

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**EL JUEGO, COMO ESTRATEGIA PARA DISMINUIR LA CONDUCTA
AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:
Bach. RUIZ FLORES, DIONICIA**

**TRUJILLO – PERÚ
2018**

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, OFM
Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

R. P. Dr. Juan José Lydon Mc Hugh O. S. A.
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Sandra Mónica Olano Bracamonte
Vicerrectora Académica

R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz
Vicerrector Académico Adjunto

Dr. Alcibiades Helí Miranda Chávez
Director del Instituto de Investigación

Dr. Reemberto Cruz Aguilar
Decano de la Facultad de Humanidades

Mg. Andrés Cruzado Albarrán
Secretario General

DEDICATORIA

Con gratitud y cariño a mis padres, por su abnegado sacrificio y dedicación, a mi esposo Apolicar por el apoyo permanente y con afecto a mis hijos que son una bendición de Dios a quienes los adoro tanto.

A Dios, por darme la vida y salud, por permitirme ayudar a quienes con tanta ilusión empiezan la vida estudiantil y poder lograr superarse para ser hombres de bien.

Dionicia

AGRADECIMIENTO

A la comunidad educativa de la Institución Educativa N° 80206 de Salachar - Sanagorán - Sánchez Carrión, por brindarme las facilidades para ejecutar la presente investigación que ha permitido experimentar estrategias pedagógicas basadas en el juego con los estudiantes de 4 y 5 años de Educación Inicial.

A la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI por brindarme la oportunidad de ser una profesional competitiva, con eficacia y eficiencia para cumplir todos los objetivos y contribuir con el desarrollo profesional por ende brindar un excelente desempeño, al Rector de esta casa superior de estudios por el compromiso con la calidad educativa de la mencionada.

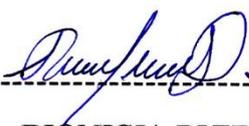
DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Dionicia Ruíz flores, con DNI N° 25858965; egresada de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades de la citada Universidad para la elaboración y sustentación de la tesis titulada: “El Juego, como Estrategia para Disminuir la Conducta Agresiva en Estudiantes de Educación Inicial”, del distrito de Sanagorán, caserío Salachar, provincia de Sánchez Carrión. El informe consta de un total de 149 páginas, en las que se incluye 12 tablas y 5 figuras y 76 páginas de anexos.

Hago referencia que dejo 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 que asumo como autora.

Así mismo dejo constancia que el porcentaje de similitud con respecto a otros trabajos similares, es de 20%, nivel admitido por la Universidad Católica de Trujillo.

La autora



DIONICIA RUIZ FLORES

DNI 25858965

ÍNDICE

Dedicatoria.....	i
Agradecimiento.....	ii
Declaratoria de autenticidad	iii
Índice	iv
Índice General de Tablas y Figuras	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	09
1.1. Planteamiento del Problema	09
1.2. Formulación del problema	11
1.2.1. Problema general	11
1.2.2. Problemas específicos.....	11
1.3. Formulación de objetivos	11
1.3.1. Objetivo general.....	12
1.3.2. Objetivos específicos	12
1.4. Justificación de la investigación	13
Capítulo II: MARCO TEÓRICO	15
2.1. Antecedentes de la investigación.....	15
2.2. Bases teórico científicas	19
2.3. Marco conceptual.....	30
2.4. Identificación de dimensiones	31
2.5. Formulación de hipótesis	31
2.5.1. Hipótesis general.....	31
2.5.2. Hipótesis específicas	31
2.6. Variables	32
2.6.1. Definición operacional.....	33
2.6.2. Operacionalización	34
Capítulo III: METODOLOGÍA	36
3.1. Tipo de investigación.....	36
3.2. Método de investigación.....	36

3.3. Diseño de investigación.....	36
3.4. Población y muestra.....	37
3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	38
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	38
3.7. Aspectos éticos.....	39
Capítulo IV: RESULTADOS.....	39
4.1. Presentación y análisis de resultados.....	40
4.2. Prueba de hipótesis.....	56
4.3. Discusión de resultados.....	61
Capítulo V: CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES.....	67
5.1. Conclusiones.....	67
5.2. Recomendaciones.....	68
BIBLIOGRAFÍA.....	69
APÉNDICE.....	71
Instrumentos de medición.....	72
Matriz de consistencia.....	76
Testimonios fotográficos.....	83
Carta de consentimiento informado.....	85
Instrumento Preliminar.....	86
Supuesto: estrategias basadas en el juego.....	87

ÍNDICE GENERAL DE TABLAS Y FIGURAS

Índice de tablas

Tabla 4.1. Nivel de agresividad predominante en los estudiantes de inicial	42
Tabla 4.2. Nivel de agresividad predominante en la agresión física en inicial.....	44
Tabla 4.3. Nivel de agresividad predominante en la agresión verbal.....	45
Tabla 4.4. Nivel de la agresividad predominante en la agresión facial.....	47
Tabla 4.5. Nivel de la agresividad predominante en la agresión indirecta.....	48
Tabla 4.6. Medidas estadísticas de los comportamientos agresivos.....	50
Tabla 4.7 Medidas estadísticas de los comportamientos agresivos en la dimensión física de los estudiantes de educación inicial	51
Tabla 4.8. Medidas estadísticas de los comportamientos agresivos en la dimensión verbal en los estudiantes de educación inicial	52
Tabla 4.9. Medidas estadísticas de los comportamientos agresivos en la dimensión facial de los niños de inicial.....	53
Tabla 4.10. Medidas estadísticas de los comportamientos agresivos en la dimensión indirecta.....	54
Tabla 4.11. Comparación de promedios de los comportamientos agresivos por dimensiones.....	54
Tabla 4.12. Prueba estadística t de student de diferencia de medidas antes y después de la aplicación de estrategias basadas en el juego en el grupo experimentado.....	54

Índice de figuras

Figura 1. Nivel de agresividad predominante en los estudiantes de inicial.....	42
Figura 2. Nivel de agresividad predominante en la agresión física de inicial.....	44
Figura 3. Nivel de agresividad predominante en la agresión verbal.....	46
Figura 4. Niveles de agresividad predominante en la agresión facial.....	47
Figura 5. Nivel de agresividad predominante en la agresión indirecta.....	49

RESUMEN

A pesar de las dificultades al inicio del trabajo, se logró realizar una propuesta de actividades amenas y fascinantes para los infantes, en base al juego, a partir de allí, se pudo apreciar los progresos en la socialización, la cooperación la ayuda mutua, como pilares fundamentales de la disminución de la conducta agresiva.

Se realizó el estudio el juego; como estrategia para disminuir las conductas agresivas que fue aplicada a 15 alumnos de 4 y 5 años con un estudio pre-experimental, a cuyos resultados fueron contrastados por la "t" -student.

La aplicación fue en los niveles de agresividad que se ubicaban en el nivel alto con un puntaje de 62.4, al nivel bajo con 30.1 puntos.

La prueba estadística de la t de student lo confirma con 95% de confianza, al comparar el valor observado (- 16.07), menor que el valor tabular (- 1.76)

Se logró disminuir la agresividad en la dimensión física que se ubicaba en el nivel alto con 15.9 de puntuación, al nivel bajo en 8 puntos.

La prueba estadística de la t de student lo confirma con 95% de confianza, al comparar el valor observado (- 13.17), menor que el valor tabular (- 1.76)

Se logró disminuir la agresivas en la dimensión verbal que se ubicaba en el nivel alto con 15.7 de puntaje, al nivel bajo en 8.07 puntos.

Se logró disminuir la agresividad en la dimensión facial en el nivel alto con 15.9 de puntaje, al nivel bajo en 7.27 puntos. La estadística confirma con 95% de confianza.

Se logró disminuir en la dimensión indirecta que se ubicaba en el nivel alto con 14.8 de puntaje, al nivel bajo en 6.73 puntos. Confirmándose la estadística al 95% de confianza.

Este trabajo contribuyó a disminuir las conductas agresivas en sus cuatro dimensiones que son agresividad física, verbal, facial e indirecta con veinte cuatro ítems. Su estructura tiene inicio, proceso y cierre que se consideraron en todo el desarrollo de las 15 sesiones que se programaron para lograr la socialización y autoestima.

Palabras claves: Juego, dimensiones de agresividad, niveles de agresividad, trastorno del comportamiento, acoso escolar, patadas, muecas, gestos obscenos, jalones de pelo.

ABSTRACT

Despite the difficulties at the beginning of the work, it was possible to make a proposal of amicable and fascinating activities for the infants, based on the game, from there, it was possible to appreciate the progress in socialization, mutual aid cooperation, as Fundamental pillars of the reduction of aggressive behavior.

A study was carried out on the game as a strategy to reduce aggressive behavior. It was applied in 15 students aged 4 and 5 years with a pre-experimental study, whose results will be contrasted by the "t" -student.

The application was in the levels of aggressiveness that were located in the high level with a score of 62.4, the low level with 30.1 points.

The statistical test of student t confirms this with 95% confidence, when comparing the observed value (- 16.07), lower than the tabular value (- 1.76)

It was possible to reduce the aggressiveness in the physical dimension that was located in the high level with 15.9 of score, to the low level in 8 points.

The statistical test of student t confirms with 95% confidence, when comparing the observed value (-13.17), smaller than the tabular value (- 1.76)

It was possible to decrease the aggressive in the verbal dimension that was located in the high level with 15.7 of score, to the low level in 8.07 points.

It was possible to reduce the aggressiveness in the facial dimension in the high level with 15.9 of score, to the low level in 7.27 points. The statistics confirm with 95% confidence.

It was possible to decrease in the indirect dimension that was located in the high level with 14.8 of score, to the low level in 6.73 points. Confirming the statistic to 95% confidence.

This work will contribute to reduce aggressive behaviors in four dimensions that are physical, verbal, facial and indirect aggression with twenty four items. Their structure will be in the beginning, process and closure that will be in all the development of the 15 sessions that has been programmed To achieve socialization and self-esteem.

Keywords: Game, dimensions of aggressiveness, levels of aggressiveness, behavior disorder, bullyings, kicks, grimaces, obscene gestures, hair pulls.

Capítulo I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema:

Save de Children (2014), indica “Los niños y niñas no son víctimas sólo porque sean testigos de la violencia entre sus progenitores, sino porque ‘viven en la violencia’. Son víctimas de la violencia psicológica, a veces física, y crecen creyendo que la violencia es una relación normal entre personas adultas”

Es decir, que si el menor presencia las peleas entre sus progenitores, reaccionará con violencia tanto como física o psicológica y por lo tanto esto es común en su vida lo que le hace pensar que es normal.

Se ha comprobado que el ambiente donde impera la violencia familiar es dañino para el desarrollo integral de los hijos, ya que éste origina problemas de distinta naturaleza, como: secuelas físicas, emocionales y psicológicas, difíciles de superar, si el niño no es tratado a tiempo; a diferencia de los que provienen de hogares pacíficos que tienen un comportamiento normal.

Naguín (2009), en un estudio en Colombia, sobre la agresividad de infantes en edad escolar (3 – 5 años), cuya población ha sido de 2, 243, arroja que: el 32,5% son agresivos medios, 18,5% son muy agresivos y el 49% son no agresivos.

Lo que hace pensar que el nivel de agresividad tiene un índice considerable no solamente en nuestro País sino en América Latina

García (2015), a nivel nacional, al referirse a la agresividad, expresa que: “La incidencia de la agresividad ha sido de 47% en promedio, habiéndonos llamado la atención una incidencia similar en niños y niñas”. Esto se manifiesta que un 34% de los infantes agredidos, no comunican a las instancias para su atención.

En la institución educativa 80206 Salachar-Sanagorán se aplicó el instrumento de medición en una Ficha Técnica la guía de observación de 24 ítems para medir y

observar algunas conductas agresivas con cuatro dimensiones: física, verbal, facial e indirecta (Anexo 1); aplicada en la mayoría de niños y niñas (4 y 5 años) presentaron conductas agresivas y manifestaron haber sufrido algún tipo de agresión. Emiten palabras soeces (conducta agresiva verbal), se ponen apodos entre compañeros. Afirman que sus compañeros se burlan de otros niños, ‘sacándoles la lengua’, hacen gestos desagradables, asimismo manifiestan que sus compañeros escupen a otros niños, arañan a otros niños, así como también acostumbran jalar de los pelos, patean continuamente entre ellos, manifiestan que algunos compañeros rompen sus útiles escolares.

Esta problemática de conductas agresivas en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación Inicial, permite reflexionar variar tal actitud, pues su descuido puede traer problemas más desagradables, como trastornos psicológicos y lesiones físicas es por ello que se planteó una alternativa como es la propuesta del empleo de “Estrategias basadas en el juego para disminuir las conductas agresivas de los niños y niñas” a partir de la puesta en práctica de diversas técnicas y procedimientos que se desarrollaron en sesiones de trabajo.

Es preciso destacar la sugerente conexión que debe haber entre el servicio educativo, la resolución de los conflictos y la respuesta a las diversas manifestaciones de la violencia en las instituciones educativas. La concepción de la educación que subyace al currículo actualmente, debe entenderse como el desarrollo integral e individualizado del estudiante, y las medidas de atención a la diversidad tanto ordinaria como extraordinaria, entonces la pedagogía se convierte en un servicio de prevención de los conflictos violentos en las instituciones educativas. Podemos decir, que es una manera de entender la enseñanza en la que se presta atención a los ámbitos afectivos y de relación de los estudiantes, se respeta y valora la pluralidad de género, la convivencia social, el respeto mutuo, la empatía para tener un niño autónomo y responsable de sus actos.

La propuesta del empleo de estrategias basadas en el juego, se establece como una propuesta útil para todo aquel docente que quiera reflexionar sobre el problema de

las conductas agresivas de los estudiantes y revisar la práctica pedagógica si lo considera necesario.

1.2. **Formulación del problema:**

1.2.1. Problema general:

¿En qué medida el juego, como estrategia, disminuirá la conducta agresiva de los estudiantes de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar -Sanagorán - Sánchez Carrión, 2016?

1.2.2. Problemas específicos:

- a. Evaluar la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar – Sanagorán -Sánchez Carrión, antes de aplicar las estrategias basadas en el juego.
- b. ¿En qué medida el juego, como estrategia, disminuirá la conducta agresiva en sus dimensiones de agresión física, en los estudiantes de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar -Sanagorán - Sánchez Carrión, 2016?
- c. ¿En qué medida el juego, como estrategia, disminuirá la conducta agresiva en su dimensión de agresión facial en los estudiantes de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar -Sanagorán - Sánchez Carrión, 2016?
- d. ¿En qué medida el juego, como estrategia, disminuirá la conducta agresiva en sus dimensiones de agresión verbal, en los estudiantes de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar -Sanagorán - Sánchez Carrión, 2016?
- e. ¿En qué medida el juego, como estrategia, disminuirá la conducta agresiva en sus dimensión indirecta en los estudiantes de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar -Sanagorán - Sánchez Carrión, 2016?
- f. ¿En qué medida el juego, como estrategia, disminuirá la conducta agresiva después de aplicarlo en los estudiantes de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar -Sanagorán - Sánchez Carrión, 2016?

1.3. **Formulación de objetivos:**

1.3.1. Objetivo general:

Determinar, en qué medida el juego, como estrategia disminuye la conducta agresiva de los estudiantes del segundo ciclo de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la Institución Educativa N° 80206 Salachar- Sanagorán - Sánchez Carrión, 2016.

1.3.2. Objetivos específicos:

- a. Evaluar la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar – Sanagorán - Sánchez Carrión, antes de aplicar las estrategias basadas en el juego.
- b. Evaluar la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de 4 y 5 años de la I.E. N° 80206 Salachar, Sanagorán - Sánchez Carrión, después de aplicar las estrategias basadas en el juego, en la dimensión de agresión física de los niños(as) del grupo experimental.
- c. Evaluar la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial, de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar, Sanagorán - Sánchez Carrión, después de aplicar las estrategias basadas en el juego, en la dimensión de agresión verbal de los niños(as) del grupo experimental.
- d. Evaluar la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar, Sanagorán - Sánchez Carrión, después de aplicar las estrategias basadas en el juego, en la dimensión de agresión facial de los niños(as) del grupo experimental.
- e. Evaluar la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de educación Inicial, de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar, Sanagorán - Sánchez Carrión, después de aplicar las estrategias basadas en el juego, en la dimensión de agresión indirecta de los niños(as) del grupo experimental.
- f. Evaluar la conducta agresiva de los estudiantes de 4 y 5 años de la I.E. N° 80206 Salachar, Sanagorán - Sánchez Carrión, después de aplicar las estrategias basadas en el juego.

1.4. **Justificación de la investigación:**

1.4.1. Justificación pedagógica

Según Calero, (1998). “El juego en la educación inicial es muy importante y fundamental, pues pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. Los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia”.

Es decir, el juego es fundamental para los niños, pues sienten en actividad su cuerpo, se desenvuelven en su lenguaje y despiertan su desarrollo intelectual, que les va a servir para su vida cotidiana y es el inicio para un despertar.

1.4.2. Justificación social

Calero (1998), afirma: “El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y se consolida el carácter y se estimula el poder creativo”.

En este aspecto, a través del juego, el niño va a sentirse en confianza con los demás y el mundo que lo rodea, promueve la cooperación ayuda mutua y se socializa con los otros niños.

1.4.3. Justificación teórica

Gálvez (2000), citado por Vigotsky (1917), afirma: “El juego es considerado como una de las extraordinarias estrategias que influyen decisivamente en el desarrollo del niño, no solo porque facilita la internalización y construcción de los procesos psicológicos superiores, sino porque libera al niño de las coacciones a que se ve sometido mediante un conjunto de reglas y contenidos”.

Estas razones justifican la importancia de realizar el estudio de investigación; que ha permitido disminuir las conductas agresivas, a través del uso de

estrategias basadas en el juego, de los estudiantes del nivel inicial de la I.E. N°80206-Salachar-Sanagorán, para lo cual se ha evidenciado el recojo de información y de los resultados mediante la guía de observación. El uso del juego como estrategia pedagógica, se ha puesto de manifiesto en sesiones de clase.

Capítulo II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Acerca del tema, motivo de esta investigación, existen diferentes trabajos, tanto a nivel internacional como nacional, pero los que guardan mayor relación son:

A. A nivel internacional

Alvarado (2010), en su tesis: “Estrategias en clase de Educación Física para reducir la agresividad de los estudiantes” con niños de 5 a 9 años de edad en el Instituto Distrital Rodrigo Lara Bonilla, de Colombia”; concluye que la actividad lúdica “requiere una mayor participación de los maestros para enriquecer el aprendizaje y promover actitudes positivas hacia la relación con los iguales. Además la agresión injustificada es muchas veces presentada entre los preescolares y que los programas de juego creativo fomentan una elevación del auto-concepto global, para lo cual desarrolló una investigación aplicada con una población de 210 estudiantes en edad pre escolar”.

González (2014), en la tesis: “El juego como instancia recreativa en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional “Pedemonte Mosquera” del cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe”, de la Universidad de Loja; Ecuador en el año 2014, llegó a las siguientes conclusiones:

- “Los niños aprenden jugando, y es por medio del juego que resulta mucho más fácil atender el universo de los niños para poder llegar hacia ellos”.
- “El juego es un tema de gran importancia con relación a la educación pre-escolar, ya que por medio del juego se puede desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez, entre otros”.

Sánchez (2009), en la ponencia: “Juego y aprendizaje: Nuestro hallazgo metodológico”, tomado de la tesis de Rivas &Verastegui (Trujillo, 2004) de un congreso internacional de educación virtual, organizado por cibereduca.com y

escuela de formación en métodos didácticos, Islas Baleares, España, arribó a las siguientes conclusiones:

- “El verdadero valor del juego como acción que conlleva a la educación, la formación y el desarrollo de la personalidad”.
- “Nos proponemos entonces, que los niños se acerquen al aprendizaje a través de una modalidad de trabajo que se construya desde el juego, desplegando un proceso pedagógico ordenado y flexible”.
- “Hay que brindarle situaciones estimulantes al niño como es el juego, y así apuntaremos al desarrollo de su creatividad”.
- “Con el juego se le ofrece oportunidades al niño para resolver situaciones significativas con tiempo y espacio que sean útiles para la vida cotidiana”.
- “El juego respeta su tiempo e individualidad, favoreciendo la solidaridad y la cooperación en el grupo”.
- “A través del juego se establece vínculos armoniosos entre los distintos miembros de la comunidad educativa. Por ello, importa que el rol del personal dedicado a esta tarea sea activo, responsable y capaz de:
 - ✓ “Comprender su cuerpo e impregnar toda la tarea con afect”.
 - ✓ “Despertar el interés del niño y acompañarlo en sus experiencias de aprendizaje”.

B. Nacionales y Regionales:

Cabrera (2010), en su tesis: “Programa de juegos infantiles para disminuir la agresividad en niños de 4 años de la I.E. N° 1582 “Mis Angelitos” del distrito de Víctor Lardo Herrera de la provincia de Trujillo, año 2009”, Universidad Nacional de Trujillo, considera que “los niños tienen frustraciones que los conlleva a agredirse”, siendo la investigación aplicada.

Para verificar la disminución de la conducta agresiva ha utilizado la lista de cotejo, arribando a las siguientes conclusiones.

- “El Programa de Juegos Infantiles influye significativamente en la disminución de la agresividad en niños de 4 años de la I.E. N° 1582 “Mis Angelitos” del distrito de Víctor Larco Herrera de la provincia de Trujillo, en el año 2009”.
- “Tanto los niños del grupo experimental y control en el pre-test, presentan bajo nivel de agresividad”.

- “Los niños del grupo experimental según el post-test lograron disminuir el nivel de agresividad de forma significativa”.
- “Los niños del grupo de control según el post-test se logró una ligera disminución del nivel de agresividad”.
- “Los resultados comparativos que anteceden nos indican que los niños del grupo experimental al aplicarles el pre-test y post-test, lograron disminuir significativamente el nivel de agresividad”.

Según Morales (2015), en su tesis: “Influencia del Programa de Psicomotricidad en la disminución de la agresividad de los niños y niñas de 3 años de edad de la I.E. N° 1564 “Radiantes Capullitos”, de la urbanización Chimú 2014”; encontró como problema para su estudio que “los niños gritan, usan vocabulario inapropiado, insultan y empujan a sus compañeros, patean y jalan de los cabellos a las niñas”, para su estudio utilizó una población de 50 niños(as); mediante una investigación aplicada y un diseño cuasi-experimental el recojo de información empleó la observación. Y se llegó a las siguientes conclusiones:

- “Mediante la aplicación del programa de psicomotricidad, logramos una convivencia adecuada entre niños y niñas, donde demostraron ser capaces de dar y recibir afecto”.
- “A través del programa de psicomotricidad los niños y niñas lograron descargar la energía agresiva acumulada, ya que se utilizó una metodología activa, basada en el desplazamiento corporal, juegos y música; con material de acuerdo a la edad y a sus necesidades”.
- “Los niños del grupo experimental de acuerdo a los resultados del post-test lograron disminuir su agresividad como queda evidenciado en los resultados totales del indicador de siempre cuyo puntaje es de 6,57 (14,6%) y el indicador a veces es de 8 (17,78%)”.

Rivas, (2014), en su tesis: “Programa de juegos: divirtiéndome con mis amigos”, para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la I.E. N° 206 “Saber y Fantasía con María” de la ciudad de Trujillo – 2013”, lo que motivó es que “los niños no respetan normas ni reglas cuando están en las sesiones de clase”, para lo cual se ha utilizado una población de 51 niños y niñas (26 niños(as) = GE y 24 niños(as) =

GC), para el recojo de información empleó la lista de cotejos. El estudio ha llegado a las siguientes conclusiones:

- “El programa de juegos: “Divirtiéndome con mis amigos”, ha logrado que los niños(as) de la I.E. N° 206 “Saber y Fantasía con María” mejoró significativamente su socialización, lo cual, evidencia en el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alterna”.
- “Los niños y niñas del grupo experimental de acuerdo al post-test, lograron mejorar su nivel de socialización como queda evidenciado en el puntaje obtenido de 85% en el nivel alto, 15% en el regular y ninguno en el nivel bajo de socialización”.

Según Paredes, (2012) en su tesis: “Influencia del Programa de Música Sacra “YAYECCRIS” para reducir conductas agresivas en niños de 4 años de edad de la I.E. N° 210 de la Urb. Santa María, 2011”, “los niños presentaban conductas agresivas como golpes, empujones, pisotones y emitían palabras soeces tanto en la formación, en el aula y en el recreo, y esto se evidenció en el pre-test con un 70,86% de conductas agresivas”. Para el estudio se tomó una muestra de 90 niños(as) de cuatro aulas diferentes. La investigación es aplicada con diseño pre-experimental y utilizaron la lista de cotejo para recoger información. El estudio llevó a las siguientes conclusiones:

- “Con la aplicación del programa de música sacra “YAYECCRIS”, los estudiantes lograron reducir significativamente sus conductas agresivas como lo demuestra el porcentaje alcanzado del 26,28%”.
- Las conclusiones demuestran que la aplicación del programa de música sacra “YAYECCRIS” logró reducir significativamente las conductas agresivas de los niños de la I.E. N° 210 de la Urb. “Santa María”, lo que confirma la aceptación de la hipótesis alterna y rechazo de la hipótesis nula.

- Alayo y Peralta (2010), en la tesis, “Relación entre los niveles de disciplina y el rendimiento en el aprendizaje en el área personal social de los alumnos de la I.E. 80040 Divino Maestro La Esperanza 2010”, los autores citados, manifiestan que los problemas de conducta que generan indisciplina, en las II. EE., es una realidad que cada vez va apareciendo con más intensidad

siendo un alto nivel de preocupación en la comunidad educativa y en la sociedad.

2.1.1. Bases teóricas científicas:

Teorías de la agresividad

2.1.1.1. Teoría del aprendizaje social

Para Bandura (1982), señala “los niños se hacen agresivos por imitación de la conducta de los adultos, y de otros niños que vivieron o presenciaron situaciones violentas. Los cuentos, los videos, los juegos y las series o películas de contenido violento tienden a ser imitadas en la vida real”. A diferencia de las teorías instintivas que explicaban la agresión como resultado de una fuerza interna, Bandura destacó “la influencia recíproca del medio sobre la conducta humana”, es decir que las conductas agresivas pueden aprenderse por imitación u observación de la conducta de modelos agresivos.

Por lo tanto el niño se convierte violento o agresivo porque copia conductas de su entorno y su interacción con su mundo, a diferencia de las teorías instintivas que son producto de reacción por el instinto

Bandura, además considera que en el aprendizaje social, la frustración se da como una condición facilitadora, no necesaria, de la agresión. Es decir, la frustración produce un estado general de activación emocional que puede conducir a una variedad de respuestas, según los tipos de reacciones ante la frustración que se hayan aprendido previamente, y según las consecuencias reforzantes típicamente asociadas a diferentes tipos de acción.

2.2.2 Teoría de los instintos

Lorenz & Freud (1968), afirman: “Los seres humanos nacen con el instinto de agresión, argumentando que este impulso procede del interior de nuestra persona y que no es posible eliminar la agresión entre seres humanos. Lorenz, sostuvo que el instinto agresivo es común a muchas especies; sin embargo a diferencia de Freud, él sostenía que la conducta

agresiva no ocurre a menos que sea incitada por claves externas. Mientras que para Freud, la agresión era destructiva y perturbadora, Lorenz veía la agresión entre especies como un recurso de adaptación esencial para la supervivencia”.

También se le denomina a ésta, como la teoría etológica y es sostenida por García (2002); sostiene que “la agresividad es un instinto que lleva al hombre, como al animal a combatir con los miembros de su misma especie para satisfacer sus necesidades innatas y así asegurar su protección y supervivencia”.

Además sostiene, que “la energía agresiva se acumula constantemente dentro del individuo hasta que por último, se le descarga en un proceso al que denomina catarsis. Mientras más tiempo se haya acumulado la energía, mayor será la magnitud de la agresión cuando se la descargue. Entonces la sociedad debe ofrecer medios adecuados para la catarsis”.

2.2.3 Teoría de la frustración – agresión

Dollard, (1939), una de las primeras teorías que abordaron la parte de las condiciones externas fue la teoría de la frustración-agresión, que postula que “la agresión es siempre una consecuencia de la frustración” y que “la frustración siempre lleva a alguna forma de agresión”. “De acuerdo a la teoría, la agresión es una respuesta muy probable a una situación frustrante, es la respuesta natural predominante a la frustración”.

La hipótesis propuesta por Dollard sostiene que “la frustración activa un impulso agresivo que solo se reduce mediante alguna forma de respuesta agresiva. Sin embargo, cada vez se ha hecho más evidente que la hipótesis de la frustración - agresión no puede explicar todas las conductas agresivas”. “De modo que parece ser que la frustración facilita la agresión, pero no es una condición necesaria para ella. La frustración es solo un factor, y no necesariamente el más importante que afecta a la expresión de la agresión”.

2.2.4 Teoría de la transferencia de la excitación

Zillmann Johnson (1973), indican que “ciertas reacciones emocionales no sólo están producidas por activaciones inespecíficas y los procesos cognitivos que genera la situación emocional en la que nos encontramos; si, momentos antes, hemos vivido otra situación emocional, parte de la activación de la emoción anterior se transfiere a la nueva situación.” Nos aclara, “la agresión consta de tres factores: activación inespecífica, la evaluación cognitiva de la situación y un conjunto de conductas aprendidas”

2.2.5 Teorías del juego

Teorías biológicas del juego

2.2.5.1 Teoría del crecimiento

Casuí (1998), considera “al juego como resultante fatal del crecimiento, vale decir del flujo y reflujo de fuerzas vitales que operan en el trabajo interno de estructuración orgánica. El juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico”.

2.2.5.2 Teoría del ejercicio preparatorio

Defendida por Groos. En términos biológicos ha defendido el juego como “el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”. La teoría destaca “la tendencia a la repetición y al impulso instintivo de imitación del juego como medio de aprendizaje”. Nos sigue diciendo que “el juego resulta así una función que logra que los instintos, que en su mayor parte viven en estado incipiente, se motiven, se activen y se perfeccionen” (Groos1902, citado por Calero1998).

2.2.6. Teorías fisiológicas del juego

Dentro de esta concepción destacan dos:

2.2.6.1 Teoría de la energía superflua

Esta teoría fue formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Herbert Spencer. Según su hipótesis sostiene que “el juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplazaría por los centros nerviosos” (Cheateau 1988, citado por Calero 1988).

2.2.6.2 Teoría del descanso o recreo

Teoría, sustentada por Sherithel, sostiene que “el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas” (Sherithel 1983, citado por Calero 1988).

2.2.7 Teorías psicológicas del juego

2.2.7.1. Teoría del placer funcional

Para Schiller, el juego tiene como rasgo peculiar “el placer”. Lange entendía “que el placer en el juego se debía a que la imaginación podía desenvolverse libremente, sin trabas, fuera de las restricciones de la realidad. Destacan en esta teoría: la independencia de la mente con respecto a la realidad y su exteriorización o productividad”.

Karl Bühler define que “el placer es una actividad que proporciona placer funcional, a diferencia de la sociedad placentera que produce la satisfacción de nuestras necesidades y apetitos” (una vez satisfecha una necesidad puede terminar el placer). (Schiller & Lange 1795, citado Calero 1998)

2.2.7.2. Teoría de la sublimación

Calero (1998), señala que Sigmund Freud, define al juego como: “una corrección de la realidad insatisfactoria”. “Corrección que en términos generales significa: rectificar una acción pasada; en el campo psicológico un hecho de conciencia pasado, una vivencia experimentada”. “Esta teoría hace referencia al pasado, a lo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya no es un mero pasatiempo, o placer, es expresión de algo vital. Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos”.

2.2.7.3. Teoría de la ficción

Calero (1998), defendida por Claparede, sostiene que “el juego es la libre persecución de fines ficticios. El niño persigue y busca lo ficticio, cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. El niño al darse cuenta de que no puede gobernar su realidad como él quisiera, se fuga de ella para crearse un mundo de ficción”.

2.2.8 Teorías sociológicas del juego

2.2.8.1. El aprendizaje social

Según Cousinet (1940), pasa por cuatro etapas: la agresión manual, la agresión oral, la agresión del exhibicionismo y la del importunar.

En la agresión manual se advierte el primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo. El niño siente dos necesidades de manifestarse distinto y de unirse al otro; es en este panorama que aprende “el otro”. A los tres, cuatro o cinco años, los niños se empujan, se tiran, se atropellan, y en general este comportamiento es considerado como natural, tanto “que un niño que no se atreve jamás a empujar o tirar a otros niños, tiene en verdad, un desenvolvimiento anormal”.

La agresión oral manifiesta en jactancia de este tipo: “Yo soy más fuerte que tú” “Mi padre es más bueno que el tuyo” “Mi juguete es más lindo que el tuyo”. Se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el niño buscará satisfacer a lo largo de su desarrollo.

El exhibicionismo. El niño presenta el examen de los demás, los signos de superioridad, trata de asegurarse la alianza del adulto (ser el mimado del maestro), quiere convertirse en un objeto de envidia de los demás.

Cousinet (1973), El que importuna es un ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo, que de compensar su frustración, esa actitud será superada, siendo solo un comportamiento pre-social. El niño no puede admitir que el grupo pueda vivir sin él, por eso llama la atención molestando.

2.2.8.2.El juego social

Según, Gessell considera que pasa por tres estadios: 1° Estadio de rechazo; 2° Estadio de aceptación y utilización; y 3° Estadio de recuperación.

1° En el estadio de rechazo, para el niño sólo existe su yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad, tiende a considerar a los niños como un objeto más y a usarlos como una simple cosa.

2° Gessell, en el estadio de aceptación y de utilización de los otros, el niño trata de utilizar a sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses. En esta etapa y la primera se manifiesta el juego paralelo, es decir dos niños juegan cada uno por su cuenta, sin comprender que esas dos actividades semejantes, pueden constituir una actividad común.

3° En el estudio de recuperación aparece la necesidad de realizar una actividad en común, el niño está en el umbral del juego en cooperación. Se manifiesta después de los cinco años.

2.2.9. Teoría del aprendizaje social

Según Lev Semyónovich Vigotsky, “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social”.

Vigotsky (1924), analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas:

La 1ª fase, de 2 a 3 años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno más inmediato les otorga. Esta 1ª fase tendría, a su vez, 2 niveles de desarrollo.

La 2ª fase de 3 a 6 años “juego dramático” con interés de imitar el mundo de los adultos, de esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo, permitiendo averiguar el tipo de vivencia que le dan las personas de su entorno próximo. Lo que permitirá el desarrollo de habilidades afectivas y comunicativas.

2.2.10. Teoría de Piaget

Piaget (1956), asocia 3 estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado.

"El juego simbólico, dice Piaget, al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora"

2.2.11. Tipos de conducta agresiva

Tomada de la tesis de Morales Y Zavaleta, (2015), la cual cita a Collell (2004) y considera que los tipos de agresividad son:

A. Agresividad física:

Es aquella conducta dirigida a causar lesión física a otra persona en la que están presentes diversas manifestaciones corporales explícitas, como golpear, arañar, morder, etc. Implica existencia de una provocación, justa o no, de un ataque y de un enfrentamiento.

Las expresiones más comunes de la agresividad física en la sociedad y por ende en el ámbito escolar, son las peleas y los golpes, pero es preocupante y debe llamar la atención, a los educadores y psicólogos educativos, el aumento de juegos sumamente agresivos. Esta agresión es muy fácil de observar, pues tanto agresor como agredido presentan secuelas de estos actos fácilmente identificables.

B. Agresividad verbal

La agresión verbal muchas veces usa un lenguaje soez que busca herir o humillar a los demás, recalcando una de sus características o defectos. Pero no siempre es importante el “qué” se dice sino el “cómo” o el “para qué” se dice, de allí que dentro de esta modalidad de agresión estén incluidos los insultos, los apodos burlescos, los comentarios maliciosos, el lenguaje figurado o de doble sentido y la jerga.

La agresión verbal es una manifestación directa de la agresividad, al igual que la agresividad física es fácilmente reconocible y es junto a esta, la forma de agresividad más común en el contexto escolar. Genera ciertos malestares en las aulas de clases, ya que interfieren con el normal desarrollo de las actividades, genera frustración en el docente y en especial en la víctima de dicha agresión.

C. Agresividad facial

En cuanto a las expresiones faciales que indican agresividad podemos decir que se manifiesta mediante el fruncimiento de cejas y labios, mientras que entre las culturales existe una amplia gama de expresiones insultantes, algunas de ellas locales y otras más extendidas (como son el sacar la lengua en señal de burla o los gestos obscenos).

D. Agresividad indirecta

Es una forma de velada, encubierta de agresión, que se realiza a través de las relaciones sociales establecidas en un grupo.

Usa diversos mecanismos para hacerse evidente, tales como sembrar rumores mal intencionados, ignorar, excluir y no dejar participar en las actividades de grupo. Usa la calumnia, la mentira, la ironía y el sarcasmo.

Esta forma de agresión no es tan evidente, en tanto que el agresor queda en la sombra. Al respecto Collell (2004), menciona que los agresores indirectos son sumamente hábiles y capaces de manipular a los demás utilizándolos para atacar a la persona escogida como objetivo, manteniendo al mismo tiempo relaciones positivas con los iguales y escondiendo sus intenciones agresivas. Aun así la agresión indirecta en el contexto escolar es poco percibida por los profesores y padres en general y en los casos que se detectan no se intervienen adecuadamente, a pesar de la agresión indirecta causa tanto o más daño que la agresividad física debido a que daña la esfera emocional y atenta contra el “yo” y la integridad psíquica de la persona.

2.2.12. Estrategias de juego

A. Estrategia

Skilbeck (1982), considera que “El concepto de estrategia está relacionado con la persecución de objetivos y programas”. Según, (Watson 1999). Las estrategias docentes son procesos encaminados a facilitar la acción formativa, la capacitación y la mejora socio cognitiva, el debate, etc.

B. Aspecto lúdico

Froebel (1782-1852), opina que el aspecto lúdico se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras,

asociadas a incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa.

C. Estrategia de juego:

Montessori, (1870-1952), define que las estrategias de juego, es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados para generar aprendizajes significativos.

2.2.13. Concepción pedagógica del juego

Calero (1998), Nos dice: “Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, es objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no sólo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Por ello, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.

2.2.14. Características del juego

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado, es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.

- El juego oprime y libera, arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de dos cualidades nobles: ritmo y armonía.
- El juego es una tendencia a la resolución, porque se “ponen en juego” las facultades del niño.
- El juego es la facilidad con que se rodea de misterio.
- Calero (1998), El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

2.2.15. Los juegos educativos

Decroly y Monchamp (2002), Según consideran que los juegos educativos tienen por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño, merceda los factores estimulantes tomados de la psicología del juego.

Los juegos educativos varían con arreglo a su destino, y a su uso debiéndose tener en cuenta lo siguiente:

- Por las funciones y los conocimientos con los que se relacionan.
- Por la edad de los niños.
- Por el destino a ocupaciones individuales, de pequeños o grandes grupos.
- Por la técnica de ejecución y de corrección.

Decroly (2002), aclara que los juegos educativos no “enseñan” las nociones sensomotrices; no dan la solución a los comportamientos intelectuales que se imponen en la vida corriente. Irán siempre precedidos de la experiencia verdadera, espontánea y natural (el niño aprende los colores en la naturaleza y no en la franja de los balones...), irán acompañados, y luego seguidos, de actividades dirigidas a las cosas reales, practicadas dentro del medio ambiente del niño, y apoyados en el dibujo, que permite una apropiación de los descubrimientos.

2.3. Marco conceptual

2.3.1. Conducta

Se refiere a todas las manifestaciones que son conducidas o guiadas por algo o alguien ya sea de carácter interno o externo. (Delgado, 2006)

2.3.2. Agresividad

Se entiende por agresividad la violencia sobre algo o alguien que impide, fuerza, altera, trastorna o destruye su propia estructura o dinamismo. Cualquier forma de conducta física o verbal destinada a dañar, ofender o destruir. (Del Pomar, 2010)

2.3.3. Conductas agresivas

En la raíz de la conducta agresiva está la ira Weisinger (1988). La define como "una sensación de g que normalmente se evidencia en un deseo de combatir la posible causa de ese sentimiento".

A. Agresividad física

Se manifiesta con golpes, patadas, mordidas, tirones del pelo, etc. Es el uso de la fuerza para intimidar, controlar o forzar a alguien contra su voluntad y atentarla en contra de su integridad física como inmovilizaciones, empujones, jalones, intentos de asfixia, etc.(Collell, 2004)

B. Agresividad verbal

Se refiere a los insultos, o palabrotas. La conducta verbal agresiva se distingue por la forma imperativa e inapropiada con que el sujeto defiende sus derechos y trata de imponer, a la fuerza, sus puntos de vista, sentimientos e ideas.(Collell, 2004)

C. Agresividad facial

Son expresiones faciales que se manifiestan mediante el fruncimiento de cejas y labios, mientras que entre las culturales existe una amplia gama de expresiones insultantes, algunas de ellas locales y otras más

extendidas (como son el sacar la lengua en señal de burla o los gestos obscenos)(Collell, 2004)

D. Agresividad indirecta

Villegas (2009), opina los objetos de la persona afectada. La agresividad indirecta se manifiesta cuando el niño daña objetos o pertenencias de la persona a quien quiere agredir; o contenida cuando el niño hace muecas, grita o murmura su frustración.

2.4. Identificación de las dimensiones:

2.4.1. Estrategias basadas en el juego

Estrategia de juego es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica, impulsada por el uso creativo y pedagógico consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. (Piaget, 1973)

A. Expresión de emoción y necesidades:

- Compartir expresiones de sentimientos y emociones.
- Participar anímicamente.
- Distribuir los juegos apropiados y necesarios.
- Escoger los juegos de su preferencia.

B. Destrezas sociales:

- Compartir con sus pares.
- Esperar su turno.
- Cooperar con los demás.
- Seguir reglas dadas.
- Reconocer distintas intervenciones.
- Realizar el trabajo individual o grupal.

C. Toma de decisiones y solución de problemas:

- Participar con los infantes para dirigir el juego.
- Asumir las consecuencias de sus actos.

- Acordar nuevas estrategias de juego.
- Planificar tareas de mejoramiento en el juego.
- Crear otros aprendizajes mediante el juego.

2.5. Formulación de hipótesis:

2.5.1. Hipótesis general:

La aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de educación inicial de la institución educativa N° 80206 Salachar– Sanagorán - Sánchez Carrión 2016.

2.5.2. Hipótesis específicas:

- a. El nivel de conducta agresiva en los estudiantes de 4 y 5 años la institución educativa N° 80206 de Salachar- Sanagorán Sánchez Carrión 2016, antes de aplicar el juego como estrategia es alta.
- b. La aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye el nivel alto de conducta agresiva en su dimensión de agresión física de estudiantes de 4 y 5 años del nivel Inicial.
- c. La aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye el nivel alto de conducta agresiva en su dimensión de agresión verbal de los estudiantes de 4 y 5 años del nivel Inicial.
- d. La aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye el nivel alto de conducta agresiva en su dimensión de agresión facial de los estudiantes de 4 y 5 años del nivel Inicial.
- e. La aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye el nivel alto de conducta agresiva en su dimensión de agresión indirecta de los estudiantes de 4 y 5 años del nivel Inicial.
- f. La propuesta de estrategias basadas en el juego disminuye el nivel alto de conducta agresiva de los estudiantes de 4 y 5 años del nivel Inicial de la I.E. N° 80206 de Salachar- Sanagorán - Sánchez Carrión.

2.6. Variables:

2.6.1. Definición operacional:

2.6.1.1.Variable independiente: Estrategias basadas en el juego.

Conjunto de métodos, técnicas, procedimiento, medios y materiales que se plantean con expresión de emociones, necesidades, destrezas sociales y toma de decisiones en la solución de problemas a través de un programa de 15 sesiones.

2.6.1.2.Variable dependiente: Conductas agresivas.

Trastorno del comportamiento y/o de la personalidad que trasciende al propio sujeto.

2.6.2. Operacionalización:

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Variable independiente : Uso de estrategias basadas en el juego	Metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. (Piaget, 1973)	Conjunto de métodos, técnicas, procedimiento, medios y materiales que se plantean con	Expresión de emoción y necesidades	<ul style="list-style-type: none"> • Compartir expresiones de sentimientos y emociones. • Participación anímica. • Distribución de los juegos apropiados y necesarios. • Escoger los juegos de su preferencia. 	Lista de Cotejo
		que se plantean con expresión de emoción, necesidades, destrezas sociales y toma de decisiones en la solución de	Destrezas sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Compartir con sus pares. • Esperar su turno. • Cooperación con los demás. • Seguir reglas dadas. • Reconocer distintas intervenciones. • Realizar el trabajo individual o grupal. 	
		problemas. Para determinar el bajo índice de agresividad se hizo uso de estrategias de juego.	Toma de decisiones y solución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Participar con los infantes para dirigir el juego. • Asumir las consecuencias de sus actos. • Acordar nuevas estrategias de juego. • Planificar tareas de mejoramiento en el juego. • Crear otros aprendizajes mediante el juego. 	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Variable dependiente: Conducta agresiva	<p>“Modo de actuar de una persona que nos reflejan su incomodidad, su insatisfacción, y muchos otros sentimientos”.</p> <p>Hernández (2011)</p>	<p>Trastorno del comportamiento y/o de la personalidad que trasciende al propio sujeto.</p> <p>Para conocer el grado de comportamiento agresivo de los niños se debe tomar en cuenta el proceso de interacción en el aula.</p>	Agresividad física	1.- Disfruta de conductas agresivas.	Guía de observación de conductas agresivas.
				2.- Agresión con partes de su cuerpo.	
				3.- Demostración de agresividad en alto riesgo.	
			Agresividad verbal	4.- Demostración en falta de formación en el hogar al emitir palabras vulgares.	
				5.- Pone en práctica el acoso.	
				6.- Disfruta siendo incorregible.	
			Agresividad facial	7.- Pone en práctica gestos indebidos.	
				8.- Realización de gestos obscenos.	
				9.- Intolerancia con sus compañeros al agruparse.	
			Agresividad Indirecta	10.- Desobediencia de las normas de convivencia	
				11.- Sustracción de pertenencias de su entorno..	
				12.- Demostración agresiva con los objetos de sus pares.	

Capítulo III METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

Según José Lozada(2014), la investigación aplicada, pues conlleva a experimentar un programa de 15 sesiones de clase basadas en juego, y ver su efecto en la disminución de las conductas agresivas que son agresividad física, agresividad verbal, agresividad facial y agresividad indirecta de los niños y niñas en estudio de la institución educativa 80206 Salachar - Sanagorán.

3.2. Método de investigación:

Según la finalidad: Es investigación aplicada:

Porque genera conocimientos con aplicación directa a los problemas sociales permitiendo transformar el conocimiento teórico en conceptos, prototipos y productos; es así que, esta investigación respondió a las necesidades del sujeto.

Según el carácter de la medida: Es investigación cuantitativa:

Porque señala el uso de magnitudes numéricas que pueden ser tratadas con la estadística, por ello, se orientó a resultados mediante experimentos y encuestas.

Según la profundidad u objetivo: Es investigación explicativa:

Porque no solo describe, si no que intenta encontrar las causas del problema relacionando de sujeto, objeto, medio y fin; se aplicó cuando se llegó a las generalizaciones

Según la orientación que asume: Es investigación orientada a la comprobación

Porque trata de comprobar y constatar teorías y explicar los fenómenos, como lo acredita este trabajo.

3.3. Diseño de investigación

La presente investigación se abordó a través del diseño pre-experimental con pre - prueba y post prueba con un solo grupo: pre experimental. Al grupo se le aplicó una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administró el tratamiento y finalmente se le aplicó una prueba posterior al estímulo, representado en el siguiente esquema:

GE: O₁ ——— X ——— O₂

Donde:

O₁= Pre-test, observación de las conductas agresivas de los niños(as) del II Ciclo de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 Salachar - Sanagorán-Sánchez Carrión 2016.

X = Propuesta de “Estrategias basadas en el Juego”, para disminuir las conductas agresivas de los estudiantes del II Ciclo de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 Salachar-Sanagorán- Sánchez Carrión 2016.

O₂= Post-test, observación de las conductas agresivas de los niños(as) del II Ciclo de ed. Inicial de la I. E: N° 80206 Salachar

Según Sánchez & Reyes (1987) implica tres pasos:

- Una medición previa de la variable dependiente a estudiar (Pre- test)
- Aplicación de la variable independiente o experimental X a los sujetos del grupo
- Una nueva medición de la variable dependiente (Post-test).

GE: Grupo Experimental

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

La población, objeto de estudio, estuvo constituida por 15 niños y niñas del II Ciclo (Educación Inicial) de la I.E. N° 80206 Salachar - Sanagorán- Sánchez Carrión 2016.

Tabla 3.1

Total de alumnos

Sección	Sexo		TOTAL
	M	F	
Única	2	13	15
Total	15		15

Fuente: Nómina de matrícula 2016, de I.E.: N° 80206 Salachar Sanagorán.

3.4.2. Muestra:

En la muestra se ha tenido en cuenta todos los estudiantes de la población, o sea los del II Ciclo de educación Inicial de la I.E. N° 80206 Salachar – Sanagorán- Sánchez Carrión 2016.

3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

3.5.1. Técnicas:

Observación. La observación es la principal técnica de esta investigación nos ayudara a obtener resultados de acuerdo a los instrumentos que utilizaré en la investigación.

3.5.2. Instrumentos:

Guía de observación. Instrumento que permite encaminar la acción de cierto fenómeno (Julián Pérez y María Merino: 2012) en este caso, sobre conducta agresiva de niños y niñas del II Ciclo de educación Inicial de la I.E. N° 80206-Salachar-Sanagorán- S.C., consta de cuatro dimensiones que son agresividad física, agresividad verbal agresividad facial y agresividad indirecta y veinte y cuatro ítems.

3.5.3. Validación y confiabilidad del instrumento:

Para utilizar el instrumento en la presente investigación, se validó con juicio de expertos, estuvo revisado por especialistas.

La confiabilidad estuvo evaluada a través de la aplicación de la prueba piloto a 15 estudiantes de Educación Inicial, cuyos resultados le fueron contrastados por la prueba de Alfa de Crombach.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos:

Para realizar la presente investigación pre experimental, se procedió a realizar dos mediciones, una medición al inicio o pre-test y una al final del desarrollo de la intervención o pos-test.

Los resultados de la investigación se presentan en tablas y gráficos tal como lo sugiere la estadística descriptiva. Para el análisis de los datos se utilizó el método estadístico que sirve para probar científicamente que una hipótesis planteada en una

investigación pre-experimental se cumple o se acepta como válida. Para lo cual empleo lo siguiente:

a. Estadística descriptiva: Mediante

- Tablas
- Gráficos
- Media aritmética
- Desviación estándar

b. Estadística inferencial:

Promedio de las diferencias

$$\bar{d} = \frac{\sum d_i}{n}$$

Desviación estándar de las diferencias

$$S_d = \sqrt{\frac{\sum d_i^2 - \frac{(\sum d_i)^2}{n}}{n-1}}$$

Prueba “t”-student para datos emparejados (Pre experimentales)

Estadístico de prueba

$$t_v = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}} \quad v = n - 1 \quad \text{Grados de libertad}$$

3.7. Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación, se cimento en un trabajo teórico planteado al elaborar un programa de juego para disminuir las conductas agresivas, que se ha comprobado mediante la aplicación de dicho programa a través de actividades menos complejas al que he denominado “estrategias de juego”, es decir, dicho trabajo consta de los aspectos éticos al respetar y dar aportes significativos de haber comprobado que los juegos, usados como estrategias pedagógicas, si conlleva a la disminución de conductas agresivas en los niños y niñas de 4 y 5 años.

TABLA 4.1

NIVELES DE AGRESIVIDAD

Nivel	Grupo Experimental			
	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Bajo	0	0	12	80.0
Medio	2	13.3	3	20.0
Alto	13	86.7	0	0
Total	15	100.0	15	100.0

FUENTE: Consolidado de respuestas Anexo 6

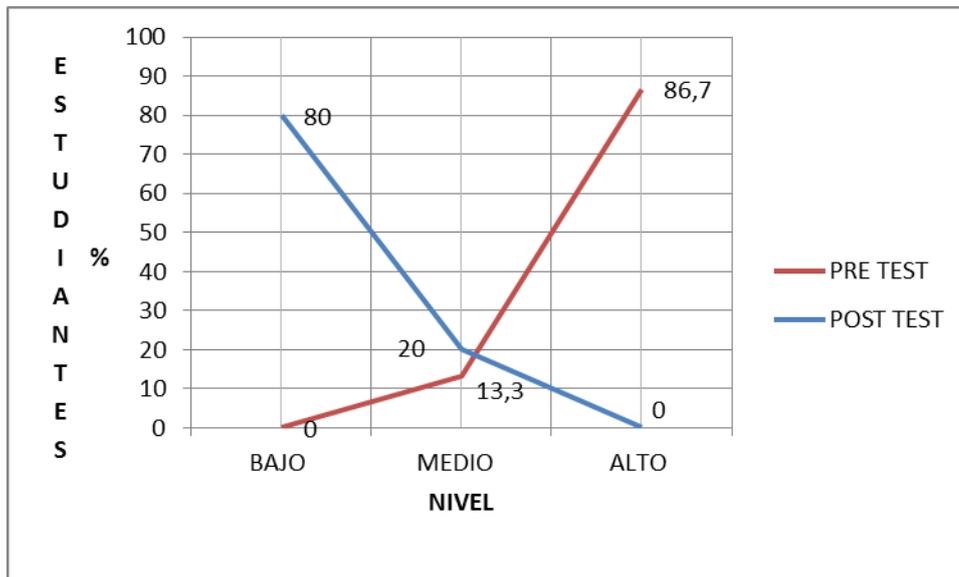


Figura 4.1: Niveles de agresividad, en base a la tabla 4.1

Interpretación

La tabla 1 y la figura correspondiente, muestra dos resultados; primero, el que se ha obtenido en la aplicación del Pre Test al grupo experimental, el mismo que ha permitido distribuir por niveles de comportamientos agresivos, antes de iniciar la experiencia de estrategias basadas en el juego, propuesto para disminuir los niveles de comportamientos agresivos en los estudiantes de este grupo de estudio.

Al aplicar el pre test al grupo experimental y obtener sus calificativos, se identifica a los estudiantes según sus niveles de comportamientos agresivos desde el nivel medio hasta el nivel alto, cuyos porcentajes son 13.3 % y 86.7 % respectivamente. Cabe indicar que no hay estudiantes que se ubiquen en el nivel bajo de comportamientos agresivos. Dichos resultados indican de manera general que son estudiantes que tienen dificultades para relacionarse con sus pares, puesto que sus comportamientos son bastante agresivos y que para mejorar sus relaciones interpersonales, requieren que estos comportamientos sean disminuidos.

De lo anterior se deduce que el grupo necesita mejorar sus comportamientos, para ello se hace necesario intervenir al grupo mediante la aplicación de un programa de estrategias basadas en el juego, ya que sus niveles predominantes son altos en comportamientos agresivos. Existen suficientes razones para aplicar el programa al grupo seleccionado para la experiencia.

Luego de finalizada la experiencia del programa, y al aplicar el post test, los resultados que se obtienen dan cuenta que los niveles de agresividad en los estudiantes han disminuido siendo esos los siguientes. El 80.0% se encuentra en bajo nivel en comportamientos agresivos y un 20.0 % en el nivel medio, cabe resaltar que ningún estudiante se mantiene en el nivel alto en comportamientos agresivos. Dichos resultados indican que cada estudiante por lo general ha disminuido sus niveles de agresividad que tenían antes de iniciar la experiencia, es decir el programa aplicado ha permitido dicha disminución, se espera confirmarlo con las pruebas estadísticas requeridas más adelante.

TABLA 4.2

Niveles de agresividad

En el pretest y postest y su diferencia del puntaje desarrollado del nivel de agresividad en su dimensión física de los estudiantes de educación inicial de 4 y 5 años de la institución educativa 80206 de Salachar distrito de Sanagorán provincia de Sánchez Carrión.

Nivel	Agresión Física			
	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Bajo	0	0	12	80.0
Medio	0	0	2	13.3
Alto	15	100.0	1	6.7
Total	15	100.0	15	100.0

FUENTE: Consolidado de respuestas Anexo 6

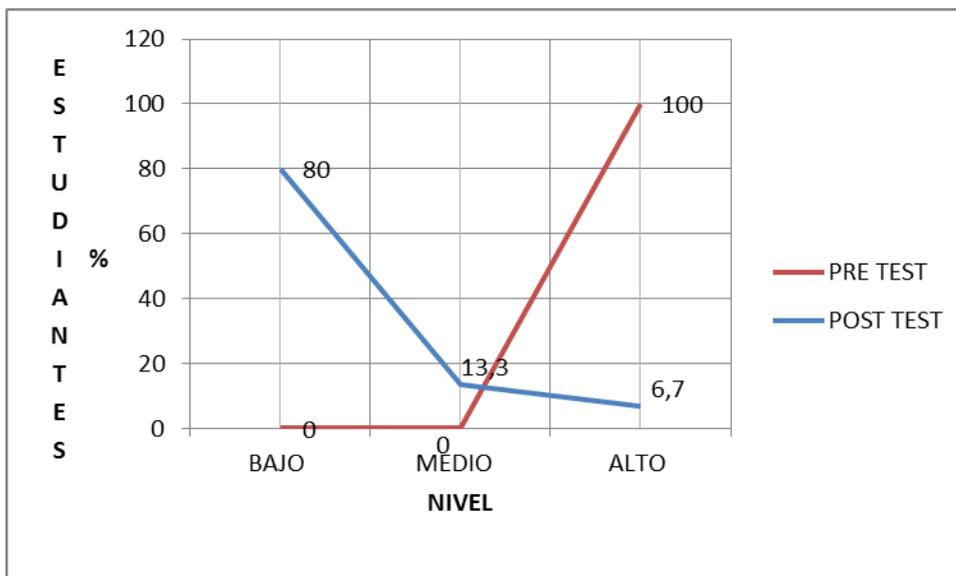


Figura 2 Niveles de agresividad, en base a la tabla 4.2

Interpretación:

En la tabla 2 y su correspondiente figura, se observa que el 100% de estudiantes inician la experiencia en el nivel alto. Estos datos reflejan la predominancia de agresiones físicas, obstaculizando las buenas relaciones entre estudiantes. Así también, los datos describen a un grupo con serias dificultades para mantener un buen clima dentro del aula; puesto que imperan las peleas entre compañeros, reaccionan mal, asimismo se empujan siempre. Actitudes que no van en un estudiantes y más aún si se trata del nivel inicial, ya que de permanecer estas actitudes pueden traer problemas en edades posteriores.

Lo anteriormente expuesto amerita trabajar en el problema, es así como al finalizar la experiencia, y aplicar el post test, nos informa que los estudiantes tienen niveles de agresividad diferentes que cuando se inició la experiencia, ya que ellos han logrado disminuir sus actitudes agresivas, en consecuencia han mejorado sus comportamientos. Ahora, los estudiantes se concentran más en el nivel bajo en la agresión física, siendo el porcentaje de 80.0%.

TABLA 4.3

Niveles de agresividad

En el pretest y postest y su diferencia del puntaje desarrollado del nivel de agresividad en su dimensión verbal de los estudiantes de educación inicial de 4 y 5 años de la institución educativa 80206 de Salachar distrito de Sanagorán provincia de Sánchez Carrión.

Nivel	Agresión Verbal			
	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Bajo	0	0	12	80
Medio	1	6.7	2	13.3
Alto	14	93.3	1	6.7
Total	15	100.0	15	100.0

FUENTE: Consolidado de respuestas Anexo 6

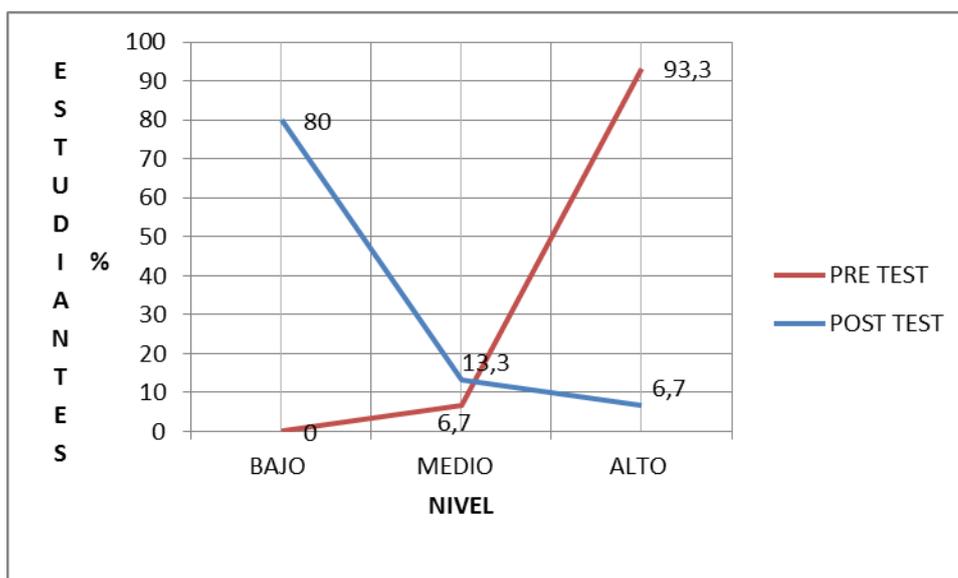


Figura 3 Niveles de agresividad, en base a la tabla 4.1

Interpretación:

Los resultados de la tabla y figura corresponden a la aplicación del pre test y pos test al grupo experimental, presentándose la distribución alcanzada en la dimensión agresividad verbal. Según el pre test, los estudiantes se distribuyen, en los niveles de medio a nivel alto, cuyas cifras porcentuales son 6.7 % y 93.3% respectivamente, y en el nivel bajo de agresividad verbal no hay estudiantes.

Dichos resultados hacen notar la forma de trato que se da al interno del grupo, donde predominan los insultos entre compañeros, llamándose por apodos en vez de hacerlo por su nombre, provocando conflictos. Es importante que los estudiantes aprendan a mantener comportamientos adecuados, ya que es un elemento importante para mantener buenas relaciones con los demás. Es necesario que a esta edad se adquiriera el sentido de buen trato puesto que este valor no solo sirve para ponerlo en práctica consigo mismo sino que este se desarrolla en relación con los demás, llamar por su nombre a otra persona, o el dirigirse con buenos modales, enseña a relacionarse de manera armoniosa con los demás.

Después de la experiencia y al aplicar el post test, el grupo de estudio ha logrado disminuir su nivel en la dimensión agresividad verbal, ahora la mayoría se concentra en el

nivel bajo con el 80% y un 13.3% en el nivel medio. Lo cual nos indica que se logró disminuir el nivel de agresividad en esta dimensión.

TABLA 4.4

Niveles de agresividad

En el pretest y postest y su diferencia del puntaje desarrollado del nivel de agresividad en su dimensión facial de los estudiantes de educación inicial de 4 y 5 años de la institución educativa 80206 de Salachar distrito de Sanagorán provincia de Sánchez Carrión.

Nivel	Agresión Facial			
	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Bajo	0	0	13	86.7
Medio	0	0	2	13.3
Alto	15	100.0	0	0.0
Total	15	100.0	15	100.0

FUENTE: Consolidado de respuestas Anexo 6

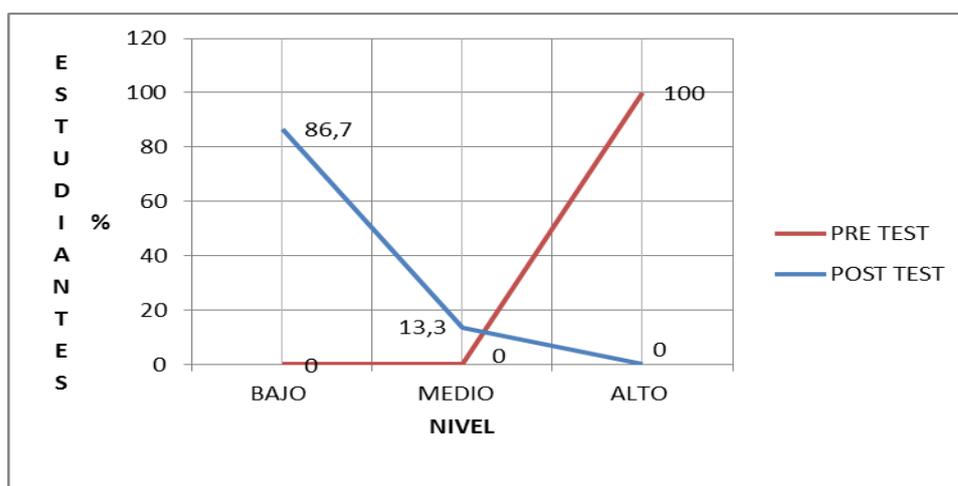


Figura 4 Niveles de agresividad, en base a la tabla 4.4

Interpretación

En la tabla 4 y su correspondiente figura, se observa que el 100% de estudiantes iniciaron la experiencia en el nivel alto. Estos datos ponen en evidencia la predominancia de agresiones expresadas de forma facial, ocasionando dificultades en mantener las buenas relaciones entre estudiantes; puesto que en la clase también imperan peleas ocasionadas por los gestos que generalmente son incómodos, provocando reaccionar mal. Actitudes que impiden el comportamiento normal de estudiantes y más aún si se trata del nivel inicial, ya que de permanecer estas actitudes pueden traer problemas en edades posteriores.

Lo anteriormente expuesto describe una realidad que debe modificarse, es así como al terminar el trabajo y luego aplicar la evaluación para ver los resultados que demuestran a los estudiantes que tienen niveles de agresividad diferente que cuando se inició la experiencia, demostraron disminuir sus actitudes agresivas en esta dimensión facial, en consecuencia han mejorado sus comportamientos. Ahora los estudiantes se concentran más en el nivel bajo de la agresión facial, siendo el porcentaje de 86.7%.

TABLA 4.5

Niveles de agresividad

En el pretest y posttest y su diferencia del puntaje desarrollado del nivel de agresividad en su dimensión Indirecta de los estudiantes de educación inicial de 4 y 5 años de la institución educativa 80206 de Salachar distrito de Sanagorán provincia de Sánchez Carrión.

Nivel	Agresión Indirecta			
	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Bajo	0	0	13	86.7
Medio	3	20	2	13.3
Alto	12	80.0	0	0
Total	15	100.0	15	100.0

FUENTE: Consolidado de respuestas Anexo 6

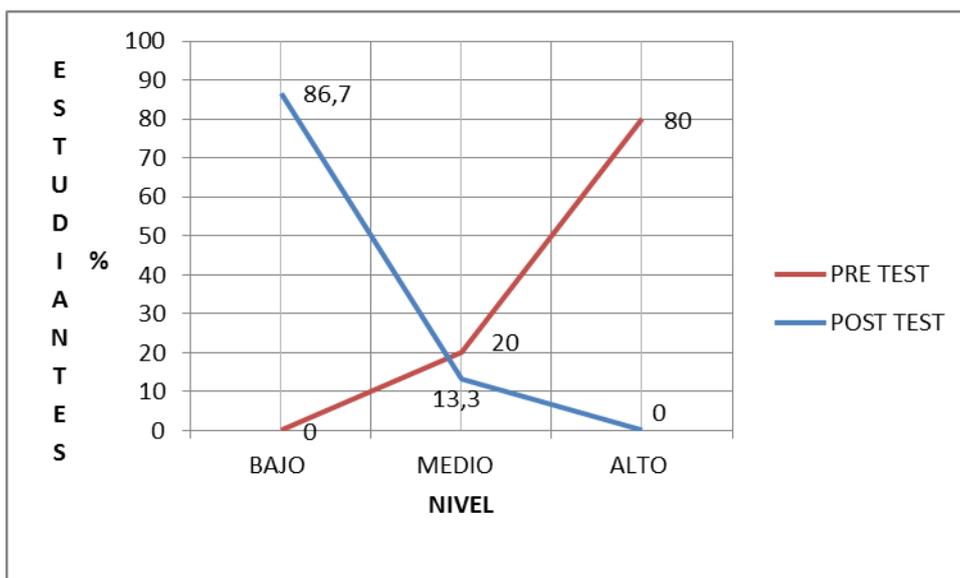


Figura 5 Niveles de agresividad, en base a la tabla 4.5

Interpretación:

En la tabla 6, los resultados corresponden a la aplicación del pre test y pos test del grupo experimental, presentándose la distribución alcanzada en la dimensión agresividad indirecta. Según el pre test, los estudiantes se distribuyen, en los niveles de medio a nivel alto, cuyas cifras porcentuales son 20.0 % y 80.0% respectivamente, y en el nivel bajo de agresividad indirecta no hay estudiantes con estas actitudes.

Dichos resultados hacen notar la forma de convivir que se da al interno del grupo, que de acuerdo a los resultados del test, los estudiantes también demuestran su agresividad hacia los demás al romper un objeto que no es suyo pero que le pertenece a otro compañero, provocando conflictos entre ellos, asimismo son estudiantes que les cuesta ser honrados y mantener las reglas de convivencia en el aula. Es preciso que a esta edad, los estudiantes aprendan mantener comportamientos adecuados, ya que es un elemento importante para mantener buenas relaciones con los demás. Es necesario que a esta edad se adquiriera el sentido de respeto y honradez puesto que dicho valor no solo sirve para ponerlo en práctica consigo mismo sino que este se desarrolla en relación con los demás, respetar las cosas de los demás, el demostrar honradez, hace a la persona tener mejor posibilidad de relacionarse con los demás.

Después de la experiencia y al aplicar el post test, el grupo en estudio ha logrado disminuir su nivel en la dimensión agresividad indirecta, ahora la mayoría se concentra en el nivel bajo con el 86.7% y un 13.3% en el nivel medio. Lo cual nos indica que se logró disminuir el nivel de agresividad en esta dimensión.

TABLA 4.6

Medidas estadísticas En el pretest y postest y su diferencia del puntaje desarrollado del nivel de agresividad antes de iniciar la experiencia en los estudiantes de educación inicial de 4 y 5 años de la institución educativa 80206 de Salachar distrito de Sanagorán provincia de Sánchez Carrión.

Medida	Grupo Experimental	
	Pre test	Post test
Media	62.4	30.1
Desviación	4.36	7.3.
Coefficiente de variación	7%	24%

FUENTE: Puntajes obtenidos en el Pre y Post - Test. Anexo 6

Interpretación:

Con la aplicación de las medidas estadísticas, los puntajes alcanzados por los estudiantes en las conductas agresivas son: La media antes de iniciar la experiencia tuvo puntaje de 62.4, para luego descender de manera notoria a 30.1 puntos, es decir de acuerdo a nuestra escala de agresividad, del nivel alto, desciende al nivel bajo. Resultados muy favorables para el grupo.

Así también de acuerdo a la variabilidad, se tiene que el coeficiente de variación indica que el grupo antes y después de la aplicación del programa mantiene puntuaciones bastante homogéneas, deduciendo que los estudiantes lograron disminuir en forma conjunta sus niveles de agresividad. Hecho que se atribuye a la metodología empleada y al uso de estrategias utilizadas durante la aplicación del programa.

TABLA 4.7

Medidas estadísticas En el pretest y postest y su diferencia del puntaje desarrollado en el grupo experimental en su dimensión de agresión física de los estudiantes de educación inicial de 4 y 5 años de la institución educativa 80206 de Salachar distrito de Sanagorán provincia de Sánchez Carrión.

Medida	Grupo Experimental – Agresión Física	
	Pre test	Post test
Media	15.9	8
Desviación	0.88	2.65
Coefficiente de variación	6%	33%

FUENTE: Puntajes obtenidos en el Pre – Post Test. Anexo 6

Interpretación:

Al observar los puntajes obtenidos por dimensiones en el grupo experimental, nos informa que la dimensión agresión física ha disminuido en el grupo, siendo sus puntajes los siguientes: antes de la aplicación del programa fue de 15.9, para descender a 8, es decir el programa permitió disminuir las conductas agresivas alrededor del 50% en puntaje, que de acuerdo a la escala específica, del nivel alto en agresión física, pasó al nivel bajo. Dichos resultados se atribuyen a la aplicación del programa, y que serán confirmados más adelante con la aplicación de las pruebas estadísticas correspondientes.

Respecto a la variabilidad, los resultados nos indican que éstos se mantienen bajos antes y después de la aplicación de la experiencia, informándonos que los calificativos se muestran más concentrados alrededor de la media.

TABLA 4.8

Medidas estadísticas

Medidas estadísticas En el pretest y postest y su diferencia del puntaje desarrollado en el grupo experimental en su dimensión de agresión verbal de los estudiantes de educación inicial de 4 y 5 años de la institución educativa 80206 de Salachar distrito de Sanagorán provincia de Sánchez Carrión.

Medida	Grupo Experimental - Agresión Verbal	
	Pre test	Post test
Media	15.7	8.07
Desviación	1.62	2.31
Coefficiente de variación	10%	29%

FUENTE: Puntajes obtenidos en el Pre – Post Test. Anexo 6

Interpretación:

Al observar la dimensión agresión verbal, en los estudiantes del grupo de estudio también nos informa que ha sido favorecida, ya que esta ha disminuido de nivel de agresividad, y su disminución ha sido de 7 puntos, puntaje que según la escala específica ha descendido del nivel alto al nivel bajo. Así se evidencia en la comparación del pre y post test de este grupo, cuyos puntajes son 15.7 y 8.07 puntos respectivamente.

Respecto a la variabilidad, los resultados indican que estos se mantienen bajos antes y después de la aplicación del programa estímulo.

TABLA 4.9

Medidas estadísticas

Medidas estadísticas En el pretest y postest y su diferencia del puntaje desarrollado en el grupo experimental en su dimensión facial de los estudiantes de educación inicial de 4 y 5 años de la institución educativa 80206 de Salachar distrito de Sanagorán provincia de Sánchez Carrión.

Medida	Grupo Experimental - Facial	
	Pre test	Post test
Media	15.9	7.27
Desviación	1.22	1.67
Coefficiente de variación	8%	23%

FUENTE: Puntajes obtenidos en el Pre – Post Test. Anexo 6

Interpretación:

Respecto a la conducta agresiva en la dimensión facial del grupo experimental, ha disminuido en el grupo, siendo sus puntajes los siguientes: antes de la aplicación de estrategias basadas en el juego fue de 15.9, para descender a 7.27, es decir el programa permitió disminuir los niveles de conductas agresivas alrededor del 50% en puntaje, que de acuerdo a la escala específica, del nivel alto en agresión facial, pasó al nivel bajo. Dichos resultados se atribuyen a la aplicación de estrategias basadas en el juego, y que serán confirmados más adelante con la aplicación de las pruebas estadísticas correspondientes.

Respecto a la variabilidad, los resultados indican que se mantienen bajos antes y después de la aplicación de la experiencia, informándonos que los calificativos se muestran más concentrados alrededor de la media.

TABLA 4.10

Medidas estadísticas

Medidas estadísticas En el pretest y postest y su diferencia del puntaje desarrollado en el grupo experimental en su dimensión indirecta de los estudiantes de educación inicial de 4 y 5 años de la institución educativa 80206 de Salachar distrito de Sanagorán provincia de Sánchez Carrión.

Medida	Grupo Experimental - Indirecta	
	Pre test	Post test
Media	14.8	6.73
Desviación	1.7	1.62
Coefficiente de variación	11%	24%

FUENTE: Puntajes obtenidos en el Pre – Post Test. Anexo 6

Interpretación:

En la dimensión conducta agresiva indirecta, los resultados en los estudiantes del grupo informa que ha sido favorecida, ya que esta ha disminuido de nivel de agresividad, y su disminución ha sido alrededor de 8 puntos, puntaje que según la escala específica ha descendido del nivel alto al nivel bajo. Así se evidencia en la comparación del pre y post test de este grupo, cuyos puntajes son 14.8 y 6.73 puntos respectivamente.

Respecto a la variabilidad, los resultados indican que estos se mantienen bajos antes y después de la aplicación del programa estímulo.

TABLA 4.11

COMPARACIÓN DE PROMEDIOS

Medidas estadísticas En el pretest y posttest y su diferencia del puntaje desarrollado en el grupo experimental de los estudiantes de educación inicial de 4 y 5 años de la institución educativa 80206 de Salachar distrito de Sanagorán provincia de Sánchez Carrión.

Dimensión	Grupo Experimental	
	Pre test	Post test
Física	15.9	8
Verbal	15.7	8.07
Facial	15.9	7.27
Indirecta	14.8	6.73

FUENTE: Tabla N° 7, 8, 9 y 10

Interpretación:

Se deduce que las cuatro dimensiones se han visto favorecidas, puesto que cada una ha disminuido en sus promedios, y por consiguiente en sus niveles de agresividad. Siendo la disminución alrededor de 8 puntos para todas.

4.1. Prueba de hipótesis

TABLA 4.12

PRUEBA ESTADÍSTICA

Grupo	Hipótesis	Valor observado	Valor tabular	Decisión
Experimental	$H_0: U_d = 0$ $H_a: U_d < 0$	16.07	1.76	Rechazar h_0

Fuente: Base de datos Anexo 6

Interpretación:

La prueba de hipótesis a través de t Student da como resultado que el valor observado: t_0 es menor ($<$) que el valor tabular rechazándose la hipótesis nula. El nivel de conductas agresivas no difiere antes ni después de aplicar el programa de estrategias basadas en el juego; por lo tanto se confirma H_1 : la aplicación del programa disminuye las conductas agresivas de cada estudiante. Esto significa que existe una asociación entre la variable independiente (programa de estrategias) y la variable dependiente (conductas agresivas) con una probabilidad de significancia del 5%, altamente significativa, según los resultados de la prueba de diferencia de medias.

4.2.1 Aplicación de la prueba estadística t de student en el pre test y post test

Prueba general para el nivel de agresividad en el grupo experimental

Hipótesis:

Ho: La aplicación de estrategias basadas en el juego no disminuye el comportamiento agresivo de los estudiantes del Nivel Inicial (4 y 5 años) de la I.E. N° 80206 “Salachar” – Sanagorán

H1: La aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye el comportamiento agresivo de los estudiantes del Nivel Inicial (4 y 5 años) de la I.E. N° 80206 “Salachar” – Sanagorán

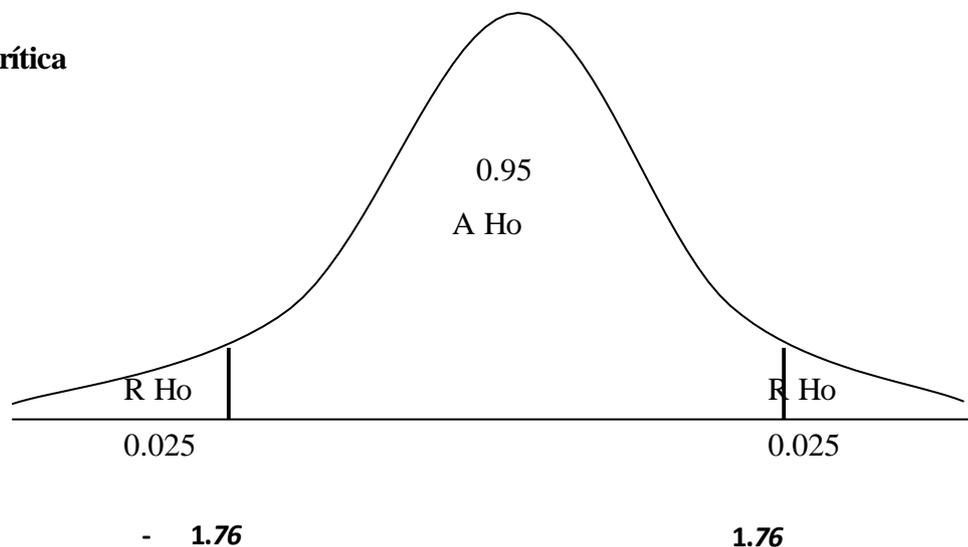
Ho: $U_d = 0$

H1: $U_d < 0$

Estadístico de la prueba:

$$t_o = \frac{30.1 - 62.4}{7.54 / \sqrt{15}} = -16.07$$

Región crítica



Decisión:

Debido a que el valor calculado es menor que el valor tabulado ($-16.07 < -1.76$), se determina a un nivel de significancia de 0.05 que los datos indican que la aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye los comportamientos agresivos de los estudiantes del nivel inicial.

4.2.2 Prueba específica para el nivel de agresividad en la dimensión física

Hipótesis:

Ho: La aplicación de estrategias basadas en el juego no disminuye el comportamiento agresivo físico de los estudiantes del Nivel Inicial (4 y 5 años) de la I.E. N° 80206 “Salachar” – Sanagorán

H₁: La aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye el comportamiento agresivo físico de los estudiantes del Nivel Inicial (4 y 5 años) de la I.E. N° 80206 “Salachar” – Sanagorán

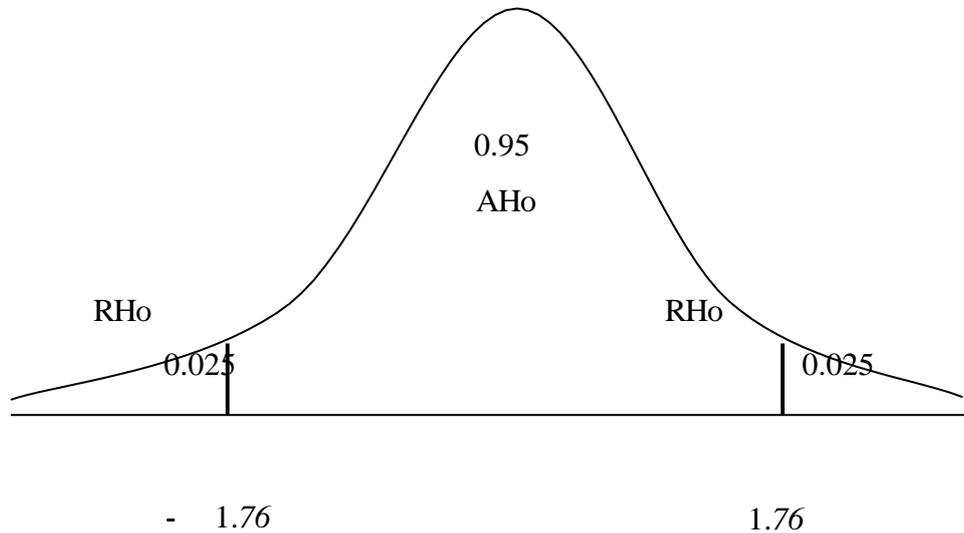
Ho: $U_d = 0$

H₁: $U_d < 0$

Estadístico de la prueba:

$$t_o = \frac{8 - 15.9}{2.46 / \sqrt{15}} = -13.17$$

Región crítica:



Decisión:

Debido a que el valor calculado es menor que el valor tabulado ($-13.17 < -1.76$), se determina a un nivel de significancia de 0.05 que los datos indican que la aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye los comportamientos agresivos físicos de los estudiantes del nivel inicial.

4.2.3 Prueba específica para el nivel de agresividad en la dimensión verbal

Hipótesis:

Ho: La aplicación de estrategias basadas en el juego no disminuye el comportamiento agresivo verbal de los estudiantes del Nivel Inicial (4 y 5 años) de la I.E. N° 80206 “Salachar” – Sanagorán

H1: La aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye el comportamiento agresivo verbal de los estudiantes del Nivel Inicial (4 y 5 años) de la I.E. N° 80206 “Salachar” – Sanagorán

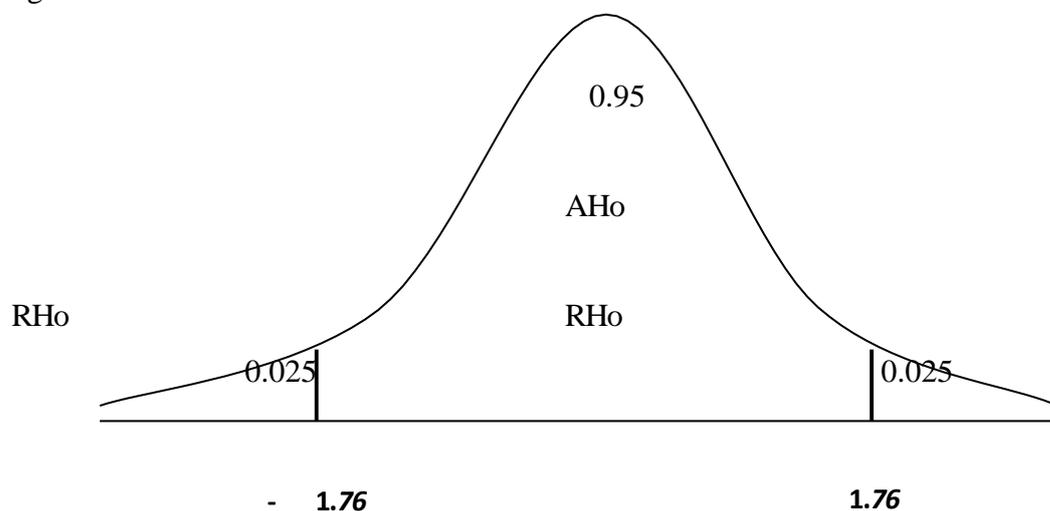
Ho: $U_d = 0$

H1: $U_d < 0$

Estadístico de la prueba:

$$t_o = \frac{8.07 - 15.7}{2.16 / \sqrt{15}} = -13.625$$

Región crítica:



Decisión:

Debido a que el valor calculado es menor que el valor tabulado ($-13.625 < -1.76$), se determina a un nivel de significancia de 0.05 que los datos indican que la aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye los comportamientos agresivos verbales de los estudiantes del nivel inicial.

4.2.4. Prueba específica para el nivel de agresividad en la dimensión facial

Hipótesis:

Ho: La aplicación de estrategias basadas en el juego no disminuye el comportamiento agresivo facial de los estudiantes del Nivel Inicial (4 y 5 años) de la I.E. N° 80206 “Salachar” – Sanagorán

H1: La aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye el comportamiento agresivo facial de los estudiantes del Nivel Inicial (4 y 5 años) de la I.E. N° 80206 “Salachar” – Sanagorán

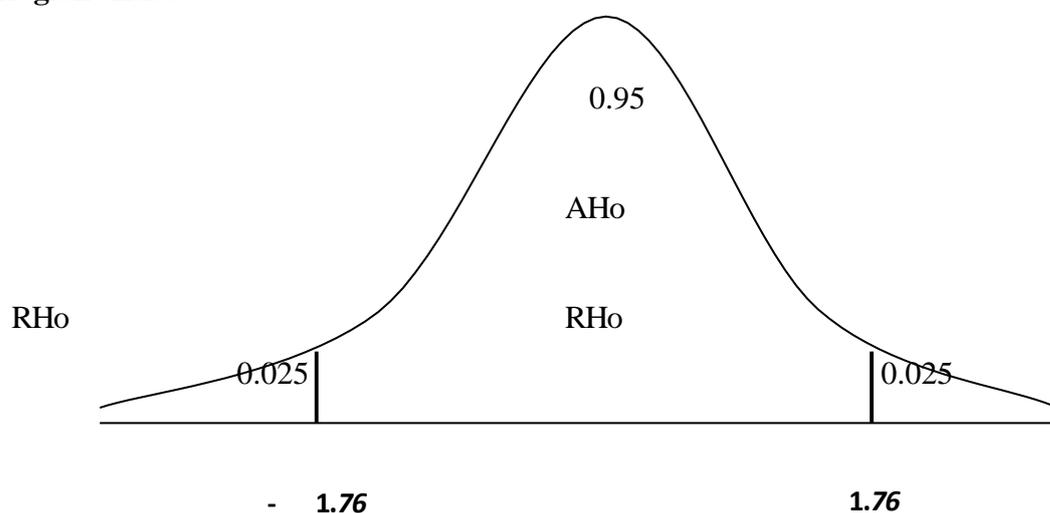
Ho: $U_d = 0$

H1: $U_d < 0$

Estadístico de la prueba:

$$t_o = \frac{7.27 - 15.9}{2.16 / \sqrt{15}} = -15.41$$

Región crítica:



Decisión:

Debido a que el valor calculado es menor que el valor tabulado ($-15.41 < -1.76$), se determina a un nivel de significancia de 0.05 que los datos indican que la aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye las conductas agresivas faciales de los estudiantes del nivel inicial.

4.2.5 Prueba específica para el nivel de agresividad en la dimensión indirecta

Hipótesis:

Ho: La aplicación de estrategias basadas en el juego no disminuye el comportamiento agresivo indirecto de los estudiantes del Nivel Inicial (4 y 5 años) de la I.E. N° 80206 “Salachar” – Sanagorán

H1: La aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye el comportamiento agresivo indirecto de los estudiantes del Nivel Inicial (4 y 5 años) de la I.E. N° 80206 “Salachar” – Sanagorán

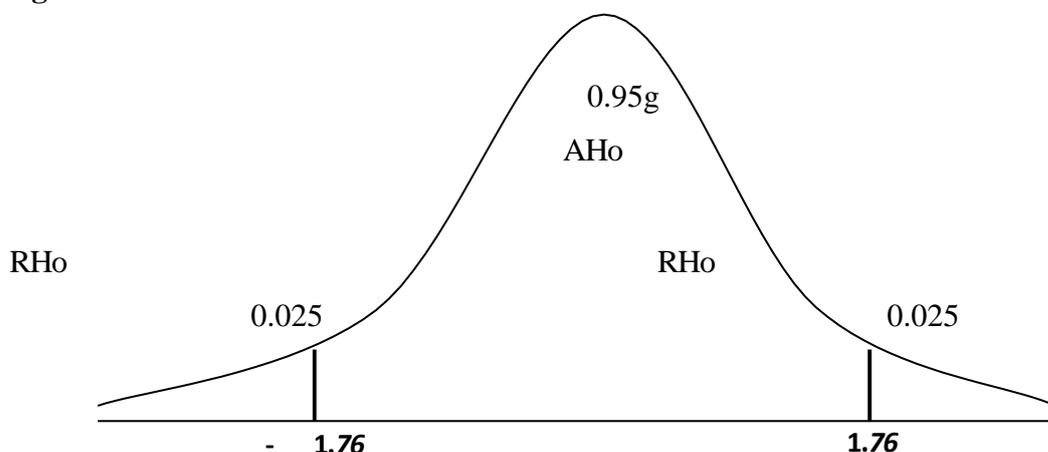
Ho: $U_d = 0$

H1: $U_d < 0$

Estadístico de la prueba:

$$t_o = \frac{6.7 - 14.8}{2.22 / \sqrt{15}} = -14.21$$

Región crítica:



Decisión:

Debido a que el valor calculado es menor que el valor tabulado ($-14.21 < -1.76$), se determina a un nivel de significancia de 0.05 que los datos indican que la aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye las conductas agresivas indirectas de cada estudiante del nivel inicial.

4.2. **Discusión de resultados:**

Después de aplicar el programa de estrategias basadas en el juego” para disminuir la conducta agresiva, el cual fue ejecutado en la Institución Educativa N° 80206 de Salachar en el Distrito de Sanagorán” y luego de analizar los resultados obtenidos en la presente investigación pasamos a la discusión de resultados donde se considera que:

Las conductas agresivas es un tema estudiado desde siempre debido a las implicancias que tiene para la vida en común. Este comportamiento implica una intencionalidad de producir daño a otro, teniendo determinantes biológicos y ambientales. Boldizar (1990), define por ser nociva para la convivencia social y hacer daño a los otros, debemos ver la agresión como un comportamiento que debe ser claramente desalentado.

De acuerdo a la tabla 1, nos muestra el estado inicial de sus comportamientos agresivos en los estudiantes, donde los niveles de agresividad antes de la iniciación del programa estímulo, se distribuyen de medio a alto, cuyos porcentajes son 13.3% y 86.7% respectivamente, evidenciando que los estudiantes requieren ser atendidos con estrategias adecuadas para esta edad; tal como lo expresa Calderón (2010), que los maestros deben dar apertura a la participación de actividades lúdicas porque ellas promueven actitudes positivas entre sus iguales, sobre todo en esta etapa pre escolar, donde las agresiones son muchas veces injustificadas, entonces recomienda utilizar programas de juegos creativos. Además es preciso mencionar a Monclús (2005), al señalar que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia y los Módulos de atención al Maltrato Infantil en Salud se han ocupado reiteradamente de llamar la atención acerca de un tema de preocupación y de presencia creciente como es la violencia escolar, y de proponer respuestas a los conflictos que esta provoca. Es por ello que se han creado estrategias de juego y de lúdica para contrarrestar estas condiciones, fomentando la creación de escenarios adecuados para favorecer la vida social y personal de los infantes, se han desarrollado en diferentes países, lúdicas acordes a la cultura y a las tradiciones propias de cada país beneficiando

principalmente a todos los niños del mundo, atendiendo las necesidades básicas de integridad donde la escuela ofrece y abre estos espacios para la convivencia.

Los niños que presentan comportamientos agresivos, es porque recibieron maltrato físico o psicológico de sus padres, profesor, compañeros, tal como lo afirma Maritza Pineda Rodríguez (2005). El 77.14% de niños que evidencian maltrato físico- psicológico presentan problemas en su comportamiento; el maltrato físico – psicológico recibido en el hogar, la escuela o la comunidad determina los malos comportamientos de los niños.

En la misma tabla, también se observa los resultados del post test, donde los niveles de agresividad han disminuido notablemente, siendo ahora nivel bajo y medio, cuyos porcentajes son 80% y 20% respectivamente, estos resultados se corroboran cuando lo afirma Vygotsky, que el juego es considerado como una de las extraordinarias estrategias porque libera al niño de las coacciones a las que está sometido. Gálvez (2000).

De la misma manera, otro sustento se encuentra en Calderón (2007) al afirmar que, si hay un vínculo afectivo entre docente y alumno, es posible modificar y reducir las conductas agresivas de los niños.

Asimismo, los resultados anteriores se confirman al aplicar la prueba estadística t student para la diferencia de medias de un grupo en el resultado del post test del grupo experimental, se comprobó que el programa de estrategias basadas en el juego disminuye significativamente la agresividad de los estudiantes.

En la tabla 2, nos informa los niveles de agresividad según la dimensión agresión física, dichos niveles predominantes antes de la ejecución de la experiencia, según el pre test se distribuyen en el nivel alto con el 100%, indicando que son estudiantes cuyo comportamiento está basado en peleas, causar daño físicamente entre compañero, patearse, jalonearse. De acuerdo al psicoanálisis estos tipos de comportamiento puede presentarse desde las formas más primitivas (morder, pegar, pisotear, etc.) así también, otros estudios refieren que las manifestaciones de la conducta agresiva son distintas a través de las sociedades y varían de sujeto a sujeto.

Cuando las formas de manifestar conductas agresivas es física (golpes, patadas, etc.), suele llamarse agresión directa o agresión instrumental. Card, Stucky, Sawalani (2008) considera más apropiada de varones.

“La agresión física es la forma más común de agresión en la primera infancia porque requiere menos mediación cognitiva, menos habilidades sociales y menor desarrollo del lenguaje que otras formas de agresión” (Coie & Dodge, 1998; citado por Tremblay 1999- 2004).

Al intentar explicarnos por qué existe la agresividad, algunos teóricos sostienen que la agresividad es innata, que tiene sus raíces en nuestra propia naturaleza biológica y que es adaptativa, ayudando a nuestra sobrevivencia como especie humana, luchar contra animales feroces y corpulentos, contra los rigores y obstáculos de la naturaleza (fríos, tormentas, etc.) en todas estas el ser humano ha sabido vencer y ha sobrevivido. Aguilar, Lebl, Recinos (1997) sin embargo, respecto a la explicación de su naturaleza, hay un total desacuerdo, según nuestro estudio coincidimos con Melero (1996), que la agresividad está influenciada por el ambiente, y no es más que una reacción aprendida del entorno, aquí resaltamos que los estudiantes provienen de hogares rurales, donde los padres por lo general utilizan el castigo como un medio para corregir el mal comportamiento de los hijos.

Pineda (2005), también explica cuando los estudiantes evidencian maltrato físico-psicológico presentan problemas en su comportamiento (agresividad); El maltrato físico – psicológico recibido en el hogar, la escuela o la comunidad determina los malos comportamientos de los niños. Otra autora como Guevara (2003), refiere que el maltrato físico y psicológico tiene grandes incidencias en el comportamiento agresivo de los niños; el maltrato es un gran problema personal y social, pues si se continúa maltratando a los niños y niñas se tendrá personas incapaces de servir a la sociedad; los niños y niñas con problemas de comportamiento presentan dificultad en las habilidades de socialización, pobre auto concepto, dependencia, sentimientos de soledad, conductas disruptivas, hiperactividad, destructibilidad e impulsividad lo que afecta su rendimiento en la escuela.

Como lo señala Ferreira (1999), en cuanto se refiere a agresividad de niños, un niño que asusta o trata de dominar a otros niños amenazándoles o intimidándoles manifiesta un problema que muchas veces nace en el hogar. Los abusones usan las amenazas o la insinuación de amenaza para obligar o disuadir de un comportamiento, una actuación o cualquier cosa que el abusador quiera.

Por supuesto hay chicos que son violentos y para quienes la agresividad no está moderada por las normas sociales, los valores y las influencias interpersonales. No están interesados en intimidar y controlar. Más bien agreden a cualquiera o cualquier cosa que se interponga entre ellos y lo que desean, sea lo que sea. Son verdaderamente peligrosos. Pueden ser producto de una perturbación emocional grave, una socialización disfuncional, una experiencia de su vida, u otra multitud de factores.

En los resultados del post test, de la misma tabla, se puede mostrar que los niveles de agresividad o malos comportamientos de los estudiantes han disminuido, siendo sus niveles de bajo a medio, con porcentajes de 80.6% y 13.3% respectivamente.

Así también, estos hechos lo confirman con la prueba estadística de la diferencia de medias utilizada, tal como se muestra a una confianza del 95%, al encontrar diferencias significativas, tanto al inicio como al final del programa estímulo.

La tabla 03, reporta los resultados respecto a la dimensión de conducta agresiva verbal, observando que antes de iniciar el uso de estrategias basadas en el juego, predomina el nivel alto con el 93.3%, mientras que el nivel medio es el 6.7%, y nulo para el nivel bajo en agresividad verbal. En tanto que después de aplicar estrategias de juego, se observa una disminución de nivel de agresividad verbal, siendo ahora estos, bajo, con el 80%; medio, con un 13.3%, mientras que con un 6.7% se ubica en el nivel alto.

Esto se explica como lo señala Conde y León (2015), cuando se elabora sesiones de aprendizaje basadas en actividades lúdicas que incentiven a los niños a estrechar

relaciones de amistad, diálogos para resolver conflictos de manera pacífica es posible tener un aula de clase de convivencia sana.

De la misma manera, cuando se aplica la prueba estadística t de student al 95% de confianza, se confirma que la aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye conductas agresivas verbales de los estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa N° 80206.

Respecto a la tabla 4, sobre las conductas agresivas faciales, el nivel de agresividad predominante antes de la experiencia es alto con el 100%. Según Conde y León (2015), en periodo escolar los niños presentan conductas negativas hacia sus compañeros, entre las que menciona el uso de acciones corporales como los golpes, empujones y señas ofensivas, implicado por la falta de apoyo y afecto para ser parte de la sociedad.

Estas conductas en los niños, Bandura (1977) considera que “El aprendizaje conductual presupone que el entorno de las personas causa que estas se comporten de una manera determinada”, el mismo autor refiere que los niños observan diariamente comportamientos inadecuados de otras personas y estos a su vez imitan lo que ven a su alrededor, este puede ser reflejado de manera verbal o corporal.

La tabla 5, cuyos resultados refieren a las conductas agresivas indirectas, antes de la experiencia se muestran altas con el 80% y media con el 20%, para luego de la experiencia, las conductas agresivas disminuyeron a un nivel bajo con 86.7%. Tal como lo afirma Stoker (1984), que la lúdica es una estrategia didáctica que marca principios en la enseñanza y es necesario implementarlos para mejorar la calidad educativa y mejorar el comportamiento de los niños de la manera más adecuada, para lograrlo seleccionando los medios de enseñanza, asignando actividades y tareas y evaluando los aprendizajes, desde esta perspectiva es así como se llevó a cabo nuestra experiencia, puesto que nos preocupamos por generar espacios agradables, haciendo posible transformar el ambiente hostil en un espacio acogedor.

Concluyendo esta discusión, deducimos que la aplicación del programa de estrategias de juego ha permitido que los estudiantes participantes de la experiencia, logren disminuir sus comportamientos agresivos expresados en agresiones físicas, verbales, faciales e indirectas, de este modo se mejoraran las relaciones sociales.

Capítulo V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

La presente investigación buscó demostrar que con el uso de estrategias de juego se logra disminuir la conducta agresiva.

Después de haber realizado la discusión de los resultados en forma general y por dimensiones, se llegó a las siguientes conclusiones:

-La aplicación del uso de estrategias de juego logró disminuir de manera significativa los niveles de agresividad que se ubicaban en el nivel alto con un puntaje de 62.4, al nivel bajo con 30.1 puntos.

-La prueba estadística de la t de student lo confirma con 95% de confianza, al comparar el valor observado (- 16.07), menor que el valor tabular (- 1.76)

-La aplicación del uso de estrategias de juego logró disminuir de manera significativa los niveles de agresividad en la dimensión física que se ubicaba en el nivel alto con 15.9 de puntuación, al nivel bajo en 8 puntos.

-La prueba estadística de la t de student lo confirma con 95% de confianza, al comparar el valor observado (- 13.17), menor que el valor tabular (- 1.76)

-La aplicación del uso de estrategias de juego logró disminuir de manera significativa los niveles de conductas agresivas en la dimensión verbal que se ubicaba en el nivel alto con 15.7 de puntaje, al nivel bajo en 8.07 puntos.

-La prueba estadística de la t de student lo confirma con 95% de confianza, al comparar el valor observado (- 13.625), menor que el valor tabular (- 1.76)

-La aplicación del uso de estrategias de juego logró disminuir de manera significativa los niveles de conductas agresivas en la dimensión facial que se ubicaba en el nivel alto con 15.9 de puntaje, al nivel bajo en 7.27 puntos. La prueba estadística se confirma con 95% de confianza.

-La aplicación del uso de estrategias de juego logró disminuir de manera

significativa los niveles de conductas agresivas en la dimensión indirecta que se ubicaba en el nivel alto con 14.8 de puntaje, al nivel bajo en 6.73 puntos. Confirmándose con la prueba estadística al 95% de confianza.

-La prueba de hipótesis en la t de student se aprueba a un 95% de confianza que aprobó este trabajo con la tabulación que demuestra según la estadística dada.

5.2. Recomendaciones:

- El juego es una estrategia motivadora para el niño y necesaria para promover su desarrollo integral.
- Aplicar el uso de estrategias basadas en el juego para disminuir el comportamiento agresivo, en otros grupos de estudiantes de la misma Institución Educativa.
- Difundir la aplicación de estrategias de juego, para disminuir el comportamiento agresivo en otras Instituciones Educativas del ámbito de la Provincia Sánchez Carrión.
- Reconocer que el juego es un factor importante para los niños, porque les permite divertirse y a la vez convivir con los demás.
- Insertar la aplicación del uso de estrategias basadas en el juego, en el Currículo de la Institución Educativa, realizando las mejoras del caso en la propuesta.
- Hacer acompañamiento a los estudiantes durante el recreo, organizar con ellos juegos, de diferentes actividades lúdicas, para fomentar el compañerismo.

BIBLIOGRAFÍA

- Alayo & Peralta (2010), *Relación entre los niveles de disciplina y el rendimiento en el aprendizaje en el área personal social de los alumnos de la I.E. 80040 Divino Maestro la esperanza*. (Tesis de Maestría) Universidad César Vallejo de Trujillo
- Alvarado V. (2010), *Estrategias en la clase de educación física para reducir la agresividad en los estudiantes*.
- Bandura, A. (1973), *Agresión un análisis del aprendizaje social*. USA: Social Foundations of Thought and Action
- Bandura, A. (1983), *Psychological mechanisms of aggression*. In R. G. Geen & E. Donnerstein (Eds.), *Aggression: Theoretical and empirical reviews* (pp. Baquero, R. (1996) *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor S.A.
- Cabrera, L., Medina, C. & Perez, K. (2010) *Programa de juegos infantiles para disminuir la agresividad en niños de 4 años de la I.E. N° 1582 "Mis Angelitos" del distrito Víctor Larco Herrera, de la provincia de Trujillo – Año 2009*. Universidad Nacional de Trujillo.
- Calero, M. (1993) *Educación Jugando*. Lima: Alfa omega.
- Coie & Dodge, 1998; citado por Tremblay 1999- 2004. *La conducta agresiva*.
- De Dollard, M. (1939), *Teoría de Frustración y Agresión*.
- Decroly, O. & Monchamp, E. (2002). *El juego educativo*. Madrid: Morata
- Galvez, S. (2000), *Métodos y técnicas de aprendizaje*. Cajamarca: San Marcos.
- García, M. (2015), *Agresividad y violencia en la escuela*. España. Escuela Nueva.
- González (2014), en la tesis: "El juego como instancia recreativa en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera"
- Lorenz, K. (1966), *Sobre la Agresión*. USA. }
- Moll, L. (1993), *Vigotsky y la Educación*. Buenos Aires: Aique. *Monografías.com agresividad infantil* enviado por ParcoLendeo 29 de mayo de 2006

- Morales, S. & Zavaleta, E. (2015) *Influencia del Programa de psicomotricidad en la disminución de la agresividad de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E. N° 1564 “Radiantes Capullitos” de la Urb. Chimú – 2014. Universidad Nacional de Trujillo.*
- Naguin, D. (2009), *Etapas en la vida de los agresores físicos*. Medellín: Programa de convivencia ciudadana.
- Lorenz, K. (1966), *Sobre la Agresión*. USA. }
- Paredes, J. & Ruiz, J. (2012), *Influencia del Programa de música SACRA para reducir conductas agresivas en niños de 4 años de edad de la I. E. N° 210 de la Urb. Santa María, 2011*. Universidad Nacional de Trujillo.
- Perú. Pediatra. *Maltrato entre Pares*. (2008, Marzo). Mercado, 61 CEPAL-N°105-2011)
- Pineda (2005), *agresividad gfsica*.
- Rivas, M. & Verastegui, B. (2014), *Programa de juegos “Divirtiéndome con mis amigos” para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la I.E. N° 206 “Saber y Fantasía con María” de la ciudad de Trujillo 2013*. Universidad Nacional de Trujillo.
- Sánchez (2009), *en la ponencia: “Juego y Aprendizaje: Nuestro hallazgo metodológico”, tomado de la tesis de Rivas & Verastegui (Trujillo, 2004)*
- Save de Children. (2014), Mexico. *La violencia, un impedimento para el desarrollo de las niñas en México*.
- Weisinger, H. (1988,) *Técnicas para el control del comportamiento agresivo*. Barcelona:
- Zillmann, D. & Johnson, R. (1973), *Motivación y agresividad perpetua*. Journal o Research in Personalidad.

WEBGRAFÍA

- <http://educacion.laguia2000.com/general/bandura-y-agresividad#ixzz4MuWvo6uc> Bandura y la agresividad. La Guía de Educación 06 de marzo de 2015.
- [www.monografias.com/cuan-feliz-es-ser-muy-feliz-veenhoven,r\(s.f.\)](http://www.monografias.com/cuan-feliz-es-ser-muy-feliz-veenhoven-r-s-f/)
- [www.monografias.com/juego como estrategias didácticas](http://www.monografias.com/juego-como-estrategias-didacticas) 28 de octubre de 2014
- [www.slideshare.net/el-juego según jean Piaget](http://www.slideshare.net/el-juego-según-jean-piaget) 11 de diciembre de 2007
- [www.wikipedia.org.estrategias-juego y conducta agresiva](http://www.wikipedia.org/estrategias-juego-y-conducta-agresiva). pily :estrategias lúdicas para manejar comportamientos agresivos en los niños de 5 años 29 de mayo de 2011.

APÉNDICE

APENDICE N° 1: Presentación y análisis de resultados

pre – test																													
	1	2	3	4	5	6	SUB TOTAL	7	8	9	10	11	12	SUB TOTAL	13	14	15	16	17	18	SUB TOTAL	19	20	21	22	23	24	SUB TOTAL	Total
1	3	3	3	3	3	2	17	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	2	3	17	3	3	3	3	3	3	18	70
2	3	2	2	3	3	2	15	2	3	3	2	3	3	16	3	2	3	3	3	2	16	3	2	3	2	3	2	15	62
3	3	2	3	2	3	3	16	2	2	3	3	3	2	15	3	3	2	2	3	2	15	3	2	2	3	2	3	15	61
4	3	3	2	2	3	2	15	2	2	3	2	2	2	13	2	3	3	2	2	2	14	2	2	3	2	2	2	13	55
5	2	2	2	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	3	2	3	16	3	3	3	2	3	3	17	66
6	2	2	3	3	3	2	15	2	2	3	3	3	2	15	3	3	3	2	3	3	17	3	2	3	2	3	2	15	62
7	2	3	2	3	3	2	15	2	3	2	3	2	2	14	2	2	3	2	2	3	14	2	2	2	2	2	2	12	55
8	3	3	3	2	3	3	17	3	3	3	3	3	3	18	3	2	3	3	3	2	16	2	2	3	2	2	3	14	65
9	3	3	3	3	2	2	16	3	2	3	3	3	2	16	3	3	3	3	2	3	17	2	3	2	3	3	3	16	65
10	3	2	3	3	2	3	16	2	3	3	3	3	3	17	3	2	3	2	3	3	16	2	3	3	3	3	2	16	65
11	3	2	3	3	3	2	16	3	3	3	2	2	2	15	3	3	3	3	3	2	17	2	3	2	2	2	3	14	62
12	3	3	3	3	3	2	17	3	3	2	3	3	2	16	2	2	3	3	3	3	16	2	2	3	3	2	2	14	63
13	3	2	2	3	3	2	15	2	3	2	2	2	2	13	2	3	2	3	3	3	16	2	2	2	2	2	2	12	56
14	3	3	3	3	3	2	17	3	3	3	2	3	2	16	3	3	3	3	3	3	18	3	2	2	3	3	3	16	67
15	2	3	3	3	3	3	17	3	3	2	3	3	2	16	2	3	2	3	2	2	14	2	3	3	2	3	2	15	62
							15.9							15.7							15.9							14.8	62.4
							0.88							1.62							1.22							1.7	4.36
							0.06							0.1							0.08							0.11	0.07

post test																													
	1	2	3	4	5	6	SUB TOTAL	7	8	9	10	11	12	SUB TOTAL	13	14	15	16	17	18	SUB TOTAL	19	20	21	22	23	24	SUB TOTAL	TOTAL
1	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	1	2	7	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	26
2	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	2	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	26
3	1	1	1	1	1	1	6	1	2	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	25
4	1	2	2	2	1	1	9	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	1	1	6	29
5	1	1	1	1	1	2	7	2	2	1	1	1	1	8	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	28
6	2	2	2	2	1	1	10	1	1	1	3	1	2	9	2	2	1	1	2	2	10	2	1	2	2	2	2	11	40
7	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	24
8	3	3	3	2	2	2	15	3	2	1	2	2	2	12	3	2	2	2	1	1	11	1	2	1	1	1	2	8	46
9	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	24
10	2	3	1	1	1	1	9	3	3	3	3	1	1	14	1	2	2	1	1	2	9	1	2	1	2	1	3	10	42
11	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	26
12	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	2	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	26
13	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	1	1	6	26
14	2	2	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	26
15	3	1	1	3	1	3	12	2	1	2	3	1	1	10	1	1	2	3	1	1	9	1	1	1	1	1	1	6	37
							8							8.1							7.3							6.7	30
							2.6							2.3							1.7							1.6	7.3
							0.3							0.3							0.2							0.2	0.2

APÉNDICE N° 2: INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN

FICHA TÉCNICA

- a. Nombre del instrumento:** Guía de observación
- b. Autores del instrumento:** Tomado de la tesis para la obtención del grado de magister en Educación Primaria, titulado: “Propuestas de Juego para disminuir las conductas agresivas de los niños del III ciclo de Educación Primaria”. Autora: López Gómez, Cecilia Nery, 2014.
- c. Objetivo instrumento:** “Observar conductas agresivas de niños y niñas del II Ciclo de educación Inicial de I.E. N° 80206 Salachar - Sanagorán- Sánchez Carrión 2016”.
- d. Usuarios.** Se recogió información de los siguientes actores educativos: Niños(as) el II Ciclo del nivel inicial de la I.E. 802016 Salachar Sanagorán Sánchez Carrión La Libertad.
- e. Características y modo de aplicación**

La Guía de Observación se aplicó en los niños(as) del II Ciclo de educación Inicial de la I.E. N° 80206 Salachar - Sanagorán- Sánchez Carrión para medir y observar algunas conductas agresivas, consta de 24 ítems y se relaciona con cuatro dimensiones: Agresión Física, Agresión Verbal, Agresión Facial y ademanes y agresividad indirecta. La docente observó en forma individual a los niños y niñas y marcar con precisión los datos solicitados.
- f. Estructura del Instrumento**

Guía de observación sobre conductas agresivas de los niños(as) del II Ciclo de Ed. Inicial de la I.E. N° 80206, Salachar - Sanagorán- Sánchez Carrión.

PRE-TEST y POST-TEST

El instrumento utilizado fue la Guía de Observación, validada a través del juicio de expertos, como: Ana María Carranza Flores, magister en Educación Inicial, el cual ha sido aplicado a los niños y niñas del II ciclo de Educación Inicial, para la observación de sus conductas agresivas.

Variable: conducta agresiva		
Dimensión	Indicadores	Ítems
Agresividad física	Es constante practicando conductas agresivas.	1-2
	Agresión con partes de su cuerpo.	3-4
	Demostración agresiva en alto riesgo.	5-6
Agresividad verbal	Demuestra falta de formación en el hogar al emitir palabras vulgares	7-8
	Pone en práctica el acoso.	9-10
	Disfruta siendo incorregible.	11-12
Agresividad facial	Pone en práctica gestos indebidos.	13-14
	Realización de gestos obscenos	15-16
	Es intolerante con sus compañeros.	17-18
Agresividad indirecta	Desobedece las normas de convivencia.	19-20
	Sustracción de pertenencias de su entorno.	21-22
	Demuestra agresividad con los objetos de sus pares.	23-24

Tabla de puntuación

Guía de observación para medir la conducta agresiva de los niños y niñas del II ciclo de educación Inicial de la I.E. N° 80206 de Salachar – Sanagorán- Sánchez Carrión, 2016.

SIEMPRE	A VECES	NUNCA
3	2	1

GUÍA DE OBSERVACIÓN

DIMENSIÓN	Ítems	VALORACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Agresividad Física	1. Da empujones a sus compañeros.	3	2	1
	2. Se patean entre compañeros.	3	2	1
	3. Jala los cabellos de sus compañeros.	3	2	1
	4. Golpea a sus compañeros con la mano.	3	2	1
	5. Tira con piedra a sus compañeros para agredirlo	3	2	1
	6. Tira con algún objeto a sus compañeros para golpearlo.	3	2	1
Agresividad Verbal	7. Emite palabras soeces.	3	2	1
	8. Pone apodos a sus compañeros.	3	2	1
	9. Insulta frecuentemente en forma verbal a sus compañeros.	3	2	1
	10. Amenaza con palabras desafiantes a sus compañeros.	3	2	1
	11. Se burla de sus compañeros emitiendo palabras groseras.	3	2	1
	12. Mienta a la madre a sus compañeros.	3	2	1
Agresividad Facial	13. Frunce las cejas.	3	2	1
	14. Frunce la boca.	3	2	1
	15. Saca la lengua.	3	2	1
	16. Con las extremidades superiores realiza gestos obscenos a sus pares.	3	2	1
	17. Cierra los ojos en señal de agresividad.	3	2	1
	18. Se burla de sus compañeros con carcajadas desagradables.	3	2	1
Agresividad Indirecta	19. Rompe sus útiles escolares en señal de venganza.	3	2	1
	20. Tira los útiles escolares de sus compañeros.	3	2	1
	21. Sustraer los útiles de sus compañeros.	3	2	1
	22. Esconde los objetos personales de sus compañeros.	3	2	1
	23. Tira los objetos de sus compañeros y lo pisotea.	3	2	1
	24. Raya los cuadernos de sus compañeros.	3	2	1

ESCALA:

Escala general

Escala	Intervalo
Alto	56-72
Medio	39-55
Bajo	24 - 38

Escala específica

Escala	A. Física	A. Verbal	A. Facial	A. Indirecta
Alto	1 - 18	1- 18	1- 18	1- 18
Medio	1-12	1 - 12	1-12	1 -12
Bajo	1 - 6	1 - 6	1 - 6	1 - 6

APÉNDICE N° 03: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título	Variables	Enunciado Pregunta de investigación	Objetivos	Hipótesis	Tipo de investigación
El juego como estrategia para disminuir la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 de Salachar - Sanagorán-Sánchez Carrión, 2016.	Variable independiente Estrategias basadas en el juego.	¿En qué medida el juego, como estrategia, disminuirá la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial (4 y 5 años) de la I.E. N° 80206, Salachar - Sanagorán-Sánchez Carrión, 2016. Específicos. a. Evaluar la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar – Sanagorán -Sánchez Carrión, antes de aplicar las estrategias basadas	Objetivo general. -Determinar en qué medida el juego, como estrategia, disminuye la conducta agresiva de los estudiantes del segundo ciclo de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206, Salachar – Sanagorán-Sánchez Carrión, 2016. Objetivos específicos. - Evaluar la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de la I.E. N° 80206,	HG. La aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 Salachar - Sanagorán - Sánchez Carrión 2016. He1. La aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye el nivel de conducta agresiva en su dimensión de agresión física de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 de Salachar – Sanagorán –	Aplicada
	Variable dependiente. Conductas agresivas				

		<p>en el juego.</p> <p>b. ¿En qué medida el juego, como estrategia, disminuirá la conducta agresiva en sus dimensiones de agresión física, en los estudiantes de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar - Sanagorán - Sánchez Carrión, 2016?</p> <p>c. ¿En qué medida el juego, como estrategia, disminuirá la conducta agresiva en su dimensión de agresión facial en los estudiantes de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar -</p>	<p>Salachar – Sanagorán- Sánchez Carrión, antes de aplicar las estrategias basadas en el juego.</p> <p>- Evaluar la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 de Salachar – Sanagorán - Sánchez Carrión después de aplicar las estrategias basadas en el juego, en la dimensión de agresión física de los niños(as) del grupo experimental.</p> <p>- Evaluar la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo</p>	<p>Sánchez Carrión.</p> <p>He2. La aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye el nivel de conducta agresiva en su dimensión de agresión verbal de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 de Salachar – Sanagorán – Sánchez Carrión.</p> <p>He3. La aplicación de estrategias basadas en el juego disminuye el nivel de conducta agresiva en su dimensión de agresión facial de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 de Salachar – Sanagorán – Sánchez Carrión.</p>	
--	--	--	--	---	--

		<p>Sanagorán - Sánchez Carrión, 2016?</p> <p>d. ¿En qué medida el juego, como estrategia, disminuirá la conducta agresiva en sus dimensiones de agresión verbal, en los estudiantes de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar - Sanagorán - Sánchez Carrión, 2016?</p> <p>e. ¿En qué medida el juego, como estrategia, disminuirá la conducta agresiva en sus dimensión indirecta en los estudiantes de Educación Inicial de 4 y</p>	<p>de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 de Salachar – Sanagorán - Sánchez Carrión después de aplicar las estrategias basadas en el juego, en la dimensión de agresión verbal de los niños(as) del grupo experimental.</p> <p>- Evaluar la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 de Salachar – Sanagorán - Sánchez Carrión después de aplicar las estrategias basadas en el juego, en la dimensión de agresión</p>	
--	--	---	--	--

		<p>5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar - Sanagorán - Sánchez Carrión, 2016?</p> <p>f. ¿En qué medida el juego, como estrategia, disminuirá la conducta agresiva después de aplicarlo en los estudiantes de Educación Inicial de 4 y 5 años, de la I.E. N° 80206 Salachar -Sanagorán - Sánchez Carrión, 2016?</p>	<p>facial de los niños(as) del grupo experimental.</p> <p>- Evaluar la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 de Salachar – Sanagorán - Sánchez Carrión después de aplicar las estrategias basadas en el juego, en la dimensión de agresión indirecta de los niños(as) del grupo experimental.</p> <p>- Evaluar la conducta agresiva de los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial de la I.E. N° 80206,</p>	
--	--	---	--	--

			Salachar – Sanagorán-Sánchez Carrión, después de aplicar las estrategias basadas en el juego.	
Diseño de investigación	Operacionalización de variables	Población y muestra	Métodos y técnicas estadísticas	Conclusiones
G: $O_1X \rightarrow O_2$ Donde: G: Grupo experimental constituido por 15 niños y niñas del II ciclo de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 80206 de Salachar – Sanagorán – Sánchez Carrión. O ₁ : Pre-test,	→ Variable Dependiente. Dimensiones e Indicadores: Agresividad Física: - Ejerce conductas agresivas. - Agrede con partes de su cuerpo. - Demuestra agresividad en alto riesgo. Agresividad verbal: - Demuestra falta de formación en el hogar. - Pone en práctica el bollyngs. - Disfruta siendo incorregible. Agresividad facial: - Pone en práctica	Población y Muestra: La población, objeto de estudio, estuvo constituida por 15 estudiantes del II ciclo de la Institución Educativa N°80206 de Salachar – Sanagorán - 2016.	Los datos obtenidos de la aplicación del instrumento fueron procesados a través de la estadística descriptiva, presentados en cuadros de doble entrada y gráficos de barras con su debida interpretación asimismo se presentaron las medidas en porcentajes, frecuencias; media aritmética, promedio y	<ol style="list-style-type: none"> 1. La aplicación del uso de estrategias de juego logró disminuir de manera significativa los niveles de agresividad que se ubicaban en el nivel alto con un puntaje de 62.4, al nivel bajo con 30.1 puntos. 2. La prueba estadística de la t de student lo confirma con 95% de confianza, al comparar el valor observado (- 16.07), menor que el valor tabular (- 1.76) 3. La aplicación del uso de estrategias de juego logró disminuir de manera significativa los niveles de agresividad en la dimensión física que se ubicaba en el nivel alto con 15.9 de puntuación, al nivel bajo en 8 puntos. 4. La prueba estadística de la t de student lo confirma con 95% de confianza, al comparar el valor observado (- 13.17), menor que el valor tabular (- 1.76)

<p>observación de las conductas agresivas de los estudiantes, antes de la aplicación de la propuesta de “Estrategias basadas en el juego” del II ciclo de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 de Salachar – Sanagorán – Sánchez Carrión. X: Propuesta de “Estrategias basadas en el Juego”, para disminuir las conductas agresivas de los estudiantes</p>	<p>gestos indebidos. - Realiza gestos obscenos. - Intolerante con sus compañeros. Agresividad indirecta: - Desobedece normas de convivencia. - Denota falta de honradez. - Demuestra agresividad con los objetos de sus pares. Variable independiente. Dimensiones e Indicadores: Expresión de emociones y necesidades: - Compartir expresión de sentimientos y emociones. - Participar anímicamente. - Distribuir los juegos apropiados y necesarios. - Escoger los juegos de su preferencia. Destrezas sociales:</p>		<p>la desviación estándar. También, se realizó la prueba de hipótesis por ser una investigación experimental.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. La aplicación del uso de estrategias de juego logró disminuir de manera significativa los niveles de conductas agresivas en la dimensión verbal que se ubicaba en el nivel alto con 15.7 de puntaje, al nivel bajo en 8.07 puntos. 6. La prueba estadística de la t de student lo confirma con 95% de confianza, al comparar el valor observado (- 13.625), menor que el valor tabular (- 1.76) 7. La aplicación del uso de estrategias de juego logró disminuir de manera significativa los niveles de conductas agresivas en la dimensión facial que se ubicaba en el nivel alto con 15.9 de puntaje, al nivel bajo en 7.27 puntos. La prueba estadística se confirma con 95% de confianza. 8. La aplicación del uso de estrategias de juego logró disminuir de manera significativa los niveles de conductas agresivas en la dimensión indirecta que se ubicaba en el nivel alto con 14.8 de puntaje, al nivel bajo en 6.73 puntos. Confirmándose con la prueba estadística al 95% de confianza.
---	---	--	--	---

<p>del II Ciclo de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 de Salachar – Sanagorán – Sánchez Carrión. O2:Post-test, observación de las conductas agresivas de los estudiantes del II Ciclo de Educación Inicial, después de la aplicación de la propuesta de “Estrategias basadas en el juego”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Compartir con sus pares. - Esperar su turno. - Cooperar con los demás. - Reconocer distintas intervenciones. - Realizar el trabajo individual o grupal. <p>Toma de decisiones y solución de problemas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participar con los participantes para dirigir el juego. - Asumir las consecuencias de sus actos. - Acordar nuevas estrategias de juego. - Planificar tareas de mejoramiento en el juego. - Crear otros aprendizajes mediante el juego. 			
--	--	--	--	--

APÉNDICE N° 04: TESTIMONIOS FOTOGRÁFICOS
FOTOGRAFÍA N° 01



Fig. 1: Investigadora y los niños y niñas de 4 y 5 años de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 – Salachar – Sanagorán.

FOTOGRAFÍA N° 02



Fig. 2: Investigadora con la sesión “Te presento a mi amigo” con los niños y niñas de 4 y 5 años de Educación Inicial de la I.E. N° 80206 – Salachar –Sanagoran

FOTOGRAFÍA N° 03



Fig. N° 03: Los niños y niñas de Educación Inicial, socializándose mediante el juego, la investigadora participando del uso de estrategias a base del juego.

FOTOGRAFÍA N° 04



Fig. 4: Los niños y niñas de Educación Inicial, socializándose mediante el juego, la investigadora participando del uso de estrategias a base del juego.

APENDICE N° 05: CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

“AÑO DE LA CONSOLIDACIÓN DEL MAR DE GRAU”

EN LA FECHA EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80206/A1-P –EPM DEL CASERÍO DE SALACHAR COMPRENSIÓN DEL DISTRITO DE SANAGORAN PROVINCIA DE SÁNCHEZ CARRIÓN EXPIDE LA PRESENTE:

RESOLUCIÓN DIRECTORAL INSTITUCIONAL N° 27-2016.

SALACHAR, noviembre del 2016.

Visto el Expediente presentada por la docente: DIONICIA RUIZ FLORES identificado con DNI. N° 25858965 con un total de 04 folios útiles, recibidos el 17 de octubre donde se solita a esta dirección brindar las facilidades para desarrollar el presente proyecto de tesis denominado “El juego, como estrategia para disminuir la conducta agresiva en estudiantes de Educación Inicial” de la institución educativa N° 80206/A1-P –EPM del caserío de Salachar Distrito de Sanagoran Provincia de Sánchez Carrión en el año 2016.

CONSIDERANDO:

Que, es política educativa de cada institución, y función de cada director aprobar los documentos técnico pedagógico y administrativo que rigen la vida institucional de las mismas, como también autorizar funciones de desempeño de los agentes que participan en la educación de las mismas.

POR LO TANTO:

Estando a lo actuado por el director de la I.E. N° 80206 de conformidad a lo dispuesto por la Ley General de Educación N° 28044, Reglamento de Función Pública, Reglamento de la Ley de la Ley General de Educación D.S. N° 014-2012-ED, Ley de Reformas Magisterial N° 29944, manual de directores y demás dispositivos legales que rigen nuestro destino institucional.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO.- Conceder el permiso a la docente DIONICIA RUIZ FLORES para que desarrolle su proyecto de tesis denominado “El juego, como estrategia para disminuir la conducta agresiva en estudiantes de Educación Inicial” de la institución educativa N° 80206/A1-P –EPM del caserío de Salachar Distrito de Sanagoran Provincia de Sánchez Carrión en el año 2016.

ARTÍCULO SEGUNDO.- la presente resolución a quien corresponda en modo y forma de ley.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.

Atentamente



Wilson Laguna Jara
Wilson Laguna Jara
DIRECTOR

APÉNDICE N° 06:

INSTRUMENTO PRELIMINAR

Encuesta para el diagnóstico y evaluación de la conducta agresiva de niños y niñas del II ciclo del Nivel Inicial de la I.E. 80206 Salachar – Sanagoran.

Indicaciones: Niños les voy a preguntar lo siguiente, espero que me contesten con la verdad pintando de color verde el cuadrito **SÍ** y de rojo el cuadrito **No** :

1.- ¿Tus compañeros te han dicho palabras soeces?

 Sí No

2.- ¿Has escuchado a tus compañeros decir a otros niños palabras soeces?

 Sí No

3. ¿Tus compañeros te han puesto apodos?

 Sí No

4. ¿Tus compañeros se burlan de otros niños, sacándoles la lengua?

 Sí No

5. ¿Tus compañeros se hacen muecas desagradables?

 Sí No

6. ¿Tus compañeros escupen a otros niños?

 Sí No

7. ¿Tus compañeros arañan a otros niños?

 Sí No

8. ¿Tus compañeros acostumbran jalar de los pelos?

 Sí No

9. ¿Tus compañeros se patean continuamente entre ellos?

 Sí No

10.- ¿Alguna vez te han roto tus útiles escolares?

 Sí No

APÉNDICE N° 06: OTROS

ESTRATEGIAS BASADAS EN EL JUEGO

Las estrategias de juegos para disminuir las conductas agresivas de los estudiantes de 4 y 5 años de Educación Inicial de la I. E. N° 80206 - Salachar, distrito de Sanagorán, provincia Sánchez Carrión en el año 2016.

1. Datos generales:

1.1. UGEL	:	Sánchez Carrión
1.2. Institución Educativa	:	N° 80206
1.3. Lugar	:	Salachar - Sanagorán
1.4. Nivel	:	Educación Inicial
1.5. Ciclos	:	II
1.6. Edad	:	4 y 5
1.7. Sección	:	Única
1.8. Total de alumnos	:	15
1.9. Asesor Responsable	:	Mg.Ana María Carranza Flores

2. Situación Problemática

“Los niños (as) no son víctimas sólo porque sean testigos de la violencia entre sus progenitores, sino porque ‘viven en la violencia’. Son víctimas de la violencia psicológica, a veces física, y crecen creyendo que la violencia es una relación normal entre personas adultas” (SavetheChildren ,2014)

Asimismo, esta organización nos dice: “que si la menor presencia las peleas entre sus progenitores, reaccionará con violencia y sufrimiento.

De qué manera afecta a los niños o niñas que crecen en un ambiente de violencia familiar, perjudica su desarrollo evolutivo a corto, mediano o largo plazo; inevitablemente les originará secuelas físicas, emocionales y psicológicas. Serán más vulnerables que aquellos que viven en hogares pacíficos.

En este sentido, al evaluar la guía de observación (Anexo 1) aplicada en el diagnóstico de los niños y niñas del II ciclo (4 y 5 años) en la institución educativa en

estudio, la mayoría presentan conductas agresivas y manifiestan haber sufrido algún tipo de agresión.

Emiten palabras soeces (conducta agresiva verbal), se ponen apodos entre compañeros. Afirman que sus compañeros se burlan de otros niños, ‘sacándoles la lengua’, hacen gestos desagradables, así mismo manifiestan sus compañeros escupen a otros niños, arañan a otros niños, así también acostumbran jalar de los pelos, patean continuamente entre ellos, manifiestan que algunos compañeros rompen sus útiles escolares.

Esta problemática de conductas agresivas en los estudiantes de (4 y 5 años) de educación Inicial nos permite reflexionar para variar esta actitud, pues su descuido puede traer problemas más desagradables, como trastornos psicológicos y lesiones físicas es por ello al plantear una alternativa como es la propuesta del empleo de estrategias basadas en el juego para disminuir las conductas agresivas de los niños (as) a partir de la puesta en práctica de diversas técnicas y procedimientos que se desarrollaran en sesiones de trabajo.

3. Finalidad

El uso de estrategias, basadas en los juegos, contribuye a disminuir las conductas agresivas de los estudiantes del segundo ciclo (4 y 5 años) de educación inicial en la Institución Educativa N° 80206 de Salachar – Sanagorán en el año 2016.

4. Objetivos

Disminuir las conductas agresivas en sus cuatro dimensiones (agresividad física, agresividad verbal, agresividad facial y agresividad indirecta) con la propuesta del uso de estrategias basadas en el juego en los estudiantes del segundo ciclo de Educación Inicial Salachar – Sanagorán -Sánchez Carrión, 2016.

Desarrollar quince sesiones de aprendizaje, con el uso de estrategias, basadas en el juego para que los estudiantes (4 y 5 años) logren capacidades interpersonales y mejoren sus relaciones para poder convivir en armonía dentro del aula.

Disminuir la conducta agresiva de los estudiantes (4 y 5 años) del segundo ciclo de Educación Inicial de la I. E. N° 80206 de Salachar – Sanagorán-Sánchez Carrión, 2016. Evaluar el uso de estrategias, basadas en el juego, para realizar reajuste, al trabajo, si fuera pertinente.

5. Metas:

El uso de estrategias, basadas en el juego, para disminuir las conductas agresivas de los estudiantes del segundo ciclo (4 y 5 años) de Educación Inicial de la I. E. N° 80206 de Salachar – Sanagorán-Sánchez Carrión, 2016. En 10 sesiones de clase, a 15 estudiantes de 4 y 5 años de Educación Inicial, durante el III trimestre, la misma que corresponde a los meses de setiembre - noviembre.

6. Aspecto estructural del programa:

6.1. Estructura general:



6.2. Descripción

La propuesta del uso de estrategias basadas en el juego, consta de 15 sesiones de clase, la cual se desarrollará durante el III trimestre del periodo académico de estudios año 2016, los que permitirá disminuir las conductas agresivas de los estudiantes del segundo ciclo (4 y 5 años) de Educación Inicial de la I. E. N° 80206 de Salachar – Sanagorán-Sánchez Carrión, 2016.

La propuesta del uso de estrategias basadas en el juego contribuirá a disminuir las conductas agresivas en sus cuatro dimensiones. La estructura radicará en inicio, proceso y cierre; las cuales serán permanentes durante todo el desarrollo de las sesiones.

La propuesta del uso de estrategias basadas en el juego fomenta el logro psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, enmarcado en la autoestima y la socialización con sus pares.

7. Metodología:

El trabajo metodológico se realizará de manera práctica y dinámica, la duración de cada sesión será de 5 horas pedagógicas, y se desarrollará durante la mañana, con el uso de estrategias de metodología activa, basadas en el juego, el uso de recursos y materiales didácticos que despierten la motivación e interés del estudiante.

Cada sesión se desarrolla en tres momentos básicos que son:

- Actividades de inicio.
- Actividades de proceso.
- Actividades de cierre.

Tanto, la motivación como la evaluación son procesos permanentes que se desarrollarán a lo largo de cada sesión de aprendizaje.

Además, al término de cada sesión se obtendrá compromisos y cambios de actitud por parte de los estudiantes.

8. Sesiones de la propuesta:

Nº	Sesiones de Juego	Fecha
1.	“Te presento a mi amigo”	7/11/2016
2.	“Abrazos musicales”	8/11/2016
3.	“Formemos un puente”	9/11/2016
4.	“Grupo de estatuas”	10/11/2016
5.	“Pasar el paquete”	11/11/2016
6.	“Amigo, si me quieres, podrías regalarme una sonrisa.	14/11/2016
7.	“Las frutas del huerto”	15/11/2016
8.	“Conseguir la bandera”	16/11/2016
9.	“El zorro y el conejo”	17/11/2016
10.	“La cortesía”	18/11/2016
11	“La gallinita ciega”	21/11/2016
12	“El arca de Noé”	22/11/2016
13	“La creación”	23/11/2016
14	“El águila caza polluelos”	24/11/2016
15	“Mi torito bravo”	25/11/2016

9. Materiales:

Los materiales a usar son:

- Playgo
- Guitarra
- Quena
- Títeres
- Muñecas
- Imágenes
- Pelotas
- Sonajas
- Rompecabezas
- Dominó
- Colchonetas

10. Evaluación:

Se ha realizado como establece el diseño de investigación, con pre-test antes de la aplicación de la propuesta del uso de estrategias basadas en el juego, y al finalizar el programa se ha evaluado el post-test lo que ha permitido recoger información, analizar e interpretar las conductas agresivas de los niños y niñas han disminuido.

Las sesiones de clase a desarrollar serán evaluadas teniendo en cuenta el instrumento estandarizado: guía de observación que nos ha permitido valorar principalmente el progreso de disminuir la conducta agresiva de los estudiantes hacia los objetivos propuestos.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE JUEGOS



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. *Denominación* : “Te presento a mi amigo”
- 1.2. *Propósito* : Que los niños y niñas se interrelacionen de manera armónica, haciendo uso del contacto físico y verbal.
- 1.3. *Área* : Personal Social
- 1.4. *Dimensión Priorizada* : Contacto físico y verbal.
- 1.5. *Indicador* : Se expresa de manera espontánea para conocer a sus compañeros e integrarse del grupo.
- 1.6. *Materiales* : Pelota.
- 1.7. *Fecha* : 07- 11- 2016
- 1.8. *Duración* : 1 hora pedagógica.
- 1.9. *Participantes* : 15 Estudiantes de la I.E. 80206.
- 1.10. *Responsable* : RUIZ FLORES, Dionicia
- 1.11. *Producto del Taller* : Integración social y tolerancia.

II. DESARROLLO:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<p>Entonamos la canción “caminando por el bosque”.</p> <p>Responde a las interrogantes planteadas: ¿de qué trata la canción?, ¿Qué le preguntaron al niño o niña que encontraron en el bosque?</p> <p>¿Te conocen y conoces a todos tus compañeros del aula?</p> <p>¿Te gustaría que te conozcan y conocer a todos tus compañeros del aula?</p>	10 min
DESARROLLO	<p>La docente propone realizar el siguiente juego “ te presento a mi amigo”</p> <p>Los niños y niñas escuchan atentamente las reglas del juego.</p> <p>Los niños y niñas ejecutan el juego propuesto.</p> <p>Dibuja a los amigos que has presentado y pegan su nombre.</p>	25 min

CIERRE	Participan de la meta cognición respondiendo a las interrogantes planteadas. -¿Qué hicimos? -¿Cómo nos sentimos? -¿Para qué realizamos el juego?	10 min
---------------	---	--------

JUEGO

“TE PRESENTO A MI AMIGO”



INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

- Los niños se desplazan libremente por el aula.
- A una palmada se quedan en sus sitios.
- A dos palmadas se abrazan con el compañero o compañera más próxima, se saludan y dialogan tratando de conocerse más, utilizando las palabras mágicas: ¿cómo te llamas? ¿Dónde vives?, etc.
- La maestra lanza una pelota y el niño o niña que lo recibe presenta a su compañero o compañera de la derecha.
- El niño o niña que fue presentado o presentada lanza la pelota y a su vez, el que la recibe, presenta a su compañero o compañera de la derecha.

MATERIALES:

- Pelota

CANCIÓN:

“CAMINANDO POR EL BOSQUE”

Caminando por el bosque, a un conejo me encontré,
Y como no sabía su nombre, así le pregunté,
Conejito, ¿Cómo te llamas tú?

Caminando por el bosque, a una vaca me encontré,
Y como no sabía su nombre, así le pregunté,
Vaquita, ¿Cómo te llamas tú?

Caminando por el bosque, a una ardilla me encontré,
Y como no sabía su nombre, así le pregunté,
Ardillita, ¿Cómo te llamas tú?...



“TE PRESENTO A MI AMIGO”

NOMBRE: _____

Marca con una “X” la opción que creas conveniente:

1. ¿Te gustó el juego?



2. ¿Cómo te sentiste cuando te presentaron como amigo?



3. ¿Te gustó conocer nuevos amigos?



4. ¿Será importante tener amigos y amigas?



5. ¿Cómo te sientes al tener nuevos amigos?



SESIÓN APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Denominación** : “Abrazos musicales”
- 1.2. Propósito** : Favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos los participantes.
- 1.3. Área** : Personal Social
- 1.4. Dimensión Priorizada** : Contacto físico.
- 1.5. Indicador** : Romper el posible ambiente de tensión que existe en el aula, dejando expresar sus sentimientos y emociones.
- 1.6. Materiales** : Equipo de sonido, cd, o instrumentos musicales.
- 1.7. Fecha** : 08 – 11 - 2016
- 1.8. Duración** : 4 horas pedagógicas.
- 1.9. Participantes** : 15 Estudiantes de la I.E. 80206.
- 1.10. Responsable** : RUIZ FLORES, Dionicia.
- 1.11. Producto del Taller** : Integración al grupo y expresión de sentimientos y emociones.

II. DESARROLLO:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	La docente presenta una imagen. Formula las siguientes interrogantes. -¿Qué observan? -¿Qué estarán haciendo? -¿Les gustaría hacer lo mismo?	20 min
DESARROLLO	La docente invita a salir al patio a los niños y niñas para jugar. La docente brinda las indicaciones del juego a realizarse. Los niños y niñas ejecutan el juego respetando las indicaciones dadas.	180 min
CIERRE	Participan de la meta cognición respondiendo a las interrogantes planteadas.	10 min

	-¿Qué hicimos? -¿Cómo nos sentimos? -¿Para qué nos servirá realizar este juego?	
--	---	--

JUEGO

“ABRAZOS MUSICALES”



INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

- La música suena, a la vez los participantes danzan por el patio.
- Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra.
- La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero o compañera).
- La siguiente vez que la música se detiene, se abrazaran tres personas.
- El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final.
- Que no quede ningún participante sin ser abrazado.

MATERIALES:

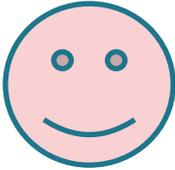
- Equipo de sonido, cd, o instrumentos musicales.

DEMOSTRAMOS NUESTRO AFECTO.

NOMBRE: _____

Marca con un "x" con la carita que más te identificas.

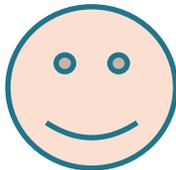
1.- ¿Te gustó recibir abrazos de tus compañeros?



2.- ¿Cómo te sentiste al abrazar a tus compañeros?



3.- ¿Cómo reaccionaron tus compañeros cuando recibieron tu abrazo ?



4.- ¿Qué transmites al dar y recibir un abrazo?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Denominación** : “FORMEMOS UN PUENTE”
- 1.2. **Propósito** : Utilizar gestos para mejorar la comunicación facial y la cooperación del grupo.
- 1.3. **Área** : Personal Social
- 1.4. **Dimensión priorizada** : La comunicación facial y la cooperación del grupo.
- 1.5. **Indicador** : Lograr que desarrollen la capacidad de trabajar en grupo y de comunicarse asertivamente a través de gestos.
- 1.6. **Materiales** : Prendas de vestir u objetos que tengan a la mano.
- 1.7. **Fecha** : 09 – 11 – 2016
- 1.8. **Duración** : 1 hora pedagógica.
- 1.9. **Participantes** : 15 Estudiantes de la I.E. 80206.
- 1.10. **Responsable** : RUIZ FLORES, Dionicia
- 1.11. **Producto del Taller** : Trabajo en equipo y comunicación facial.

II. DESARROLLO:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<p>Escuchan con mucha atención el cuento los tres chivitos.</p> <p>Responden a las preguntas planteadas por la docente.</p> <p>-¿De qué trata el cuento?</p> <p>-¿Qué pasó con el puente?</p> <p>-¿Quiénes arreglaron el puente?</p> <p>-¿Por qué querían cruzar el puente?</p> <p>-¿Les gustaría a ustedes formar y cruzar un puente?</p>	10 min
DESARROLLO	<p>Proponemos realizar un juego donde formemos un puente.</p> <p>Todos juntos salimos al patio en forma ordenada.</p> <p>Escuchan con mucha atención las reglas del</p>	25 min

	juego a realizar. Ejecutan el juego con mucha emoción.	
CIERRE	Reflexionamos respondiendo las preguntas de una metacognición. -¿Qué aprendimos hoy? -¿Cómo nos sentimos? -¿Para qué nos servirá realizar este juego?	10 min

JUEGO

“FORMEMOS UN PUENTE”



DEFINICIÓN:

- Consiste en tratar de coger la esencia de la vida (será representada con un palito) que se encuentra en un hueco profundo (imaginario).

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Los participantes se ingeniarán la forma de hacer una clase de puente para coger la esencia de la vida en un tiempo delimitado.
- Para llegar ahí se deben utilizar solo las prendas de vestir o algo que tengan a la mano (sin pisar el interior del hueco), es importante delimitar el hueco ya que si se da un paso dentro de él se pierde.
- En el juego no se puede hablar, todo lo tienen que hacer por gestos.
- No se debe pisar dentro del círculo y solo se pueden utilizar prendas de vestir las cuales servirán como puente.

MATERIALES:

- Prendas de vestir u objetos que tengan a la mano.
- Palito.

CUENTO

“LOS TRES CHIVITOS”

Había una vez tres chivitos, que vivían cerca de un río , un día el pasto se terminó, al no tener que comer, decidieron salir a buscar su verde pasto, pero para ello tenían que cruzar un enorme puente para llegar al verde pasto.

Cuando intentaban cruzar el puente se dieron cuenta que estaba roto y no podían cruzarlo porque podrían caer y ahogarse en el río.

Entonces decidieron trabajar juntos los tres chivitos para arreglar el puente, trabajaron y trabajaron sin descansar hasta que terminaron de arreglar el puente, y así lograron pasar al otro lado del río para alimentarse con su verde pasto y vivieron muy contentos

LA UNIÓN HACE LA FUERZA.

NOMBRE. _____

Colorea la opción con la que concuerdes.

1.- ¿Te gustó jugar este juego con tus compañeros?



2.- ¿Pusiste todo tu esfuerzo al jugar en equipo?



3.- ¿Cómo te sentiste al no poder hablar durante el juego?



4.- ¿Entendiste lo que te comunicaban tus compañeros a través de gestos?



5.- ¿Crees que es importante trabajar en equipo para lograr nuestros objetivos?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Denominación** : “GRUPO DE ESTATUAS O ESTATUA”
- 1.2. **Propósito** : Lograr que los niños y niñas se expresen creativamente utilizando su cuerpo.
- 1.3. **Área** : Comunicación
- 1.4. **Dimensión Priorizada** : Física y facial.
- 1.5. **Indicador** : Expresar creativamente utilizando su cuerpo, el significado de las palabras que expresan valores.
- 1.6. **Recurso** : Expresión oral.
- 1.7. **Fecha** : 10 - 11- 2016
- 1.8. **Duración** : 1 hora pedagógica.
- 1.9. **Participantes** : 15estudiantes de la I.E. 80206.
- 1.10. **Responsable** : RUIZ FLORES, Dionicia.
- 1.11. **Producto del Taller** : Integración al grupo y expresión corporal representando el significado de los valores.

II. DESARROLLO:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Escuchan con mucha atención el cuento de la bella durmiente. Responden a las interrogantes planteadas. -¿Cómo se llama el cuento? -¿Qué pasó cuando se pinchó con la rueca la princesita? -¿Saben cómo es una estatua? -¿Les gustaría jugar a las estatuas?	10 min
DESARROLLO	Escuchan con mucha atención las reglas del juego. Despejan el aula para realizar el juego. Los niños y niñas proponen lo que quieren representar jugando a las estatuas.	25 min
CIERRE	Reflexionamos respondiendo las preguntas de una meta cognición. -¿Qué aprendimos hoy? -¿Cómo nos sentimos? -¿Para qué nos servirá realizar este juego?	10 min

JUEGO

“GRUPO DE ESTATUAS”



INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

- Pida al grupo que se mueva por el salón, moviendo y soltando sus brazos y relajando sus cabezas y sus cuellos.
- Después de un momento, diga una palabra.
- El grupo debe formar estatuas que describan esa palabra. Por ejemplo, el facilitador dice “paz”, “amor”, “felicidad”, etc.
- Todos los participantes instantáneamente y sin hablar tienen que adoptar posiciones que demuestren lo que para ellos significa “paz”, “amor”, “felicidad”, etc.
- Repita el ejercicio varias veces.

RECURSOS:

- Expresión oral.

CUENTO



LA BELLA DURMIENTE

“LA BELLA DURMIENTE”

El rey y la reina de un lejano país estaban muy contentos, habían tenido una lindísima hijita .eran tan felices que decidieron ofrecerle una gran fiesta, invitaron a todos los nobles del reino y todos los sabios y hadas. Bueno, a casitodas las hadas, porque sin darse cuenta, se olvidaron de una vieja y gruñona hada que vivía en los pantanos.

Llegó el día esperado. Todos estaban disfrutando de la fiesta cuando apareció la vieja hada.

-¡Aunque no me habéis invitado, traigo un regalo a la princesita!

-dijo el hada muy molesta.

- ¿Qué regalo traéis para mi pequeña?-preguntó dulcemente la reina.

- Cuando tenga 18 años se pinchara con una rueca y caerá dormida durante 100 años y con ella, dormirán también todos vosotros.-dijo el hada con mucha rabia mientras desaparecía.

El rey hizo desaparecer todas las ruelas del reino para que no se cumpliera el hechizo del hada.

La tarde en que cumplió los 18 años, la princesa paseaba por el castillo cuando vio, en una oscura habitación, a una amorosa anciana hilando una rueca.

-¿Me podrías ayudar bella niña? se me ha enganchado el hilo y no puedo sacarlo –le dijo la anciana, que no era otra que la malvada hada.

La princesa, se dispuso a ayudarla y, sin querer, se pinchó con la rueca. Al instante se paralizó todo el castillo, quedando todos quietos como si fueran estatuas.

Algún tiempo después pasó por el encantado lugar un hermoso joven. Había leído la leyenda de la bella princesita que dormía y decidió liberarla de su hechizo. Buscó por todo el castillo hasta hallar a la bella durmiente.

Nada más de verla se enamoró y acercándose allá la besó.

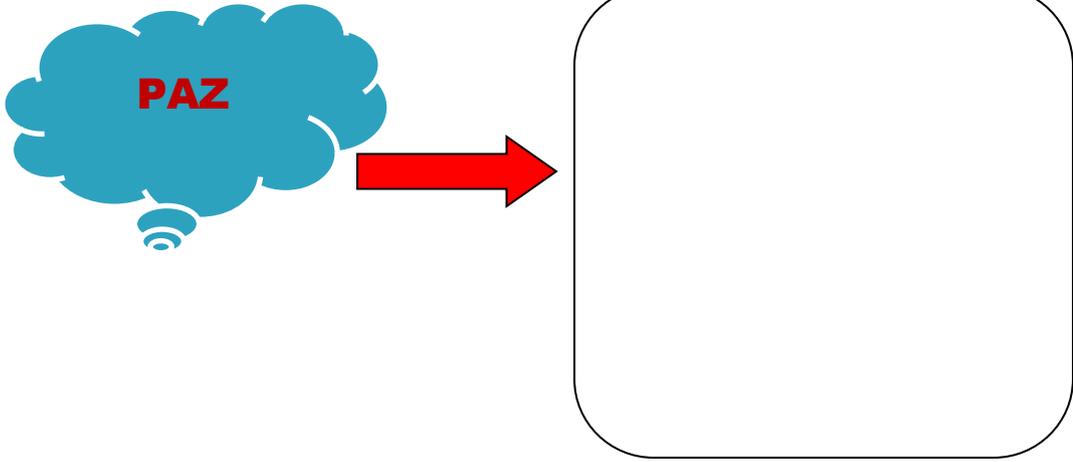
En aquel momento todo cambió y la princesa despertó y todos con ella.

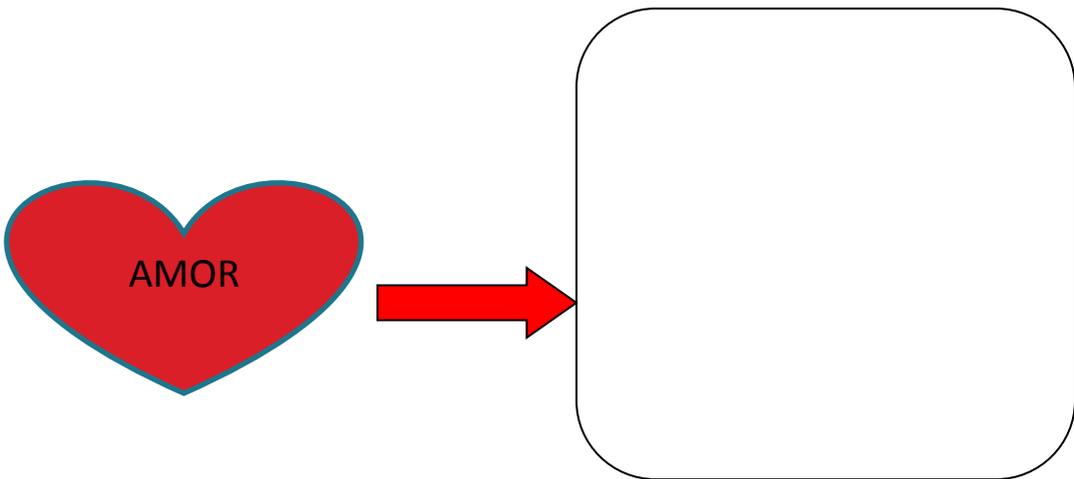
Hubo mucha alegría en el palacio porque con el tiempo los dos jóvenes se casaron y fueron muy felices.

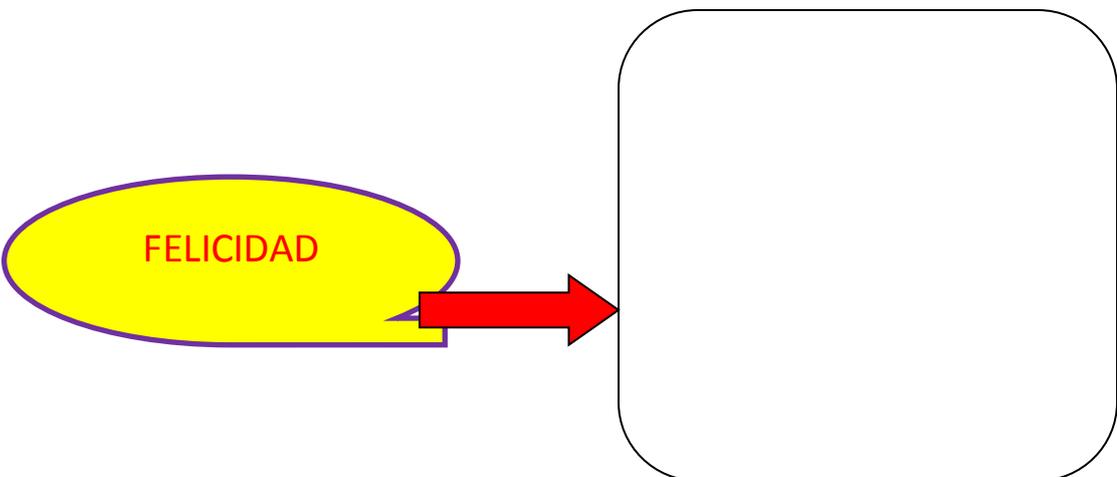
UTILIZAMOS NUESTRO CUERPO.

NOMBRE: _____

De acuerdo al juego que jugaste dibuja lo que indica cada palabra.

1.- 

2.- 

3.- 

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Denominación** : “PASAR EL PAQUETE”
- 1.2. **Propósito** : Que los niños y niñas desarrollen la capacidad de expresarse mediante las tareas asignadas en cada envoltura del paquete.
- 1.3. **Área** : *Personal Social*
- 1.4. **Dimensión Priorizada** : Física, verbal e indirecta.
- 1.5. **Indicador** : Expresar física, verbal e indirecta las tareas asignadas en cada envoltura del paquete.
- 1.6. **Materiales** : Papel de colores, caja de cartón, goma, limpia tipo.
- 1.7. **Fecha** : 11- 11- 2016
- 1.8. **Duración** : 1 hora pedagógica.
- 1.9. **Participantes** : 15estudiantes de la I.E. 80206.
- 1.10. **Responsable** : RUIZ FLORES, Dionicia.
- 1.11. **Producto del Taller** : Expresarse con autonomía y seguridad frente al grupo.

1. DESARROLLO:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Dialogamos sobre actividades sociales respondiendo a preguntas. -¿Qué recibimos en nuestro cumpleaños o navidad o en alguna fecha especial? -¿Qué hacemos para entregar un obsequio? -¿Qué decimos o qué hacemos cuando recibimos un regalo? -¿Te gustaría recibir un regalo?	10 min
DESARROLLO	La docente invita a jugar a los niños y niñas. Les presenta un regalo envuelto con varias capas de papel de colores. Escuchan con mucha atención las reglas del juego. Todos participan con mucha emoción del juego.	25 min
CIERRE	Reflexionamos respondiendo las preguntas de una	10 min

	metacognición. -¿Qué aprendimos hoy? -¿Cómo nos sentimos? -¿Para qué nos servirá realizar este juego?	
--	--	--

JUEGO

“PASAR EL PAQUETE”



INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

- La profesora envuelve un regalo con muchas capas de papel de diferentes colores.
- En cada capa se muestra una figura que indica lo que ellos van a ser. Ejemplos de cómo son *‘cantar una canción’* o *‘abrazar al compañero o compañera junto a él o ella, decir las palabras mágicas, etc.*
- La profesora empieza la música o da palmadas con sus manos si no hay música
- Los participantes pasan el paquete a través del círculo y lo tiran de una persona a otra.
- Cuando la facilitadora para la música o las palmadas, la persona que tiene el paquete desenvuelve una capa de papel y hace lo que indica el dibujo en el papel envuelto.
- El juego continúa hasta que todas las capas hayan sido desenvueltas.
- El regalo es para la persona que desenvuelve la última capa de papel.

MATERIALES:

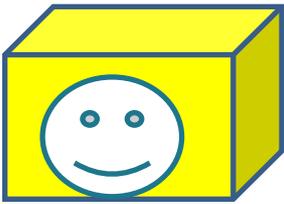
- Papel de colores.
- Caja de cartón.
- Plumones.
- Limpia tipo.

QUÉ BONITO REGALO

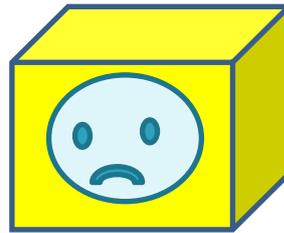
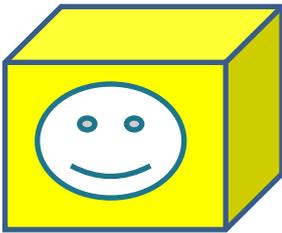
NOMBRE: _____

Demuestra cómo te sentiste durante el juego, coloreando la carita del regalo.

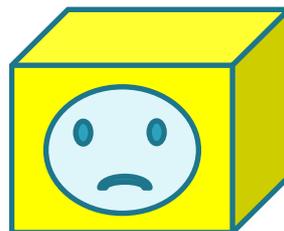
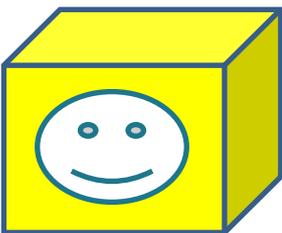
1.- ¿Te gustó el juego ?



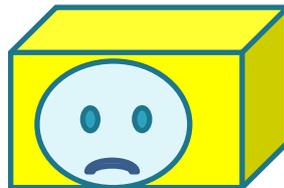
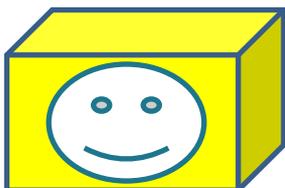
2.- ¿Te gustó desenvolver las capas del regalo?



3.- ¿Cómo te sentiste al cumplir la tarea asignada en la envoltura del regalo?



4.- ¿Te gustó las tareas que estaban en el regalo?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Denominación** : "AMIGO, SI ME QUIERES, ¿PODRÍAS REGALARME UNA SONRISA?"
- 1.2. Propósito** : Que los niños y niñas se expresen a través de gestos, acciones físicas para lograr que sus compañeros le regalen una sonrisa.
- 1.3. Área** : *Personal Social*
- 1.4. Dimensión priorizada** : Física, facial.
- 1.5. Indicador** : Expresar sus emociones a través de gestos.
- 1.6. Materiales** : Dado.
- 1.7. Fecha** : 14- 11- 2016
- 1.8. Duración** : 1 hora pedagógica.
- 1.9. Participantes** : 15 estudiantes de la I.E. 80206.
- 1.10. Responsable** : RUIZ FLORES, Dionicia
- 1.11. Producto del Taller** : Expresarse con autonomía y seguridad frente al grupo.

II. DESARROLLO:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<p>Cantamos la canción "una buena amistad".</p> <p>Responden a las interrogantes sobre la canción cantada.</p> <p>-¿Cómo se titula la canción?</p> <p>-¿Qué es ser amigo?</p> <p>-¿Tienes amigos?</p> <p>-¿Haces sonreír a tus amigos?</p> <p>-¿Cómo harías sonreír a tu amigo?</p>	10 min
DESARROLLO	<p>Proponemos realizar un juego.</p> <p>Salen en forma ordenada al patio para realizar el juego.</p>	25 min

	Escuchan atentamente las reglas del juego. Los niños y niñas disfrutan del juego.	
CIERRE	Reflexionamos respondiendo las preguntas de una metacognición. -¿Les gustó el juego? -¿Cómo nos sentimos durante el juego? -¿Para qué nos servirá realizar este juego?	10 min

JUEGO

"AMIGO, SI ME QUIERES, ¿PODRÍAS REGALARME UNA SONRISA?"



INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

- El grupo de niños y niñas se sientan en círculo mirando al centro.
- Para decidir quién empezará siendo el suplicante, lanzarán un dado, el niño o niña que obtenga 1 punto será el suplicante.
- El "suplicante", pedirá que le regalen una sonrisa.
- El objetivo es lograr que alguien le sonría.
- Él suplicante va alrededor del círculo y escoge a alguien y le dice "amigo, si me quieres, ¿podrías darme una sonrisa?" sin sonreír.
- Si la otra persona sonríe se convierte en el "suplicante."
- Si el suplicante no logra que alguien le sonría, debe ir con otra hasta conseguir que alguien sonría y lo reemplace.
- El suplicante puede acercarse, hacer gestos, caras chistosas pero no puede tocar a la persona.
- Este juego no tiene fin. Una buena medida sería jugar bien, hasta cuando la mayoría ya fue "suplicante". "amigo, si me quieres, ¿podrías darme una sonrisa?".

MATERIALES:

- Dado.

CANCIÓN

“UNA BUENA AMISTAD”

Si una buena amistad tienes tú, alaba a Dios,

Pues la amistad es sonreír,

Ser amigo es hacer al amigo sonreír,

Qué bonito es saber amar,

La amistad viene de Dios,

Y a Dios debe volver,

¡Qué bonito es hacer sonreír!

REGÁLAME UNA SONRISA

NOMBRE: _____

Marca con una "X" la opción que demuestre cómo te sentiste durante el juego.

1.- ¿Te gustó el juego realizado?



2.- ¿Tuviste alguna dificultad para hacer sonreír a tus compañeros?



3.- ¿Tus compañeros te hicieron sonreír con facilidad?



4.- ¿Es fácil regalar una sonrisa?



5.- ¿Regalarías una sonrisa a tus vecinos?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Denominación** : "LAS FRUTAS DEL HUERTO"
- 1.2. Propósito** : Que los niños y niñas se integren al grupo y demuestren cooperación con el grupo.
- 1.3. Área** : Personal Social
- 1.4. Dimensión Priorizada** : Física, verbal.
- 1.5. Indicador** : Expresarse verbalmente de manera asertiva ante una consigna dada.
- 1.6. Materiales** : Cartulina, colores, plumones, cinta masking.
- 1.7. Fecha** : 15- 11- 2016
- 1.8. Duración** : 1 hora pedagógica.
- 1.9. Participantes** : 15 Estudiantes de la I.E. 80206.
- 1.10. Responsable** : RUIZ FLORES, Dionicia
- 1.11. Producto del Taller** : Se reconocen como parte del equipo de trabajo compartiendo roles.

7. DESARROLLO

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<p>Cantan la canción "las frutas se van de viaje".</p> <p>Responden con emoción a las preguntas.</p> <p>-¿Quiénes se van de viaje?</p> <p>-¿Qué frutas se menciona en la canción?</p> <p>-¿Les gustaría ser una fruta?</p>	10 min
DESARROLLO	<p>Salen todos al patio de manera ordenada.</p> <p>La docente propone realizar el juego "las frutas del huerto".</p> <p>Los niños y niñas escuchan con mucha atención a las indicaciones del juego.</p> <p>Los niños y niñas eligen a sus compañeros quienes representarán al tigre, al león y a la dueña del huerto y el resto serán las frutas.</p> <p>La dueña del huerto asigna el nombre de fruta a cada</p>	25 min

	niño o niña. Todos juntos ejecutan el juego.	
CIERRE	Todos participan de una meta cognición. -¿Qué hicimos hoy? -¿Cómo nos sentimos? -¿Les gustó el juego?	10 min

JUEGO

“LAS FRUTAS DEL HUERTO”



INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

La docente organiza a los niños de la siguiente manera:

- Un niño hace de león.
- Otro niño hace de tigre.
- Una niña o niño hace de dueña o dueño del huerto de frutas.
- El resto de niños hacen de las frutas del huerto.
- La dueña o dueño le pone nombres de frutas a cada niño, pegando una etiqueta con el dibujo de la fruta en el pecho del niño o niña.
- Entonces el león se acerca y le dice:
 - Soy el león y vengo por una fruta.
 - ¿Qué fruta?, le contesta la dueña.
 - Una manzana, le dice el león.
- La niña que tiene la etiqueta de “manzana” se levanta y se pone en la fila del sector del león.
- Ahora se acerca el tigre y le dice:

- Soy el tigre y vengo por una fruta.
- ¿Qué fruta?, le contesta la dueña.
- Un mango, le contesta el tigre.
- El niño o niña que tenga la etiqueta de “mango” se levanta y se pone en la fila del sector del tigre.
- Cuando todos los niños han sido repartidos, se abrazan de la cintura y jalan cada grupo hacia su lado.
- Gana el grupo que tiene más fuerzas y pierde el grupo que pisa la línea del medio.

MATERIALES:

- Cartulina.
- Colores.
- Plumones.
- Cinta masking.

CANCIÓN

“LAS FRUTAS SE VAN DE VIAJE”

Las frutas se van de viaje,

Qué felicidad.

Alisten su equipaje,

Todos ayudar.

Se alista con emoción,

La piña y el melón,

Agitando su pasaje el melocotón.

El plátano de chofer,

El pepino cobrador.

Todos son los pasajeros,

De la combi del sabor.

COOPERO CON MI GRUPO

NOMBRE: _____

Pega y marca según lo que se te indica de acuerdo a lo jugado.

1.- Pega la fruta que representaste.



2.- ¿Pegaste la fruta que te gustaría ser?



3.- ¿Te sentiste bien cuando te eligieron?



4.- ¿Te gustó jugar con tu equipo haciendo uso de tu fuerza física pinta el cuadro de color verde si te gustó y rojo si no te gustó?



5.- ¿Te gustaría volver a jugar de nuevo? Marcar



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Denominación** : “CONSEGUIR LA BANDERA”
- 1.2. Propósito** : Mejorar el contacto físico mediante la interacción durante el juego entre niños y niñas.
- 1.3. Área** : Psicomotriz
- 1.4. Dimensión Priorizada** : física
- 1.5. Indicador** : Interactúen y asuman el rol que les toca desempeñar durante el juego, con responsabilidad y armonía.
- 1.6. Materiales** : Banderita de 40 cm.
- 1.7. Fecha** : 16 – 11 – 2016
- 1.8. Duración** : 1 hora pedagógica.
- 1.9. Participantes** : 15 estudiantes de la I.E. 80206
- 1.10. Responsable** : RUIZ FLORES, Dionicia.
- 1.11. Producto del Taller** : Interacción en el grupo asumiendo roles.

II. DESARROLLO:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Cantamos la canción mi banderita. conversamos sobre la canción. Les gustaría jugar conseguir y defender la bandera.	10 min
DESARROLLO	Confeccionamos una banderita de 40cm. Salen al patio en forma ordenada para realizar el juego propuesto. La docente da a conocer las reglas del juego a los niños y niñas. Los niños y niñas juegan disfrutando del juego.	25 min
CIERRE	Todos participan de una meta cognición. -¿Qué hicimos hoy? -¿Cómo nos sentimos? -¿Les gustó el juego?	10 min

JUEGO

“CONSEGUIR LA BANDERA”



INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

- Se seleccionará a un niño o niña encargado de vigilar la banderita, que será el “vigilante”, quien se ubicará en el centro del campo del juego.
- Los otros niños o niñas se encontrarán dispersos por el campo.
- Los alumnos tratarán de tomar la banderita corriendo alrededor de ella sin ser topados por el vigilante.
- Los niños o niñas que consiguen la bandera es perseguido por el vigilante.
- Si antes de ser tomada la banderita, el vigilante toca a un jugador, este le reemplaza en su puesto.
- El niño o niña que obtiene la banderita, huye seguido por vigilante; el perseguido, antes de ser tocado puede entregar la banderita a otro jugador, y éste se convierte en perseguido, y así se desarrolla el juego.
- El jugador que se deje tocar pasará a ser vigilante.

MATERIALES:

- Una banderita de 40cm.

CANCIÓN***MI BANDERITA***

Mi banderita

Roja y blanca es

Yo los quiero mucho

y la defenderé

Es símbolo de mi patria

es de mi país

Qué viva mi bandera

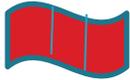
qué viva mi Perú.

CON ESFUERZO CONSIGO MIS OBJETIVOS

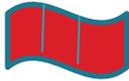
NOMBRE: _____

Encierra en un círculo la banderita roja si estás de acuerdo con lo indicado, si no estás de acuerdo encierra la banderita amarilla.

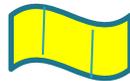
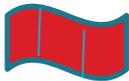
1.- ¿Te gustó jugar a conseguir la bandera?



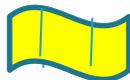
2.- ¿Durante el juego ofendiste físicamente a tus compañeros?



3.- ¿Fuiste agredido física o verbalmente por tus compañeros durante el juego?



4.- ¿Tuviste alguna dificultad para conseguir la bandera?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Denominación** : “ EL ZORRO Y EL CONEJO ”
- 1.2. Propósito** : Que los niños y niñas desarrollen su capacidad física y verbal al participar en actividades lúdicas.
- 1.3. Area** : Psicomotriz
- 1.4. Dimensión Priorizada** : Física y verbal.
- 1.5. Indicador** : Interactúen de manera armónica respetando las reglas del juego.
- 1.6. Materiales** : Pelota pequeña y pelota grande.
- 1.7. Fecha** : 17- 11- 2016
- 1.8. Duración** : 1 hora pedagógica.
- 1.9. Participantes** : 15 estudiantes de la I.E. 80206.
- 1.10. Responsable** : RUIZ FLORES, Dionicia
- 1.11. Producto del Taller** : Interacción de manera armónica respetando las reglas del juego.

II. DESARROLLO:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Escuchan muy atentamente el cuento del zorro y el conejo. Comentamos a cerca del cuento escuchado. Ustedes alguna vez han jugado al zorro y el conejo. Les gustaría jugar al conejo y al zorro.	10 min
DESARROLLO	Salimos al patio en forma ordenada para realizar el juego. Escuchan con mucha atención las reglas del juego. Se ubican teniendo en cuenta las indicaciones para realizar el juego. Ejecutan el juego teniendo en cuenta las indicaciones dadas. Proponen otras sanciones para realizar cuando jueguen el zorro y el conejo.	25 min
CIERRE	Todos participan de una metacognición. -¿Qué hicimos hoy?	10 min

	-¿Cómo nos sentimos? -¿Les gustó el juego?	
--	---	--

JUEGO

“EL ZORRO Y EL CONEJO”



INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

- Los niños y niñas forman un amplio círculo separados unos de otros por un metro o más.
- La pelota grande representara al zorro y la pequeña al conejo.
- Se hace correr a las dos pelotas hacia la derecha, de mano en mano.
- El conejo debe llevar alguna ventaja inicial.
- El zorro corre a cazarlo.
- El niño o niña que permite que el zorro toque el conejo, entrega una prenda para cumplir después una sanción, que puede consistir: bailar, cantar, hacer mimo, etc.

MATERIALES:

- Pelota pequeña.
- Pelota grande.

CUENTO

“EL ZORRO Y EL CONEJO”

Cierta vez una anciana, tenía una huerta que era víctima de daños diariamente. La señora, incómoda por tanto mal, decidió poner una trampa. Al día siguiente en horas de la noche cayó un conejo, y lamentándose de su estado se dijo:

"Cielos, ahora seré presa fácil para la anciana que tiene un horrible carácter. Quien sabe que me hará. Quizás hará conmigo estofado."

Al poco rato pasó un zorro, y viendo al conejo, le dijo en tono de risa: "Hola amigo conejo, ¿qué le sucedió?"

"Nada interesante, sólo que la anciana busca marido para su hija y ha puesto esta trampa. Bueno, he caído pero la verdad es que no quiero casarme. Dime, ¿te gustaría ocupar mi lugar? la hija es muy bella."

El zorro se quedó pensando un ratito y dijo: "Bueno, tiene bastantes gallinas. Lo haré."

Y sin mucha demora, soltó al conejo que rápidamente se fue, y se puso en la trampa. Al poco rato, salió la anciana de su casa y fue a ver en las trampas. Al ver al zorro dijo: "¡Aja! con que tú eras!" - Dio la vuelta y regresó a su casa.

El zorro mientras tanto se decía: "Qué bien, de seguro fue por su Hija para casarnos."

Sin embargo, al rato vino la anciana con un fierro caliente, y el zorro pensando que era para amenazarlo con el fin de que acepte a la fuerza casarse con su hija dijo: "¡No, no por favor! ¡Sí me caso con su hija! ¡Sí me caso con su hija!"

La anciana muy molesta castigó al zorro y al mismo tiempo le decía: "¿Con qué eso quieres verdad? ¡Toma esto y esto!, ¡te comiste mi gallina, destrozaste mi huerta y encima quieres casarte con mi hija??!!... ¡toma, toma!". La hija de la anciana apareció al poco rato de oír el alboroto hecho por su madre, y al verla en "acción", se puso a reír por lo que pasaba. Cuando el fierro se enfrió, la anciana soltó al zorro, luego le dijo:

"Ojala hayas aprendido la lección y jamás vuelvas. "El zorro muy adolorido e indignado dijo: "Quien no va volver más será el conejo." - Y se fue todo dolido y desaliñado.

NOS DIVERTIMOS CUMPLIENDO CON NUESTRA SANCIÓN

Nombre _____

Encierra con un círculo la palabra SÍ o NO según creas conveniente.

1.- ¿Te divertiste durante el juego?



2.- ¿Tuviste agilidad suficiente en tus manos para recibir y pasar la pelota?



3.- ¿Sufriste alguna agresión física durante el juego?



4.- ¿Observaste si alguno de tus compañeros fué agredido durante el juego?



5.- ¿Es bonito usar nuestras manos para jugar y no para agredir?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Denominación** : “La cortesía”
- 1.2. Propósito** : Que los niños y niñas se comuniquen verbal y corporalmente utilizando las normas de cortesía.
- 1.3. Área** : Comunicación
- 1.4. Dimensión Priorizada** : Verbal y corporal.
- 1.5. Indicador** : Expresen verbal y corporalmente las normas de cortesía.
- 1.6. Materiales** : Tizas de colores, plumones, cartulina.
- 1.7. Fecha** : 18- 11- 2016
- 1.8. Duración** : 1 hora pedagógica.
- 1.9. Participantes** : 15 estudiantes de la I.E. 80206.
- 1.10. Responsable** : RUIZ FLORES, Dionicia
- 1.11. Producto del Taller** : Convivencia armónica en el grupo mediante la práctica de normas de cortesía.

II. DESARROLLO:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<p>Dialogamos a cerca de las buenas actitudes que debemos tener presente durante nuestra convivencia en el hogar, escuelas y comunidad.</p> <p>Responden a algunas preguntas plantadas.</p> <p>-¿Qué decimos cuando recibimos algo?</p> <p>-¿Qué decimos al despedirse?</p> <p>-¿Qué decimos al levantarse?</p> <p>-¿Cuándo necesitamos algo como lo pediremos?</p> <p>-¿Les gustaría aprender cómo ser cortes jugando?</p>	10 min
DESARROLLO	<p>La docente invita a los niños y niñas a salir al patio de manera ordenada.</p> <p>Escuchan muy atentamente las indicaciones por la maestra o maestro.</p> <p>En el patio grafican círculos con instrucciones.</p> <p>Niños y niñas juegan con mucha emoción.</p> <p>Proponen nuevas instrucciones y siguen jugando.</p>	25 min

CIERRE	Participamos de una reflexión. -¿Qué aprendimos hoy? -¿Cómo nos sentimos? -¿Para qué nos servirá jugar este juego?	10 min
---------------	---	--------

JUEGO

“LA CORTESÍA”



INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

- Los niños y niñas salen al patio.
- Se agrupan en torno a los círculos que tienen las siguientes instrucciones: ejemplo. Buenos días. Hasta mañana. Por Favor. Muchas gracias. Hola. Etc. Todos estos carteles están escritos de colores para poder identificarlos.
- La maestra enseña el cartel que dice:

Por ejemplo:

Buenos días

Y ellos repiten lo indicado

- Los niños y niñas que se encuentran en el círculo contestan verbal y corporalmente a la instrucción del cartel que la maestra ha mostrado.
- Los niños y niña pueden dirigir el juego y crear sus propias propuestas.

MATERIALES:

- Tizas de colores.
- Plumones.
- Cartulina

SOY CORTÉS

NOMBRE: _____

Relaciona con una línea cada palabra con la acción que representa.



Muchas gracias



Perdón



Buenos días



Hasta mañana



Por favor

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I DATOS GENERALES:

1.1 Denominación	: “La gallinita ciega”
1.2 Propósito	: Que los niños y niñas jueguen haciendo uso del sentido de la audición y tacto.
1.3. Área	: Ciencia y Tecnología
1.3 Dimensión Priorizada	: Sentidos.
1.2 Indicador	: Desarrollo del tacto, percepción del espacio y agilidad.
1.2. Materiales	: Pañuelo o prenda de vestir.
1.3. Fecha	: 21- 11- 2016
1.4. Duración	: 1 hora pedagógica.
1.5. Participantes	: 15 estudiantes de la I.E. 80206.
1.6. Responsable	: RUIZ FLORES, Dionicia
1.7. Producto del Taller	: Divertirse en grupo, interactuar con sus amigos, desarrollo del tacto, percepción del espacio y agilidad

III. DESARROLLO:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Dialogamos a cerca de los sentidos y para qué se utilizan y en qué momento. Responden a algunas preguntas planteadas. -¿Para qué se utiliza la vista? -¿Para qué se utiliza al tacto? -¿Para qué se utiliza el oído? -¿Podremos desplazarse con los ojos tapados? -¿Te gustaría jugar con tus compañeros?	10 min
DESARROLLO	La docente o el docente invita a los niños y niñas a salir al patio de manera ordenada. Escuchan muy atentamente las indicaciones por la maestra. Niños y niñas juegan con mucha emoción. Proponen nuevas instrucciones y siguen jugando.	25 min
CIERRE	Participamos de una reflexión.	10 min

	-¿Qué aprendimos hoy? -¿Cómo nos sentimos? -¿Para qué nos servirá jugar este juego?	
--	---	--

JUEGO

“LA gallinita ciega”

INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

- Los niños y niñas salen al patio.
- Eligen a un participante que se haga de gallinita ciega.
- El elegido o elegida tendrá que taparse los ojos con una prenda y dar vueltas sobre sí mismo cantando la siguiente canción: “gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás.”
- Una vez terminada la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás.
- El niño que es atrapado y reconocido por el tacto reemplazará el papel de la gallinita ciega.

MATERIALES:

- Una prenda de vestir o un pañuelo.

NOS DIVERTIMOS CUMPLIENDO CON NUESTRA SANCIÓN

Nombre _____

Pinta el elefante si es SÍ y pinta el ratón si es NO según creas conveniente.

1.- ¿Te divertiste durante el juego?

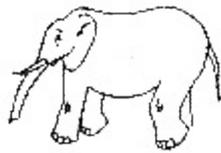


SÍ



NO

2.- ¿Tuviste agilidad suficiente para desplazarte vendado?



SÍ



NO

3.- ¿Sufriste alguna agresión física durante el juego?



SÍ



NO

4.- ¿Observaste si alguno de tus compañeros fue agredido durante el juego?

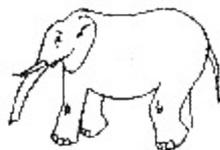


SÍ



NO

5.- ¿Es bonito usar nuestras manos para jugar y no para agredir?



SÍ



NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Denominación** : “El arca de Noé”
- 1.2. Propósito** : Que los niños y niñas se interrelacionen de manera armónica, haciendo uso del contacto físico y verbal.
- 1.3. Área** : Personal Social
- 1.4. Dimensión Priorizada** : Contacto físico, verbal y gestual.
- 1.5. Indicador** : Asume roles en el juegos utilizando la voz, el gesto y el movimiento.
- 1.6. Materiales** : Tizas
- 1.7. Fecha** : 22- 11- 2016
- 1.8. Duración** : 1 hora pedagógica.
- 1.9. Participantes** : 15 estudiantes de la I.E. 80206.
- 1.10. Responsable** : RUIZ FLORES, Dionicia
- 1.11. Producto del Taller** : Integración social y tolerancia.

II. DESARROLLO:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Entonamos la canción “El arca de Noé”. Responde a las interrogantes planteadas: ¿De qué trata la canción?, ¿Qué le preguntaron al niño o niña que encontraron en el arca? ¿Conoces algunos sonidos de los animales que crías? ¿Te gustaría imitar algunos sonidos de estos animales que conoces?	10 min
DESARROLLO	La docente propone realizar el siguiente juego “ El arca de Noé” los niños y niñas escuchan atentamente las reglas del juego. Los niños y niñas ejecutan el juego propuesto. Dibuja a los animales que ha imitado y escribe su nombre.	25 min
CIERRE	Participan de la meta cognición respondiendo a las interrogantes planteadas. -¿Qué hicimos? -¿Cómo nos sentimos? -¿Para qué realizamos el juego?	10 min

JUEGO
“EL ARCA DE NOÉ”

INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

- Eligen un niño o niña para dirigir al centro del círculo.
- Los niños se desplazan de manera circular en el patio en el círculo trazado al son de la canción.
- Al momento de indicar el animal; todos cantan, el niño del centro señala quien debe imitar el sonido del animal.
- La canción sigue nombrando diferentes animales para luego ser imitados por todos
- El niño responsable de dirigir indica la cantidad de veces de quien se equivoca o desconoce.
- El niño o niña que se equivoca o desconoce pasará al centro a dirigir la canción.
- La canción sigue hasta el momento de agotar la imitación de los sonidos de los animales que conocen.

MATERIALES:

- tiza

CANCIÓN:

“EL ARCA DE NOÉ”

En el arca de Noé

Todos caben todos caben

En el arca de Noé

Todos caben

Tú también

Quieres oír como canta el gallo

Quieres oír el gallo canta así.....

En el arca de Noé

Todos caben todos caben

En el arca de Noé

Todos caben

Tú también

En el arca de Noé

Todos caben todos caben

En el arca de Noé

Todos caben

Tú también

Quieres oír como brama el toro

Quieres oír el toro brama así.....

“EL ARCA DE NOÉ”



DEMUESTRO LO QUE APRENDÍ

NOMBRE: _____

Marca con una "X" la opción que creas conveniente:

1. ¿Te gustó el juego?

SÍ

NO

2. ¿Cómo te sentiste cuando imitaste al animal indicado?

SÍ

NO

3. ¿Te gustó conocer algunos sonidos de animales?

SÍ

NO

4. ¿Será importante conocer la imitación de sonidos de los animales?

SÍ

NO

5. ¿Cómo te sientes al imitar a los animales?

BIEN

MAL

SESIÓN APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Denominación** : “La creación”
- 1.2. Propósito** : Favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos los participantes.
- 1.3. Área** : Personal Social
- 1.4. Dimensión Priorizada** : Contacto físico facial.
- 1.5. Indicador** : Romper el posible ambiente de tensión que existe en el aula, dejando expresar sus sentimientos y emociones.
- 1.6. Materiales** : Láminas, plumones etc.
- 1.7. Fecha** : 23– 11 - 2016
- 1.8. Duración** : 1 hora pedagógica.
- 1.9. Participantes** : 15 estudiantes de la I.E. 80206.
- 1.10. Responsable** : RUIZ FLORES, Dionicia.

II. Producto del Taller : Integración al grupo y expresión de sentimientos
DESARROLLO:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	La docente presenta imágenes. Formula las siguientes interrogantes. -¿Qué observan? -¿Qué estarán haciendo? -¿Les gustaría hacer lo mismo?	10 min
DESARROLLO	Entonan la canción “La creación” La docente invita a salir al patio a los niños y niñas para jugar entonando la canción. La docente brinda las indicaciones del juego a realizarse. Los niños y niñas ejecutan el juego respetando las indicaciones dadas.	20 min
CIERRE	Participan de la meta cognición respondiendo a las interrogantes planteadas. -¿Qué hicimos? -¿Cómo nos sentimos? -¿Para qué nos servirá realizar este juego?	10 min

JUEGO

“LA CREACIÓN”



INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

- La docente guía a los alumnos por distintos partes del patio entonando la canción.
- Al momento en que la maestra indica el animal los niños y niñas imitan los movimientos que realiza el animal indicado.
- La maestra da el turno a los niños a que dirijan la canción.
- Se sigue entonando la canción hasta agotar la imitación de los animales que conocen.
- El niño que no cante o no imite al final pasara a dirigir el juego.
- Que no quede ningún participante sin cantar e imitar.

MATERIALES:

Tizas, láminas.

DEMOSTRAMOS NUESTRO AFECTO.

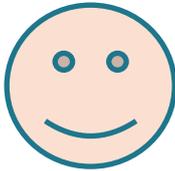
NOMBRE: _____

Marca con un "x" con la carita que más te identificas.

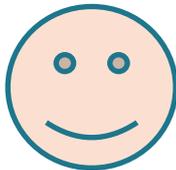
1.- ¿Te gustó imitar a los animales?



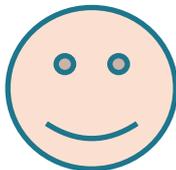
2.- ¿Cómo te sentiste al jugar con tus compañeros?



3.- ¿Cómo reaccionaron tus compañeros al imitar los animales ?



4.- ¿Te gustó el juego que hicimos con tus compañeros?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Denominación** : “EL ÁGUILA CAZA POLLUELOS”
- 1.2. Propósito** : Utilizar gestos para mejorar la comunicación facial.
- 1.3. Área** : Personal Social.
- 1.4. Dimensión Priorizada** : La comunicación facial y la cooperación del grupo.
- 1.5. Indicador** : Lograr que desarrollen la capacidad de trabajar en grupo y de comunicarse asertivamente a través de gestos.
- 1.6. Materiales** : Láminas papelotes plumones u objetos que tengan a la mano.
- 1.7. Fecha** : 24 – 11 – 2016
- 1.8. Duración** : 1 hora pedagógica.
- 1.9. Participantes** : 15 estudiantes de la I.E. 80206.
- 1.10. Responsable** : RUIZ FLORES, Dionicia
- 1.11. Producto del Taller** : Trabajo en equipo mas comunicación facial y la cooperación del grupo.

II. DESARROLLO:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Observan una lámina Responden a las preguntas planteadas por la docente. -¿Qué observan en la lámina? -¿De qué se alimenta el águila? -¿Qué está haciendo el águila? -¿Qué pasará con los polluelos? -¿Les gustaría a ustedes jugar al águila y los polluelos?	10 min
DESARROLLO	Proponemos realizar el juego donde formemos un grupo. Todos juntos salimos al patio en forma ordenada. Escuchan con mucha atención las reglas del juego a realizar. Ejecutan el juego con mucha emoción.	25 min

CIERRE	Reflexionamos respondiendo las preguntas de una metacognición. -¿Qué aprendimos hoy? -¿Cómo nos sentimos? -¿Para qué nos servirá realizar este juego?	10 min
--------	--	--------

JUEGO

“EL ÁGUILA Y LOS POLLUELOS”

DEFINICIÓN:

- Consiste en tratar de coger la esencia de la vida para obtener el hábito de la responsabilidad.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Los participantes elige a uno de sus compañeros para hacer el papel de águila y otro para la gallina y los demás serán los polluelos.
- La maestra dirigirá el juego haciendo un ejemplo.
- La gallina cobija a sus polluelos a su espalda haciendo una cola.
- La gallina debe proteger al último de su cola
- El águila intentará coger al último de la cola para luego colocarlo a su tras.
- El juego tiene un limite de tiempo determinado en donde la maestra señalará.
- Quien tenga más integrantes en su grupo será el ganador

MATERIALES:

- Una lámina.
- Un reloj.

LÁMINA



LA UNIÓN HACE LA FUERZA



DEMUESTRO LO QUE APRENDÍ

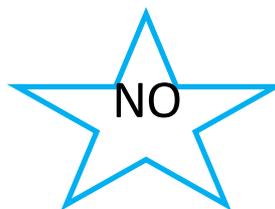
NOMBRE. _____

Colorea la opción con la que concuerdes.

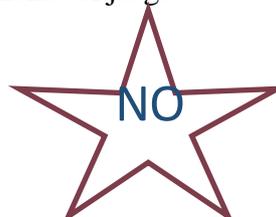
1.- ¿Te gustó jugar este juego con tus compañeros?



2.- ¿Pusiste todo tu esfuerzo al jugar en equipo?



3.- ¿Cómo te sentiste al ser protegido durante el juego?



4.- ¿Cómo te sentiste al pasar al otro equipo de juego?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Denominación** : “MI TORITO BRAVO”
- 1.2 Propósito** : Lograr que los niños y niñas se expresen creativamente utilizando su cuerpo.
- 1.3. Área** : Psicomotriz
- 1.4. Dimensión Priorizada** : Contacto físico.
- 1.5. Indicador** : Emiten un juicio crítico del contenido del juego.
- 1.6. Recurso** : Expresión oral.
- 1.7. Fecha** : 25- 11- 2016
- 1.8. Duración** : 1 hora pedagógica.
- 1.9. Participantes** : 15 estudiantes de la I.E. 80206.
- 1.10. Responsable** : RUIZ FLORES, Dionicia.
- 1.11. Producto del Taller** : Integración al grupo y expresión corporal representando el significado de los valores.

II. DESARROLLO:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Dialogan sobre los animales que crían en especial el toro que crían en su comunidad Responden a las interrogantes planteadas. -¿Cómo vive el toros? -¿Qué pasa cuando el toro brama? -¿Sabes cómo es una toro bravo? -¿Les gustaría jugar imitando al toro bravo?	10 min
DESARROLLO	Escuchan con mucha atención las reglas del juego. Salen al patio para realizar el juego. Los niños y niñas proponen quien represente al toro. Los demás forman su círculo formando la barrera.	25 min
CIERRE	Reflexionamos respondiendo las preguntas de una meta cognición. -¿Qué aprendimos hoy? -¿Cómo nos sentimos? -¿Para qué nos servirá realizar este juego?	10 min

JUEGO

“MI TORITO BRAVO”



INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

- Pide la maestra salir del salón, dirigiéndose al patio.
- Eligen quien les representa su toro.
- Los demás forman un círculo.
- Todos deben formar una barrera para que no dejen salir al toro.
- Si el toro consigue salir todos los participantes tendrán que perseguirlo.
- El que logre cogerlo al toro tendrá que convertirse en toro.
- Solamente podrá intentar salir dos veces y si no lo logra cambiará su puesto a otro jugador.
- Todos los participantes intentarán ser los más fuertes que puedan.
- Repetirán el juego con todos sus compañeros.

RECURSOS:

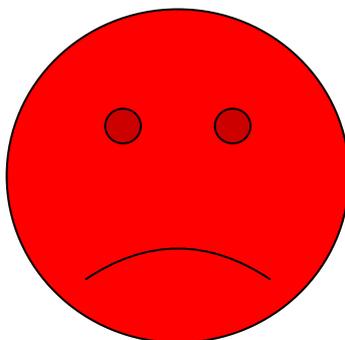
- Expresión oral.

UTILIZAMOS NUESTRO CUERPO.

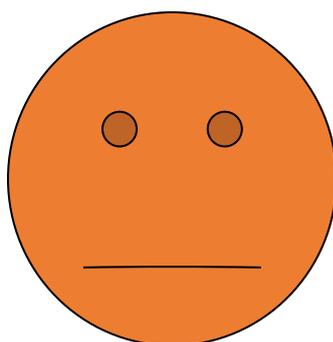
NOMBRE: _____

De acuerdo al juego que jugaste marca cómo te sentiste con un aspa.

1.-



2.-



3.-

