



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el  
comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N°  
365 "La Molina", Carabayllo, 2016.

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE**  
**Maestra en educación infantil y neuroeducación**

**AUTORA:**

Br. Yeny Jessica Arquíñigo Rios

**ASESOR:**

Mgtr. Paula Viviana Liza Dubois

**SECCIÓN**

Educación e Idiomas

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**LIMA- PERÚ**

**2017**

**Página del jurado**

Dr. José Perales Vidarte

Presidente

Mg. Patricia Bejarano Álvarez

Secretario

Dra. Paula Viviana Liza Dubois

Vocal

**Dedicatoria**

A los seres que amo, a mis padres, hermanos y a cada uno de mis familiares por su constante apoyo y por el tiempo que les robé, dedicándome a los estudios.

**Agradecimientos**

Agradezco a Dios y cada uno de mis familiares por su apoyo. Una mención especial a mis profesores por enseñarme y formarme como profesional.

### **Declaratoria de autoría**

Yo, Yeny Jessica Arquíñigo Ríos, estudiante de la Escuela de Postgrado, Maestría en Educación, de la Universidad César Vallejo, Sede Lima. Identificada con D.N.I N°: 10391699, declaro el trabajo académico titulado Programa “ Actividad Lúdica “ para disminuir el comportamiento agresivo en niños de la I.E.I N° 365 “ La Molina” , Carabayllo 2016 , presentada , en 111 folios para obtención del grado académico de Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación , es de mi autoría

Por tanto, declaro lo siguiente:

He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.

No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.

Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, 01 de setiembre del 2017

---

Yeny Jessica Arquíñigo Rios

D.N.I: 10391699

## Presentación

Señores Miembros del Jurado:

Presento la tesis titulado Programa “Actividad Lúdica” para disminuir comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N°365 - "La Molina", Carabaylo 2016”. Cumpliendo con las normas establecidas por la Universidad “César Vallejo”, para optar el grado Académico de Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación

La presente investigación se inició con la inquietud de investigar cómo influyen los lenguajes artísticos en el fortalecimiento de las habilidades sociales y se ha considerado los aportes de diferentes autores.

El trabajo de investigación que he realizado consta de varios capítulos en los cuales han servido para la estructura, la cual consta de la parte metodológica, introductoria, la información recabada presentada mediante los procesos estadísticos a través de los resultados en el trabajo de campo, por consiguiente la discusión, conclusiones, recomendaciones, referencias y por último los anexos.

La autora

**Lista de contenidos**

	Pág.
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Lista de tablas	ix
Lista de figuras	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
<b>I. Introducción</b>	
1.1 Antecedentes	14
1.2 Fundamentación organizacional o practica, técnica y legal	17
1.3 Justificación	44
1.4 Problema	45
1.5 Hipótesis	48
1.6 Objetivos	49
<b>ii. Marco metodológico</b>	
2.1. Variables	51
2.2. Operacionalización de las variables	52
2.3. Metodología	52
2.4. Tipos de estudio	53
2.5. Diseño	53

2.6. Población, muestra y muestreo	54
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	56
2.8. Métodos de análisis de datos	59
2.9. Aspectos éticos	60
<b>III. Resultados</b>	<b>61</b>
<b>IV. Discusión</b>	<b>72</b>
<b>V. Conclusiones</b>	<b>74</b>
<b>VI. Recomendaciones</b>	<b>77</b>
<b>VII. Referencias</b>	<b>79</b>
<b>VIII. Anexos</b>	<b>83</b>
Anexo 1: Matriz de consistencia	
Anexo 2: Instrumento utilizado	
Anexo 3: Base de datos	
Anexo 4: constancia	
Anexo 5: programa	
Anexo 6: artículo científico	
Anexo 7: validación del instrumento	

### Lista de tablas

		Pág.
Tabla 1	Operacionalización de la variable dependiente comportamiento agresivo	52
Tabla 2	Distribución de la población	54
Tabla 3	Distribución de la muestra	55
Tabla 4	Resultados de la validez del instrumento.	58
Tabla 5	Rangos de Confiabilidad para Enfoques Cuantitativos	59
Tabla 6	Confiabilidad del instrumento	59
Tabla 7	Niveles de calificación de la variable comportamiento agresivo en el pretest y postest.	62
Tabla 8	Niveles de calificación de la dimensión agresividad física, en el pretest y postest.	63
Tabla 9	Niveles de calificación de la dimensión agresividad verbal, en el pretest y postest.	64
Tabla 10	Niveles de calificación de la dimensión agresividad psicológica, en el pretest y postest.	65
Tabla 11	Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis general según rangos y estadísticos de contraste.	66
Tabla 12	Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis general según rangos y estadísticos de contraste.	67
Tabla 13	Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis específica 2 según rangos y estadísticos de contraste.	68
Tabla 14	Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis específica 3 según rangos y estadísticos de contraste.	69

### Lista de figuras

		Pág.
Figura 1	Niveles de calificación de la variable comportamiento agresivo en el pretest y postest.	62
Figura 2	Niveles de calificación de la dimensión agresividad física, en el pretest y postest.	63
Figura 3	Niveles de calificación de la dimensión agresividad verbal, en el pretest y postest.	64
Figura 4	Niveles de calificación de la dimensión agresividad psicológica, en el pretest y postest.	65

## Resumen

La investigación que se ha realizado tiene por objetivo la gran tarea de realizar la disminución del comportamiento agresivo mediante el Programa “Actividad Lúdica” para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “ La Molina” , Carabayllo 2016.

Es una investigación aplicada, con diseño experimental de subdiseño pre experimental, en una población de 55 niños y una muestra de 25 niños de 5 años respectivamente. Luego de obtener la validez y confiabilidad del instrumento se aplicó la prueba del pre test obtenidos los resultados se aplicó el programa “Actividad Lúdica” para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años, realizándose 12 sesiones, incluidas 3 sesiones con los padres de familia y las evaluaciones del pre y pos test.

La validez del instrumento se realizó por medio de la firma de los expertos y la confiabilidad del mismo con el Alfa de Cron Bach. Para el tratamiento estadístico se utilizó el software SPSS 22. Asimismo la descripción de los resultados, se plasmaron en tablas y figuras utilizando, para el contraste de hipótesis la prueba no paramétrica de rangos con signos de Wilcoxon que se utiliza para muestras relacionadas.

Los resultados muestran que se tiene que el  $z_c < Z_{(1-\alpha/2)}$   $-4,383 < -1,96$  (punto crítico), así mismo el grado de significación estadística  $p < \alpha$  ( $,000 < ,05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la  $H_1$ : La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye la agresividad física de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo 2016.

**Palabras clave:** Actividad lúdica, agresividad.

## Abstract

The research that has been carried out has as its objective the great task of reducing aggressive behavior through the "Play Activity" Program to reduce aggressive behavior in 5-year-old children of the I.E.I No. 365 "La Molina", Carabayllo 2016.

It is an applied research, with experimental design of pre-experimental sub-design, in a population of 55 children and a sample of 25 children of 5 years respectively. After obtaining the validity and reliability of the instrument was applied the test of the pretest obtained the results was applied the program "Play activity" to reduce aggressive behavior in children of 5 years, being made 12 sessions, including 3 sessions with the parents And pre and post test evaluations.

The validity of the instrument was made by means of the signature of the experts and the reliability of the same with the Alpha of Cron Bach. The SPSS 22 software was used for the statistical treatment. Likewise, the description of the results were presented in tables and figures using, for the hypothesis test, the Wilcoxon nonparametric range test used for related samples.

The results show that  $z_c < z (1-\alpha / 2) -4.383 < -1.96$  (critical point), and the degree of statistical significance  $p < \alpha (, 000 <, 05)$  That the null hypothesis is rejected and the  $H_1$  is accepted: The application of the "Play Activity" program reduces the physical aggressiveness of the children of 5 years of the IEI N ° 365 "La Molina", Carabayllo 2016.

**Key words:** Play activity, aggressiveness.

## **I. Introducción**

## **1.1. Antecedentes**

### **1.1.1. Antecedentes internacionales**

Quintuña y Vásquez (2013) en su Tesis titulada: “Estrategias para controlar la agresividad en niños de 3 a 4 años” en la Universidad de Cuenca, Ecuador. La investigación tiene como objetivo fundamental describir estrategias que permitan controlar la agresividad en niños de 3 a 4 años. La base metodológica que se ha utilizado es la revisión bibliográfica de libros, documentos relacionados con nuestro objeto de investigación de carácter descriptivo. La información revisada muestra que la agresividad es frecuente en esta edad, por lo tanto, se ve la necesidad de describir estrategias preventivas que faciliten a las educadoras el apoyo a los niños en el manejo de la agresividad dentro del aula, ya que con el uso y el empleo de las mismas se obtendrá resultados positivos que ayuden a disminuir la conducta agresiva. Luego de realizar esta investigación, se ha llegado a las siguientes conclusiones: La agresividad infantil dentro del ámbito escolar es un problema que ha existido siempre, ya que, la agresividad se da desde los primeros meses de vida, que es característico de cada niño, pero a partir de los tres años, con el incremento del lenguaje, en el niño se presenta más comportamientos agresivos. Esto es más frecuente en los niños que en niñas, por lo tanto mediante la identificación y descripción de estrategias permitirá a las educadoras de una u otra manera disminuir y controlar dicha conducta agresiva.

García, Moreno y Hernández (2011) en su tesis titulada "La conducta agresiva de preescolares en su tiempo libre y su relación con las áreas de expresión de la recreación". Tesis para obtener el grado de maestría en recreación y administración del tiempo libre, en la Universidad regional “Miguel Hidalgo”- Tumulipá, México. Realizó el estudio mediante el análisis de las variables, enfocada en la agresividad en las actividades lúdicas que tienen los educandos en el nivel inicial, cuando están libres, es decir que no tiene obligaciones, describiendo este estudio correlacionar mente y de forma descriptiva. La población estuvo conformada por 110 alumnos de 3 a 5 años, el cual la técnica que se ha utilizado por medio de la encuesta es la de poder observar cuales el nivel de agresividad que tiene el educando perteneciente al nivel inicial o el infante, para poder determinar mediante la información cual es

la proporción de su conducta, la cual es enmarcada en los tiempos libres que tiene los niños menores de cinco años cuando atraviesa por la recreación en diversas actividades ante una etapa pre escolar.

Morrera (2011) en su investigación titulada "El efecto de un programa de actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la escuela San Rafael de Naranjo" en la Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica, para optar el grado de magíster en psicopedagogía, plantea como objetivos de su estudio: Definir actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización de los niños y niñas de transición; además diseñar un programa de actividades lúdicas que favorezcan la integración y socialización de los estudiantes, identificando ciertas características del comportamiento de los niños y niñas; permitiendo establecer a los niños menores de cinco años a que se puedan integrar con la sociedad, para esto se requiere que tenga actividad lúdica para su integración, teniendo la finalidad de realizar la promoción o interacción de que se puedan relacionar en ambos géneros se entretengan ninguna dificultad en el futuro, para que puedan pertenecer ante la sociedad, el estudio que se ha realizado es cuantitativo, aplicando un diseño experimental y, contando con una población de niños y niñas con edades entre 5 y 6 años de la Escuela San Rafael de Naranjo, obteniendo una muestra de 5 niños: 2 varones y 3 mujeres, utilizó como instrumento para la recolección de datos la escala de Likert, concluyendo en que la aplicación del programa actividades lúdicas, los niños del grupo único de investigación consiguieron efectuar las reglas establecidas, constatando que las actividades lúdico-pedagógicas sí favorecieron el proceso de socialización e integración social de los niños y niñas del Centro mencionado, destacando que el juego es un proceso complicado que permite a los niños vencer el mundo que los rodea.

### **1.1.2. Antecedentes nacionales**

Andrade (2014) En la tesis titulada: "El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a través del juego dramático" para obtener el grado de Magister en la Pontificia Universidad Católica del Perú. La investigación fue descriptiva de tipo exploratorio-cualitativo con una muestra de 43 niños en 02 centros de Educación Inicial y 04 docentes. Entre los instrumentos utilizados en

la investigación detallamos: ficha descriptiva del ambiente físico, ficha de registro anecdótico, ficha de entrevista docente y ficha de análisis. Se desarrolló un estudio sobre la actividad lúdica como instrumento para modificar actitudes. La principal conclusión de la presente investigación fue que el entorno del juego dramático se forma como un valioso medio de expresión que facilita la capacidad expresiva de los niños y la habilidad para gestionar conflictos a través de formas de expresión verbal-pro social, asertivas. Además los niños que participan de las actividades de juego dramático han resuelto los conflictos de forma autónoma y directa.

Martínez y Moncada (2012) en su tesis titulada “la convivencia de los educandos en los diferentes niveles de agresión perteneciente al nivel primario de la ciudad de Chimbote en el año 2011 de la institución educativa 88013 que lleva por nombre Eleazar Guzmán Barrón”. Con una población de 104 alumnos de 4° de primaria el cual conformó el total de la muestra. Se empleó la técnica de la encuesta y el instrumento aplicado fue la Escala de niveles de Agresividad EGA (2011) adaptada de 20 ítems, así como también se aplicó la Escala de Convivencia en el aula ECA, también adaptada de 20 ítems. Concluyendo la no existencia de estas dos variables causadas ante una conducta agresiva por aquellos factores que son estimulados por la comunicación o la familia, perjudicando a estos menores en que tengan una conducta negativa en el aula por parte de su violencia.

Parra (2012). En sus tesis titulada "Programa de actividad lúdica para modular el comportamiento agresivo en niños de tercero de primaria en una Institución Educativa de Ventanilla-Callao", para optar el grado académico de Maestro en Educación con mención en Psicopedagogía en la universidad San Ignacio de Loyola- Perú fue de tipo experimental, con diseño cuasi experimental. La población estuvo constituida por 48 niños y niñas del 3° "C" de Institución Educativa N° del distrito. Se aplicó un muestreo no probabilístico con grupo control y grupo experimental de 24 alumnos cada uno. El instrumento empleado fue el cuestionario (Perry, 1991) manifestó en su investigación a través de la economía en la ficha de la conducta modificada” con el objetivo de poder realizar la determinación modificable de la conducta de los educandos por su agresividad que cursan el nivel primario de la institución educativa

nacional pertenecientes a la ciudad de Chimbote en el año 2011 que lleva por nombre “Manuel González Prada”. Según la conclusión de la tesis se indica que la aplicación de un programa de actividad lúdica incide en forma significativa en la modulación del proceder agresivo en niños, además se demostró, diferencias importantes en el cambio de actitudes en los niños después de su participación continua en el desarrollo del programa.

Lian R. y Rodríguez L. (2011) en su tesis titulada “la incursión del programa a través de la economía en la ficha de la conducta modificada” el nivel primario de la institución educativa nacional “Manuel González Prada”, Chimbote, 2011. Con el objetivo de poder realizar la determinación modificable de la conducta de los educandos por su agresividad, La “Economía de Fichas” se ha mostrado como una técnica eficaz y aplicable a gran número de problemas y poblaciones. Su aplicación no está exenta de dificultades. Metodología: El tipo de estudio es cuantitativo que se utilizará la recolección y el análisis de datos para responder interrogantes de investigación y probar las hipótesis, además porque confía en cantidades numéricas y el conteo así como el uso de la estadística para verificar con exactitud patrones de comportamiento en una población. La realización de la investigación trata del antes y después a través de la conformación de 40 individuos del nivel primario por parte del aula A y B en la ciudad de Chimbote en el año 2010. Concluyendo que mediante esta incursión se ha logrado que no exista está a las conductas agresivas a través de esta ficha en el aspecto económico enfocadas en su eliminación y emisión dentro del sistema utilizado.

## **1.2. Fundamentación científica, técnica – humanista**

### **1.2.1. Programa actividad lúdica**

El Programa de “Actividad Lúdica”, está basado en situaciones significativas lúdicas que ayudan a disminuir en ambos géneros la agresividad por parte de su conducta en el nivel inicial, considerando los aportes de teóricos, psicólogos y pedagogos. La actividad lúdica ayuda a explorar sus sentimientos y emociones, utilizando técnicas como la expresión corporal, la expresión plástica y narrativa, expresión sensorial, expresión afectiva. Se ha elaborado por este motivo el programa dirigido a niños de 5 años de edad con una

duración de 3 meses, en el cual se realizarán 12 sesiones, sumada tres sesiones dirigidas a los que conforman el eje principal de la familia como son papá y mamá y las últimas dos y a los menores de ambos géneros que constituyen el aula de cinco años de edad.

La palabra juego y de manera particular en el niño cuando efectúa una acción y éste se le reconoce como una acción con un carácter figurado (Venguer, 1983). La lúdica además se puede describir como un esparcimiento

El juego está en la naturaleza misma del ser humano, especialmente en los primeros años de vida que es, cuando se comienza a explorar el mundo externo y a desarrollar el propio estilo de comunicación con las personas que nos rodean de tal manera que el juego se hace un medio para explorar, en el infante y para conocer sus intereses, en el adulto.

El interés personal, es la médula de la actividad lúdica. Cuando el niño o la niña se sienten obligados a realizar una determinada acción por obligación, entonces es cuando se pierde la finalidad del mismo que es la recreación.

Desde la teoría y la experiencia se puede afirmar que para los niños jugar no es un pasatiempo, sus juegos están relacionados con el aprendizaje y su conocimiento del mundo. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida, las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso de la razón, por ello el juego se ha establecido a través de normas nacionales e internaciones ya que es de vital importancia para el desarrollo integral del niño. La Declaración de los Derechos del Niño, considera el juego como uno de los principios básicos, dicho principio también fue adoptado por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, quien lo cita en el principio 7 como: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

Wallon (1984), lo definió "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma" (p. 35).

Gimeno y Pérez (1989) definieron como "un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos" (p. 24). Para los

autores, las características del juego permiten al niño expresar lo que en la vida real no le es posible. Entre los elementos del juego está:

El propósito, según Trejo (2004) afirmó que:

Manifestó en su investigación que a través de la sugerencia por parte de los educadores, la diversión es muy importante porque fomenta la responsabilidad que es la esencia ante una libertad que tiene el individuo en realizar alguna actividad como propuesta que surgen de manera espontánea en la institución educativa. También debe considerarse el área de juego y los elementos utilizados; el número de jugadores; las reglas que se deben respetar; los roles que asumirá cada jugador y los resultados. (p. 286)

De todo lo dicho podemos proyectar el juego, como un medio necesario para el aprendizaje de conductas pues, a través de las reglas y normas; de los roles y propósitos, como lo explica el autor, los niños aprenden a reconocer y respetar sus espacios desde el punto de vista social y, no impositivo.

Según Monroy y Sáez (2010) precisaron:

Toda persona según la teoría necesita tener una distracción para que pueda liberar toda esta energía a través del juego, descargando toda esa agresividad que se puede acumular, es por eso que surge la necesidad de votar energéticamente mediante los ejercicios o la administración esta forma placentera que es necesaria por el ser humano (p.1).

Para el autor el juego es generador de dos estados anímicos en toda persona, que son el placer y el descanso; por la característica propia que tiene el estudiante en la etapa pre escolar, buscará de todas maneras dedicarse a estas actividades ya que, el juego le proporciona momentos de placer y seguridad, de tal manera que, éstas actividades son asumidas con espontaneidad y, por lo mismo culminadas libremente.

Definir actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización de los niños y niñas de transición; además diseñar un programa

de actividades lúdicas que favorezcan la integración y socialización de los estudiantes, identificando ciertas características del comportamiento de los niños y niñas; permitiendo establecer a los niños menores de cinco años a que se puedan integrar con la sociedad, para esto se requiere que tenga actividad lúdica para su integración, teniendo la finalidad de realizar la promoción o interacción de que se puedan relacionar en ambos géneros se entretengan ninguna dificultad en el futuro, para que puedan pertenecer ante la sociedad, el estudio que se ha realizado es cuantitativo, aplicando un diseño experimental y, contando con una población de niños y niñas con edades entre 5 y 6 años de la Escuela San Rafael de Naranjo, obteniendo una muestra de 5 niños: 2 varones y 3 mujeres, utilizó como instrumento para la recolección de datos la escala de Likert, concluyendo en que la aplicación del programa actividades lúdicas, los niños del grupo único de investigación consiguieron efectuar las reglas establecidas, constatando que las actividades lúdico-pedagógicas sí favorecieron el proceso de socialización e integración social de los niños y niñas del Centro mencionado, destacando que el juego es un proceso complicado que permite a los niños vencer el mundo que los rodea.

Según Monroy y Sáez (2010) indicaron:

La acción del juego. Vygotsky establece que el juego no se origina del placer, sino por el contrario de la falta de sus diversas necesidades e infortunios del niño, que muchas veces éstas vienen del resultado de su situación social. El niño en tal sentido necesita de una acción, por cuanto existe donde se llega a satisfacer las necesidades de forma rápida, no tendría por qué acontecer el desarrollo del juego. (p. 1)

De esta manera, según este enfoque, podríamos decir que el niño actúa por una necesidad esencial de llenar un vacío. Si situamos este enfoque en un contexto educativo, entonces se puede comprobar que el niño en sus primeros años de la etapa preescolar “padece” el desprendimiento de los seres que le son más cercanos, como sus familiares; por lo tanto, el juego en la escuela o, en el aula generará un ambiente de socialización con sus pares.

La corriente psicológica según autores como Manson y Mitchell (Citado por Llerena, 2015) precisó “El juego sirve al niño como vía para representar distintos roles sociales a través del cual manifiesta su personalidad ante los demás” (p. 12).

Para la corriente psicoanalítica en su máximo representante, Freud, refirió el juego como una actividad simbólica, donde el niño pequeño trata de dominar en sus actividades de juego las experiencias que le resultan muy incómodas.

Estas actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización de los niños y niñas de transición; además diseñar un programa de actividades lúdicas que favorezcan la integración y socialización de los estudiantes, identificando ciertas características del comportamiento de los niños y niñas; permitiendo establecer a los niños menores de cinco años a que se puedan integrar con la sociedad, para esto se requiere que tenga actividad lúdica para su integración, teniendo la finalidad de realizar la promoción o interacción de que se puedan relacionar en ambos géneros se entretengan ninguna dificultad en el futuro, para que puedan pertenecer ante la sociedad, el estudio que se ha realizado es cuantitativo, aplicando un diseño experimental y, contando con una población de niños y niñas con edades entre 5 y 6 años de la Escuela San Rafael de Naranjo, obteniendo una muestra de 5 niños: 2 varones y 3 mujeres, utilizó como instrumento para la recolección de datos la escala de Likert, concluyendo en que la aplicación del programa actividades lúdicas, los niños del grupo único de investigación.

Llerena (2015) precisó

Desde la teoría cognitiva, sostenida por Piaget se diferencia el juego del acto intelectual, tenemos que tener en cuenta que el ser humano necesita de la distracción y por el cual el juego se vuelve determinante desde la época infantil como es el ejercicio pasado después por lo simbólico y el juego que permite el hallazgo de su interior mediante la atención fuera de haciendo determinante como parte fundamental en su estructura como lo menciona partiendo de su teoría que puede darse en forma simultánea (p. 76).

En la fase sensomotora se originan los juegos como ejercicio. Los juegos simbólicos tienden un mayor desarrollo entre los tres y los seis años, en tanto que los juegos reglados van obteniendo mayor interés y alcanzan su punto sobresaliente alrededor de los diez años.

Armendáriz (2006) refirió:

El niño aprende del mundo, explora sus sentimientos y emociones, tiene como técnicas la expresión corporal y movimiento, expresión plástica y narrativa, expresión sensorial, expresión afectiva, el niño a través de la combinación de estas técnicas expresa sus impulsos y defensas, permitiendo al terapeuta identificar las patologías de una manera no invasiva (p. 87).

Desde esta perspectiva y, analizando el aporte que dan estos especialistas de las diversas corrientes, el juego es el medio ideal para conocerse y darse a conocer, involucra al niño en su totalidad; físico, cognitivo y social. Si bien el juego se empezó a utilizar únicamente para mejorar el proceso terapéutico, para entablar empatía, hoy en día es considerado como un tipo de terapia gracias a su importancia que, involucra a los niños y la expresión de sus emociones. Lo que hace que no solo se limite al ámbito de psicológico, sino que también se cogido por otras áreas, como en esta investigación que será aplicada en un contexto pedagógico, ya que la Ludo terapia es un medio de expresión seguro y no invasivo, en donde es más fácil que el niño exprese sus sentimientos, emociones y problemas a través del juego.

En torno a la experiencia corporal es substancial para el desarrollo del niño, puesto que el movimiento del cuerpo le permitirá el desarrollo del aprendizaje y expresión; el mismo que al ser maltratado también le conducirá mayor desconcierto, desconfianza, ansiedad y hace que se evite el contacto físico o se descargue inadecuadamente las emociones en actos de violencia.

El niño mediante la expresión sensorial aprecia actividades con las cuales se siente estimado, reconocido y aceptado. Por ello es importante fortalecer un entorno básico en estímulos apropiados, indagando funciones que le consientan al niño encontrarse consigo mismo, a que surja en él mayor

confianza, usar su cuerpo y sensaciones para conseguir un contacto más funcional con lo que le rodea. El juego sensorial creativo se vale de materiales como arena, agua, arcilla, pintura de manos, que proporcionan al niño mayor conocimiento, y puedan explorar a través de sus sentidos, sensaciones para aumentar mayores condiciones de autoconocimiento y auto aceptación.

Llerena (2015) precisó:

También el juego desarrolla la expresión afectiva, siendo una parte esencial en el crecimiento del niño y la niña. El niño que ha crecido en un ambiente familiar en el que se le ha apoyado, respetado y se le han corregido con afecto sobre los aspectos que debe mejorar, será una persona que seguramente tendrá la capacidad de respetar la diferencia y será acertada en su manera de comunicarse con los demás. Pero cuando al niño se le niega la oportunidad de vivir y compartir afecto desde que está pequeño, el niño se torna inseguro y esto conlleva a estar a la defensiva llegando hasta estar siempre a la ofensiva faltándose el respeto a sí mismo y a los demás llegando con el tiempo a trasgredir las normas familiares y más delante de la sociedad (p. 74).

Estos momentos suelen por mayoría ser emocionalmente debilitadores, llenos de deslices y desconfianza. A través de la terapia de juego se adquiere la ocasión de contrastar y reestructurar estos significados que forman parte de su historia personal, que según el modo en que cuenta su experiencia, puede conducir su camino que tendrá en su auto concepto y en la resolución de sus problemas. Los niños son creadores, tienen muchos anhelos de conocer el mundo, pero a la vez de re-inventarlo, de manifestar sus leyes y usarlas para sus creaciones personales siendo pintores, escultores, artistas para hacer con sus manos su propia obra de arte.

Analizando el aporte que dan estos especialistas de las diversas corrientes, el juego es el medio ideal para conocerse y darse a conocer, involucra al niño en su totalidad; físico, cognitivo y social. Si bien el juego se empezó a utilizar únicamente para mejorar el proceso terapéutico, para entablar empatía, hoy en día es considerado como un tipo de terapia gracias a su importancia que, involucra a los niños y la expresión de sus emociones. Lo

que hace que no solo se limite al ámbito de psicológico, sino que también se cogido por otras áreas, como en esta investigación que será aplicada en un contexto pedagógico, ya que la Ludo terapia es un medio de expresión seguro y no invasivo, en donde es más fácil que el niño exprese sus sentimientos.

Dentro de los primeros años de vida se desarrollan capacidades elementales que los niños van construyendo ya en el seno de su familia, los que formarán la base del posterior desarrollo emocional, el grado de estabilidad de estas bases depende, sobre todo, de lo bien que los mismos padres sepan manejar sus propias emociones; por lo general, los padres inteligentes desde el punto de vista emocional también son eficaces educadores emocionales (Salovey & Mayer, 2009).

Según Gálvez (2012) la formación emocional vale la pena: los niños que han aprendido muy pronto a manejar sus propias emociones obtienen mejores resultados en el colegio que otros niños con parecidas capacidades intelectuales pero menos diestros desde el punto de vista emocional, hacen amigos con más facilidad, tienen una relación relajada y franca con sus padres y son menos susceptibles a los trastornos de comportamiento y a los problemas escolares.

De esta forma los niños imitan a los padres tanto en sus conductas, formas de pensamiento y costumbres, los niños nos consideran modelos a seguir, aunque los padres a menudo no se dan cuenta, un niño realiza un gran número de experiencias de aprendizaje imitando todo cuanto ve y oye. Por lo tanto es tan importante que los padres vivan aquello que quieren conseguir en sus hijos, por medio de su propio comportamiento emocional, les mostrarán el camino a seguir.

### **1.2.2. Agresividad**

Jiménez (2007) manifestó:

Es conocida como una reacción que aligera estímulos perjudiciales sobre otro organismo y asimismo otorga una esencial importancia al carácter de intencionalidad de la misma, definiendo a la agresión como una forma de conducta enfocada

hacia el propósito de arruinar o perjudicar a otro ser vivo que está entusiasmado a impedir tal tratamiento (p.100).

Bandura (1973) precisó como:

En tal sentido las nuevas orientaciones acumulan el carácter social de la agresividad, es decir que en algunas situaciones de la vida, se necesitarán (p. 21).

Integra una fuerza trascendental, un potencial que trae el niño al nacer y que podrá manifestarse si el entorno donde se desarrolla lo facilita, manteniéndolo adecuadamente. Cuando esto no ocurre el niño reaccionará en forma subordinada, con una dificultad para defenderse ante los demás, o también con una actitud agresiva, destructiva y antisocial.

Risco (2001) señaló: “Una fuerte emoción que a menudo proviene de una amenaza contra la posición social, estimación o bienestar físico y psicológico del individuo, es una respuesta adaptativa, tiene un carácter destructivo sobre las personas y objetos y supone una profunda disfunción social” (p. 32).

La agresividad es un rasgo normal en los tiempos de la infancia, pero algunos niños perduran en su actitud agresiva y en su falta de capacidad para vencer su mal carácter. Este tipo de niños provoca mucho sufrimiento a sus padres y maestros, inclinándose a ser niños frustrados que viven continuamente el rechazo de sus compañeros, por cuanto no pueden controlar su conducta.

Algunas causas de la agresividad pueden ser las realidades familiares, económicas o la influencia de los factores externos como lo medios de comunicación o la tecnología que, por estos tiempos se encuentra al alcance de los niños.

Jiménez (2007) afirmó que:

Mucho dependen de nuestro pensamiento consustancial hacia el ser humano, si estaremos de acuerdo con las teorías innatas, denominadas también biologicistas y, últimamente genetistas; si, en cambio, concebimos que la agresividad es originada por el entorno que le rodea, nos estaremos aproximando a la teoría de los ambientalistas, y por último, si damos cierta credibilidad a que

en la relación entre ambas está la clave nos acercaremos a los interaccionistas. Estas teorías han sostenido diatribas a lo largo de los años y encuentran eco actualmente variándose para dar cabida a los nuevos (p. 34).

Surge la interrogante acerca de si la agresividad, las conductas agresivas y la violencia son lo mismo. Como respuesta, se afirma que la agresividad es un término teórico, un constructo que permite organizar determinadas observaciones y experiencias, que sirve para integrar datos "objetivos" a nivel de conducta motora, fisiología y vivencial (Berkowitz, 1996). En cambio, el término agresión se reservaría para conductas agonistas caracterizadas por su transitividad, desde la conducta del agresor hacia el agredido, su direccionalidad, ya que siempre la agresión tiene un objeto y una intencionalidad, en que el agresor busca dañar y el agredido busca escapar (Lolas, 1991).

Por otra parte, la violencia sería la manifestación o ejercicio inadecuado de la fuerza o poder, ya sea por la extemporaneidad o por la desmesura, no existiendo intencionalidad por parte del agente o del paciente de la acción. De este modo, existen gestos violentos pero no agresivos (deportes rudos) y actos agresivos pero no violentos (omisión de gestos de ayuda). La violencia está presente en toda nuestra vida y es difícilmente prevenible; la agresividad, en cambio, requiere una intencionalidad que la hace diferente en sus causas, aunque tal vez no en sus efectos (Lolas, 1991, citado en Sánchez y Mosquera, 2011).

La Organización Mundial de la Salud (OMS) en el año 2002, definió la violencia como:

“uso deliberado de la fuerza física o el poder, que causa o tiene muchas probabilidades de causar lesiones contra uno mismo, otra persona, un grupo o comunidad. La definición abarca tanto la amenaza e intimidación como la acción efectiva, la violencia interpersonal, el comportamiento suicida, los conflictos armados. Destaca que “sus consecuencias pueden ser la muerte, las lesiones, los daños psíquicos, las privaciones y deficiencias del

desarrollo que comprometen el bienestar de los individuos, las familias y las comunidades” (p. 3).

Mateo (2010) refiere que la palabra agresividad proviene del latín, el cual es sinónimo de acometividad, y que implica provocación y ataque. De esta forma la agresividad son todas aquellas acciones hostiles que pretenden lastimar, todo tipo de conducta orientada a causar daño físico y emocional a las personas animales u objetos que rodean nuestro entorno; presenta un grado de agresividad que puede ir desde leve, moderado y fuerte; independientemente del grado de agresividad es una conducta generadora de conflictos que causa inestabilidad emocional en el desarrollo de la vida del niño. De otro lado Mateo (2010) manifiesta que la agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto. Además la agresión es cualquier forma de conducta que pretende herir física y o psicológicamente a alguien. En su sentido más estricto, puede entenderse como conducta dirigida a causar lesión física a otra persona.

Asimismo Montangú (2011) refiere que la palabra agresividad vienen del latín “agredí” que significa atacar”. Implica que alguien está decidido a imponer su voluntad a otra persona u objeto incluso si ello significa que las consecuencias podrían causar daño físico o psíquico.

### **Dimensiones del comportamiento agresivo**

#### ***Agresión física***

Jiménez (2007) con respecto a las implicancias de la agresión física, refieren lo siguiente:

Los episodios que se desenvuelven en agresión intencional donde en la mayoría de los casos más débil, conllevándolo a un mundo sumiso y de control. Además, esta agresión viene casi siempre con empujones, bofetadas, puñetazos o puntapiés (p. 100).

La información revisada muestra que la agresividad es frecuente en esta edad, por lo tanto, se ve la necesidad de describir estrategias preventivas que faciliten a las educadoras el apoyo a los niños en el manejo de la agresividad dentro del aula, ya que con el uso y el empleo de las mismas se obtendrá resultados positivos que

ayuden a disminuir la conducta agresiva. Luego de realizar esta investigación, se ha llegado a las siguientes conclusiones: La agresividad infantil dentro del ámbito escolar es un problema que ha existido siempre, ya que, la agresividad se da desde los primeros meses de vida, que es característico de cada niño, pero a partir de los tres años, con el incremento del lenguaje, en el niño se presenta más comportamientos agresivos. Esto es más frecuente en los niños que en niñas, por lo tanto mediante la identificación y descripción de estrategias permitirá a las educadoras

Frente al tema del bullying, caso extremo de violencia ocasionado por la baja autoestima o la represión de emociones, Casado (2009) refiere que:

En el contexto de la agresión física, el empujón es un golpe fuerte que se da a una persona o cosa para moverla o apartarla. Cuando hablamos de situaciones violentas en contextos escolares se piensa en peleas, robos o destrozos en el material y las instalaciones de los centros, pero las situaciones violentas incluyen otros hechos, no siempre tan explícitos, y que se describen como comportamientos propios de la infancia (p. 65).

Tiene finalidad en sí misma, se realiza por la satisfacción de realizarla. Ocurre sin propósito real, sin objetivos, metas o finalidades manifiestas. Pero también puede orientarse a ciertos objetivos según lo deseen los participantes; tiene un efecto estimulador y a la vez relajante; jugar conlleva en ocasiones tensión, puesto que en los juegos se deben aceptar retos y superar obstáculos; las actividades realizadas en el marco del juego son producto de la ilusión. En el juego se puede conseguir todo lo que se desee. Esto es así, porque no importa el beneficio que puede reportar, colma el deseo de realización; si bien, el mundo del juego real son dos planos interrelacionados, el pase de uno a otro es continuo y constante; en el juego se hallan implicados los conocimientos y las habilidades que se poseen en un momento dado. Para realizar ciertas actividades lúdicas se han de poner en marcha determinadas acciones que a veces se

encuentran en fase de adquisición o consolidación; en los juegos se logra nueva información y aseguran lo aprendido; en el mundo del juego el niño/a pone en acción todas sus capacidades físicas y mentales, lo cual colma todas sus expectativas de ejecución y dominio. Ello se produce en una situación sin presión o con una presión libremente asumida no impuesta desde fuera por los adultos; el juego responde a la necesidad de ser activo, moverse, imitar y explorar.

Otro indicador de la agresividad física, se manifiesta arrojando objetos.

Graña (2011) señaló que:

Una manera de violencia física es arrojar objetos o quebrar cosas. Existen niños que por costumbre hacen ataques desenfrenados de rabia, donde suelen tener impulsos agresivos para arrojar objetos, es decir arrojar por los aires, cualquier cosa que se encuentre cerca de su mano (p.36).

Estas formas de agresión son una desventaja del control por parte del agresor y a la vez son señales de inmadurez, sea cual sea su edad. A lo mejor el agresor cuando era niño se dio cuenta que haciendo una pataleta a sus padres pudo manipularlos, y con el pasar de los años actualmente hizo uso del mismo método.

Según la investigación que se ha realizado el mayor índice de agresores es por parte del género masculino porque posee mayor fuerza física, lo cual se encuentran intimidados el género opuesto, a través de estas manifestaciones negativas el padre de familia o ambos recurren hacia la institución y educador que ponga una solución para que no siga siendo estos individuos agresivos que perjudique las instancias de conocimiento y partidas en el aula, llamándole la atención y notificando a los padres del agresor.

### ***Agresión verbal***

Jiménez (2007) afirmó que: “La agresión verbal, Son aquellas conductas de acoso escolar que se desarrollan a través de acciones de fastidio y acoso psicológico que derivan a humillaciones, insolencias y de consideración por la dignidad del niño” (p. 100).

Muchos son los niños que llegan desde sus hogares con las costumbres de insultar a los demás o agredir a sus pares con gritos; sin saber si quiera qué significado tiene la palabra en sí misma, o las consecuencias que ellas pueden ocasionar.

La agresión verbal conduce a los niños a ser víctimas de todo acto que los lastime moralmente. Generalmente son: gritos, ofensas, agravios, desprecios, críticas destructivas con el fin de hacerlo sentir mal; suelen ser acusaciones sin fundamento, con palabras groseras, todo con el propósito de hacerlos sentir muy mal e inseguro de sí mismos, y a la vez dañar su propio valor y por ende su autoestima.

Marka (2011) manifestó que: “Se le denomina esta acción de perjudicar al respecto por mediante el de precio generado en público, utilizando todas sus herramientas como es el sarcasmo y la burla, haciendo pasar momentos vergonzosos a través de la risa” (p. 84).

Una manera peculiar de agresividad verbal son justamente los insultos que son palabras o expresiones utilizadas por el emisor con el propósito de dañar a otra persona o que es tomada por el receptor como tal. Qué considera es dificultoso de comprobar con exactitud, ya que se encuentra supeditado a convencionalismos.

Carambula (2010) precisó:

Las consecuencias del maltrato verbal en los niños es necesario tomarlos en cuenta pues hay algunas particularidades, indicios, señales que justifican, al igual que en otros tipos de maltrato, que un niño es víctima de violencia verbal, entre ellas, los sentimientos de inferioridad, muy baja autoestima, muy pobre imagen de sí (p.90).mismos, angustia, ansiedad e introversión (p. 36).

Esta ocurrencia era de forma recreativa a través de las palabras que van directas al corazón por la carga excesiva de Open la manifestada a través de las levantadas de voz o grito combinada con insultos, podemos mencionar algunos ejemplos como es de cierre a la señorita piropos cargados de molestia día originando así una agresividad psicológica al sexo opuesto.

Algunos estudios han evidenciado diferencias significativas en el rendimiento escolar y el nivel intelectual de los niños víctimas de maltrato psicológico en relación a los que no son maltratados, promediamente entre 20 y 40 puntos menos en su coeficiente intelectual.

### ***Agresividad psicológica***

Jiménez (2007) precisó que:

La agresión psicológica, tiende a manifestarse con mayor frecuencia y por ello suele ser muy alta; pero a la vez es más dificultoso para identificarlo, ya que tenemos en claro que la huella de la violencia perdura más en lo psicológico porque es más hiriente al individuo que hacemos una comparación con la otra violencia que produce daños físicos (p. 101).

Tenemos que tener en claro que aquellos individuos que se encarga de manifestar destrozos, mediante la actitud negativa a través de sus impulsos, maltratos, lo único que ganarán es de que la otra persona caía su aspecto emocional ligado a la baja de autores Lima por parte del agresor.

Collell (2004) señaló que:

Los que agreden en forma indirecta pueden ser capaces de ser totalmente hábiles, sociables y capaces de manipular a los demás, que incluso ni se les nota ser violentos, suelen utilizar a las personas para atacar, siendo a la vez escogidos como objetivo, manteniendo al mismo tiempo, relaciones agresivas (p. 49).

La agresividad psicológica muchas veces, se manifiesta de manera encubierta, agazapada, a través de indirectas, gestos, aludiendo a las personas a quienes se les quisiera agredir. Este tipo de agresividad también es intencionada en muchos de los casos; por ejemplo, en aquellas personas que se les quiere hacer entender que no hay ninguna agresividad estando ante un grupo de personas o individuos pertenecientes a una reunión de forma indirecta.

### **Teorías y modelos sobre el comportamiento agresivo**

Hay numerosas teorías que exponen la agresividad, tantas teorías que se basan en poder mencionar la agresión en los diferentes aspectos sociales o en la situación donde se encuentra desencadenando de forma negativa aquellos comportamientos que se vuelven manifestaciones agresivas hacia las personas que receptiona la negatividad del agresor en un momento determinado.

#### **Las Teorías Biológicas**

Expresan que el ser humano es un ser que por naturaleza poseen impulsos, como lo afirman los primeros estudios de Lorenz (1976) citado por Loza (2010) quién, al apoyarse en los estudios realizados con animales concluyó que:

La agresión animal es una pulsión que presenta una tendencia a descargarse de manera autónoma, lo que permitirá el mantenimiento de la especie. Esta agresividad se encuentran en los genes heredados por parte del ser humano ante una a la estación que tiene el hombre cuando realiza su evolución como instinto de protección cuando se siente agredido por su semejante (p. 43).

Podemos mencionar que el ser humano por la composición de sus genes irradian la manifestación agresiva con la persona que le rodea lo cual es evidenciado por su comportamiento ante este estímulo negativo por parte de la resección en la comunicación de la otra persona.

La ciencia han determinado en estos días que este comportamiento se debe a los problemas neuro químicos como queda manifestado cuando existe una diferencia en ambas partes originará los impulsos de agresión ante el otro individuo. Se cree que estas diferencias podría deberse a los niveles de

los neuroquímicos (Aronson et. al., 2002; De Rivera, 2003; Discroll, Zinkivskay, Evans y Campbell, 2006; Dodge, Coie, y Lynam, 2006; Gil-Verona, Pastor, De Paz, Barbosa).

Macías, Maniega, Rami-González, Boget y Picornell (2002) afirmaron que a la fecha, se conoce que la serotonina sería el neurotransmisor responsable de inhibir el control de la agresividad así como la testosterona. Los altos índices de agresividad en varones se explicarían por los bajos niveles de producción serotonina y las grandes cantidades de testosterona.

De otro lado, estudios actuales Tremblay et. al. (2008) manifestaron:

Sobre las conductas agresivas en la primera infancia, revelan que podría existir una relación entre la exposición al tabaco, alcohol y cocaína durante la etapa fetal y el riesgo del niño de sufrir retrasos en el desarrollo como la incapacidad de controlar de manera adecuada los impulsos agresivos, esto debería a que la exposición al tabaco tiende a disminuir a través de estos químicos la reducción del oxígeno en el momento de fecundación produciendo problemas en el cerebro a través de esta combinación, perjudicando así su ARN y ADN (p. 21).

Se tiene en cuenta que a través del paso de los años este agresor va disminuyendo por qué aprende a utilizar el manejo del vocabulario haciendo así que desprendan la agresividad verbal hacia las demás personas, logrando ser agresivos textuales, a causa de la disminución por parte del individuo en la agresividad física.

### **Teorías del condicionamiento clásico, operante y del aprendizaje social.**

Desde las teorías conductistas, la conducta agresiva se aprende por condicionamiento clásico ( asociación de un estímulo con otro que provoca la agresión intrínsecamente), por condicionamiento operante (recompensas de la conducta agresiva aumentan la probabilidad de su aparición) y mediante aprendizaje social (la conducta agresiva se aprende vicariamente a través de la observación de modelos reales y simbólicos). Desde esta última teoría, el

comportamiento agresivo es el resultado del aprendizaje por imitación de modelos violentos.

### ***Las Teorías sobre el aprendizaje social***

Bandura (1986) precisó que:

La interacción del niño con su medio social lo que le ayuda en la elaboración de patrones mentales que guían su comportamiento. A través de la observación del funcionamiento de otras personas, el niño puede obtener habilidades cognoscitivas y formas de comportamiento (p. 23).

Bandura (1961) sostuvo que: “El adulto cuando demuestra una agresividad y está el niño presente adopta todo este tipo de comportamiento manifestando impulsos y daño psicológico y físico en perjuicio de sus juguetes logrando tener un comportamiento negativo” (p. 25).

Se ha incursionado una cierta cantidad de individuos con la finalidad de poder observar y realizar la medición de esta conducta que lo único que logran es la observación agresiva del menor hacia el muñeco. Concluyendo que este comportamiento negativo se encuentra dificultando el desarrollo del individuo a través de estos impulsos agresivos que se tiene con los demás individuos en la investigación.

Además Bandura (1961) precisó que: “Los individuos agresivos son los que han adoptado el modelo mediante la observación de sus familiares, demostrando su agresividad en el ámbito familiar como lo que es originado mediante el televisor” (p. 27).

Se basa en el comportamiento que tiene el individuo a través de las variables mencionadas en la investigación, con el sólo propósito de poder encontrar cuales son los lineamientos que hace que se vuelva agresivo en la sociedad, en las instituciones educativas o su centro de estudios, logrando la disminución negativa a través de las agresiones que son originadas también a través de los medios

visuales que lo único que originan ese el aumento negativo de los individuos.

### ***La Teoría de la frustración-agresión***

Empero esta teoría fue anulada por estudios realizados por Aronson et. al. (2002) manifestaron que:

Se realizó una prueba en el cual todos los objetos de diversión lo colocaron en una repisa en el que el individuo no podía llegar para poder presenciar fiesta frustración de no poder obtener dichos objetos desencadenaría la agresión. De esta forma demostraron que no toda situación frustrante producía conductas agresivas y que no toda parte porque el individuo se encuentra frustrado. Es decir que se debe mediante la circunstancia de la diferencia negativa plasmada mediante su agresividad (p. 90).

Se tiene que tener en cuenta que no todo comportamiento agresivo es a través de la evolución, sino también pueden ser aquella que se manifiesta dependiendo de la edad del individuo en el cual él está atravesando, evidenciando que los niños aproximadamente a partir del primer año de vida muestran algunas conductas agresivas como morder, pegar, patear, que se van incrementando hacia los 2 años, lo cual es una preocupación por las consecuencias físicas, cognitivas, emocionales que presentan.

En esta edad se presentaría el pico más alto de comportamientos agresivos y a partir de los 3 años se espera que los niños ya manejen estrategias para tolerar sus frustraciones, además que las conductas agresivas aparecidas a temprana edad deben ya haber sido desalentadas, por lo que se espera que cuando los niños ingresen a la educación preescolar, estas conductas vayan disminuyendo hasta desaparecer (Citado por Loza, 2010).

Keenan (2009) precisó que:

Particularmente en los niños que fluctúan entre los tres primeros años en el cual se hace manifestar estas agresiones que son presentadas en lo cotidiano, es por eso que los padres realizan la

intervención adecuada para que disminuya esta agresividad, formando el comportamiento de sus hijos de forma positiva (p. 12).

Se tiene que tener en cuenta que estos comportamientos negativos tienen que ser regulados porque si no en el futuro se va a tener individuos que no puedan integrar de forma positiva en la sociedad, por tener un comportamiento agresivo y antisocial manifestando conflictos frecuentes que no han sido solucionados desde su niñez.

Según Keenan (2008) manifestó en su investigación los siguientes:

Que los menores de edad al tener la ausencia por parte de la madre se vuelve en el futuro persona conflictiva o receptivas mediante la observación agresivas de terceros, causando conductas inapropiadas ante los demás (p. 11).

Asimismo, se indica que, a través de los años no cambia y su conducta se vuelve como era antes entonces se tendrá que realizar un estudio sugerente en poder determinar qué solución se le puede dar a este tipo de conducta por su dificultad agresiva por parte del individuo existiendo un manejo oportuno por parte del educador a través de su formación en lograr que disminuya esta agresividad ante un buen manejo y análisis de su comportamiento.

### ***Teorías cognitivas***

Para Beck (Beck & Freeman. 1995; Beck. 1993) los procesos de la personalidad operan al servicio de la adaptación, la que cuenta con estrategias que favorecen la supervivencia y la reproducción, estando genéticamente determinadas. Las estrategias conductuales se desarrollan en un continuo: se basan originariamente en la evolución y llegan, en el desarrollo individual, hasta el procesamiento de la información que antecede a la operación de las estrategias.

La presencia de exigencias específicas derivadas de una situación, preceden y accionan las estrategias adaptativas o desadaptativas. La forma como se enfrenta una situación depende, de

las creencias significativas subyacentes. Estas creencias están integradas en estructuras más o menos estables denominadas “esquemas”. Los esquemas seleccionan y sintetizan la información. Según Beck (2000) la secuencia psicológica progresa de la disposición para la estimulación afectiva y motivacional hasta la selección e implementación de estrategias relevantes. Las estrategias básicas, cognitivas, afectivas y motivacionales son las unidades fundamentales de la personalidad. Para este autor, los rasgos fundamentales de la personalidad son la expresión manifiesta de estas estructuras esquemáticas subyacentes. Al atribuir significación a los acontecimientos, las estructuras cognitivas inician una reacción en cadena que desemboca en tipos de comportamiento manifiestos (estrategias) a las que se les atribuye el concepto de rasgos de personalidad.

Dentro de las teorías cognitivas, Dodge (1980), explica la agresión a través de la teoría del procesamiento de la información social, en la que la persona que agrede, poseería un estado mental influenciado por sus experiencias sociales pasadas (sobre todo las que se refieren a hacer daño), sus expectativas y conocimiento de las reglas sociales. Este modelo trata de explicar cómo se llega a preferir soluciones agresivas para los problemas sociales, en vez de no agresivas. El autor plantea este enfoque refiriéndose a las diferentes estrategias de procesamiento de la información, tanto de agresores reactivos como agresores proactivos o no agresores. Así, la denominada agresión reactiva describe aquellas conductas que se suscitan como reacción a una provocación o a una amenaza percibida (real o imaginada); mientras que la agresión proactiva incluye acciones desencadenadas intencionalmente para resolver conflictos o para conseguir beneficios, recompensas o refuerzos valorados por el agresor; lo que no implica necesariamente que la motivación primaria de la agresión sea provocar sufrimiento o daño a la víctima (Ramírez y Andreu, 2006).

Existe, además dentro de la teoría cognitiva, la perspectiva interactiva, según la cual los factores constitucionales ligados al sexo (peso, estatura, complexión) interactúan con las influencias del entorno social a la hora de la agresión. Las diferencias constitucionales ligadas al sexo podrían tener efecto directo tanto en la conducta del hombre como de la mujer (Tieger, 1985; citado en Shaffer, 2000).

Teniendo en cuenta las influencias culturales y subculturales en la agresión, también se observa que las tendencias agresivas o antisociales de las personas dependen en gran parte del grado en que su cultura o subcultura fomente o acepte la cultura de este tipo (Shaffer, 2000).

### **Factores que influyen en la agresividad**

#### ***Influencia de la familia***

Wolf (1997, citado en Serrano, 2011), quien estudio las investigaciones sobre la agresividad y comportamiento antisocial infantil e hizo constar que los siguientes factores familiares que estaban asociados a este problema de conducta: ausencia del padre y/o madre, pérdida de uno de los padres, más debido al divorcio que a su fallecimiento, madre depresiva, padre o madre irritable, discordias matrimoniales, desventajas socioeconómicas, y/o familia muy numerosa.

Según Rutter (2001, citado en Serrano, 2011) cada uno de estos factores podría ser el resultado de un niño agresivo, sostiene que por ejemplo, tener un niño agresivo y difícil sería suficiente para volver irritable a cualquiera, pero por otro lado es fácil observar como los padres irritables y hostiles pueden hacer que cualquier niño acabe volviéndose agresivo. Normalmente lo que sucede es que se crea un círculo vicioso en el que el padre e hijos se van haciendo mutuamente más agresivos. El efecto inmediato de estas influencias es más causado en niños que en niñas, pero pruebas de que las niñas pueden sufrir más efectos nocivos a largo plazo.

Bandura (2012), nos dice que, dentro de la familia, además de los modelos y refuerzos, es responsable de la conducta agresiva el tipo de disciplina a que se le someta. Se ha demostrado que tanto un padre poco exigente como uno con actitudes hostiles que desaprueba constantemente al niño fomentan el comportamiento agresivo de los niños. Así también otro factor familiar influyente en la agresividad de los niños en los hijos es la incongruencia en el comportamiento de los padres. Incongruencia se da cuando los padres desaprueban la agresión castigándola con su propia agresión física o amenazante hacia el niño. Asimismo se da incongruencia cuando una misma conducta unas veces es castigada y otras ignoradas, o bien, cuando el padre regala al niño pero la madre no lo hace. Las relaciones deterioradas entre los propios padres provocan tensiones que puedan inducir al niño a comportarse de forma agresiva.

### ***Influencia Sociocultural***

Bandura (2012) sostiene que dentro del factor sociocultural influirá tanto el tipo de barrio donde se viva como expresiones que fomenten la agresividad “no seas Cobarde. Finalmente cabe mencionar el déficit en habilidades sociales necesarias para afrontar aquellas situaciones que nos resultan frustrantes. Parece que la ausencia de estrategias verbales para afrontar el estrés a menudo conduce a la agresión.

Asimismo Bandura refiere que la influencia del medio social en la conducta hay que considerarla a través del proceso de socialización, considerando a este como un proceso global, interactivo y constante entre un organismo hipotéticamente sano y un ambiente específico homogéneo.

### **Causas de la agresividad**

Según Serrano (2011), uno de los factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva es el factor sociocultural del individuo, que sería el responsable de los modelos al que haya sido expuesto, así como de los procesos de reforzamiento a que haya sido sometido.

Este factor sociocultural estaría formado por la familia y otros elementos:

- La Familia es, durante la infancia, uno de los elementos más importantes del ámbito sociocultural del niño, las prácticas de crianza de los padres son un factor fundamental para el desarrollo de la agresividad. Las interacciones entre padres e hijos van moldeando la conducta agresiva mediante las consecuencias reforzantes inherentes a su conducta. Muchos estudios demuestran que los padres fríos y rechazantes, que utilizan la afirmación del poder como técnica para disciplinar-incluyendo agresión física-tienden a criar niños agresivos.
- La agresión física como técnica para disciplinar no es la más adecuada, no solo porque causa daño físico y humillación, sino porque el niño cada vez se hace más resistente a ello y en algunas ocasiones, puede devolver violencia con violencia. Por otro lado, es una contradicción flagrante enseñar autocontrol que es lo que ocurre casi siempre que pegamos y damos buenos modales a cachetadas. En efecto, si agredimos a un niño por ser agresivo el mensaje que estamos produciendo es que agredir cuando uno está molesto, cuando no nos hacen caso, es correcto. La agresión genera un círculo vicioso que, en lugar de corregir, dañas más y trae consigo peores consecuencias.
- Conductas individuales, el temperamento del niño también es un factor que interviene en el desarrollo de conductas agresivas. Los niños muy activos, impulsivos, toscos, fácilmente pueden agredir a otros niños quienes al responder establecen una cadena de golpes, patadas y arañazos interminable. Por otro lado, los padres de estos niños tienden perder el control fácilmente, recurriendo a la técnica más rápida para parar las malas conductas: la agresión.
- Medios de comunicación, un tema importante en el estudio de la conducta agresiva son los medios de comunicación, especialmente la televisión. Muchas investigaciones se han llevado a cabo para determinar si los programas que los niños ven y que están

cargados de agresividad, pueden ocasionar conductas agresivas. No se ha llegado a una conclusión definitiva. Algunos estudios sostienen que una fuerte dieta de violencia televisiva puede instigar conductas agresivas en los niños, sobre todo en los más agresivos y favorecer el desarrollo de hábitos agresivos y antisociales. Existe una mayor probabilidad de que se imiten las conductas agresivas de dibujos animados, de películas o del video juego, cuando el héroe de la historia despliega una gran gama de conductas agresivas para hacer justicia o para lograr lo que quiere.

- Estados de mala nutrición o problemas de salud específicos pueden originar en el niño una menor tolerancia a la frustración por no conseguir pequeñas metas y por tanto pueden incrementarse las conductas agresivas.
- Factores orgánicos en el comportamiento agresivo. En este sentido factores hormonales y mecanismos cerebrales influyen en la conducta agresiva. Estos mecanismos son activados y producen los cambios corporales cuando el individuo experimenta emociones como rabia, excitación, miedo. Por tanto, factores físicos tales como una lesión cerebral o una disfunción también pueden provocar comportamientos agresivos.

### **Consecuencias de la agresividad**

Según Serrano (2011), nos dice que el tener un comportamiento agresivo hace que el niño tenga complicaciones y dificultades en las relaciones sociales además impide a una correcta integración en cualquier ambiente.

Normalmente, cuando un niño sostiene una conducta agresiva es porque reacciona ante un conflicto. Por ejemplo, problemas de relación social con otros niños o con los mayores por no conseguir satisfacer sus propios deseos; problemas con los mayores por no querer seguir las ordenes que estos le impiden; y problemas con adultos cuando castigan por no haberse comportado bien o con otro niño cuando este le ataca. Con estos conflictos, los niños se sienten

frustrados y construyen una emoción negativa a la cual reaccionara de una forma agresiva o no, dependiendo de sus experiencias y modelos.

La agresividad puede presentarse en niveles tan graves que puede generar comportamientos delictivos, o por lo menos obligar a que se remita a quien padece este tipo de conductas a un centro psiquiátrico. La agresividad patológica puede ser autodestructiva, no resuelve problemas, no es realista y es consecuencia de problemas emocionales no resueltos y también problemas sociales diversos. La agresividad es, como la ansiedad, un comportamiento o conducta que, a cierto nivel, se considera normal, funcional y necesaria para la supervivencia y la vida cotidiana pero que, a ciertos otros niveles, se considera anormal, disfuncional y generadora de muchos otros problemas de salud. La agresividad puede llegar a ser devastadora contra los que no rodean o contra nosotros mismos. Cuando no somos capaces de resolver un problema, nos desesperamos y, para salir de la desesperación, generamos una rabia terrible, que si no es canalizada, puede ser destructiva.

Aparte de causar daño físico a las víctimas, puede servir para coaccionar e influir en la conducta de otras personas, para demostrar el poder que se tiene entre los subordinados y para conseguir una reputación e imagen de líder. Una de las formas de manejar nuestra ansiedad es por medio del poder, y la agresividad genera miedo en los demás. Y el miedo genera una sensación de poder. Las personas que suelen ser muy agresivas necesitan ayuda por parte de profesionales de la salud mental (psicólogos, psiquiatras, trabajadores sociales, neurólogos, incluso etólogos). Entre otras muchas consideraciones, las frustraciones generan agresividad porque no es posible conseguir aquello que se desea. La agresividad se puede dirigir hacia lo que genera la frustración, ya sea mediante agresión física o verbal o indirecta, desplazando la agresión hacia una tercera persona o hacia un objeto.

Una persona agresiva intenta imponer su punto de vista, definición del problema, sus derechos o la satisfacción de sus necesidades, empleando estrategias que generan miedo, culpa o vergüenza. Esto lo hace mediante violencia física o violencia verbal. Es una estrategia muy efectiva, pero si es demasiado explícita puede verse seriamente castigada por la sociedad.

Papalia y Wendkos (2012) afirman que las escuelas son escenarios de encuentros y desencuentros, son lugar en el cual confluyen cientos de pensamientos, sentimientos, forma de ver la vida e incluso tanto de los niños y niñas, como de los maestros y de los padres de familia. La agresividad que se manifiesta en la escuela, son el reflejo de la que se puede observar en el medio social. La presencia de enfrentamientos agresivos dentro del ámbito escolar se observa desde las primeras edades. Estos encuentros se producen, por lo general, al pretender el niño conseguir o defender la posición de un espacio, objeto, lugar en el juego, etc. (No obstante a veces, se observan agresiones que se producen sin aparente motivo y que tengan que ver con situaciones que el niño haya vivido previo a su llegada a la escuela). El educador se ve enfrentado, a una problemática que va a plantearse de forma temprana la necesidad de una situación adecuada para orientar y reconducir las conductas agonistas que vayan a producirse entre los componentes del grupo.

Según Serrano (2011) nos dice que la agresión en la escuela está motivada por una “pérdida de sentido de la autoridad, en este caso, pérdida de respeto a la figura del profesor, que también se da en casa hacia la de los padres”. Por ello, “estos deben ser los primeros en fijar unos principios éticos básicos basados en valores como el respeto y la solidaridad y dar ejemplo con su conducta.

Es fundamental que los padres se muestren comunicativos y dialoguen con los menores, ya que a pesar de las agresiones de alumno a profesor son escasas, un 3% de los casos de agresión en las aulas, la tendencia va en aumento.

### **1.3. Justificación**

La investigación es relevante por contener temas de interés actual y sobre todo brindar estrategias concretas para intervenir sobre la problemática con actividades lúdicas para disminuir el comportamiento agresivo en los niños y niñas de 5 años. Ya que tratar la conducta agresiva no implica solamente su reducción o eliminación, sino también es necesario que las educadoras fortalezcan dentro del aula de clases comportamientos alternativos a la agresión, no permitiéndose de esa manera que siga prolongándose.

#### **1.3.1. Justificación teórica**

La importancia de esta investigación radica justamente en sus aportes sobre los resultados y conclusiones del juego en el control de las conductas agresivas que, servirán de apoyo conceptual y teórico a futuras investigaciones sobre temas relacionados.

#### **1.3.2. Justificación práctica**

Mediante la descripción de técnicas que permitan controlar la agresividad, se brindara a las educadoras mayores estrategias para el correcto manejo y empleo de las mismas, de esta manera se logrará obtener resultados favorables para la disminución y modificación de las conductas agresivas.

La presente investigación se justifica debido a que contribuye a la aplicación de nuevas estrategias de en el abordaje de agresividad en niños de 5 años. Presentando técnicas y estrategias innovadoras en el abordaje de la agresividad, las mismas que serán plasmadas en un programa de "Actividades Lúdicas" el cual contar con el desarrollo de sesiones donde se podrá intervenir cada una de las dimensiones de la agresividad, aplicándose instrumentos que serán modificados y contextualizadas a nuevas realidades.

#### **1.3.3. Justificación metodológica**

Nuestra investigación que ha utilizado el diseño experimental, se evaluó a través del instrumento Escala de Agresión VFP, que permite medir la agresividad física, verbal y psicológica. Lo cual permitió conocer las áreas de dificultad en los niños evaluados.

En base a los resultados se decidió elaborar, aplicar y evaluar un programa basado en el actividad lúdica para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina" del distrito de

Carabayllo. El programa, sirve como base para futuras investigaciones que buscan profundizar en el conocimiento de las variables mencionadas, he incluso se puede considerar otras variables y ser estudiada conjuntamente, también puede realizarse investigaciones con otro diseño y considerar poblaciones diferentes. Y por supuesto hacer las réplicas de las estrategias trabaja tanto con poblaciones similares e incluso adaptarlas para el trabajo con niños menores y mayores a la población estudiada.

#### **1.4. Problema**

Las causas de la agresividad son complejas, incluso los científicos que no se entienden del todo, en lo que sí concuerdan los profesionales de la salud mental es en que todos reaccionamos a ciertos "detonantes de la agresividad". Entendiéndose por detonante algo que nos frustre o irrite, por lo general una injusticia, o una supuesta ofensa, quizás un insulto o una falta de respeto como también una amenaza imaginaria a nuestra reputación o autoridad también puede desatar la ira. Los detonantes varían dependiendo de la persona, la edad, el sexo y hasta la cultura.

En la actualidad vivimos rodeados de detonantes potenciales, además, parece que el umbral de tolerancia está disminuyendo, según estudios reciente indican que mientras más personas vivan apiñadas en las grandes urbes, mayores serán los niveles de agresividad y frustración, así como también la OIT señala que a mayores niveles de desempleo en jóvenes y adultos mayor serán los niveles de estrés y agresividad. Los padres ejercen una profunda influencia en el desarrollo de la personalidad de sus hijos durante la niñez y la adolescencia.

A nivel Latino América el trastorno de la conducta, particularmente la agresividad se muestra en mayor proporción en los niños que en las niñas, constituyendo un tercio del total de consultas que asisten a los servicios de salud mental. En nuestro país, frente a estos trastornos más recurrentes que dañan la salud mental de los escolares la conducta agresiva suele ser la segunda causa más frecuente, según el Instituto Nacional de Salud Mental en el año del 2008. Asimismo en nuestro país otra de las causas primordiales de agresividad son las familias disfuncionales, quienes se ahondan con la pobreza

que no sólo involucra limitaciones de orden material sino también afecta a un conjunto de valores, actitudes y maneras de conducta que al estructurarse entre sí, forman todo un estilo de vida. Además los niños presentan baja autoestima y una mala formación en valores y habilidades sociales.

En un estudio denominado “Violencia escolar en América Latina y el Caribe: superficie y fondo” se abordan diversos temas, entre los cuales se obtiene información relativa a la violencia contra niños, niñas, de los que nos referiremos a los relacionados con castigos corporales en la casa y escuela, como a su vez a las distintas formas de maltrato emocional (UNICEF, & UNICEF, 2011).

En el Perú la ley es ambigua, pues el Código de los Niños y Adolescentes (1993, actualizado en 2000) estipula en su artículo 74 que: “Son deberes y derechos de los padres que ejercen la patria potestad: ...d) Darles buenos ejemplos de vida y corregirlos moderadamente”. Pero la opinión ciudadana es contundente contra el castigo físico por parte de los educadores, ya que el 94% de las personas mayores de edad encuestadas en septiembre de 2009 sobre el tema rechazó la violencia contra los niños y las niñas en las escuelas. El 91% afirmó que acusaría al maestro(a) ante las autoridades si golpea a su hijo(a). El 85% aceptó que las víctimas de la violencia escolar no reportan lo sucedido porque dudan que las autoridades tomen cartas en el asunto (UNICEF, & UNICEF, 2011).

Según el ministerio de Educación (2016) En el programa Sise Ve a nivel nacional se presentaron 417 casos en educación inicial; 2, 578 casos en educación primaria y 3,039 casos en educación secundaria; total de casos reportados 6300 desde al año 2013 hasta 2016 abril. Según tipo de violencia se tiene, violencia psicológica 2136, violencia verbal 2769, física 3049, con armas 43, por internet 226, sexual 587, hurto 126 casos. En colegios públicos 5437 y privados 853 En Lima metropolitana en I.E Publicas 2007 y Privadas 497. Lo que observa que sí existe violencia en educación inicial y la mayor parte son colegios públicos, con mayor incidencia violencia física, verbal y psicológica.

La educación en el departamento de Lima (2012-2022), reconoció que: El problema de la agresividad en los jóvenes se enfoca como uno de los trastornos más inquietantes y preocupantes para las madres, padres y

maestros, y la ausencia de su tratamiento conduce a muchos casos de fracaso escolar y conducta antisocial (p. 26).

Respecto a la problemática de nuestra población el distrito de Carabayllo se identifica por tener alto flujo migratorio poblacional y crecimiento desordenado con un promedio de 361,300 habitantes por Km<sup>2</sup> y al 2023 será de 361,300 (INEI 2016-2023 p.63) provocando así una mayor inseguridad ciudadana, violencia familiar conyugal, drogadicción, presencia delincencial infantil y juvenil.

Montalbán (2005) refirió que: los diversos complejos problemas sociales por los que atraviesa el distrito de Carabayllo, manifiesta que, a diario se observa como las pandillas aumentan cada día. Existen víctimas que tienen la convicción de que la agresividad es el mejor camino para lograr lo que quieren. El haber sido víctima en la infancia propicia que de adulto se victímese a otros. También, señala que el acoso escolar es una forma característica y extrema de violencia escolar. Además, el diagnóstico indica que, la palabra acoso o agresión, se usa imparcialmente en ambientes desiguales para referir un acecho o intimidación persistente, y que es una especie de tortura, metódica y sistemática, en la que el agresor mantiene a la víctima, en un estado silencioso, de indiferencia o de complicidad con otros compañeros. El que lo ejecuta lo realiza para atribuir su poder sobre el otro, para lo cual hace uso de constantes amenazas, insultos, agresiones, improperios, etc., y así tenerlo bajo su completo dominio a lo largo de muchos meses e incluso años.

Realizando una mirada analítica sobre la realidad planteada, entonces se define la importancia de realizar programas que cuenten con estrategias y estímulos, empleando técnicas basadas en el juego para que ayuden a los infantes a disminuir comportamientos agresivos que complican las relaciones sociales, dificultando su correcta integración en cualquier medio, causando inseguridad, frustración, baja autoestima y un concepto erróneo de sí mismo, generando la existencia de otras patologías psicológicas en la edad adulta.

### **1.4.1. Problema General**

¿Cuál es el efecto del programa "Actividad Lúdica" en el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I. E. I N°365 - "La Molina", Carabayllo, 2016?

### **1.4.2. Problemas específicos**

#### **Problema específico 1**

¿Cuál es el efecto de programa " Actividad Lúdica " en la agresividad física en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 " La Molina " , Carabayllo, 2016?.

#### **Problema específico 2**

¿Cuál es el efecto del programa " Actividad Lúdica " en la agresividad verbal en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 " La Molina " , Carabayllo, 2016.

#### **Problema específico 3**

¿Cuál es el efecto del programa "Actividad Lúdica " en la agresividad psicológica en niños de la I.E.I N° 365 "La Molina " ,Carabayllo, 2016.

## **1.5. Hipótesis**

### **1.5.1. Hipótesis general**

La aplicación del programa "Actividad Lúdica" disminuye el comportamiento agresivo de los niños de 5 años de la I .E. I N°365 "La Molina", Carabayllo, 2016.

### **1.5.2. Hipótesis específicas**

#### **Hipótesis específica 1**

La aplicación del programa "Actividad Lúdica" mejora disminuye la agresividad física en los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 "La Molina", Carabayllo, 2016.

#### **Hipótesis específica 2**

La aplicación del programa "Actividad Lúdica" disminuye la agresividad verbal en los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 "La Molina", Carabayllo, 2016 .

### **Hipótesis específica 3**

La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye la agresividad psicológica en los niños de 5 años de la I.E.I N° “La Molina”, Carabayllo, 2016.

## **1.6. Objetivos**

### **1.6.1. Objetivo general**

Determinar el efecto del programa de “Actividad Lúdica” en el comportamiento agresivo de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo, 2016.

### **1.6.2. Objetivos específicos**

#### **Objetivos específico 1**

Determinar el efecto del programa de “Actividad Lúdica” en la agresividad física en los niños de 5 años de la I.E.I.N° 365 “La Molina”, Carabayllo 2016.

#### **Objetivos específico 2**

Determinar el efecto del programa de “Actividad Lúdica” en la agresividad verbal en los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo 2016.

#### **Objetivos específico 3**

Determinar el efecto del programa de “Actividad Lúdica” en la agresividad psicológica en los niños de 5 años de la I.E.I N° “La Molina”, Carabayllo 2016.

## **II. Marco metodológico**

## **2.1. Variables**

### **2.1.1. Programa "Actividad Lúdica"**

#### Definición conceptual

Actividades lúdicas, es un programa basado en la implicancia que tiene el juego sobre los comportamientos agresivos que manifiestan los infantes en la etapa pre escolar, aplicado a niños 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina" del distrito de Carabayllo, a quienes se les brindará estímulos positivos a través del juego, desarrollados en 12 sesiones de clases.

#### Definición operacional

La variable programa de actividad lúdica la que se aplicara para disminuir el comportamiento agresivo de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina" del distrito de Carabayllo, para el cual se planifica 12 sesiones en base a la estrategia del uso de juego.

### **2.1.2. Comportamiento agresivo**

#### Definición conceptual

Jiménez (2007) manifiesta que la agresividad es un comportamiento básico y primario en las actividades constantes del ser humano, que además se encuentra presente en la totalidad del reino animal. Se trata de un fenómeno multidimensional. Así mismo señala que la agresividad es la resonancia subjetiva de la experiencia primordial y constitutiva de fracaso, de límite de la potencia (p.100).

#### Definición operacional

La variable comportamiento agresivo; en la cual se ha considerado 3 dimensiones, cada uno con indicadores, así mismo los indicadores se han descompuesto en ítems para medir la variable estudiada. La prueba que permite el recojo de los datos a través de la observación se considera si realiza diversas actividades según la dimensión y los puntajes van desde Siempre (4) Casi siempre (3) Pocas veces (2) Nunca (1).

## 2.2. Operacionalización de variables

Tabla 1.

*Operacionalización de la variable dependiente: comportamiento agresivo.*

Dimensiones	Indicadores	Items	Escalas y Valores	Niveles y Rangos
Agresividad verbal	Inseguridad	1, 2, 3, 4,5		Bajo 0 - 26
	Superioridad dominio	6, 7		Medio 27 -53
	Seguridad percibida			Alto 54 -80
	Inadaptación		Nunca (1)	
Agresividad Física	Violencia Indirecta	8,9,10,11,12	Algunas veces (2)	Bajo 0-26
	Ansiedad Intimidación		Casi siempre (3)	Medio 27-53
				Alto 54-80
Agresividad Psicológica	Conductas violentas	13,14,15,16,18,	Siempre( 4)	Bajo 0-26
	Violencia directa Disrupción	19,20,21		Medio 27-53
	Variable comportamiento agresivo			Alto 54-80

## 2.3. Metodología

La presente investigación ha utilizado el método hipotético deductivo:

Según Hernández et al. (2010) refiere que:

Establece teorías y preguntas iniciales de investigación, de las cuales se derivan hipótesis. Estas se someten a prueba utilizando diseños de investigación apropiados [...] Utiliza medición numérica, conteo, y estadística, encuestas, experimentación, patrones, recolección de datos, (pág. 113).

La investigación presenta un enfoque cuantitativo

Según Hernández et. al. (2010) sostuvieron: “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p.134).

## 2.4. Tipo de estudio

La investigación que se ha realizado se basa en el estudio aplicativo la cual determina el poder conocer la finalidad del programa a través de la intervención efectiva.

Valderrama (2013) precisó que: "La investigación aplicada se encuentra íntimamente ligada a la investigación básica, ya que depende de sus descubrimientos y aportes teóricos para llevar a cabo la solución de problemas, con la finalidad de generar bienestar a la sociedad" (p. 164).

Esta investigación es de nivel explicativo, debido a que persigue explicar las posibles causas por que se produce un cambio en la variable.

Según Yuni y Urbano (2006) referente a estudios explicativos manifestaron: Se caracteriza por la búsqueda de las relaciones de causalidad. Intenta determinar las relaciones de causa y efecto que subyacen a los fenómenos observados. Hay claridad respecto a cuál es la causa y cuál es el efecto. En este tipo de investigación, además de la causalidad se puede establecer cuáles son las magnitudes de cambio entre dos variables asociadas (p.81).

## 2.5. Diseño

Diseño de Tipo Experimental

Hernández, Fernández y Baptista (2010) manifiestan que: "experimento: situación de control en la cual se manipulan, de manera intencional. Uno o más variables independientes (causas) para analizar las consecuencias de tal manipulación sobre una o más variables dependientes (efectos)" (p.122).

Ávila (2006) define: "Se analiza una sola variable y prácticamente no existe ningún tipo de control. No existe manipulación de la variable independiente ni se utiliza grupo de control" (p. 63).

Sub diseño pre experimental.

Carrasco (2005) mencionado por Soto (2015) define “Se denominan diseños pre experimentales a aquellas investigaciones en las que su grado de control es mínimo y no cumplen con los requisitos de un verdadero experimento” (p.63).

El diseño pre experimental presenta la siguiente forma:

<b>G<sub>1</sub></b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
----------------------	----------------------	----------	----------------------

Dónde:

G1 : Grupo de sujeto

O1 : Pre test

X : Tratamiento.

O2 : Pos test

## 2.6. Población, muestra y muestreo

### 2.6.1. Población

La población es un conjunto de individuos de la misma clase, limitada por el estudio.

Según Tamayo y Tamayo (2007), refirió: “La población es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común, la que se estudia y da origen a los datos de la investigación” (p. 176).

La población de la presente investigación asciende a 55 estudiantes de 5 años del nivel inicial del turno mañana y tarde de la I.E.I. N° 365 -"La Molina" del distrito de Carabayllo en el año 2016.

Tabla 2.

*Población de estudio*

Aula de 5 años	N° de estudiantes	Porcentaje
Aula Responsables	30	54%
Aula Solidarios	25	46%
Total	55	100%

*Fuente:* Nómima de matrícula de la IEI N° 365 "La Molina"

En la Tabla 2 titulada población de estudio, se observa que la población de 5 años del Nivel Inicial de la I.EI N° 365 "La Molina" del Distrito de Carabayllo, corresponde a 2 salones, al aula responsables que comprende 30 estudiantes que representan el 54%, y el aula solidarios que cuenta con 25 estudiantes. que representan el 46% del total de la población.

### 2.6.2. Muestra

Para Hernández, Fernández y Baptista (2010) "La muestra es un subconjunto de la población". En consecuencia se sugiere que la muestra sea representativa de la población que se estudia, considerando las características de la población que ha sido determinada (p. 305)

La muestra está conformada por 25 niños del nivel inicial, siendo una muestra censal por ser igual a la población de la I.E.I. N° 365 "La Molina" del distrito de Carabayllo.

Tabla 3.

*Distribución de la muestra*

estudiantes pertenecientes al aula solidarios	N° de Educandos	Porcentual
Mujer	12	48%
Varón	13	52%
Total	25	100%

Fuente. Nómima de matrícula de la IEI N° 365 "La Molina"

En la Tabla 3 titulada distribución de la Muestra se observa que, el aula "Solidarios" de 5 años del Nivel Inicial de la I.EI N° 365 "La Molina" del Distrito de Carabayllo, hay 25 estudiantes que representan el 50% del total de la población, distribuidos entre varones y mujeres respectivamente.

### 2.6.3. Muestreo

El muestreo utilizado para la presente investigación fue no probabilístico e intencional.

Según Sánchez y Reyes (2003) manifestó en su investigación que es aquella que se encarga según su probabilidad del poder que tiene el elemento que se encuentra dentro de la población ante la posibilidad de la muestra no probabilística (p.115).

Criterios de selección

Criterios de Inclusión:

Estudiantes de 5 años pertenecientes a la IEI N° 365 "La Molina" del distrito de Carabaylo.

Asistencia: Regular

Que no presenten dificultades sensorias motrices.

Criterios de Exclusión:

Estudiantes con dificultades sensorio motrices.

Estudiantes con asistencia irregular.

Estudiantes de otras edades.

## **2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **2.7.1. Técnicas**

La técnica utilizada en la presente investigación es la observación.

La técnica se describe como un tipo de acciones regidas por norma o un cierto protocolo que tiene el propósito de llegar a un resultado específico. Esto supone que, en situaciones similares, repetir conductas o llevar a cabo un mismo procedimiento producirán el mismo efecto; por lo tanto se trata de una forma de actuar ordenada, según lo señalan Pérez y Merino (2008).

La técnica de la observación, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías. Útil para analizar conflictos familiares, eventos masivos, el comportamiento de personas, etc.

### 2.7.2. Instrumentos

El instrumento utilizado en esta investigación es la Escala General de Comportamiento agresivo, utilizado para medir los niveles de comportamiento agresivo.

Ficha técnica del Instrumento:

Nombre original : Escala de Agresión FVP.

Año :(2003)

Autores :Little, Jones, Henrich y Hawley Cuello Marina y Otros Laura.

Finalidad : Identificar la existencia de los niveles de comportamiento agresivo.

Adaptación : La investigadora

Tipo de instrumento: Guía de observación.

Forma de aplicación: Individual.

Duración : 40min.

Edad : 9 a 13 años, adaptado a estudiantes de 5 años.

Objetivos : Medir los niveles de comportamiento agresivo.

Estructura : Consta de 3 subtest: agresividad física, agresividad verbal y agresividad psicológica. (FVP)

Valoración : Es una prueba estandarizada que contempla tres

Situaciones (3) para la respuesta afirmativa; (2) para la respuesta: A veces y (1) para la respuesta negativa.

El objetivo principal de la investigación que se ha realizado se encarga de utilizar un instrumento para saber el grado consistente en referencia a la escala ( $\alpha=.883$ ) en los menores de ambos géneros en el rango de 8-12 la edad de los educandos. Mediante la agrupación ha quedado demostrado a través de 20 ítems la agresión en el daño físico y psicológico, teniendo un 50% del total de la varianza.

Según Caprara y Pastorelli (1992) manifestó en su investigación que a través del examen realizado a las variables se ha logrado tener un resultado satisfactorio, aplicándose la prueba t de diferencia de medidas para muestras independientes.

El valor del test de adecuación de la muestra Kaiser-Meyer-Olkin fue de ,91 y la significación del test de esfericidad de Bartlett fue de ,000. A través del valor de aquella consistencia por parte de la pregunta se ha realizado el cálculo partiendo de la dimensiones en el aspecto verbal o físico mediante la validez logrando obtener ,789 y ,914.

Dinámicas de integración y socialización, fábulas e historietas, juegos corporativos y constructivos.

Complejo: Dependen mucho del puntaje que se obtiene en los tres diferentes niveles según la edad de la misma partiendo de la prueba al realizar.

Validación y confiabilidad del instrumento:

Hernández, Fernández y Baptista (2014), afirmaron que: “La validez de contenido se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide. Es el grado en el que la medición representa al concepto o variable medida” (p. 201).

La validez de los instrumentos se realizará a juicio de experto. Se trata del estudio representativo que tiene el instrumento, en ser medido cada una de las preguntas por parte del juicio que es sometido por los expertos en realizar la validación de la ficha observable del comportamiento agresivo.

Tabla 4.

*Resultados de la validez del instrumento*

N Validador	Resultado
1 Dr. José Leoncio Bautista	Aplicable
2 Dr. Jorge Basilio Sigüenza	Aplicable
3 Dra. Danitza Robledo	Aplicable

Los promedios de la validez del instrumento, señalan que la ficha de observación del comportamiento agresivo, obtuvo una validez del 99% que indica una alta validez.

## Confiabilidad

Soto (2015), afirmó que: “La confiabilidad se refiere a la credibilidad que brinda el instrumento y esto se verifica si al aplicar repetidas veces dicho instrumento, brinda los mismos resultados o valores cercanos” (p.72).

La confiabilidad del instrumento se realizara utilizando alfa de Cronbach con una muestra piloto.

Tabla 5.

### *Rangos de Confiabilidad para Enfoques Cuantitativos*

Valor según el rango Nivel	
De -1 a 0	No es confiable
De 0,01 a 0,49	Baja Confiabilidad
De 0,5 a 075	Moderada confiabilidad
De 0,76 a 0,89	Fuerte confiabilidad
De 0,9 a 1	Alta Confiabilidad

El análisis de la prueba de confiabilidad, arrojó los siguientes resultados:

Tabla 6.

### *Confiabilidad del instrumento*

Los casos procesados plasmado en su resumen

		Nro.	Porcentaje
Caso	Validez	6	100
	Excluido <sup>a</sup>	0	0
	Total	6	100

Se aplico una prueba pilotos a 10 niños de 5 años pertenecientes a la institución educativa donde se realizó la investigación. El instrumento obtuvo 0,797 lo que nos indica al final del trimestre de instrumento por tener fuerte confiabilidad.

## 2.8. Método análisis datos

Estadística descriptiva. Según Fernández (2000) La estadística descriptiva es la ciencia que analiza series de datos (por ejemplo, edad de una población,

peso de los trabajadores de un determinado centro de trabajo, temperatura en los meses de verano, etc.) y trata de extraer conclusiones sobre el comportamiento de estos elementos o variables.

Para un mejor análisis se utilizara medidas de frecuencia y porcentaje, gráficos de barras ya que nuestra variable es cualitativa y ordinales. Las representaciones gráficas de los datos ofrecen una idea más intuitiva y más fácil de interpretar de un conjunto de datos sometidos a investigación. Por ello las representaciones gráficas se convierten en un medio muy eficaz para el análisis ya que las regularidades se recuerdan con más facilidad cuando se observan gráficamente y representaciones gráficas para datos sin agrupar Diagrama de barras: representa frecuencias sin acumular. Estos gráficos son válidos para datos cuantitativos (de tipo discreto) y cualitativos.

En el análisis Inferencial se usara la Prueba de Rangos con signos de Wilcoxon Es usada para hacer pruebas de hipótesis acerca de la mediana. La prueba estadística se basa en el estadístico de Wilcoxon.

Según Wilcoxon (1945) manifestó en su investigación la utilización mediante la prueba para poder medir el acercamiento de su mediana. Es utilizada esta escala ordinal para muestras independientes. Es aplicable a muestras pequeñas siempre en cuando sean mayores que 6 y menores que 25 y este se transforma en valor Z, para conocer la probabilidad de que aquella sea o no significativa.

## **2.9. Aspectos éticos**

La presente investigación contó con las autorizaciones respectivas de la institución seleccionada para la realización de la investigación. El estudio es real y verdadero. Los datos e información son ciertas, son obtenidas de la misma realidad problemática a investigar.

Es por ello que se justo indicar que nuestra investigación cuenta con todos los procedimientos y pautas objetivas necesarias dentro de lo considerado de rigor científico establecidas por la Universidad César Vallejo y respetadas por el autor.

### **III. Resultados**

### 3.1. Resultados descriptivos

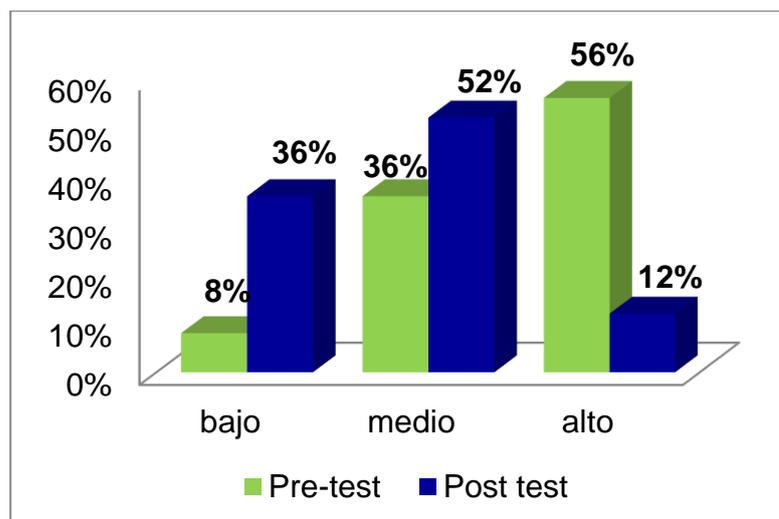
#### 3.1.1. Comportamiento agresivo

Tabla 7.

*Distribución de frecuencia del nivel de la variable comportamiento agresivo en el pretest y postest.*

Niveles	Frecuencia ( <i>f</i> )	Porcentaje (%)
<b>Pre-test</b>		
Bajo	2	8
Medio	9	36
Alto	14	56
Total	25	100
<b>Post-test</b>		
Bajo	9	36
Medio	13	52
Alto	3	12
Total	25	100

*Fuente: Elaboración propia*



*Figura 1: Niveles del comportamiento agresivo, pretest y postest del comportamiento agresivo de los niños de 5 años de edad de la IEI. N° 365 – “La Molina”, del distrito de Carabaylo*

#### **Interpretación:**

En la tabla 7 y figura 1, se observa los resultados del comportamiento agresivo de los niños de 5 años de edad de la IEI. N° 365 – “La Molina”, del distrito de Carabaylo en el pre test se muestran los siguientes niveles bajo (8%), medio (36%) y alto (56%). Luego en el post test después de la aplicación del programa, se obtuvo solo un 12% en el nivel alto, el 52% en el nivel medio, y un 36% en el nivel bajo.

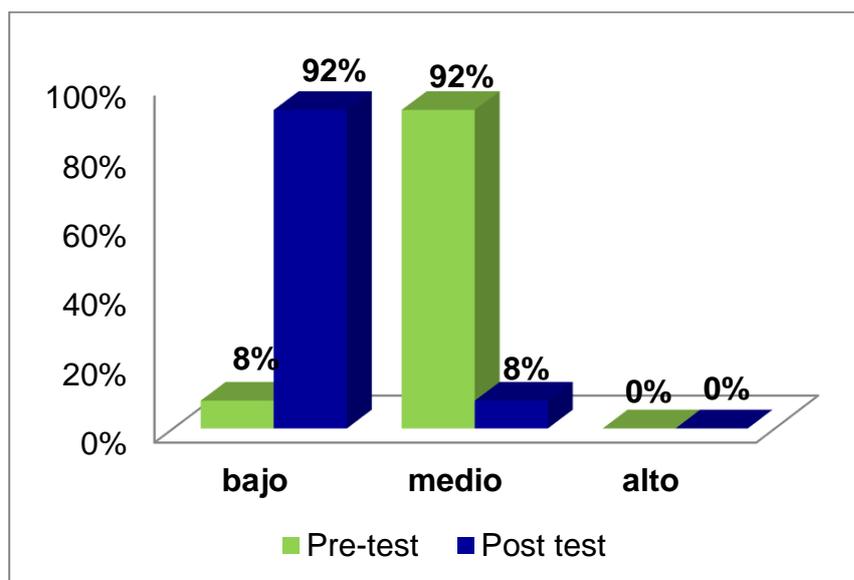
### 3.1.2. Agresividad física

Tabla 8.

*Distribución de frecuencia del Nivel de la dimensión agresividad física, en el pretest y postest.*

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
<b>Pre-test</b>		
Bajo	2	8
Medio	23	92
Alto	0	0
Total	25	100
<b>Post-test</b>		
Bajo	23	92
Medio	2	8
Alto	0	0
Total	25	100

*Fuente: Elaboración propia*



*Figura 2: Niveles de agresividad física, pretest y postest del comportamiento agresivo de los niños de 5 años de edad de la IEI. N° 365 – “La Molina”, del distrito de Carabaylo*

#### **Interpretación:**

En la tabla 8 y figura 2, se observa los resultados de la dimensión agresividad física de los niños de 5 años de edad de la IEI. N° 365 – “La Molina”, del distrito de Carabaylo en el pre test se muestran los siguientes niveles bajo (8%), medio (92%) y alto (0%). Luego en el post test después de la aplicación del programa, se obtuvo el 92% en el nivel bajo y el 8% en el nivel medio.

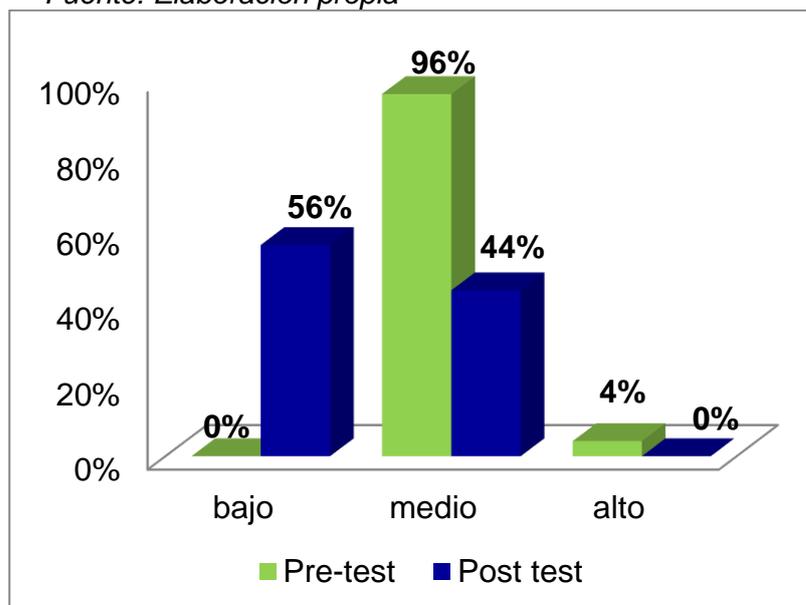
### 3.1.3. Agresividad verbal

Tabla 9.

*Distribución de frecuencia del Nivel de la dimensión agresividad verbal, en el pretest y posttest.*

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
<b>Pre-test</b>		
Bajo	0	0
Medio	24	96
Alto	1	4
Total	25	100
<b>Post-test</b>		
Bajo	14	56
Medio	11	44
Alto	0	0
Total	25	100

*Fuente: Elaboración propia*



*Figura 3: Niveles de agresividad verbal, pretest y posttest del comportamiento agresivo de los niños de 5 años de edad de la IEI. N° 365 – “La Molina”, del distrito de Carabayllo*

#### **Interpretación:**

En la tabla 9 y figura 3, se observa los resultados de la dimensión agresividad verbal de los niños de 5 años de edad de la IEI. N° 365 – “La Molina”, del distrito de Carabayllo en el pre test se muestran los siguientes niveles bajo (0%), medio (96%) y alto (4%). Luego en el post test después de la aplicación del programa, se obtuvo el 56% en el nivel bajo y el 44% en el nivel medio.

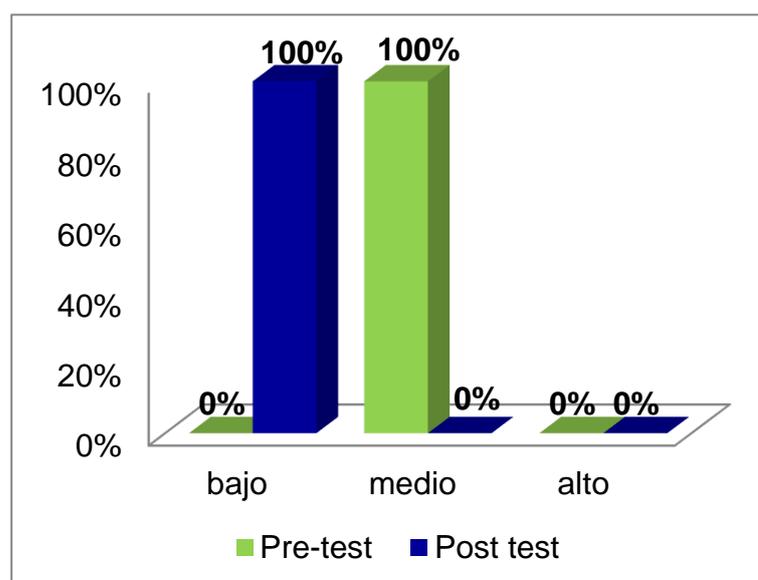
### 3.1.3. Agresividad psicológica

Tabla 10.

*Distribución de frecuencia del Nivel de la dimensión agresividad psicológica, en el pretest y posttest.*

Niveles	Frecuencia ( <i>f</i> )	Porcentaje (%)
<b>Pre-test</b>		
Bajo	0	0
Medio	25	100
Alto	0	0
Total	25	100
<b>Post-test</b>		
Bajo (0-20)	25	100
Medio (21-41)	0	0
Alto (42-62)	0	0
Total	25	100

*Fuente: Elaboración propia*



*Figura 4: Niveles de agresividad psicológica, pretest y posttest del comportamiento agresivo de los niños de 5 años de edad de la IEI. N° 365 – “La Molina”, del distrito de Carabayllo*

#### **Interpretación:**

En la tabla 10 y figura 4, se observa los resultados de la dimensión agresividad psicológica de los niños de 5 años de edad de la IEI. N° 365 – “La Molina”, del distrito de Carabayllo en el pre test se muestran los siguientes niveles bajo (0%), medio (100%) y alto (0%). Luego en el post test después de la aplicación del programa, se obtuvo el 100% en el nivel bajo.

### 3.2. Resultados inferenciales

#### 3.2.1. Comportamiento agresivo

##### Hipótesis general

**H<sub>0</sub>:** La aplicación del programa “Actividad Lúdica” no disminuye el comportamiento agresivo de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo 2016.

**H<sub>1</sub>:** La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye el comportamiento agresivo de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo 2016.

Tabla 11.

*Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis general según rangos y estadísticos de contraste.*

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
PRETEST – Rangos negativos		25 <sup>a</sup>	13,00	325,00
POSTEST Rangos positivos		0 <sup>b</sup>	,00	,00
Empates		0 <sup>c</sup>		
Total		25		

##### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	PRETEST - POSTEST
Z	-4,380 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,00001

De la tabla 11, se observa que existe predominio total de rangos negativos lo que indica que las puntuaciones del post test es inferior que las puntuaciones del pre test.

Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos de la tabla que se muestran, se tiene que el  $Z_c < Z_{(1-\alpha/2)}$   $-4,380 < -1,96$  (punto crítico), así mismo el grado de significación estadística  $p < \alpha$  ( $,00001 < ,05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la H<sub>1</sub>: La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye el comportamiento agresivo de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo 2016.

### 3.2.2. Agresividad física

#### Hipótesis específica 1.

H<sub>0</sub>: La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye en la agresividad física de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabaylo 2016.

H<sub>1</sub>: La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye en la agresividad física de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabaylo 2016.

Tabla 12.

*Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis general según rangos y estadísticos de contraste.*

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
suma1 - postsuma1	Rangos negativos	25 <sup>a</sup>	13,00	325,00
	Rangos positivos	0 <sup>b</sup>	,00	,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	25		

Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	POSTEST – PRETEST
Z	-4,383 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

De la tabla 12, se observa que existe predominio total de rangos negativos lo que indica que las puntuaciones del post test es inferior que las puntuaciones del pre test.

Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos de la tabla que se muestran, se tiene que el  $z_c < z_{(1-\alpha/2)}$   $-4,383 < -1,96$  (punto crítico), así mismo el grado de significación estadística  $p < \alpha$  ( $,000 < ,05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la H<sub>1</sub>: La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye la agresividad física de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabaylo 2016.

### 3.2.3. Agresividad verbal

#### Hipótesis específica 2.

H<sub>0</sub>: La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye la agresividad verbal de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabaylo 2016.

H<sub>2</sub>: La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye la agresividad verbal de de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabaylo 2016.

Tabla 13.

*Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis específica 2 según rangos y estadísticos de contraste.*

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
suma1 - postsuma1	Rangos negativos	25 <sup>a</sup>	13,00	325,00
	Rangos positivos	0 <sup>b</sup>	,00	,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	25		

#### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	POSTEST – PRETEST
Z	-4,386 <sup>b</sup>
Sig. asntótica (bilateral)	,000

De la tabla 13, se observa que existe predominio total de rangos negativos lo que indica que las puntuaciones del post test es inferior que las puntuaciones del pre test.

Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos de la tabla que se muestran, se tiene que el  $z_c < z_{(1-\alpha/2)}$   $-4,386 < -1,96$  (punto crítico), así mismo el grado de significación estadística  $p < \alpha$  ( $,000 < ,05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la H<sub>i</sub>: La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye la agresividad verbal de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabaylo 2016.

### 3.2.4. Agresividad psicológica

#### Hipótesis específica 3.

H<sub>0</sub>: La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye la agresividad psicológica de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabaylo 2016.

H<sub>3</sub>: La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye en la agresividad psicológica de de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabaylo 2016.

Tabla 14.

*Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis específica 3 según rangos y estadísticos de contraste.*

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
suma1 - postsuma1	Rangos negativos	25 <sup>a</sup>	13,00	325,00
	Rangos positivos	0 <sup>b</sup>	,00	,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	25		

Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	POSTEST – PRETEST
Z	-4,386 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

De la tabla 14, se observa que existe predominio total de rangos negativos lo que indica que las puntuaciones del post test es inferior que las puntuaciones del pre test.

Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos de la tabla que se muestran, se tiene que el  $z_c < z_{(1-\alpha/2)}$   $-4,386 < -1,96$  (punto crítico), así mismo el grado de significación estadística  $p < \alpha$  ( $,000 < ,05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la H<sub>i</sub>: La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye la agresividad psicológica de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabaylo 2016.

## **IV. Discusión**

## Discusión

La siguiente investigación titulada Programa “Actividad Lúdica” para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I. N° 365 “La Molina” – Carabayllo, 2016.

Se puede afirmar que el programa “Actividad Lúdica” influye significativamente en la disminución del comportamiento agresivo de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo 2016. Según Quintuña M. y Vásquez L. (2013) en su Tesis, “Estrategias para controlar la agresividad en niños de 3 a 4 años” en la Universidad de Cuenca, Ecuador, manifiesta que es importante el manejo de la agresividad dentro del aula, ya que con el uso y el empleo de las mismas se obtendrá resultados positivos que ayuden a disminuir la conducta agresiva. Tal es así que el autor concluye que la agresividad infantil dentro del ámbito escolar es un problema que ha existido siempre, ya que, la agresividad se da desde los primeros meses de vida, que es característico de cada niño, pero a partir de los tres años, con el incremento del lenguaje, en el niño se presenta más comportamientos agresivos. Así mismo al respecto según Morrera (2011) en su investigación titulada “El efecto de un programa de actividades lúdico-pedagógicas que benefician el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la escuela San Rafael de Naranjo” en la Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica, concluye que después de la aplicación del programa actividades lúdicas, los niños del grupo único de investigación le permitieron cumplir con las reglas fundamentadas, afirmando que las actividades lúdico-pedagógicas sí favorecieron el proceso de socialización e integración social de los niños y niñas del Centro mencionado, destacando que el juego es un proceso complejo que facilita a los niños dominar el medio que los rodea.

En Perú, Andrade (2014) En la tesis "El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a través del juego dramático" realizó una investigación con una muestra de 43 niños en 02 centros de Educación Inicial y 04 docentes, desarrollando así un estudio sobre la actividad lúdica como instrumento para modificar actitudes. Llegando a la conclusión que el entorno

del juego dramático se forma como un valioso medio de expresión que facilita la capacidad expresiva de los niños y la habilidad para gestionar conflictos a través de formas de expresión verbal-prosocial, asertivas. Además los niños que participan de las actividades de juego dramático han resuelto los conflictos de forma autónoma y directa. Según Martínez (2011) realizaron esta investigación con una población de 104 alumnos de 4° de primaria el cual conformó el total de la muestra. Se empleó la técnica de la encuesta y el instrumento aplicado fue la Escala de niveles de Agresividad EGA (2011) adaptada de 20 ítems, así como también se aplicó la Escala de Convivencia en el aula ECA, también adaptada de 20 ítems. Concluyó que no existía relación directa. Parra (2012). En sus tesis titulada "Programa de actividad lúdica para modular el comportamiento agresivo en niños de tercero de primaria en una Institución Educativa de Ventanilla-Callao", Concluyó que la aplicación de un programa de actividad lúdica incide en forma significativa en la modulación del proceder agresivo en niños, además se demostró, diferencias importantes en el cambio de actitudes en los niños después de su participación continua en el desarrollo del programa. Y finalmente Lian R. y Rodríguez L. (2011) El autor concluye que la utilización de este sistema de economía de fichas permite introducir una o varias conductas, alterar las frecuencias con que las conductas objetos de intervención se emiten o eliminan las conductas agresivas. Y por tanto estos procedimientos harán que las recompensas y premios sean lo más naturales posibles. Tras el análisis de los resultados estadísticos la aplicación del Programa de actividades lúdicas ha favorecido positivamente en la disminución de comportamientos agresivos físicos en los indicadores evaluados.

Respecto a la prueba de contraste de la hipótesis específica 2, los estadísticos muestran que con el uso y el empleo de las mismas se obtendrá resultados positivos que ayuden a disminuir la conducta agresiva. Tal es así que el autor concluye que la agresividad infantil dentro del ámbito escolar es un problema que ha existido siempre, ya que, la agresividad se da desde los primeros meses de vida, que es característico de cada niño, pero a partir de los tres años, con el incremento del lenguaje, en el niño se presenta más

comportamientos agresivos. Esto es más frecuente en los niños que en niñas, por lo tanto mediante la identificación y descripción de estrategias permitirá a las educadoras de una u otra manera disminuir y controlar dicha conducta agresiva en la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo 2016

Respecto a la prueba de contraste de la hipótesis específica 3, los estadísticos muestran benefician el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la escuela San Rafael de Naranjo” en la Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica, concluye que después de la aplicación del programa actividades lúdicas, los niños del grupo único de investigación le permitieron cumplir con las reglas fundamentadas, afirmando que las actividades lúdico-pedagógicas sí favorecieron el proceso de socialización e integración social de los niños y niñas del Centro mencionado en la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo 2016.

La presente investigación se respalda en la teoría conductista. Desde las teorías conductistas, la conducta agresiva se aprende por condicionamiento clásico ( asociación de un estímulo con otro que provoca la agresión intrínsecamente), por condicionamiento operante (recompensas de la conducta agresiva aumentan la probabilidad de su aparición) y mediante aprendizaje social (la conducta agresiva se aprende vicariamente a través de la observación de modelos reales y simbólicos). Desde esta última teoría, el comportamiento agresivo es el resultado del aprendizaje por imitación de modelos violentos.

## **V. Conclusiones**

## Conclusiones

El Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.

A continuación se detallan las conclusiones:

**Primera:** La aplicación del Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016 comprobando esta afirmación con los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y pos test que arrojaron resultados favorables al planteamiento de nuestra hipótesis. Y, dado que el valor de  $p$  es  $0,0001 < \alpha$  y  $Z (-4,380)$  es menor que  $-1,96$  (punto crítico); se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador; es decir, que la aplicación del programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.

**Segunda:** La aplicación del Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en la dimensión agresividad física en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016 comprobando esta afirmación con los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y pos test que arrojaron resultados favorables al planteamiento de nuestra hipótesis. Y, dado que el valor de  $p$  es  $,000 < \alpha$  y  $Z (-4,380)$  es menor que  $-1,96$  (punto crítico); se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador  $H_1$ : La aplicación del programa "Actividad Lúdica" disminuye la agresividad física de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 "La Molina", Carabayllo 2016.

**Tercera:** La aplicación del Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en la dimensión agresividad verbal en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016 comprobando esta afirmación con los resultados estadísticos de las

pruebas del pretest y pos test que arrojaron resultados favorables al planteamiento de nuestra hipótesis. Y, dado que el valor de  $p$  es  $0,00 < \alpha$  y  $Z(-4,386)$  es menor que  $-1,96$  (punto crítico); se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador; es decir, que la aplicación del programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 "La Molina", Carabayllo 2016 .

**Cuarta:** La aplicación del Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en la dimensión agresividad psicológica en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016 comprobando esta afirmación con los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y pos test que arrojaron resultados favorables al planteamiento de nuestra hipótesis. Y, dado que el valor de  $p$  es  $0,00 < \alpha$  y  $Z(-4,386)$  es menor que  $-1,96$  (punto crítico); se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador; es decir, que la aplicación del programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo psicológica en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.

## **VI. Recomendaciones**

## Recomendaciones

- Primera:** Los resultados de la presente investigación deben ser utilizados para fomentar las actividades lúdicas respecto a la autorregulación de las emociones y puedan ser plasmadas en el Plan Anual de Trabajo.
- Segunda:** Los docentes del nivel inicial deben considerar actividades lúdicas en su quehacer cotidiano para así fortalecer el trabajo en equipo y así formar en el niño de esta edad, la tolerancia, el respeto, la constancia y la paciencia.
- Tercera:** Al realizar la investigación queda también entredicho que la familia es un factor muy influyente en los comportamientos agresivos de los niños. Ellos repiten lo que ven y hablan de lo que escuchas; por lo tanto, se sugiere que las jornadas de escuelas de padres contengan la formación oportuna y pertinente sobre el tema de manejo y control de temperamentos y las buenas costumbres sociales.
- Cuarta:** Se propone tanto a la institución, docentes y padres de familia, realizar un trabajo conjunto, buscando beneficiar el acompañamiento de aquellos niños que presentan comportamientos de agresividad psicológica. De esta forma se analiza, evalúa y modifica este tipo de conductas con la aplicación del Programa "Actividad Lúdica", las cuales son múltiples e importantes de llevar a la práctica para mejorar dicha conducta y su interrelación con la familia, la escuela y en general.

## **VII. Referencias**

## Referencias

- Andrade (2014). *El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a través del juego dramático*. Tesis de maestría. Pontificia Universidad Católica del Perú. Perú.
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y acción: fundamentos sociales*. Barcelona: Martínez Roca.
- Carambula, P. (2010). *Violencia verbal con los niños*. En: <http://bellezaslatinas.com/psicologia/violencia-verbal>. Recuperada el 09 de diciembre de 2013.
- Cide, A. (1998). *El Desarrollo de Habilidades Sociales como Objetivo Educativo*. Una Aproximación Conceptual. México: Revista Educar N° 6.
- Enciclopedia de Psicología Adultos y Niños, para conocernos más y mejor (2008). *La Agresividad*. Recuperado el 01 de Mayo, de: <http://gentenatural.com/psicologia/pages/agresividad.htm>
- Fernández, L. (1996). *Violencia escolar*. Artículo de internet.
- García, A. y Benito, J. (2000). *La violencia en el ámbito escolar. Una aproximación a las preocupaciones del profesorado. La experiencia en la Región de Murcia, en J.A.*
- García, Moreno y Hernández (2011). *La conducta agresiva de preescolares en su tiempo libre y su relación con las áreas de expresión de la recreación*. (Tesis de maestría). Universidad regional "Miguel Hidalgo"- Tamaulipa, México.
- Lian R. y Rodríguez L. (2011). *La incursión del programa a través de la economía en la ficha de la conducta modificada" el nivel primario de la institución educativa nacional "Manuel González Prada" Chimbote, 2011*. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. Perú.

- Lleó, M. (2000). La violencia. En: Enciclopedia de Psicología Adultos y Niños, para conocernos más y mejor (2008)Articulo de internet.
- Lleó Fernández Rocío. (2000). La violencia en los colegios. Una revisión bibliográfica. Foro del debate. Recuperado el día 28 de septiembre del 2005 de la página: <http://roble.pntic.mec.es/~fromero/violencia/articulo.htm>
- Martínez y Moncada (2012). La convivencia de los educandos en los diferentes niveles de agresión perteneciente al nivel primario de la ciudad de Chimbote en el año 2011 de la institución educativa 88013 que lleva por nombre Eleazar Guzmán Barrón. Tesis de maestría.
- Mejía R. (2008). Cómo controlar la agresividad infantil. Revista Alternativas en Psicología. Recuperado el 30 de abril de 2008, de [http://www.amapsi.org/portal/index.php?option=com\\_content&task=view&id=91&Itemid=110](http://www.amapsi.org/portal/index.php?option=com_content&task=view&id=91&Itemid=110) Minedu<http://www.mineduc.cl/convivencia/politica.htm>, 2001.
- Millan, J. M. (1997). ¡Y yo en la tuya! El insulto y el genio de la lengua. Lingüística español. El Observador. Recuperado de [jami-llan.com/insultos.htm](http://jami-llan.com/insultos.htm). Madrid.
- Ministerio de Educación (2016) Programa SiseVe. Casos presentados 2013 - 2016.Disponible en [www.siseve.com](http://www.siseve.com).
- Monjas, M. (2000). Programa de entrenamiento de habilidades de inserción social, PEHIS, para niños en edad escolar. Editorial Cepe, Madrid, España.
- Monroy, A. J. & Sáez, G. (2011). Teorías sobre el origen del juego. En Revista Digital. EFDeportes.com Buenos Aires, Año 15, N° 153. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/> .Perú: (2014). Instituto Metropolitano de Planificación .INEI (26/02/2014)(p.63) boletín n° 19.

Morrera (2011). El efecto de un programa de actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la escuela San Rafael de Naranjo. Tesis de maestría. Universidad Estatal a Distancia. Costa Rica.

Oliveros D. y otros (2009). Violencia escolar Bullying en colegios estatales de primaria en el Perú. Estudio realizado por Miembros del Programa de Capacitación para la Atención Integral de las Víctimas de la Violencia de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos - Lima Perú.

OPS/OMS (2006). Informe Mundial sobre la violencia y la salud.

OMS <http://www.OMS.cl/>

Parra (2012). Programa de actividad lúdica para modular el comportamiento agresivo en niños de tercero de primaria en una Institución Educativa de Ventanilla-Callao. Tesis de maestría. Universidad San Ignacio de Loyola- Perú.

Risco, Y. (2001). Relación entre la preferencia de los comics televisivos con un alto contenido de violencia y el comportamiento agresivo de los estudiantes del 5° grado y 6° de primaria del colegio Pedro M. Ureña. Tesis de la sección de pos grado: Maestría en educación. U.N.T. Trujillo - Perú.

SISEVE (2014). Contra la violencia escolar .Sacado del Ministerio de Educación. Setiembre- 2014 .Publicado - Setiembre 2014

Quintuña y Vásquez (2013). Estrategias para controlar la agresividad en niños de 3 a 4 años” en la Universidad de Cuenca, Ecuador. Tesis de maestría. Ecuador.

Yuni, J y Urbano C. (2006). Técnicas para investigar: Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación (2da ed). Lima: San Marcos. [http://www.aidep.org/03\\_ridep/R36/Art.10.pdf](http://www.aidep.org/03_ridep/R36/Art.10.pdf)

## **VIII. Anexos**

## Anexo 1. Matriz de consistencia de la investigación

<b>título: Programa de "Actividad Lúdica" para disminuir comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina" Carabayllo.</b>			
<b>AUTOR: Br. Arquiniño Rios, Yeny Jessica.</b>			
<b>Problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Metodología</b>
<b>Problema principal:</b> ¿Cuál es el efecto del programa "Actividad Lúdica" en el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I. E. I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016?	<b>Objetivo general:</b> Determinar el efecto del programa de "Actividad Lúdica " en el comportamiento agresivo de los niños de 5 años de la I .E. I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.	<b>Hipótesis general:</b> La aplicación del programa "Actividad Lúdica" mejora significativamente la disminución del comportamiento agresivo de los niños de 5 años de la I .E. I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.	Variable Independiente: Programa "Actividad Lúdica" Variable Dependiente: Comportamiento agresivo. Tipo: Aplicada Nivel: Explicativo Diseño: Experimental Sub diseño: pre experimental.
<b>Problemas Específicos 1</b> ¿Cuál es el efecto del programa de "Actividad Lúdica" en el desarrollo de la agresividad física en niños de 5 años de la I .E. I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016?	<b>Objetivos Específico 1</b> Determinar el efecto del programa de "Actividad Lúdica" en la agresividad física en los niños de 5 años de la I .E. I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.	<b>Hipótesis Específico 1</b> La aplicación del programa "Actividad Lúdica" mejora significativamente la disminución de la agresividad física en los niños de 5 años de la I .E. I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.	<b>POBLACIÓN:</b> La población asciende a 25 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° "La Molina" Carabayllo, 2016. <b>TAMAÑO DE MUESTRA:</b> 25 niños y niñas Muestreo. No probabilístico por conveniencia. Método: Hipotético deductivo.
<b>Problemas Específicos 2</b> ¿Cuál es el efecto del programa de "Actividad Lúdica" en el desarrollo de la agresividad verbal en niños de 5 años de la I .E. I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016?	<b>Objetivos Específico 2</b> Determinar el efecto del programa de "Actividad Lúdica" en la agresividad verbal en los niños de 5 años de la I .E. I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.	<b>Hipótesis Específico 2</b> La aplicación del programa de "Actividad Lúdica" mejora significativamente en la disminución de la agresividad verbal en los niños de 5 años de la I .E. I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.	Técnica Observación Instrumento: Escala de comportamiento agresivo "FVP"
<b>Problemas Específicos 3</b> ¿Cuál es el efecto del programa de "Actividad Lúdica" en el desarrollo de la agresividad psicológica en niños de 5 años de la I .E. I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016? .	<b>Objetivos Específico 3</b> Determinar el efecto del programa de "Actividad Lúdica" en la agresividad psicológica en los niños de 5 años de la I .E. I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.	<b>Hipótesis Específico 3</b> La aplicación del programa de "Actividad Lúdica" mejora significativamente en la disminución de la agresividad psicológica en los niños de 5 años de la I .E. I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.	Método de análisis de datos. Tabla de distribución de frecuencias, absolutas, simples y porcentuales. -Gráficos de barras -Prueba de wincoxon.

## Anexo 2. Instrumento



## ESCALA DE AGRESIVIDAD (FVP)

Código

### I. Datos informativos

1.1. Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_  
 1.2. Fecha: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_

### II. Objetivo

La presente escala tiene por finalidad información importante de la percepción del docente del comportamiento agresivo de los estudiantes de 5 años, ya que los datos brindados servirán para planificar y desarrollar actividades recreativas para que puedas participar con tus demás compañeros.

### III. Instrucciones: Estimado docente:

Las preguntas que vas a responder se refieren a la percepción que tienes del comportamiento agresivo de los estudiantes en el en el aula. Lee atentamente en completo silencio las siguientes preguntas y marca una "X" en el cuadro de la respuesta con la que te identificas, resuelve en forma personal.

Responde con sinceridad y honestidad ya que no hay respuestas buenas o malas.

N°	Preguntas	Nunca (1)	Algunas veces (2)	Casi siempre (3)	Siempre (4)
1	¿Pelea con sus compañeros/as en clase?				
2	¿Le gusta golpear a sus compañeros/as?				
3	¿Cuándo está con cólera da empujones a sus compañeros?				
4	¿Cuándo sus compañeros/as no me dan lo que le pide, les pega?				
5	¿Si alguien le patear, le hace lo mismo?				
6	¿Cuándo está molesto, rompe objetos?				
7	¿Aprovecha la ausencia del profesor para agredir físicamente a algún compañero?				
8	¿Se burla de sus compañeros/as?				
9	¿Pone apodo a sus compañeros/as?				
10	¿Se fija en los defectos de sus compañeros/as?				
11	¿Cuándo un compañero/a le insulta, generalmente le responde con otro insulto?				
12	¿Dice malas palabras en el aula?				

13	¿Mira con desprecio a los niños más débiles?				
14	¿Disfruta cuando inspira miedo a los demás?				
15	¿Le gusta amenazar a sus compañeros/as?				
16	¿Habla mal de sus compañeros/as?				
17	¿Disfruta arrebatando las cosas a sus compañeros/as?				
18	¿Se encuentra seguro/a en el aula?				
19	¿Tiene problemas con sus compañeros/as del aula?				
20	¿Le han golpeado en el aula?				

**Muchas gracias por su colaboración**

## Anexo 3: constancia



“INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 365 LA MOLINA “

R.D. N° 1124 - 8 De Junio de 1982

SAN PEDRO DE CARABAYLLO A CARRETERA A HUARANGAL K.M 6.5 LA MOLINA

“Año de la Consolidación del Mar de Grau ”

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA I.E.I N° 365 “LA MOLINA “

Hace constar ;

Que, la Prof. **Yeny Jessica ARQUIÑIGO RIOS**, docente del Nivel Inicial , de la especialidad de Educación Inicial, con 30/ horas pedagógicas, condición de Contratada . se encuentra laborando en nuestra Institución Educativa Inicial “ La Molina ”; quien ha desarrollado el Trabajo de Investigación (Tesis ): Programa “Actividad Lúdica” para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “ La Molina “ Carabaylo, 2016.

Demostrando dedicación y cumplimiento en su labor pedagógica.

Se expide el presente a solicitud de la interesada, para los fines pertinentes del caso.

La Molina, Diciembre 14 del 2016



Mg. FLOR BLANCO SIQUENTES  
DIRECTORA

## Anexo 2. Base de dato del comportamiento agresivo

	A. Física							D1	A. Verbal						D2	A. Psicológica								D3	
	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7		i1	i2	i3	i4	i5	i1		i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8			
1	3	3	3	3	4	3	4	23	2	3	3	4	3	15	3	2	3	3	3	3	3	3	4	24	62
2	2	3	3	3	2	3	4	20	3	3	3	4	3	16	3	3	2	2	3	4	3	4	24	60	
3	3	3	3	4	3	4	3	23	3	3	3	3	3	15	3	2	2	3	3	3	3	3	22	60	
4	3	3	3	4	4	3	4	24	3	2	3	4	4	16	2	3	3	3	3	3	3	4	24	64	
5	3	3	4	3	3	4	3	23	3	3	3	2	3	14	3	2	3	3	2	3	3	3	22	59	
6	3	3	4	4	3	3	3	23	2	3	2	3	4	14	2	2	3	3	3	3	4	4	24	61	
7	4	2	3	3	4	4	3	23	3	2	3	3	3	14	3	2	2	3	3	4	3	4	24	61	
8	3	4	3	3	3	4	3	23	4	3	3	3	3	16	2	4	3	3	3	3	4	3	25	64	
9	4	3	3	3	3	4	4	24	3	2	3	3	4	15	2	3	3	4	3	3	3	3	24	63	
10	4	3	4	3	4	3	3	24	3	3	3	3	3	15	3	4	2	3	3	3	4	3	25	64	
11	4	3	3	4	4	3	3	24	2	2	2	2	3	11	3	3	3	3	3	4	3	4	26	61	
12	3	4	4	4	3	3	3	24	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	2	3	3	2	21	60	
13	3	3	4	3	3	4	3	23	3	3	4	3	4	17	3	3	2	3	3	3	3	3	23	63	
14	2	3	3	4	4	3	4	23	3	3	3	3	3	15	3	3	3	4	3	4	4	3	27	65	
15	3	3	3	4	4	4	3	24	4	2	4	4	4	18	3	4	3	3	2	3	3	3	24	66	
16	3	3	3	4	3	3	3	22	3	3	2	3	3	14	2	3	2	3	3	3	3	2	21	57	
17	3	2	3	3	4	4	3	22	4	3	3	3	4	17	3	4	3	3	3	4	4	2	26	65	
18	2	3	4	4	3	3	4	23	3	4	4	4	3	18	3	3	3	2	4	3	3	3	24	65	
19	3	3	4	4	3	4	3	24	3	3	3	3	3	15	2	3	2	3	3	3	3	3	22	61	
20	4	3	4	2	3	3	3	22	3	3	3	3	3	15	3	4	3	3	3	3	3	3	25	62	
21	2	3	4	4	3	3	3	22	3	3	3	3	4	16	3	3	2	3	3	4	3	3	24	62	
22	2	4	1	4	3	3	3	20	4	4	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	4	2	24	61	
23	3	3	2	3	3	3	3	20	2	3	3	2	3	13	3	3	3	3	3	3	3	2	23	56	
24	3	3	4	3	4	4	4	25	3	3	2	3	3	14	2	3	2	3	4	3	3	4	24	63	
25	4	3	3	4	4	3	4	25	3	3	4	3	4	17	2	3	2	3	4	3	4	2	23	65	

BASE DE DATOS DEL POST TEST DE COMPORTAMIENTO AGRESIVO																									
	A. Física							D1	A. Verbal					D2	A. Psicológica								D3		
	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7		i1	i2	i3	i4	i5		i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8			
1	1	2	2	1	1	2	1	10	2	1	1	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	34
2	1	2	2	2	1	2	2	12	2	1	1	2	2	8	2	2	2	2	2	1	2	3	16	36	
3	1	1	2	1	1	2	2	10	2	1	2	2	2	9	1	2	2	2	2	1	2	2	14	33	
4	2	1	2	1	1	2	2	11	2	1	1	2	3	9	1	2	2	2	2	1	2	2	14	34	
5	2	2	2	1	2	2	1	12	2	1	1	2	3	9	2	2	2	1	2	2	2	3	16	37	
6	1	2	2	1	1	2	2	11	1	1	1	2	2	7	2	2	2	1	2	1	1	2	13	31	
7	1	2	1	1	1	2	1	9	2	1	2	2	2	9	1	2	2	2	2	1	1	2	13	31	
8	2	1	2	2	3	2	2	14	2	2	2	1	1	8	2	1	1	1	2	2	3	2	14	36	
9	1	2	2	1	1	2	1	10	2	2	2	2	2	10	1	1	2	2	1	1	2	2	12	32	
10	1	1	2	1	1	2	1	9	1	1	2	2	2	8	1	2	2	2	2	1	2	2	14	31	
11	1	1	2	1	2	2	2	11	2	2	2	1	2	9	1	2	2	1	2	1	2	2	13	33	
12	2	1	2	1	1	2	1	10	2	1	3	1	2	9	2	2	2	1	1	1	2	2	13	32	
13	1	1	2	1	2	1	1	9	2	1	2	1	2	8	1	2	1	1	2	1	2	2	12	29	
14	2	1	1	2	2	2	2	12	2	3	3	2	1	11	1	2	1	2	2	2	2	2	14	37	
15	1	2	2	1	1	1	1	9	2	1	3	1	2	9	2	2	2	1	2	1	2	2	14	32	
16	1	2	1	1	1	2	2	10	1	3	2	2	2	10	2	2	2	1	1	1	1	1	11	31	
17	1	1	2	1	1	1	2	9	2	3	2	1	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	16	35	
18	1	1	1	1	1	1	1	7	1	3	1	1	2	8	2	1	2	2	2	1	2	2	14	29	
19	1	1	2	1	1	1	1	8	1	1	2	2	2	8	1	1	1	1	2	1	1	2	10	26	
20	2	1	2	2	2	1	1	11	2	2	1	2	2	9	1	1	2	2	2	2	1	2	13	33	
21	1	2	2	1	1	1	2	10	2	1	2	2	1	8	2	2	1	1	1	1	1	2	11	29	
22	1	2	2	3	3	2	1	14	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	2	9	28	
23	2	2	2	3	2	3	2	16	2	3	2	1	2	10	1	2	1	2	2	3	2	2	15	41	
24	2	1	2	3	3	2	2	15	2	3	2	2	2	11	2	2	3	3	2	2	2	3	19	45	
25	1	1	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	2	2	2	17	39	

## Anexo 3. Programa

**PROGRAMA****ACTIVIDAD LÚDICA**

## INTRODUCCIÓN

Cuando hablamos de agresividad en la infancia, hacemos referencia a conductas agresivas debidas muchas veces debidas a frustraciones o desencadenantes de irritabilidad, desafío a la autoridad y necesidad de llamar la atención, este comportamiento por lo general aparece alrededor de los 4 años y deben ir modificando en torno a los 6-7 años de edad, cuando el niño entra en una nueva etapa de desarrollo. Mientras que la conducta impulsiva en niños y niñas pequeños se desarrolla de los 2 a los 6 años de edad.

Pero al margen de los parámetros “normales” es importante tener en cuenta que la agresividad puede aprenderse en el ámbito familiar ya que los niños interiorizan este tipo de comportamientos y los reproducen; si los padres son menos cariñosos y tolerantes pero se comportan con más agresividad, ellos tenderán a hacer lo mismo. Socialmente tampoco existen muchas referencias positivas, dado que las prisas, la tensión, el estrés, la ansiedad, la educación basada en la competitividad, favorecen las conductas agresivas. La televisión, los videojuegos también desempeñan un papel importante en la sociedad actual.

Por ello es importante enseñar desde pequeños el reconocimiento de sus emociones, el autocontrol, la tolerancia y la importancia de expresar y recibir afecto. Para ello se ha planteado un programa que a través de diversa estrategias artísticas, narrativas y sobre todo lúdicas, abordará estos temas.

## PROGRAMA “ACTIVIDAD LUDICA”

### DATOS REFERENCIALES

DIRIGIDO A :

I.E. “La Molina” de Carabaylo

POBLACION BENEFICIARIA :

Estudiantes del aula de 5 años, profesoras y Padres de Familia.

DURACION DEL PROGRAMA:

15 semanas

RESPONSABLE DE LA EJECUCION:

Lic. Yeny Arquiñigo Rios

DESCRIPCION DEL PROGRAMA:

El Programa de Actividad Lúdica, está basado en aportes teóricos Javier Armendáriz Cortez, psicoterapeuta quien trabaja bajo la corriente Gestalt. Cabe mencionar que este tipo de terapia utiliza el juego, en el que el niño aprende del mundo, explora sus sentimientos y emociones, la misma que cuenta con técnicas como: expresión corporal, expresión plástica y narrativa, expresión sensorial, expresión afectiva. Basado en estos fundamentos se aplicara el programa en un aula de clases.

### JUSTIFICACIÓN

Es necesario la realización del este programa pues trata la problemática detectada en la población, el cual es un tema de interés actual y sobre todo brindar estrategias concretas para intervenir sobre la problemática con actividades lúdicas para disminuir el comportamiento agresivo en los niños y niñas de 5 años. Ya que tratar la conducta agresiva no implica solamente su

reducción o eliminación, sino también es necesario que las educadoras fortalezcan dentro del aula de clases comportamientos alternativos a la agresión.

Mediante la descripción de técnicas que permitan controlar la agresividad, se brindara a las educadoras mayores estrategias para el correcto manejo y empleo de las mismas, de esta manera se logrará obtener resultados favorables para la disminución y modificación de las conductas agresivas.

Finalmente se considera importante y necesaria la realización del presente programa porque, aún no existen trabajos de investigación relacionados a la variable de estudio que se hayan tratado de forma directa en instituciones educativas de la UGEL 04, del Distrito Carabayllo.

## MARCO TEÓRICO

### Conceptos del Juego

La palabra juego proviene del latín ludus, perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano. La actividad lúdica es cuando el niño realiza una acción y presupone una acción que tiene un carácter simbólico (Venguer, 1983). La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír o llorar, que deben ser canalizadas.

### Características del juego

Según los estudios realizados por Rael (2009), el juego de los niños tiene en síntesis las siguientes características básicas:

Se trata de una actividad placentera, ya que el elemento clave del juego es que se produce por un placer intrínseco que obtiene el jugador; es autotélico. Tiene finalidad en sí misma, se realiza por la satisfacción de realizarla. Ocurre sin propósito real, sin objetivos, metas o finalidades

manifiestas. Pero también puede orientarse a ciertos objetivos según lo deseen los participantes; tiene un efecto estimulador y a la vez relajante; jugar conlleva en ocasiones tensión, puesto que en los juegos se deben aceptar retos y superar obstáculos; las actividades realizadas en el marco del juego son producto de la ilusión. En el juego se puede conseguir todo lo que se desee. Esto es así, porque no importa el beneficio que puede reportar, colma el deseo de realización; si bien, el mundo del juego real son dos planos interrelacionados, el pase de uno a otro es continuo y constante; en el juego se hallan implicados los conocimientos y las habilidades que se poseen en un momento dado. Para realizar ciertas actividades lúdicas se han de poner en marcha determinadas acciones que a veces se encuentran en fase de adquisición o consolidación; en los juegos se logra nueva información y aseguran lo aprendido; en el mundo del juego el niño/a pone en acción todas sus capacidades físicas y mentales, lo cual colma todas sus expectativas de ejecución y dominio. Ello se produce en una situación sin presión o con una presión libremente asumida no impuesta desde fuera por los adultos; el juego responde a la necesidad de ser activo, moverse, imitar y explorar. Todo ello se lleva a cabo en situaciones de bienestar y seguridad. Sólo cuando el niño conoce un ambiente se atreverá a jugar en él. (p. 2).

### Elementos del juego

Para Trejo et ál. (2004) el juego presenta los siguientes elementos:

Propósito: a menudo el juego es espontáneo, puede ser sugerido por uno o varios niños o pueden ser propuestos por los docentes, pero el juego es esencialmente una actividad libre. (p. 284)

Área de juego y elementos: El área es el espacio donde se realiza el juego. Los elementos son los objetos y/o juguetes utilizados. (p. 285)

Número de jugadores: El juego puede ser individual o colectivo. (p. 285)

Reglas: Debe tener claro el niño que se debe respetar las pautas que rige el juego y que si quebranta automáticamente es descalificado. (286)

Roles: Permite a los jugadores asumir un papel central en el desarrollo del juego. Los roles se deben respetar y desarrollar con naturalidad. (p. 286)

Resultados: Los juegos no se consideran como el final de los mismos, porque hay juegos que por su capacidad creativa puede durar horas y no tener un final.(p. 286)

## TEORÍAS EXPLICATIVAS SOBRE EL JUEGO

Las teorías que dan fundamentos lógico-deductivos y explicativos sobre el origen y desarrollo de los juegos en los niños son enfocadas desde las disciplinas que las sustentan encontrando así teorías fisiológicas, antropológicas, biológicas, psicoevolutivas, entre otras.

### Teoría fisiológica.

Según Monroy y Sáez (2011) la teoría fisiológica del juego, llamada también teoría del descanso y la distracción: que por tanto está en mayor o menor medida presente en todo ser humano. Sin embargo, dentro de ellas se pueden distinguir dos corrientes claramente diferenciadas: la del recreo, defendida por Schiller, para quien el ser humano necesita un movimiento que le dé placer, lo cual encuentra en el juego; y la del descanso, postulada por Lazarus, para quien el juego es básicamente un mecanismo de economía energética. (p. 1).

### Teoría antropológica.

La teoría antropológica del juego para Monroy y Sáez (2011) es:

Lo más importante es la función socializadora y cultural del juego. Vigotsky considera que el juego no nace del placer, sino de las necesidades y frustraciones del niño, las cuales en gran parte vienen dadas por su situación social. El niño siente una necesidad de acción siempre que hay una necesidad no cubierta. Por el contrario, en una sociedad en la que lograrse satisfacer todos sus deseos de forma inmediata, nunca tendría lugar la aparición del juego. (p. 1).

## Teoría Psicológica

Dependerá de la corriente psicológica a la que pertenezca el autor, entre las principales tenemos:

### a) Teorías de la autoexpresión.

Según esta teoría cuyos autores son Manson y Mitchel el juego sirve al niño como vía para representar distintos roles sociales a través del cual manifiesta su personalidad ante los demás (citado por Llerena, 2015).

### b) Teoría Psicoanalítica.

Freud el padre del psicoanálisis se refirió sobre el juego como una actividad simbólica, donde el niño pequeños tratan de vencer en su juego las experiencias desagradables, según Melanie Klein por intermedio del juego el niño transforma las experiencias sufridas pasivamente en activas y cambia el dolor en placer, dando a estas experiencias primitivamente dolorosas un final feliz (citado por Llerena, 2015).

## Teoría Cognitiva

Esta teoría sustentada por Piaget distingue el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura. Piaget afirma, el acto intelectual persigue siempre una meta que se halla fuera de él; el juego, en cambio tiene un fin en sí mismo. Existen tres categorías principales de juego en la primera infancia: el juego de ejercicio, el juego simbólico, el juego reglado pueden presentarse simultáneamente. Durante la fase sensoriomotora aparecen los juegos como ejercicio. Los juegos simbólicos alcanzan el mayor desarrollo entre los tres y los seis años, mientras que los juegos reglados van ganando interés y alcanzan su punto culminante alrededor de los diez años. (Armendariz, 2006, citado por Llerena, 2015).

## Antecedente Histórico

La Ludoterapia se desarrolla a finales del siglo XX, los psicoanalistas Anna Freud, Hermine Von Hugh, y el pedagogo psicoanalista August

Aixchhorn, puede decirse fueron los primeros en utilizar la ludoterapia en el tratamiento psicoanalítico con los niños, al ver la confianza que generaba el paciente en las sesiones terapéuticas, poco después fue utilizada como una herramienta terapéutica, por la psicoanalista Melanie Klein quien aplicó el juego terapéutico en un niño que se negaba a hablar en su tratamiento (Armendariz, 2006).

#### Importancia de la Ludoterapia

El juego es el medio ideal para conocerse y darse a conocer, involucra al niño en su totalidad; físico, cognitivo y social. Si bien el juego se empezó a utilizar únicamente para mejorar el proceso terapéutico, para entablar rapport, empatía, hoy en día es considerado, como un tipo de terapia, gracias a su importancia que involucra en los niños para la expresión de las emociones. Lo que hace que no solo se limite al ámbito de psicológico, sino que también se cogido por otras áreas, como en esta investigación que será aplicada en un contexto pedagógico, ya que la Ludoterapia es un medio de expresión seguro y no invasivo, en donde es más fácil que el niño exprese sus sentimientos, emociones y problemas a través del juego.

#### DIMENSIONES DEL PROGRAMA

Estas dimensiones están basada en el enfoque de Lutoreapia trabajado por Javier Armendariz Cortez (2006).

#### Expresión Corporal y movimiento

Arteaga (2003) los define como:

El lenguaje que se convierte en materia educativa y se utiliza para el desarrollo potencial de la capacidad expresiva del ser humano, fomentando el conocimiento personal, la comunicación interpersonal y la exteriorización de los sentimientos internos del individuo (comunicación introproyectiva), a través de gestos, posturas y movimientos expresivos (25).

La experiencia corporal es importante para el desarrollo del niño ya que explorando el movimiento del cuerpo como primer agente de aprendizaje y expresión, el mismo que al ser dañado o maltratado de alguna forma generan confusión, miedo, ansiedad y hace que se evite el contacto físico o se descargue inapropiadamente las emociones en actos de violencia. Muchos niños necesitan del juego corporal y de movimiento para poder reconstruir una relación confiable, permitiendo reconocer sus fronteras y las de otros. (Armendariz, 2006)

### Expresión sensorial

El niño a través de la expresión sensorial experimenta actividades con las cuales se siente valorado, reconocido y aceptado. Por ello es necesario potenciar un entorno rico en estímulos adecuados buscando funciones que le permitan al niño estar en contacto consigo mismo, a aprender a confiar, usar su cuerpo y sensaciones para obtener un contacto más funcional con lo que le rodea. El juego sensorial creativo utiliza materiales como arena, agua, arcilla, pintura de manos, que facilitan que el niño pueda conocer, explorar a través de sus sentidos, sensaciones para desarrollar condiciones de autoconocimiento y auto aceptación. (Llerena, 2015)

### Expresión Afectiva

El niño que ha crecido en un ambiente familiar en el que se le ha apoyado, respetado y se le han corregido con afecto sobre los aspectos que debe mejorar, será una persona que seguramente tendrá la capacidad de respetar la diferencia y será acertada en su manera de comunicarse con los demás. Pero cuando al niño se le niega la oportunidad de vivir y compartir afecto desde que está pequeño, el niño se torna inseguro y esto conlleva a estar a la defensiva llegando hasta estar siempre a la ofensiva faltándose el respeto a sí mismo y a los demás llegando con el tiempo a trasgredir las normas familiares y más delante de la sociedad.

Por ello dentro de terapia de juego el niño puede expresar sus emociones, sentimientos con libertad, esto facilita a los niños que han sufrido

pérdidas o carencias afectivas, niños con problemas de vínculo, apego y comunicación, desarrollen un efecto sanador, donde puedan encontrarse y sentirse como seres importantes. Esta técnica cuenta con diversas actividades nombrando a las más importantes en la reducción de la agresividad.

#### Expresión Plástica y narrativa

Los niños que han experimentado vivencias dolorosas las integran a su historia personal construyendo significados acerca de la vida, y plasmando su historia con sus acciones, actitudes y su relación frente a las demás personas. Estos significados pueden ser emocionalmente debilitadores, llenos de culpa y miedo. Mediante la terapia de juego se tiene la oportunidad de contrastar y reestructurar estos significados que ha dado a su historia personal, ya que la forma en que cuenta su experiencia, puede guiar el camino que tendrá en su auto concepto y en la resolución de sus conflictos.

Los niños son inventores, tienen tantos deseos de conocer el mundo, pero también de re-inventarlo, de descubrir sus leyes y utilizarlas para sus propias creaciones experimentando siendo pintores, escultores, artistas para hacer con sus manos su propia obra de arte. (Citado por Llerena, 2015)

#### OBJETIVOS DEL PROGRAMA

##### Objetivo General

Aplicar una serie de Actividades Lúdicas basadas en la Ludoterapia como estrategia para disminuir la agresividad en los niños de inicial de 5 años del colegio “La Molina” en el distrito de Carabayllo, en el presente año 2016.

##### Objetivos Específicos

Aplicar actividades de expresión corporal como estrategia para disminuir la agresividad en los niños de inicial de 5 años del colegio “La Molina” en el distrito de Carabayllo, en el presente año 2016.

Aplicar actividades de expresión sensorial para disminuir la agresividad en los niños de inicial de 5 años del colegio “La Molina” en el distrito de Carabaylo, en el presente año 2016.

Aplicar actividades de expresión afectiva para disminuir la agresividad en los niños de inicial de 5 años del colegio “La Molina” en el distrito de Carabaylo, en el presente año 2016.

Aplicar actividades plásticas y narrativas para disminuir la agresividad en los niños de inicial de 5 años del colegio “La Molina” en el distrito de Carabaylo, en el presente año 2016.

## METODOLOGÍA

### Técnicas

En el desarrollo de las sesiones se emplean las siguientes técnicas:

Técnicas de expresión corporal y movimiento

Técnicas de expresión sensorial

Técnicas de expresión afectiva

Técnicas de expresión plásticas

Técnicas de expresión narrativa.

Actitud del facilitador y las participantes

El facilitador debe ser una persona cálida, respetuosa y dinámica para los niños. Debe crear un ambiente de trabajo adecuado, agradable y sobre todo de confianza, además debe saber escuchar a todos los participantes y dirigirse a ellos con respeto empleando un lenguaje claro y sencillo. Por último debe ser una persona creativa que encuentre estrategias oportunas para llegar al niño, además de comprender e identificar las emociones de los estudiantes, y sobre todo muestre con ejemplo la forma adecuada de gestionar las emociones y solucionar conflictos de forma asertiva

## Desarrollo del Programa

El programa tiene una duración de 3 meses, en el cual se realizarán 15 sesiones, tres dirigidas a los padres de familia y 12 dirigidas a los niños y niñas del aula de 5 años. El programa se divide en tres fases:

### Fase de Sensibilización

Estará dirigida a padres y docentes del aula, a los cuales se les brindará una charla participativa sobre la “Agresividad”.

### Fase de Aplicación

Estará dirigida a los estudiantes del aula de 5 años de la institución Educativa “La Molina”, así como la aplicación de un taller vivencial para los padres de familia cuyo tema será “Disciplina un acto de amor”.

### Fase de Evaluación

Estará dirigida a padres, niños y maestros que participaron del programa. En esta fase se evaluarán los resultados del programa y se culminará en un “Taller Lúdico” entre padres e hijos. Cronograma de actividades





## Sesiones del Programa

## SESION 1: "FRANKLIN TIENE UN MAL DIA"

ON	DIMENSI	Agresividad física, verbal y psicológica
O	OBJETIV	<p>Lograr que los niños se identifiquen con el personaje del cuento y verbalicen sus sentimientos y emociones</p> <p>Lograr a través de cuento se pueda explorar sobre las reacciones familiares de una forma no invasiva</p>
	ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
	TIEMPO	40 minutos
	INICIO	<p>Presentación de material</p> <p>Cuento de Franklin la Tortuga en Rotafolio</p>
OLLO	DESARR	<p>Narración del Cuento</p> <p>La maestra reúne a los niños en media luna, buscando que todos se sientan cómodos y puedan visualizar las imágenes del cuento y empieza a narra en rota folio.</p> <p>El cuento se Titula "Franklin tiene un mal día". El cuanto narra como un día en especial Franklin siente que todo le sale mal, pues tienen una mala actitud frente a todo lo que le ocurre, pero todo estas reacciones tienen un trasfondo el cual es qué extraña mucho a su amiga Nutria q se mudó, pero Franklin no sabe cómo expresarlo, su padre lo ayuda, en este camino de reconocer sus emociones y con mucha paciencia le muestra otra alternativa de solución.</p> <p>En una parte de la lectura haremos un alto para preguntar a los niños ¿Por qué creen que Franklin ha pateado los bloques?, ¿Por qué creen que Franklin este llorando?, ¿Qué estará pasando con Franklin?, ¿Qué creen que hará su papa?, etc. En este preciso momento el niño se puede sentir identificado con Franklin y con estas preguntas exploratoria podríamos conocer más de su mundo personal y familiar, mucho podrían decir que el padre le pegara, otros que el padre hablara con él, etc. Se emplearan las preguntas para explorar a profundidad sin ser invasivos.</p> <p>Momento de la Asamblea:</p> <p>Finalizado el cuento se consolidara el tema del reconocimiento de emociones y de saber expresarlo adecuadamente, a partir de las intervenciones y las experiencias de los niños.</p>

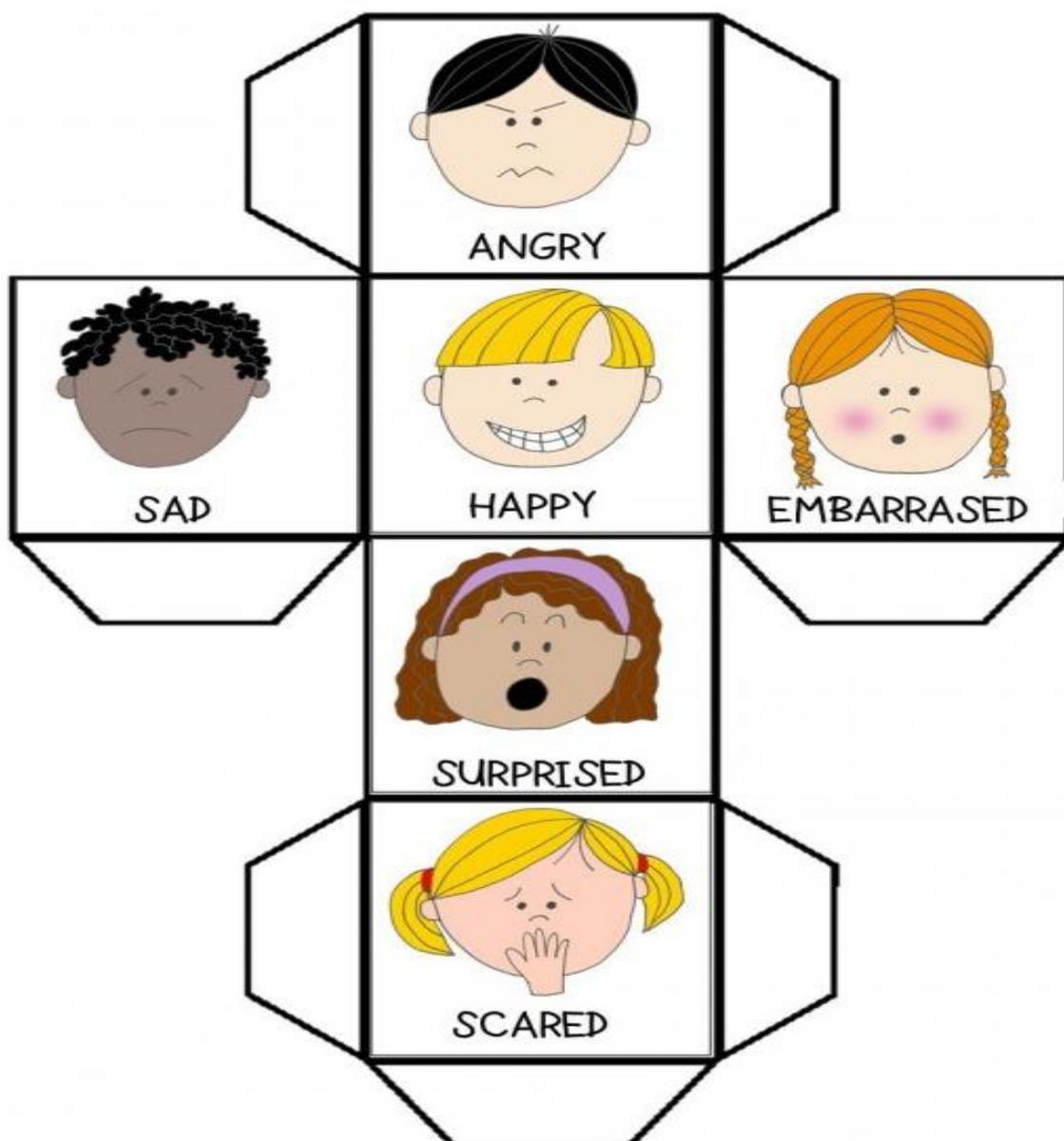
CIERRE	<p>Momento de la expresividad plástica/Feedback</p> <p>Dibujan libremente sobre el cuento.</p> <p>Para finalizar las sesiones les pediremos a los niños que nos ayuden a enviarle un mensaje de voz a Franklin para que este se sienta mejor. Y colocándolos en círculo, pediremos que cada uno le dé un mensaje de aliento para él. Finalmente reproduciremos estos mensajes para ser oídos y simularemos enviárselo.</p>
OS	RECURS Grabadora



## SESION 2: "EL DADO DE LAS EMOCIONES"

ON	DIMENSI ON	Agresividad física, verbal y psicológica
O	OBJETIV O	Lograr que los niños relacionen sus experiencias con diversas emociones Lograr que le niño verbalice sus experiencias y emociones en grupos de manera no invasiva.
	ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
	TIEMPO	40 minutos
	INICIO	Presentación de material Dado de emociones Hojas bond y colores
OLLO	DESARR OLLO	<p>Para esta actividad, la maestra presentara un dado enorme en cuyos lados estarán graficadas las diferentes emociones: Miedo, alegría, desagrado, tristeza, furia y sorpresa (sorprendido). A continuación la maestra presenta el dado y pregunta a los niños para que creen que servirá, una vez que los niños plantean alternativas la maestra les explicara la utilidad del dado, explica sobre las emociones graficadas y les indicara para que lo emplearan en esta ocasión.</p> <p>Explicándolo de la siguiente manera: Cada niño tirará el dado al aire y cuando llegue al suelo, éste deberá pensar y comentar alguna situación en la que se haya sentido como la imagen que le haya tocado al lanzar el dado, por ejemplo, si un niño tira el dado y le sale la imagen del rostro triste, debe comentar alguna situación que lo haga sentir triste o alguna situación que recuerde que lo puso triste. De esta manera todos los niños deben lanzar el dado y compartir diversa experiencias de manera que puedan ir identificándola, para ello la maestra debe ayudar a identificar mejor sus emociones.</p> <p>Momento de la Asamblea:</p> <p>Finalizada la actividad nos reunimos en círculo y se preguntara como se sintieron al recordar diversa emociones y se profundizara más sobre este tema.</p>

CIERRE	<p>Momento de la expresividad plástica/Feedback</p> <p>Para finalizar esta sesiones se brindan hojas y colores a cada niño para que pueda dibujar alguna experiencia agradable o desagradable que recuerde, seguidamente la maestra pasara por cada lugar y preguntara de que trata su dibujo y como se sintió en esa oportunidad, plasmando lo informado por el niño detrás de sus dibujo.</p>
OS	<p>RECURSOS</p> <p>Hojas bond Colores</p>



## SESION 3: "EL RABIOMETRO"

ON	DIMENSI	Agresividad física, verbal y psicológica
O	OBJETIV	Lograr que los niños identifiquen cuando se sienten enojado Lograr que el niño sea consiente de los niveles de rabia que puede contener en su cuerpo.
	ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
	TIEMPO	40 minutos
	INICIO	Presentación de material Lamina 1 y 2: Expresión enojado Rabiometro
	DESARR OLLO	<p>Para esta actividad, la maestra presentara una serie de láminas la cual ira explicando detalladamente las cuales responderán a las siguientes preguntas</p> <p>¿Cómo se encuentra estos niños? (lamina 1) Rpta. Enojado ¿Solamente enojado?. Hablamos sobre la furia ¿Cuándo sentimos furia? ¿Cómo expresamos la furia? ¿Qué cambia en nuestro cuerpo cuando nos sentimos furioso? (Se muestra y describe la lámina 2)</p> <p>Los ojos miran fijo y levantamos las cejas, una mas que otra y fruncimos el entrecejo Nuestra respiración cambia, se acelera El cuerpo se pone tenso y en posición de pelea</p> <p>¿Cuánta Rabia podremos soportar?</p> <p>Las personas tenemos una especie de recipiente donde juntamos la rabia, en algunos niños ese recipiente se llena muy rápido lo que hace que sus rabia desborde rápidamente por ello cualquier cosa los hace estallar, en cambio otros niños llena su recipiente de rabia lentamente, pero cuando acumulan mucha rabia también pueden explotar.</p>

CIERRE	<p>Momento de la expresividad plástica/Feedback</p> <p>Finalizada la exposición de la maestra preguntamos a los niños si ellos pueden identificar cuanta rabia pueden tolerar. En esta parte de la sesión se buscara el debate entre todos los niños pues es difícil que ellos lo identifiquen pero sus compañeros podrán identificar quien no tolera mucha rabia, para ello la maestra deberá ser mediadora y guía, les brindaremos a los niños una hoja con un Rabiómetro y cada uno identificara cuanta rabia puede contener en su rabiometro, para ello deberá pintarlo hasta donde considere que esta su rabia</p>
OS RECURS	Lamina del rabiometro Colores



EL RABIOMETRO



## SESION 4: "EL VOLCAN"

ON	DIMENSI	Agresividad física, verbal y psicológica
O	OBJETIV	Lograr que el niño a identifique las emociones que acompañan sus comportamientos impulsivos, lo cual le permitirá tomar conciencia de sus propias sensaciones y, en un segundo momento, controlarlas
	ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
	TIEMPO	40 minutos
	INICIO	<p>Presentación de material</p> <p>Volcán elaborado con botella y papel craf</p> <p>Video sobre volcán</p> <p>Materiales de experimento</p>
OLLO	DESARR	<p>La maestra iniciara la sesión presentándole una objeto cubierto, les dará pistas de que se trata y los niños deben adivinar. Una vez que adivinen que se trata de un volcán la maestra le explicara qué es un volcán y el daño que puede causar cuando este hace erupción.</p> <p>Para consolidar esta idea se mostrara un video de la erupción de un volcán y el daño que este causa. Luego de visualizar el video, mencionara que este volcán se parece un poco a cada uno de nosotros, pues hay ocasiones que nos enojamos tanto que podemos explorar, descontrolarnos y lastimar a las personas que estén cerca de nosotros.</p> <p>Para que los niños puedan visualizar mejor la erupción de un volcán realizaremos un experimento sencillo con el volcán que se les presento en un inicio (apéndice 1).</p> <p>Luego que todos niños observaron erupciona el volcán los reunimos en círculo y se dialogara sobre el video y el experimento realizado sobre el volcán. Profundizaremos en el daño que los volcanes causa a las personas que están más cerca de el cuándo este erupciona. Luego se preguntara a los niños como reaccionan cuando algo los hace enfurecer, explotan como un volcán o tratan de tranquilizarse</p>

CIERRE	<p>Momento de la expresividad plástica/Feedback :</p> <p>Para finalizar esta actividad pediremos que los niños se relaje, se recuesten en el piso y cierren sus ojos e imaginen que en su interior hay un gran volcán. Después le explicamos que cuando nos enfadamos, es como si el volcán que tenemos dentro comenzara a calentarse, se descontrola y hace una gran erupción lastimando, mucha veces sin querer, a las personas que están más cerca nuestro. Por ello es importante darnos cuenta cuando empezamos a enojarnos que debemos tranquilizarnos para evitar explotar y lastimar a los demás y a nosotros mismos, expresar lo aprendido mediante un cartel creado por los niños.</p>
OS RECURS	<p>Hojas bond Colores</p>

-50-

# Un volcán en tu salón

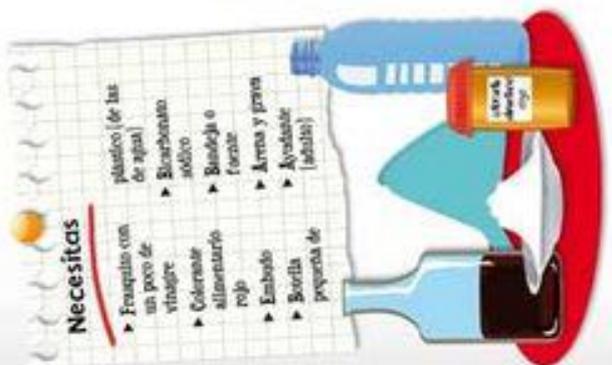
La lava de los volcanes está formada por rocas fundidas que se encuentran a gran profundidad y que, debido al calentamiento de los gases que hay en el interior del volcán, de vez en cuando son expulsadas al exterior. Este experimento reproduce este fenómeno.



1 Añade al frasco con vinagre un poco del colorante rojo y resérvalo.



2 Con la ayuda del embudo, rellena la botella de plástico hasta la mitad con el bicarbonato.



## Necesitas

- ▶ Frasco con un poco de vinagre
- ▶ Colorante alimentario rojo
- ▶ Embudo
- ▶ Botella plástica (de las de agua)
- ▶ Bicarbonato sódico
- ▶ Botella o frasco
- ▶ Arena y gravas
- ▶ Ayudante (adulto)

-51-

3 Coloca la botella en el centro de la fuente o bandeja, asegurándote que quede bien fijada.



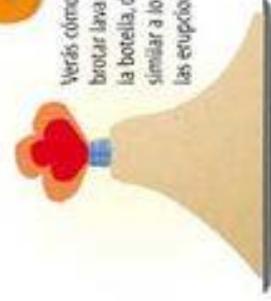
4 Rellena poco a poco el resto de la bandeja con la arena y la grava, añadiendo más cantidad en la zona que rodea la botella, para conseguir así una forma similar a la de los volcanes. Cubre todo, dejando la boca de la botella al aire.



5 Con mucho cuidado y muy lentamente, ve echando el vinagre mezclando con el colorante.



6 Verás cómo empieza a brotar lava del interior de la botella, de forma similar a lo que ocurre en las erupciones volcánicas.



→ Una mezcla en erupción

La causa por la que este volcán casero entra en erupción se debe a que al mezclar el vinagre con el bicarbonato se forman burbujas de dióxido que son las responsables de que se expulse la falsa lava.

→ ¡Qué idea!  
Puedes sustituir el bicarbonato por pastillas efervescentes.



¿Hay que tomar precauciones y medidas de seguridad especiales?

¿Requiere productos o instrumentos de laboratorio?

¿Se puede realizar en casa?

¿Se necesita la ayuda de adultos?

SI  NO

## SESION 5: "EL SEMAFORO"

DIMENSION	Agresividad física, verbal y psicológica
OBJETIVO	Lograr que el niño emplee esta estrategia visual que le permitirá recordar que debe detenerse cuando está a punto de caer en comportamiento impulsivos.
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
INICIO	<p>Presentación de material</p> <p>Semáforo elaborado con caja de zapato</p> <p>5 papelógrafos grandes</p> <p>Temperas de colores: amarillo, rojo, verde</p> <p>Pinceles</p>
DESARROLLO	<p>Antes de iniciar la sesión la maestra presentara un semáforo y preguntara ¿para qué sirve el semáforo?, ¿Qué significan sus luces?. Seguidamente les mencionara a niños que este semáforo también lo podemos aplicar a nuestra vida y más aún nos ayudar a controlar nuestras emociones. De modo que cuando el niño sienta que está por caer en comportamientos impulsivos, agresivos o violentos, "actúe" como lo hace un semáforo, es decir de la siguiente manera, recuerde y active la LUZ ROJA para DETENERSE, es decir, quedarse quieto tal cual lo hacen los autos en el tránsito. Luego active la LUZ AMARILLO para PENSAR lo que está sucediendo y detectar posibles SOLUCIONES y por ultimo active la LUZ VERDE para ACTUAR llevando a la práctica alguna de esas opciones o soluciones en las que pensó</p> <p>Pero para comprenderlo mejor crearemos un gran semáforo en 4 grupos de 5, para ello las maestra les brindara papelógrafos con el dibujo del semáforo y los niños deberán pintarlos con temperas, finalizado los trabajo se colaran donde sean visibles. Por último la maestra escribirá al costado del dibujo del semáforo y unas sencillas instrucciones que ayudaran a los niños a recordar cómo funciona. Empleando las siguientes frases al costado de cada color :</p> <p>Luz Roja: ALTO, tranquilízate y piensa antes de actuar.</p> <p>Luz Amarilla: PIENSA soluciones o alternativas y sus consecuencias.</p>

	Luz Verde: ADELANTE y pon en práctica la mejor solución.
CIERRE	<p>Momento de la expresividad plástica/Feedback :</p> <p>Finalizada la actividad se reúnen en círculo y se preguntara como se sintieron al realizar esta actividad, se preguntará si les gusto o no la actividad. Recordaremos el significado que tendrá cada luz del semáforo de las emociones y se pedirá a los niños que se comprometan a cumplirlo.</p>
RECURSOS	Lamina de semáforo



## SESION 6: "LA TORTUGA"

DIMENSION	Agresividad física, verbal y psicológica
OBJETIVO	<p>Lograr que los niños aprendan a relajarse tensando sus músculos</p> <p>Lograr que los niños aprenda los tres pasos básicos de esta técnica para que pueda controlar sus impulsos empleando esta técnica.</p>
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
INICIO	<p>Presentación de material</p> <p>Cuento de la tortuguita en imágenes (lamina 1)</p>
DESARROLLO	<p>Iniciamos la sesión presentando un cuento de 4 imágenes (lamina 1). El mismo que se narrara imagen por imagen y a la vez se solicitar a los niños que la vayan dramatizando como la maestra lo ira indicando.</p> <p><b>ESCENA 1</b></p> <p>Este cuento trata sobre una tortuguita que fue golpeada por un balón, este balón estaba muy pesado y le dolió mucho el golpe, entonces la tortuguita se enojó mucho</p> <p><b>ESCENA 2</b></p> <p>La tortuguita se siente muy enojada, demasiado enojado y piensa en hacer muchas cosas, una de las cosas que piensa es golpear al niño que le lanzo la pelota</p> <p><b>ESCENA 3</b></p> <p>Pero la tortuguita prefiero esconderse dentro de sus caparazón para calmarse y reflexionar sobre lo que hará. En esta parte del cuento se invitará al niño a dramatizar la sensación de frustración de la tortuga, su rabia contenida y intento de introducirse en el caparazón. Cuando la tortuga se introduce en el caparazón para vencer los sentimientos de rabia y furia, el niño escenificará esta actitud pegando la barbilla al pecho, colocando los brazos a lo largo del cuerpo y presionando fuertemente barbilla, brazos y puños</p>

	<p>cerrados, mientras cuenta hasta diez produciendo que la distensión posterior provoque una relajación inmediata.</p> <p><b>ESCENA 4</b></p> <p>Una vez tranquila, la tortuguita sale de su caparazón y puede expresar sus sentimientos y pensar con claridad, de manera que ahora que está más tranquila actuará.</p>
E CIERR	<p>Momento de la expresividad plástica/Feedback :</p> <p>Finalizada la actividad se reúnen en círculo y se preguntara como se sintieron al tener que contener toda su furia y esconderse en el caparazón con todos sus músculos contraídos. Lugo se preguntara que solución habrá encontrado la tortuguita luego de estar salir de su caparazón. Esta sesión concluye invitando al niño actuar como “la tortuga” poniéndose la máscara, en aquellos momentos en los que el enfado o la agresividad le desborden.</p>
RECUR SOS	Mascara de tortuga



## SESION 7: "EXPERIENCIA SENSORIAL"

DIMENSION	Agresividad física, verbal y psicológica
OBJETIVO	Lograr que los niños se relajen entrando en contacto con elementos de la naturaleza como son el agua y la arena
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
INICIO	<p>Presentación de material</p> <p>5 tinas grandes</p> <p>Una saco de arena fina</p> <p>Juguetes pequeños y variados</p> <p>5 baldes pequeños con agua</p> <p>Hojas bond y colores</p>
DESARROLLO	<p>De preferencia esta actividad se debe realizar fuera del aula, si es posible al costado de árboles, la idea es buscar un ambiente completamente natural para los niños, para que puedan vivenciar la calma.</p> <p>Antes de salir del aula la maestra deberá dejar claras las normas llegando a acuerdo con los niños. Una vez fuera la maestra reunirá a los niños en círculos y los agrupará en 5 grupos de 4 integrantes cada uno, para lo cual les brindará una batea llena de arena, también le colocará juguetes y una cubeta de agua para cada grupo, de esta manera los niños podrán iniciar un juego libre. Pero la maestra deberá estar pendiente y movilizándolo para apoyar en la resolución de algún conflicto que se pueda generar o reforzar si algunos de los niños está empleando las técnicas para el autocontrol que se presentaron en las sesiones anteriores.</p>
CIERRE	<p>Momento de la expresividad plástica/Feedback :</p> <p>Finalizada la actividad y ya en el aula nos reunimos en círculo y se preguntará como se sintieron al realizar la actividad, que les agrado, que no les agrado, que problema tuvieron, como lo</p>

	solucionaron, etc. luego se les brindara hojas y colores a cada niño para que pueda dibujar lo que más les gusto de esta actividad, además la maestra debe recorrer cada lugar y preguntar a cada niño como se sintió con esta actividad y escribirlo en un lugar visible de su hoja.
OS	RECURS Hojas bond Colores

### SESION 8: "CIEMPIES"

SION	DIMEN	Agresividad física, verbal y psicológica
VO	OBJETI	Promover el compañerismo con sus pares a través del trabajo en grupo Reducir la agresividad a través del contacto físico y el movimiento.
	ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
O	TIEMP	40 minutos
	INICIO	Presentación de material  Tizas o maskintape de colores para marcar el circuito en el piso

DESAR ROLLO	<p>Para realizar esta actividad necesitamos un espacio bastante amplio de preferencia fuera del aula. No olvidar tener en cuenta antes de salir del aula que la maestra deberá dejar claras las normas llegando a acuerdos con los niños. Una vez fuera la maestra formara 3 grupos de 6 o 7 niños cada grupo. Para iniciar la actividad se escogerá un líder que guie a cada grupo, el líder será escogido por los integrantes del grupo, por votación, y será el que irá delante y detrás suyo los demás niños de sus grupos todos deberán estar cogido de los hombros del líder y deberán coordinar sus pasos para evitar tropezar y soltarse, simulando ser un cien pies. Se formaran los 3 grupos frente a una línea recta y deberán caminar sin soltarse los circuitos de líneas formados en el patio, los cuales tendrán líneas rectas, curvas y sigsag. La maestra estará pendiente de los tres grupos de ciempiés guiándolos, estimulándolos y ayudándoles a solucionar cualquier conflicto que se presente</p>
CIERR E	<p>Momento de la expresividad plástica/Feedback :</p> <p>Finalizada la actividad nos reunimos en círculo y se preguntara como se sintieron al realizar esta actividad, ¿fue fácil o difícil?, ¿Qué fue lo más complicado?, ¿Cómo debían caminar, rápido o lento?, ¿Qué solución le dieron al problema? Y diferentes preguntas que lleven a los niños a reflexionar sobre el trabajo en grupo, la importancia de controlar la impulsividad, la importancia del dialogo, la importancia de paciencia y la importancia de la tolerancia del contacto físico con los compañeros para poder lograr los objetivos. Ya que en este caso a muchos compañeros no les agrada que los toquen o limiten su movimiento.</p>
RECUR SOS	<p>Docente Niños</p>

## SESION 9: "EL CARRO A CIEGAS"

DIMENSION	Agresividad física, verbal y psicológica
OBJETIVO	Lograr que los niños confíen en sus compañeros, fortaleciendo sus lazos amicales. Lograr que el niño comprenda la importancia de saber escuchar
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
INICIO	Presentación de material 25 Antifaces 4 conos o platillos de plástico
DESARROLLO	<p>Para realizar esta actividad necesitamos un espacio bastante amplio de preferencia fuera del aula. No olvidar tener en cuenta antes de salir del aula que la maestra deberá dejar claras las normas llegando a acuerdos con los niños. Una vez fuera la maestra pedirá que los niños se junten en parejas. Para iniciar la actividad uno de los niños se vendará los ojos y el otro niño se colocará detrás de él, el juego consiste en que el niño que está detrás, deberá guiar al niño con los ojos vendados mientras todos se trasladan por el espacio delimitado por un cuadrado, evitando que se choquen con sus compañeros, simulando así que el compañero vendado es como un auto que ellos deberán conducir, el juego iniciará cuando suene la música, y el recorrido deberá ser dentro del cuadrado que la maestra señalara con cuatro conos, una vez que se pare la música la maestra reducirá el cuadrado y cada vez que la música pare se irá reduciendo el cuadro hasta el momento que los autos tengan que caminar para evitar chocar. También se debe tener en cuenta que los niños que choquen deberán ir saliendo del juego, el juego finaliza cuando solo quedan dos grupos de participantes, seguidamente se reiniciará el juego cuando el niño que estuvo vendado pase a dirigir a su compañero.</p> <p>La maestra estará pendiente de los grupos guiándolos, estimulándolos y ayudándoles a solucionar cualquier conflicto que se</p>

	presente.
E CIERR	<p>Momento de la expresividad plástica/Feedback :</p> <p>Finalizada la actividad se reúne al grupo en un círculo y se preguntara como se sintieron al realizar esta actividad, ¿fue fácil o difícil?, ¿Qué fue lo más complicado?, ¿Cómo debían caminar, rápido o lento?, ¿Cómo se sintieron cuando estaban vendado?, ¿Se querían quitar el antifaz?,¿Qué solución le dieron al problema? Y diferentes preguntas que lleven a los niños a reflexionar sobre la confianza en el compañero, la importancia de controlar la impulsividad, la importancia de saber escuchar que en ese caso fue muy importante para no chocarse con los compañero que no podían ver, la importancia de paciencia y la tolerancia del contacto físico con los compañeros para poder lograr los objetivos, ya que en muchos casos a algunos compañeros no les agrada que los cojan y limiten su movimiento</p>
SOS RECUR	<p>Docente</p> <p>Niños</p>

## SESION 10: "SE REGALAN ABRAZOS"

ON	DIMENSI	Agresividad física, verbal y psicológica
O	OBJETIV	Favorecer la expresión emocional promoviendo el desarrollo afectivo. Enseñar a los pequeños que es bueno expresar sus emociones de afecto sin miedo.
	ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
	TIEMPO	40 minutos
	INICIO	Presentación de material Cartulinas de colores, plumones, papeles, escarcha Goma y tijeras
OLLO	DESARR	<p>Organizaremos una dinámica destinada a expresar el afecto de manera espontánea, se trata de regalar fuertes abrazos sin ninguna razón aparente. Los abrazos son la forma de expresar afecto de manera universal, cuando se da un abrazo, no son necesarias las palabras. Mediante un entretenido juego los pequeños podrán experimentar la alegría de dar y recibir abrazos en lugar de dar y recibir agresión.</p> <p>Para iniciar la actividad preparamos la música y preparamos un cartel que anuncie el evento "SE REGALAN ABRAZOS". En una cartulina grande, todos juntos elaboramos un cartel donde pongamos el nombre del evento, el día y lugar, lo podemos decorar en grupos.</p> <p>Les explicamos a los participantes la dinámica: "vamos a celebrar el evento "se regalan abrazos" el cual consiste en regalar abrazos. Da igual a quien se lo regalamos, da igual porque, simplemente tenemos que limitarnos a entregar nuestros más afectuosos abrazos porque entregar cariño y repartir nuestro amor es gratis y es gratificante para todos. Para iniciar la dinámica vamos a poner música, mientras suene la música todos deben</p>

	<p>moverse por el aula de un lado a otro sin importar por dónde vayan, cuando pare la música miramos a la persona que esté más cerca de nosotros y le diremos: “Estas aquí y me alegra que estés cerca”, sonreímos nos emocionamos y damos un fuerte abrazo a esa persona, tenemos que permanecer abrazados hasta que la música vuelva a sonar la música de nuevo. Cuando la música continúe de nuevo, nos despedimos de la persona a la que estamos abrazando y continuamos nuestro camino y repetimos la actividad cuando la música deje de sonar.</p>
CIERRE	<p>Momento de la expresividad plástica/Feedback :</p> <p>Después de regalar abrazos, todos los participantes se sientan en círculo, y compartirán su experiencia mencionando como se han sentido y que han experimentado.</p>
RECURSOS	<p>Docente Niños</p>

## SESION 11: "ABRAZOS MAGICOS"

ON	DIMENSI	Agresividad física, verbal y psicológica
O	OBJETIV	Eliminar resistencia al contacto físico afectuoso, desarrollando autoconfianza y auto seguridad.
	ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
	TIEMPO	40 minutos
	INICIO	Presentación de material 2 antifaces Hojas bond y colores
OLLO	DESARR	<p>Para realizar esta actividad necesitamos un espacio bastante amplio por ello será necesario despejar el aula. Antes de iniciar la actividad la maestra deberá dejar claras las normas del juego. Se les explica a los niños que este juego lo van a realizar en parejas. Una vez que ya las parejas están listas, se van a escoger a dos a los que se los va a vendar los ojos y se les va a separar del grupo, el objetivo de ellos va a ser de buscar a su pareja y darle un fuerte abrazo, el resto del grupo van emitir claves frío (si está lejos) caliente (si está cerca). Los participantes no saben si la clave es para ellos o para la otra pareja lo que dificulta la actividad. Luego se cambian los roles. Se reúne al grupo en un círculo y se preguntara como se sintieron al realizar esta actividad, ¿fue fácil o difícil?, ¿Qué fue lo más complicado?, ¿Cómo debían caminar, rápido o lento?, ¿Cómo se sintieron cuando estaban vengado?, ¿Se querían quitar el antifaz?, ¿Qué solución le dieron al problema? Y diferentes preguntas que lleven a los niños a reflexionar sobre la confianza en el compañero, la importancia de controlar la impulsividad, la importancia de saber escuchar que en ese caso fue muy importante para encontrar a su pareja, el usar las manos para ubicarse en el espacio y no chocarse con los compañero que no podían ver, la importancia de paciencia y la tolerancia del contacto físico al abrazar a varias personas y percibir quien era y quien no su compañero, etc.</p>

CIERRE	<p>Momento de la expresividad plástica/Feedback :</p> <p>Para finalizar esta sesiones se brindar hojas y colores a cada niño para que pueda dibujar lo que más les agrado de la actividad, tal vez, el están vendado, o el abrazar a sus compañeros, seguidamente la maestra pasara por cada lugar y preguntara de que trata su dibujo y como se sintió en esa oportunidad, plasmando lo informado por el niño detrás de sus dibujo</p>
OS RECURS	<p>Hojas bond Colores</p>

### SESION 12: "LOS BOTES"

ON DIMENSI	Agresividad física, verbal y psicológica
O OBJETIV	<p>Que el niño logre realiza juegos de contacto físico controlando su impulsividad.</p> <p>Que el niño aprenda a controlar su impulsividad ante un evento frustrante en este caso frente a perder y salir del juego</p>
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
INICIO	<p>Presentación de material</p> <p>Hojas de papel periódico, tizas o maskintape de colores</p> <p>Cd musical con sonidos de mar</p> <p>Hojas bond y colores</p>
DESARR OLLO	<p>Para realizar esta actividad necesitamos un espacio bastante amplio por ello será necesario despejar el aula. Antes de iniciar la actividad la maestra deberá dejar claras las nomas del juego. Para inicia el juego la maestra colocara por diversas parte del piso hojas de papel periódico. Luego la maestra pedirá que todos imaginen que un barco que ha empezado a hundir y que esas hojas de papel representan los botes salva vidas en el mar y que todos debemos ponernos salvo en estos botes, para ello deberán oír la indicación que se dé. Por ejemplo para iniciar la orden</p>

	<p>será la siguiente: “Los botes se salvan con 4...”, en este momento los niños se agruparan de cuatro y se parara sobre un periódico, los participantes que no hayan encontrado lugar en los “botes” irán saliendo del juego. El número de salvados variará según la orden que dé la maestra, luego nos reunimos en círculo y los participantes comentarán cómo se sintieron al no encontrar lugar en el “bote” o cómo se sintieron al no poder ayudar a sus compañeros a “salvarse”. También se podrá comentar o reforzar las actitudes positivas de autocontrol frente a la frustración de ya no poder seguir jugando.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Momento de la expresividad plástica/Feedback :</p> <p>Para finalizar esta sesiones se brindar hojas y colores a cada niño para que pueda dibujar sus botes salvavidas y los amigos con los que más les gusto estar en él, seguidamente la maestra pasara por cada lugar y preguntara de que trata su dibujo y como se sintió en esa oportunidad, plasmando lo informado por el niño en su dibujo.</p>
<p>OS</p> <p>RECURS</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Colores</p>

### III. RECURSOS

#### Recursos humanos:

Directora, profesoras, auxiliares, padres de familia y alumnas en general.

#### Recursos Físicos:

Energía eléctrica, TV, DVD, CD, equipo de sonido, papeles bond, tijera, cartulinas, cintas, sillas, temperas, plumones de pizarra, pizarra ,goma, plumones, engrapador, perforador, lapiceros, lápices, banderola, resaltador, material estructurado y no estructurado, etc.

#### Recursos financieros:

Responsable del programa.

### IV. EVALUACION

La evaluación será Permanente durante el desarrollo del Programa.

## REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

Armendariz, J. (2006). El juego y la Ludoterapia. Juarez, México: ILLUSTRATED.

Bourgeois, P. (1999). Franklin tiene un mal día. Días felices con Franklin 6. Bogota D.C. Norma

Bustos, E. (2007). La conducta agresiva del niño en Edad infantil. Innovación y experiencias educativas. Córdoba.

Cerezo F. (1997). Conductas agresivas en la edad escolar: aproximación teórica y metodológica. Propuesta de intervención. Madrid: Pirámide.

Cervantes, R. y Parra, N. (2003). Como atender el problema de la Agresividad de niños de preescolar. Culicán Rosales, Sinaloa.

Marín Bernal, M. (2007). Aplicación de la Ludoterapia para la reducción de la agresividad en niños maltratados de 6 a 8 años. (Tesis de licenciatura, universidad Azuay). Ecuador. Recuperado de <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/1080/1/06255.pdf>

Lescano, R. (2005). Conociendo nuestra emociones. La Rabia. México. EUROMEXICO S.A de C.V.

Loza de Los Santos, M. (2010). Creencias docentes sobre conductas agresivas de los niños en la institución educativa de educación inicial. (Tesis de Licenciatura) Universidad Católica del Perú. Lima, Perú.

Llerena Cabezas, E. (2015). Ludoterapia en la agresividad de los niños de la unidad educativa "Pedro Carbo" cantón Guaranda, provincia de Bolívar periodo noviembre 2014- abril 2015. (Tesina, Universidad Nacional De Chimborazo). Ecuador. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/925/1/UNACH-EC-PSC.CLIN-2015-0006.pdf>

Pérez, M. C. (2006). Educar Jugando. Lima- Perú: SAN MARCOS

Pintado, I. S. (2006). Agresividad Infantil. Salamanca: Pirámide; Edición:  
Edición .

Schneider, M y Robin A. (s.f.).La técnica de la “tortuga”: un método para el autocontrol de la conducta impulsiva. Universidad del Estado de Nueva York. Aprendiendo con TDH. Recuperado de [http://www.aprendiendocondah.com/materiales/la\\_tecnica\\_de\\_la\\_tortuga.pdf](http://www.aprendiendocondah.com/materiales/la_tecnica_de_la_tortuga.pdf)

## Anexo 4. Artículo Científico



Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.

AUTORA: Br. Arquíñigo Rios, Yeny Jessica

ASESORA: Dra. Liza Dubois Paula Viviana

#### Resumen

La investigación que se ha realizado tiene por objetivo la gran tarea de realizar la disminución del comportamiento agresivo mediante el Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 " La Molina" , Carabayllo 2016. Es una investigación aplicada, con diseño experimental de subdiseño pre experimental, en una población de 55 niños y una muestra de 25 niños de 5 años respectivamente. Luego de obtener la validez y confiabilidad del instrumento se aplicó la prueba del pre test obtenidos los resultados se aplicó el programa "Actividad lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años, realizándose 12 sesiones, incluidas 3 sesiones con los padres de familia y las evaluaciones del pre y pos test. La validez del instrumento se realizó por medio de la firma de los expertos y la confiabilidad del mismo con el Alfa de Cron Bach. Para el tratamiento estadístico se utilizó el software SPSS 22.

Asimismo la descripción de los resultados, se plasmaron en tablas y figuras utilizando, para el contraste de hipótesis la prueba no paramétrica de rangos con signos de Wilcoxon que se utiliza para muestras relacionadas. Los resultados muestran que se tiene que el  $z_c < z(1-\alpha/2)$   $-4,383 < -1,96$  (punto crítico), así mismo el grado de significación estadística  $p < \alpha$  ( $,000 < ,05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la  $H_i$ : La aplicación del programa

“Actividad Lúdica” disminuye la agresividad física de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo 2016.

Palabras clave: Actividad lúdica, agresividad.

#### Abstract

The research that has been carried out has as its objective the great task of reducing aggressive behavior through the "Play Activity" Program to reduce aggressive behavior in 5-year-old children of the I.E.I No. 365 "La Molina", Carabayllo 2016. It is an applied research, with experimental design of pre-experimental sub-design, in a population of 55 children and a sample of 25 children of 5 years respectively. After obtaining the validity and reliability of the instrument was applied the test of the pretest obtained the results was applied the program "Play activity" to reduce aggressive behavior in children of 5 years, being made 12 sessions, including 3 sessions with the parents And pre and post test evaluations. The validity of the instrument was made by means of the signature of the experts and the reliability of the same with the Alpha of Cron Bach. The SPSS 22 software was used for the statistical treatment. Likewise, the description of the results were presented in tables and figures using, for the hypothesis test, the Wilcoxon nonparametric range test used for related samples.

The results show that  $z_c < z (1-\alpha / 2) -4.383 < -1.96$  (critical point), and the degree of statistical significance  $p < \alpha (, 000 < , 05)$  That the null hypothesis is rejected and the  $H_1$  is accepted: The application of the "Play Activity" program reduces the physical aggressiveness of the children of 5 years of the IEI N ° 365 "La Molina", Carabayllo 2016.

Key words: Play activity, aggressiveness.

#### Introducción

Cuando hablamos de agresividad en la infancia, hacemos referencia a conductas agresivas debidas muchas veces debidas a frustraciones o desencadenantes de irritabilidad, desafío a la autoridad y necesidad de llamar la atención, este comportamiento por lo general aparece alrededor de los 4 años y deben ir modificando en torno a los 6-7 años de edad, cuando el niño entra en una nueva etapa de desarrollo. Mientras que la conducta impulsiva en niños y niñas pequeños se desarrolla de los 2 a los 6 años de edad

Pero al margen de los parámetros “normales” es importante tener en cuenta que la agresividad puede aprenderse en el ámbito familiar ya que los niños interiorizan este tipo de comportamientos y los reproducen; si los padres son menos cariñosos y tolerantes pero se comportan con más agresividad, ellos tenderán a hacer lo mismo. Socialmente tampoco existen muchas referencias positivas, dado que las prisas, la tensión, el estrés, la ansiedad, la educación basada en la competitividad, favorecen las conductas agresivas. La televisión, los videojuegos también desempeñan un papel importante en la sociedad actual.

García, Moreno y Hernández (2011) en su tesis titulada "La conducta agresiva de preescolares en su tiempo libre y su relación con las áreas de expresión de la recreación" para obtener el grado de maestría en recreación y administración del tiempo libre, en la Universidad regional “Miguel Hidalgo”-Tamaulipa, México, realizó un estudio de carácter descriptivo correlacional, donde se analizó la relación existente entre las actividades lúdicas y agresividad infantil en el tiempo libre de preescolares. La población estuvo conformada por 110 alumnos de 3 a 5 años con una muestra representativa de 36 niños inscritos en el Jardín de Niños "Helen Keller" en forma aleatoria, de los cuales el 50% son niños y 50% son niñas entre una edad de 3 a 5 años. Se empleó la técnica de observación y el instrumento empleado fue la encuesta referente a la agresividad, la versión española de 29 ítems del Aggression Questionnaire (AQ) (1992) o Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, adaptándolo a la edad preescolar utilizando una escala Tipo Likert de tres puntos, desde 1 (Nunca), 2 (Ocasionalmente) y 3 (Siempre).

Morrera (2011) en su investigación titulada “El efecto de un programa de actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la escuela San Rafael de Naranjo” en la Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica, concluyó en que la aplicación del programa actividades lúdicas, los niños del grupo único de investigación lograron cumplir con las reglas establecidas, confirmando que las actividades lúdico-pedagógicas sí favorecieron el proceso de socialización e integración social de los niños y niñas del Centro

mencionado, resaltando que por medio del juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que los rodea.

Bravo (2006) en su tesis "Efectos de un programa de modificación conductual para el manejo de conductas agresivas en niños de educación inicial" para optar el grado de Magíster en Ciencias con Mención en orientación de la Conducta de la Universidad Nacional Abierta de Venezuela, se pudo determinar que, al utilizar reforzadores positivos como juguetes y juegos, resulta beneficioso para la formación integral del alumno, permitiéndole una mejor interacción social.

Andrade (2014) En la tesis "El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a través del juego dramático" para obtener el grado de Magister en la Pontificia Universidad Católica del Perú. La principal conclusión de la investigación fue que el espacio del juego dramático se constituye como un valioso medio de expresión que favorece la capacidad expresiva de los niños y la habilidad para gestionar conflictos a través de formas de expresión verbal-prosocial, asertivas. Además los niños que participan de las actividades de juego dramático han resuelto los conflictos de forma autónoma y directa.

Martínez y Moncada (2012). En su tesis titulada "Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de 4° de primaria de la I.E. NO 88013 "Eleazar Guzmán Barrón" en Chimbote, 2011" para optar el grado de magister con mención en Psicología Educativa en la universidad Cesar Vallejo, Perú. concluyó que no existía relación directa entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula, lo que indica que los factores externos (medios de comunicación, la familia, etc) influyen directamente sobre los estudiantes y las causas de las conductas violentas y agresivas.

Parra (2012). En sus tesis titulada "Programa de actividad lúdica para modular el comportamiento agresivo en niños de tercero de primaria en una Institución Educativa de Ventanilla-Callao", para optar el grado académico de Maestro en Educación con mención en Psicopedagogía en la universidad San Ignacio de Loyola- Perú concluyó que la aplicación de un programa de actividad lúdica influye significativamente en la modulación del comportamiento

agresivo en niños, además se evidenció, diferencias significativas en la dimensión cambio de conducta en los niños después de participar del programa.

#### Metodología

Se concluyó Método Hipotético Deductivo:

Según Soto (2015)

“El método utilizado en la investigación es el método hipotético deductivo que nos permite probar las hipótesis a través de un diseño estructurado, asimismo porque busca la objetividad y mide la variable del objeto de estudio” (p.49).

El enfoque es cuantitativo

La investigación es de enfoque cuantitativo.

Con diseño experimental y subdiseño pre experimental.

La población de la presente investigación asciende a 55 estudiantes de 5 años del nivel inicial del turno mañana y tarde de la I.E.I. N° 365 -"La Molina" del distrito de Carabayllo, 2016. Y la muestra está conformada por 25 niños del nivel inicial, siendo una muestra censal por ser igual a la población de la I.E.I. N° 365 "La Molina" del distrito de Carabayllo.

Con muestreo no probabilístico intencional.

La técnica es la observación y el instrumento es el cuestionario.

Nombre original : Escala de Agresión FVP

Finalidad : Identificar la existencia de los niveles de comportamiento agresivo.

Autores : Little, Jones, Henrich y Hawley (2003)

Adaptación : Cuello Marina y Oros Laura.

Año de publicación : 2012

Tipo de instrumento: Guía de observación.

Forma de aplicación: Individual.

Duración : 35min.

Edad : 9 a 13 años, adaptado a estudiantes de 5 años.

Objetivos : Medir los niveles de comportamiento agresivo en los estudiantes.

Estructura : Consta de 3 subtest: Agresividad física. Agresividad verbal y Agresividad psicológica. (VFP)

Valoración : Es una prueba estandarizada que contempla tres

Situaciones (3) para la respuesta afirmativa; (2) para la

Respuesta: A veces y (1) para la respuesta negativa.

Métodos y Materiales:El objetivo principal fue contar con un instrumento confiable de auto-informe que permitiera medir agresividad directa y relacional en niños y se analizaron sus propiedades psicométricas en una muestra de 613 niños argentinos de entre 9 y 13 años de edad. La escala alcanzó un nivel de consistencia interna ( $\alpha=.913$ ). Los 22 ítems de la versión final demostraron tener un buen poder demostrativo, agrupándose en dos factores: Agresividad relacional y agresividad directa física y verbal, los cuales explicaron el 49,10% de la varianza total. Se exploró la validez convergente de la prueba examinando su relación con la escala de Agresividad Física y Verbal (AFV) de Caprara y Pastorelli (1993) obteniéndose resultados satisfactorios, aplicándose la prueba  $t$  de diferencia de medidas para muestras independientes. Los resultados obtenidos muestran que los 27 ítems que componen la prueba demostraron tener un buen poder discriminativo ( $p=,000$ ). El valor del test de adecuación de la muestra Kaiser-Meyer-Olkin fue de ,91 y la significación del test de esfericidad de Bartlett fue de ,000. La consistencia interna de los 22 ítems se calculó mediante un alfa de Cronbach, que alcanzó un valor de ,913. Los valores para las dimensiones agresividad relacional y agresividad directa física y verbal fueron de 0,868 y 0,897, respectivamente.

Complejidad : Mismas pruebas para las diferentes edades, pero el puntaje es el que determina los niveles alto, medio o bajo.

Medición de la variable: Nivel de comportamiento agresivo.

La validez de contenido se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide. Es el grado en el que la medición representa al concepto o variable medida. Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 201).

La validez de los instrumentos se realizará a juicio de experto.

El instrumento se someterá al juicio de expertos en el cual los ítems de la prueba, permiten ser una muestra representativa de los indicadores del instrumento medido. El instrumento validado por el juicio de expertos, es la ficha de observación del Comportamiento agresivo.

Los promedios de la validez del instrumento, señalan que la ficha de observación del lenguaje oral, obtuvo una validez del 99% que indica una alta validez.

#### Confiabilidad

Según el Alfa de Cronbach, los Valores hallados fueron de 0,775

La población de la presente investigación asciende a 55 estudiantes de 5 años del nivel inicial del turno mañana y tarde de la I.E.I. N° 365 -"La Molina" Carabayllo, 2016.

.La muestra está conformada por 25 niños del nivel inicial, siendo una muestra censal por ser igual a la población de la I.E.I. N° 365 "La Molina" Carabayllo, 2016."

#### Resultados.

De la tabla 11, se observa que existe predominio total de rangos negativos lo que indica que las puntuaciones del post test es inferior que las puntuaciones del pre test. Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos de la tabla que se muestran, se tiene que el  $z_c < z(1-\alpha/2) - 4,380 < -1,96$  (punto crítico), así mismo el grado de significación estadística  $p < \alpha$  ( $,00001 < ,05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la  $H_1$ : La aplicación del programa "Actividad Lúdica" disminuye el comportamiento agresivo de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 "La Molina", Carabayllo 2016.

De la tabla 12, se observa que existe predominio total de rangos negativos lo que indica que las puntuaciones del post test es inferior que las

puntuaciones del pre test. Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos de la tabla que se muestran, se tiene que el  $z_c < z(1-\alpha/2) - 4,383 < -1,96$  (punto crítico), así mismo el grado de significación estadística  $p < \alpha$  ( $,000 < ,05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la  $H_i$ : La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye la agresividad física de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo 2016.

De la tabla 13, se observa que existe predominio total de rangos negativos lo que indica que las puntuaciones del post test es inferior que las puntuaciones del pre test. Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos de la tabla que se muestran, se tiene que el  $z_c < z(1-\alpha/2) - 4,386 < -1,96$  (punto crítico), así mismo el grado de significación estadística  $p < \alpha$  ( $,000 < ,05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la  $H_i$ : La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye la agresividad verbal de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo 2016.

De la tabla 14, se observa que existe predominio total de rangos negativos lo que indica que las puntuaciones del post test es inferior que las puntuaciones del pre test. Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos de la tabla que se muestran, se tiene que el  $z_c < z(1-\alpha/2) - 4,386 < -1,96$  (punto crítico), así mismo el grado de significación estadística  $p < \alpha$  ( $,000 < ,05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la  $H_i$ : La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye la agresividad verbal de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo 2016.

### Discusión

La siguiente investigación titulada Programa “Actividad Lúdica” para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I. N° 365 “La Molina” – Carabayllo, 2016.

Se puede afirmar que el programa “Actividad Lúdica” influye significativamente en la disminución del comportamiento agresivo de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo 2016. Según Quintuña M. y Vásquez L. (2013) en su Tesis, “Estrategias para controlar la

agresividad en niños de 3 a 4 años” en la Universidad de Cuenca, Ecuador, manifiesta que es importante el manejo de la agresividad dentro del aula, ya que con el uso y el empleo de las mismas se obtendrá resultados positivos que ayuden a disminuir la conducta agresiva. Tal es así que el autor concluye que la agresividad infantil dentro del ámbito escolar es un problema que ha existido siempre, ya que, la agresividad se da desde los primeros meses de vida, que es característico de cada niño, pero a partir de los tres años, con el incremento del lenguaje, en el niño se presenta más comportamientos agresivos. Así mismo al respecto según Morrera (2011) en su investigación titulada “El efecto de un programa de actividades lúdico-pedagógicas que benefician el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la escuela San Rafael de Naranjo” en la Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica, concluye que después de la aplicación del programa actividades lúdicas, los niños del grupo único de investigación le permitieron cumplir con las reglas fundamentadas, afirmando que las actividades lúdico-pedagógicas sí favorecieron el proceso de socialización e integración social de los niños y niñas del Centro mencionado, destacando que el juego es un proceso complejo que facilita a los niños dominar el medio que los rodea.

En Perú, Andrade (2014) En la tesis "El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a través del juego dramático" realizó una investigación con una muestra de 43 niños en 02 centros de Educación Inicial y 04 docentes, desarrollando así un estudio sobre la actividad lúdica como instrumento para modificar actitudes. Llegando a la conclusión que el entorno del juego dramático se forma como un valioso medio de expresión que facilita la capacidad expresiva de los niños y la habilidad para gestionar conflictos a través de formas de expresión verbal-prosocial, asertivas. Además los niños que participan de las actividades de juego dramático han resuelto los conflictos de forma autónoma y directa. Según Martínez (2011) realizaron esta investigación con una población de 104 alumnos de 4° de primaria el cual conformó el total de la muestra. Se empleó la técnica de la encuesta y el instrumento aplicado fue la Escala de niveles de Agresividad EGA (2011) adaptada de 20 ítems, así como también se aplicó la Escala de Convivencia en el aula ECA, también adaptada de 20 ítems. Concluyó que no existía relación

directa. Parra(2012). En sus tesis titulada "Programa de actividad lúdica para modular el comportamiento agresivo en niños de tercero de primaria en una Institución Educativa de Ventanilla-Callao", Concluyó que la aplicación de un programa de actividad lúdica incide en forma significativa en la modulación del proceder agresivo en niños, además se demostró, diferencias importantes en el cambio de actitudes en los niños después de su participación continua en el desarrollo del programa. Y finalmente Lian R. y Rodríguez L. (2011) El autor concluye que la utilización de este sistema de economía de fichas permite introducir una o varias conductas, alterar las frecuencias con que las conductas objetos de intervención se emiten o eliminan las conductas agresivas. Y por tanto estos procedimientos harán que las recompensas y premios sean lo más naturales posibles. Tras el análisis de los resultados estadísticos la aplicación del Programa de actividades lúdicas ha favorecido positivamente en la disminución de comportamientos agresivos físicos en los indicadores evaluados.

Respecto a la prueba de contraste de la hipótesis específica 2, los estadísticos muestran que con el uso y el empleo de las mismas se obtendrá resultados positivos que ayuden a disminuir la conducta agresiva. Tal es así que el autor concluye que la agresividad infantil dentro del ámbito escolar es un problema que ha existido siempre, ya que, la agresividad se da desde los primeros meses de vida, que es característico de cada niño, pero a partir de los tres años, con el incremento del lenguaje, en el niño se presenta más comportamientos agresivos. Esto es más frecuente en los niños que en niñas, por lo tanto mediante la identificación y descripción de estrategias permitirá a las educadoras de una u otra manera disminuir y controlar dicha conducta agresiva en la I.E.I N° 365 "La Molina", Carabayllo 2016

Respecto a la prueba de contraste de la hipótesis específica 3, los estadísticos muestran benefician el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la escuela San Rafael de Naranjo" en la Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica, concluye que después de la aplicación del programa actividades lúdicas, los niños del grupo único de investigación le permitieron cumplir con las reglas fundamentadas, afirmando que las actividades lúdico-pedagógicas sí favorecieron el proceso de

socialización e integración social de los niños y niñas del Centro mencionado en la I.E.I N° 365 "La Molina", Carabayllo 2016.

Nuestra investigación se respalda en la teoría conductista.

Desde las teorías conductistas, la conducta agresiva se aprende por condicionamiento clásico ( asociación de un estímulo con otro que provoca la agresión intrínsecamente), por condicionamiento operante (recompensas de la conducta agresiva aumentan la probabilidad de su aparición) y mediante aprendizaje social (la conducta agresiva se aprende vicariamente a través de la observación de modelos reales y simbólicos). Desde esta última teoría, el comportamiento agresivo es el resultado del aprendizaje por imitación de modelos violentos.

### Conclusiones

El Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.

A continuación se detallan las conclusiones:

Primera: La aplicación del Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016 comprobando esta afirmación con los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y pos test que arrojaron resultados favorables al planteamiento de nuestra hipótesis. Y, dado que el valor de  $p$  es 0,0001 que  $t$  y  $Z$  (-4,380) es menor que -1,96 (punto crítico); se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador; es decir, que la aplicación del programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.

Segunda: estadísticos de las pruebas del pretest y pos test que arrojaron resultados favorables al planteamiento de nuestra hipótesis. Y, dado que el valor de  $p$  es 0,00 que  $t$  y  $Z$  (-4,383) La aplicación del Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en la dimensión agresividad física en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016 comprobando esta afirmación con los resultados e) es menor que -1,96 (punto crítico); se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del

investigador; es decir, que la aplicación del programa "Actividad Lúdica" favorece la disminución de la agresividad física en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.

Tercera: La aplicación del Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en la dimensión agresividad verbal en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016 comprobando esta afirmación con los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y pos test que arrojaron resultados favorables al planteamiento de nuestra hipótesis. Y, dado que el valor de  $p$  es 0,00 que  $t$  y  $Z$  (-4,386) es menor que -1,96 (punto crítico); se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador; es decir, que la aplicación del programa " "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 " La Molina" , Carabayllo 2016 .

Cuarta: La aplicación del Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en la dimensión agresividad psicológica en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016 comprobando esta afirmación con los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y pos test que arrojaron resultados favorables al planteamiento de nuestra hipótesis. Y, dado que el valor de  $p$  es 0,00 que  $t$  y  $Z$  (-4,386) es menor que -1,96 (punto crítico); se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador; es decir, que la aplicación del programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo psicológica en niños de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabayllo 2016.

#### Referencias

Bandura, A. (1987). Pensamiento y acción: fundamentos sociales. Barcelona: Martínez Roca.

Carambula, P. (2010). Violencia verbal con los niños. En: <http://bellezaslatinas.com/psicologia/violencia-verbal>. Recuperada el 09 de diciembre de 2013.

Lian R, Rodriguez L. (2011).Aplicación de programas de modificación conductual "Economía de Fichas para reducir la agresividad en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la I.E. N° 89004 "Manuel Gonzales Prado" Chimbote (2011).

Millan, J. M. (1997). ¡Y yo en la tuya! El insulto y el genio de la lengua. Lingüística español. El Observador. Recuperado de [jami-llan.com/insultos.htm](http://jami-llan.com/insultos.htm). Madrid.

Ministerio de Educación (2016) Programa SiseVe. Casos presentados 2013 - 2016. Disponible en [www.siseve.com](http://www.siseve.com).

Monroy, A. J. & Sáez, G. (2011). Teorías sobre el origen del juego. En Revista Digital. EFDeportes.com Buenos Aires, Año 15, N° 153. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/> .Perú: (2014). Instituto Metropolitano de Planificación .INEI (26/02/2014)(p.63) boletín n° 19.

Risco, Y. (2001). Relación entre la preferencia de los comics televisivos con un alto contenido de violencia y el comportamiento agresivo de los estudiantes del 5° grado y 6° de primaria del colegio Pedro M. Ureña. Tesis de la sección de pos grado: Maestría en educación. U.N.T. Trujillo - Perú.

SISEVE (2014). Contra la violencia escolar .Sacado del Ministerio de Educación. Setiembre- 2014 .Publicado - Setiembre 2014.

Yuni, J y Urbano C. (2006). Técnicas para investigar: Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación (2da ed). Lima: San Marcos.[http://www.aidep.org/03\\_ridep/R36/Art.10.pdf](http://www.aidep.org/03_ridep/R36/Art.10.pdf)

**APENDICE D**

**FICHA DE VALIDACION**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE EVALUA EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Construcción gramatical		Observaciones	Sugerencias
		Acuerdo	Desacuerdo	Acuerdo	Desacuerdo	Acuerdo	Desacuerdo		
	<b>DIMENSION 1 : AGRESIVIDAD FISICA</b>								
1	¿Pelea con sus compañeros/as en clase?	✓		✓		✓			
2	¿Le gusta golpear a sus compañeros/as?	✓		✓		✓			
3	¿Cuándo está con cólera da empujones a sus compañeros?	✓		✓		✓			
4	¿Cuándo sus compañeros/as no me dan lo que le pide, les pega?	✓		✓		✓			
5	¿Si alguien le pateo, le hace lo mismo?	✓		✓		✓			
6	¿Cuándo está molesto, rompe objetos?	✓		✓		✓			
7	¿Aprovecha	✓		✓		✓			

10	la ausencia del profesor para agredir físicamente a algún compañero?								
	<b>Dimensión 2: AGRESIVIDAD VERBAL</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>		
8	¿Se burla de sus compañeros/as?	✓		✓		✓			
9	¿Pone apodo a sus compañeros/as?	✓		✓		✓			
10	¿Se fija en los defectos de sus compañeros/as?	✓		✓		✓			
11	¿Cuándo un compañero/a le insulta, generalmente le responde con otro insulto?	✓		✓		✓			
12	¿Dice malas palabras en el aula?	✓		✓		✓			
	<b>Dimensión 2: AGRESIVIDAD PSICOLOGICA</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>		
13	¿Mira con desprecio a los niños más débiles?	✓		✓		✓			
14	¿Desfruta cuando inspira miedo a los demás?	✓		✓		✓			

15	¿Le gusta amenazar a sus compañeros/as?	✓		✓		✓			
16	¿Habla mal de sus compañeros/as?	✓		✓		✓			
17	¿Disfruta arrebatando las cosas a sus compañeros/as?	✓		✓		✓			
18	¿Se encuentra seguro/a en el aula?	✓		✓		✓			
19	¿Tiene problemas con sus compañeros/as del aula?	✓		✓		✓			
20	¿Le han golpeado en el aula?	✓		✓		✓			

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SE RECOMIENDA SU APLICACIÓN

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable       Aplicable después de corregir   
 No aplicable

...22...de...JUNIO...del 20.16

Apellidos y nombres del juez evaluador: ROBLEDO GUTIÉRREZ DANITZA

DNI: 40352877

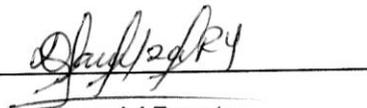
Especialidad del evaluador: DRA. EN EDUCACIÓN

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Construcción gramatical: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto

DNI: 40352877



	la ausencia del profesor para agredir físicamente a algún compañero?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
	<b>Dimensión 2: AGRESIVIDAD VERBAL</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>		
8	¿Se burla de sus compañeros/as?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
9	¿Pone apodo a sus compañeros/as?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
10	¿Se fija en los defectos de sus compañeros/as?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
11	¿Cuándo un compañero/a le insulta, generalment e le responde con otro insulto?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
12	¿Dice malas palabras en el aula?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
	<b>Dimensión 2: AGRESIVIDAD PSICOLOGICA</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>		
13	¿Mira con desprecio a los niños más débiles?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
14	¿Desfruta cuando inspira miedo a los demás?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			

15	¿Le gusta amenazar a sus compañeros/as?	✓		✓		✓			
16	¿Habla mal de sus compañeros/as?	✓		✓		✓			
17	¿Disfruta arrebatando las cosas a sus compañeros/as?	✓		✓		✓			
18	¿Se encuentra seguro/a en el aula?		✓		✓		✓		
19	¿Tiene problemas con sus compañeros/as del aula?	✓		✓		✓			
20	¿Le han golpeado en el aula?	✓		✓		✓			

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Aplicable

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [X]      Aplicable después de corregir [ ]  
 No aplicable [ ]

...22...de junio del 2016

Apellidos y nombres del juez evaluador: Bacilio Siéjenz Jorge Artemio

DNI: 18093992

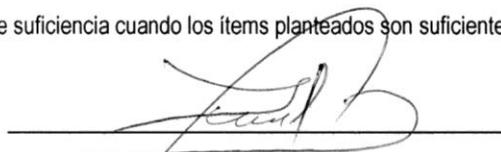
Especialidad del evaluador: Doctor en Educación - Investigador

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Construcción gramatical: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
 Firma del Experto

DNI: 18093992



	la ausencia del profesor para agredir físicamente a algún compañero?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
	<b>Dimensión 2: AGRESIVIDAD VERBAL</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>		
8	¿Se burla de sus compañeros/as?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
9	¿Pone apodo a sus compañeros/as?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
10	¿Se fija en los defectos de sus compañeros/as?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
11	¿Cuándo un compañero/a le insulta, generalmente le responde con otro insulto?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
12	¿Dice malas palabras en el aula?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
	<b>Dimensión 2: AGRESIVIDAD PSICOLOGICA</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>	<b>Acuer do</b>	<b>Desacuer do</b>		
13	¿Mira con desprecio a los niños más débiles?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
14	¿Desfruta cuando inspira miedo a los demás?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			

15	¿Le gusta amenazar a sus compañeros/as?	✓		✓		✓			
16	¿Habla mal de sus compañeros/as?	✓		✓		✓			
17	¿Disfruta arrebatando las cosas a sus compañeros/as?	✓		✓		✓			
18	¿Se encuentra seguro/a en el aula?	✓		✓		✓			
19	¿Tiene problemas con sus compañeros/as del aula?	✓		✓		✓			
20	¿Le han golpeado en el aula?	✓		✓		✓			

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *El instrumento si reúne los requisitos (Aplicar)*

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable []      Aplicable después de corregir []  
 No aplicable []

.....22 de junio del 2016

Apellidos y nombres del juez evaluador: *Bautista Córdova José Leoncio*

DNI: *18196602*

Especialidad del evaluador: *Doctor en Psicología*

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Construcción gramatical: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

*J. Bautista*

Firma del Experto

DNI: *18196602*