

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA



ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DISMINUIR LAS CONDUCTAS
AGRESIVAS EN ESTUDIANTES INCLUSIVOS DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO, 2021

Tesis para obtener el grado académico de:

MAESTRO EN EDUCACIÓN INCLUSIVA

AUTORES

Br. Sheila Liliana Saldaña Flores

Br. Héctor Janampa Solórzano

ASESORA

Mg. Irene Merino Flores

LINEA DE INVESTIGACION

Proceso de enseñanza aprendizaje y educación inclusiva

TRUJILLO -PERÚ

2022

Autoridades Universitarias

Excmo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la Universidad

Católica de Trujillo Benedicto XVI

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta

Vicerrectora académica

Dr. Alfredo Rubén Saavedra Rodríguez

Director de la Escuela de Posgrado

Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo

Vicerrector de Investigación (e)

Dra. Teresa Sofía Reategui Marín

Secretaria General

Conformidad de Asesor

Yo, Irene Merino Flores con DNI N° 40918909, asesor(a) de la Tesis de Maestría titulada:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DISMINUIR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN ESTUDIANTES INCLUSIVOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO, 2021

Presentado por los(as) maestrandos(as) Br. Sheila Liliana Saldaña Flores con DNI ~~20083394~~ Br. Héctor Janampa Solorzano con DNI N° 28284724, informo lo siguiente:

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor(a), me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por la escuela de posgrado.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación está en condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Trujillo, 27 de enero de 2022



Mg. Irene Merino Flores
Asesor

Dedicatoria

En memoria a mi padre, mi familia, por haberme dado la oportunidad de formarme en esta prestigiosa universidad y haber sido mi apoyo durante todo este tiempo.

Sheila Liliana.

Dedico la presente investigación a mi familia, por su gran amor, fuerza y compañía que me dan cada día.

Héctor

Agradecimiento

A la Institución Educativa N° 30721 “Sagrado Corazón de Jesús”, por permitirnos la aplicación de los instrumentos de recolección de datos que fueron fuente de análisis en la realización de la presente investigación y cuyo apoyo invaluable ha permitido aproximarnos a una realidad de estudio importante de esta investigación.

A World Vision de Huancayo, por el apoyo económico y financiero para la ejecución de la presente investigación, que permitió solventar los gastos que se generaron en lo referente al transporte, así como los materiales impresos y algunas bebidas para los niños.

Al Instituto de información y base de datos documentales, por brindarnos el soporte académico y documental para la realización de la presente investigación en forma gratuita y siempre dispuesta....

A la Mag. Irene Merino Flores asesora de la tesis, por su orientación en todo lo referente a la realización de nuestro trabajo.

A los docentes de la Escuela de Posgrado, que como profesionales nos enseñaron a mantener la mente abierta a distintos puntos de vista y siempre escucharon nuestra opinión con respeto, lo cual consideramos un pilar fundamental en nuestra carrera.

A los sujetos muestrales que participaron como informantes en el desarrollo de los instrumentos de recolección de datos y cuya información procesada ha permitido responder a las hipótesis del presente trabajo

A los doctores Haydee Mercedes Aguilar Armas, Everth Jesús Sánchez Díaz, juicio de experto que emitieron su validación con sus observaciones del proyecto de tesis presentado.

Los investigadores

Declaratoria de legitimidad de autoría

Yo, Sheila Liliana Saldaña Flores con DNI N° 20083394 y Héctor Janampa Solorzano con DNI N° 28284724, egresados de la Maestría en Educación Inclusiva de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Posgrado de la citada Universidad para la elaboración y sustentación de la tesis titulada:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DISMINUIR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN ESTUDIANTES INCLUSIVOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO, 2021, la que consta de un total de **85** páginas, en las que se incluye **7** tablas, más un total de **22** páginas en anexos.

Dejó constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 15 %, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores


.....
Br. Sheila Liliana Saldaña Flores
DNI: 20083394
Celular: 945360330
Puchuyo07@gmail.com


.....
Br. Héctor Janampa Solorzano
DNI: 28284724
Celular: 967249841
hectorin08_10@hotmail.com

Índice de contenido

Página de autoridades	ii
Conformidad de Asesor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de legitimidad de autoría	vi
Índice de contenido	vii
Índice de tablas	ix
Resumen	x
Abstract	xi
Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
2.1 Planteamiento del problema	12
2.2 Formulación del problema	14
2.3 Formulación de objetivos	14
2.4 Justificación de la investigación	15
Capítulo II: MARCO TEÓRICO	16
2.1 Antecedentes de la investigación	16
2.2 Bases teórico científicas	17
2.3 Definición de términos básicos	23
2.4 Identificación de dimensiones	24
2.5 Formulación de hipótesis	25
2.6 Operacionalización de las variables	26
Capítulo III: METODOLOGÍA	28
3.1 Tipo de investigación	28
3.2 Métodos de investigación	28
3.3 Diseño de investigación	28
3.4 Población, muestra y muestreo	29
3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos.	30
3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos	31
3.7 Ética investigativa	31
Capítulo IV: RESULTADOS	32
4.1 Presentación y análisis de resultados	32
4.2 Prueba de hipótesis	35
4.3 Discusión de resultados	40
Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	45

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
ANEXOS	53

Índice de tablas

Tabla 1 Operacionalización de Variables	27
Tabla 2 Esquema del diseño	28
Tabla 3 Muestra de estudiantes	29
Tabla 4 Resultados de las conductas agresivas pretest GE.	32
Tabla 5 Resultados de las conductas agresivas postest, GE.	32
Tabla 6 Resultados de la agresividad física pre y postest.	33
Tabla 7 Resultados de la agresividad verbal pre y postest.	33
Tabla 8 Resultados de la ira pre y postest.	33
Tabla 9 Resultados de la hostilidad pre y postest.	34
Tabla 10 Distribución del programa AL en disminución de las conductas agresivas.	35
Tabla 11 Significancia de los resultados.	35
Tabla 12 Resultados del programa Actividades lúdicas en disminución de la conducta agresiva física.	36
Tabla 13 Significancia de los resultados.	36
Tabla 14 Resultados del programa AL en disminución de la agresividad verbal.	37
Tabla 15 Significancia de los resultados.	37
Tabla 16 Resultados del programa AL en disminución de la conducta agresiva de ira.	38
Tabla 17 Significancia de los resultados.	38
Tabla 18 Resultados del programa AL en disminución de la conducta agresiva de hostilidad.	39
Tabla 19 Significancia de los resultados.	39

Resumen

El objetivo principal de investigación fue determinar si la aplicación de las actividades lúdicas disminuye las conductas agresivas en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.

En la metodología la investigación fue de tipo aplicada, de método deductivo, de enfoque cuantitativo, de nivel explicativo, de diseño experimental de alcance preexperimental, de corte longitudinal. Se utilizó la aplicación de un programa que contó con 12 sesiones y se aplicó un instrumento para las conductas agresivas elaborado en base al modelo teórico de Buss y Perry (1992). El cual ha sido validado por juicio de expertos y la confiabilidad fue obtenida mediante una prueba piloto. La muestra utilizada estuvo constituida por 20 estudiantes inclusivos. Los resultados demostraron que en el pretest obtuvo una media aritmética de 29,23 para conducta agresiva física y en el posttest disminuyó el puntaje a 11,78. Asimismo, para conducta agresiva verbal y en el posttest disminuyó el puntaje a 11,78. De igual manera, para conducta agresiva de ira y en el posttest disminuyó el puntaje a 11,68. También, para conducta agresiva hostilidad y en el posttest disminuyó el puntaje a 11,26. Concluyendo que para conductas agresivas en el posttest disminuyó el puntaje a 11,42.

Palabras clave: Conductas agresivas, estrategias lúdicas, ira.

Abstract

The main objective of the research was to determine if the application of recreational activities decreases aggressive behaviors in inclusive students of an educational institution in Huancayo, 2021. In the methodology, the research was of an applied type, of deductive method, of quantitative approach, of explanatory level, of experimental design of pre-experimental scope, of longitudinal cut. The application of a program that had 12 sessions was used and an instrument for aggressive behaviors developed based on the theoretical model of Buss and Perry (1992) was applied. Which has been validated by expert judgment and reliability was obtained through a pilot test. The sample used consisted of 20 inclusive students. The results showed that in the pretest he obtained an arithmetic mean of 29.23 for aggressive physical behavior and in the posttest he decreased the score to 11.78. Also, for verbal and posttest aggressive behavior, the score decreased to 11.78. Similarly, for aggressive behavior of anger and in the posttest decreased the score to 11.68. Also, for aggressive behavior hostility and in the posttest decreased the score to 11.26. Concluding that for aggressive behaviors in the posttest decreased the score to 11.42.

Keywords: Aggressive behaviors, playful strategies, anger.

Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

2.1 Planteamiento del problema

La agresividad es una actuación vinculada a las conductas violentas que afectan física y psicológicamente hacia uno mismo o los demás (Ramírez et al., 2020). La violencia como una forma de expresión de las conductas agresivas en la escuela puede manifestarse en forma de acoso o agresión psicológica o física entre estudiantes (Leganés, 2017), e incrementar la deserción escolar (Ruíz et al., 2018) y reducir el desempeño de los escolares (Cerdeña et al., 2019). Las conductas agresivas y el acoso escolar entre pares pueden manifestarse de manera presencial o virtual en las redes sociales o en internet a través de los dispositivos digitales. Existen diferentes factores que propician las conductas agresivas o la violencia como son las diferencias económicas, el nivel sociocultural, el género, entre otros (Jain et al., 2018; Machimbarrena & Garaigordobil, 2018)

Las actividades lúdicas se han convertido en una herramienta valiosa para la adquisición de los aprendizajes en los estudiantes, en este sentido, estas actividades, permite que se desarrollen habilidades como las relaciones interpersonales que promueven un ambiente de armonía enmarcado en el respeto y la buena convivencia, permitiendo que los niños logren sus aprendizajes en ambientes adecuados y de forma atractiva (Candela y Benavides, 2020).

A nivel mundial, las niñas en comparación con los niños tienen menores posibilidades de sufrir acoso escolar. Los estudios muestran que el 32% de los niños son víctimas de acoso escolar, que es más alta que la tasa del 28% para los niños. Según datos de la encuesta Health Behavior in School-Age Children (HBSC) entre estudiantes de Europa y América del Norte, la migración y las condiciones sociales y económicas tienen un impacto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia, la Cultura [UNESCO], 2018). En este sentido, el informe sobre violencia en las escuelas de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2019) muestra los resultados de una encuesta realizada en 144 países, indicando que 32 % de los estudiantes han experimentado agresiones físicas y psicológicas, siendo este uno de los primeros casos de violencia en el ámbito educativo luego de agresiones sexuales y académicas (UNESCO, 2019).

En estudio realizado en 23 países América latina y el caribe por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) sobre el acoso estudiantil, los resultados mostrados según género refieren que el 20,9% de niños y el 8,6% de niñas has sufrido agresiones físicas y el 10,7% y 8,3% de niños respectivamente han recibido burlas por su raza. El 14,1% y 23,5% de niños respectivamente han sido víctimas de burlas por su aspecto físico. El 12,2% y 11,4% de niños respectivamente han sido víctimas de Burlas sexuales. El 4,7% y 5,3 % de niños y niñas respectivamente han sido apartados de actividades grupales por parte de sus compañeros y el 4,2 % y 3,4% de niños y niñas respectivamente han recibido burlas por su opción religiosa (Naciones Unidas, 2017).

Según la Encuesta Nacional de Relaciones Sociales del Perú (ENARES) respecto a la violencia que sufren los estudiantes, muestra como resultados que en su mayoría el 37,2% de estudiantes ha sido víctima de violencia física, el 2,3% de violencia psicológica y el 26,7% manifiesta haber sido víctima de ambos tipos de violencia por parte de sus compañeros. Asimismo, los resultados muestran que del 48,9% de estudiantes que pidieron ayuda por haber sido víctimas de violencia en las escuelas, el 97,4% recibió ayuda por parte de los docentes, manifestadas en llamadas de atención a los agresores, consolándolos, aconsejándolos o conversando el problema con sus padres (Instituto Nacional de Estadística [INEI], 2019).

En Huancayo, en la Institución Educativa N°30172 “Sagrado Corazón de Jesús”, como investigadores hemos podido observar que los estudiantes inclusivos tienen problemas para relacionarse con sus compañeros, asimismo, de manera constante se burlan de ellos, les ponen sobre nombres, los avergüenzan, insultan y amenazan, de igual manera, los agreden pateándolos o dándoles puñetazos. En el área de psicología, se reportan a diario casos de estudiantes que manifiestan haber sufrido golpes, insultos y sentirse excluidos y humillados por parte de sus compañeros. Ante esta problemática se aplicará un programa de actividades lúdicas para disminuir las conductas agresivas en los estudiantes.

2.2 Formulación del problema

A partir de lo expuesto, se planteará la siguiente pregunta de investigación:

1.2.1 Problema general

¿En qué medida las actividades lúdicas disminuyen las conductas agresivas en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021?

1.2.2 Problemas específicos

¿En qué medida las actividades lúdicas disminuyen la agresión física en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021?

¿En qué medida las actividades lúdicas disminuyen la agresión verbal en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021?

¿En qué medida las actividades lúdicas disminuyen la ira en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021?

¿En qué medida las actividades lúdicas disminuyen la hostilidad en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021?

2.3 Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas disminuye las conductas agresivas en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas disminuye la agresión física en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.

Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas disminuye la agresión verbal en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.

Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas disminuye la ira en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.

Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas disminuye la hostilidad en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.

2.4 Justificación de la investigación

La presente investigación consideró una justificación social ya que se busca a través de la aplicación de las actividades de estrategias lúdicas disminuir las conductas agresivas en estudiantes inclusivos y propiciar un ambiente donde puedan convivir en armonía con sus demás compañeros, asimismo, se consideró como beneficiarios a los docentes quienes tienen que lidiar con esta problemática de manera permanente, por lo que, contarán con una herramienta pedagógica que les permita afrontar de una mejor manera la realidad en estudio.

Se consideró una justificación teórica porque la investigación se basa en teorías que fundamentan científicamente las variables de estudio, tanto para el desarrollo de las actividades lúdicas y el instrumento de conductas agresivas que permitió realizar un pre y un post test, direccionando la investigación bajo un fundamento científico que se refleje en el logro de los objetivos propuestos.

También, se consideró una valoración metodológica porque la investigación siguió un procedimiento científico para su desarrollo, asimismo, se diseñó un programa de actividades lúdicas que servirá como herramienta pedagógica para los docentes y en futuras investigaciones, de igual manera, se elaboró un cuestionario sobre las conductas agresivas cuya validez y confiabilidad permitió su utilización en el ámbito educativo y para nuevas investigaciones.

De igual manera, habrá una justificación práctica porque los resultados de la investigación que son de carácter aplicativo buscaron solucionar un problema relacionado a las conductas agresivas en estudiantes inclusivos mediante la aplicación de un programa de actividades lúdicas, permitiendo de esta manera tener herramientas pedagógicas que ayuden a los docentes y autoridades de la institución a brindar una estrategia de solución de un problema que afecta la convivencia y la armonía en el centro educativo.

Capítulo II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Se revisaron los antecedentes de la investigación a nivel internacional, nacional y regional encontrándose:

Antecedentes a nivel internacional

Según, Bedoya (2020) en su investigación, que tuvo como propósito, demostrar cómo influyó el programa de habilidades lúdicas en la agresividad de los estudiantes. Esta investigación se trabajó con un paradigma positivista (enfoque cuantitativo) según la metodología utilizada fue de un diseño no experimental y de un alcance pre - experimental, los participantes a esta investigación fueron 25 alumnos. Después de completar todos los análisis estadísticos incluidos, quedó claro que no hubo una influencia significativa de la variable independiente (0,00) en el comportamiento agresivo. Además, con un nivel de significación de ($p < 0,01$), el programa desarrollado para este estudio incrementó significativamente la agresión física (.000), la agresión oral (.000) y el comportamiento agresivo en las interacciones en el aula. Con estos hallazgos, se concluyó que el entrenamiento de habilidades lúdicas reduce significativamente el comportamiento agresivo.

Según, el artículo de Martínez (2018) titulado "La formación de la cooperación: el papel de la mediación en la resolución de conflictos", el objetivo de este artículo era proponer una estrategia de aprendizaje cooperativo que apoye la mejora del comportamiento agresivo en las oportunidades de aprendizaje a través de un programa de mediación escolar y proyectos pedagógicos. A continuación, se describen los participantes de este estudio (28 estudiantes y 18 docentes de una institución pública de Barranquilla, Colombia). La información se recopiló mediante la técnica de la entrevista semiestructurada. Al detallar los resultados obtenidos se demuestra que existe un incremento en la conducta agresiva entre los estudiantes como resultado de la interacción en el aula.

Antecedentes a nivel nacional

Leiva (2019) encontró que el programa de actividades de lúdicas tuvo un impacto significativo en la agresividad de los niños. El estudio utilizó a 62 niños y niñas entre 10 y 12 años que estaban matriculados en una escuela pública de Vir, y los resultados se dividieron en dos secciones. Debido a que el estudio fue de naturaleza cuasi-experimental, los métodos estadísticos o los hallazgos mostraron diferencias significativas.

Según Chero (2018), su estudio se tituló “Aplicación de Juego para la Reducción del Comportamiento Agresivo en Niños y Niñas Jóvenes de la I.E.P. “Alexander Graham Bell” del Distrito de Comas, 2014”, y su objetivo fue determinar el impacto de la aplicación del juego sobre el comportamiento agresivo de los estudiantes utilizando un enfoque cuantitativo. La muestra del estudio consistió en 10 niños pequeños que se consideraron en riesgo (GC). Se utilizó una lista de verificación con la frase "conducta agresiva" en el título como herramienta para la recopilación de información. El análisis estadístico muestra que no existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos GC y GE en la primera aplicación, que corresponde al pretest ($Z = -0,613$; $p > 0,05$); sin embargo, en la condición posttest, se encontraron diferencias significativas entre los dos grupos ($Z = -3,476$; $p < 0,05$), siendo el rango promedio del grupo GE muy inferior al rango promedio del grupo GC (5,95). (15.05).

Según el estudio de Meza y Soto (2018), “Actividades de estrategias de juego para disminuir la agresión en niños y jóvenes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 16004 Morro Solar – Jaén”, tuvo como objetivo disminuir la agresividad en estudiantes, la metodología que se utilizó para el desarrollo de esta investigación fue de tipo aplicada porque busco solucionar el problema por el cual se está investigando, el diseño utilizado fue el experimental por su naturaleza se trabajó con un solo grupo el (experimental) donde se aplicó el instrumento a la muestra antes y después de haber manipulado la variable para la investigación se consideró un muestra de 26 niños, quienes se involucraron en la aplicación de la técnica de la entrevista y el cuestionario que permitió medir la agresividad, así como el uso de la observación y una lista de cotejo que permitió medir la variable dependiente. Los resultados mostraron que 92,3 de los estudiantes alcanzaron un alto nivel de agresión cuando se les aplicó el pretest. Luego de la implementación del programa se administró un post-test, concluyéndose que la agresividad de los estudiantes disminuyó, alcanzando un 76,9% de los estudiantes un nivel moderado y un 23,1% bajo.

Según Arquigo (2017), su estudio “Programa “Actividad lúdica” para Reducir el Comportamiento Agresivo en Niños de Cinco Años de la I.E.I. N° 365 “La Molina”, Carabayllo, 2016” tuvo el programa denominado “Actividad lúdica” cuyo objetivo era reducir el comportamiento agresivo en los estudiantes. Era un programa basado en aplicaciones con un nivel explícito que usaba un diseño experimental pre-experimental.

Bases teórico-científicas

El juego es una acción esencial para el perfeccionamiento general de las personas. A través, de esta actividad se promueve la adquisición de normas, actitudes y valores, necesarios para una convivencia adecuada. El ser humano a través del juego aprende a interactuar con su ámbito social, cultural y familiar. Es un concepto muy versátil, amplio, ambivalente y rico lo que dificulta su categorización. Los estudios sostienen que etimológicamente la palabra juego tiene su génesis a partir del latín: "iocum y ludusludere", términos que se encuentran asociados a la diversión, el chiste, la broma y que se utilizan de forma indistinta junto a la expresión actividades lúdicas (Gallardo López, 2018).

Para, Viciano y Conde (2002) el juego es un medio de comunicación y expresión por excelencia de primer orden, de perfeccionamiento cognitivo, motor, socializador, sexual y afectivo. En este sentido, el juego se convierte en un elemento esencial para que el niño desarrolle sus habilidades sensoriomotrices, sociales, relacionales, cognitivas y afectivas. El juego no solo permite que se adquiera el aprendizaje de los significados, sino que, estimula en los estudiantes la socialización en su ambiente escolar, facilitándoles el trabajo en equipo, identificar los valores y diferencias de sus compañeros, y reconocer sus propias limitaciones y virtudes. La lúdica permite que se dinamice el ambiente de enseñanza-aprendizaje, se cambien los métodos utilizados tradicionalmente y se capte el interés e intervención de los escolares en las diversas actividades académicas (Marín y Mejía, 2015).

El juego la actividad principal en el desarrollo del individuo, es social porque le genera el deseo por conocer el mundo a su alrededor, comunicarse con los demás y participar de forma activa con los adultos. A través, del juego el niño interactúa con su entorno social, cultural y familiar, adquiere conocimientos nuevos apoyado con los que ya tiene y se comunica con los demás (Arias Castilla et al., 2014).

La lúdica admite el juego como una actividad que dinamiza la vida de los estudiantes permitiéndoles construir sus conocimientos, reconocerse a sí mismo en el mundo social y físico, desarrollar habilidades comunicativas, construir y adquirir normas, y compartir sus

intereses. En las actividades por y para el estudiantes tiene que estar presente el entusiasmo, el gozo, el placer de recrear, crear y desarrollar significados, nuevas maneras de convivencia en el ámbito social, familiar, étnico, escolar y cultural (Ronderos, 1994). En tal sentido, el juego garantiza la formación de aspectos indispensables para el progreso intelectual y personal del niño (Solovieva & González-Moreno, 2018).

Teoría psicogenetista del juego de Piaget (1971, como se citó en Fass, 2017) quien sostiene que para el desarrollo cognitivo del niño el juego, es de suma importancia ya que le permite la interacción con el medio que lo rodea, descubriendo y entendiendo cada objeto y espacio donde juega, asimismo, desarrolla y modifica según su conveniencia sus propios juegos, lo que le permite compartir e interactuar con sus pares. De igual manera, El juego permite que el niño consolide su estructura psicofísica del comportamiento, los nervios y mental, estableciéndose como parte integral del perfeccionamiento de la inteligencia. En este sentido, Piaget establece un ordenamiento común en el desarrollo comportamental de los juegos, donde el simbolismo de forma progresiva reemplaza el ejercicio y la regla lo sustituye sin que se deje de incluir el ejercicio (Carrasco y Teccsi, 2017).

Piaget (1971, citado en Fass, 2017) refiere que las actividades lúdicas es el conjunto de estrategias metodológicas que mediante el juego le permite al niño cambiar, transformar y modificar los aprendizajes que adquiere de su entorno junto con sus conocimientos preexistentes, permitiéndole que todo se adapte a sus preferencias y necesidades. Considerando este desarrollo mediante etapas como son: El juego simbólico. - El cual se desarrolla de los (2 a 7) años de edad, etapa donde prevalece el juego de forma individual, con la existencia de un simbolismo egocéntrico en el niño (Piaget, 1971, citado en Fass, 2017). Declinación del juego simbólico. - Esta etapa se desarrolla de los (4 a 7) años, donde declina el símbolo y el niño comienza a presentar un carácter más real y menos egocéntrico, prevaleciendo el juego colectivo (Piaget, 1971, citado en Fass, 2017).

Para, Vygotsky desde su teoría cognitivo-social (1978, como se citó en Vásquez y Pérez, 2020) el juego es un instrumento versátil e importante, impulsor del medio donde se desarrolla el niño. Permiéndole, expresarse, manifestar sus emociones y atender de forma

reflexiva y divertida. Según, Vygotski (1978) el juego como parte fundamental en el perfeccionamiento del niño, desarrolla permanentemente la que él denomina “Zona de Desarrollo Próximo”, donde se ensaya, se explora e interpreta los diversos roles sociales y contribuye a regular y expresar las emociones. En este sentido, el juego es la representación básica del contexto práctico, mediante el cual el desarrollo afectivo, intelectual y social del infante, se relacionan con los procesos cognitivos superiores como lo es el lenguaje, la inteligencia, la atención, la percepción, entre otros (Vigotsky, 1984, citado Sánchez-Domínguez et al., 2020). Considerando que lo lúdico se enmarca dentro de un conjunto de elementos culturales y sociales de donde el individuo adquiere los distintivos personales (Redondo, 2008).

Según, Jerome Bruner (citado en Prados et al., 2014) refiere que el juego como actividad permite la invención y experimentación en el niño, motivándolo a aprender, lo que significa que el juego es fundamental para una enseñanza fundada en el descubrimiento. Para Bruner las actividades lúdicas brindan los entornos adecuados para que se edifiquen conocimientos óptimos o de calidad, a través de escenarios en los que el infante se sienta motivado y se reduzcan los errores durante el aprendizaje. Bruner (1995) contribuye con una mirada desde las funciones que activamente las actividades lúdicas cumplen como el camino para investigar sin miedo a equivocarse, ya que la flexibilidad que el juego otorga permite modificar el desarrollo de una actividad e innovar en nuevos modelos para proceder.

Para, Doménech et al. (2008) el juego es una manera de expresión, un método de exploración, enseñanza, experimentación sensorial y autodescubrimiento, que permite al niño alcanzar un conocimiento de sí mismo y del medio que lo rodea, estableciendo tres tipos de juegos: Los juegos psicomotrices.- es el juego que permite perfeccionar las capacidades motoras a través del juego, que involucran la actividad corporal el movimiento. Estas habilidades desarrolladas pueden ser emocionales, tónicas y físicas, específicamente la coordinación, la tonicidad, la orientación, el equilibrio, el conocimiento físico-emocional y la lateralidad. Juego de interiores (tiempo libre) estos tipos de juegos son aquellos que deben adaptarse al ambiente de trabajo de los estudiantes considerando sus limitaciones, cabe recalcar, que este tipo de juegos pueden volverse agresivos sino se cuenta con la supervisión

de una persona adulta. Juegos de exterior (aire libre), se refiere al juego que se realiza fuera de un aula o de casa bajo la atenta mirada del docente o un adulto (Doménec et al., 2008).

Respecto a la variable conductas agresivas según, Blakely-McClure y Ostrov (2016), la agresión es la manifestación de las personas con la finalidad de causar daños físicos, verbales, psicológicos, sexuales, etc.; este comportamiento se desarrolla como producto de la necesidad de desahogo o expresión ante otra persona o algo, donde pueden influir aspectos culturales, económicos, familiares, etc. En este sentido, estas pueden presentarse según la predisposición a la agresividad que muestren las personas ante diferentes situaciones, donde entra a tallar los grupos sociales y la actitud para la ejecución de actos violentos (Junco, 2019).

Para, Rivera (2016, citado en Montoya y Cuervo, 2016) las conductas agresivas se ven reflejadas a través del acoso social y escolar manifestado ante diferentes circunstancias o espacios. Según, Vilches (2015) refiere que existen dos tipos de conductas que se gestan en el ámbito escolar. La agresividad que se desarrolla entre el agresor y la víctima. La vinculación es la que se produce cuando se realiza algún daño a una persona por intermedio de otros (Zurita et al., 2015).

Dentro de los tipos de agresión se considera dos: La agresión reactiva, fundamentada en la teoría de frustración de Dollard et al. (1939) modificada por Berkowitz (1965) este tipo de agresión se desarrolla como resultado de la apreciación de una amenaza activándose las emociones con un alto nivel de impulsividad, hostilidad y dificultad para el procesamiento adecuado de la información. Este comportamiento tiene como finalidad ocasionar daño sin haberse generado algún motivo (Raine et al., 2006). La agresión proactiva, basada en el aprendizaje social Bandura (1973) quien manifiesta que esta conducta es desarrollada por la persona como una estrategia para el logro de un propósito que lo beneficie. Este tipo de conducta no necesita ser activada para su desarrollo por lo que es vista como agresión creada y fría (Raine et al., 2006).

La teoría biologicista, con Konrad Lorenz (1966, 1974) este modelo se fundamenta sobre la base hereditaria que tiene el ser humano del instinto de supervivencia que comparte con

las demás especies, tal es así, que para mantener la especie este nace con un comportamiento agresivo, que ante una provocación del medio que lo rodea hacen uso de este comportamiento con la finalidad de conservar su especie o adaptarse a las circunstancias. De igual manera, considera que el origen de las conductas y la agresividad se debe al nivel de maduración y desarrollo de la persona ante situaciones de agresividad (García García et al., 2020).

Teoría neurobiológica, la cual fundamenta las conductas agresivas bajo la existencia de factores en el ámbito fisiológico y biológica de la persona, que dan origen de acuerdo a las circunstancias que se le presente a respuestas agresivas. cabe resaltar, que el aporte sobre las conductas agresivas que esta teoría ofrece se basa en estudios realizados en animales y que han permitido conocer fisiológicamente el funcionamiento de estos mecanismos y la respuesta que se genera a nivel de la estructura cerebral como respuesta ante un evento agresivo (Chapi Mori, 2012).

Teoría de la frustración/agresión de Dollard et al. (1939), este modelo sostiene que los comportamientos agresivo se generan cuando la persona cree que todas sus posibles caminos para lograr sus metas se han bloqueado. Aunque, resalta que la imposibilidad de logro no condiciona la presencia de conductas agresivas, sino que estas se originan cuando no se satisface un deseo, volviéndose la tolerancia un elemento clave para la adaptación de la persona en su entorno, por lo que, se puede decir que mientras más frustrada se sienta la persona, mayor grado de agresividad se presenta (Contini, 2015).

Teoría del aprendizaje social de Bandura (1986) quien refiere que las personas adquieren las conductas agresivas a través de la imitación o la observación de modelos que presentan este tipo de conductas, siendo la observación, la generalización y el reforzamiento factores esenciales para que se aprendan estas conductas (Bandura, 1986, citado en Cusi Arriaga, 2017). Para, Bandura, en las personas, la agresión, producto de la frustración, solamente, se genera si esta la aprendieron como una forma de defensa ante escenarios de riesgo (Hikal, 2016).

Teoría comportamental de Buss (1989, citado en Asto Cañavi, 2018) este modelo considera a la agresividad como un factor personal que se produce según las condiciones en las que el individuo se encuentra expuesto durante su desenvolvimiento cotidiano, lo que las convierten en un hábito. En este sentido, las conductas ofensivas se generan como una respuesta que de forma directa busca generar a una persona u organismo un daño (Romero y Vallejos, 2019).

Para, Buss y Perry (1992) las conductas agresivas son contestaciones que se manifiestan con estímulos que producen daño a otro organismo. Estas se pueden manifestar de manera física y verbal acompañadas de dos emociones que son la ira y la hostilidad. La agresión física. - es un tipo de conducta que se desarrolla mediante la acción de maltrato físico hacia otras personas a través de empujones, golpes, donde se utiliza objetos o el propio cuerpo para su ejecución con la finalidad de lesionar o causar daño. Agresión verbal. - se manifiesta a través del uso del lenguaje oral con la finalidad de producir daño a otros mediante burlas, amenazas, chantajes, etc. Ira. - Esta conducta se manifiesta a través de comportamientos de irritabilidad y furia ante la experiencia de situaciones desagradables. Hostilidad. - esta conducta se desarrolla producto de la valoración negativa que se realiza de las cosas o personas, con la finalidad de propiciar algún daño (Buss y Perry, 1992).

2.2 Definición de términos básicos

Educación inclusiva

De acuerdo, a la ley 28044 (Ley general de educación) artículo 19-A, la educación inclusiva debe estar presente en todos los niveles, ciclos, etapas y modalidades, donde las instituciones de educación privadas y del estado, deben otorgar las condiciones educativas adecuadas para que los estudiantes se adapten, tengan acceso, aceptabilidad y disponibilidad de los servicios educativos y deben ejecutar procedimientos escolares personalizados para los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) (El Peruano, 2018).

Estudiantes con necesidades educativas especiales

Según, el Ministerio de Educación, un estudiante con NEE es aquel que, según su edad, presenta mayores problemas para alcanzar un aprendizaje en comparación que sus demás

compañeros de acuerdo el Diseño Curricular Nacional, siendo necesario que se adapten los modelos y acceso curricular para compensar dichas dificultades. El sistema educativo refiere que un estudiante con NEE son todos aquellos que muestran problemas de aprendizaje específico, capacidades intelectuales elevadas, estudiantes que de manera tardía se incorporan al sistema educativo por motivos personales, familiares. Estudiantes con un historial académico o discapacidad. Estas NEE pueden generarse de manera temporal o permanente, por motivos sensoriales, intelectuales, físicos, etcétera (Ministerio de Educación [MINEDU], s.f.).

Actividades lúdicas

La actividad lúdica es el ejercicio de acciones en sí mismas placenteras, que admite que los niños comprendan y exploren su mundo circundante. De manera especial, estas actividades estimulan el perfeccionamiento social, intelectual, sensoriomotriz, de la creatividad, la moral y la conciencia propia del infante (Palomo, 1999).

Conductas agresivas

Las conductas agresivas es la manifestación de acciones a través de insultos, golpes, que se pueden traducir en comportamientos permanentes desarrollados en el ámbito cotidiano de la persona (Lozano y Ruiz, 2018).

2.3 Identificación de dimensiones

Dimensiones actividades lúdicas

Los juegos psicomotrices. - es el juego que permite perfeccionar las capacidades motoras a través del juego, que involucran la actividad corporal el movimiento. Estas habilidades desarrolladas pueden ser emocionales, tónicas y físicas, específicamente la coordinación, la tonicidad, la orientación, el equilibrio, el conocimiento físico-emocional y la lateralidad (Doménech et al., 2008).

Juego de interiores (tiempo libre) estos tipos de juegos son aquellos que deben adaptarse al ambiente de trabajo de los estudiantes considerando sus limitaciones, cabe recalcar, que este tipo de juegos pueden volverse agresivos sino se cuenta con la supervisión de una persona adulta (Doménech et al., 2008).

Juegos de exterior (aire libre), se refiere al juego que se realiza fuera de un aula o de casa bajo la atenta mirada del docente o un adulto (Doménech et al., 2008).

Dimensiones conductas agresivas

Agresión física. - es un tipo de conducta que se desarrolla mediante la acción de maltrato físico hacia otras personas a través de empujones, golpes, donde se utiliza objetos o el propio cuerpo para su ejecución con la finalidad de lesionar o causar daño (Buss y Perry, 1992).

Agresión verbal. - se manifiesta a través del uso del lenguaje oral con la finalidad de producir daño a otros mediante burlas, amenazas, chantajes, etc. (Buss y Perry, 1992).

Ira. - Esta conducta se manifiesta a través de comportamientos de irritabilidad y furia ante la experiencia de situaciones desagradables (Buss y Perry, 1992).

Hostilidad. - esta conducta se desarrolla producto de la valoración negativa que se realiza de las cosas o personas, con la finalidad de propiciar algún daño (Buss y Perry, 1992).

2.4 Formulación de hipótesis

Hipótesis general

La aplicación de las actividades lúdicas disminuye las conductas agresivas en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021

Hipótesis específicas

H₁: La aplicación de las actividades lúdicas disminuye significativamente la agresión física en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.

H₂: La aplicación de las actividades lúdicas disminuye significativamente la agresión verbal en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.

H₃: La aplicación de las actividades lúdicas disminuye significativamente la ira en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.

H₄: La aplicación de las actividades lúdicas disminuye la hostilidad en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.

2.5 Operacionalización de las variables

Variable independiente actividades lúdicas

Definición conceptual

Según, Doménec et al. (2008), las actividades lúdicas se desarrollan a través del juego que es una manera de expresión, un método de exploración, enseñanza, experimentación sensorial y autodescubrimiento, que permite al niño alcanzar un conocimiento de sí mismo y del medio que lo rodea.

Definición operacional

Las actividades lúdicas son un conjunto de estrategias que hacen uso del juego para generar en el estudiante el interés para el aprendizaje. Esta variable será medida por tres dimensiones: los juegos psicomotrices, juego de interiores, juegos de exteriores.

Variable dependiente conductas agresivas

Definición conceptual

Para, Buss y Perry (1992) las conductas agresivas son contestaciones que se manifiestan con estímulos que producen daño a otro organismo. Estas se pueden manifestar de manera física y verbal acompañadas de dos emociones que son la ira y la hostilidad.

Definición operacional

Es la manifestación de acciones que buscan lastimar a otros seres, a través de la agresión física, verbal, ira y hostilidad.

Tabla 1
Operacionalización de Variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Actividad es lúdicas	Según, Doménech et al. (2008), las actividades lúdicas se desarrollan a través del juego que es una manera de expresión, un método de exploración, enseñanza, experimentación sensorial y autodescubrimiento, que permite al niño alcanzar un conocimiento de sí mismo y del medio que lo rodea.	Las actividades lúdicas son un conjunto de estrategias que hacen uso del juego para generar en el estudiante el interés para el aprendizaje. Esta variable será medida por tres dimensiones: los juegos psicomotrices, juego de interiores, juegos de exteriores.	<u>juegos psicomotrices</u> <u>juego de interiores</u> <u>juegos de exteriores</u>			Taller	
Conductas Agresivas	Para, Buss y Perry (1992) las conductas agresivas son contestaciones que se manifiestan con estímulos que producen daño a otro organismo. Estas se pueden manifestar de manera física y verbal acompañadas de dos emociones que son la ira y la hostilidad.	Es la manifestación de acciones que buscan lastimar a otros seres, a través de la agresión física, verbal, ira y hostilidad.	Agresión física Agresión verbal Ira Hostilidad	Golpes Extensión de rumores maliciosos Conductas que hieren a otras personas Sentimientos Expresiones emocionales Resentimiento Actitud Evaluación negativa de las personas	1,2,3,4, 5, 6, 7, 8, 9 14 10, 11, 12, 13 16, 17 15, 18, 19, 20, 21 22, 23, 25 24 26, 27, 28, 29	Adaptación del Cuestionario de agresividad de Buss y Perry (1992)	Ordinal

Capítulo III: METODOLOGÍA

3.1 Tipo de investigación

Será de tipo aplicada. Son aquellas investigaciones que tienen como finalidad una acción práctica y la solución de un problema social (Moisés et al., 2019). La investigación tuvo una aplicación práctica sobre una realidad problemática, en este sentido, el fin fue disminuir las conductas agresivas de los estudiantes inclusivos de una Institución Educativa, mediante, la aplicación de un programa de actividades lúdicas, basados teóricamente en el modelo propuesto por Doménech et al. (2008), asimismo, la variable conductas agresivas fue medida a través de un cuestionario (pre y postest) estructurado bajo la teoría de Buss y Perry (1992).

3.2 Métodos de investigación

Se utilizó el método deductivo. Es un método que tiene su inicio desde lo general para terminar en lo específico de una determinada realidad (Bisquerra, 1998, citado en Valderrama, 2015). Se utilizó este método porque nos permitió argumentar y justificar nuestra investigación desde lo general a lo específico.

3.3 Diseño de investigación

La investigación fue de enfoque cuantitativo. En estas investigaciones se recogen los datos con la finalidad de probar las hipótesis establecidas al comienzo del estudio mediante la medición numérica y el análisis estadístico (Hernández y Mendoza, 2018).

El estudio fue de nivel explicativo. Ya que se buscó explicar el desarrollo de un acontecimiento, su manifestación y el motivo por el cual las variables se vinculan (Hernández y Mendoza, 2018). En este sentido, estadísticamente se pudo explicar y brindar una solución a la problemática estudiada y generar bienestar a la sociedad.

La investigación se diseñó con un alcance preexperimental, que involucra estudios con un solo grupo experimental y tiene como objetivo explicar los efectos de manipular la variable independiente (actividades lúdicas) para ver cómo afectan el comportamiento agresivo (variable dependiente). En este sentido, el desarrollo de la investigación consideró un pre y

post test en un grupo experimental. La investigación también fue longitudinal porque los datos se recopilaban durante una variedad de períodos de tiempo.

Tabla 2
Esquema del diseño

Grupo	Pre-test	Experto	Pos-test
GE	O1	X	O2

Dónde:

O1 = pretest (GE)

X = Actividades lúdicas

O2 = posttest (GE)

3.4 Población, muestra y muestreo

Población

Según, Ñaupas et al. (2018) la población está por todas las personas, cosas y objetos en el área donde se pretende realizar un estudio. Un total de 20 estudiantes de la Institución Educativa No. 30172 "Sagrado Corazón de Jess" de Huancayo conformaron la población de estudio.

Muestra

La muestra es una parte que tiene representatividad sobre la población de estudio (Pino, 2019). La muestra estuvo constituida por 20 estudiantes inclusivos (8 estudiantes con problemas de aprendizaje, 1 con discapacidad motriz, 6 con historial de bajo rendimiento y 5 que se han incorporado de forma tardía al sistema educativo) que corresponden al aula "A", "B" y "C" de Institución Educativa N°30172 "Sagrado Corazón de Jesús" de Huancayo.

Tabla 3
Muestra de estudiantes

Aula	Estudiantes por aula
A	8
B	6
C	6
Grupo experimento	20

Nota. Registro de asistencia de la Institución Educativa

Criterios de inclusión

Estudiantes que fue admitida su participación por sus padres.

Estudiantes de ambos sexos.

Estudiantes que asisten de forma frecuente a clases.

Criterios de exclusión

Estudiantes que no completen los instrumentos de evaluación.

Muestreo

El tipo de muestreo utilizado fue el no probabilístico por conveniencia. En este tipo de muestreo es el investigador bajo su criterio y opinión quien selecciona las unidades de estudio (Palomino et al., 2019).

3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos.

Técnica

Los procedimientos que apoyan al investigador en el logro de los objetivos de la investigación se conocen como técnicas (Ñaupas et al., 2018). La técnica utilizada fue una entrevista.

Instrumento

Se modificó y utilizó como instrumento el cuestionario de Buss y Perry (1992). Fue diseñado para estudiantes de entre 8 y 13 años y constaba de 29 preguntas con una variedad de opciones de respuesta en escala de Likert.

La validez del instrumento se obtuvo por la revisión y juicio de tres expertos profesionales con conocimiento de la variable de estudio.

La confianza se obtuvo aplicando una prueba piloto a una muestra de 15 alumnos que compartían las mismas características que la muestra presencial. Adicionalmente, los resultados fueron procesados estadísticamente mediante el coeficiente de confianza de Alfa-Cronbach, el cual tuvo un valor de 886 y demostró alta confiabilidad.

3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para llevar a cabo la investigación se solicitó permiso a las autoridades del Instituto de Educación. También se solicitó el consentimiento informado a los padres para permitir la participación de sus hijos y se proporcionó un cronograma de actividades y una prueba piloto. Se desarrolló el programa, se utilizó durante 10 sesiones y luego se realizó un post test en las fechas indicadas en el cronograma. Luego, los datos obtenidos se llenaron en planillas de Excel y luego se realizó el análisis estadístico con la aplicación SPSS 26. Al análisis de datos se le aplicó el análisis descriptivo para calcular la frecuencia, la mediana, la media y la desviación estándar. Después de eso, describe los resultados usando gráficos y tablas. Finalmente se utilizó el análisis inferencial para verificar la hipótesis.

3.7 Ética investigativa

La investigación cumplió con todos los protocolos de confidencialidad de la identidad y resultados de los participantes, se citó a todos los autores mencionados en la investigación, utilizando las normas APA (Asociación Americana de Psicología), se solicitó el consentimiento de los padres para la participación de los estudiantes, se siguieron los lineamientos dispuestos por la universidad y el asesor para el adecuado desarrollo de la investigación. En tal sentido, la ética en investigación es el acto moral y correcto que el investigador ejerce durante y después de la investigación (Palomino et al., 2019).

Capítulo IV: RESULTADOS

4.1 Presentación y análisis de resultados

Análisis descriptivo

Tabla 4

Resultados de las CA pretest GE.

		Experimental	
		Recuento	% de N columnas
Pretest Conductas agresivas	Bajo	1	5,0%
	Medio	3	15,0%
	Alto	16	80,0%
	Total	20	100,0%

En la Tabla 4, se descubrió que, del grupo de experimentación, el 80% se encontró en el nivel más alto.

Tabla 5

Resultados de las conductas agresivas postest, GE.

		Experimental	
		Recuento	% de N columnas
Postest Conductas agresivas	Bajo	15	78,9%
	Medio	3	15,8%
	Alto	1	5,3%
	Total	19	100,0%

Nota: f_i = Frecuencia absoluta, % = Cifra porcentual

Como se muestra en la Tabla 5, el comportamiento agresivo del grupo experimental se distribuyó de la siguiente manera: el 78,9% estaba en el nivel más bajo, el 15,8% en el medio y el 5,3% en el más alto.

Tabla 6*Resultados de la agresividad física pre y postest.*

		Pre Experimental		Post Experimental	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Agresividad física	Bajo	1	5,0%	17	85,0%
	Medio	3	15,0%	2	10,0%
	Alto	16	80,0%	1	5,0%
	Total	20	100,0%	20	100,0%

Nota: f_i = Frecuencia absoluta, % = Cifra porcentual

En la Tabla 6 se encontró que el grupo experimental en el pretest reportó un nivel promedio de 80% alto, 15% medio y 5% bajo. El 85% de la prueba posterior informó niveles bajos, el 10% niveles medios y el 5% niveles altos.

Tabla 7*Resultados de la agresividad verbal pre y postest.*

		Preexperimental		Post-Experimental	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Agresividad verbal	Bajo	1	5,0%	18	90,0%
	Medio	5	25,0%	1	5,0%
	Alto	14	70,0%	1	5,0%
	Total	20	100,0%	20	100,0%

Nota: Instrumento de recolección de datos SPSS 25

En la Tabla 7, se descubrió que el grupo experimental reportó niveles 70% altos, 25% medios y 5% bajos durante la prueba previa. En la prueba posterior se informó un 90 % de nivel bajo, un 5 % de nivel medio y un 5 % de nivel alto.

Tabla 8*Resultados de la ira pre y postest.*

		Pre_Experimental		Post_Experimental	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Ira	Baja	1	5,0%	18	90,0%
	Media	3	15,0%	1	5,0%
	Alta	16	80,0%	1	5,0%
	Total	20	100,0%	20	100,0%

Nota: Instrumento de recolección de datos SPSS 25

En la Tabla 8, se descubrió que el grupo experimental reportó un 80 % de nivel alto, un 15 % de nivel medio y un 5 % de nivel bajo durante la prueba previa. En la prueba posterior se informó un 90 % de nivel bajo, un 5 % de nivel medio y un 5 % de nivel alto.

Tabla 9*Resultados de la hostilidad pre y postest.*

		Pre_Experimental		Post_Experimental	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Hostilidad	Bajo	1	5,0%	17	89,5%
	Medio	4	20,0%	1	5,3%
	Alto	15	75,0%	1	5,3%
	Total	20	100,0%	19	100,0%

Nota: Instrumento de recolección de datos SPSS 25

En la Tabla 9, se descubrió que el grupo experimental reportó 75% de niveles altos, 20% medios y 5% bajos durante la prueba previa. El postest reportó 89,5% nivel bajo, 5,3% nivel medio y 5,3% nivel alto.

4.2 Prueba de hipótesis

Hipótesis general

H₀: La aplicación de las AL no disminuye las CA en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021

H₁: La aplicación de las AL disminuye las CA en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021

Tabla 10

Distribución del programa AL en disminución de las conductas agresivas.

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Conductas agresivas	Pre_Experimental	20	28,15	563,00
	Post_Experimental	20	11,42	217,00
	Total	40		

En la tabla 10 se muestra que el GE recibió un puntaje de 11,42 por conducta agresiva durante el postest, aunque anteriormente había recibido un puntaje de 28,15.

Tabla 11

Significancia de los resultados.

Estadísticos de prueba^a

	Conductas agresivas
U de Mann-Whitney	27,000
W de Wilcoxon	217,000
Z	-4,982
Sig. asintótica (bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 ^b

Se rechaza la H₀ y se acepta la H₁ por la significación de,000, que es menor que,05, lo que indica que el programa tuvo un impacto en la disminución de la conducta agresiva. Hipótesis específica 1

H0. La aplicación de las AL no disminuye significativamente la AF en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.

H1. La aplicación de las AL disminuye significativamente la AF en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.

Tabla 12

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Agresividad física	Pre_Experimental	20	29,23	584,50
	Post_Experimental	20	11,78	235,50
	Total	40		

En la Tabla 12, es claro que el GE obtuvo una puntuación más baja en la prueba posterior (11,78) que en la prueba previa (29,23) para el comportamiento físicamente agresivo.

Tabla 13

	Agresividad física
U de Mann-Whitney	25,500
W de Wilcoxon	235,500
Z	-5,179
Sig. asintótica (bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 ^b

La H0 se rechaza y la H1 se acepta en la Tabla 13 debido a que el significado de 000 es menor que 05. Esto indica que el programa tuvo un impacto en la disminución del comportamiento físicamente agresivo.

Hipótesis específica 2

H0. La aplicación de las AL no disminuye significativamente la agresión verbal en estudiantes inclusivos.

H1. La aplicación de las AL disminuye significativamente la agresión verbal en estudiantes inclusivos.

Tabla 14

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Agresividad verbal	Pre_Experimental	20	29,23	584,50
	Post_Experimental	20	11,78	235,50
	Total	40		

Se puede mostrar en la Tabla 14 que el GE obtuvo una puntuación más baja en la prueba posterior (11,78) que en la prueba previa (29,23) para el comportamiento verbalmente agresivo.

Tabla 15

	Agresividad verbal
U de Mann-Whitney	25,500
W de Wilcoxon	235,500
Z	-5,159
Sig. asintótica (bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 ^b

Se rechaza la H0 y se acepta la H1 ya que la significancia en la tabla 15 es menor o igual a .05, lo que indica que el programa incidió en la reducción de la agresión verbal.

Hipótesis específica 3

H0. La aplicación de las actividades lúdicas no disminuye significativamente la ira en estudiantes inclusivos.

H1. La aplicación de las actividades lúdicas disminuye significativamente la ira en estudiantes inclusivos

Tabla 16

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Ira	Pre_Experimental	20	29,33	586,50
	Post_Experimental	20	11,68	233,50
	Total	40		

En la Tabla 16, es claro que el GE obtuvo una puntuación más baja en la prueba posterior (11,68) que en la prueba previa (29,33) para el comportamiento irracional agresivo.

Tabla 17

	Ira
U de Mann-Whitney	23,500
W de Wilcoxon	233,500
Z	-5,287
Sig. asintótica (bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 ^b

Se rechaza la H0 y se acepta la H1 ya que la significancia del valor de la Tabla 17 es menor o igual a .05, lo que indica que el programa tuvo un impacto en la disminución del comportamiento irascible agresivo.

Hipótesis específica 4

H0. La aplicación de las actividades lúdicas no disminuye la hostilidad en estudiantes inclusivos.

H1. La aplicación de las actividades lúdicas disminuye la hostilidad en estudiantes inclusivos

Tabla 18

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Hostilidad	Pre_Experimental	20	28,30	566,00
	Post_Experimental	20	11,26	214,00
	Total	40		

En la tabla 18 se aprecia que el GE en el pretest obtuvo una media aritmética de 28,30 para conducta agresiva hostilidad y en el posttest disminuyó el puntaje a 11,26.

Tabla 19

Significancia de los resultados.

Estadísticos de prueba^a

	Hostilidad
U de Mann-Whitney	24,000
W de Wilcoxon	214,000
Z	-5,116
Sig. asintótica (bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 ^b

Se rechaza la H0 y se acepta la H1 porque la significancia del valor de la Tabla 19 es menor o igual a 0,05. Esto indica que el programa tuvo un impacto en la disminución de la hostilidad agresiva.

4.3 Discusión de resultados

Como resultado, se rechaza la hipótesis H0 y se acepta la hipótesis H1, demostrando que el programa tuvo un impacto en la reducción del comportamiento agresivo. Esto se determinó a partir de los resultados obtenidos para el objetivo general de la investigación. Resultados que concuerdan con los hallazgos de Bedoya (2020), Leiva (2019), Chero (2018), Meza y Soto (2018) y Arquigo (2017) en sus respectivos estudios concluyen que el uso de actividades terapéuticas reduce significativamente el comportamiento agresivo en estudiantes. Teóricamente, esto está de acuerdo con la afirmación de Gallardo (2018) de que el juego es una acción esencial para el desarrollo integral de los individuos. A través de esta actividad se promueve la adquisición de normas, comportamientos y valores necesarios para una adecuada convivencia. A través del juego, el ser humano aprende a interactuar con su entorno social, cultural y familiar. Es una idea muy versátil, expansiva, ambivalente y rica, lo que la hace difícil de categorizar.

En este sentido, Viciano y Conde (2002) conceptualizan el juego como un medio de comunicación y expresión por excelencia de primer orden, de perfeccionamiento cognitivo, motor, socializador, sexual y afectivo. En este sentido, el juego se convierte en un elemento esencial para que el niño desarrolle sus habilidades sensoriomotrices, sociales, relacionales, cognitivas y afectivas. El juego no solo permite que se adquiera el aprendizaje de los significados, sino que, estimula en los estudiantes la socialización en su ambiente escolar, facilitándoles el trabajo en equipo, identificar los valores y diferencias de sus compañeros, y reconocer sus propias limitaciones y virtudes. La lúdica permite que se dinamice el ambiente de enseñanza-aprendizaje, se cambien los métodos utilizados tradicionalmente y se capte el interés e intervención de los escolares en las diversas actividades académicas (Marín y Mejía, 2015).

De acuerdo, con Ronderos (1994) la lúdica admite el juego como una actividad que dinamiza la vida de los estudiantes permitiéndoles construir sus conocimientos, reconocerse a sí mismo en el mundo social y físico, desarrollar habilidades comunicativas, construir y adquirir normas, y compartir sus intereses.

Desde el punto de vista de la teoría psicogenetista del juego de Piaget (1971, como se citó en Fass, 2017) sostiene que para el desarrollo cognitivo del niño el juego es de suma importancia ya que le permite la interacción con el medio que lo rodea, descubriendo y entendiendo cada objeto y espacio donde juega, asimismo, desarrolla y modifica según su conveniencia sus propios juegos, lo que le permite compartir e interactuar con sus pares. De igual manera, El juego permite que el niño consolide su estructura psicofísica del comportamiento, los nervios y mente, estableciéndose como parte integral del perfeccionamiento de la inteligencia. Asimismo, Piaget (1971, citado en Fass, 2017) las actividades lúdicas es el conjunto de estrategias metodológicas que mediante el juego le permite al niño cambiar, transformar y modificar los aprendizajes que adquiere de su entorno junto con sus conocimientos preexistentes, permitiéndole que todo se adapte a sus preferencias y necesidades.

Para, Vygotsky desde su teoría cognitivo-social (1978, como se citó en Vásquez y Pérez, 2020) el juego es un instrumento versátil e importante, impulsor del medio donde se desarrolla el niño. Permitiéndole, expresarse, manifestar sus emociones y atender de forma reflexiva y divertida. Según, Vygotski (1978) el juego como parte fundamental en el perfeccionamiento del niño, desarrolla permanentemente la que él denomina “Zona de Desarrollo Próximo”, donde se ensaya, se explora e interpreta los diversos roles sociales y contribuye a regular y expresar las emociones. En este sentido, el juego es la representación básica del contexto práctico, mediante el cual el desarrollo afectivo, intelectual y social del infante, se relacionan con las procesos cognitivos superiores como lo es el lenguaje, la inteligencia, la atención, la percepción, entre otros (Vigotsky, 1984, citado Sánchez et al., 2020).

Según, Jerome Bruner (citado en Prados et al., 2014) refiere que el juego como actividad permite la invención y experimentación en el niño, motivándolo a aprender, lo que significa que el juego es fundamental para una enseñanza fundada en el descubrimiento. Para Bruner las actividades lúdicas brindan los entornos adecuados para que se edifiquen conocimientos óptimos o de calidad, a través de escenarios en los que el infante se sienta motivado y se reduzcan los errores durante el aprendizaje. Para, Doménec et al. (2008) el juego es una manera de expresión, un método de exploración, enseñanza, experimentación sensorial y autodescubrimiento, que permite al niño alcanzar un conocimiento de sí mismo y del medio que lo rodea.

Respecto a la variable conductas agresivas según, Blakely y Ostrov (2016) la agresión es la manifestación de las personas que tiene por finalidad causar daños físicos, verbales, psicológicos, sexuales, etc.; este comportamiento se desarrolla como producto de la necesidad de desahogo o expresión ante otra persona o algo, donde pueden influir aspectos culturales, económicos, familiares, etc. En este sentido, estas pueden presentarse según la predisposición a la agresividad que muestren las personas ante diferentes situaciones, donde entra a tallar los grupos sociales y la actitud para la ejecución de actos violentos (Junco, 2019). En este sentido, Rivera (2016, citado en Montoya y Cuervo, 2016) las conductas agresivas se ven reflejadas a través del acoso social y escolar manifestado ante diferentes circunstancias o espacios. Según, Vilches (2015) refiere que existen dos tipos de conductas que se gestan en el ámbito escolar. La agresividad que se desarrolla entre el agresor y la víctima. La vinculación es la que se produce cuando se realiza algún daño a una persona por intermedio de otros (Zurita et al., 2015).

Dentro de los tipos de agresión se considera dos: La agresión reactiva, fundamentada en la teoría de frustración de Dollard et al. (1939) modificada por Berkowitz (1965) este tipo de agresión se desarrolla como resultado de la apreciación de una amenaza activándose las emociones con un alto nivel de impulsividad, hostilidad y dificultad para el procesamiento adecuado de la información. Este comportamiento tiene como finalidad ocasionar daño sin haberse generado algún motivo (Raine et al., 2006). La agresión proactiva, basada en el aprendizaje social Bandura (1973) quien manifiesta que esta conducta es desarrollada por la persona como una estrategia para el logro de un propósito que lo beneficie. Este tipo de conducta no necesita ser activada para su desarrollo por lo que es vista como agresión creada y fría (Raine et al., 2006).

La teoría biologicista, de Konrad Lorenz (1966, 1974) se fundamenta sobre la base hereditaria que tiene el ser humano del instinto de supervivencia que comparte con las demás especies, tal es así, que para mantener la especie este nace con un comportamiento agresivo, que ante una provocación del medio que lo rodea hacen uso de este comportamiento con la finalidad de conservar su especie o adaptarse a las circunstancias. De igual manera, considera que el origen de las conductas y la agresividad se debe al nivel de maduración y desarrollo de la persona ante situaciones de agresividad (García García et al., 2020). Asimismo, se encuentra la teoría del aprendizaje social de Bandura (1986) quien refiere que las personas

adquieren las conductas agresivas a través de la imitación o la observación de modelos que presentan este tipo de conductas, siendo la observación, la generalización y el reforzamiento factores esenciales para que se aprendan estas conductas (Bandura, 1986, citado en Cusi Arriaga, 2017). Para, Bandura, en las personas, la agresión, producto de la frustración, solamente, se genera si esta la aprendieron como una forma de defensa ante escenarios de riesgo (Hikal, 2016).

Asimismo, se coincide con la teoría comportamental de Buss (1989, citado en Asto, 2018) quien considera a la agresividad como un factor personal que se produce según las condiciones en las que el individuo se encuentra expuesto durante su desenvolvimiento cotidiano, lo que las convierten en un hábito. En este sentido, las conductas ofensivas se generan como una respuesta que de forma directa busca generar a una persona u organismo un daño (Romero y Vallejos, 2019).

Como resultado, se rechaza la hipótesis H0 y se acepta la hipótesis H1 para el primer objetivo específico, lo que indica que el programa tuvo un impacto en la reducción del comportamiento físicamente agresivo. De acuerdo con Bedoya (2020), Leiva (2019), Meza y Soto (2018) y Arquigo (2017), llegan a la conclusión de que la aplicación de actividades terapéuticas reduce significativamente el comportamiento físicamente agresivo. Teóricamente, esto es consistente con la afirmación de Buss y Perry (1992) de que la agresión física es un tipo de comportamiento que se desarrolla a través del ataque físico contra otras personas, incluyendo puñetazos y patadas que involucran el uso de objetos o el propio cuerpo en su ejecución con la intención de de herir o dañar al objetivo.

El segundo objetivo podría establecerse estadísticamente, y como resultado, se rechaza la hipótesis H0 y se acepta la hipótesis H1. El programa tuvo un impacto en la reducción de la agresión verbal. Resultados que respaldan la afirmación de Bedoya (2020) y Leiva (2019) de que las estrategias instruccionales sí tienen impacto en el comportamiento verbalmente agresivo de los estudiantes. Teóricamente, esto es consistente con la afirmación de Buss y Perry (1992) de que la agresión verbal se manifiesta a través del uso del lenguaje oral con la intención de dañar a otros a través de amenazas, cánticos y otras formas de expresión.

El tercer objetivo en particular se logró cuando se determinó estadísticamente que había una significancia de,000 que era menor que,05. Como resultado, se rechazó la hipótesis H0

y se aceptó la hipótesis H1, y el programa tuvo un impacto en la reducción del comportamiento irascible agresivo. Resultados que concuerdan con lo que concluyeron Bedoya (2020) y Leiva (2019) sobre la influencia significativa de las estrategias legales en la reducción del comportamiento irracional agresivo. Teóricamente, esto está en línea con Buss y Perry (1992), quienes afirman que la ira es un comportamiento que se manifiesta como irritabilidad y furia en respuesta a experiencias desagradables.

El cuarto objetivo específico permitió establecer una significancia de,000 menor a,05; como resultado, se rechaza la hipótesis H0 y se acepta la hipótesis H1. El programa tuvo un impacto en la disminución de la hostilidad agresiva. Resultados que concuerdan con los de Bedoya (2020) y Leiva (2019), quienes discuten cómo el uso de estrategias legales reduce la hostilidad agresiva. Teóricamente, esto es consistente con lo planteado por Buss y Perry (1992), según el cual la hostilidad es un comportamiento que se desarrolla como resultado de valorar negativamente cosas o personas con la intención de causar daño.

Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1 Conclusiones

1. Se determina que existe significación en el rango de,000, que es menor a,05, y como resultado se acepta la hipótesis alternativa, indicando que el PAL incidió en la disminución de la conducta agresiva entre los estudiantes inclusivos.
2. Se determina que existe significación de,000, que es menor que,05, y como resultado se aceptan las hipótesis alternativas de la investigación. Esto indica que el programa tuvo un impacto en la reducción del comportamiento físicamente agresivo entre los estudiantes inclusivos.
3. Se determina que existe significación de,000, que es menor que,05, y como resultado se acepta la hipótesis alternativa de investigación. Esto indica que el programa tuvo un impacto en la reducción del comportamiento verbalmente agresivo entre los estudiantes inclusivos.
4. Se determina que existe significación de,000, que es menor que,05, y como resultado se aceptan las hipótesis alternativas de la investigación. Esto indica que el programa tuvo un impacto en la reducción del comportamiento agresivo entre los estudiantes inclusivos.
5. Se determina que existe significación de,000, que es menor que,05, y como resultado se acepta la hipótesis alternativa de investigación. Esto indica que el programa de actividades de ocio tuvo un impacto en la reducción de la hostilidad agresiva entre los estudiantes inclusivos.

5.2 Sugerencias

1. A las autoridades del centro educativo considerar en la programación de actividades anuales talleres o capacitaciones de actividades lúdicas dirigidas a los docentes para que utilicen estas estrategias en el desarrollo de las clases y contribuyan a fortalecer las buenas relaciones interpersonales entre los alumnos.
2. A los docentes seguir capacitándose en estrategias de juego que contribuyan a generar un buen clima estudiantil y fortaleciendo las habilidades sociales entre compañeros de aula.
3. A consultorio psicopedagógico realizar un diagnóstico en la población estudiantil para determinar qué tipo de conductas manifiestan los alumnos y realizar programas de prevención que contribuyan a disminuir las conductas agresivas.
4. A los alumnos participar de talleres vivenciales, actividades lúdicas, concursos estudiantiles, que les permita socializarse con sus pares y fortalecer las buenas relaciones interpersonales.
5. A los padres de familia generar un buen clima familiar que permita a sus hijos la autoconfianza, control de emociones ante cualquier situación o acontecimiento que se les pueda presentar en vida cotidiana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias Castilla, C., Buitrago Amaya, M., Camacho Amaya, Y., & Vanegas Laguna, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39–48.
https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:PcFu_XVKCt8J:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4905113.pdf+&cd=12&hl=es&ct=clnk&gl=pe&client=firefox-b-d
- Arquiñigo Rios, Y. (2017). Programa “Actividad Lúdica” para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo, 2016 [Universidad César Vallejo]. In *Universidad César Vallejo*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/7052/Arquiñigo_RYJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Asto Cañavi, L. A. (2018). *Conducta agresiva en estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública CNV del distrito de Ate Vitarte* [Universidad Inca Garcilaso de la Vega].
[http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/2476/TRAB.SUF.PROF.Luis Alfredo Asto Cañavi.pdf?sequence=2&isAllowed=y](http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/2476/TRAB.SUF.PROF.Luis%20Alfredo%20Ca%C3%B1avi.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Bedoya Macías, I. Y. (2020). Programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019 [Universidad César Vallejo]. In *Repositorio Institucional - UCV*.
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46936>
- Berkowitz, L. (1965). *The Concept of Aggressive Drive: Some Additional Considerations* [This paper was written while the author was on a research leave at the University of Oxford under a grant from the National Science Foundation. (L. B. T.-A. in E. S. P. Berkowitz (ed.); Vol. 2, pp. 301–329). Academic Press.
[https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60109-4](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60109-4)
- Blakely-McClure, S. J., & Ostrov, J. M. (2016). Relational Aggression, Victimization and Self-Concept: Testing Pathways from Middle Childhood to Adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 45(2), 376–390. <https://doi.org/10.1007/s10964-015-0357-2>
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Candela, B. Y. M., & Benavides, B. J. (2020). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78–86.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/3194/3227>
- Carrasco Aristi, C., & Teccsi Baez, M. (2017). *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015* [Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5128/Carrasco_AC-Teccsi_BM.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Cerda, G., Pérez, C., Elipe, P., Casas, J. A., & Del Rey, R. (2019). School Coexistence and

- Its Relationship with Academic Performance Among Primary Education Students. *Revista de Psicodidáctica (English Ed.)*, 24(1), 46–52.
<https://doi.org/10.1016/j.psicoe.2018.06.001>
- Chapi Mori, J. (2012). Una Revisión Psicológica a Las Teorías De La Agresividad. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 15(1), 80–93.
<http://revistas.unam.mx/index.php/rep/article/viewFile/30905/28638>
- Chero Pacheco, D. R. (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. In *Universidad César Vallejo*. Universidad César Vallejo.
- Contini, E. N. (2015). Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual. *Psicodebate*, 15(2), 31.
<https://doi.org/10.18682/pd.v15i2.533>
- Cusi Arriaga, M. (2017). Conductas Agresivas De Los Niños Por Influencia De Los Dibujos Animados Violentos. *Revista de Investigaciones*, 6(4), 377–385.
<https://doi.org/10.26788/riepg.2017.4.62>
- Dollard, J., Miller, N. E., Doob, L. W., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). Frustration and aggression. In *Frustration and aggression*. Yale University Press.
<https://doi.org/10.1037/10022-000>
- Doménech, B. C., Garaigordobil, L. M., Garzón, P. M., Hernández, M. T., Marrón Gaité, J., Ortí Ferreres, J., Pubill Soler, G., Ruiz, de V. G. Á., Soler, G. M. P., Vida, M. T., Bishop, A. J., & Claustre, C. P. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó.
https://books.google.com.pe/books/about/El_juego_como_estrategia_didactica.html?id=BST6QQFtKKwC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- El Peruano. (2018). Ley N° 30797, ley que promueve la educación inclusiva. *Congreso de La República*, 2. <https://busquedas.elperuano.pe/download/url/ley-que-promueve-la-educacion-inclusiva-modifica-el-articulo-ley-n-30797-1662055-2>
- Fass, A. E. (2017). *Psicología del Desarrollo de la Niñez* (Primera). Editorial Brujas.
- Gallardo López, J. A. (2018). Teorías Del Juego Como Recurso Educativo. *Innovagogía, March*, 12.
https://www.researchgate.net/publication/324363292%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/324363292_Tefile:///D:/4° UNIVERSIDAD/TFG/El_uso_de_juegos_en_la_ensenanza_del_ing.pdfORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECORSO_EDUCATIVO
- García García, E. E., Cruzata-Martínez, A., Bellido García, R. S., & Rejas Borjas, L. G. (2020). Expresión corporal, movimiento, creatividad, comunicación y Juego. Madrid. *Propósitos y Representaciones*, 8(2).
<http://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/559/979>
- Hernández, S. R., & Mendoza, T. C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. (McGrawHill (ed.)).
- Hikal, W. (2016). Aprendizaje criminal desde los postulados de Albert Bandura y su articulación con la política criminal. *Sociedad Mexicana de Criminología*, 4(4).

https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/2038/sapere_no11_Wael.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Instituto Nacional de Estadística [INEI]. (2019). *Encuesta nacional sobre relaciones sociales ENARES 2019 principales resultados*.
<http://www.grade.org.pe/creer/archivos/ENARES-2019.pdf>
- Jain, S., Cohen, A. K., Paglisotti, T., Subramanyam, M. A., Chopel, A., & Miller, E. (2018). School climate and physical adolescent relationship abuse: Differences by sex, socioeconomic status, and bullying. *Journal of Adolescence*, 66(July 2017), 71–82. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2018.05.001>
- Junco Orihuela, L. M. (2019). *Conductas agresivas en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa 20374 San Bartolomé - Santa María 2019* [Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].
[http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3193/Junco Orihuela Lissette Marisol.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3193/Junco%20Orihuela%20Lissette%20Marisol.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Konrad Lorenz, M. (1974). Civilized Man's Eight Dead. In *Philosophy of the Social Sciences* (Issue 1). New York: Harcourt Brace Jovanovich.
<https://doi.org/10.1177/004839317800800110>
- Konrad Lorenz, M. K. (1966). On aggression. In *On Aggression*. New York : Harcourt, Brace & World. <https://doi.org/10.4324/9780203994269>
- Leganés, L. E. N. (2017). Una propuesta de intervención para prevenir el acoso escolar desde una perspectiva sociogrupal. *Psychology, Society, & Education*, 5(1), 21. <https://doi.org/10.25115/psye.v5i1.494>
- Leiva López, N. (2019). *Programa de actividades lúdicas en la agresividad en niños de una institución educativa de Virú* [Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37978/leiva_In.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lozano Benites, V. L., & Ruiz Sánchez, D. M. (2018). *La conducta agresiva y su influencia en las relaciones interpersonales de los estudiantes de 8vo. año de educación general básica del colegio fiscal "Cuenca del Guayas", Parroquia Tarifa, periodo lectivo 2017- 2018*. [Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil].
<http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055>
<https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006>
<https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024>
<https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252>
- Machimbarrena, J. M., & Garaigordobil, M. (2018). Bullying y cyberbullying: diferencias en función del sexo en estudiantes de quinto y sexto curso de educación primaria. *Suma Psicológica*, 25(2), 102–112. <https://doi.org/10.14349/sumapsi.2018.v25.n2.2>
- Marín Bustamante, A. M., & Mejía Henao, S. E. (2015). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la institución educativa La Piedad* [Fundación Universitaria Los Libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/456/MarinBustamanteAdrianaMaria..pdf?sequence=2>
- Martínez, M. A. (2018). La formación en convivencia: papel de la mediación en la

- solución de conflictos. *Educación y Humanismo*, 20(35), 127–142.
<https://doi.org/10.17081/eduhum.20.35.2838>
- Meza Lozano, E., & Soto Fernández, R. A. (2018). *Programa de estrategias lúdicas para disminuir la agresividad en los niños y niñas del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 16004 Morro Solar – Jaén* [Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33487/meza_le.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ministerio de Educación[MINEDU]. (2012). Guía para orientar la intervención de los Servicios de Apoyo y Asesoramiento para la Atención de las Necesidades Educativas Especiales SAANEE. *Dirección General de Educación Básica Especial, 1*, 110.
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/05-bibliografia-para-ebe/7-guia-para-orientar-la-intervencion-de-los-saanees.pdf>
- Moisés Ríos, B. W., Valenzuela Oré, F., Pariona Cahuana, B., & Bendezú Prado, J. (2019). *Ejecución del proyecto de investigación científica* (2nd ed.). San Marcos.
- Montoya Jiménez, V. M., & Cuervo Londoño, Y. V. (2016). *Análisis de las conductas agresivas y su influencia en el proceso de aprendizaje en su entorno escolar y social realizada en el año 2015 en la Institución Educativa Efe Gómez del municipio de Vegachí-Antioquia*. [Corporación Universitaria Minuto de Dios].
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4741/TLPI_MontoyaJimenezVeronicaMaria_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Naciones Unidas. (2017). *Las violencias en el espacio escolar*.
www.cepal.org/es/suscripciones
- Ñaupas, P. H., Mejía, M. E., Novoa, R. E., & Villagómez, P. A. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa, cualitativa y redacción de la tesis*. (E. de la U (ed.)).
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2018, October 1). *Nuevos datos revelan que en el mundo uno de cada tres adolescentes sufre acoso escolar*. UNESCO. <https://es.unesco.org/news/nuevos-datos-revelan-que-mundo-cada-tres-adolescentes-sufre-acoso-escolar>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2019). *Behind the Numbers: Ending School Violence and Bullying. In Sustainable Development Goals: Education 2030*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366483>
- Palomino, O. J. A., Peña, C. J. D., Zevallos, Y. G., & Orizano, Q. L. A. (2019). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. (S. Marcos (ed.)).
- Palomo, del B. M. P. (1999). *El niño hospitalizado: características, evaluación y tratamiento*. Pirámide. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=77505>
- Pino, G. R. (2019). *Metodología de la investigación. Elaboración de diseños para contrastar hipótesis*. (S. Marcos (ed.)).
- Prados Gallardo, M. del pilar, Sánchez Jiménez, V., Sánchez Queija, I., Del Rey Alamillo, R., Pertegal Vega, M. Á., Reina Flores, M. del C., Ortega Rivera, F. J., & Mora Merchán, J. (2014). *Manual de psicología de la educación para docentes de*

- Raine, A., Dodge, K., Loeber, R., Gatzke-Kopp, L., Lynam, D., Reynolds, C., Stouthamer-Loeber, M., & Liu, J. (2006). The reactive–proactive aggression questionnaire: differential correlates of reactive and proactive aggression in adolescent boys. *Aggressive Behavior*, 32(2), 159–171. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/ab.20115>
- Rajadell Puigròs, N. (2000). Estrategias didácticas para el desarrollo de procedimientos | Revista Española de Pedagogía. *Revista Española de Pedagogía*, 217. <https://revistadepedagogia.org/lviii/no-217/estrategias-didacticas-para-el-desarrollo-de-procedimientos/101400009946/>
- Ramírez, C. A., Cabrera, Martínez, S. P. C., Cabrera, M. J. B., Buestán Andrade, P. A., Torracchi, C. E., & Carpio, C. M. G. (2020). Habilidades sociales y agresividad. *AVFT Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 39(2), 209–213. https://www.revistaavft.com/images/revistas/2020/avft_2_2020/12_habilidades.pdf
- Redondo, M. Á. (2008). El juego infantil: su estudio y cómo abordarlo. *Innovación y Experiencias Educativas*, 1(13), 1–8. <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/RecursosEstudios e Investigaciones/Attachments/32/25. El juego, su estudio y como abordarlo.pdf>
- Romero Dioses, A., & Vallejos Saldarriaga, J. (2019). Exposición a la violencia y la agresividad en los estudiantes de secundaria de instituciones educativas del distrito de Chancay, 2016. *Universidad César Vallejo*, 8, 49–59. <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/psiquemag/issue/download/230/Exposición a la violencia>
- Ronderos, M. E. (1994). *La dimensión estética del ser humano. Documento de trabajo para la creación de lineamientos curriculares de preescolar*. Ministerio de Educación Nacional.
- Ruíz, R., García, J. L., Ruíz, F., & Ruíz, A. (2018). La relación bullying-deserción escolar en bachilleratos rurales. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20(2), 37–45. <http://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v20n2/1607-4041-redie-20-02-37.pdf>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E., & Hernández López, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Solovieva, Y., & González-Moreno, C. X. (2018). Introducing social role-play to colombian children 5–6 years. In *The routledge international handbook of early childhood play* (pp. 108–124). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315735290-12>
- Valderrama, M. S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica. Cuantitativa, cualitativa y mixta*. San Marcos.
- Vásquez Vásquez, G. A., & Pérez Azahuanche, M. A. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 11, 1–15. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805
- Viciano Garófano, V., & Conde Caveda, J. L. (2002). *El juego en el currículo de Educación Infantil*.

- Vilches Aznar, J. M. (2015). Centros especializados y normalizados de secundaria: relación entre autoestima, agresividad, victimización y calidad de vida en los estudiantes de Granada capital. *Dialnet*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=57845&info=resumen&idioma=SPA>
- Vygotski, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* - (Vol. 1). Crítica.
https://books.google.com.pe/books?id=ppRoRo6lnjEC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Zurita Ortega, F., Vilches Aznar, J. M., Cachon Zagalaz, J., Padial Ruz, R., Martínez Martínez, A., & Castro Sanchez, M. (2015). Violencia escolar en adolescentes: un análisis en función de la actividad física y lugar de residencia habitual. *Universitas Psychologica*, 14(2), 759. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy14-2.veaa>

ANEXOS

Instrumentos de medición (Anexo N°1)

CUESTIONARIO DE CONDUCTAS AGRESIVAS

Instrucciones

Estimado estudiante, lea detenidamente cada una de las preguntas y marca. De las tres opciones, elije solo una la que mejor describa lo que piensa usted. Marca con una cruz o un aspa. Recuerda: no marcar dos opciones. **X**

VARIABLE DEPENDIENTE		Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
N°	DIMENSIÓN1: AGRESIÓN FISICA			
1	En ocasiones cuando juego con mis compañeros me controlo y no los golpeo			
2	Si estoy enojado porqué alguien me provocho, puedo golpear a cualquiera que se me presente, pero me controlo con el juego.			
3	Si alguien me pateo, también lo pateo, pero intento controlarme a través de juego.			
4	Pienso que las otras personas tienen mejores oportunidades que yo y me da ganas de pegarles, pero he comprendido que también lo puedo lograr realizando actividades lúdicas.			
5	Si alguien está peleando, siempre me involucro y los controlo a través de las actividades lúdicas.			
6	Si tengo que patear o golpear a alguien por defender mis derechos, me controlo a través de las actividades lúdicas.			
7	A veces mis amigos me molestan y llegamos al punto de pegarnos, pero luego nos controlamos con el juego.			
8	Cuando juego no encuentro ninguna razón para pegarle a alguien.			
9	Cuando juego no me molesto y tampoco rompo cosas que están a mi alrededor.			
DIMENSIÓN2: AGRESIÓN VERBAL				
10	Cuando mis amigos no respetan mis opiniones, los gritos.			
11	Casi nunca estoy de acuerdo con mis amigos, pero cuando estamos jugando nos comprendemos.			
12	Cuando estamos realizando actividades lúdicas con mis amigos ya no me molesto ni discuto con ellos.			
13	Si alguien no está de acuerdo con lo que expreso, no me molesto.			
14	Mis amistades me dicen que discuto mucho.			
DIMENSIÓN 3: AGRESIÓN IRA				
15	Cuando alguien me dice algo que no me gusta, me enojo; pero luego se me pasa realizando diferentes actividades lúdicas.			
16	Cuando algo no me sale como yo quiero, me molesto.			
17	Muchas veces me enojo y por momentos quiero estallar, pero me controlo a través de actividades lúdicas			
18	Mis amigos piensan que soy una persona que no controlo mis impulsos.			
19	Muchas veces he perdido el control sin razón.			
20	Se me dificulta muchísimo controlar mi forma de ser.			
21	He llegado al punto de amenazar a la gente que está en mi entorno			
DIMENSIÓN 3: HOSTIL				
22	A veces cuando mis amigos se compran algo, los envidio.			
23	Pienso mucho en lo injusto que me trata la vida.			
24	Me considero una persona tranquila.			
25	No sé porque me siento tan resentido por algunas cosas			
26	Sé que muchos de mis amigos me critican cuando no estoy frente a ellos.			
27	Desconfió mucho de las personas que son muy amigables.			
28	Muchas veces he sentido que la gente se ríe de mí a mis espaldas.			
29	Hay momentos que la gente se muestra muy amigable, pienso que algo quieren de mí.			

Ficha técnica (Anexo N°2)

Ficha técnica

Nombre original instrumento:	Cuestionario de agresión
Autor y año:	Original: Buss Y Perry (1992) Adaptado por: Sheila Liliana Saldaña Flores y Héctor Janampa Solorzano
Objetivo del instrumento:	Evaluar las conductas agresivas en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021
Usuarios:	Estudiantes.
Forma de administración o modo de aplicación:	Individual/grupal
Validez:	La validez del instrumento será obtenida a través del juicio de tres profesiones expertos.
Confiabilidad:	0,886

Confiabilidad y validez de instrumentos (Anexo N°3)

Confiabilidad del cuestionario de conductas agresivas

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,886	29

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	73,90	43,433	,542	,880
P2	73,90	44,100	,441	,882
P3	73,70	44,011	,572	,880
P4	73,90	43,211	,576	,879
P5	73,70	47,122	,015	,890
P6	73,70	44,011	,572	,880
P7	73,80	43,511	,572	,879
P8	73,90	43,656	,508	,881
P9	74,00	47,111	,000	,892
P10	73,70	44,456	,490	,881
P11	73,90	43,878	,474	,881
P12	73,90	44,544	,374	,884
P13	73,70	44,233	,531	,880
P14	74,00	44,222	,412	,883
P15	73,80	43,289	,608	,878
P16	73,90	45,433	,243	,887
P17	73,90	44,767	,341	,884
P18	73,90	43,656	,508	,881
P19	73,60	43,822	,828	,877
P20	73,90	43,656	,508	,881
P21	73,80	44,178	,464	,882
P22	73,70	44,900	,409	,883
P23	74,10	44,989	,308	,885
P24	74,00	43,333	,544	,880
P25	74,10	45,433	,243	,887
P26	73,80	44,178	,464	,882
P27	73,70	44,900	,409	,883
P28	74,10	44,989	,308	,885
P29	74,00	43,333	,544	,880

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Cuestionario de conductas agresivas, elaborado por la Br. Sheila Liliana Saldaña Flores y el Br. Héctor Janampa Solorzano, cuyo propósito es medir las conductas agresivas en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021., por cuanto, considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se está realizando, titulada:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DISMINUIR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN ESTUDIANTES INCLUSIVOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO, 2021

Tesis que será presentada a la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

MAESTRA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA


Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo con el criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Atentamente,



Br. Sheila Liliana Saldaña Flores
DNI: 20083394
Celular: 945360330
Puchayo07@gmail.com



Br. Héctor Janampa Solorzano
DNI: 28284724
Celular: 967249841
hectorin08_10@hotmail.com

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Conductas Agresivas	Agresión física	Golpes	1,2,3,4, 5, 6, 7, 8, 9	X	
	Agresión verbal	Extensión de rumores maliciosos	14	X	
		Conductas que hieren a otras personas	10, 11, 12, 13	X	
	Ira	Sentimientos	16, 17	X	
		Expresiones emocionales	15, 18, 19, 20, 21	X	
	Hostilidad	Resentimiento	22, 23, 25	X	
		Actitud	24	X	
Evaluación negativa de las personas		26, 27, 28, 29	X		

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	En ocasiones cuando juego con mis compañeros me controlo y no los golpeo	X					
2	Si estoy enojado porqué alguien me provoco, puedo golpear a cualquiera que se me presente, pero me controlo con el juego.	X					
3	Si alguien me pateo, también lo pateo, pero intento controlarme a través de juego.	X					
4	Pienso que las otras personas tienen mejores oportunidades que yo y me da ganas de pegarlos, pero he comprendido que también lo puedo lograr realizando actividades lúdicas.	X					
5	Si alguien está peleando, siempre me involucro y los controlo a través de las actividades lúdicas.	X					
6	Si tengo que patear o golpear a alguien por defender mis derechos, me controlo a través de las actividades lúdicas.	X					
7	A veces mis amigos me molestan y llegamos al punto de pegarnos, pero luego nos controlamos con el juego.	X					
8	Cuando juego no encuentro ninguna razón para pegarle a alguien.	X					
9	Cuando juego no me molesto y tampoco rompo cosas que están a mi alrededor.	X					
10	Cuando mis amigos no respetan mis opiniones, los gritos.	X					
11	Casi nunca estoy de acuerdo con mis amigos, pero cuando estamos jugando nos comprendemos.	X					
12	Cuando estamos realizando actividades lúdicas con mis amigos ya no me molesto ni discuto con ellos.	X					
13	Si alguien no está de acuerdo con lo que expreso, no me molesto.	X					
14	Mis amistades me dicen que discuto mucho.	X					
15	Cuando alguien me dice algo que no me gusta, me enojo; pero luego se me pasa realizando diferentes actividades lúdicas.	X					
16	Cuando algo no me sale como yo quiero, me molesto.	X					
17	Muchas veces me enojo y por momentos quiero estallar, pero me controlo a través de actividades lúdicas	X					
18	Mis amigos piensan que soy una persona que no controlo mis impulsos.	X					
19	Muchas veces he perdido el control sin razón.	X					
20	Se me dificulta muchísimo controlar mi forma de ser.	X					
21	He llegado al punto de amenazar a la gente que está en mi entorno	X					
22	A veces cuando mis amigos se compran algo, los envidio.	X					
23	Pienso mucho en lo injusto que me trata la vida.	X					
24	Me considero una persona tranquila.	X					
25	No sé porque me siento tan resentido por algunas cosas	X					
26	Sé que muchos de mis amigos me critican cuando no estoy frente a ellos.	X					
27	Desconfió mucho de las personas que son muy amigables.	X					
28	Muchas veces he sentido que la gente se ríe de mí a mis espaldas.	X					
29	Hay momentos que la gente se muestra muy amigable, pienso que algo quieren de mí.	X					
Total:		29					

Evaluado por: Cruz Rodríguez Wilson Dante

D.N.I.: 17929581

Fecha: 30 de setiembre

Firma:



Dr. CRUZ RODRÍGUEZ WILSON DANTE
Nº CPPG: 0306923

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Cruz Rodríguez Wilson Dante, con Documento Nacional de Identidad N° 17929581 de profesión Licenciado en educación, grado académico de Doctor, con código de colegiatura 0306923, labor que ejerzo actualmente como Docente, de la Universidad Cesar Vallejo - Piura.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de conductas agresivas**, cuyo propósito es medir las conductas agresivas en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021, Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

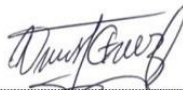
Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Trujillo, a los 30 días del mes de septiembre del 2021

Apellidos y nombres: Cruz Rodríguez Wilson Dante DNI: 17929581 Firma:


Dr. CRUZ RODRIGUEZ WILSON DANTE
N° CPP: 0306923

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Conductas Agresivas	Agresión física	Golpes	1,2,3,4, 5, 6, 7, 8, 9	X	
	Agresión verbal	Extensión de rumores maliciosos	14	X	
		Conductas que hieren a otras personas	10, 11, 12, 13	X	
	Ira	Sentimientos	16, 17	X	
		Expresiones emocionales	15, 18, 19, 20, 21	X	
	Hostilidad	Resentimiento	22, 23, 25	X	
		Actitud	24	X	
Evaluación negativa de las personas		26, 27, 28, 29	X		

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:


MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	En ocasiones cuando juego con mis compañeros me controlo y no los golpeo	X					
2	Si estoy enojado porqué alguien me provoco, puedo golpear a cualquiera que se me presente, pero me controlo con el juego.	X					
3	Si alguien me patear, también lo pateo, pero intento controlarme a través de juego.	X					
4	Pienso que las otras personas tienen mejores oportunidades que yo y me da ganas de pegarles, pero he comprendido que también lo puedo lograr realizando actividades lúdicas.	X					
5	Si alguien está peleando, siempre me involucro y los controlo a través de las actividades lúdicas.	X					
6	Si tengo que patear o golpear a alguien por defender mis derechos, me controlo a través de las actividades lúdicas.	X					
7	A veces mis amigos me molestan y llegamos al punto de pegarnos, pero luego nos controlamos con el juego.	X					
8	Cuando juego no encuentro ninguna razón para pegarle a alguien.	X					
9	Cuando juego no me molesto y tampoco rompo cosas que están a mi alrededor.	X					
10	Cuando mis amigos no respetan mis opiniones, los gritos.	X					
11	Casi nunca estoy de acuerdo con mis amigos, pero cuando estamos jugando nos comprendemos.	X					
12	Cuando estamos realizando actividades lúdicas con mis amigos ya no me molesto ni discuto con ellos.	X					
13	Si alguien no está de acuerdo con lo que expreso, no me molesto.	X					
14	Mis amistades me dicen que discuto mucho.	X					
15	Cuando alguien me dice algo que no me gusta, me enojo; pero luego se me pasa realizando diferentes actividades lúdicas.	X					
16	Cuando algo no me sale como yo quiero, me molesto.	X					
17	Muchas veces me enojo y por momentos quiero estallar, pero me controlo a través de actividades lúdicas	X					
18	Mis amigos piensan que soy una persona que no controlo mis impulsos.	X					
19	Muchas veces he perdido el control sin razón.	X					
20	Se me dificulta muchísimo controlar mi forma de ser.	X					
21	He llegado al punto de amenazar a la gente que está en mi entorno	X					
22	A veces cuando mis amigos se compran algo, los envidio.	X					
23	Pienso mucho en lo injusto que me trata la vida.	X					
24	Me considero una persona tranquila.	X					
25	No sé porque me siento tan resentido por algunas cosas	X					
26	Sé que muchos de mis amigos me critican cuando no estoy frente a ellos.	X					
27	Desconfió mucho de las personas que son muy amigables.	X					
28	Muchas veces he sentido que la gente se ríe de mí a mis espaldas.	X					
29	Hay momentos que la gente se muestra muy amigable, pienso que algo quieren de mí.	X					
Total:		29					

Evaluado por: Miguel Alberto Vélez Sancarranco

D.N.I.: 09862773 **Fecha:** 30 de setiembre

Firma: 
 Colegio de Psicólogos del Perú
 Consejo Directivo Regional V Piura Tumbes
 Mg. Ps. Miguel Alberto Vélez Sancarranco
 C.P.S.P. 4371

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Miguel Alberto Vélez Sancarranco con Documento Nacional de Identidad N° 09862773 de profesión Psicólogo, grado académico de maestro, con código de colegiatura 4371, labor que ejerzo actualmente como Docente, en el Instituto de Educación Superior Tecnológico Almirante Miguel Grau -Piura.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de conductas agresivas**, cuyo propósito es medir las conductas agresivas en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021, Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Trujillo, a los 30 días del mes de septiembre del 2021

Apellidos y nombres: Miguel Alberto Vélez Sancarranco DNI: 09862773

Firma:



Colegio de Distritos del 4to y 11to
Consejo Distrital República y Piura - Piura
Mg. Ps. Miguel Alberto Vélez Sancarranco
C.Ps.P 4371

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Conductas Agresivas	Agresión física	Golpes	1,2,3,4, 5, 6, 7, 8, 9	X	
	Agresión verbal	Extensión de rumores maliciosos	14	X	
		Conductas que hieren a otras personas	10, 11, 12, 13	X	
	Ira	Sentimientos	16, 17	X	
		Expresiones emocionales	15, 18, 19, 20, 21	X	
	Hostilidad	Resentimiento	22, 23, 25	X	
		Actitud	24	X	
Evaluación negativa de las personas		26, 27, 28, 29	X		

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

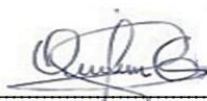
Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	En ocasiones cuando juego con mis compañeros me controlo y no los golpeo	X					
2	Si estoy enojado porqué alguien me provoco, puedo golpear a cualquiera que se me presente, pero me controlo con el juego.	X					
3	Si alguien me pateo, también lo pateo, pero intento controlarme a través de juego.	X					
4	Pienso que las otras personas tienen mejores oportunidades que yo y me da ganas de pegarles, pero he comprendido que también lo puedo lograr realizando actividades lúdicas.	X					
5	Si alguien está peleando, siempre me involucro y los controlo a través de las actividades lúdicas.	X					
6	Si tengo que patear o golpear a alguien por defender mis derechos, me controlo a través de las actividades lúdicas.	X					
7	A veces mis amigos me molestan y llegamos al punto de pegarnos, pero luego nos controlamos con el juego.	X					
8	Cuando juego no encuentro ninguna razón para pegarle a alguien.	X					
9	Cuando juego no me molesto y tampoco rompo cosas que están a mi alrededor.	X					
10	Cuando mis amigos no respetan mis opiniones, los gritos.	X					
11	Casi nunca estoy de acuerdo con mis amigos, pero cuando estamos jugando nos comprendemos.	X					
12	Cuando estamos realizando actividades lúdicas con mis amigos ya no me molesto ni discuto con ellos.	X					
13	Si alguien no está de acuerdo con lo que expreso, no me molesto.	X					
14	Mis amistades me dicen que discuto mucho.	X					
15	Cuando alguien me dice algo que no me gusta, me enojo; pero luego se me pasa realizando diferentes actividades lúdicas.	X					
16	Cuando algo no me sale como yo quiero, me molesto.	X					
17	Muchas veces me enojo y por momentos quiero estallar, pero me controlo a través de actividades lúdicas	X					
18	Mis amigos piensan que soy una persona que no controlo mis impulsos.	X					
19	Muchas veces he perdido el control sin razón.	X					
20	Se me dificulta muchísimo controlar mi forma de ser.	X					
21	He llegado al punto de amenazar a la gente que está en mi entorno	X					
22	A veces cuando mis amigos se compran algo, los envidio.	X					
23	Pienso mucho en lo injusto que me trata la vida.	X					
24	Me considero una persona tranquila.	X					
25	No sé porque me siento tan resentido por algunas cosas	X					
26	Sé que muchos de mis amigos me critican cuando no estoy frente a ellos.	X					
27	Desconfió mucho de las personas que son muy amigables.	X					
28	Muchas veces he sentido que la gente se ríe de mí a mis espaldas.	X					
29	Hay momentos que la gente se muestra muy amigable, pienso que algo quieren de mí.	X					
Total:		29					

Evaluado por: Omayra Elis Flores Guarnizo

D.N.I.: 43747867

Fecha: 30 de setiembre

Firma:



Mg. Omayra Elis Flores Guarnizo
Nº colegiatura 2143747867
DNI: 43747867

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Omayra Elis Flores Guarnizo, con Documento Nacional de Identidad N° 43747867 de profesión licenciada en educación, grado académico de maestro, con código de colegiatura 2143747867, labor que ejerzo actualmente como directora, de la Institución Educativa N° 045 - Piura.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de conductas agresivas**, cuyo propósito es medir las conductas agresivas en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021, Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Trujillo, a los 30 días del mes de septiembre del 2021

Apellidos y nombres: Omayra Elis Flores Guarnizo DNI: 43747867 Firma:


Mg. Omayra Elis Flores Guarnizo
N° colegiatura 2143747867
DNI: 43747867

Base de datos (Anexo N°4)

PRETEST-CONDUCTAS AGRESIVAS																																		
Suj.	AGRESIÓN FISICA								RESIÓN VERBA					AGRESIÓN IRA							HOSTIL							TOTAL						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27		P28	P29				
1	3	2	3	2	3	3	1	1	2	20	2	3	1	2	2	10	2	2	2	2	2	3	2	15	1	1	2	2	2	2	2	2	14	59
2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	13	2	1	1	1	1	6	2	2	2	1	2	1	2	12	1	2	3	1	1	3	3	2	16	47
3	1	2	1	1	2	1	2	1	1	12	2	1	1	2	1	7	1	1	1	2	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	8	35
4	1	2	1	2	2	3	3	2	1	17	3	2	2	1	3	11	3	3	2	1	1	2	1	13	1	1	3	1	1	2	1	2	12	53
5	3	2	2	3	2	2	2	3	1	20	1	3	2	2	2	10	3	2	2	2	2	3	1	15	2	1	2	2	1	2	1	2	13	58
6	3	2	2	3	2	2	2	3	2	21	1	2	2	3	2	10	2	2	2	1	2	1	1	11	1	2	2	2	2	1	2	3	15	57
7	1	2	2	1	2	1	3	1	1	14	3	3	2	2	1	11	2	2	2	1	2	1	2	12	3	2	3	2	1	2	2	1	16	53
8	1	2	2	1	1	2	2	2	1	14	2	3	2	2	2	11	3	2	2	1	2	1	1	12	1	2	1	3	2	2	3	2	16	53
9	1	2	2	2	3	3	1	1	1	16	1	3	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	1	2	1	10	40
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	1	2	2	2	1	8	3	2	2	2	2	2	3	16	1	2	3	1	2	2	1	2	14	65
11	3	2	3	1	2	1	3	2	1	18	1	2	3	3	1	10	2	2	2	1	1	1	1	10	1	2	2	2	1	2	2	2	14	52
12	1	1	2	1	3	3	3	3	1	18	1	3	1	2	1	8	3	1	1	1	2	1	1	10	1	1	3	1	1	1	3	2	13	49
13	2	2	1	2	3	2	2	1	1	16	2	2	1	2	1	8	1	3	2	1	1	1	2	11	1	2	3	2	2	1	2	2	15	50
14	3	3	2	2	3	3	2	3	3	24	1	2	3	2	1	9	2	2	2	1	1	2	1	11	1	1	2	2	1	3	2	2	14	58
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	2	3	3	3	2	13	2	2	2	2	3	2	1	14	1	3	2	3	3	2	3	2	19	73
16	1	1	1	1	3	3	2	1	1	14	2	3	1	2	3	11	2	2	1	1	1	2	1	10	1	2	2	2	1	2	1	3	14	49
17	1	2	1	2	1	1	1	1	1	11	1	2	1	1	1	6	1	2	1	1	1	1	1	8	1	2	2	2	2	1	2	2	14	39
18	2	2	2	1	1	2	2	1	1	14	2	3	3	2	2	12	3	3	2	2	2	2	2	16	1	2	3	3	2	3	2	3	19	61
19	2	2	3	2	2	3	3	2	3	22	2	3	2	3	3	13	2	2	1	2	2	3	2	14	1	1	2	2	2	3	1	3	15	64
20	2	1	2	3	3	3	2	1	1	18	1	3	3	2	2	11	3	2	3	2	2	1	1	14	1	2	1	2	1	2	3	2	14	57

POSTEST CONDUCTAS AGRESIVAS

Suj.	AGRESIÓN FISICA									AGRESIÓN VERBAL				AGRESIÓN IRA							HOSTIL								TOTAL					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28		P29				
1	3	3	3	3	3	2	1	1	2	21	1	2	2	3	1	9	2	1	2	1	1	2	1	10	1	1	3	1	2	3	2	2	19	59
2	3	3	3	2	2	2	1	1	1	18	2	2	2	3	1	10	2	1	2	1	1	2	1	10	1	2	3	1	1	3	2	1	14	52
3	2	3	3	3	2	3	1	1	2	20	2	2	2	3	1	10	2	1	2	1	1	2	1	10	1	1	3	1	2	2	2	1	13	53
4	2	2	3	3	2	3	1	1	2	19	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	2	1	11	1	1	3	1	2	2	1	2	13	53
5	3	2	2	3	2	3	2	1	1	19	1	2	2	3	2	10	2	2	2	1	1	2	1	11	2	1	2	1	2	2	2	2	14	54
6	3	2	2	3	2	2	2	1	2	19	1	2	3	3	2	11	2	2	2	1	1	1	1	10	1	2	3	2	2	3	2	2	17	57
7	2	2	3	3	2	2	1	1	2	18	2	2	3	2	2	11	2	1	2	1	2	2	1	11	1	1	3	1	2	2	2	2	14	54
8	2	2	3	3	2	2	2	2	1	19	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	2	1	11	1	1	3	1	2	3	2	2	19	59
9	2	2	3	3	3	3	1	1	2	20	1	2	2	3	2	10	2	1	2	1	1	1	1	9	1	2	3	1	1	2	2	2	14	53
10	3	3	3	3	3	3	1	1	2	22	1	2	2	2	1	8	2	1	2	2	1	2	2	12	1	1	3	1	2	3	2	2	19	57
11	3	2	3	3	2	3	3	2	2	23	1	2	3	3	1	10	2	2	2	1	1	1	1	10	1	1	2	2	2	2	2	2	14	57
12	3	3	2	2	3	3	1	1	1	19	1	2	2	2	1	8	2	1	2	1	2	2	1	11	1	1	3	1	1	2	3	2	14	52
13	3	2	3	3	3	2	2	1	2	21	2	2	2	3	1	10	1	3	2	1	1	1	1	10	1	2	3	1	2	2	2	2	19	56
14	3	3	2	3	3	3	2	1	2	22	1	2	3	2	2	10	2	2	2	1	1	2	1	11	1	1	2	2	2	3	2	2	19	58
15	3	3	3	3	3	3	1	1	2	22	2	2	3	3	2	12	2	2	2	1	1	2	1	11	1	3	3	1	3	2	3	2	18	63
16	2	3	3	2	3	3	2	1	1	20	2	2	1	2	2	9	2	2	2	1	1	2	1	11	1	1	2	2	1	2	2	2	13	53
17	2	2	3	3	2	2	1	1	2	18	1	2	1	3	1	8	1	2	1	1	1	2	1	9	1	1	2	1	2	2	2	2	13	48
18	2	2	2	2	2	2	2	1	2	17	2	2	3	2	2	11	2	3	2	2	1	2	1	13	1	2	3	1	2	3	2	3	17	58
19	2	2	3	3	2	3	1	1	3	20	2	3	2	3	2	12	2	2	1	1	1	2	1	10	1	1	2	2	2	3	1	2	14	56
20	2	1	2	3	3	3	2	1	1	18	1	2	2	2	2	9	2	2	3	1	2	1	1	12	1	1	3	2	2	2	3	2	16	59

Matriz de consistencia (Anexo N°5)

TITULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Programa de actividades lúdicas para disminuir las conductas agresivas en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021	<p>Problema general: ¿En qué medida el programa de actividades lúdicas disminuye las conductas agresivas en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021?</p> <p>Problemas específicos: ¿En qué medida el programa de actividades lúdicas disminuye la agresión física en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021?</p> <p>¿En qué medida el programa de actividades lúdicas disminuye la agresión verbal en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021?</p> <p>¿En qué medida el programa de actividades lúdicas disminuye la ira en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021?</p> <p>¿En qué medida el programa de actividades lúdicas disminuye la hostilidad en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021?</p>	<p>Objetivo general: Demostrar si la aplicación del programa de actividades lúdicas disminuye las conductas agresivas en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.</p> <p>Objetivos específicos: Demostrar si la aplicación del programa de actividades lúdicas disminuye la agresión física en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.</p> <p>Demostrar si la aplicación del programa de actividades lúdicas disminuye la agresión verbal en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.</p> <p>Demostrar si la aplicación del programa de actividades lúdicas disminuye la ira en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.</p> <p>Demostrar si la aplicación del programa de actividades lúdicas disminuye la hostilidad en estudiantes inclusivos de una institución educativa de Huancayo, 2021.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Programa de actividades Lúdicas</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Conductas agresivas</p>	<p>de Juegos psicomotrices. de Juego interiores. de Juegos exteriores.</p> <p>de Agresión física. de Agresión verbal. de Ira. de Hostilidad</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Métodos: Deductivo</p> <p>Diseño: Experimental, Pre-experimental transversal, cuantitativo.</p> <p>Población: 100 estudiantes de la Institución Educativa N°30172 “Sagrado Corazón de Jesús” de Huancayo.</p> <p>Muestra: 30 estudiantes inclusivos de la Institución Educativa N°30172 “Sagrado Corazón de Jesús” de Huancayo.</p> <p>Técnica e Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta • Cuestionario agresividad. <p>Método de análisis de investigación: Estadística descriptiva e inferencial.</p>

PROGRAMA “JUGANDO CONTIGO”

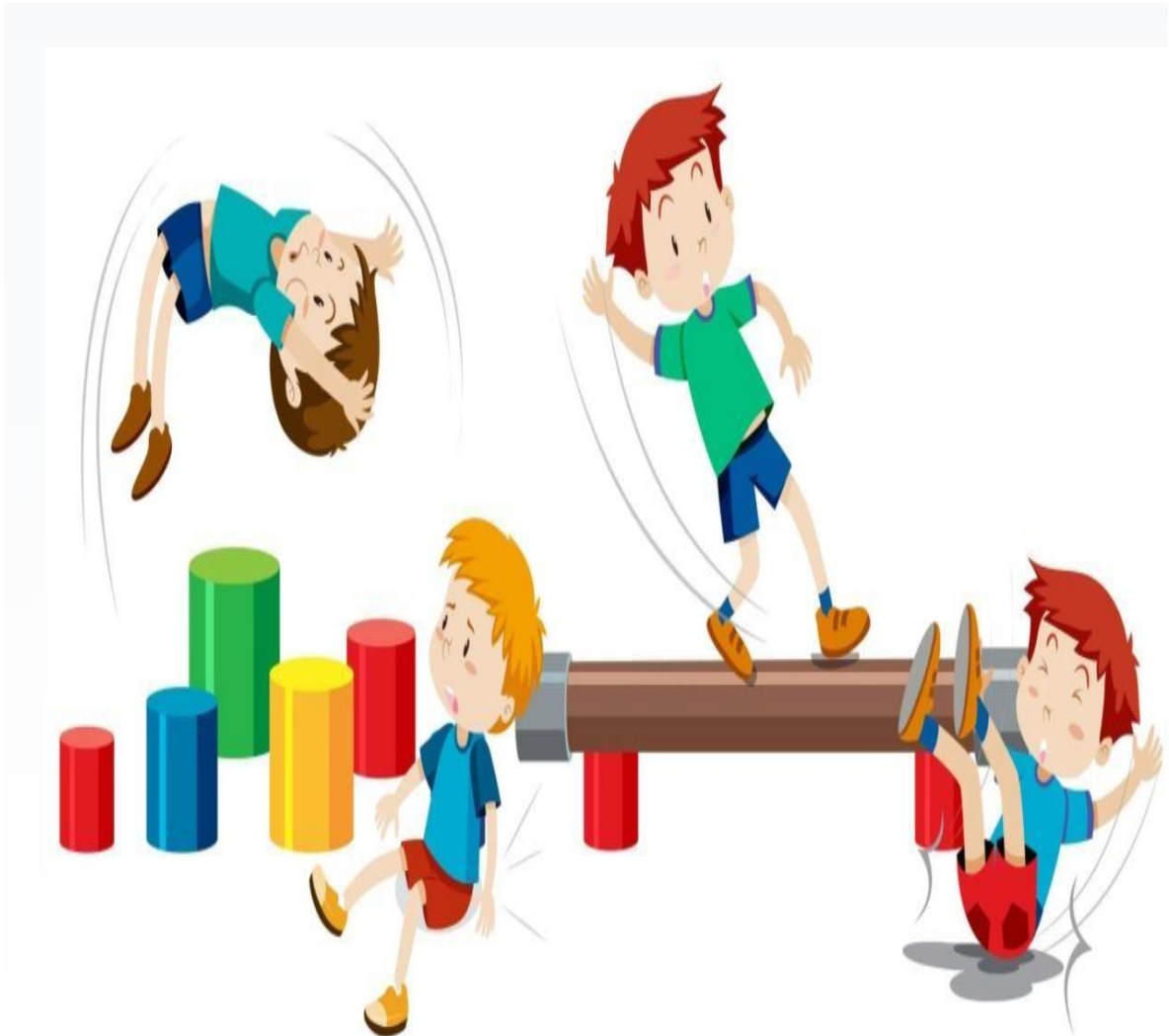


Foto referencial

**Autores: Br. Sheila Liliana Saldaña Flores
Br. Héctor Janampa Solorzano**

I. INTRODUCCIÓN

Buss y Perry (1992) las conductas agresivas son contestaciones que se manifiestan con estímulos que producen daño a otro organismo. Estas se pueden manifestar de manera física y verbal acompañadas de dos emociones que son la ira y la hostilidad. La agresión física. - es un tipo de conducta que se desarrolla mediante la acción de maltrato físico hacia otras personas a través de empujones, golpes, donde se utiliza objetos o el propio cuerpo para su ejecución con la finalidad de lesionar o causar daño. Agresión verbal. - se manifiesta a través del uso del lenguaje oral con la finalidad de producir daño a otros mediante burlas, amenazas, chantajes, etc. Ira. - Esta conducta se manifiesta a través de comportamientos de irritabilidad y furia ante la experiencia de situaciones desagradables. Hostilidad. - esta conducta se desarrolla producto de la valoración negativa que se realiza de las cosas o personas, con la finalidad de propiciar algún daño. Es así como surge la necesidad de elaborar el programa jugando con contigo para disminuir las conductas agresivas de los niños Institución Educativa N°30172 “Sagrado Corazón de Jesús”, que tienen problemas para relacionarse con sus compañeros, asimismo, de manera constante se burlan de ellos, les ponen sobre nombres, los avergüenzan, insultan y amenazan, de igual manera, los agreden pateándolos o dándoles puñetazos. En el área de psicología, se reportan a diario casos de estudiantes que manifiestan haber sufrido golpes, insultos y sentirse excluidos y humillados por parte de sus compañeros.

El programa está estructurado en actividades de juegos psicomotrices, juego de interiores, juegos exteriores, este programa promueve estrategias de aprendizaje que ayudarán a los estudiantes a disminuir las conductas agresivas logrando habilidades de socialización dentro y fuera de la institución. Además, con el respaldo de la metodología de un aprendizaje por observación cuyos principios están considerados en las sesiones de este programa se podrá realizar la disminución de las conductas agresivas en los niños inclusivos a través de las actividades lúdicas que ha sido seleccionadas y organizadas en talleres con diferentes juegos libres.

II. OBJETIVOS

Objetivo general:

Desarrollar un programa de actividades lúdicas para disminuir las conductas agresivas en niños inclusivos de una institución.

Objetivos específicos:

Seleccionar diferentes actividades de juego libre para disminuir las conductas agresivas en niños inclusivos.

Fomentar la práctica de actividades lúdicas como estrategia para promover el fortalecimiento de un buen comportamiento.

Promover estrategias de aprendizaje que ayudarán a los estudiantes a disminuir las conductas agresivas logrando habilidades de socialización dentro y fuera de la institución

III. DESARROLLO DEL PROGRAMA

a. Planificación

Para la aplicación del programa para actividades lúdicas, es importante planificar las acciones pedagógicas que se realizarán en este, sin la planificación sería imposible direccionar al logro de los objetivos.

Vista la planificación como el proceso de establecer metas y elegir medios para alcanzar dichas metas" (Stoner, 1996), este programa considera que sin una correcta planificación resultaría difícil responder a las necesidades e intereses de aprendizaje de los niños; acompañarlos y brindarles las condiciones para que ellos puedan disminuir las conductas agresivas y desarrollar habilidades comunicativas y de convivencia armónica, propias de las de su edad. Si planificamos nuestro quehacer educativo nos sentiremos satisfechos como profesionales porque nuestro trabajo no será improvisado y tendremos mayores posibilidades de lograr los propósitos de aprendizaje. De igual manera, podemos disponer de estrategias pertinentes para el desarrollo habilidades comunicativas y asertivas.

La planificación de nuestro trabajo en las sesiones de aprendizaje serán la base que permitirá tener claridad de los aprendizajes que debemos promover en los niños de nivel primario para

potenciar un buen comportamiento. De tal forma que se planificó realizar 10 sesiones las cuales serán ejecutadas 3 por semana.

b. Estrategia de metodología

Según, Rajadell Puiggròs (2000) indicó: “Consideramos que una estrategia didáctica equivale a la actuación secuenciada potencialmente consciente del profesional en educación del proceso de enseñanza en su triple dimensión de saber, saber hacer y ser, guiada hacia la optimización del proceso de enseñanza- aprendizaje”.

La metodología está basada en la teoría del aprendizaje social, que propone que el aprendizaje es un proceso cognitivo que tiene lugar en un contexto social y ocurre puramente a través de la observación o la instrucción directa, incluso en ausencia de reproducción motora o refuerzo directo.

Considera los aspectos sociales de nuestra vida cotidiana. Los niños aprenden mirando, escuchando y haciendo; al combinar estilos de aprendizaje visual, auditivo y cinestésico para comprender nuevos conceptos, retener ese conocimiento y aplicarlos a los desafíos cotidianos, en el trabajo y en el hogar.

En el inicio se contempla la motivación que consiste en atraer la atención y despertar el interés de los estudiantes sobre el tema, buscando crear un ambiente favorable para el aprendizaje al inicio y durante la sesión. Asimismo, se considera la exploración que consiste en indagar sobre cuánto saben los estudiantes sobre el tema a tratar, es decir sus “saberes previos”.

El desarrollo donde se genera la problematización, que es donde el docente crea un conflicto cognitivo, enfrentando al alumno en un nuevo desempeño que debe tratar de resolver haciendo uso de todos sus recursos disponibles. Asimismo, se desarrolla el proceso de construcción donde el estudiante elaboran o construyen sus propios conceptos, conclusiones, clasificaciones, etc.

El cierre donde se le brinda al estudiante la oportunidad de demostrar lo que ha entendido.

c. Evaluación

La evaluación es valorar y regular el proceso de aprendizaje para hacer posible el progreso y logro de las metas a partir de la observación y el análisis de datos que conduzca al a toma de decisiones para mejorar y ayudar a mejorar el campo en el que se aplica. (Fernández, 2017). Partiendo de esta definición, la evaluación que se aplicará en el programa Literatura infantil para disfrutar consistirá en la aplicación de una lista de cotejo por cada sesión realizada siguiendo la línea de la evaluación formativa que permitirá observar los procesos de aprendizaje y los niveles de avance en el desarrollo de las competencias.

En cada sesión se observará a los participantes y se hará un registro de lo observado, así como de las intervenciones de los niños. Por sesión se registrará tres criterios en función al indicador principal de la sesión, por ser una lista de cotejo se registrará como sí lo hizo y no lo hizo. Los resultados de estos tres criterios se recogerán en una escala de Likert.

ACTIVIDADES

Nº	<i>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</i>
1	Pelota al aire
2	Caricatura
3	Ya soy mayor ¡para pensarlo bien!
4	Aprendo a perdonar ¡para pensarlo bien!
5	Ayudo a mis compañeros. ¡para pensarlo bien!
6	El robot
7	La bomba
8	Amistad
9	Cuento
10	Pareja de estatua

Sesión de aprendizaje N°1

Título: Pelota al aire

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
Fortaleciendo el buen comportamiento	Estimula la precisión en los envíos y aprende los nombres	Lista de cotejo
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	La docente formula una pregunta la niño y niña ¿cómo te sientes cuando estas jugando con tus compañeros? Y coméntales a tus compañeros lo que siente.	
DESARROLLO	<p>Antes La docente explica la actividad: consiste en lanzar y recoger una pelota, disco u otro objeto, diciendo el nombre del compañero del grupo, quien participará lanzando de nuevo la pelota.</p> <p>Durante Todos los jugadores están en el grupo en un círculo, menos uno; este será el líder del grupo. Este niño lanza el objeto al aire al tiempo que dice su nombre y se integra al grupo. El niño nombrado tiene que lanzar otra pelota al aire y dice otro nombre. El juego continuo hasta que todos han sido presentados.</p> <p>Después La docente formula las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido durante el juego? ¿lograron todos los niños lanzar la pelota al aire? ¿qué fue lo que aprendieron del juego la pelota al aire? En un papelote se elabora un listado separando las conductas positivas y negativas. Se pregunta a los niños que aprendieron hoy.</p>	Papelote. Plumones. Pelota
CIERRE	Se entrega a los estudiantes una hoja para que escriban los comportamientos positivos que ellos quieren lograr.	Hoja de trabajo

EVALUACIÓN

CRITERIO	SI	NO
Fortalece el desarrollo de los comportamientos positivos.		
Identifica los comportamientos positivos		
Participa en la actividad con entusiasmo.		

VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO
Tres criterios	Muy bien
Dos criterios	En proceso
Un criterio	Requiere ayuda

Sesión de aprendizaje N°2

Título: caricatura

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
Fortaleciendo el buen comportamiento	Desarrolla la expresión plástica y la creatividad	Lista de cotejo
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	La docente formula una pregunta la niño y niña ¿cómo te sientes cuando estas jugando con tus compañeros? Y coméntales a tus compañeros lo que sientes.	
DESARROLLO	<p>Antes La docente explica la actividad: Consiste en escribir el propio nombre y dibujar humorísticamente cualquier rasgo. Cada participante, además de escribir su nombre y cómo le gustaría que le llamaran en el grupo, hace una caricatura o dibuja algo que piensa que representa aspectos de su personalidad.</p> <p>Después La docente formula las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido durante el juego? ¿alguna vez te has dibujado? ¿qué fue lo que aprendieron del juego? En un papelote elabora un listado de lo que piensas de ti. Se pregunta a los niños que aprendieron hoy.</p>	Papelote. Plumones. colores
CIERRE	Se entrega a los estudiantes una hoja para que escriban los comportamientos positivos que ellos quieren lograr.	Hoja de trabajo

EVALUACIÓN

CRITERIO	SI	NO
Fortalece el desarrollo de los comportamientos positivos.		
Identifica los comportamientos positivos		
Participa en la actividad con entusiasmo.		

VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO
Tres criterios	Muy bien
Dos criterios	En proceso
Un criterio	Requiere ayuda

Sesión de aprendizaje N°3

Título: Ya soy mayor ¡para pensarlo bien!

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
Fortaleciendo el buen comportamiento	Adquiere la dependencia y la seguridad necesarias para que desarrolle una personalidad equilibrada. Definición	Lista de cotejo
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	La docente formula una pregunta la niño y niña ¿cómo te sientes cuando estas jugando con tus compañeros? Y coméntales a tus compañeros lo que sientes.	
DESARROLLO	<p>Antes La docente explica la actividad: Consiste en fomentar el sentimiento de seguridad en nosotros mismos.</p> <p>Desarrollo Los participantes contestarán las siguientes preguntas y llegarán a una conclusión en plenaria: 1. ¿Qué piensas de que otros abusen de ustedes, que los insulten, que les peguen, que los traten mal? 2. ¿Quién está más indefenso que ustedes? 3. ¿Qué harías si una persona maltrata a alguien más indefenso que tú? 4. ¿Has abusado de alguien más indefenso que tú?</p> <p>Después La docente formula las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido durante el juego? ¿alguna vez has tenido estos comportamientos con tus compañeros? ¿qué fue lo que aprendieron del juego? ¿En un papelote elabora un listado de estrategias que ayudarían a mejorar su comportamiento?</p>	Papelote. Plumones.
CIERRE	Se entrega a los estudiantes una hoja para que escriban los comportamientos positivos que ellos quieren lograr.	Hoja de trabajo

EVALUACIÓN

CRITERIO	SI	NO
Fortalece el desarrollo de los comportamientos positivos.		
Identifica los comportamientos positivos		
Participa en la actividad con entusiasmo.		

VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO
Tres criterios	Muy bien
Dos criterios	En proceso
Un criterio	Requiere ayuda

Sesión de aprendizaje N°4

Título: Aprendo a perdonar ;para pensarlo bien!

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
Fortaleciendo el buen comportamiento	Promueve las relaciones de respeto y fomentar el perdón.	Lista de cotejo
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	La docente formula una pregunta la niño y niña ¿cómo te sientes cuando estas jugando con tus compañeros? Y coméntales a tus compañeros lo que sientes.	
DESARROLLO	<p>Antes La docente explica la actividad: Consiste en analizar la importancia de perdonar para sentirnos bien consigo mismos y con los demás.</p> <p>Desarrollo 1.En plenaria discutir: a) Las ocasiones en que hemos hecho y dicho cosas que molestan a los demás. b) Cuando nos sentimos cuando nos agraden o agredimos. c) Cómo nos han lastimado o hemos lastimado d) Cómo podemos evitar ser lastimados o lastimar. 2.Cada participante pide perdón por algo que haya hecho a otro compañero.</p> <p>Después La docente formula las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido durante el juego?</p>	Papelote. Plumones.
CIERRE	Se entrega a los estudiantes una hoja para que escriban los comportamientos positivos que ellos quieren lograr.	Hoja de trabajo

EVALUACIÓN

CRITERIO	SI	NO
Fortalece el desarrollo de los comportamientos positivos.		
Identifica los comportamientos positivos		
Participa en la actividad con entusiasmo.		

VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO
Tres criterios	Muy bien
Dos criterios	En proceso
Un criterio	Requiere ayuda

Sesión de aprendizaje N°5

Título: Ayudo a mis compañeros. ¡para pensarlo bien!

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
Fortaleciendo el buen comportamiento	Logra una buena armonía dentro del aula	Lista de cotejo
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	La docente saluda a los niños entonando la canción. Él enojo.	
DESARROLLO	<p>Antes La docente explica la actividad: Consiste en fomentar la ayuda entre compañeros, los demás pueden recibir cosas de mí. Comparto lo que tengo, presto mi material, no molesto y dejo trabajar</p> <p>Desarrollo Que cada uno de los niños comente en grupo: 1. ¿A quién han ayudado? 2. ¿Cómo han ayudado? 3. ¿Cómo se han sentido cuando prestan ayuda a alguien? Se va escribiendo en el pizarrón lo que expresan y concluyendo al final los aspectos anteriores.</p> <p>Después La docente formula las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido durante el juego?</p>	Papelote. Plumones. Pizarrón
CIERRE	Se entrega a los estudiantes una hoja para que escriban los comportamientos positivos que ellos quieren lograr.	Hoja de trabajo

EVALUACIÓN

CRITERIO	SI	NO
Fortalece el desarrollo de los comportamientos positivos.		
Identifica los comportamientos positivos		
Participa en la actividad con entusiasmo.		

VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO
Tres criterios	Muy bien
Dos criterios	En proceso
Un criterio	Requiere ayuda

Sesión de aprendizaje N°6

Título: El robot

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
Fortaleciendo el buen comportamiento	Reflexione sobre la importancia del control	Lista de cotejo
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	La docente saluda a los niños entonando la canción. Él enojo.	
DESARROLLO	<p>Antes La docente explica la actividad: Consiste en experimentar tipos de control</p> <p>Desarrollo Comience diciendo: “Hoy vamos a experimentar el control y la libertad. Después vamos a platicar de ello.” Se dan las ordenes siguientes: 1. Ustedes son robots y yo su amo. Solamente pueden hacer lo que yo diga. Los movimientos de su cuerpo deben ser mecánicos y lentos. Luego de 3 minutos diga “¡Congélense!”. 2. “Durante un tiempo van a hacer lo que quieran a condición de que no lastimen a nadie y no salgan del salón.” Luego de 3 minutos diga “¡Congélense!”. 3. “Durante los siguientes minutos son libres de hacer cualquier cosa, pero tienen que enlazarse por los brazos con otras tres personas y mantenerse enlazados. Luego de 3 minutos diga “¡Congélense!”. 4. “Ustedes son robots nuevamente. Permanezcan erguidos y sin moverse. Tienen una mosca en la nariz pero no pueden tocarla. Finjan que está ahí realmente y que ustedes quieren quitársela, pero yo no se los permitiré”. De dos minutos, “Muy bien quitársela”. “Congélense”. 5. “Escojan a un compañero. Durante tres minutos, uno de ustedes será el dictador y el otro el esclavo. Los dictadores darán a los esclavos órdenes. Las más crueles y torpes que puedan. Los esclavos no podrán rebelarse. Después de tres minutos, digan “Terminamos”. 6. Pedir que digan lo que más les agrada y lo que más les disgustó</p> <p>Después La docente formula las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido durante el juego?</p>	Papelote. Plumones.
CIERRE	Se entrega a los estudiantes una hoja para que escriban los comportamientos positivos que ellos quieren lograr.	Hoja de trabajo

EVALUACIÓN

CRITERIO		SI	NO
Fortalece el desarrollo de los comportamientos positivos.			
Identifica los comportamientos positivos			
Participa en la actividad con entusiasmo.			
VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO		
Tres criterios	Muy bien		
Dos criterios	En proceso		
Un criterio	Requiere ayuda		

Sesión de aprendizaje N°7

Título: La bomba

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
Fortaleciendo el buen comportamiento	Sensibiliza respecto y autocontrol.	Lista de cotejo
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	La docente saluda a los niños entonando la canción. Él enojo.	
DESARROLLO	<p>Antes</p> <p>La docente explica la actividad: Consiste en identificar las ocasiones en las que somos capaces, o incapaces, de, controlarnos.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Identificar las ocasiones en las que somos capaces, o incapaces, de, controlarnos.</p> <p>Después</p> <p>La docente formula las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido durante el juego?</p>	<p>Papelote.</p> <p>Plumones.</p>
CIERRE	Se entrega a los estudiantes una hoja para que escriban los comportamientos positivos que ellos quieren lograr.	Hoja de trabajo

EVALUACIÓN

CRITERIO	SI	NO
Fortalece el desarrollo de los comportamientos positivos.		
Identifica los comportamientos positivos		

Participa en la actividad con entusiasmo.		
---	--	--

VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO
Tres criterios	Muy bien
Dos criterios	En proceso
Un criterio	Requiere ayuda

Sesión de aprendizaje N°8

Título: Amistad

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
Fortaleciendo el buen comportamiento	Analizarán como hacen amistad las personas.	Lista de cotejo
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	La docente saluda a los niños entonando la canción. Él enojo.	
DESARROLLO	<p>Antes La docente explica la actividad: Consiste en introducir el concepto de amistad en el grupo, comenzarán a identificar lo que son los amigos</p> <p>Desarrollo Los alumnos se sentarán en círculo y listos para comenzar, se les pregunta lo siguiente (indique a los niños que contesten afirmativamente levantando las manos, y en sentido negativo, los pulgares hacia abajo) ¿Quién de ustedes tiene un amigo? ¿Quién tiene un amigo que antes no le simpatizará? ¿Quién tiene amistad con personas del sexo opuesto? ¿Quiénes tienen un hermano o hermana que también es su amigo? Después de haber contestado diga- Ahora mismo, me gustaría que cerraran los ojos por un minuto y piensen en alguien que ahora es su amigo o que lo era. En seguida- ¿A quién le gustaría hablarnos de un amigo y de cómo sabe que esa persona es su amigo?</p> <p>Después La docente formula las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido durante el juego?</p>	Papelote. Plumones.
CIERRE	Se entrega a los estudiantes una hoja para que escriban los comportamientos positivos que ellos quieren lograr.	Hoja de trabajo

EVALUACIÓN

CRITERIO	SI	NO
Fortalece el desarrollo de los comportamientos positivos.		
Identifica los comportamientos positivos		
Participa en la actividad con entusiasmo.		

VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO
Tres criterios	Muy bien
Dos criterios	En proceso
Un criterio	Requiere ayuda

Sesión de aprendizaje N°9

Título: Cuento

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
Fortaleciendo el buen comportamiento	Analiza cómo nos comportamos ante determinadas situaciones.	Lista de cotejo
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	La docente saluda a los niños entonando la canción. Él enojo.	
DESARROLLO	<p>Antes La docente explica la actividad: Consiste en leer y analizar grupalmente el cuento.</p> <p>Desarrollo El docente lee el cuento "Pin y Pon". Pin y Pon eran dos perros. Uno blanco y otro negro. Siempre estaban juntos y siempre discutían. Un día salieron de paseo. -Hoy no discutiremos-dijo Pin. -De acuerdo- dijo Pon. Pero, durante su trayecto, éstos encontraron un hueso, que fue el motivo de una nueva discusión. Pon decía: - El hueso es mío, yo lo vi primero. Y pon respondía: -¡Mentira!, yo lo tomé. No te daré nada. Tanto alboroto causó, que Chuto- un perro vecino- se acercó, y mientras Pin y Pon discutían, tomo el hueso y salió corriendo. Cuando Pin y Pon dejaron de discutir, fue hasta entonces que se percataron de que el hueso había desaparecido. 2. Se integran equipos de alumnos. 3. Los equipos dan respuesta a las siguientes preguntas: ¿Quiénes eran Pin y Pon? ¿Estaban siempre juntos? ¿Discutían con frecuencia? ¿Se repartieron el hueso? ¿Qué habrías hecho tú ante una situación</p>	<p>Papelote.</p> <p>Plumones.</p>

	<p>semejante? ¿Con quién discutes? ¿Qué puedes hacer en lugar de discutir?</p> <p>Después</p> <p>La docente formula las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido durante la narración del cuento?</p>	
CIERRE	Se entrega a los estudiantes una hoja para que escriban los comportamientos positivos que ellos quieren lograr.	Hoja de trabajo

EVALUACIÓN

CRITERIO	SI	NO
Fortalece el desarrollo de los comportamientos positivos.		
Identifica los comportamientos positivos		
Participa en la actividad con entusiasmo.		
VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO	
Tres criterios	Muy bien	
Dos criterios	En proceso	
Un criterio	Requiere ayuda	

Sesión de aprendizaje N°10

Título: Pareja de estatua

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
Fortaleciendo el buen comportamiento	Favorece el contacto personal; fomentar la confianza.	Lista de cotejo
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	La docente saluda a los niños entonando la canción. Él enojo.	
DESARROLLO	<p>Antes</p> <p>La docente explica la actividad: Se trata de imitar con los ojos vendados la posición de estatua de un compañero.</p> <p>Desarrollo</p> <p>En un grupo de tres, una de las personas adopta una determinada posición simulando ser una estatua. La otra, con los ojos vendados, tiene que descubrir la postura para posteriormente imitarla. Una vez que cree haberlo conseguido, la tercera persona (el observador) le destapa los ojos para comparar resultados. A continuación, se cambian los papeles. Después</p> <p>La docente formula las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido durante el juego?</p>	<p>Papelote.</p> <p>Plumones.</p>
CIERRE	Se entrega a los estudiantes una hoja para que escriban los comportamientos positivos que ellos quieren lograr.	Hoja de trabajo

EVALUACIÓN

CRITERIO		SI	NO
Fortalece el desarrollo de los comportamientos positivos.			
Identifica los comportamientos positivos			
Participa en la actividad con entusiasmo.			
VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO		
Tres criterios	Muy bien		
Dos criterios	En proceso		
Un criterio	Requiere ayuda		