



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

“Juegos tradicionales para disminuir la agresividad de en niños de tres años en la
Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Br. Zeña Huancas Fabiola Milagros (ORCID: 0000-0002-2459-8639)

ASESORA:

Dra. Figueroa Chambergo Maritza Cristina (ORCID: 0000-0001-5075-4538)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

Chiclayo – Perú

2020

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación a mi madre por haberme ayudado en cada paso alentándome y también a todas las personas que me brindaron su granito de arena día a día a poder seguir mejorando y darme ánimos para no rendirme y a poder culminar con éxito este trabajo de investigación el cual es la base de mi esfuerzo para poder ser un ejemplo y poder desenvolverme eficientemente en mi vida profesional.

Agradecimiento

Agradezco a Dios, mis padres y hermanos que me apoyaron en este trabajo, y a mi hermana Noemí por estar conmigo en todo momento que necesitaba de un aliento, agradecer también a mi docente quien ha sido la guía y apoyo en mi trabajo de investigación.

Página del Jurado

Declaratoria de autenticidad

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Zeña Huancas Fabiola Milagros, estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 46698129, con el trabajo de investigación titulado, "Juegos tradicionales para disminuir la agresividad de en niños de tres años en la Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria".

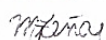
Declaro bajo juramento que:

- 1) El trabajo de Investigación es mi autoría propia.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto, el trabajo de Investigación no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) El trabajo de Investigación no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseadas, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada. De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de oro), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 12 de diciembre del 2019

Apellidos y Nombres: Zeña Huancas Fabiola Milagros

DNI: 46698129

Firma: 

Índice

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del Jurado	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Índice.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO.....	9
2.1 Tipo y diseño de investigación:.....	9
2.2 Operacionalización de variables.....	10
2.3 Población y muestra.	12
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos validez y confiabilidad	13
2.5 Procedimiento.	13
2.6 Métodos de Análisis De Datos.....	14
2.7 Aspecto Ético.	14
III. RESULTADOS.....	15
IV. DISCUSIÓN	19
V. CONCLUSIONES	21
VI. RECOMENDACIONES	22
VII. PROPUESTA	23
REFERENCIAS	48
ANEXOS.....	51

Índice de tablas

Tabla 1: Operacionalización de la variable independiente juegos tradicionales	10
Tabla 2: Operacionalización de la variable dependiente agresividad.....	11
Tabla 3: Población y muestra	12
Tabla 4: Resultados del nivel de agresividad (pre-test).....	15
Tabla 5: Resultados del taller	16
Tabla 6: Resultados del nivel de agresividad (post-test)	17
Tabla 7: Resultado del Pre Test y Post Test	18

Índice de figuras

Figura 1. Factores que influyen en la agresividad Fernández (2011).....	7
Figura 2. Población y muestra	12
Figura 3. Nivel de Agresividad (pre-test).....	15
Figura 4. Resultados del taller	16
Figura 5. Nivel de Agresividad (post-test)	17
Figura 6. Comparación de resultados (pre-test y post-test).....	18

RESUMEN

La presente investigación busca dar respuesta a la problemática que se encontró en la Institución Educativa Inicial N° 008 La Victoria la cual se formuló de la siguiente manera ¿Qué estrategias se pueden aplicar para disminuir la agresividad en los niños de tres años de la Institución antes mencionada? del mismo modo esta investigación tiene como objetivo general determinar en qué medida los juegos tradicionales disminuyen la agresividad en los niños de tres años, para dicho trabajo se tomó como población muestra 26 niños de tres años, por lo que para dar respuesta a los objetivos de esta investigación se desarrolló procedimientos metodológicos bajo el enfoque cuantitativo tomando como referencia el tipo de investigación la cual se tiene que es de tipo aplicada donde el diseño de investigación es pre experimental.

Por tal motivo, esta investigación sienta sus bases en dos teóricos los cuales respaldan las variables de estudio dentro de los cuales tenemos a Piaget (1994) quien nos habla sobre los juegos tradicionales el cual menciona que estos son portadores de reglas costumbres tradiciones fomentando en el niño asociar nuevos conocimientos y actitudes, por otro lado tenemos a Bandura (1995) quien nos da a conocer que las conductas agresivas son aprendidas por los infantes a través de la observación y al contexto donde el niño se desarrolla, es así que las conductas agresivas se dan de tres maneras dentro de ellas tenemos agresividad física, verbal y psicológica.

De tal manera, en la investigación se obtuvo resultados favorables en la disminución de la agresividad gracias a la aplicación del taller “Reconociendo mis emociones” ya que cuando se aplicó el pre test se evidenció que el 74% de la población muestra presentaba un nivel alto de agresividad y los resultados del post test fueron favorables ya que se logró que un 88% de los niños estaban en un nivel bajo de agresividad, es decir se pudo concluir que el taller “Mi mundo feliz” disminuyó significativamente la agresividad en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 008 La Victoria.

Palabras claves: Agresividad, juegos, tradicionales.

ABSTRACT

The present research seeks to respond to the problem that was found in the Initial Educational Institution No. 008 La Victoria which was formulated as follows: What strategies can be applied to reduce aggression in children of three years of the Institution before mentioned? In the same way, this research has as a general objective to determine to what extent traditional games reduce aggressiveness in three-year-old children, for this work 26 children of three years were taken as a sample population, so to respond to the objectives of This research developed methodological procedures under the quantitative approach taking as reference the type of research which has to be of an application type where the research design is pre-experimental.

For this reason this research lays its foundations on two theorists which support the study variables within which we have Piaget (1994) who tells us about traditional games which mentions that these are bearers of customs rules encouraging children associate new knowledge and attitudes, on the other hand we have Bandura (1995) who makes us aware that aggressive behaviors are learned by infants through observation and the context where the child develops, so aggressive behaviors are They give in three ways within them we have physical, verbal and psychological aggressiveness.

In this way, in the investigation, favorable results were obtained in the reduction of aggressiveness thanks to the application of the workshop “Recognizing my emotions” since when the pre-test was applied it was evident that 74% of the sample population had a high level of aggressiveness and the results of the post test were favorable since it was achieved that 88% of the children were at a low level of aggressiveness, that is to say, it was concluded that the workshop “My happy world” significantly decreased the aggressiveness in children of three Years of the Initial Educational Institution No. 008 La Victoria.

Keywords: Aggression, games, traditional

I. INTRODUCCIÓN

El enigma que rodea en torno a la agresividad infantil y la desobediencia son uno de los trastrueques que más agobian a padres y docentes. Actualmente ya no es muy difícil encontrar infantes con conductas agresivas complementadas con rebeldía y manipulación o sin ellas y es más frecuente encontrar a personas que no saben cómo poder manejar esa situación para que puedan cambiar esas actitudes.

Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (2018), nos comenta que existe un gran porcentaje de infantes que sufren violencia por parte de sus cuidadores cuya cifra llega al 71%, acerca de su interpretación fue que el maltrato y las malas conductas aplicadas hacia el infante tienen una repercusión directa en todos los sectores de la sociedad, lo que trae consigo estas conductas agresivas, ya que el desarrollo de los infantes ocurre de una manera inadecuada, lo que se observa últimamente en nuestros centros educativos, casas, etc, todo esto es algo que se ha transformado en una realidad que se ve en crecimiento y no se aprecian ni mínimas mejoras.

La violencia aplicada o vista por los infantes repercute de una manera negativa e incalculable porque no solo provoca niños con conductas inadecuadas si no adultos que actúan de una manera totalmente inapropiada, el maltrato es el causal de que los niños respondan con mayor agresividad a su entorno, además de la forma de su relación con amigos, compañeros, padres, maestros, etc, en este tipo de infantes el desarrollo infantil temprano tiene muy bajos niveles.

También Fabio (1994), explicó que “las personas a cargo de tipo adulto no se dan cuenta de la magnitud del evento y creen que no es para tanto cuando reducen el impacto producido aparentemente “bajo” en acciones de violencia, por ejemplo, poniéndole calificativos despectivos como tontos, torpes, etc, además de tirones del cabello seguidamente de gritos y cosas similares son aplicadas a los infantes considerando que el impacto ocasionado va a ser mínimo, lo cual no se da así, estos niños no se desenvuelven de manera correcta se encuentran siempre alertas para no ser maltratados nuevamente y eso trae consecuencias académicas y conductuales muy negativas, y cuando son adultos lo vuelven a repetir convirtiéndose en un círculo vicioso que no se detiene lo cual afecta notablemente a sus nuevas familias.

Siguiendo el INFOABE (2019), en Argentina, las cifras estadísticas de padres que violentan a sus menos hijos llegan al 70% y que sólo un 3,7% de los adultos se declara partidario de los castigos físicos. Sin embargo, el 50% de edades que se encuentran en un intervalo de dos a cuatro años los recibe, es alarmante que ocurran dentro de los hogares y más aún que los personajes que incurren en estos actos de violencia son los que deben velar y enseñar para poder guiarlos en su crecimiento, sean los que más daño físico y emocional les ocasionen.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018), según su investigación señala a nivel mundial los niños cuya edad se encuentra en el intervalo de 2 a 4 aproximadamente 300 millones con una proporción de 3 de cada 4 son violentados de múltiples formas disciplinarias por parte de las personas con las que se encuentran a cargo y 6 de cada 10 aproximadamente 250 millones sufren violencia física lo que le dificulta su desarrollo cognitivo y habilidades sociales.

Velásquez (2016), nos comenta que no existe la figura de niños agresivos, sino que adoptan conductas agresivas todo esto que como resultado dan las conductas agresivas se debe a que el niño no puede gestionar sus emociones y muchas veces repeticiones del contexto donde se encuentra esas formas de tratar esas conductas inapropiadas aprendidas son en el ámbito social o familiar, la imitación a los adultos es inevitable.

Radio Programa del Perú (2017), menciona que las conductas agresivas en los niños pequeños se presentan de manera espontánea y dispersa y por lo general los padres y cuidadores lo pasan desapercibido esto se debe, a que los padres no comprenden que la conducta agresiva es inaceptable, por lo que hay que recordarles permanentemente a los niños que no deben golpear a otras personas y enseñarle con mucha paciencia otras formas de expresar sus sentimientos.

En la Institución educativa Mensajero de la Paz 008 – La Victoria, la cual fue seleccionada para realizar la presente investigación se observó que los niños y niñas presentan comportamientos agresivos que manifiestan en recreo o en la clase, empujan, gritan, jalan los cabellos, se jalan la ropa, se quitan los juguetes, etc, es por ello se debe tener en cuenta los juegos tradicionales para disminuir la agresividad.

El trabajo de investigación tiene como antecedentes de estudio lo siguiente autores;

Escobar & Mamani (2017), concluye que: “Los juegos tradicionales son recursos que ayudan a mejorar la autonomía, su imaginación y la aceptación de reglas o normas básicas que ayudan a disminuir diversas conductas negativas” (p.129); agregando lo anterior Maza (2016), concluyo que: “Los juegos tradicionales son indispensables ya que mediante estos se transmiten reglas, tradiciones, costumbres desarrollando en el niño un pensamiento crítico y reflexivo sobre las acciones que realiza” (p.72); de otra manera Medina (2017), concluyó que: “Las conductas agresivas en infancia inicia en la familia como respuesta al modelo que observa entre los padres o cuidadores estas conductas son evidenciadas en los centros educativos cuando el niño entra en contacto con nuevas experiencia” (p.150).

López (2015), concluye que: “Los juegos tradicionales acompañado de materiales didácticos promueven en los niños resultados efectivos en la manera de actuar del niño ya que permiten la mayor conexión neuronal del cerebro y por ende el contacto directo del control de sus emociones” (p.85); luego Cabezas (2012), concluye que: “El juego es parte fundamental del ser humano ya que mediante el juego las personas reconocen y exploran el mundo tanto real como imaginario lo cual involucra reconocer las emociones y mejorar su conducta” (p.84); así mismo Avalos (2011), concluyó qué: “La aplicación del taller juegos tradicionales con títeres disminuyo significativamente la agresividad en los niños de cuatro años debido a que los juegos tradicionales imparte normas y reglas las cuales deben ser cumplidas en la hora del juego” (p.79).

Paucar (2016), concluye que: “Las conductas agresivas en la infancia se dan por la falta de reglas en la familia y el desinterés por parte de la escuela en el reconocimiento emocional del niño buscando desarrollar la parte cognitiva y no la emocional” (p.44).

Así pues, para respaldar el trabajo de investigación se cuenta con teóricos los cuales aportan contenidos válidos para el presente trabajo dentro de los cuales tenemos; Campos (2006), menciona que el juego es una actividad innata que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza, entre sus características tenemos que el juego provoca placer ejercitando tanto los esquemas cognitivos tanto como la parte afectiva, emocional y física de las personas.” (p.32).

Del mismo modo Vygotsky (1998), sostiene que “el juego es una actividad mágica como un ritual, que oculta y revela identidades, discrimina la vida real de la ficción, en la cual el jugador adquiere una conciencia distinta de sí mismo, creando una zona de desarrollo

próximo en el niño, durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, y por encima de su conducta diaria, de acuerdo con la UNESCO (1968), el juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo, en esta misma dirección se examinó el papel fundamental de la química cerebral en referencia al juego, y concluye indicando que el juego se constituye en un instrumento para el desarrollo madurativo y estructural del cerebro.

Del mismo modo Jean Piaget (1956), “nos menciona que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego” (p.28); además expone que dentro de esta actividad se encuentran los juegos tradicionales los cuales ayudan a la formación de valores normas y reglas mediante sus esquemas mentales pueden asimilar y acomodar la realidad vivida, entonces se dice que el juego fomenta el desarrollo del pensamiento, la creatividad, distintas habilidades y destrezas que favorezcan el desarrollo integral del infante cultivando así un estilo de vida razonable acorde a las necesidades de un adulto y a su supervivencia.

Jiménez (2009), señalan la característica de juegos tradicionales: se realizan con el fin de divertirse con reglas de fácil aprendizaje estos motivan se acompañan de ritmos pegadizos y son llevados a cabo por acuerdo de ellos los cuales dan a conocer los sentimientos de los niños de manera clara y precisa, promueven el desarrollo de habilidades motrices, es un elemento de integración social que propone reglas y valores teniendo como base costumbres, valores morales y actitudinales en cuanto a Zalema, A. Guevara, R. (2017), los juegos tradicionales son manifestaciones lúdicas que son transmitidas de generación en generación de padres a hijos proporcionando rescatar las tradiciones y costumbres de nuestros ancestros a su vez, estos forman parte indispensable de la vida de los individuos siendo estos una expresión cultural de adaptación que ha realizado el ser humano en el entorno donde se desarrolla.

Así mismo, Barrios (2018), los juegos tradicionales son una de las mejores estrategias pedagógicas con una riqueza simbólica cultivada en valores que con el transcurrir del tiempo han sido cambiantes reflejando en todo momento la sociedad en la que se desarrollaron, constituyendo estos un patrimonio cultural, expresiones de una forma de vivir de actuar y la interacción con los demás en función a los materiales y al lenguaje que cada lugar utiliza, otro punto según Russel y Piaget (1970), los juegos se clasifican en función de sus contenidos o del

número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales tenemos también a los juegos motores, dramáticos y de reglas, ya que incluye todas las formas de actividad lúdica, es la base existencial de la infancia, se adapta perfectamente, al equilibrio en el desarrollo de diferentes habilidades y destrezas.

Por todo lo expuesto con anterioridad el juego motor es un tipo de juego donde el movimiento corporal es una característica principal y se puede clasificar también como una estrategia principal metodológica del aprendizaje en la etapa de la educación inicial, el niño a través de este juego descarga energía ya sea positiva o negativa involucrando conductas motrices que cumplen diferentes objetivos por ejemplo recreativos, culturales, pedagógicos, deportivos en donde se desarrollan competencias, actitudes, valores, normas de manera ilimitada y se pueden orientar en función de distintos requerimientos donde se pueden aprender destrezas, habilidades ante situaciones cambiantes y diversas, la autoafirmación y la socialización afloran haciendo disminuir el egocentrismo.

Así mismo los juegos de reglas además de introducir normas permite al niño respetar acuerdos y opiniones de los demás que sería un elemento importante para conseguir el éxito o satisfacción del juego, estas normas o reglas deben ser claras y se deben ser fijadas al inicio además de cerciorarse de que se cumplan para permitir el buen desarrollo del juego , del mismo modo estos juegos ayudan a comprender el sentido de un acuerdo y usarlo como mediador entre los participantes del juego, estos juegos ayudan con la adaptación al medio, la socialización favoreciendo su conducta con los demás participantes y a la realidad se convierte en una forma de aprender jugando.

Al mismo tiempo el juego dramático es uno de los juegos en el cual el niño imita acciones, después de haber visto o escuchado un cuento, mediante este juego el infante desarrolla diferentes habilidades y destrezas tales como la autonomía, socialización, enriqueciendo de manera directa su lenguaje, del mismo modo gracias al juego dramático los niños pueden sentir diversas sentimientos, emociones los cuales a través de las acciones que realizan los personajes pueden tener conocimiento de las acciones correctas o incorrectas que deben realizarse, mediante este juego se transmiten valores costumbres ancestrales que permiten al niño reconocer y reflexionar sobre sus propias acciones, anteriormente este tipo de juego ha sido utilizado como una fuente transmisora de valores y actitudes que permitan al niño obtener un óptimo desarrollo integral.

De tal manera, las teorías que sustentan la segunda variable tenemos las siguientes; aprendizaje social, Bandura (2012), la agresividad son conductas adquiridas a través de la observación y el refuerzo las cuales son destructivas y perjudiciales para el desarrollo tanto social como emocional provocando tanto daños físicos como psicológicos, la agresividad tiene como punto de partida una emoción llamada ira la cual constituye sentimientos de enfado furia y rabia intensa estas surgen ante acontecimientos desagradables, así mismo la agresividad está sujeto a la interacción que tenga el niño con la sociedad en la cual se desarrolla es decir el niño es un aprendiz observacional desde el momento que nace.

Así mismo, Taylor (1994) define tres tipos de agresividad tanto física verbal y psicológica donde la agresividad física; se da a través de golpes patadas empujones pellizcos este tipo de agresión hacen uso de su propio cuerpo o de objetos con los cuales dañan a sus víctimas dejando es cicatrices en el cuerpo, por otro lado la agresividad verbal se da a través insultos que producen daños psicológicos en el individuo, donde sus mayores características son las amenazas y los gritos los cuales advierten a la agresión física siendo esta un tipo de agresión con mayor rango perjudicial para su desarrollo integral del infante, y la agresividad psicológica esta presenta con todos los tipos de maltrato las cuales son causantes de problemas de inapetencia sueño y control de esfínteres, así como también miedos excesivos trastornos en el lenguaje afectando directamente su socialización.

Freud (1994), exponen que el origen de la agresividad son los impulsos internos por lo que se dice que la agresión es innata ya que el individuo desde que nace la trae consigo, por lo que la agresividad está asociada a instintos internos emocionales tanto en el proceso de la socialización como en su desarrollo emocional contraponiéndose de manera directa con el “yo” ocasionando una tensión entre el súper “yo” y él “yo” o generando acciones como golpes, gritos, berrinches e insultos por otra parte Fernández (2001), nos comenta la causa de la agresividad se puede deber a esos factores de riesgo que presenta el sujeto en la sociedad y apunta a aumentar el desarrollo agresivo de la persona. (p.37).

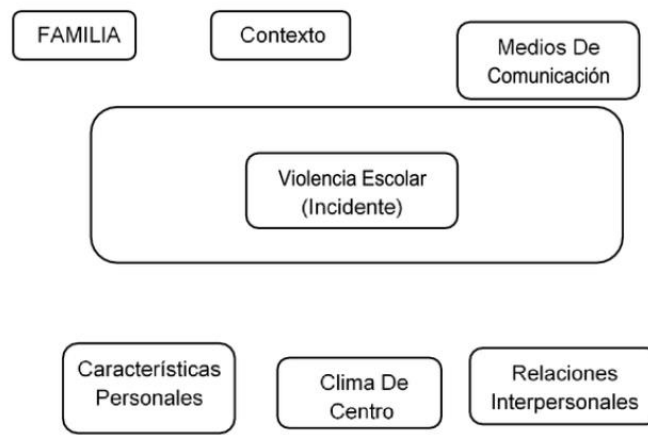


Figura 1. Factores que influyen en la agresividad Fernández (2011)

Nos dice que los niños deben poseer expectativas para poder actuar, necesita saber que existen ciertas reglas que le están prohibidas y que no pueden ser cuestionadas, ellos poseen un menester de estímulo por eso se debe estimular su autocontrol emocional para que el niño pueda actuar de manera correcta teniendo en cuenta sus edades, así mismo Bourcier (2012), nos indica que los padres tienen un papel muy importante en el desarrollo conductual por lo que la parte afectiva es indispensable para su desarrollo normal es con ellos que el niño se vuelve más humano en otras palabras empieza a reconocer y respetar las reglas que se le ponen para que las relaciones entre sus semejantes sea adecuada, en este caso los padres son un ejemplo para ellos tienen un modelo a seguir y copia de ellos las formas de comunicarse y mecanismos de comprensión de su entorno para prevenir actos inadecuados.

Medios de comunicación, los medios de comunicación son un detonante en el comportamiento del niño ya que existen diferentes medios por el cual el niño observa acciones contraproducentes para su edad, al observarlas el infante la guarda las decodifica y las expresa ya sea en casa en juegos grupales o en la escuela, por tal motivo una de las características más resaltantes es la empatía la incapacidad que presenta el niño en colocarse en el lugar del otro es muy probable que no esté desarrollando correctamente su autoestima, descargando su frustración con las personas más débiles, prefieren resolverlo a golpes o agritos no son capaces de resolver problemas utilizando a comunicación, no respetan regla ni acuerdos lo que ellos dicen eso se tiene que hacer para evitar berrinches y en muchos casos los padres son complacientes con ellos para evitar confrontaciones entre padre-hijo.

Por consiguiente los niños de 3 años manifiestan problemas conductuales frente a obstáculos que se le presenta en su vida diaria, así como también la convivencia familiar juega un papel muy importante en los rasgos característicos de un niño agresivo ya que como menciona Bandura el niño es sujeto de aprendizaje es decir si el niño observa en casa conductas inadecuadas debido a su edad el infante aún no diferencia por completo que acciones son buenas

o malas, de tal manera es conveniente que las docentes cuidadores padres de familia tengan conocimiento de las características que presenta el infante de acuerdo a su edad para poder detectar a tiempo si el niño necesita autorregular su conducta, teniendo en cuenta que las conductas acciones que practique el niño en la infancia repercute en aprendizajes y socialización futura.

Después de haber observado la problemática que se busca resolver la investigación es;

¿Qué estrategias se pueden aplicar para disminuir la agresividad en los niños de tres años en la Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria – 2019?; el presente trabajo se justifica por su pertinencia ya que da respuesta a la problemática encontrada en la Institución Educativa N° 008 niños mensajeros de paz con la aplicación de un taller para disminuir la agresividad en los niños de 3 años y así poder involucrar a la Institución en el desarrollo afectivo emocional de niño, tendrá utilidad metodológica ya que se elaboró bajo sustento científico, metodológico con el propósito de ser utilizado en diversas investigaciones que estén relacionadas.

Así mismo tendrá implicancia práctica ya que utilizó como mediador a estrategias que están implícitas en los juegos tradicionales para solucionar las conductas agresivas presentadas en el aula, mejorando así el ambiente escolar, es importante este estudio por que obtuvo resultados que son soporte útil para los padres y las madres de familia, maestros del nivel inicial para que tomen alternativas de solución que permitan reducir las conducta agresivas y así obtener un ambiente pacífico para la realización de una eficiente convivencia escolar.

Así mismo se planteó como hipótesis que las estrategias aplicadas en el taller “Mi mundo feliz” disminuirá las conductas de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°008 niños mensajeros de paz 2019.

En la presente investigación se ha planteado como objetivo general determinar en qué medida los juegos tradicionales disminuye la agresividad en los niños de tres años en la Institución Educativa Inicial N°008; y como objetivos específicos tenemos, analizar teóricamente las variables de estudio; identificar el nivel de la agresividad en los niños de tres años de la Institución, aplicar el taller “Mi mundo feliz” para disminuir la agresividad; medir el nivel de agresividad en los niños de tres años después de aplicar el taller; comparar los resultados del pre y el post test para conocer la efectividad del taller aplicado.

II. MÉTODO

2.1 Tipo y diseño de investigación:

Es un diseño pre experimental aplicada Hernández, Fernández y Baptista (2010), nos comenta el investigador manipula la variable, con el fin de introducir ciertos cambios en las condiciones actuales en el sentido de que se intenta establecer una nueva situación con respecto al objeto de estudio la agresividad. (p. 120)

Diagrama:

Donde:

GE: 01 x 02

G.E.: Grupo experimental.

01: Pre test de la variable dependiente. X: Taller “Mi mundo Feliz”

02: Pos test de la Variable dependiente.

2.2 Operacionalización de variables.

Tabla 1. Operacionalización de la variable independiente juegos tradicionales

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Juegos Tradicionales (Independiente)	Jean Piaget (1994) “nos menciona que el entretenimiento de modo que la división y comprensión del niño, ya que representa la aprovechamiento eficaz o reproductiva del contexto según en toda época evolutiva del sujeto” (p.32)	Se utilizará un taller de juegos tradicionales para disminuir la agresividad en los niños tres de la Institución Educativa Inicial N° 008 – La Victoria	Juegos motores Juegos de reglas Juego Dramático	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza acciones que promuevan la comunicación y coordinación con sus compañeros. - A través del movimiento asume acuerdos. - Respeta el turno que le corresponde. - Respeta las reglas del juego. - Respeta las reglas emitidas por sus compañeros. - Propone reglas en el momento de jugar. - Realiza y reconoce acciones después de haber escuchado el cuento. - Identifica valores al representar acciones después de haber escuchado el cuento. - Expresa que emociones sintió a la hora de dramatizar. A través del movimiento asume acuerdos

Elaboración propia

Tabla 2. Operacionalización de la variable dependiente agresividad

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Agresividad (dependiente)	Bandura (2012), definen la agresividad como conductas antisociales que consisten en agredir a los demás física o verbalmente hacia otra persona copiado por un modelo significativo del autor. (p.10)	La agresividad será medida con una ficha de observación Elaborará por Quispe. (2108)	Agresividad física.	<p>Pelea con sus compañeros en clase.</p> <p>Disfrutas golpear a sus compañeros.</p> <p>Cuando tiene cólera empuja a sus compañeros.</p> <p>Cuando sus compañeros no le dan lo que el pide reacciona pegando.</p> <p>Si casualmente fue empujado el reacciona arañando.</p> <p>Si casualmente fue empujado el reacciona mordiendo.</p> <p>Si alguien le pateo él hace lo mismo.</p>
			Agresividad verbal	<p>Cuando está molesto rompe objetos.</p> <p>Reacciona haciendo berrinches cuando no se le deja seguir causando desorden.</p> <p>Se burla de sus compañeros.</p> <p>Cuando un compañero le insulta también responde insultando.</p> <p>Habla malas palabras en el aula.</p>
			Agresividad psicológica.	<p>Mira con desprecio a sus compañeros</p> <p>Le gusta amenazar a sus compañeros</p> <p>Incentiva el desorden llamando la atención a los demás</p> <p>Sus compañeros no lo integran al grupo</p>

Elaboración propia

2.3 Población y muestra.

La presente investigación se ha hecho con 16 niños y 10 niñas de tres años del aula Ingeniosos de la Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria -2019.

Muestra:

En el presente estudio la muestra estará representada por los 26 niños (as) por ser una población pequeña.

Tabla 3

Población muestral alumnos de la Institución Educativa Inicial N°008 Niños Mensajeros de la paz Victoria 2019.

	niños		niñas		Total	
	f	%	f	%	f	%
Aula	16	65%	10	35%	26	100%
Ingeniosos						
Total	16	65%	10	35%	26	100%

Nomina matricula 2019.

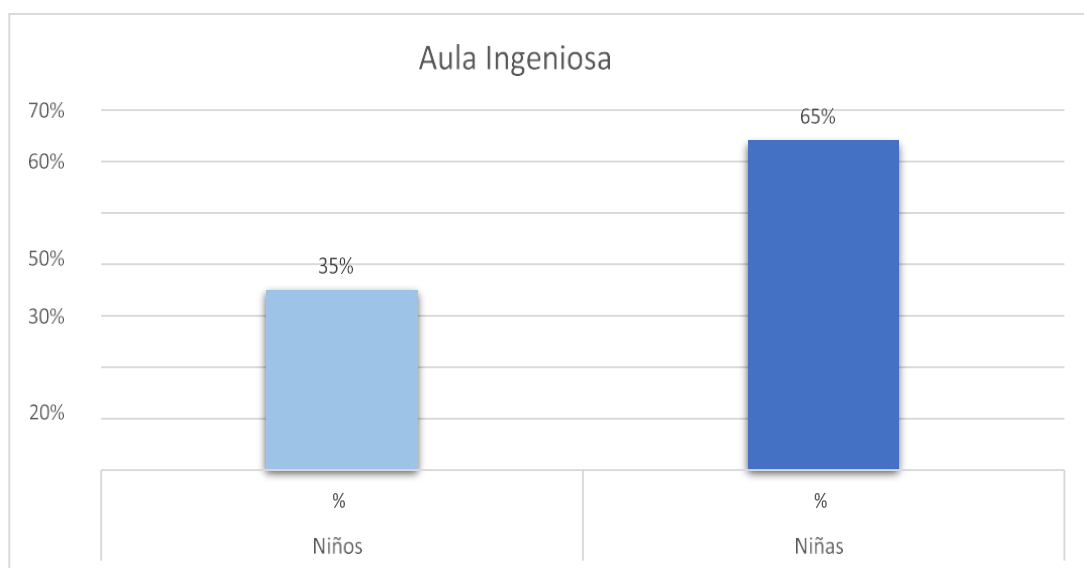


Figura 2. Población muestral alumnos de la Institución Educativa Inicial N°008 Niños Mensajeros de la paz Victoria 2019.

Nomina matricula 2019

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos validez y confiabilidad

Fichas bibliográficas: A través de estas fichas me permitió organizar la información de los distintos libros, datos importantes como el autor, título de tesis para poder implementar la investigación.

Fichas de resumen: Sirvieron de ayuda para recopilar la información de los libros, tesis para facilitar el contenido y estructura de mi trabajo de investigación.

Fichas textuales: Se utilizó como herramienta para extraer información de los libros, revista que son esenciales para el trabajo de investigación.

Durante la investigación se utilizó la observación la cual me permitió notar la problemática de la agresividad en los niños, por lo que se aplicó el taller.

Lista de cotejo; permitió registrar y reunir la información sobre las actividades que se realizaron de muestra en el mejoramiento de las distintas actividades realizadas en el taller.

La Guía de observación, se empleó como instrumento para medir el nivel de agresividad de en los niños de 3 años y así poder realizar los objetivos de la investigación así como también se utilizó para realizar el pre y post test teniendo como objetivo dar a conocer el nivel de agresividad de los niños y niñas de 3 años por lo que la guía de observación consta de tres dimensiones donde la primera dimensión consta de 3 ítems, la segunda de igual manera y la tercera consta de tres ítems.

Así mismo la Confiabilidad; Fuentes (2012) expone que la medición de un instrumento que arroja resultados consistentes donde su aplicación repetida al mismo objeto de estudio arroje resultados iguales, es así que el instrumento que se utilizó en esta investigación tuvo una confiabilidad de 0.93 el cual fue medido por el método Kuder Richardson para poder medir el nivel de agresividad.

2.5 Procedimiento.

Se eligió un instrumento el cual tenía validez y confiabilidad se aplicó a los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°008–La Victoria, para medir el nivel de agresividad los datos fueron sistematizados a través de una matriz de resultados, en tablas de frecuencias y porcentajes para luego ser representados en figuras estadísticas.

2.6 Métodos de Análisis De Datos.

La presente investigación después de haber aplicado los instrumentos de evaluación y después de haber recopilado los datos correspondientes se introducirá al programa Excel para poder realizar los análisis pertinentes.

Tabulación; viene a ser el conteo de respuestas que se obtiene en la recolección de datos, la cual se presenta de forma ordenada a un conjunto de datos numéricos la cual se puede realizar de forma manual o electrónica; Tablas estadísticas, es una organización en forma de tabla de datos estadísticos determinando su frecuencia las cuales se presentan de forma ordenada y agrupada en valores y frecuencias de una distribución; figuras Estadísticas; Son recursos visuales utilizados para la representación de datos el cual nos permite representar los resultados.

2.7 Aspecto Ético.

Se eligió un instrumento el cual tenía validez y confiabilidad se aplicó a los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°008–La Victoria, para medir el nivel de agresividad es así que los datos fueron sistematizados a través de una matriz de resultados, en tablas de frecuencias y porcentajes para luego ser representados en figuras estadísticas.

III. RESULTADOS.

Tabla 4

Resultados del nivel de agresividad (pre-test) niños de 3 años de la I.E.P.N° 008 La Victoria.

NIVELES	Baremo	f	%
Baja	0-8	1	4%
Media	09-16	6	23%
Alta	17-24	19	73%

Guía de observación para niños de 3 años aplicada en Junio-2019

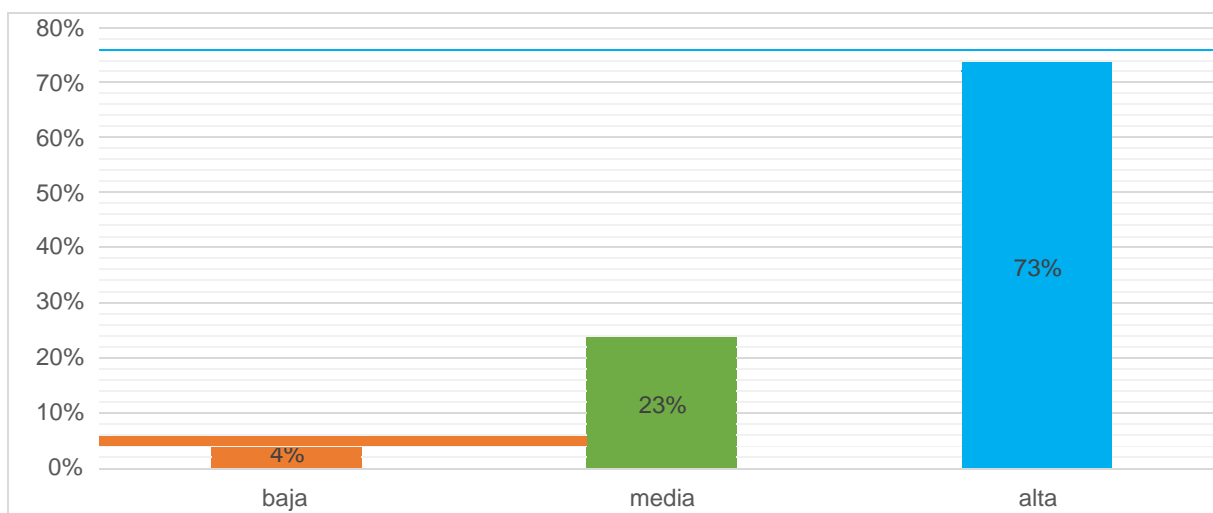


Figura 3. Nivel de Agresividad (pre-test) niños de 3 años de la I.E.P. N° 008 La Victoria.

Guía de observación para niños de 3 años aplicada en Junio-2019

Análisis e interpretación

En la figura 3 se muestra los resultados del pre test, mediante la aplicación de una ficha de observación para obtener los puntajes con relación al nivel de agresividad a la muestra de estudio; en el nivel de agresividad alta se observó que un 73% de los niños presentaban conductas agresivas hacia sus demás compañeros como: empujones, mordidas, arañones, se arranchan los objetos unos a otros e inician peleas físicas, también se muestra un 23% en el nivel medio dado que hay niños que presentan algunas reacciones agresivas que no son muy inusuales diariamente en sus actividades. Por otro lado, se evidencia que un 4% se encuentra en un nivel bajo.

Tabla 5

Resultados del taller “Mi mundo feliz” aplicado a los niños de 3 años N° 008 La Victoria.

	F	%
T1	3	12%
T2	6	23%
T3	7	27%
T4	9	35%
T5	15	58%
T6	15	58%
T7	15	58%
T8	15	58%
T9	18	69%
T10	18	69%
T11	19	73%
T12	19	73%
T13	21	81%
T14	21	81%
T15	24	92%
T16	24	92%
T17	26	100%
T18	26	100%
T19	26	100%
T20	26	100%

Lista de cotejo 2019

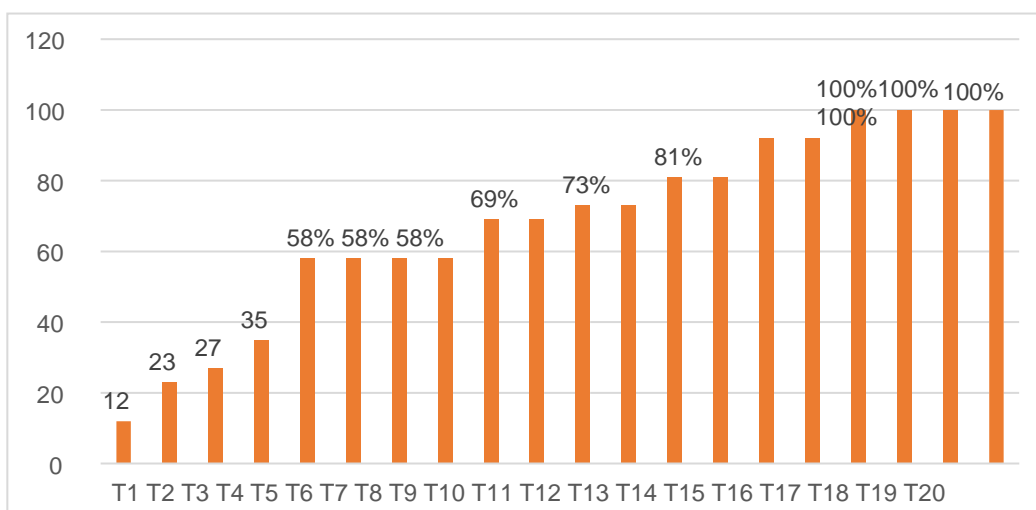


Figura 4. Resultados del taller “Mi mundo Feliz” aplicado a los niños de 3 años N° 008-La Victoria.

Lista de Septiembre agosto 2109.

En la figura 3 se aprecia Análisis e interpretación en la figura tres se presentan los resultados del taller “Mi mundo Feliz” mediante el cual se realizaron 20 actividades

buscando disminuir las conductas agresivas de los niños de tres años, donde se puede observar que en la primera actividad el 12% de niños respondieron satisfactoriamente a la actividad en la segunda se obtuvo como resultado que el 23% de alumnos son capaces de involucrarse en el desarrollo de la actividad en la tercera actividad un 27% de niños se involucraron en el taller , en la actividad cuatro los niños que lograron desarrollar la actividad fueron el 35% seguido a este resultado desde el taller cinco hasta el taller ocho se obtuvo que el 58% de niños habían participado de taller del mismo modo desde la actividad nueve hasta la actividad diez los niños han ido progresando en un 69% en las actividades seguidas desde la once hasta la trece los niños ya han sido capaces de reconocer sus emociones y las de sus compañeros manifestando el porqué de sentir dicha emoción, en las actividades once ,doce y doce se puede observar que un 73% ya han logrado involucrarse de manera participativa y activa en el taller realizado, es así que en las actividades trece y catorce se llegó a un 81% del total de niños del mismo modo en el taller 15 y 16 92% de niños se habían participado satisfactoriamente de tal manera que desde la actividad diecisiete hasta la veinte los niños en su totalidad del 100% se involucraron en los diferente juego que se realizó durante el taller.

Tabla 6

Resultados del nivel de agresividad (post-test) niños de 3 años de la I.E.P.N° 008 La Victoria.

NIVELES	Baremo	f	%
Baja	0-8	23	88%
Media	09-16	3	12%
Alta	17-24	0	0%

Guía de observación para niños de 3 años aplicada en Junio-2019

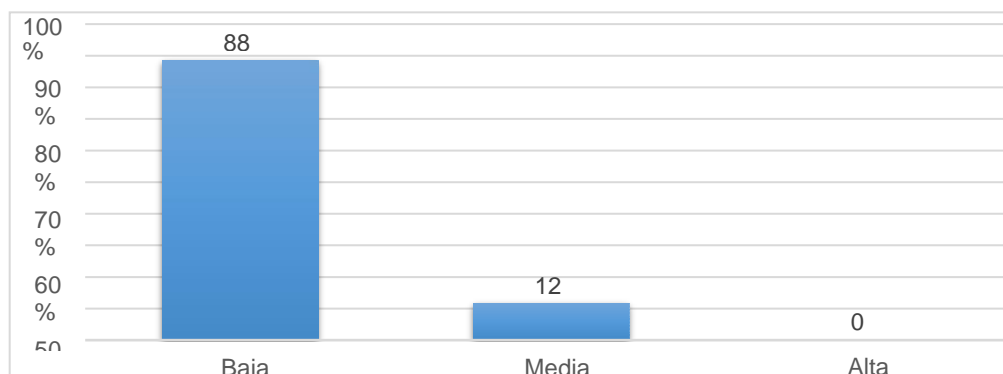


Figura 5. Nivel de Agresividad (post-test) niños de 3 años de la I.E.P. N° 008 La Victoria. Guía de observación para niños de 3 años aplicada en Junio-2019.

Como se puede observar en la tabla anterior el 0% de los alumnos se encuentran en un nivel de agresividad alta lo cual demuestra claramente que el taller “Mi mundo feliz” aplicado, funciono de manera correcta en la disminución de la agresividad a diferencia de lo encontrado en el pre-test, además en la figura 4 se ve un proceso de adaptación al taller el cual concluye con resultados alentadores pero no obstante, un 12% se ubica en un nivel de agresividad media el cual es trabajable con la ayuda de lo aprendido en los talleres y la replicación de los juegos ellos podrán superar ese nivel y el 88% se ubica en un nivel de agresividad baja lo cual nos brinda una clara idea de que aquellos niños aprendieron a adoptar mejores comportamientos mediante nuestro taller el cual repercute en el desarrollo del niño dentro de su entorno, ya que ahora toma más conciencia de sus actos, ellos estarán tranquilos en su entorno y los padres y maestros apoyando su desarrollo de manera eficiente en cada uno de sus logros en los niños de 3 años.

Tabla 7

Resultado del Pre Test y Post Test de los niños de tres años

Niveles	<i>Pre test</i>		<i>post-test</i>	
	f	%	f	%
Baja	1	4%	23	88%
Media	6	23%	3	12%
Alta	19	73%	0	0%

Guía de observación para niños de 3 años aplicada en Septiembre-2019.

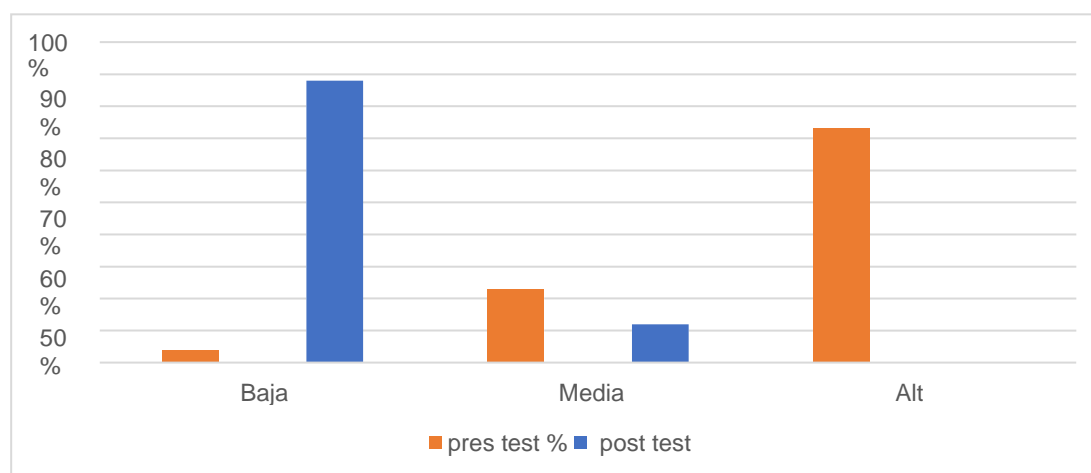


Figura 6. Comparación de resultados (pre-test y post-test) niños de 3 años de la I.E.P. N° 008 La Victoria.

Guía de observación para niños de 3 años aplicada en Septiembre-2019

En la figura 6 se presentan los resultados del Pre Test y Post Test donde se evidencia que

en el Pre Test existe una alta agresividad con un 73% (19) niños, una media agresividad con un 23% (6) niños y una baja agresividad con un 4% (1) niño , los cuales mostraban conductas agresivas hacia sus compañeros así como realizar berrinches cuando no se les deja seguir causando desorden, burlarse, fijarse en los defectos de los demás, responder a los insultos, malas palabras, golpear a sus compañeros, así mismo en el Post Test se puede evidenciar que los niños ya no muestran conductas agresivas, donde un 12% (23) niños tienen una media agresividad en tanto un 88% (23) niños tiene una baja agresividad, ahora muestran respeto hacia los demás, reconocen sus malas acciones, ya no se burlan de sus compañeros.

IV. DISCUSIÓN

En la presente investigación se da a conocer un contenido de suma importancia para la sociedad en general ya que la problemática se suscita en todo el mundo, siendo este tema la agresividad en la edad infantil la cual se evidenció en la Institución donde se llevó a cabo dicha investigación, ante ello se planteó un taller “Mi mudo Feliz” el cual fue elaborado a través de juegos tradicionales donde el estudiante es un agente activo que propicie en él reflexionar sobre sus acciones.

Por otro lado esta investigación se sostiene en antecedentes de estudios los cuales contienen diferentes talleres, programas, juegos para atender a dicho problema tal y como es la agresividad, aquella que se suscita en nuestro país. Escobar & Mamani (2017), en su tesis presenta su programa denominado jugamos para mejorar conductas, en los resultados se pudo evidenciar que en su Pre Test obtuvo que un 93.7 % de su muestra se encontraba en un nivel alto de agresividad, donde creo conveniente la aplicación de dicho taller, después de llevar a cabo su taller, obtuvo los resultados del Post Test donde evidencio que un 80% se encuentra en un nivel bajo de agresividad, mostrando que un 13.2% fue la diferencia del logro alcanzado en la aplicación de su programa; por otra parte nuestro taller tuvo como resultados del Pre Test que un 73% de los niños se encuentra en un nivel de alta agresividad y se concluyó con los resultados del Post Test donde un 88% de la muestra presenta un bajo nivel de agresividad, evidenciándose que las sesiones propuestas en dicho taller denominado “Mi mundo feliz”, fueron de gran impacto lo que permitió disminuir la agresividad en los

niños.

Así mismo, dentro de la teoría que respalda la investigación es importante recalcar que para el taller “Mi mundo feliz” se utilizaron tipos de juegos los cuales fueron formulados por los autores Russel y Piaget en 1970, los cuales fueron aplicados siguiendo una secuencia estratégica donde se aplicaron juegos motores, de reglas y el juego dramático siendo estos juegos fáciles para su aplicación vivenciales y divertidos para los niños por lo que, estas actividades se utilizaron como mediador para disminuir las conductas agresivas de los niños ya que a través de estos los niños han podido establecer nuevas formas de actuar, así como conceptualiza Bruner que las conductas son aprendidas y modeladas a través de la observación y la modelación es decir el niño realiza acciones de acuerdo al contexto en el que se desarrolla, en pocas palabras los niños repiten las conductas que realizan los adultos es decir, las vivencias que tengan los niños son determinantes en su conducta.

De tal manera, los niños presentaron una participación activa en todas las actividades que se desarrollaron en el taller “Mi mundo feliz” resolviendo situaciones donde tenían que realizar actividades donde ellos puedan descargar energía, respetar reglas, asumirlas y colocar nuevas así como también dramatizaron acciones de personajes agresivos para luego reflexionar la forma de actuar de dichos personajes, ante ello se puede evidenciar que el taller fue significativo y vivencial ya que en el resultados del post test los niños disminuyeron el nivel de agresividad en un 88% de la muestra en estudio.

De tal manera, en concordancia con Maza en el (2016) quien en su tesis titulada los juegos tradicionales como estrategia para disminuir conductas agresivas menciona que estos juegos son determinantes en la conducta del niño ya que a través de estos se transmiten reglas, permitiéndole al niño reflexionar sobre las acciones que realiza, esta afirmación se sustenta en sus resultados, donde en su pre test obtuvo en un 90% de niños en un nivel alto de agresividad para lo cual aplico un taller denominado “ El arte de los juegos tradicionales” y obtuvo como resultados que un 82% de los niños se encontraban en un nivel bajo de agresividad, por consecuente en la presente investigación en el pre test se evidencio que el 92% de niños estaban en un nivel alto de agresividad para lo cual se aplicó el taller “Mi mundo feliz” teniendo como resultados que un 88% de niños se encuentran en un nivel bajo de agresividad, en comparación a resultados favorables el taller “Mi mundo feliz” fue quien obtuvo una mayor disminución de agresividad con una diferencia del 6% de niños agresivos.

V. CONCLUSIONES

Para responder a los objetivos específicos de la investigación se ha llegado a las siguientes conclusiones.

1. Para la elaboración de la investigación se analizó teóricamente las variables de estudio teniendo como representantes de cada variable a Piaget en los juegos tradicionales y a Bandura por las conductas agresivas.
2. Después de haber aplicado el pre test a los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 008 se evidencio que un elevado porcentaje de los niños están en un nivel alto de agresividad por lo que se observó que los niños se patean, pellizcan, sé empujan se insultan, se fijan en los defectos de sus compañeros se miran con desprecio así mismo, crean grupos cerrados en sus juegos.
3. Al obtener los resultados del el pre test, se aplicó el taller “Mi mundo feliz” el cual estaba constituido por veinte juegos tradicionales que han conseguido disminuir la agresividad en los niños 3 años de la Institución donde se realizó la investigación, beneficiando así las conductas de los niños.
4. Seguido a la ejecución del taller se volvió aplicar la misma ficha de observación que se aplicó en el pre test en el cual nos muestra que más de la mitad de la muestra de la población había disminuido la agresividad.
5. En la comparación de resultados se puede evidenciar que en el pre test más de la mitad de la mitad de los niños estaban en un nivel de agresividad alto y en un nivel medio tenemos a una tercera parte de la muestra y en una cuarta parte de la población muestral se encuera en un nivel bajo de agresividad, por el contrario los resultados del post test nos muestran resultados satisfactorios ya que antes de aplicar esta prueba se aplicó el taller “Mi mundo feliz” obteniendo como resultados que un alto porcentaje de los niños se encuentran en un nivel bajo de agresividad y la cuarta parte de los niños están en un nivel medio de agresividad, por tal motivo se puede precisar que el taller “Mi mundo feliz” tuvo un impacto positivo en la disminución de la agresividad.

VI. RECOMENDACIONES

Se exhorta a los docentes, director y a todos los miembros de la Institución Educativa Inicial La Victoria que continúen investigando a cerca de este tema debido a que es de suma importancia para el desarrollo integral del niño.

Así mismo, se considera conveniente la aplicación del taller: “Mi mundo feliz” en todas las Instituciones en el nivel Inicial, debido a que, los resultados respaldan y garantizan que el taller ya mencionado disminuye de manera efectiva la agresividad logrando conductas asertivas en los niños, fortaleciendo así su correcto desenvolvimiento en la sociedad.

Por consiguiente es pertinente y oportuno aplicar los juegos tradicionales en todos los niveles de la educación básica regular ya que estos son portadores de reglas, costumbres que favorecen y fortalecen las buenas practicas conductuales a futuro, y así dar respuesta a la problemática que hoy vivimos.

Los juegos tradicionales son recursos ilimitados que fomentan y motivan la práctica de formas correctas de actuar ante situaciones cambiantes que la sociedad de hoy en día les presenta, consiguiendo así afrontar con éxito nuevos retos, es ahí donde radica su importancia y continuidad.

VII. PROPUESTA

ESQUEMA DE PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

“Taller de juego tradicionales para disminuir la agresividad”

I. DENOMINACIÓN DEL TALLER: Mi mundo feliz

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E.I: N° 008 Mensajeros De La Paz

2.2 AULA: Ingeniosos

2.3 EDAD: 3 años

2.4 TURNO: Mañana

III. INTRODUCCIÓN:

El enigma que rodea en torno a la agresividad infantil y la desobediencia son uno de los problemas que más agobian a padres y docentes. Actualmente ya no es muy difícil encontrar infantes con conductas agresivas complementadas con rebeldía y manipulación o sin ellas y es más frecuente encontrar a personas que no saben cómo poder manejar esa situación para que puedan cambiar esas actitudes.

El Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (2018), nos comenta que existe un gran porcentaje de infantes que sufren violencia por parte de sus cuidadores cuya cifra llega al 71%.

De acuerdo a estos porcentajes el maltrato y las malas conductas aplicadas hacia el infante tienen una repercusión directa en todos los sectores de la sociedad, lo que trae consigo estas conductas agresivas, ya que el desarrollo de los infantes ocurre de una manera inadecuada, lo que se observa últimamente en nuestros centros educativos, casas, etc. todo esto es algo que se ha transformado en una realidad que se ve en crecimiento y no se ve ni mínimas mejoras.

La violencia aplicada o vista por los infantes repercute de una manera negativa

e incalculable porque no solo provoca niños con conductas inadecuadas si no adultos que actúan de una manera totalmente inapropiada. El maltrato es el causal de que los niños respondan con mayor agresividad a su entorno, además de la forma de su relación con amigos, compañeros, padres, maestros, etc. en este tipo de infantes el desarrollo infantil temprano tiene muy bajos niveles.

También Fabio (1994), explico que “las personas a cargo de tipo adulto no se dan cuenta de la magnitud del evento y creen que no es para tanto cuando reducen el impacto producido aparentemente “bajo” en acciones de violencia, por ejemplo, poniéndole calificativos despectivos como tontos, torpes, etc. Además de tirones del cabello seguidamente de gritos y cosas similares son aplicadas a los infantes considerando que el impacto ocasionado va a ser mínimo, lo cual no se da así. Estos niños no se desenvuelven de manera correcta se encuentran siempre alertas para no ser maltratados nuevamente y eso trae consecuencias académicas y conductuales muy negativas, y cuando son adultos lo vuelven a repetir convirtiéndose en un círculo vicioso que no se detiene lo cual afecta notablemente a sus nuevas familias.

Siguiendo el INFOABE (2019), en Argentina, las cifras estadísticas de padres que violentan a sus menos hijos llegan al 70% y que sólo un 3,7% de los adultos se declara partidario de los castigos físicos. Sin embargo, el 50% de edades que se encuentran en un intervalo de dos a cuatro años los recibe es alarmante que ocurran dentro de los hogares y más aún que los personajes que incurren en estos actos de violencia son los que deben velar y enseñar para poder guiarlos en su crecimiento, sean los que más daño físico y emocional les ocasionen.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2017), según su investigación señala a nivel mundial los niños cuya edad se encuentra en el intervalo de 2 a 4 aproximadamente 300 millones con una proporción de 3 de cada 4 son violentados de múltiples formas disciplinarias por parte de las personas con las que se encuentran a cargo y 6 de cada 10 aproximadamente 250 millones sufren violencia física lo que le dificulta su desarrollo cognitivo y habilidades sociales.

Velásquez (2016), nos comenta que no existe la figura de niños agresivos, sino

que adoptan conductas agresivas todo esto que como resultado dan las conductas agresivas se debe a que el niño no puede gestionar sus emociones y muchas veces son repeticiones del contexto donde se encuentra esas formas de tratar esas conductas inapropiadas aprendidas en el ámbito social o familiar, la imitación a los adultos es inevitable.

Radio Programa del Perú (2017), menciona que las conductas agresivas en los niños pequeños se presentan de manera espontánea y dispersa y por lo general los padres y cuidadores lo pasan desapercibido esto se debe, a que los padres no comprenden que la conducta agresiva es inaceptable, por lo que hay que recordarles permanentemente a los niños que no deben golpear a otras personas y enseñarle con mucha paciencia otras formas de expresar sus sentimientos.

IV. DIAGNÓSTICO:

La Institución educativa Mensajero de la Paz 008 – La Victoria, la cual fue seleccionada para realizar la presente investigación se observó que los niños (as) presentan comportamientos agresivos que manifiestan en recreo o en la clase, pellizcando, pateando, llorar, empujan, gritan, jalan los cabellos, se jalan la ropa, se quitan los juguetes etc. es por ello se debe tener en cuenta los juegos tradicionales para disminuir la agresividad.

V. OBJETIVOS DEL TALLER

5.1 Objetivo General:

Determinar en qué medida los juegos tradicionales disminuye la agresividad en los niños de tres años en la Institución Educativa Inicial N°008.

5.2 Objetivos Específicos:

- Diseñar el taller de juegos tradicionales para disminuir la agresividad. Ejecutar el taller de juegos tradicionales para los niños de tres años.
- Aplicar el taller en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 008 niños mensajeros de la Paz la Victoria
- Evaluar la efectividad del proyecto

VI. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL TALLER:

Piaget (1956), menciona que los juegos tradicionales ayudan a la formación de valores normas y reglas mediante sus esquemas mentales los niños pueden asimilar y acomodar la realidad que están viviendo, por lo que se dice que el juego fomenta el desarrollo del pensamiento y la creatividad así como distintas habilidades y destrezas que favorezcan el desarrollo integral del infante cultivando así un estilo de vida razonable acorde a las necesidades de un adulto y a su supervivencia.

VII. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ACTIVIDAD	
JUEGOS TRADICIONALES	Juegos Motores	Realiza acciones que promuevan la comunicación y coordinación con sus compañeros.	Jugamos a la mata gente	
			Tú lanzas yo atrapo	
			Jugamos a las sillas	
		A través del movimiento asume acuerdos	Jugamos a los encantados	
			El gato y el ratón	
			Respeto el turno que le corresponde	
		Juegos de reglas	Respeto las reglas del juego	Los encostados
				Circuito del tumba latas
				El rey manda
	Respeto las reglas emitidas por sus compañeros		La gallinita ciega	
			La rayuela	
			El policía y el ladrón	
	Juego Dramático	Propone reglas en el momento de jugar	Jugamos piedra pape o tijera	
			Las escondidas	
			La ronda de los animales	
	Juego Dramático	Realiza y reconoce acciones después de haber escuchado el cuento	Las escondidas	
			La ronda de los animales	
			La gallinita roja	
Juego Dramático	Identifica valores al representar acciones después de haber escuchado el cuento	El sapo y el zorro		
		La gallinita roja		
		Caperucita roja		
Juego Dramático	Expresa que emociones sintió a la hora de dramatizar	Patito feo		
		Los tres chanchitos. Uga la tortuga		

I. PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL TALLER.

ACTIVIDAD N°	FECHA	DENOMINACIÓN
1	12/08/19	Jugamos a la mata gente.
2	13/08/19	Tú lanzas yo atrapo.
3	14/08/19	Jugamos con las sillas.
4	15/08/19	Jugamos a los encantados.
5	16/08/19	El gato y el ratón
6	19/08/19	Los encostalados
7	20/08/19	Circuito de la tumba latas.
8	21/08/19	El rey manda
9	22/08/19	La gallinita ciega.
10	23/08/19	La rayuela.
11	26/08/19	El policía y el ladrón.
12	27/08/19	Jugamos piedra papel o tijera.
13	28/08/19	Las escondidas.
14	29/08/19	La ronda de los animales.
15	30/08/19	El sapo y el zorro
16	2/09/19	La gallinita roja
17	3/09/19	Los tres chanchitos
18	4/09/19	La carrera de las tortugas.
19	5/09/19	Caperucita roja
20	6/06/19	Patito feo

Sesión 1

1. **DIMENSIÓN:** Juegos motores
2. **INDICADOR:** Realiza acciones que promuevan la comunicación y coordinación con sus compañeros
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos la mata gente
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategias	Instrumento de Evaluación	Medios y Materiales
INICIO	<p>Se iniciara la sesión con la canción ¿Cómo está el día? Los niños se ubican en semi círculo para luego presentarles una pelota y se les interroga ¿Qué es? ¿Para qué sirve?</p> <p>¿Qué podemos hacer con la pelota? ¿De qué color es?</p> <p>La docente menciona el día de hoy vamos a jugar la mata gente con ayuda de la pelota.</p>	Ficha de Observación	pelota
DESARROLLO	<p>Seguidamente la docente hace recordar las normas de convivencia luego invita a salir al patio para realizar la actividad.</p> <p>La docente da las siguientes indicaciones</p> <p>Los niños elijen a Dos compañeros para ubicarse en los extremos los cuales lanzaran la pelota.</p> <p>Los demás niños se ubican formando una fila en el centro de los dos niños y coordinan para moverse a un solo lado y evitar que les caiga la pelota.</p> <p>Mencionamos a los niños que el juego consiste en :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Que los niños de los extremos lanzaranlas pelota mientras que los otros niños deben coger la pelota sin dejarla caer al piso y ganaran una vida, - Si solo la pelota roza su cuerpo habrá perdido el juego. -Cuando queda 1 solo Jugador a Eliminar se cuenta las esquivadas hasta llegar a la edad de ese jugador, si la pelota no llega a rozar su cuerpo, todos sus demás compañeros volverán al campo de juego. <p>En caso que pierda el juego, los dos primeros en perder el juego serán los mata gente.</p> <p>La actividad se realiza por tres veces.</p> <p>Posteriormente nos sentamos en círculo y realizamos un conversatorio de laactividad realizada</p>		pelota
CIERRE	<p>Realizaremos las preguntas de meta cognición</p> <p>¿Cómo hemos trabajado?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Les gusto lo que hicimos?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Tuvimos dificultades?</p> <p>¿Cómo las solucionamos?</p>		

Sesión 2

1. **DIMENSIÓN:** Juegos motores
2. **INDICADOR:** Realiza acciones que promuevan la comunicación y coordinación con sus compañeros
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Tú lanzas, yo atrapo
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación	Recursos y materiales
Inicio	<p>Se inicia la sesión presentando un sobre sorpresa el cual contendrá tarjetas de un rompecabezas de los colores (rojo, amarillo, verde Azul celeste anaranjado) cantando la canción ¿Qué será?, ¿Qué será? Se descubre el contenido del sobre y se interroga: ¿De qué color es? ¿Qué son?, ¿Dónde los encontramos? ¿Para qué sirven? Después de escuchar las opiniones de los niños se reparte a todos los niños las fichas para luego mencionar.</p> <p>El día de hoy vamos a jugar a agruparnos por colores.</p>	Ficha de observación	Sobre sorpresa Tarjetas de colores
Desarrollo	<p>Seguidamente los niños de acuerdo al color se agrupan para armar el rompecabezas una vez terminada la actividad la docente les presenta una pelota y se les interroga ¿qué color es? ¿Para qué sirve? ¿A que podemos jugar con esta pelota?</p> <p>Seguidamente la docente les menciona vamos a jugar a lanzar la pelota para agruparnos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1.-la docente lanzara la pelota mencionando un color, los niños tendrán que correr y los que hayan tenido ese color tendrán que coger la pelota y decir stop. - 2.- Cuando se mencione stop todos los deben de parar de correr y los niños que tiene la pelota observaran que niño está más cerca para lanzarle la pelota y si se le roza la pelota en cualquier parte de su cuerpo, todo el grupo del niño deberá agruparse para representar la acción de acuerdo a sobre que escojan, los cuales serán previstos por la docente. 3.- En caso de que no haya rozado la pelota su cuerpo del niño el grupo que lanzo la pelota tendrá que escoger el un sobre y realizar la acción. <p>La actividad se realiza con los 6 colores, para luego interrogar ¿Qué emociones sintieron cuando lanzaron la pelota? ¿Por qué?</p>		Pelota Sobres sorpresas
Cierre	<p>Se realiza la autoevaluación</p> <p>¿Qué actividad realizamos hoy?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo la superaron?</p> <p>¿Es mejor jugar en grupo o solos? ¿Por qué?</p>		

Sesión 3

1. **DIMENSIÓN:** Juegos motores
2. **INDICADOR:** Realiza acciones que promuevan la comunicación y coordinación con sus compañeros
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos a los encantados.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategias	Instrumento de Evaluación	Medios y Materiales
Inicio	<p>Saludo y bienvenida, se inicia la sesión presentándoles un video sobre el juego de las sillas.</p> <p>Se interroga ¿Que observamos en el video? ¿A qué estaban jugando los? ¿Que utilizaron para jugar? ¿Nosotros podemos jugar igual que ellos?</p> <p>Se declara el propósito de la sesión el día de hoy vamos a jugar el juego de las sillas.</p>	Ficha de observación	Video.
Desarrollo	<p>La docente juntamente con los niños recuerdan las normas de convivencia.</p> <p>Se realiza un conversatorio sobre la actividad a realizar con las preguntas ¿Dónde jugaremos dentro o fuera del aula? ¿Cómo nos organizamos?</p> <p>Seguidamente se mencionan las indicaciones del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se coloca las sillas en el centro del aula teniendo en cuenta que el número de sillas tiene que ser una menos al número de participantes. - Todos los niños del primer grupo bailaran al son de la música alrededor de las sillas manteniendo una distancia considerable. - Cuando la música deje de sonar todos los niños se sentaran, en las sillas el niño que no se siente habrá perdido el juego, y saldrá del juego así como también se saca una silla y así sucesivamente pierde un niño y se saca una silla. - La actividad se realiza hasta que solo que de un niño el cual será el ganador. <p>La actividad se realiza con los dos grupos anteriormente formado.</p>		Sillas
Cierre	<p>Se realiza la autoevaluación</p> <p>¿Cómo se sintieron?, ¿A que hemos jugado? ¿Cómo lo jugamos? ¿Qué aprendimos?</p>		Caritas de las emociones.

Sesión 4

1. **DIMENSIÓN:** Juegos motores
2. **INDICADOR:** A través del movimiento asume acuerdos
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Juego de las sillas
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategias	Instrumento de Evaluación	Medios y Materiales
Inicio	<p>Se iniciara la sesión presentándoles un sobre de imágenes. Cantando la canción “vamos a ver” se descubre el contenido de la caja y se interroga ¿Qué es lo que observan? ¿Por qué los niños se habrán quedado sin movimiento. ¿Estarán jugando?</p> <p>Después de haber escuchado las opiniones de los niños la docente presenta el propósito de la sesión: El día de hoy vamos a jugar a los encantados.</p>	Ficha de Observación	Imágenes.
Desarrollo	<p>Para desarrollara la actividad primeramente se hace recordar las normas de convivencia y se les solicita a los niños que salgan al patio para realizar la actividad.</p> <p>Seguidamente los niños se sientan en círculo para que la docente les explique en lo que concierne el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se formaran dos grupos donde un grupo será el encargado de encantar, lo cual consiste en tocar la cabeza de un integrante del otro equipo y decirle encantado. - El niño encantado se quedara como una estatua sin movimiento si es que el niño se mueve es eliminado del juego. - Los niños que están encantando tienes que estar al pendiente de que los niños del otro grupo no se les acerquen a los niños encantados y los desencanten. - La actividad termina cuando todos los niños del grupo 2 estén encantados y no tengan movimiento. <p>Una vez terminada la actividad se pasa a intercambiar los roles de los grupos ahora los que han sido encantados encantaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la actividad con los dos grupos seguidamente nos sentamos y la docente colocara una música relajante para que los niños se relajen recostados en posición cubito dorsal por 3 minutos. 		
Cierre	<p>Realizaremos las preguntas de meta cognición</p> <p>¿Qué actividad realizamos?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Les gusto lo que hicimos?</p> <p>¿Tuvimos dificultades?</p> <p>¿Cómo las solucionamos?</p>		

Sesión 5

1. **DIMENSIÓN:** Juegos motores
2. **INDICADOR:** A través del movimiento asume acuerdos
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** El Gato y el ratón.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación	Medios y materiales.
Inicio	<p>Se inicia la sesión cantando una canción “Si tú tienes muchas ganas de Aplaudir” luego se les interroga ¿Les gusto la canción?</p> <p>La docente les presenta a dos mascararas de un gato y de un ratón luego se interroga ¿Qué podemos hacer con estas mascararas? ¿Podemos jugar con ellas?</p> <p>El día de hoy vamos a jugar al gato y al ratón.</p>	Ficha de Observación	Mascararas video
Desarrollo	<p>La docente hace recordar las normas de convivencia para luego iniciar con la actividad la cual consiste en: Elegir a dos niños uno para ser el gato y el otro niño será el ratón.</p> <p>Luego los niños se cogerán de las manos Para hacer una ronda donde el ratón estará dentro de la ronda y el gato fuera de la ronda y comienzan cantando la canción talan 1, talan 2 ,talan 3, talan 4 ,talan 5 el gato tocara la puerta y preguntara está el señor ratón los niños contestaran no ha salido, y vuelven a cantar talan 1, talan 2 ,talan 3, talan 4 ,talan 5 vuelve a tocar la puerta y dice: está el señor ratón los niños le dicen que no está entonces el gato le dice lo esperare un ratito, el ratón muy asustado decide aparecer y le dice dígame señor gato ya llegue, el gato le dice estoy con hambre necesito comida el ratón le dice no tengo entonces el gato responde te comeré los niños cierran la ronda para no dejarle entrar al gato y protegerlo.</p> <p>La actividad se realiza por tres veces. Luego se interroga ¿Cómo se sintieron durante la actividad? ¿Qué emocióne sintieron?</p>		Canción talan talan
Cierre	<p>Se realiza la autoevaluación</p> <p>¿Qué actividad realizamos?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>¿Qué podemos aprender de la actividad?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?¿Cómo lo superaron?</p>		

Sesión 6

1. **DIMENSIÓN:** Juegos motores
2. **INDICADOR:** Respetar el turno que le corresponde
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Los encostalados.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación.	Medios y materiales
Inicio	<p>Se inicia la sesión presentando una caja sorpresa la cual contendrá sacos, con ayuda de la canción “Que será que será” se descubre el contenido de la caja luego se interroga.</p> <p>¿Qué es lo que observan? ¿Para qué sirven? ¿Dónde los encontramos? ¿Qué podemos hacer con estos sacos? ¿Les gustaría jugar con ello?</p> <p>La docente declara el propósito de la sesión. El día de hoy vamos a jugar a los encostalados</p>	Ficha de observación	Caja sorpresa Sacos.
Desarrollo			
Cierre	<p>Se realiza la autoevaluación.</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>Que dificultades tuvieron?¿ cómo lo solucionaron?</p>		

Sesión 7

1. **DIMENSIÓN:** Juegos motores
2. **INDICADOR:** Respeto el turno que le corresponde
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Circuito de la tumba latas.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación	Medios y materiales.
Inicio	<p>Se inicia la sesión presentado una bolsa sorpresa la cual contendrá latas de colores, pelotas de tela y un papelote el cual tendrá un circuito, mencionando la palabra mágica Ada cadabra pata de cabra se descubre el contenido de la bolsa luego se interroga ¿Que observan? ¿De qué color es? ¿Para sirven? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Podremos jugar? El Día de hoy vamos a jugar a tumbar latas con ayuda de pelota.</p>	Ficha de observación.	<p>Bolsa sorpresa</p> <p>Latas Pelotas</p> <p>papelote</p>
Desarrollo	<p>Seguidamente la docente les invita a salir al patio para realizar la actividad se ubican en un círculo y hace recordar las normas de convivencia luego les presenta un papelote con el circuito luego interroga ¿Qué observan? ¿Qué podemos hacer con este papelote? ¿Podremos jugar con él?</p> <p>Después de haber escuchado sus opiniones de los niños se coloca el papelote en el piso el cual será el circuito el cual está formado por un camino delgado por donde los niños tendrán que pasar con los pies juntos y luego solo habrá una línea donde los niños pasaran saltando en un pie, hasta llegar a la cinta de color verde para coger una pelota y lanzar con dirección a tumbar las latas. Los niños se forman en filas para realizar la actividad. La docente será quien dé la orden para la hora de salida el niño que se anticipó a salir habrá perdido la oportunidad de jugar. Tendrá 3 oportunidades por participante y se anotará cuántas latas tumbo. El niño que tumbe la mayor cantidad de latas será el ganador. La actividad se realiza por tres veces con todos los niños para luego realizar ejercicios de relajación.</p>		<p>Latas Pelotas</p> <p>papelote</p>
Cierre	<p>Se realiza la autoevaluación.</p> <p>¿Qué actividad realizamos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?</p>		<p>Caritas de las emociones.</p>

Sesión 8

1. **DIMENSIÓN:** Juegos motores
2. **INDICADOR:** Respetar las reglas del juego
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** El rey manda..
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación	Medios y materiales
Inicio	<p>Se da la bienvenida a los niños luego se les presenta un video sobre mi cuerpo está en movimiento, se realiza los movimientos con los niños, para luego mencionarlos como se sintieron al saltar, mover sus brazos, su cabeza. Seguidamente la docente les solicita que se sienten en el piso en forma de un círculo para luego presentarles un títere en forma de rey, y se interroga ¿qué es? ¿Qué es lo que tiene en la cabeza? . El títere saluda a los niños y les dice niños les gustaría jugar con migo. Después de escuchar las opiniones de los niños se menciona.</p> <p>Niños el día de hoy les he traído un juego del rey manda.</p>	Ficha de observación	<p>http://www.youtube.com/watch?v=4S7_nTdC_RU</p> <p>Títere</p>
Desarrollo	<p>El títere les presenta una caja sorpresa la cual contendrá imágenes de caritas de las emociones (tristes, alegres, molestas), pelotas de púas, y un silbato.</p> <p>La actividad se inicia cantando la canción “vamos a ver tac, tac” se invita a los niños a sacar objetos de la caja y se les muestra a todos los niños para que luego el títere rey les mencione la consigna. Por ejemplo el títere les mencionara el rey manda que todos los niños estén alegres y todos los niños se pondrán alegres.</p> <p>La actividad se realiza con todos los niños hasta sacar todos los objetos de la caja una vez terminada la actividad se interroga ¿Cómo se sintieron?</p>		<p>Caja sorpresa.</p> <p>Imágenes de caritas(triste alegres molestos)</p> <p>Pelotas de púas</p> <p>Silbato.</p> <p>Papelote.</p>
Cierre	<p>Se realiza la autoevaluación.</p> <p>¿Qué fue lo que realizamos hoy?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>¿Qué nuevo nombre le colocamos al juego?</p>		

Sesión 9

1. **DIMENSIÓN:** Juegos de reglas
2. **INDICADOR:** Respeta las reglas del juego
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** La gallinita ciega.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Mo men tos	Estrategias	Instrumento de Evaluación	Medios Y Materiales
Inicio	<p>La docente presentara un video de la gallinita ciega luego se interroga ¿Que observaron en el video? ¿Nosotros también podremos jugar así como los niños? ¿Que podemos utilizar para cerrarnos los ojos?</p> <p>El día de hoy jugaremos ala gallinita ciega.</p>	Fichas de Observación	Venda
Desarrollo	<p>Seguidamente la docente les presenta un sobre sorpresa el cual contendrá una venda para los ojos, se descubre el contenido del sobre y se les interroga ¿Que podemos hacer con este material?, se les menciona las normas de convivencia para iniciar la actividad.</p> <p>Se realiza las indicaciones para iniciar el juego.</p> <p>-Se elige al niño que será la gallinita ciega, para vendarlo os ojos con la venda, y se le dice que no puede sacarse la venda de los ojos y que si lo hace pues perdería el juego ya no jugaría y seria sancionado con un castigo ya se a que cante o baile.</p> <p>Seguidamente la docente y los niños forman una roda dentro de ella estar la gallinita y en coro los niños mencionara: Gallinita ciega que se te ha perdido</p> <p>Ella contestara una ajuga y un dedal</p> <p>Niños: en dónde. Gallinita: en el totoral</p> <p>Niños: Cuantas vueltas quieres</p> <p>Gallinita: de acuerdo a lo que el niño quiera como máximo 3.</p> <p>Niños: Échate a buscar.</p> <p>La gallinita ciega sin sacar la venda tendrá que coger a un niño y a través del tacto adivinara quien, si acierta correctamente el niño cambiara de rol de inmediato.</p> <p>De lo contrario el mismo niño seguirá atrapando a los niños hasta que adivine quien es.</p> <p>La actividad se realiza con todos los niños luego se interroga ¿cómo se sintieron durante la actividad? ¿Qué emociones sintieron cuando no adivinaban que persona era?</p>		Sobre sorpresa Venda.
Cierre	<p>Realizaremos las preguntas de meta cognición</p> <p>¿Cómo hemos trabajado?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>¿Tuvieron dificultades?</p> <p>¿Cómo las solucionamos?</p>		

Sesión 10

1. **DIMENSIÓN:** Juegos de reglas
2. **INDICADOR:** Respetar las reglas del juego
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** La rayuela.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación	Recursos y Materiales.
Inicio	<p>Se inicia la actividad presentando un dado de colores, luego se interroga ¿De qué color es? ¿Para qué sirve? ¿Qué podemos hacer?</p> <p>Después de haber escuchado las opiniones de los niños se les presenta la rayuela la cual se colocara en el piso para luego interrogar podemos jugar con el dado en esta rayuela.</p> <p>El día de hoy vamos a jugar ala rayuela con ayuda del dado.</p>		
Desarrollo	<p>Seguidamente la docente menciona las normas de convivencia para iniciar la actividad.</p> <p>La actividad inicia lanzando el dado en el color que cae el niño tendrá que saltar en la rayuela hasta llegar al color que salió en el dado.</p> <p>Una vez que haya llegado al color el niño tendrá que dar la vuelta a la rayuela según la imagen los niños tendrán que realizar la acción según lo observado.</p> <p>La actividad se realiza con todos los niños</p>		
Cierre	<p>Se realiza la autoevaluación.</p> <p>¿Les gusto a actividad que realizamos?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p>		

Sesión 11

1. **DIMENSIÓN:** Juegos de reglas
2. **INDICADOR:** Respeta las reglas emitidas por sus compañeros
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** El policía y el ladrón.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación	Medios y materiales
Inicio	<p>Se inicia la sesión presentando un sobre sorpresa el cual contendrá imágenes de un policía y un ratero.</p> <p>Se descubre el contenido del sobre con ayuda de los niños y se interroga ¿Qué observan? ¿Qué acciones realiza el policía? ¿Dónde estarán los policías? ¿Que observamos en esta imagen? ¿Sera correcto que una persona le quite sus pertenencias a otra persona? ¿Qué podemos hacer con esas personas? ¿Podemos jugar con estos personajes?</p> <p>Se comunica el propósito de la sesión: El día de hoy vamos a jugar al policía y al ladrón.</p>	Lista de observación	Sobre sorpresa Imágenes
Desarrollo	<p>Seguidamente se acuerda las normas de convivencia para luego salir de forma ordenada al patio para iniciar con la actividad.</p> <p>Dialogamos con los niños en que consiste la actividad e interrogamos ¿Cómo nos organizamos?</p> <p>¿Quiénes serán los policías, ladrones, personas? Se define las reglas juntamente con los niños:</p> <p>Cuanto tiempo les daremos a los ladrones para que escapen.</p> <p>Que acción deberá realizar el policía en el momento que cogen al ladrón</p> <p>Que castigo se dará al ladrón que es atrapado por la policía.</p> <p>La actividad inicia formando tres grupos con ayuda de los niños se plantean el número de integrantes de cada grupo el primer grupo de 6 integrantes serán los policías, el segundo grupo de 5 integrantes serán los ladrones y el tercer grupo de 19 personas serán las que estarán caminando por la calle</p> <p>Se inicia la actividad proporcionándoles una pistola de papel, esposas y su gorro de policía.</p> <p>Las personas que estarán en la calle tendrán bolsos, celulares los cuales los ladrones los robaran y es ahí donde interviene la policía dándole el castigo que anteriormente se acordó.</p> <p>Se realiza la actividad hasta atrapar a todos los rateros.</p>		Esposas Pistolas de papel Celulares Carteras.
Cierre	<p>Se realiza la metacognición:</p> <p>¿Qué actividad realizamos?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Para qué nos sirve lo aprendido?</p>		

Sesión 12

1. **DIMENSIÓN:** Juegos de reglas
2. **INDICADOR:** Respetar las reglas emitidas por sus compañeros
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos piedra papel tijera.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación	Medios materiales y
Inicio	<p>Se inicia la sesión presentándoles un títere, el títere saluda a los niños y les menciona que les ha traído tres objetos.</p> <p>Una piedra un papel y una tijera e interroga ¿Para qué sirven? ¿Ustedes creen que habrá algún juego con estos materiales?</p> <p>Se comunica el propósito de la sesión: El día de hoy vamos a jugar a sacar piedra papel o tijera.</p>	Ficha de observación	Títere Papel Piedra Tijera.
Desarrollo	<p>La docente juntamente con los niños recuerdan las normas de convivencia.</p> <p>Luego se realiza un conversatorio sobre las reglas del juego a realizarse, con las siguientes preguntas ¿Cómo nos organizamos para jugar? ¿Cuándo sabemos que un niño perdió el juego?, ¿que deben realizar los niños que han perdido el juego?</p> <p>La actividad inicia cuando Los niños tienen que colocar las manos detrás de su cuerpo por grupos de tres personas las cuales en coro repetirán piedra papel o tijera.</p> <p>Y los tres al mismo tiempo sacaran ya sea piedra papel o tijera, si es que uno de los tres participantes saca su mano después de un rato estará perdiendo el juego ya que no cumplió una de las reglas anteriormente acordadas.</p> <p>Se inicia la sesión con todos los niños y se interroga ¿Cómo se sintieron durante la actividad? ¿Ustedes que las reglas que mencionamos fueron las suficientes?</p>		
Cierre	<p>Se realiza la autoevaluación ¿Qué es lo que realizamos? ¿Cómo lo realizamos? ¿Todos cumplimos con las reglas?</p>		

Sesión 13

1. **DIMENSIÓN:** Juegos de reglas
2. **INDICADOR:** Propone reglas en el momento de jugar.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Las escondidas.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategias	Instrumento De Evaluación	Medios Y Materiales
Inicio	<p>Se inicia la sesión presentando una caja sorpresa las contendrá imágenes con ayuda de la canción “vamos a ver”. Se descubre el contenido de la caja y se interroga ¿Qué es lo que observamos? ¿Qué están haciendo los niños estarán jugando? ¿Sabes que juego es? ¿Les gustaría jugar a las escondidas? El día de hoy vamos a jugar a las escondidas</p>	Ficha de observación	<p>Sobre sorpresa</p> <p>Imágenes.</p>
Desarrollo	<p>La docente juntamente con los niños recuerdan las normas de convivencia para iniciar el juego. Se les solicita a los niños que salgan al patio para iniciar con la actividad. Se organizan en dos grupos del cual uno de ellos será quien se esconde y el otro equipo será el quien los busque. Primeramente el grupo que los buscara cerrara sus ojos y contara de acuerdo a los que ellos deseen hasta que el otro grupo se esconda en cualquier lugar donde no sea encontrado con facilidad, la actividad termina cuando todos los niños son encontrados. La actividad se realiza por tres veces</p>		
Cierre	<p>Realizaremos las preguntas de meta cognición</p> <p>¿Qué es lo que realizamos?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Les gusto lo que jugamos?</p> <p>¿Tuvimos dificultades?</p> <p>¿Cómo las solucionamos?</p>		

Sesión 14

1. **DIMENSIÓN:** Juegos de reglas
2. **INDICADOR:** Propone reglas en el momento de jugar.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** La ronda de los animales.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación	Recursos y Materiales
Inicio	<p>Saludo y bienvenida, se motivara con una caja sorpresa la cual contendrá mascarar de los animales con ayuda de los niños se descubre el contenido de la caja y se interroga ¿Qué son? Que sonidos hacen estos animales? ¿Qué podemos hacer con estas mascarar?</p> <p>El día de hoy vamos a jugar alas ronda de los animales con las máscaras.</p>	Ficha de observación	Caja sorpresa mascarar
Desarrollo	<p>La docente les menciona las normas de convivencia para luego salir del aula a jugar la ronda de los animales. Se les entrega las máscaras a todos los niños para posteriormente iniciar el juego</p> <p>La actividad inicia cantando: La roda la ronda de los animales la ronda a ronda de los animales la ronda la ronda que me gusta a mí. Como dice el perro: Guau, guau, guau Como dice el gato: Miau, miau, miau Como dice el chancho: hoy, hoy, hoy Como dice la vaca: Mu, mu, mu.</p> <p>Se realiza la actividad por tres veces seguidamente regresan al ula para realizar un conversatorio de lo que realizaron en el patio.</p>		Mascarar
Cierre	<p>Se realiza la Autoevaluación</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?</p> <p>¿Cómo lo realizaron?</p>		

Sesión 15

1. **DIMENSIÓN:** Juegos de reglas
2. **INDICADOR:** Realiza y reconoce acciones después de haber escuchado el cuento.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** El sapo y el zorro.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación	Medios y materiales
Inicio	<p>Se inicia la presentando un video sobre el zorro y el sapo, luego se interroga</p> <p>¿Qué observaron? ¿Quiénes estaban en el cuento? ¿Cómo se organizaron os sapitos?</p> <p>¿Qué creen que hubiera pasado si los sapitos no se ponían de acuerdo? Ustedes podrían representar a los sapitos y al zorro.</p> <p>La docente declara el propósito de la sesión: El día de hoy vamos a jugar al zorro y al sapo.</p>	Ficha de observación	Video.
Desarrollo	<p>La docente les presenta una caja la cual contendrá máscaras de sapitos y de zorro con ayuda de los niños se descubre su contenido y se interroga ¿Qué podemos con estas mascararas? ¿Las podremos utilizar para nuestro juego? .En consenso se elige al niño que representara al zorro y los demás niños serán los sapitos se les entrega sus máscaras para luego recordarles las normas de convivencia.</p> <p>La docente invita a los niños a salir al patio para realizar la actividad.</p> <p>Previamente la docente ya a colocado un rio para los sapitos los niños juegan al zorro y al sapo. El zorro le dice al sapito que él es más ágil que él y si él quisiera lo comería a todos sus amigos sapitos. Entonces el sapito le dice yo te propongo un reto si tú dices que eres más ágil que yo juguemos a una carrera tú por la orilla del rio y yo por el rio si tú me ganas seré tu banquete hoidia pero si yo te gano te iras y no volverás a molestarnos, el zorro acepto. El sapito muy astuto fue al rio y llamo a todos sus amigos y armaron un plan en colocarse en una fila por todo el rio como eran iguales el zorro no se iba a dar cuenta. El zorro corría a orillas del rio el sapo gritaba sapo y contestaba el segundo sapo el seguía corriendo y otra vez llamaba sapo le contestaba el tercer sapo y así sucesivamente.</p> <p>Hasta que el zorro cansado volvió a llamar y el sapo le contesto que paso señor zorro yo estoy aquí en donde quedamos y a usted no lo veo. El Zorro acepto su derrota y se fue muy cansado a descansar en su cueva. Una vez terminada la actividad los niños ingresan al aula para realizar un conversatorio de la actividad recalcando que el apoyo y cuidado entre amigos es muy importante por ello se menciona que los amigos deben de cuidarse entre ellos así como los sapitos.</p>		
Cierre	<p>Se realiza la autoevaluación.</p> <p>¿Qué fue lo que realizamos?</p> <p>¿Cómo lograron os sapitos ganarle al zorro?</p> <p>¿Qué harían ustedes si les propusieran un reto igual que a los sapitos?</p>		Caja sorpresa Mascaras Papel de azúcar

Sesión 16

1. **DIMENSIÓN:** Juegos de reglas
2. **INDICADOR:** Realiza y reconoce acciones después de haber escuchado el cuento.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** La gallinita roja.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación	Medios y Materiales
Inicio	<p>Se inicia la sesión presentando un video de la gallinita roja.</p> <p>Se interroga ¿Qué observaron en el video?</p> <p>¿Qué personajes estaban en el video?</p> <p>¿Nosotros podremos dramatizar este cuento? Después de haber escuchado sus opiniones de los niños se declara el propósito de la sesión.</p> <p>El día de hoy vamos a dramatizar a la gallinita ciega.</p>	Ficha de observación	Videos.
Desarrollo	<p>Seguidamente se mencionan las normas de convivencia.</p> <p>La docente les presenta una caja sorpresa la cual contendrá mascararas de los animales del cuento anteriormente visto.</p> <p>Con ayuda de los niños se descubre el contenido de la caja y se interroga ¿que observan?¿Qué podemos hacer con estas mascararas?</p> <p>Se forman en dos grupos para dramatizar el cuento, se les entrega las máscaras a cada personaje para iniciar con la dramatización.</p> <p>La actividad lo realiza los dos grupos una vez terminada la dramatización la docente interroga. ¿Cómo se sintieron en la dramatización? ¿Fue correcto que los animalitos no fueron a ayudar a la gallinita roja? ¿Qué debemos hacer entre amiguitos?</p> <p>¿Que demostró la gallinita al invítales su pastel?</p>		Caja sorpresa Mascararas.
Cierre	<p>Se realiza la autoevaluación.</p> <p>¿Qué realizamos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo realizamos? ¿Que aprendimos?</p>		

Sesión 17

1. **DIMENSIÓN:** Juegos de reglas
2. **INDICADOR:** Realiza y reconoce acciones después de haber escuchado el cuento.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Dramatizamos el cuento de la caperucita roja.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación	Medios y Materiales
Inicio	<p>Se inicia la sesión presentando un cuento de la caperucita roja.</p> <p>Se interroga ¿De qué trato el cuento? ¿Qué personajes estaban en el cuento? ¿Nosotros podremos dramatizar este cuento? Seguidamente se menciona el propósito de la sesión</p> <p>El día de hoy vamos a dramatizar al cuento de la caperucita roja.</p>	Ficha de observación	Videos.
Desarrollo	<p>Seguidamente se mencionan las normas de convivencia.</p> <p>La docente les presenta una bolsa sorpresa la cual contendrá máscaras y pelucas una cápita de color rojo más una canasta y lentes de los personajes del cuento anteriormente escuchado.</p> <p>Con ayuda de los niños se descubre el contenido de la bolsa sorpresa y se interroga ¿que observan? ¿Qué podemos hacer con estas mascararas?</p> <p>Se eligen juntamente con los niños a los personajes del cuento a dramatizar, se les entrega las máscaras y los demás materiales a cada personaje para iniciar con la dramatización.</p> <p>Una vez terminada la actividad se realiza las siguientes preguntas ¿Cómo se sintieron en la dramatización? ¿Fue correcto que los animalitos no fueron a ayudar a la gallinita roja? ¿Qué debemos hacer entre amiguitos?</p> <p>¿Que demostró la gallinita al invítales su pastel?</p>		Caja sorpresa Mascaras.
Cierre	<p>Se realiza la autoevaluación.</p> <p>¿Qué realizamos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo realizamos? ¿Que aprendimos?</p>		

Sesión 18

1. **DIMENSIÓN:** Juegos de reglas
2. **INDICADOR:** Realiza y reconoce acciones después de haber escuchado el cuento.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** El patito feo.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación	Medios y Materiales
Inicio	<p>Se inicia la sesión presentando una caja cuentacuentos.</p> <p>Se interroga ¿De qué trato el cuento? ¿Qué personajes estaban en el cuento? ¿Nosotros podremos dramatizar este cuento? Para luego declarar el propósito de la sesión</p> <p>El día de hoy vamos a dramatizar al cuento del patito feo.</p>	Ficha de observación	Caja cuentos.
Desarrollo	<p>Luego la docente juntamente con los niños acuerdan las normas de convivencia para realizar la actividad</p> <p>La docente les presenta un cofre sorpresa la cual contendrá máscaras de los personajes del cuento anteriormente escuchado.</p> <p>Con ayuda de los niños se descubre el contenido del cofre y se interroga ¿que observan? ¿Cómo utilizaremos estas mascararas?</p> <p>Se realiza un sorteo para elegir a los personajes del cuento a dramatizar, se les entrega las máscaras y los demás materiales a cada personaje para iniciar con la dramatización.</p> <p>Una vez terminada la actividad se realiza las siguientes preguntas ¿Cómo se sintieron en la dramatización? ¿Fue correcto que la mamá pata lo discriminara a su hijo? ¿Cómo deben portarse entre compañeros? ¿Que demostró el patito feo?</p>		Cofre sorpresa Mascararas.
Cierre	<p>Se realiza la autoevaluación.</p> <p>¿Qué realizamos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo realizamos? ¿Que aprendimos?</p> <p>¿Cómo, lo aprendimos?</p> <p>¿Qué sintieron al dramatizar el cuento?</p>		

Sesión 19

1. **DIMENSIÓN:** Juegos de reglas
2. **INDICADOR:** Expresa que emociones sintió a la hora de dramatizar.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Los tres chanchitos.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación	Medios y materiales
Inicio	<p>Se motivara con la presentación de un video de los tres chanchitos.</p> <p>Se interroga ¿Qué observaron en el video? ¿Qué paso con el chanchito que hizo su casa de paja? ¿A dónde fue a esconderse? ¿Qué casa no logro derrumbar el lobo? ¿Les gustaría dramatizar el cuento?</p> <p>El día de hoy vamos a dramatizar el cuento de los tres chanchitos</p>	Ficha de observación	de video
Desarrollo	<p>La docente juntamente con los niños acuerdan las normas de convivencia para realizar la actividad</p> <p>Se presenta un baúl sorpresa la cual contendrá máscaras de los personajes dos violines y un teclado del cuento anteriormente escuchado.</p> <p>Con ayuda de los niños se descubre el contenido del baúl y se interroga ¿que observan? ¿Cómo utilizaremos estos materiales?</p> <p>Se realiza un sorteo para elegir a los personajes del cuento a dramatizar, se le entrega las máscaras y los demás materiales a cada personaje para iniciar con la dramatización.</p> <p>Previamente la docente ha colocado los tres tipos de casas para los chanchitos</p> <p>Una vez terminada la actividad se realiza las siguientes preguntas ¿Cómo se sintieron durante la actividad? ¿Por qué de los dos chanchitos se derrumbó su casa? ¿Los dos chanchitos menores obedecieron o desobedecieron a su hermano? ¿Por qué?</p>		<p style="text-align: center;">Baúl</p> <p style="text-align: center;">Mascaras</p> <p style="text-align: center;">Casas de cartón y papel.</p> <p style="text-align: center;">Caritas de las emociones</p>
Cierre	<p>Se realiza la autoevaluación.</p> <p>¿Qué fue lo que realizamos el día de hoy?</p> <p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo realizamos?</p>		

Sesión 20

1. **DIMENSIÓN:** Juegos de reglas
2. **INDICADOR:** Expresa que emociones sintió a la hora de dramatizar.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Uga la tortuga
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

Momentos	Estrategia	Instrumento de evaluación	Medios y materiales
Inicio	<p>Se motivara con la presentación de un video del cuento de la tortuga Uga.</p> <p>Se interroga ¿Qué observaron en el video? ¿Quién ganó la carrera? ¿Por qué gana la tortuga si ella era la que estaba en último lugar? ¿Cómo se sintió la tortuga cuando gana? ¿Nosotros podremos jugar hacer los personajes del cuento? El día de hoy vamos a dramatizar el cuento de la tortuga Uga.</p>	Ficha de observación	video
Desarrollo	<p>Se hace recordar las normas de convivencia para realizar la actividad</p> <p>Se presenta una caja sorpresa la cual contendrá máscaras de los personajes del cuento más un papelote con la ruta de camino.</p> <p>Cantando la canción “vamos a ver” se descubre el contenido de la caja y se interroga ¿que observan? ¿Cómo utilizaremos estos materiales?</p> <p>En esta actividad participan todos los niños se le entrega las máscara para iniciar con la dramatización.</p> <p>La docente coloca la ruta de camino con las señales de inicio de la carrera y el punto de llegada la actividad inicia cuando la docente da la orden.</p> <p>Una vez terminada la actividad se realiza las siguientes preguntas ¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p> <p>¿Cómo se sintieron los animales que no llegaron a la meta? ¿Qué hizo la tortuga para ganar? ¿Qué estaban haciendo los demás animales que no llegaron a la meta?</p>		<p>Caja.</p> <p>Mascaras.</p> <p>Papelote.</p>
Cierre	<p>Se realiza la autoevaluación.</p> <p>¿Qué fue lo que realizamos el día de hoy?</p> <p>¿Qué aprendimos? ¿Para qué nos sirve?</p>		

REFERENCIAS

- Antón, C. (2014). *Juegos y pasatiempos de la antigüedad*. (3.a ed.). España. Areste, B. (2015) *Revista UNIFE*. Recuperado de: <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/303>
- Baena, A. Ruíz, P. (2016). Valor educativo y cultural de los juegos deportes tradicionales en la clase de educación física. *Revista científica. Acción motriz* recuperado de: <http://www.Dialnet-valor educativo y cultural de los juegos y deportes tradicionales 6324704.pdf>.
- Ballesteros, A. (2015). *Juegos de calle multiculturales*. (3.a ed.). Buenos Aires, Argentina.
- Bantulá, J. (2015). *Juegos multiculturales 225 juegos tradicionales para un mundo global*. (3.a ed.). México.
- Barrios, N. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Artículo Cultura Educación y Sociedad*. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3>.
- Bernal, J. A. (2015). *1, 2,3, por todos mis compañeros. Algunos juegos de ayer y hoy en México*.
- Bravo, C. (2015). *Juegos de ayer para entrenar hoy*. (3.a ed.). España.
- Burgués, P.L. (2015). *Juegos y deportes populares tradicionales*. (4.a ed.). México
- Burgués, P. (2015). *Juegos tradicionales y salud social*. (5.a ed.). España: Asociación cultural la tanguilla.
- Buss, A. (1992) *the aggression questionnaire and social psychology*. Madrid. Cabrera, E. A. (2015). *La actividad lúdica infantil*. México.
- Camps, G. (1996) *Direct and indirect aggression during childhood and adolescence*. Paris
- Deacove, J. (2015). *Juegos cooperativos de canicas*. (3.a ed.). México: libros de la catarata.
- Delos, G. (2014). *Juegos y deportes tradicionales en la provincia de Soria*. (3.a ed.). Argentina: asociación cultural la tanguilla

- Dekovic, C. (2009) *Family predictors of antisocial in adolescence*. Mexican.
- Dodgwe, A. (2008) *cognitive perspective on children's social and psychology*. New York
- Fernández, J.A. (2015). *Madrid y nuestros juegos de antaño*. (4.a ed.).España: librería.
- Garrote, N. (2015). *Juegos populares. Análisis pedagógico y aplicación didáctica*. (4.a ed.).México: provincial.
- Londoño, viveros, E. (Agosto 2018). *Expresiones infantiles de agresividad en contextos educativos una interpretación desde la psicología dinámica y las relaciones familiares*. Revista colombiana de ciencias sociales. Recuperado de: <http://revista.iue.co/index.php/katharsis>
- Monsalve, M. (Enero 2016). *Revista Estrategias de intervención dirigidas a niños con trastorno negativita desafiante una revisión de la literatura*. Recuperado de: www.elsevier.es/es-revista-revista-logopedia-foniatria-audiologia-309-pdf-13153306.
- Morales, M. (Junio 2015). *Revista de psicología, conductas inadecuadas en la Infancia*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/3498/349851776007.pdf>
- Medina, B. (Julio 2016). *Revista de psicología, conductas inadecuadas en la Infancia*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/3498/349851776007.pdf>
- Moreno, C. (2015). *Juegos y deportes tradicionales de España*. Editorial correos.
- Mesman, J. (2001). *Preschool and Preadolescent Internalizing and Externalizing Problema*. *Journal of Child Psychological*.Mexican
- Navarro, V. (2015). *Descripción de los juegos de la infancia*. (3.a ed.). España: librerros.
- Osofsky, J. (1999). *The impact of violence on children. The future of Children*. Mexico
- Porras, C.V. (2015). *Un año de juegos*. (5.a ed.). España: cultural la tanguilla.
- Ramírez, W. (Enero2013). *Violencia, conflicto y agresividad en el escenario escolar*. Revista Imperial de: <https://search.proquest.com/docview/1503139033?accountid=37408>.

- Rivero, C. (Febrero 2017). Los juegos tradicionales, vía para la inclusión social de los niños con retraso leve desde las orientaciones de la familia. *Olimpia revista de facultad cultura y física de la Universidad de Grama Colombia*. Recuperado de: <http://www.Olimpia.udg.co.cu/1376548/00435.pdf>.
- Ruiz, J.A. (2015). *Juegos de calle*. (3.a ed.). Mexico: Universidad de León
- Salema, A. Guevara, R. (Agosto 2017) Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista cubana de investigación biomédicas*. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002017000200001
- Sánchez, B. (Octubre 2017) Comportamiento pro social y agresivo en niños: Tratamiento conductual dirigido a padres y profesores. *Revista psicológica*. Recuperado de: <https://www.elsevier.es/es-revista-acta-investigacion->
- Scoring, K. (2009) *impulsividad y aggression en la infancia*. (3.a ed.). New York.
- Sedano, S. (2014). *Juegos populares y tradicionales en el camino de Santiago: Belorado y la riojilla burgalesa*. Editorial asociación cultural la tanguilla
- Selva, F. (2014). *Juegos y juguetes tradicionales, cómo jugábamos y cómo construíamos nuestros juguetes*. (3.a ed.). España.
- Tamayo, J. (Marzo 2016). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>.
- Trigo, E. (2015). *Aplicación del juego tradicional en el curriculum de educación física*. Editorial paidotribo.
- Velázquez, C. (2015). *La agresividad en la infancia*. (3.a ed.). España
- William, J. (Enero 2017). *Revista peruana de medicina experimental y salud pública: comportamiento agresivo de escolares residentes en entornos con altos niveles de pobreza*. Recuperado de: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1726-46342016000300010.

ANEXOS



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN - AGRESIVIDAD

Nombre: _____ Edad: _____ Sexo: _____

Fecha: _____ Aula _____

INSTRUCCIONES Las preguntas serán respondidas por la maestra a cargo.

Lea atentamente las siguientes preguntas y marca una “X” en el cuadro con la que mejor creas conveniente.

Nº	PREGUNTAS	SI	NO
	<i>DIMENSION : AGRESIVIDAD FISICA</i>		
1	<i>Pelea con sus compañeros en clase</i>		
2	<i>Disfruta golpear a sus compañeros</i>		
3	<i>Cuando tiene cólera empuja a sus compañeros</i>		
4	<i>Cuando sus compañeros no le dan lo que el pide reacciona pegando</i>		
5	<i>Si alguien le pateo él hace lo mismo</i>		
6	<i>Si casualmente fue empujado el reacciona arañando</i>		
7	<i>Si casualmente fue empujado el reacciona mordiendo</i>		
8	<i>Cuando está molesto rompe objetos</i>		
	<i>DIMENSION: AGRESIVIDAD VERBAL</i>		
9	<i>Reacciona haciendo berrinches cuando no se le deja seguir causando desorden</i>		
10	<i>Se burla de sus compañeros</i>		
11	<i>Se fija en los defectos de sus compañeros</i>		
12	<i>Cuando un compañero le insulta también responde insultando</i>		
13	<i>Habla malas palabras en el aula</i>		
	<i>DIMENSION: AGRESIVIDAD PSICOLOGICA</i>		
14	<i>Mira con desprecio a sus compañeros</i>		
15	<i>Disfruta cuando inspira miedo a los demás</i>		
16	<i>Le gusta amenazar a sus compañeros</i>		
17	<i>Disfruta arrebatar las cosas de sus compañeros</i>		
18	<i>Incentiva el desorden llamando la atención de los demás</i>		
19	<i>Sus compañeros le golpean</i>		
20	<i>Sus compañeros no lo integran al grupo</i>		