nuestro trabajo como docentes de aula es poder identificar, y distinguir la una con la otra en su debido tiempo el tipo de agresión, y trabajar con los niños dentro de aula, ya que pueden ser agresiones intencionales o instrumentales, para de esa forma lograr el objetivo planteado en nuestro estudio.

Ahora bien, existen estudiosos del tema que también clasifican a la agresión, entre ellos se encuentra Ciprian y Aquise (2016), quienes parafraseando a Flores (2009), consideran cuatro tipos de agresión que vienen a ser: la física, verbal, psicológica y por ultima la social; cada una se detallan a continuación:

**2.2.3.3.5. Agresión física.** Se manifiesta tras el contacto físico con la otra persona como pueden ser a empujones, tirar puñetes a los demás, agredir con algún objeto que provocan hematomas o contusiones (hebillas y correas), o que también produzcan quemaduras, marcas, laceraciones, entre otras. Este tipo de maltrato es realizado con más frecuencia en el nivel de Primaria que en el nivel Secundaria, también

se dan dentro del hogar del niño. Por tanto, incluye a las conductas violentas, la agresión directa y la interrupción. (Ciprian y Aquisé, 2016)

**2.2.3.3.6. Agresión verbal.** Esta agresión se refleja con los insultos, motes, menosprecios en público o resaltar defectos físicos de la otra persona. Es la situación de acoso más habitual que se refleja dentro de las escuelas y también dentro de la familia, por parte de los padres y hermanos. Incluye la violencia indirecta, ansiedad e intimidación. (Ciprian y Aquisé, 2016)

**2.2.3.3.7. Agresión psicológica.** La agresión está orientada a poder bajar la autoestima de la víctima y aumentar la sensación de inseguridades e incapacidades. En tal situación el factor psicológico se encuentra presente junto con todos los tipos de maltrato, los cuales llegan a provocar problemas de no poder conceder el sueño y la falta de control de los esfínteres; pueden ser conductas extremas (agresividad o pasividad), miedos excesivos, trastornos en el lenguaje o tartamudez, dificultad para jugar con otros niños. Todo esto tiene que ver con la inseguridad, superioridad, dominio e inadaptación causada. (Ciprian y Aquisé, 2016)

**2.2.3.3.8. Agresión social.** Hay agresores cuyo fin es aislar a su víctima del resto de los compañeros del grupo e incluso de la sociedad, tiene connotación psicológica. (Ciprian y Aquisé, 2016)

Como se ha mencionado, es de mucha importancia poder identificar los tipos de agresión para así poder identificar a qué tipo de agresividad corresponde ubicar a los agresores en función de ellas.

#### **2.2.3.4 Causas de la agresividad.**

Pueden ser distintas las causas que originan las conductas agresivas de los niños, una de ellas puede ser el factor familiar, pues existen casos donde hay muchos conflictos en la familia en donde los padres llegan a agredirse físicamente, en donde afecta psicológicamente a los hijos.

Por otro lado, otro de los factores puede ser ambiental, ya que el niño va interiorizando todo lo que lo rodea, puede ser que en la calle observa agresiones, hasta en los familiares que los rodean. Asimismo, hoy en día la tecnología va avanzando de manera rápida que, hasta la televisión e internet, pueden ser una de las causas de la agresividad, ya que los niños están en contacto de manera fácil y en cualquier momento.

En tal sentido, durante el juego se puede dar distintas situaciones con los niños dentro del aula, puede ser que algún niño estuvo jugando con un juguete y vino otro y se lo quitó, la víctima puede reaccionar de distintas formas, como reaccionar golpeando a su compañero quien le arrebató.

**2.2.3.5 Consecuencias de la agresividad.** Pueden ser muchas las consecuencias de la agresividad, según Aucatoma (2017), “en el caso que los niños tengan un comportamiento agresivo aumenta la probabilidad de que éstos tengan complicaciones y dificultades en las relaciones sociales. Además, puede impedir que tengan una integración adecuada en cualquier ambiente” (p. 29).

Por lo dicho, el niño que tiene una conducta agresiva no logra desarrollarse de manera adecuada en la sociedad, en lo académico, llegaría a tener muchos conflictos en el trabajo o en el hogar cuando llegue a la edad adulta. Por otro lado, en la parte psicológica el individuo viene a ser inseguro, amargado y/o carente del afecto familiar. Por ello, es de suma importancia canalizar el tipo de conductas agresivas en la edad temprana.

## **2.3 Bases Conceptuales.**

### **2.3.1 Juego**

De acuerdo con Meneses y Monge (2001) “el juego es una actividad innata en los niños y es reconocida por los autores como un elemento esencial en su desarrollo” (p. 123), así, el juego es una actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. Esta actividad tiene que ser placentera y recreativa en la que participa la creatividad.

### **2.3.2 Estrategia**

La estrategia para Velásquez (2010) es “un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades)” (p. 21), que sirven para lograr objetivos, es decir, por la estrategia nos referimos a un plan ideado para poder dirigir una determinada actividad en la que pueden utilizar distintos métodos o técnicas para lograr un fin u objetivo.

### **2.3.3 Agresividad**

Para Carrasco y Gonzales (2006):

“La agresividad es un comportamiento básico y primario en la actividad de los seres vivos, que está presente en la totalidad del reino animal. Se trata de un fenómeno multidimensional en el que están implicados un gran número de factores de carácter polimorfo, que puede manifestarse en cada uno de los niveles que integran al individuo: físico, emocional, cognitivo y social”. (p. 8)

Es un conjunto de patrones de actividad inadecuada de una persona, que busca agredir de forma psicológica o física, a otro individuo por distintas razones que sea, o sin razón alguna.

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 Hipótesis

##### 3.1.1 *Hipótesis general*

Las aplicaciones del uso de las estrategias lúdicas influyen de manera significativa en la mejora de conductas agresivas en niños de 4 años de la I. E. P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019.

##### 3.1.2 *Hipótesis específicos*

- La aplicación del uso de las estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas de tipo física en niños de 4 años de la I.E. P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019.
- La aplicación del uso de las estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas de tipo verbal/psicológico en niños de 4 años de la I.E. P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019.

#### 3.2 Variables

##### 3.2.1 *Variable 1*: Estrategias Lúdicas

##### 3.2.2 *Variable 2*: Agresividad

### 3.3. Operacionalización de Variable

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<b>Estrategias lúdicas</b>	Son métodos que se realizan a través del juego, en la que se organiza de manera sistemática, colectiva y dinamizada por la profesora; en ese sentido, es un adecuada alternativa de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de las clases.	Se elaboran materiales experimentales para el uso de las estrategias lúdicas, en base a las dimensiones que se aplicará en 10 sesiones.	Inicio	<p>Establece la ruta a seguir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Toma de acuerdos</li> <li>-Cantos</li> <li>-cuentos</li> </ul>	Nominal
			Desarrollo	<p>Actividades de interés.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chepa chepa, tumba latas</li> <li>-El jardinero</li> <li>- Enredados, el caballo y el jinete</li> <li>- San miguel, el lago encantado</li> <li>- El zoológico, stop</li> <li>- El rey ordena</li> <li>- teléfono malogrado, el gato y ratón</li> <li>-Moldeo mis emociones</li> <li>- Jugando en yoga</li> <li>- El gallito, el espejo</li> <li>- Que pase el rey</li> </ul>	
			Cierre	Ficha de observación	

Agresividad	La agresividad puede ser perjudicial para las personas, las agresiones pueden ser físicas o psicológicas. Los niños no pueden controlar sus impulsos, lo cual puede tener efectos negativos en la relación con otros.	Se aplica un pre y post test para poder identificar la agresividad en base a las dimensiones establecidas.	Agresividad Física	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Patadas</li> <li>-Puñetes</li> <li>-Mordidas</li> <li>-Destruye objetos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Empujar</li> <li>- Araña</li> <li>- pellizca</li> </ul>	Ordinal
Agresión Verbal/psicológica	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Inseguridad cruceras</li> <li>-Superioridad y dominio</li> <li>-Insultos</li> <li>-Amenazas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Frases</li> <li>- Gritos</li> <li>- Burlas</li> <li>- Indiferencia</li> </ul>				

### **3.3. Tipo y nivel de la investigación**

Hernández, Fernández y Baptista (2010) mencionan que el método cuantitativo es un proceso secuencial y probatorio. Ya que cada etapa precede a la siguiente y en la que no se puede eludir los pasos secuenciales, ya que el orden es riguroso.

Asimismo, Alfaro (2012) explica que las investigaciones cuantitativas, se apoyan en las pruebas estadísticas tradicionales, ya que existe alguna cantidad que se puede medir. Se sabe que distintos autores manejan diferentes tipos de investigación. En esta oportunidad se cimienta según su finalidad.

Por ello, es de suma importancia el uso de estrategias metodológicas para transformar y mejorar las conductas disruptivas, que tiene como objetivo la explicación de los fenómenos y el análisis de sus relaciones para conocer su estructura y los aspectos que intervienen en la dinámica de aquéllos.

Por otra parte, la investigación es de nivel explicativa que consiste en poder responder a los sucesos de los eventos físicos o sociales con el único fin de explicar el por qué y en qué situación ocurre el fenómeno en una o más variables (Sánchez y Reyes, 2006). Tiene la preponderancia de la explicación. Además, es aquella que tiene relación causal, no sólo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta encontrar las causas del mismo.

### **3.5 Métodos de investigación**

#### **3.5.1. Análisis- Síntesis**

Vásquez (s/f) menciona que es un proceso que permite al investigador conocer la realidad. El análisis maneja juicios identificando una de las partes que se caracteriza una realidad y establecer una causa-efecto entre los elementos del objeto investigado. La síntesis considera los objetos como un todo, la interrelación de los elementos del objeto. El análisis y la síntesis son procesos que se complementan el uno con el otro.

#### **3.5.2. Inducción – deducción**

Vásquez (s/f) afirma que la inducción consiste en ir de los casos particulares a la generalización, se inicia por la observación de los fenómenos particulares con el propósito de llegar a conclusiones y premisas generales. Mientras la deducción, parte de lo general a lo particular. Se inicia con la observación de fenómenos generales con el objetivo de identificar las verdades particulares.

### 3.6. Diseño de investigación

Es pre experimental, para el tratamiento, al respecto Tam, Vera y Oliveros (2018) mencionan que en el diseño pre experimental no existe un grupo control. En el grupo experimental se aplica un pre-test y un post-test. Por otra parte, Álvarez, Álvarez (2014) nos menciona que viene hacer la administración de estímulos al grupo experimental para poder medir después o antes de las modificaciones que se generan en una o más variables.

GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>

**GE:** Grupo experimental

**O1:** Prueba de pretest

**O2:** Prueba de posttest

**X:** Experimento

### 3.7 Población y muestra.

#### 3.7.1 Población

La población, en palabras de Buendía, Colás y Hernández (coords.) (1998), es un conjunto definido, limitado y accesible del universo que forma el referente para poder elegir la muestra con la que se va a trabajar. Es el grupo al que se intenta generalizar los resultados.

**Tabla 1**

*Población de la investigación*

Aulas	Número de niños	Porcentaje
Honrados	18	27%

Solidarios	25	37%
Cariñosos	24	36%
Total	67	100%

Fuente: nómina de matriculados de la I.E.P.

### 3.7. 2 Muestra

La muestra, de acuerdo con Alfaro (2012), es el fragmento representativo de la población, posee como característica esencial el ser objetiva, de tal forma que los resultados puedan generalizarse para todos los elementos que conforman la población. La institución educativa “José Alfaro Pacheco” cuenta con tres aulas de cuatro años, de las cuales se trabajará sola con una de las aulas nombradas que se encuentra constituida por 21 niños.

**Tabla 2**

*Muestra de la investigación*

Aula Honrados	Cantidad de alumnos
Niños	10
Niñas	8
<b>Total</b>	<b>18</b>

Fuente: registro de niños

## 3.8 técnicas e instrumento

### 3.8.1 técnica

Colas, Buendía y Hernández (1998) mencionan que viene hacer la aplicación de un determinado método, mediante el procedimiento para la utilización de un instrumento, para el manejo de una situación en un proceso. Por otra lado, Canales, Alvarado y Pinedo (1994) comprenden la técnica como un conjunto de reglas y procedimientos que permite al investigador relacionarse con el objeto o sujeto de la investigación.

**3.8.1.1. La observación.** Canales, Alvarado y Pinedo (1994) dan a conocer que es el registro visual de lo que ocurre en una situación real. La determinación de qué se va observar está definida por el investigador. Por otro lado, Colas, Buendía y Hernández (1998) mencionan que “sólo la observación rigurosa y sistemática nos ayuda a avanzar

en el conocimiento, describiendo situaciones, contrastando hipótesis y haciendo así aumentar el cuerpo de conocimientos científicos” (p. 158).

### **3.8.2 Instrumento**

Canales, Alvarado y Pinedo (1994) explican que el instrumento “Es el mecanismo que utiliza el investigador para recolectar y registrar la información” (p. 125). Se podría decir que el instrumento es sumamente necesario para la investigación.

**3.8.2.1. Las escalas de apreciación.** Díaz (2011) menciona que es un instrumento de observación en el que se puede apreciar o estimar la intensidad de una determinada conducta, mínimamente en tres categorías.

### **3.9 Técnicas de procesamiento de datos**

Parte de la recopilación de datos bibliográficos (libros y páginas de web), con los cuales se procedió a elaborar el proyecto de investigación, luego se construyó los instrumentos para luego ser validado por un grupo de expertos en rama de psicología, quienes verificaron la validación y su aplicación en el pre y pos test. Luego, se presentó un documento solicitando la autorización para el ingreso y la ejecución del material experimental a la I.E.P. N° 38984-18 “JOSÉ ABEL ALFARO PACHECO”, en la cual se desarrollaron 11 talleres y se aplicó el post-test. Al concluir con la recopilación de datos, se empleó el estadígrafo de Willcoxon para poder procesar los datos. Finalmente, se obtuvo como resultado la aprobación de la hipótesis alterna (Ha).

### **3.10 Aspectos éticos**

Toda la información presentada en la investigación se encuentra citada de forma correcta y se aplicó la norma APA de la 7ma edición. Asimismo, se trabajó bajo el respeto de los derechos de los participantes.

### 3.11 Validez y confiabilidad

#### 3.11.1. Validez

García (s/f) comprende por validez de un instrumento de medición, al valor que nos indica que un instrumento está midiendo lo que pretende medir. En otras palabras, es la congruencia entre el instrumento de medida y la propiedad medible. Además, un instrumento es válido cuando mide realmente el indicador, la propiedad o atributo que debe medir, es el grado de seguridad que debe tener un instrumento, que nos permitirá lograr resultados equivalentes o iguales.

**Tabla 3**

*Ficha de observación para la agresividad*

N°	EXPERTOS	VALOR %
1	Solórzano Mitma, Erika	85%
2	Juscamaita Mendoza, Pamela	89%
3	Fernández Sicche, Rocio Luz del Alba	91%
<b>TOTAL (Altamente confiable)</b>		<b>87%</b>

Siendo el instrumento la ficha de observación, para medir el grado de agresividad en los niños de 4 años, fue evaluada por tres expertos en psicología que dieron como resultado la valoración de 87%, llegando a ser un instrumento altamente verídico para la aplicación en la investigación.

#### 3.11.2. Confiabilidad

García (s/f) Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes. Es decir en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales.

Se recurrió a expertos para poder validar los instrumentos y los resultados de la investigación se verificó en alfa de cronbach.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

**K** : El número de ítems

$S_i^2$  : Sumatoria de varianza de los ítems

$S_t^2$  : Varianza de la suma de los ítems

$\alpha$  : Coeficiente de Alpha de Cronbach

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,956	22

Para poder obtener la confiabilidad del instrumento se aplicó el plan piloto con la ficha de observación, que se realizó en la Institución Educativa “Teófila Agüero de Jáuregui” con 10 niños de 4 años de edad. Con la que se comprobó la fiabilidad y validez del instrumento, y se logró el resultado de .956 mediante Alfa de Cronbach. De esta forma, se concretó la aplicación del instrumento a la muestra previamente seleccionada.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1 Tratamiento Estadístico

Para el procesamiento de datos estadísticos se empleó el paquete estadístico SPSS versión 23. Asimismo, para obtener la prueba de hipótesis se determinó la normalidad de los datos y el estadígrafo Willcoxon correspondiente.

#### 4.2 Resultados

##### 4.2.1. A Nivel Descriptivo

**Tabla 4**

*Conductas agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019.*

Valores	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	11,1	12	66,7
A veces	12	66,7	6	33,3
Siempre	4	22,2	0	0
Total	18	100,0	18	100,0

En los resultados presentados en la tabla 4, respecto a la agresividad en los niños antes de la aplicación de las estrategias lúdicas, se observa que del 100 % (18), el porcentaje mayoritario que equivale al 11,1 % (2), muestra que nunca presenta agresividad. Después de la aplicación de las estrategias lúdicas se observa que el porcentaje mayoritario, que equivale al 66,7 % (12), nunca muestra agresividad. De dichos resultados, se infiere que la aplicación de las estrategias lúdicas mejora de manera significativa las conductas agresivas en los niños de la muestra.

**Tabla 5**

*Conductas agresivas en la dimensión física en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.*

Valores	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	11,1	14	77,8
A veces	14	77,8	3	16,7
Siempre	2	11,1	1	5,6
Total	18	100,0	18	100,0

Los resultados obtenidos en la tabla 5, respecto a la agresividad física en los niños antes de la aplicación de las estrategias lúdicas, se observa que del 100 % (18), el porcentaje mayoritario, que equivale al 11,1 % (2), muestra que nunca presenta agresividad física. Mientras que después de la aplicación de las estrategias lúdicas se observa que el porcentaje mayoritario, que equivale al 77,8 % (14), nunca muestra agresividad física. De dichos resultados, se inferirá que la aplicación de las estrategias lúdicas mejora de manera significativa en las conductas agresivas en los niños de la muestra.

**Tabla 6**

*Conductas agresivas en la dimensión verbal/psicológica en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.*

Valores	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	7	38,9	16	88,9
A veces	9	50,0	2	11,1
Siempre	2	11,1	0	0
Total	18	100,0	18	100,0

Los resultados presentados en la tabla 6, respecto a la agresividad verbal/psicológico en los niños y niñas antes de la aplicación de las estrategias lúdicas, se observa que del 100 % (18), el porcentaje mayoritario, que equivale al 38,9 % (7), muestra que nunca presenta agresividad verbal/psicológico, mientras que después de la aplicación de las estrategias lúdicas se observa que el porcentaje mayoritario, que equivale al 88,9 % (16) nunca muestra agresividad verbal/psicológico. De dichos resultados, se infiere que la aplicación de las estrategias lúdicas mejora de manera significativa en las conductas agresivas en los niños de la muestra.

#### **4.3.2 A Nivel Inferencial**

##### **4.3.2.1 Prueba de la hipótesis general**

###### **a) Sistema de hipótesis**

**Ho:** La aplicación del uso de las estrategias lúdicas no influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.

**Ha:** La aplicación del uso de las estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.

###### **b) Nivel de significancia**

**0.05**

###### **c) Estadígrafo**

Willcoxon

#### **Tabla 7**

*Prueba de Willcoxon de diferencia de medidas sobre la mejora de las conductas*

agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019.

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	agresividad2 - agresividad1
Z	-3,276 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Willcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

El resultado que presenta el estadígrafo Willcoxon en la tabla 7 permite observar el nivel de significancia obtenida, equivalente a  $p=0,001$  y menor a  $\alpha=0.05$ . Motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En consecuencia, existen diferencias significativas en la mejora de conductas agresivas entre el pre y pos test a un nivel de confianza del 95% de asertividad y nivel de significancia de 5%. Con el que se comprueba la hipótesis general: *La aplicación del uso de las estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019.*

#### **4.2.2 Prueba de la primera hipótesis específica**

##### **a) sistema de hipótesis**

**Ho:** La aplicación del uso de las estrategias lúdicas no influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas de tipo físico en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019.

**Ha:** La aplicación del uso de las estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas de tipo físico en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019.

##### **b) tratamiento estadístico**

**Tabla 8**

*Prueba de Willcoxon de diferencia de medidas acerca de la mejora de la agresividad física en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
	física2 – física1
Z	-3,357 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Willcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

En el resultado que presenta el estadígrafo *Willcoxon* en la tabla 8, se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $p=0,001$ ; que a su vez es menor a  $\alpha=0.05$ . Razón por la cual, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En consecuencia, se concluye que existen diferencias significativas en la mejora de conductas agresivas en su dimensión física entre el pre y pos test, a un nivel de confianza del 95% de asertividad y nivel de significancia de 5%. Por lo que se comprueba la hipótesis específica: *La aplicación del uso de las estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas de tipo físico en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.*

#### **4.2.3. Prueba de la segunda hipótesis específica**

##### **a) Sistema de hipótesis**

**Ho:** La aplicación del uso de las estrategias lúdicas no influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas de tipo verbal/psicológica en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.

**Ha:** La aplicación del uso de las estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas de tipo verbal/psicológica en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.

### b) Tratamiento estadístico

**Tabla 9**

*Prueba de Willcoxon de diferencia de medidas sobre la mejora de la agresividad verbal/psicológica en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
	verbal/psicológica 2 – verbal/psicológica 1
Z	-2,810 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,005

a. Prueba de rangos con signo de Willcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

El resultado que presenta el estadígrafo *Willcoxon* en la tabla 9, permite observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $p=0,005$ , asimismo es menor a  $\alpha=0.05$ . Por ende, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En consecuencia, existen diferencias significativas en la mejora de conductas agresivas en su dimensión verbal/psicológica entre el pre y pos test, a un nivel de confianza del 95% de asertividad y nivel de significancia de 5%. Por lo que se comprueba la hipótesis específica: *La aplicación del uso de las estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas de tipo verbal/ psicológica en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.*

### 4.3. Discusión de Resultados

El presente trabajo de investigación se desarrolló bajo el título Estrategias lúdicas para la mejora de las conductas agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. n° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019. En tal sentido, la investigación hecha por Córdoba, Lara, García (2017) sustenta que:

Los juegos como estrategia lúdica inclusiva puede orientar (siempre y cuando se atenga a la finalidad en su desarrollo) a la participación activa de los educandos en la sociedad, pues se ocupa desde diversos ámbitos: social, personal, interpersonal, psicológico y pedagógico; supone un saber dialogar desde el marco de la interculturalidad, entendiendo la inclusión educativa del buen vivir con una perspectiva que coadyuva a la relación dialógica con la persona. (p 83)

Por ello, es de suma importancia hacer un buen uso de estas estrategias, teniendo como un objetivo a los niños en el buen desarrollo de valores, fraternidad, diálogo, el saber escuchar a las personas que lo rodean, para que pueda aprender a resolver sus propios conflictos de manera pacífica y poder desarrollar habilidades sociales. Precisamente, estas premisas conllevan al desarrollo de la investigación que se presenta, y por ello se establecieron como objetivo, Determinar en qué medida las estrategias lúdicas, mejora las conductas agresivas en los niños de 4 años de la I.E. P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho – 2019.

A partir de la aplicación del uso de las estrategias lúdicas se ha comprobado que la hipótesis general, de acuerdo a la prueba de *Willcoxon*, influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas en niños de 4 años de la I. E. P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019. Dichos resultados están respaldados por la investigación realizada por Ruiz (2018); quien desarrolló la tesis titulada, El juego, como estrategia para disminuir la conducta agresiva en estudiantes de Educación Inicial – de la ciudad de Trujillo en el año 2018; en dicho trabajo se comprobó que el uso del “juego” disminuye la agresividad. Partiendo del trabajo de Ruiz (2018), la

presente investigación analizó que antes de la aplicación del “juego”, se observa que la mayoría de los niños del grupo experimental manifestaban conductas agresivas, que generaba una mala relación con sus compañeros. Conforme se iban desarrollando los talleres, los niños iban mostrando cambios progresivos, por ejemplo, al finalizar las estrategias lúdicas ellos realizaban una autoevaluación sobre las conductas adoptadas durante el taller y empezaron a ser tolerantes y utilizaban el diálogo como medida de solución frente algún conflicto. Dando como resultado que la aplicación del uso de estrategias de juego logró disminuir de manera significativa los niveles de agresividad, que inicialmente se ubicaba en el nivel alto con un puntaje de 62.4, ello disminuyó al nivel bajo con 30.1 puntos.

Con respecto a las hipótesis específicas se demostró que la aplicación de las estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas físicas, verbal/psicológico en niños de 4 años de la I. E. P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019. En ese sentido, Hernández (2011) menciona “que la conducta 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” (p. 9).

Finalmente, considero que el resultado obtenido en la investigación desarrollada demuestra la importancia de aplicar las estrategias lúdicas como un recurso pedagógico que aporta en mejorar comportamientos, para el buen vivir dentro de la sociedad, de paz y de democracia. Asimismo, esta investigación será útil como referente para otras que puedan ser desarrolladas en el futuro.

## CONCLUSIONES

Los resultados hallados mediante el estadígrafo *Willcoxon* permite concluir que la aplicación del uso de las estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho - 2019. Esto debido a que en la tabla 7, se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $p=0,001$ , a su vez es menor a  $\alpha=0.05$ . Por ende, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En consecuencia, se concluye que existen diferencias significativas en la mejora de conductas agresivas entre el pre y pos test, a un nivel de confianza del 95% de asertividad y nivel de significancia de 5%. Por tanto, se comprueba la hipótesis general.

Asimismo, los resultados hallados mediante el estadígrafo *Willcoxon* permite concluir que las aplicaciones del uso de las estrategias lúdicas impactan de manera significativa en la mejora de conductas agresivas de tipo físico en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019. Esto debido a que en la tabla 8, se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $p=0,001$  y menor a  $\alpha=0.05$ . Razón por cual, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En consecuencias concluye que existen diferencias significativas en la mejora de conductas agresivas en su dimensión física entre el pre y pos test, a un nivel de confianza del 95% de asertividad y nivel de significancia de 5%. Por ende, se comprueba la hipótesis específica.

También, los resultados hallados mediante el estadígrafo *Willcoxon* permiten concluir que las aplicaciones del uso de las estrategias lúdicas afectan de manera significativa en la mejora de conductas agresivas de tipo físico en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019. Debido a que en la tabla 9, se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a

$p=0,005$  y menor a  $\alpha=0.05$ . Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En consecuencia, concluye que existen diferencias significativas en la mejora de conductas agresivas en su dimensión verbal/psicológico entre el pre y pos test, a un nivel de confianza del 95% de asertividad y nivel de significancia de 5%. Por ende, se comprueba la hipótesis específica.

## RECOMENDACIONES

Al director de la Institución Educativa N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”, quien instó a realizar actividades que permitan proponer estrategias y métodos innovadoras para promover cambios en la percepción de los docentes, con la finalidad de impulsar una educación más humanista, que pueda responder a las necesidades de los niños de la Institución Educativa y la comunidad; para una nueva generación.

A los profesores de aula, que podamos asumir con una actitud de iniciativa en la implementación de nuevas estrategias que permitan un trabajo adecuado dentro de las aulas, que acceda una formación completa e integral para los niños.

A los investigadores de la Escuela de Pregrado de la Universidad, a profundizar investigaciones de esta naturaleza, que es de mucha importancia ya que la sociedad atraviesa por problemas similares, más aún cuando los niños de hoy se encuentran en una sociedad de cambio y globalización.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alvarez B. y Alvarez T. (2015). *Métodos en la investigación educativa*. Horizontes Educativos. <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/metodos-invet-educ.pdf>
- Alfaro, D. (20 de mayo de 2019). *Minedu: más de 26 mil casos de violencia escolar se reportaron en cinco años*. El Comercio. <https://elcomercio.pe/peru/minedu-26-mil-casos-violencia-escolar-reportaron-cinco-anos-noticia-nndc-604613-noticia/>
- Alfaro, C. (2012). *Metodología de investigación científica aplicado a la ingeniería*. [Proyecto de Investigación, Universidad Nacional del Callao]. [https://unac.edu.pe/documentos/organizacion/vri/cdcitra/Informes\\_Finales\\_Investigacion/IF\\_ABRIL\\_2012/IF\\_ALFARO%20RODRIGUEZ\\_FIEE.pdf](https://unac.edu.pe/documentos/organizacion/vri/cdcitra/Informes_Finales_Investigacion/IF_ABRIL_2012/IF_ALFARO%20RODRIGUEZ_FIEE.pdf)
- Auccatoma, S. (2017). *Uso de talleres educativos en la prevención de la agresividad en niños y niñas de 5 años de la institución de educación inicial N. 39009 “El Maestro” en la Región Ayacucho – 2016*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de san Cristóbal de Huamanga]. [http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2608/TESIS%20EI21\\_Aucc.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2608/TESIS%20EI21_Aucc.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Canales, F., Alvarado, E. y Pineda, E. (1994). *Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de personal de salud*. Organización Panamericana de la Salud. <http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20Manual%20para%20el%20Desarrollo%20de%20Personal%20de%20Salud.pdf>
- Carrasco, M. y Gonzales, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7 – 38. <https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>
- Chero, D. (2018). *Aplicación del juego para la reducción de conductas agresivas en niñas y niños de 5 años del I.E.P. “Alexander Graham bell” del distrito de Comas, 2014*.

[Tesis de Posgrado, Universidad César Vallejo].

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16218/Chero\\_PDR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16218/Chero_PDR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Conde, L. y León, P. (2015). *La lúdica como estrategia para disminuir la agresividad en los niños preescolares de la institución educativa las Acacias de Ibagué*. [Tesis de Pregrado, Universidad de Tolima].

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1540/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20para%20disminuir%20la%20agresividad%20en%20los%20ni%C3%B1os%20de%20preescolar.pdf>

Ciprian, Y. y Aquisé, Y. (2016). *Relación entre los tipos de agresividad y la convivencia en el aula en los niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma de Ayala”*. Ayacucho – 2014. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga].

Contreras, C. (2009). *El juego y el juguete*. [Archivo PDF].

[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_15/CARMEN%20MARIA\\_CONTRERAS\\_2.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/CARMEN%20MARIA_CONTRERAS_2.pdf)

Córdova, E., García, A. y Lara, E. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Revista de la Facultad de Albacete*, 32(1), 81 – 92. [file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Dialnet-](file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaParaLaEducacionInclusiv-6535622.pdf)

<ElJuegoComoEstrategiaLudicaParaLaEducacionInclusiv-6535622.pdf>

Díaz, L. (2011). *La observación*. Facultad de Psicología UNAM.

[http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La\\_observacion\\_Lidia\\_Diaz\\_Sanjuan\\_Texto\\_Apoyo\\_Didactico\\_Metodo\\_Clinico\\_3\\_Sem.pdf](http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf)

Díaz, S. (2018). *Programa “Vivamos en Armonía” para reducir la agresividad en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa San Martín – Lambayeque 2017*. [Tesis de Postgrado, Universidad César Vallejo].

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27960/D%C3%ADaz\\_DSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27960/D%C3%ADaz_DSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Fergus, P. (2005). *El juego: su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. Trillas.

Guevara, M. (2009). Intervención musicoterapéutica para promover y reducir el riesgo de agresividad en niños de básica primaria y preescolar en Bogotá, Colombia.

*Internacional Journal of Psychological*, 2(2), 128 – 136.

<https://www.redalyc.org/pdf/2990/299023513006.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill Education. [https://www.uca.ac.cr/wp-](https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf)

[content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf](https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf)

Hernández, A. (2011). *Causas que originan la conducta agresiva en el niño de educación primaria*. [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional].

<http://200.23.113.51/pdf/31102.pdf>

Hernández, F., Colás, P. y Buendía, L. (Coords.) (1998). *Métodos de investigación en psicopedagogía*. Mc Graw Hill. [https://www.icmujeres.gob.mx/wp-](https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/LEONOR-Metodos-de-investigacion-en-psicopedagogia-medilibros.com_.pdf)

[content/uploads/2020/05/LEONOR-Metodos-de-investigacion-en-psicopedagogia-medilibros.com\\_.pdf](https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/LEONOR-Metodos-de-investigacion-en-psicopedagogia-medilibros.com_.pdf)

López, K., Moreno, W. y Vázquez A. (2010). *Actividades lúdicas para mejorar la conducta en los niños de educación inicial*. [Tesis de Pregrado, Universidad Pedagógica

Nacional]. <http://200.23.113.51/pdf/27579.pdf>

Maciso, L. y Yupanqui, F. (2017). *Entorno familiar y la agresividad de los niños de la I.E.I “Teófila Agüero de Jáuregui” Ayacucho, 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad

Nacional de San Cristóbal de Huamanga.]

Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113 – 124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

- Moreno, G. (2003). *La lúdica en los procesos educativos infantiles “un proceso reflexivo para las escuelas de formación deportiva”*. Universidad Tecnológica de Pereira.  
<https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>
- Murillo, M. (Julio de 1996). *La metodología lúdico creativa: una alternativa de educación no formal*. [Ponencia principal]. Congreso de Cartagena de Indias, Costa Rica.
- Patín, R. (2016). *Manual de estrategias lúdicas “jueguitos maravillosos”* [Archivo PDF].  
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>
- Reyes, Y. y Tomás, C. (2016). *Taller de dramatizaciones infantiles para disminuir las conductas agresivas de los niños de 3 años de edad de la I. E. 1564 “Radiantes Capullitos” urb. Chimú – Trujillo 2016*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Trujillo].  
<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5187/REYES%20ESPEJO-TOMAS%20NARVAEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, F. (s/f). *Tipos y niveles de investigación científica*. [Archivo PDF].  
<https://es.slideshare.net/AdelinaVega/tipos-ynivelesdeinvestigacioncientifica>
- Ruiz, D. (2018). *El juego como estrategia para disminuir la conducta agresiva en estudiantes de educación inicial*. [Tesis de Pregrado, Universidad Católica de Trujillo].  
[https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/347/1/014150001H\\_T\\_2018.pdf](https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/347/1/014150001H_T_2018.pdf)
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). *Metodología y diseños de investigación científica*. Visión Universitaria.
- Tam, J., Vera, G. y Oliveros, R. (2008). Tipos, métodos y estrategias de investigación científica. *Pensamiento y acción*, 5(1), 145 – 154.  
[http://www.imarpe.pe/imarpe/archivos/articulos/imarpe/oceanografia/adj\\_modela\\_pa-5-145-tam-2008-investig.pdf](http://www.imarpe.pe/imarpe/archivos/articulos/imarpe/oceanografia/adj_modela_pa-5-145-tam-2008-investig.pdf)

Tenicela, E. y Oncebay, V. (2008). *Actividades Lúdicas para reducir la agresividad infantil*.

[Archivo PDF].

Vásquez, F. (2010). *Estrategias de enseñanza: investigaciones didácticas en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. Kimpres.

Villegas, I. (2010). *La intervención de la maestra frente a los comportamientos agresivos de los niños entre los 3 y 4 años de edad en el preescolar del arca*. [Tesis de Pregrado, Corporación Universitaria Lasallista]. <https://site.lasallista.edu.co/>

## ANEXO

## Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables/ Indicadores	Metodología
<p><b>General:</b> ¿En qué medida las estrategias lúdicas, influye en la mejora de las conductas agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019?</p> <p><b>Específicos:</b> <b>PE1:</b> ¿En qué medida las estrategias lúdicas, influye en la mejora de la conducta agresiva de tipo física en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro</p>	<p><b>General:</b> Determinar en qué medida las estrategias lúdicas, mejora las conductas agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.</p> <p><b>Específicos:</b> <b>OE1:</b> Determinar en qué medida las estrategias lúdicas, mejora las conductas agresivas de tipo física en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.</p>	<p><b>General:</b> La aplicación del uso de las estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.</p> <p><b>Específicos:</b> <b>HE1:</b> La aplicación del uso de las estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas de tipo física en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José</p>	<p><b>Estrategias lúdicas</b></p> <p><b>Inicio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Establece la ruta a seguir.</li> <li>- Toma de acuerdos</li> <li>- Cantos</li> <li>- cuentos</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividades de interés.</li> <li>- Chepa chepa, tumba latas</li> <li>- El jardinero</li> <li>- Enredados, el caballo y el jinete</li> <li>- San miguel, el lago encantado</li> <li>- El zoológico, stop</li> <li>- El rey ordena</li> <li>- teléfono malogrado, el gato y ratón</li> </ul>	<p><b>Tipo:</b> cuantitativo</p> <p><b>Diseño:</b> pre experimental</p> <p><b>Población:</b> 3 aulas de 4 años</p> <p><b>Muestra:</b> 18 Niños de 4 años</p> <p><b>Técnicas:</b> Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b> Escala de apreciación</p>

<p>Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019?</p> <p><b>PE2:</b> ¿En qué medida las estrategias lúdicas, influye en la mejora de la conducta agresiva de tipo verbal/psicológico en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019?</p>	<p><b>OE2:</b> Determinar en qué medida las estrategias lúdicas, mejora las conductas agresivas de tipo verbal/psicológico en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.</p>	<p>Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.</p> <p><b>HE2:</b> La aplicación del uso de las estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de conductas agresivas de tipo verbal/psicológico en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho 2019.</p>	<p>-Caritas de emociones</p> <p>- Jugando en yoga</p> <p>- El gallito, el espejo</p> <p>- Que pase el rey</p> <p><b>Cierre</b> { - Ficha de observación</p>	
---	--	---	---	--

## **PROPUESTA PEDAGÓGICA**

### **INTRODUCCIÓN**

El presente proyecto de investigación “estrategias lúdicas para la mejora de conductas agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. N°38984-18 José Abel Alfaro Pacheco de la ciudad de Ayacucho 2019. Ha sido planteado con el objetivo de mejorar las conductas agresivas en los niños y niñas observadas en dicha institución, mediante las estrategias lúdicas ya que por el juego el niño interioriza las buenas conductas.

La investigación sobre las conductas agresivas se realizó con el interés de brindar el conocimiento necesario a los padres y a los mismos niños, que puedan reconocer las distintas emociones que experimentan, poder auto controlarse ante alguna situación, expresar sus molestias, ser tolerantes ante los compañeros. Por ello es muy importante que la profesora esté atenta a estos comportamientos inadecuados y poder emplear distintas estrategias artísticas, narrativas y sobre todo las lúdicas que se emplea en esta investigación, para que en el futuro el niño pueda desenvolverse de manera asertiva en distintas situaciones en la que pueda encontrarse.

Para poder lograr el impacto de la investigación, se ha propuesto desarrollar 10 talleres de estrategias lúdicas, de acuerdo a la edad correspondiente de los niños y niñas,

### **FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA**

El aula es uno de los escenarios más apropiados para poder identificar las interacciones que tienen los niños y niñas junto con la maestra. Fortalecer las emociones dentro de la formación integral de los niños.

Ya que a través del juego expresan distintas acciones como el Ministerio de educación de Colombia (2014) nos menciona que; el juego es el lenguaje natural en los momentos lúdicos, de tal forma pueda expresar sus necesidades, sus intenciones, sus deseos, sentimientos y emociones del niño y niña que disfruta el momento del juego.

(p.19)

Y el juego es la estrategia adecuada frente a situaciones que suscitan en el aula ya que el juego es un acto libre, ejecutado con tensión, de gran valor social, que permite descargar energía física y psíquica, manifestándose de ésta manera las enormes posibilidades socioculturales y educativas que posee el juego.

## **FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA**

El juego desempeña un papel importante durante el desarrollo del niño, ya que a través de este se puede moldear los diferentes comportamientos que va obteniendo durante su crecimiento.

Los niños van adoptando los distintos comportamientos observados de las personas que se encuentran a su alrededor. Como Groos (1901) citado por Redondo (2008) menciona que, el juego sirve para enseñar a los niños y niñas, prepararlos para el futuro, para la etapa adulta, ya que durante la infancia es importante poder ejercitar en las habilidades necesarias para que pueda desempeñarse de la mejor manera en la adultez.

Como nos menciona el autor el juego es importante para el desarrollo del niño, puesto que en un futuro serán personas adultas asertivas.

## **OBJETIVOS DEL MATERIAL**

Comprobar la eficacia de material experimental preparado para la mejora de conductas agresivas de niños de 4 años de la Institución Educativa José Abel Alfaro Pacheco.

## DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

### Actividad N°01

**Nombre:** ¡Chepa Chepa, tumba latas!

**Objetivo:** Que los niños conozcan la importancia de poder practicar el respeto y el compañerismo para la buena convivencia en el salón.

Para la primera actividad; en el patio se formará un círculo y se escogerá a 2 niños para que puedan atrapar, mientras el resto corre para no ser atrapados.

En la segunda actividad igualmente se formará un círculo para poder formar 2 equipos para armar una torre con latas, para luego tumbarlos pateando una pelota.

**Materiales:** latas y pelotas

### Actividad N°02

**Nombre:** el jardinero

**Objetivo:** Fortalecer el compañerismo, empatía y practicar la ayuda mutua.

Para la actividad se realizará un círculo para poder darles las explicaciones del juego.

Los niños escogen a un compañero o compañera para poder realizar el juego.

A los niños se les coloca la máscara para poder taparse los ojos y buscar los juguetes que están esparcidos en el piso. Luego se intercambian los papeles.

**Materiales:** mascarilla para tapar los ojos, juguetes, peluches y otros materiales.

### Actividad N°03

**Nombre:** enredados, el caballo y el jinete.

**Objetivo:** practicar el respeto, compañerismo y amabilidad

Por pareja uno de los niños se va enredando todo en cuerpo con una cinta, girando sobre su propio eje para que otro niño lo desenrede

Organizados en parejas, ambos de contextura física similar. Inicialmente todos los niños tienen 3 minutos para desplazarse libremente por el espacio al galope, luego a la orden

del director del juego, uno de los dos asume el papel del jinete y el otro el papel del caballo se desplaza y ante una nueva señal, se invierten los papeles.

**Materiales:** cintas o cuerdas

#### **Actividad N°04**

**Nombre:** San Miguel y el lago encantado.

**Objetivo:** cooperación grupal y respeto entre todos.

Para la primera actividad; se les pedirá la participación de 3 niños y los demás niños formarán una fila y se sentarán en el piso para poder cogerse de la cintura.

En la segunda actividad se dibujaba círculos en el piso de diferentes colores, cuando la música se detiene deberán de pisar dentro del círculo, de aquel niño que no pisa el círculo se le congelara el corazón.

**Materiales:** aros de distintos tamaños.

#### **Actividad N°05**

**Nombre:** El zoológico y stop!

**Objetivo:** respeto, compañerismo y orden.

Los niños se colocan en media luna y se pedirá la participación de un niño, luego la maestra dirá que el zoológico llegó al jardín y nos trajo un: animal que tiene orejas largas, una cola pomposa, de color blanco, ¿..?. Se les dará pistas del animal y el niño deberá de adivinarlo, en caso de no adivinarlo la profesora mostrará la imagen.

Todos los niños forman un círculo y uno se queda en el medio con una pelota, este deberá de lanzar hacia arriba la pelota, al mismo tiempo mencionar el nombre de uno de sus compañeros y este coger la pelota y gritar stop, para que todos se queden quietos, y dar tres saltos grandes para lanzarle la pelota, y si esta le toca el cuerpo deberá de retirarse del juego.

**Materiales:** máscara de animales y pelota.

**Actividad N°06**

**Nombre:** el rey ordena, congelado

**Objetivo:** compañerismo, diálogo y respeto.

Un niño elegido por el educador será el Rey, el que mande en los movimientos y gestos, el resto del grupo lo tendrá que imitar durante un rato, así tendrán que rotar todos los niños, lo importante de este juego es que todos los niños realicen los gestos o movimientos que realiza el Rey.

Formar un grupo de niños en un espacio determinado, en este grupo hay 2 jugadores que tocan e intentan tocar a cualquiera de los demás jugadores que correrán en diferentes direcciones para que se quede congelado, el niño que ha sido tocado podrá ser liberado solamente por un compañero que esté suelto.

**Materiales:** corona y vara.

**Actividad N°07**

**Nombre:** El teléfono malogrado, el gato y ratón

**Objetivo:** la convivencia, ayuda mutua y respeto.

Todos los niños estarán detrás en una fila, al niño que se encuentre al último se le dirá una pequeña oración y este deberá comunicarlo al compañero que está delante suyo, hasta llegar al primero de la fila y comprobaremos si es la oración mencionada, o quizá fue distorsionando en el camino.

Se escogerá 2 niños para que uno pueda ser el gato y el otro el ratón, los demás niños formaremos un círculo, uno de los niños del círculo será la puerta de la casa del ratón. El gato tratará de comerse al ratón.

**Materiales:** mascara de gato y ratón

**Actividad N° 8**

**Nombre:** caritas de emociones

**Objetivo:** reconocer cada una de las emociones que podemos sentir.

Se les relata un cuento para que puedan identificar cada una de las emociones.

Posteriormente se lanzará un cubo, en donde están plasmados las emociones de alegría, tristeza, rabia y miedo, para que los niños puedan expresar en su rostro.

Se le entregará al niño un pedazo grande de plastilina casera, luego se le permitirá aplastar la plastilina con fuerza, luego suave, y así iremos cambiando de intensidad constantemente, fuerte y luego suave.

Posteriormente cada niño dará forma a la plastilina de manera libre, consiguiendo representar a sí mismo su personalidad, miedo, alegrías, tristeza y rabia; luego se realiza una exposición de los trabajos con la finalidad de que socialicen y respeten las distintas emociones de cada compañero.

**Materiales:** Cuentacuentos, cubo y plastilina casera.

### **Actividad N°09**

**Nombre:** Jugando en Yoga

**Objetivo:** que cada uno de los niños logre la tranquilidad a través de los movimientos.

Se realiza un círculo para realizar el calentamiento corporal y aprendamos a respirar.

Con la ayuda de un rota folio en donde está plasmado las distintas posturas como, el gato, perro, vaca, ganso, jirafa. Se practicarán las posturas, y luego la profesora menciona cualquiera de las posturas y los niños deberán de realizarlo según lo que recuerden, y así sucesivamente.

**Materiales:** rotafolio e imágenes

### **Actividad N°10**

**Nombre:** el gallito, el espejo

**Objetivo:** fomentar el compañerismo y el respeto hacia sus compañeros.

Se formará un círculo con todos los niños, luego se le pedirá la participación de 2 niños a quienes se les pondrá unos conos en la nariz y en la espalda una imagen. Quienes deberán de tratar de ver qué imagen es, y evitando que el otro compañero vea.

En el espejo uno de los niños se para en adelante y deberá realizar movimientos y los demás deben de copiar los mismos que este realiza al mismo tiempo.

**Materiales:** conos de papel e imágenes

### **Actividad N°11**

**Nombre:** Que pase el rey

**Objetivo:** fomentar el respeto y el trabajo en equipo

Para la actividad se le pide la ayuda de dos niños, quienes estarán cogidos de las dos manos y cada uno tendrá nombre de frutas, países u objetos, y los niños restantes deberán de pasar por debajo de las manos de los niños, y escoger uno de los nombres que se les menciona para luego colocarse atrás del niño escogido; después de terminar con todos los niños, se cogen por la cintura todos los niños, para luego jalar la cuerda con todo el equipo.

Gana el equipo quien termina de jalar todo el equipo fuera de su lugar.

**Materiales:** cuerda

## TALLER N°01

### I.DATOS INFORMATIVOS

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”

**DOCENTE SUPERVISORA** : Yume Vanessa Cisneros Enciso

**ESTUDIANTE PRACTICANTE** : María Carolina Tipe Pérez

**SECCIÓN** : “Honrados”

**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años

**N° DE NIÑOS** : 18 niños

**FECHA** : lunes, 07 de octubre de 2019

### ¡CHEPA CHEPA, TUMBA LATAS!

**Objetivo:** Que los niños sepan que lo importante es practicar el respeto y el compañerismo para la buena convivencia en el salón.

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	Se entonará una canción para poder motivarlos y puedan prestar atención. Se recordará las normas de convivencia y la mención de reglas de juego para mantener el orden.	- Canción
DESARROLLO	Para la primera actividad; en el patio se formará un círculo y se escogerá a 2 niños para que puedan atrapar, mientras el resto corre para no ser atrapados. En la segunda actividad igualmente se formará un círculo para poder formar 2 equipos para armar una torre con latas, para luego tumbarlos pateando una pelota.	- Latas - Pelotas
CIERRE	Después de terminar con las actividades se pasará al salón, para poder dialogar con los niños y recapacitar sobre las situaciones que sucedieron durante el desarrollo.	

## TALLER N°02

### I.DATOS INFORMATIVOS

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”

**DOCENTE SUPERVISORA** : Yume Vanessa Cisneros Enciso

**ESTUDIANTE PRACTICANTE** : María Carolina Tipe Pérez

**SECCIÓN** : “Honrados”

**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años

**N° DE NIÑOS** : 18 niños

**FECHA** : miércoles, 09 de octubre de 2019.

### EL JARDINERO

**Objetivo:** Fortalecer el compañerismo, empatía y practicar la ayuda mutua.

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	Se entonará una canción para poder motivarlos y puedan prestar atención. Se recordará las normas de convivencia y la mención de reglas de juego para mantener el orden.	- Canción
DESARROLLO	Para la actividad se realizará un círculo para poder darles las explicaciones del juego. Los niños escogen a un compañero o compañera para poder realizar el juego. A los niños se les coloca la máscara para poder taparse los ojos y buscar los juguetes que están esparcidos en el piso. Luego se intercambian los papeles.	- Máscara de animalitos  - Juguetes
CIERRE	Después de terminar con las actividades se pasará al salón, para poder dialogar con los niños y recapacitar sobre las situaciones que sucedieron durante el desarrollo.	

### TALLER N°03

#### I.DATOS INFORMATIVOS

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”

**DOCENTE SUPERVISORA** : Yume Vanessa Cisneros Enciso

**ESTUDIANTE PRACTICANTE** : María Carolina Tipe Pérez

**SECCIÓN** : “Honrados”

**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años

**N° DE NIÑOS** : 18 niños

**FECHA** : viernes, 11 de octubre de 2019.

#### **ENREDADOS, EI CABALLO Y EL JINETE**

**Objetivo:** Practicar el respeto, compañerismo y amabilidad

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>Se entonará una canción para poder motivarlos y puedan prestar atención.</p> <p>Se recordará las normas de convivencia y la mención de reglas de juego para mantener el orden.</p>	- Canción
DESARROLLO	<p>Para la primera actividad; en el patio se formará un círculo y escogerán a su compañero para que pueda enredarse con el hilo todo el cuerpo y después poder desenredar. Y luego poder intercambiar los papeles.</p> <p>En la segunda actividad igualmente se formará una pareja, por momento corren libremente en el patio, y al momento de gritar ¡caballo! Su pareja se subirá en su espalda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hilo</li> <li>- Cuerdas</li> </ul>
CIERRE	Después de terminar con las actividades se pasará al salón, para poder dialogar con los niños y recapacitar sobre las situaciones que sucedieron durante el desarrollo.	

## TALLER N°04

### I.DATOS INFORMATIVOS

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”

**DOCENTE SUPERVISORA** : Yume Vanessa Cisneros Enciso

**ESTUDIANTE PRACTICANTE** : María Carolina Tipe Pérez

**SECCIÓN** : “Honrados”

**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años

**N° DE NIÑOS** : 18 niños

**FECHA** : miércoles, 23 de octubre de 2019

### **SAN MIGUEL; EL LAGO ENCANTADO**

**Objetivo:** Cooperación grupal y respeto entre todos.

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	Se entonará una canción para poder motivarlos y puedan prestar atención. Se recordará las normas de convivencia y la mención de reglas de juego para mantener el orden.	- Canción
DESARROLLO	Para la primera actividad; se les pedirá la participación de 3 niños y los demás niños formarán una fila y se sentarán en el piso para poder cogerse de la cintura. En la segunda actividad se dibuja círculos en el piso de diferentes colores, cuando la música se detiene deberán de pisar dentro del círculo, de aquel niño que no pisa el círculo se le congelara el corazón.	- Tizas - Música
CIERRE	Después de terminar con las actividades se pasará al salón, para poder dialogar con los niños y recapacitar sobre las situaciones que sucedieron durante el desarrollo.	

## TALLER N°05

### I.DATOS INFORMATIVOS

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”

**DOCENTE SUPERVISORA** : Yume Vanessa Cisneros Enciso

**ESTUDIANTE PRACTICANTE** : María Carolina Tipe Pérez

**SECCIÓN** : “Honrados”

**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años

**N° DE NIÑOS** : 18 niños

**FECHA** : jueves, 24 de octubre de 2019

### **EI ZOOLOGICO; Y STOP**

**Objetivo:** Fomentar el compañerismo, comprensión y el respeto hacia sus compañeros.

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>Se entonará una canción para poder motivarlos y puedan prestar atención.</p> <p>Se recordará las normas de convivencia y la mención de reglas de juego para mantener el orden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canción</li> </ul>
DESARROLLO	<p>Los niños se colocan en media luna y se pedirá la participación de un niño, luego la maestra dirá que el zoológico llegó al jardín y nos trajo un: animal que tiene orejas largas, una cola pomposa, de color blanco, ¿..?. Se les dará pistas del animal y el niño deberá de adivinarlo, en caso de no adivinarlo la profesora mostrará la imagen.</p> <p>Todos los niños forman un círculo y uno se queda en el medio con una pelota, este deberá de lanzar hacia arriba la pelota, al mismo tiempo mencionar el nombre de uno de sus compañeros y este coger la pelota y gritar stop, para que todos se queden quietos, y dar tres saltos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máscara de animales</li> <li>- Música</li> </ul>

	grandes para lanzarle la pelota, y si esta le toca el cuerpo deberá de retirarse del juego.	
<b>CIERRE</b>	Después de terminar con las actividades dentro del salón, se dialoga con los niños y recapacita sobre las situaciones que sucedieron durante el desarrollo.	

### TALLER N°06

#### I.DATOS INFORMATIVOS

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”

**DOCENTE SUPERVISORA** : Yume Vanessa Cisneros Enciso

**ESTUDIANTE PRACTICANTE** : María Carolina Tipe Pérez

**SECCIÓN** : “Honrados”

**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años

**N° DE NIÑOS** : 18 niños

**FECHA** : lunes, 28 de octubre de 2019

#### **EL REY ORDENA, CONGELADO**

**Objetivo:** compañerismo, diálogo y respeto.

<b>MOMENTO</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	Se entonará una canción para poder motivarlos y puedan prestar atención. Se recordará las normas de convivencia y la mención de reglas de juego para mantener el orden.	- Canción
<b>DESARROLLO</b>	Un niño elegido por el educador será el Rey, el que mande en los movimientos y gestos, el resto del grupo lo tendrá que imitar durante un rato, así tendrán que rotar todos los niños, lo	- corona - Música

	<p>importante de este juego es que todos los niños realicen los gestos o movimientos que realiza el Rey,</p> <p>Formar un grupo de niños en un espacio determinado, en este grupo hay 2 jugadores que tocan e intentan tocar a cualquiera de los demás jugadores que correrán en diferentes direcciones para que se quede congelado, el niño que ha sido tocado podrá ser liberado solamente por un compañero que esté suelto.</p>	
CIERRE	Después de terminar con las actividades se pasará al salón, para poder dialogar con los niños y recapacitar sobre las situaciones que sucedieron durante el desarrollo.	

### TALLER N°07

#### I.DATOS INFORMATIVOS

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”

**DOCENTE SUPERVISORA** : Yume Vanessa Cisneros Enciso

**ESTUDIANTE PRACTICANTE** : María Carolina Tipe Pérez

**SECCIÓN** : ““Honrados”

**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años

**N° DE NIÑOS** : 18 niños

**FECHA** : miércoles, 30 de octubre de 2019

#### **TELÉFONO MALOGRADO, EL GATO Y RATÓN**

**Objetivo:** la convivencia, ayuda mutua y respeto.

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>Se entonará una canción para poder motivarlos y puedan prestar atención.</p> <p>Se recordará las normas de convivencia y la mención de reglas de juego para mantener el orden.</p>	- Canción

DESARROLLO	Todos los niños estarán detrás en una fila, al niño que se encuentre al último se le dirá una pequeña oración y este deberá comunicarlo al compañero que está delante suyo, hasta llegar al primero de la fila y comprobaremos si es la oración mencionada, o quizá fue distorsionando en el camino. Se escogerá 2 niños para que uno pueda ser el gato y el otro el ratón, los demás niños formaremos un círculo, uno de los niños del círculo será la puerta de la casa del ratón. El gato tratará de comerse al ratón.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máscara de gato y ratón</li> <li>- Música</li> </ul>
CIERRE	Después de terminar con las actividades se pasará al salón, para poder dialogar con los niños y recapacitar sobre las situaciones que sucedieron durante el desarrollo.	

### TALLER N°08

#### I.DATOS INFORMATIVOS

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”

**DOCENTE SUPERVISORA** : Yume Vanessa Cisneros Enciso

**ESTUDIANTE PRACTICANTE** : María Carolina Tipe Pérez

**SECCIÓN** : “Honrados”

**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años

**N° DE NIÑOS** : 18 niños

**FECHA** : miércoles, 06 de noviembre de 2019

#### **CARITAS DE EMOCIONES**

**Objetivo:** reconocer cada una de las emociones que podemos sentir.

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
	Se entonará una canción para poder motivarlos y puedan prestar atención.	

INICIO	Se recordará las normas de convivencia y la mención de reglas de juego para mantener el orden.	- Canción
DESARROLLO	<p>Para la actividad se les relata un cuento del “MONSTRUO DE LOS COLORES” para que puedan identificar cada una de las emociones. Posteriormente se lanzará un cubo, en donde están plasmados las emociones de alegría, tristeza, rabia y miedo, para que los niños puedan expresar en su rostro.</p> <p>Se le entregará al niño un pedazo grande de plastilina casera, luego se le permitirá aplastar la plastilina con fuerza, luego suave, y así iremos cambiando de intensidad constantemente, fuerte y luego suave.</p> <p>Posteriormente cada niño dará forma a la plastilina de manera libre, consiguiendo representar a sí mismo su personalidad, miedo, alegrías, tristeza y rabia; luego se realiza una exposición de los trabajos con la finalidad de que socialicen y respeten las distintas emociones de cada compañero.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuento</li> <li>- Plastilina</li> <li>- Cubo</li> </ul>
CIERRE	Después de terminar con las actividades se pasará al salón, para poder dialogar con los niños y recapacitar sobre las situaciones que sucedieron durante el desarrollo.	

### TALLER N°09

#### I.DATOS INFORMATIVOS

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”

**DOCENTE SUPERVISORA** : Yume Vanessa Cisneros Enciso

**ESTUDIANTE PRACTICANTE** : María Carolina Tipe Pérez

**SECCIÓN** : “Honrados”

**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años

**N° DE NIÑOS** : 18 niños

**FECHA** : viernes 08 de noviembre de 2019

#### **JUGANDO EN YOGA**

**Objetivo:** que cada uno de los niños logre la tranquilidad a través de los movimientos.

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	Se entonará una canción para poder motivarlos y puedan prestar atención. Se recordará las normas de convivencia y la mención de reglas de juego para mantener el orden.	- Canción
DESARROLLO	Se realiza un círculo para realizar el calentamiento corporal y aprendamos a respirar. Con la ayuda de un rota folio en donde está plasmado las distintas posturas como, el gato, perro, vaca, ganso, jirafa. Se practicará las posturas, y luego la profesora menciona cualquiera de las posturas y los niños deberán de realizarlo según lo que recuerden, y así sucesivamente.	- Rota folio
CIERRE	Se les pedirá respirar y expirar como se les había enseñado durante el juego. Después de terminar con las actividades se pasará al salón, para poder dialogar con los niños y recapacitar sobre las situaciones que sucedieron durante el desarrollo.	

## TALLER N°10

### I.DATOS INFORMATIVOS

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”

**DOCENTE SUPERVISORA** : Yume Vanessa Cisneros Enciso

**ESTUDIANTE PRACTICANTE** : María Carolina Tipe Pérez

**SECCIÓN** : “Honrados”

**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años

**N° DE NIÑOS** : 18 niños

**FECHA** : lunes 11, de noviembre de 2019

### **EL GALLITO; EL ESPEJO**

**Objetivo:** Fomentar el compañerismo y el respeto hacia su compañera.

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	Se entonará una canción para poder motivarlos y puedan prestar atención. Se recordará las normas de convivencia y la mención de reglas de juego para mantener el orden.	- Canción
DESARROLLO	Se formará un círculo con todos los niños, luego se le pedirá la participación de 2 niños a quienes se les pondrá unos conos en la nariz y en la espalda una imagen. Quienes deberán de tratar de ver qué imagen es, y evitando que el otro compañero vea.	- Picos de gallina elaborado - Imágenes
CIERRE	Después de terminar con las actividades se pasará al salón, para poder dialogar con los niños y recapacitar sobre las situaciones que sucedieron durante el desarrollo.	

## TALLER N°11

### I.DATOS INFORMATIVOS

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco”

**DOCENTE SUPERVISORA** : Yume Vanessa Cisneros Enciso

**ESTUDIANTE PRACTICANTE** : María Carolina Tipe Pérez

**SECCIÓN** : “Honrados”

**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años

**N° DE NIÑOS** : 18 niños

**FECHA** : viernes 15, de noviembre de 2019

### QUE PASE EL REY

**Objetivo:** Fomentar el respeto, trabajo en equipo.

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>Se entonará una canción para poder motivarlos y puedan prestar atención.</p> <p>Se recordará las normas de convivencia y la mención de reglas de juego para mantener el orden.</p>	- Canción
DESARROLLO	<p>Para la actividad se le pide la ayuda de dos niños, quienes estarán cogidos de las dos manos y cada uno tendrá nombre de frutas, países u objetos, y los niños restantes deberán de pasar por debajo de las manos de los niños, y escoger uno de los nombres que se les menciona para luego colocarse atrás del niño escogido; después de terminar con todo el niño, se cogen por la cintura todos los niños, para luego jalar la cuerda con todo el equipo.</p> <p>Gana el equipo quien termina de jalar todo el equipo fuera de su lugar.</p> <p>Gana el equipo quien termina de jalar todo el equipo fuera de su lugar.</p>	- Cuerda
CIERRE	<p>Después de terminar con las actividades se pasará al salón, para poder dialogar con los niños y recapacitar sobre las situaciones que sucedieron durante el desarrollo.</p>	

## FICHA DE OBSERVACIÓN

### DATOS GENERALES.

**Título de la investigación:** estrategias lúdicas para la mejora de las conductas agresivas en niños de 4 años de las I.E.P. N°38984-18 José Alfaro Pacheco de la ciudad de Ayacucho-2019.

**Investigadora:** Tipe Pérez María Carolina

**Fecha:** .....

**Hora:** .....

**Nombre y apellido:** .....

Nº	Escala Ítems	Nunca	A veces	Siempre
<b>AGRESIVIDAD FÍSICA</b>				
1	Pelea con sus compañeros en clase, cuando le molestan.			
2	Le gusta pellizcar a sus compañeros, cuando no le presta atención.			
3	Cuando está furioso(a) da empujones a sus compañeros.			
4	Cuando sus compañeros no le dan lo que quiere, les pega.			
5	Se apodera de los materiales a empujones.			
6	Cuando está molesto lanza los objetos a sus compañeros.			
7	Aprovecha la ausencia de la profesora para morder a sus compañeros.			
8	Si alguien le patea, le hace lo mismo.			
9	Jala los cabellos a sus compañeras sin ningún motivo aparente.			

10	Tira puñetes a sus compañeros para no prestarles los juguetes.			
11	Escope a sus compañeros al momento de la actividad pedagógica.			
<b>AGRESIVIDAD VERBAL/PSICOLÓGICO</b>				
12	Insulta a sus compañeros, diciéndoles “tonto(a)”			
13	Se burla de sus compañeros cuando se equivoca al responder alguna pregunta de la profesora, diciéndoles que no sabe.			
14	Pone apodos para burlarse de sus compañeros diciéndoles “enana, cuatro ojos, etc.”			
15	Se mofa cuando un compañero(a) se cae al momento de jugar.			
16	Cuando la profesora está hablando, interrumpe gritando.			
17	Quita la lonchera de sus compañeros para molestarlos.			
18	Al jugar con sus compañeras dice malas palabras (carajo, mierda, etc.)			
19	Amenaza a sus compañeros con pegarle cuando no juegan con él.			
20	Excluye a sus compañeros al momento del trabajo grupal.			
21	Discrimina a sus compañeros por su forma de vestir.			
22	Desafía con gestos a sus compañeros en la hora de clases.0			





IMÁGENES





EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, QUE SUSCRIBE,

**HACE CONSTAR:**

Que de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, aprobado con la Resolución del Consejo Universitario N° 047-2021-UNSCH-CU, a solicitud escrita de la interesada, se ha realizado el análisis, valoración y verificación del contenido de la tesis titulada: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.P. N° 38984-18 "JOSÉ ABEL ALFARO PACHECO" DE LA CIUDAD DE AYACUCHO-2019**, presentado por la bachiller **María Carolina TIPE PÉREZ** en primera instancia "sin depósito" en la **Escuela Profesional de Educación Inicial** y en segunda instancia "con depósito" de trabajo estándar en la Facultad de Ciencias de la Educación, con **resultado de informe final del software turnitin de 28 de índice de similitud, por tanto, aprobado.**

En consecuencia, estando al informe favorable de los profesores instructores de la primera y segunda instancia, designados con la Resolución de Consejo de Facultad N° 003-2021-FCE-CU, Resolución Decanal N° 020-2021-FCE-D y avalado por la directora de la Escuela Profesional de Educación Inicial, se expide la presente constancia para los fines que estime conveniente.

Se anexan el resultado final del reporte del software turnitin en seis folios.

Ayacucho, 23 de enero de 2023

c.c.: Archivo

CBO/mqa



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
De CLODOLDO NEAROCAL ORDAYA  
DECANO

**Memorando n.° 006-2023-DI-FCE**

Al : Dr. Clodoaldo Berrocal Ordaya,  
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Asunto : Informe de verificación de originalidad de tesis.

Fecha : 17 de enero de 2023.

Señor Decano, por intermedio del presente remitimos su despacho el informe de originalidad CON DEPÓSITO mediante el software Turnitin; con el detalle siguiente:

Facultad	Ciencias de la Educación.	
Escuela Profesional	Educación Inicial.	
Especialidad	Educación Inicial.	
Tipo de trabajo académico	Tesis para obtener Título de Licenciada.	
Título del trabajo académico	ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.P. N° 38984-18 "JOSÉ ABEL ALFARO PACHECO" DE LA CIUDAD DE AYACUCHO - 2019.	
Apellidos y nombres del/la bachiller	María Carolina Tipe Pérez	
Código	03149418	
DNI	70397659	
Identificador de la entrega	1994375373	
Fecha de recepción	17 de enero de 2023	
Fecha de verificación	17 de enero de 2023	
Informe de Originalidad		
Índice de similitud	Similitud según fuente	Resultado**
28%	Internet: 28% Publicaciones: 1% Trabajo del estudiante: 21%	APROBADO

\* El contenido de la tesis es de entera responsabilidad del tesisista. La Comisión de Revisión se limita a subir el software Turnitin para su verificación respectiva.

\*\* Artículo 13 - La constancia de originalidad del trabajo de investigación deberá tener un porcentaje de similitud de un máximo de 30% para trabajos de pre grado, 25% para trabajos de post grado y 20% para los trabajos de investigación de los docentes que investigan (RESOLUCIÓN DEL CONSEJO UNIVERSITARIO Nº 03/J - 2021-UNSOH-CU de fecha 16/marzo/2021).

Para fines de constatación del informe de originalidad, adjuntamos los siguientes documentos en versión pdf:

1. Recibo digital de la tesis.
2. Tesis con resultados de similitud.
3. Reporte de informe de originalidad de la tesis.

Atentamente,

  
Indalecio Mujica Bermúdez  
Docente Instructor

  
Dr. Oscar Gutiérrez Huamani  
Docente Instructor

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.P. N° 38984-18 "JOSÉ ABEL ALFARO PACHECO" DE LA CIUDAD DE AYACUCHO - 2019.

INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>28%</b>	<b>28%</b>	<b>1%</b>	<b>21%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	repositorio.unsch.edu.pe <i>Fuente de internet</i>	<b>14%</b>
<b>2</b>	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga <i>Trabajo del estudiante</i>	<b>5%</b>
<b>3</b>	docplayer.es <i>Fuente de internet</i>	<b>2%</b>
<b>4</b>	repositorio.uladech.edu.pe <i>Fuente de internet</i>	<b>1%</b>
<b>5</b>	repositorio.ucv.edu.pe <i>Fuente de internet</i>	<b>1%</b>
<b>6</b>	repositorio.unsa.edu.pe <i>Fuente de internet</i>	<b>1%</b>
<b>7</b>	repositorio.utn.edu.ec <i>Fuente de internet</i>	<b>1%</b>

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

<b>8</b>	Trabajo del estudiante	1 %
<b>9</b>	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1 %
<b>10</b>	1library.co Fuente de Internet	1 %
<b>11</b>	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %
<b>12</b>	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
<b>13</b>	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
<b>14</b>	www.dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
<b>15</b>	www.munihuamanga.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
<b>16</b>	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas  Activo

Excluir bibliografía  Activo

Excluir coincidencias: < 30 words

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA  
MEJORA DE LAS CONDUCTAS  
AGRESIVAS EN NIÑOS DE 4  
AÑOS DE LA I.E.P. N° 38984-18  
"JOSÉ ABEL ALFARO PACHECO"  
DE LA CIUDAD DE AYACUCHO -  
2019.

*por* María Carolina Tipe Pérez

---

**Fecha de entrega:** 17-ene-2023 04:42p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1994375373

**Nombre del archivo:** Tesis\_Mar\_a\_Carolina\_TIPE\_P\_REZI.pdf (736.21K)

**Total de palabras:** 19181

**Total de caracteres:** 97418



## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: María Carolina Tipe Pérez  
 Título del ejercicio: Educación Inicial  
 Título de la entrega: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LAS CONDUCTAS...  
 Nombre del archivo: Tesis\_Mar\_a\_Carolina\_TIPE\_P\_REZI.pdf  
 Tamaño del archivo: 736.21K  
 Total páginas: 81  
 Total de palabras: 19,181  
 Total de caracteres: 97,418  
 Fecha de entrega: 17-ene.-2023 04:42p. m. (UTC-0500)  
 Identificador de la entre... 1994375373





EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, QUE SUSCRIBE.

**HACE CONSTAR:**

Que, el (la) Bachiller **MARÍA CAROLINA TIPE PÉREZ**, egresado (a) de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL – ARTES PLÁSTICAS**, se ha acogido a la alternativa de **SUSTENTACIÓN DE TESIS**, de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación y habiendo sustentado la Tesis Titulada: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.P. N° 38984-18 "JOSÉ ABEL ALFARO PACHECO" DE LA CIUDAD DE AYACUCHO - 2019**, el día 23/02/2023, a horas 8.00 p.m., ha obtenido la nota aprobatoria de 16 (DIECISEIS). Así consta en los folios 248 al 249 del Libro N° 04 de Sustentación de Tesis que obra en el Departamento Administrativo.

Se le expide la presente constancia a petición escrita del (la) interesado (a), con Solicitud de Registro N° 0505 – 2023 y Recibo de Tesorería N° 006 – 00005285, para los fines que crea conveniente.

Ayacucho, 24 de febrero de 2023.

CBO/acc



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN  
CRISTÓBAL DE HUAMANGA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
*[Handwritten Signature]*  
DE CLODOLDO BARROCALORDAYA  
DECANO



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE LA BACHILLER MARÍA CAROLINA TIPE PÉREZ, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL – ARTES PLÁSTICAS.**

En la ciudad de Ayacucho a los veintitrés días del mes de febrero del año dos mil veintitrés, siendo a horas las ocho de la noche, se reunieron en el aula virtual, el Dr. Clodoaldo Berrocal Ordaya (Presidente), la Dra. Delia Ayala Esquivel (Directora de Escuela), la Mg. Josefina Elizabeth Tudela Yuyali (Miembro) y la Dra. Brunihda Ailly Acosta Melchor (Jurado - Asesor de Tesis), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.P. N° 38984-18 "JOSÉ ABEL ALFARO PACHECO" DE LA CIUDAD DE AYACUCHO - 2019**, presentada por la Bachiller en Ciencias de la Educación alumna María Carolina Tipe Pérez, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial – Artes Plásticas.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por la recurrente, acto seguido el Presidente del Jurado invitó al aspirante al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por la sustentante en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, ha obtenido un promedio de la nota aprobatoria de DIECISEIS (16).

Siendo a horas las nueve con treinta minutos de la noche, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron el Dr. Clodoaldo Berrocal Ordaya (Presidente), la Dra. Delia Ayala Esquivel (Directora de Escuela), la Mg. Josefina Elizabeth Tudela Yuyali (Miembro) y la Dra. Brunihda Ailly Acosta Melchor (Jurado - Asesor de Tesis).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 24 de febrero de 2023.

Registro N° 0504-2023  
Recibo de Tesorería N° 006 - 00006285  
CBO/aoc



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN  
CRISTÓBAL DE HUAMANGA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
*Clodoaldo Berrocal Ordaya*  
Dr. CLODOALDO BERROCAL ORDAYA  
DECANO