

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Propuesta de actividades lúdicas para reducir la agresividad en
los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207,
Provincia de Rioja, 2024**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
Especialidad de Educación Inicial

Investigadoras: Bach. Malca Rojas, Yaritza Yoryet

Bach. Juep Bakuants, Irma

Asesor: Dr. Herrera Vargas, José Wilder.

Lambayeque - Perú

2025

Propuesta de actividades lúdicas para reducir la agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024

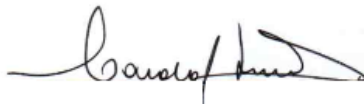
Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en educación, Especialidad de Educación Inicial



Malca Rojas, Yaritza Yoryet



Juep Bakuants, Irma



Dra. Carola Amparo Smith Maguiña
Presidente



Dra. Julia Esther Santa Cruz Mío
Secretario



Dra. Lucinda Esperanza Castillo Seminario
Vocal



Dr. HERRERA VARGAS, José Wilder
Asesor



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 883-2025**

Siendo las 20:00 horas, del día miércoles 19 de noviembre 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/gwm-vsxf-tue> por mandato de la Resolución N° 4138-2025-D-FACHSE de fecha 13 de noviembre de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 2216-2024-D-FACHSE de fecha 2 de diciembre de 2024; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. CAROLA AMPARO SMITH MAGUIÑA
Secretario(a)	: Dra. JULIA ESTHER SANTA CRUZ MÍO
Vocal	: Dra. LUCINDA ESPERANZA CASTILLO SEMINARIO
Asesor(a) Metodológico	: Dr. José Wilder Herrera Vargas
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA REDUCIR LA AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 207, PROVINCIA DE RIOJA, 2024 Presentada por MALCA ROJAS YARITZA YORYET - JUEP BAKUANTS IRMA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, obteniendo el calificativo de 15 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regular. Siendo las 21:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. CAROLA AMPARO SMITH MAGUIÑA
PRESIDENTE(A)

Dra. JULIA ESTHER SANTA CRUZ MÍO
SECRETARIO(A)

Dra. LUCINDA ESPERANZA CASTILLO SEMINARIO
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo **Dr. Herrera Vargas Jose Wilder**usuario revisor de Tesis ☒
Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

Titulado: **Propuesta de actividades lúdicas para reducir la agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024**
Cuyo autor (es) son: Malca Rojas Yaritza Yoryet ; con DNI N° 76171763 y Juep Bakuants Irma; con DNI N° 42347459 declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 15%, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito (a) analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos,

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque; 01 de Marzo del 2025



.....
Dr. Herrera Vargas, Jose Wilder

16477775

Asesor(a)

Adjunta:

Resumen de Reporte automatizado de similitudes

Recibo digital

Propuesta de actividades lúdicas para reducir la agresividad
en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N°
207, Provincia de Rioja, 2024

ORIGINALITY REPORT

15%	15%	2%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repositorio.unprg.edu.pe Internet Source	3%
2	repositorio.uladech.edu.pe Internet Source	2%
3	hdl.handle.net Internet Source	2%
4	1library.co Internet Source	1%
5	repositoriousco.co Internet Source	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Student Paper	1%
7	repositorio.uct.edu.pe Internet Source	<1%
8	alicia.concytec.gob.pe Internet Source	<1%



José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
ASESOR

9	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
10	repository.libertadores.edu.co Internet Source	<1 %
11	www.ugel02.gob.pe Internet Source	<1 %
12	Ariel Vinicio Coronel Jima, Steveen Bolívar Nieto Aldaz, Rodrigo Alejandro Aguirre Vega, Bryan Andrés Ramírez Saritama. "Las Prácticas Lúdicas y su influencia en la Motricidad Fina de niños de 4 años: Revisión Sistemática", Revista Interdisciplinaria de Educación, Salud, Actividad Física y Deporte, 2024 Publication	<1 %
13	mamaenlatorre.com Internet Source	<1 %
14	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Student Paper	<1 %
15	Submitted to Universidad San Marcos Student Paper	<1 %
16	webpcmania.blogcindario.com Internet Source	<1 %
17	www.eurekando.org Internet Source	



José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
ASESOR

		<1 %
18	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Student Paper	<1 %
19	Submitted to Universidad de Málaga Student Paper	<1 %
20	repositorio.unamba.edu.pe Internet Source	<1 %
21	prezi.com Internet Source	<1 %
22	pt.slideshare.net Internet Source	<1 %
23	www.timetoast.com Internet Source	<1 %
24	repositorio.uss.edu.pe Internet Source	<1 %
25	up-rid.up.ac.pa Internet Source	<1 %
26	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
27	www.sos-childrensvillages.org Internet Source	<1 %
28	www.sun-sentinel.com Internet Source	



José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
ASESOR

<1 %

29

repositorio.unh.edu.pe
Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 15 words

Exclude bibliography On



José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
ASESOR



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Malca Rojas, Yaritza Juep Bakuants, Irma
Assignment title: Quick Submit
Submission title: Propuesta de actividades lúdicas para reducir la agresividad e...
File name: Propuesta_de_actividades_lúdicas_para_reducir_la_agresivida...
File size: 910.62K
Page count: 70
Word count: 10,820
Character count: 61,705
Submission date: 01-Mar-2025 06:43PM (UTC-0800)
Submission ID: 2602475517



Copyright 2025 Turnitin. All rights reserved.

José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
ASESOR

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Nosotras, Malca Rojas, Yaritza Yoryet, y Juep Bakuants, Irma, investigadoras principales, y el Dr. Herrera Vargas, José Wilder, asesor de nuestro trabajo de investigación. “Propuesta de actividades lúdicas para reducir la agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumimos responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 24 de febrero 2025.



Malca Rojas, Yaritza Yoryet
Investigadora principal



Juep Bakuants, Irma
Investigadora Principal.



Dr. HERRERA VARGAS, José Wilder
Asesor

DEDICATORIA

Dedico esta tesis con todo mi amor y cariño a mi amado esposo, **Jeiser Flores Suárez**, por su sacrificio y esfuerzo; por darme una carrera para nuestro futuro y por creer en mi capacidad. Aunque hemos pasado momentos difíciles, siempre ha estado brindándome su comprensión, cariño y amor.

A mis amados hijos, **Dayana Flores Malca** y **Jeiser D. Flores Malca**, por ser mi fuente de motivación e inspiración para superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

A mis amados **padres y hermanos**, quienes con sus palabras de aliento no me dejaban decaer para que siguiera adelante, fuera perseverante y cumpliera con mis ideales.

A mis **compañeras y amigas**, que sin esperar nada a cambio compartieron sus conocimientos, alegrías y tristezas. Y a toda mi **familia**, que es lo mejor y lo más valioso que Dios me ha dado.

Irma: A mis amados **padres e hijos**, quienes con sus palabras de aliento no me dejaban decaer para que siguiera adelante, fuera perseverante y cumpliera con mis ideales.

¡Gracias a todos!

AGRADECIMIENTOS

A Dios: Queremos agradecer en primer lugar a **Dios**, porque nos dio el don de la perseverancia y la fortaleza necesaria para alcanzar nuestra meta.

A nuestra Casa de Estudios: A la universidad, que nos abrió sus puertas y nos brindó las herramientas para crecer no solo como buenos profesionales, sino también como mejores personas.

A nuestras compañeras, con quienes compartimos esos momentos buenos y malos que solo se viven en la etapa universitaria. Gracias porque, más allá de las aulas, con muchas de ustedes logramos forjar una verdadera y sincera amistad.

ÍNDICE

ÍNDICE.....	13
ÍNDICE DE TABLAS	14
ÍNDICE DE FIGURAS.....	15
RESUMEN	16
ABSTRACT.....	17
INTRODUCCIÓN.....	18
Antecedentes.....	21
Bases teóricas	23
Bases conceptuales.....	27
Figura 1: Cuadro de Operacionalización de variables	30
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO	31
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis	31
Figura 2: Diseño de investigación.....	32
2.2. Población, muestra	32
Figura 3: Cuadro de la Población	32
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales	33
Figura 4: Técnicas e instrumentos.....	33
CAPITULO III: RESULTADOS.....	34
3.2. Resultados de la Guía de Observación.	34
Tabla 1	34
<i>Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024.</i>	34
Tabla 2	36
<i>Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024.</i>	36
3.2. Resultados de las entrevistas	38
CAPITULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	42
CAPITULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.	45
Figura 7: Presentación teórica de la propuesta.....	45
.....	38
PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA REDUCIR LA AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 207, PROVINCIA DE RIOJA, 2024	39
5.1. Datos Informativos.....	39
5.2. Presentación.....	39

5.3. Fundamentación Teórica	40
5.4. Objetivos de la Propuesta.	42
5.5. Estructura de la Propuesta.....	44
5.5.1. Matriz de la Estructura de las Actividades	44
Figura 8: Estructura de actividades	44
5.5.2. Matriz de Contenido	45
Figura 9: Matriz de contenido	45
5.6. Desarrollo de Talleres y actividades.....	46
.....	46
.....	49
.....	53
CONCLUSIONES.....	57
RECOMENDACIONES	58
Referencias.....	59
Anexos.....	61

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	34
<i>Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024.</i>	34
Tabla 2	36
<i>Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024.</i>	36

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Cuadro de Operacionalización de variables	30
Figura 2: Diseño de investigación.....	32
Figura 3: Cuadro de la Población	32
Figura 4: Técnicas e instrumentos.....	33
Figura 7: Presentación teórica de la propuesta.....	45
Figura 8: Estructura de actividades	44
Figura 9: Matriz de contenido	45

RESUMEN

La agresividad viene hacer el comportamiento agresivo, que tienen los niños, la cual manifiesta como acciones físicas o verbales destinadas a causar daño o sufrimiento a otros. Estas conductas pueden incluir golpear, morder, empujar, gritar, insultar o mostrar rabietas intensas. A esta edad, los niños pueden no tener las habilidades verbales o emocionales para expresar adecuadamente sus frustraciones o necesidades, lo que puede llevar a respuestas agresivas. Las causas pueden ser variadas, incluyendo factores temperamentales, experiencias estresantes, o modelado de conductas agresivas en su entorno. Identificar y abordar estos comportamientos es crucial para promover un desarrollo emocional saludable y relaciones sociales positivas. Además, la agresión física se refiere a cualquier comportamiento humano que involucre el uso de objetos contundentes o el cuerpo mismo con la intención de causar daño a otra persona, y la agresión verbal, también conocida como violencia verbal, implica el maltrato utilizando palabras en lugar de acciones físicas. Nuestra investigación realizada surge debido a la agresividad que tienen los estudiantes de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024. Pudimos observar de nuestros resultados que los estudiantes son agresivos ya que el estudiante empuja o golpea a otros compañeros durante las actividades, así como araña o intenta lastimar físicamente a otros compañeros. Nuestro estudio se realizó con el objetivo de Diseñar una propuesta de actividades lúdicas para reducir la agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024. La metodología del estudio es propositiva y descriptiva. La realización de trabajo de campo y métodos de recogida de datos a través de una guía de observación, la cual permitió conocer la agresividad de los estudiantes. Se logró justificar el problema y confirmar la hipótesis y elaborado la propuesta.

Palabras Claves: agresividad física, verbal.

ABSTRACT

Aggression refers to aggressive behavior in children, and in 5 year olds, it manifests as physical or verbal actions intended to cause harm or suffering to others. These behaviors can include hitting, biting, pushing, yelling, insulting, or displaying intense tantrums. At this age, children may lack the verbal or emotional skills to adequately express their frustrations or needs, which can lead to aggressive responses. The causes can be varied, including temperamental factors, stressful experiences, or modeling aggressive behaviors in their environment. Identifying and addressing these behaviors is crucial for promoting healthy emotional development and positive social relationships. Furthermore, physical aggression refers to any human behavior involving the use of blunt objects or the body itself with the intention of causing harm to another person, while verbal aggression, also known as verbal abuse, involves mistreatment using words rather than physical actions. Our research stems from the aggression exhibited by students at Educational Institution No. 207, Rioja Province, in 2024. Our results showed that the students are aggressive, as evidenced by pushing or hitting other classmates during activities, as well as scratching or attempting to physically harm them. Our study aimed to design a proposal of recreational activities to reduce aggression in five-year-old students at Educational Institution No. 207, Rioja Province, in 2024. The study methodology is both propositional and descriptive. Fieldwork and data collection methods were carried out using an observation guide, which allowed us to understand the students' aggression. The research successfully justified the problem, confirmed the hypothesis, and developed the proposed intervention.

Keywords: physical aggression, verbal aggression.

INTRODUCCIÓN

La agresividad surge de la conducta agresiva de los niños, que comienza en los primeros años y termina cuando el niño es capaz de controlar y comunicar sus deseos y decepciones mientras demuestra respeto por sí mismo y por los demás. Por lo general, la agresividad se desvanece cuando el niño puede comunicarse a través del lenguaje y tiene una disposición adecuada. A medida que el niño crece, madura y aprende a dominar la agresión física ajustando su conducta. Debido a su incapacidad para comunicarse, los niños pequeños con frecuencia se vuelven hostiles. Pero, secuencialmente, a medida que van creciendo y ya pueden tener un lenguaje más fluido y puedan comunicar sus necesidades, la agresividad va desapareciendo. A nivel nacional, existen numerosos incidentes de niños que demuestran conductas agresivas. Los padres dejan cada vez más a sus hijos al cuidado de otros, lo que significa que no se establecen normas en el hogar y los jóvenes imponen sus propias expectativas, lo que actúa como un elemento disuasivo ante los intentos del padre o de la madre de imponer autoridad. Las dificultades de conducta en la educación inicial surgen cuando surge un desequilibrio en algunos de los factores que componen su entorno, desequilibrio que repercute negativamente en su conducta. A nivel institucional, cada día en la escuela, el docente encuentra importantes desafíos al tratar con estudiantes violentos. A nivel nacional, existen numerosos incidentes de niños que demuestran conductas agresivas. Los padres dejan cada vez más a sus hijos al cuidado de otros, lo que significa que no se establecen normas en el hogar y los jóvenes imponen sus propias expectativas, lo que actúa como un elemento disuasivo ante los intentos del padre o de la madre de imponer autoridad. Las dificultades de conducta en la educación inicial surgen cuando surge un desequilibrio en algunos de los factores que componen su entorno, desequilibrio que repercute negativamente en su conducta. A nivel institucional, cada día en la escuela, el docente encuentra importantes desafíos al tratar con estudiantes violentos. Con frecuencia causan estrés entre los profesores,

ya que no pueden trabajar libremente porque accidentalmente golpean a sus compañeros. Lo más preocupante es que sus juegos han evolucionado y ahora les gusta golpear y hacerse pasar por superhéroes; las chapadas ya pasaron a un segundo plano y están aburridas; El aspecto más divertido es determinar quién gana siendo el más poderoso. Muchos de los que trabajamos con niños, ya sea como profesionales o como padres, nos preocupamos cuando vemos cómo un niño puede convertirse en una amenaza para sus compañeros, infundiéndoles temor. Cabe señalar que cuando hablamos de agresividad no nos referimos sólo a la agresión física, verbal o psicológica, sino también a todas las formas de agresión. En la I.E. I. N° 207, Provincia de Rioja, se ha observado que los alumnos de 5 años tienen conductas agresivas debido a que veces araña o intenta lastimar físicamente a otros compañeros, así como siempre utiliza patadas o empujones durante los juegos o interacciones sociales. Además, siempre rompe materiales o destruye juguetes durante episodios de enojo. De aquí se desprenden nuestros datos, que nos muestran que los estudiantes tienen conductas agresivas altas. Dada y expuesta la problemática, formulamos nuestra pregunta: ¿Cómo el diseño de una propuesta de actividades lúdicas reducirá la agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja?, así como la hipótesis: Si se diseña una propuesta de actividades lúdicas basadas en las teorías: Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget, Teoría Sociocultural de Vygotsky y Teoría del Aprendizaje Social de Bandura entonces se reducirá la agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024, de la misma manera se formulamos nuestro objetivo general, Diseñar una propuesta de actividades lúdicas para reducir la agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024, Cuyos objetivos específicos fueron: 1. Determinar el nivel de agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja. 2. Aportar elementos teóricos que permitan la fundamentación teórica de la propuesta. 3. Elaborar la

propuesta que permita disminuir los niveles de agresividad. Hemos dividido nuestra investigación en cinco capítulos: el marco teórico se presenta en el Capítulo I, en el Capítulo II, se presenta el diseño metodológico, en el Capítulo III, presentamos los resultados, y en el Capítulo IV, presentamos la discusión de resultados, capítulo V presentamos la propuesta de intervención; y por ultimo las conclusiones y recomendaciones, bibliografía y anexos.

CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO

Presentamos la fundamentación teórica de nuestra investigación, así como el contexto nacional e internacional. Y nuestro abecedario conceptual.

Antecedentes.

(Garay, 2019), Es crucial que la educación tome la iniciativa en la modificación de este tipo de comportamientos desde el principio del nivel de educación.

Cuando este tipo de comportamientos cambien, será posible una sociedad más justa y armónica, con un modelo de convivencia pacífica dentro de los parámetros de igualdad y respeto para todos. Así, considerando las circunstancias, realicé un estudio titulado «Juegos tradicionales para disminuir la conducta agresiva en niños de I.E.I.». El objetivo del estudio es conocer el impacto de los juegos tradicionales como táctica para disminuir la conducta agresiva en niños del I.E.I. N° 399 El Porvenir-Bambamarca en el año 2018."

Este tipo de investigación, que tiene un diseño experimental y es de carácter explicativo, se desarrollará con una población de 12 alumnos, es decir, los alumnos matriculados en el I.E.I. N° 399 El Porvenir. Se prevé que el 90% de los niños de la muestra se habrán comportado mejor al finalizar el ensayo, lo que se manifestará en una convivencia más sana y amigable.

(Castro y otros, 2021) Establecer una propuesta pedagógica de aula, o PPA, en el aula de grado de transición a través del uso de actividades lúdicas para minimizar las conductas hostiles que impiden el progreso educativo de los niños es el objetivo principal de esta investigación. Esta investigación revisa estudios anteriores que abordan el tema de estrategias lúdicas para reducir conductas o comportamientos agresivos en niños en el ámbito escolar, teniendo en cuenta que las conductas asociadas a la agresión son aprendidas

y pueden mantenerse o modificarse. «Con el uso de actividades lúdicas para la prevención de conductas agresivas que dificultan el proceso educativo de los niños», se lee en la investigación.

Los niños agresivos están influidos por una serie de factores, como su entorno social, sus creencias y la falta de afecto en su familia. Estas cosas crean un entorno tóxico en el que los niños se comportan, lo que a su vez fomenta comportamientos nocivos como el acoso o la intimidación de sus compañeros, así como la falta de respeto hacia sus padres y otras figuras de autoridad.

Por lo anterior, el texto elabora para ofrecer una serie de técnicas lúdicas y tácticas que ayuden a disminuir la agresividad de los niños del grado transición; este estudio utiliza la técnica metodológica de investigación cualitativa, concentrándose en los alumnos de este grado de la Institución Educativa Candelaria.

(Chero , 2019), El presente estudio utilizó una metodología cuantitativa, un tipo de investigación aplicada y un diseño cuasiexperimental se evaluó el impacto de la aplicación del juego en el comportamiento agresivo de niños de 5 años utilizando un diseño aplicado, cuasi-experimental, de dos grupos con pre y post-test, jóvenes del distrito de Comas que asisten a la Escuela Pública Alexander Graham Bell a la edad de cinco años. El informe del profesor de aula sobre el comportamiento agresivo llevó a la selección de una muestra intencional de veinte niños, de ambos sexos, con diversos grados de comportamiento agresivo; diez de los niños de un aula fueron considerados para el grupo experimental y otros diez alumnos de un aula diferente sirvieron de grupo de control.

Se confirmó que sus cualidades métricas eran adecuadas en términos de fiabilidad. También se observaron variaciones significativas en el impacto del programa sobre la

violencia verbal y física. La comparación entre GE y GC en el posttest reveló diferencias sustanciales que favorecieron al primer grupo.

Debido a que el primer grupo disminuyó considerablemente su conducta agresiva en ambas modalidades, GE con GC favoreció al primer grupo. Esta investigación permite concluir que el uso de los juegos reglados y cooperativos contribuyen significativamente en la reducción de conductas agresivas y favorecer el desarrollo de conductas prosociales y académicas, y por tanto reducir y prevenir los problemas de aprendizaje

Bases teóricas

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

La Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget puede ser una herramienta eficaz para reducir la agresividad en estudiantes de 5 años. Según Piaget, los niños de esta edad se encuentran en la etapa preoperacional (2-7 años), caracterizada por el egocentrismo, la centración y la incapacidad de comprender la perspectiva de otros.

Para reducir la agresividad, es crucial enfocarse en estrategias que promuevan el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas adecuadas a esta etapa. Una estrategia es el uso del juego simbólico, donde los niños aprenden a expresar sus emociones y a resolver conflictos mediante la representación de roles. Esto fomenta la empatía y la comprensión de diferentes puntos de vista. (Piaget, El nacimiento de la inteligencia en el niño, 1936)

Otra técnica es la enseñanza de habilidades de resolución de problemas a través de actividades estructuradas que requieran cooperación y diálogo. Los niños pueden trabajar en pequeños grupos para resolver tareas sencillas, lo que les ayuda a practicar la comunicación y el control de impulsos.

El ambiente educativo debe ser seguro y estructurado, ofreciendo rutinas claras y expectativas consistentes. El refuerzo positivo por comportamientos no agresivos y la modelación de comportamientos adecuados por parte de los adultos son esenciales. Los maestros pueden emplear cuentos y juegos que enseñen sobre el reconocimiento y manejo de emociones. (Saldarriaga Zambrano y otros, 2016)

Finalmente, es importante involucrar a las familias en el proceso educativo, proporcionando orientaciones y recursos para que continúen el desarrollo de habilidades sociales en el hogar. Con un enfoque integrador basado en la teoría de Piaget, es posible reducir la agresividad y promover un entorno más armonioso y cooperativo para los niños de 5 años.

Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky proporciona una base sólida para sustentar la propuesta de actividades lúdicas como estrategia para reducir la agresividad en estudiantes de cinco años. Según Vygotsky, el desarrollo cognitivo de los niños es influenciado significativamente por la interacción social y el contexto cultural. A través del juego, los niños no solo aprenden habilidades cognitivas, sino también habilidades sociales y emocionales esenciales para la convivencia pacífica. (Vygotsky, El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, 1978)

Vygotsky destacó la importancia del juego en el desarrollo infantil, considerándolo una actividad esencial para el aprendizaje y la internalización de normas sociales y comportamientos adecuados. El juego permite a los niños explorar roles sociales y practicar la regulación de sus emociones en un entorno seguro y controlado. .(Vygotsky, Pensamiento y Lenguaje, 1995)

Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP): Una de las ideas clave de Vygotsky es la ZDP, que se refiere a la distancia entre lo que un niño puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer con la ayuda de otros. Las actividades lúdicas diseñadas adecuadamente pueden situarse en esta zona, ofreciendo desafíos que los niños pueden superar con el apoyo de compañeros y adultos, fomentando así la cooperación y la resolución de conflictos de manera no agresiva.

Andamiaje: El concepto de andamiaje implica que los adultos y compañeros más competentes proporcionan apoyo temporal que permite a los niños desarrollar nuevas habilidades. En el contexto de actividades lúdicas, los maestros y padres pueden guiar a los niños en la resolución de conflictos durante el juego, modelando comportamientos apropiados y estrategias de manejo de emociones.

Juego simbólico: Este tipo de juego, donde los niños representan diferentes roles y situaciones, es especialmente valioso para el desarrollo emocional y social. Permite a los niños ensayar y comprender diferentes perspectivas, lo que reduce el egocentrismo y fomenta la empatía, aspectos cruciales para disminuir la agresividad.

Interacción social: Las actividades lúdicas en grupo promueven la interacción social positiva, ofreciendo a los niños oportunidades para practicar habilidades comunicativas y de negociación. Estas interacciones fomentan el desarrollo de competencias sociales que son fundamentales para manejar la agresividad y promover un ambiente armonioso.

En resumen, las actividades lúdicas, fundamentadas en la Teoría Sociocultural de Vygotsky, no solo facilitan el aprendizaje cognitivo, sino que también son esenciales para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, proporcionando una estrategia eficaz para reducir la agresividad en los estudiantes de cinco años.

Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura

La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura se basa en la idea de que los individuos aprenden comportamientos observando e imitando a otros, y que el refuerzo positivo o negativo influye en la repetición de esos comportamientos. Aplicar esta teoría a actividades lúdicas para reducir la agresividad en estudiantes de 5 años puede ser altamente efectivo. (Bandura, Fundamentos sociales del pensamiento y la acción: Una teoría cognitiva social, 1986)

Estrategias Basadas en la Teoría del Aprendizaje Social

Modelado a través del Juego:

Objetivo: Los niños aprenden observando a otros. Durante las actividades lúdicas, los maestros y compañeros pueden modelar comportamientos no agresivos. (Bandura, Teoría del aprendizaje social, 1977)

Actividad: Juegos de roles donde los niños imiten soluciones pacíficas a conflictos.

Ejemplo: Representar situaciones de compartir y resolver desacuerdos mediante el diálogo.

Refuerzo Positivo en Juegos Cooperativos:

Objetivo: Reforzar conductas positivas durante el juego para fomentar su repetición.

Actividad: Premiar a los niños cuando muestran comportamientos cooperativos y no agresivos durante el juego.

Ejemplo: Dar pegatinas o elogios a los niños que colaboran y resuelven conflictos pacíficamente.

Exposición a Modelos Positivos a través de Historias y Dramatizaciones:

Objetivo: Utilizar personajes y situaciones en cuentos y dramatizaciones para mostrar comportamientos adecuados.

Actividad: Leer cuentos donde los personajes resuelven conflictos de manera no agresiva y dramatizarlos.

Ejemplo: Un cuento sobre personajes que colaboran para lograr un objetivo común.

Juegos que Fomenten Habilidades Sociales:

Objetivo: Enseñar habilidades como la empatía, el compartir y la toma de turnos mediante el juego.

Actividad: Juegos de mesa y actividades grupales que requieran cooperación y comunicación.

Ejemplo: Juegos donde los niños deban turnarse y trabajar juntos para ganar.

Bases conceptuales

Programa de actividades

Un programa de actividades es una serie organizada de eventos, tareas o juegos diseñados para alcanzar objetivos específicos, como el desarrollo de habilidades sociales, la reducción de comportamientos agresivos, o el fomento de la cooperación entre los participantes. Este programa incluye una secuencia de actividades planificadas con propósitos pedagógicos claros y se adapta a las necesidades y características de los niños de 5 años. Las actividades pueden incluir juegos de roles, cuentos interactivos, juegos cooperativos y ejercicios de empatía, proporcionando un ambiente lúdico y estructurado donde los niños pueden aprender y practicar comportamientos positivos y no agresivos.

(Gronlund, 2010)

Actividades Lúdicas

Un programa de actividades es una serie organizada de eventos, tareas o juegos diseñados para alcanzar objetivos específicos, como el desarrollo de habilidades sociales, la reducción de comportamientos agresivos, o el fomento de la cooperación entre los participantes. Este programa incluye una secuencia de actividades planificadas con propósitos pedagógicos claros y se adapta a las necesidades y características de los niños de 5 años. Las actividades pueden incluir juegos de roles, cuentos interactivos, juegos cooperativos y ejercicios de empatía, proporcionando un ambiente lúdico y estructurado donde los niños pueden aprender y practicar comportamientos positivos y no agresivos. (Hohmann & Weikart, 2002)

Comportamiento agresivo en Niños

El comportamiento agresivo en niños de 5 años se manifiesta como acciones físicas o verbales destinadas a causar daño o sufrimiento a otros. Estas conductas pueden incluir golpear, morder, empujar, gritar, insultar o mostrar rabietas intensas. A esta edad, los niños pueden no tener las habilidades verbales o emocionales para expresar adecuadamente sus frustraciones o necesidades, lo que puede llevar a respuestas agresivas. Las causas pueden ser variadas, incluyendo factores temperamentales, experiencias estresantes, o modelado de conductas agresivas en su entorno. Identificar y abordar estos comportamientos es crucial para promover un desarrollo emocional saludable y relaciones sociales positivas.

Dimensiones de la agresividad

Según Zaczek (2002), las principales dimensiones de la agresividad escolar son las siguientes:

Agresión física

La agresión física se refiere a cualquier comportamiento humano que involucre el uso de objetos contundentes o el cuerpo mismo con la intención de causar daño a otra

persona. Se manifiesta a través de acciones motoras y actividades físicas dirigidas a provocar lesiones corporales directas. Este tipo de agresión suele implicar violencia y puede considerarse un delito. En el contexto escolar, los estudiantes a menudo recurren a la agresión física para obtener reconocimiento social o ganar estatus entre sus pares.

Agresión verbal

La agresión verbal, también conocida como violencia verbal, implica el maltrato utilizando palabras en lugar de acciones físicas. A diferencia de la agresión física, la agresión verbal no deja marcas físicas evidentes, pero puede tener un impacto emocional significativo en la persona afectada. Este tipo de agresión puede manifestarse de diversas formas, como comentarios sarcásticos, insultos, gritos o burlas. Aunque la agresión verbal es común en diversos contextos, desde conflictos entre adultos hasta enfrentamientos entre niños, puede generar sentimientos de culpa, baja autoestima y alteraciones en el comportamiento de la persona afectada. La violencia verbal tiende a perpetuarse en el tiempo, generando un ambiente de hostilidad y desprecio hacia la víctima.

Agresión social

La agresión social se refiere a un tipo de violencia que tiene un impacto en la sociedad en su conjunto, y que puede ser perpetrada por individuos o comunidades específicas. Estos comportamientos violentos pueden manifestarse de diversas maneras dependiendo del contexto en el que se encuentre la persona. Por ejemplo, la agresión social puede manifestarse a través de conflictos armados, la violencia de pandillas, agresiones físicas dentro de la familia, como el maltrato de padres a hijos o los castigos corporales, el terrorismo, la segregación y otros grupos sociales que causan disturbios y diversas formas de violencia, tanto física como psicológica, en la población.

Generalmente, la agresión social va en contra de las normas sociales establecidas, lo que la convierte en una conducta inapropiada dentro de una determinada comunidad o

sociedad. Estas normas y leyes son impuestas por los ciudadanos que habitan en dicho lugar y sirven como guía para regular la convivencia y mantener la armonía social.

3.4. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICION DE VARIABLES	DIMENSION	INDICADORES	INSTRUMENTO
V.I: Propuesta de actividades lúdicas.	Un programa de actividades es una serie organizada de eventos, tareas o juegos diseñados para alcanzar objetivos específicos, como el desarrollo de habilidades sociales, la reducción de comportamientos agresivos, o el fomento de la cooperación entre los participantes.	Sensibilización	- Orientación psicológica - Comunicación y asertividad - Generar conciencia - Clima de confianza	Encuesta
		Talleres lúdicos	- Evaluación - Dinámicas - Estrategias asertivas - Bienestar	
V.D: La Agresividad	La agresividad se refiere a cualquier comportamiento humano que involucre el uso de objetos contundentes o el cuerpo mismo con la intención de causar daño a otra persona. Se manifiesta a través de acciones motoras y actividades físicas dirigidas a provocar lesiones corporales directas.	Agresividad Física	- Patea - Empuja - Muerde - Golpea - Ataca - Tirar	Guía de Observación
		Agresividad Verbal	- Insulta - Gritar - Amenaza - Miente - Lenguaje Ofensivo	

Figura 1: Cuadro de Operacionalización de variables

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis

Tipo y nivel de investigación

La investigación adopto el tipo de nivel descriptiva – propositiva; identificado el problema de estudio se adoptó un determinado grupo de estudio para poder describir sus propiedades sobre la problemática, y luego, generar una propuesta de solución.

Procedimiento a seguir con la investigación.

El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, lo que significa que se recogieron datos con el fin de probar hipótesis mediante medición numérica y análisis estadístico, con el fin de evaluar características y probar teorías. El estudio también utilizó un diseño no experimental, lo que significa que no hubo intervención ni cambios en las variables. (Creswell, 2013) .

Implica dos etapas principales: primero, describir el estado actual de la agresividad en los estudiantes, y segundo, proponer y evaluar una intervención con actividades lúdicas basada en estos hallazgos. Cuyo procedimiento es el siguiente:

Fase Descriptiva: Aplicar las pruebas de nivel de agresividad a los estudiantes, Recopilar datos a través de cuestionarios a los docentes y analizar los datos para describir el estado actual de agresividad en estudiantes.

Fase Propositiva: Diseñar una intervención didáctica basada en actividades lúdicas y ejercicios específicos para disminuir la agresividad, e implementar la intervención durante un período determinado. (Hernandez, 2006)

Nuestra investigación responde al siguiente diseño_ descriptivo- propositiva:

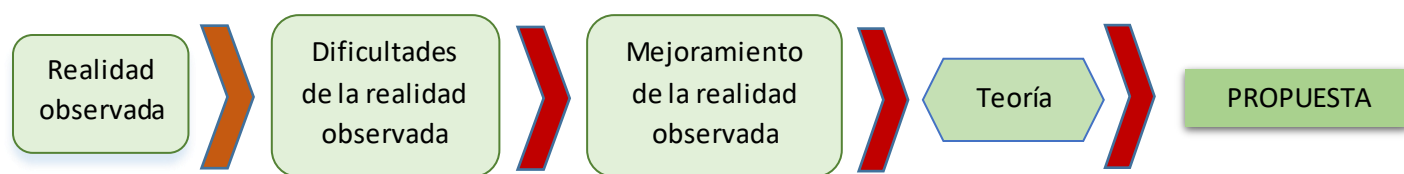


Figura 2: Diseño de investigación

2.2. Población, muestra

2.2.1. Población:

La está constituido por 16 estudiantes de ambos sexos de la sección A, “Sección Abejitas” de cinco años de la institución educativa N° 207; tal como se detalla en el siguiente cuadro:

Figura 3: Cuadro de la Población

Grado	sección	Total, de estudiantes.
5 años	A	16
TOTAL		16

2.2.2. Muestra:

Se consideró una muestra no probabilística, vale decir, a criterio del investigador, siendo una muestra de:

$$n = U = 16 \text{ Estudiantes de 5 años.}$$

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

2.3.1. Materiales.

Papel sabana, cartulina de colores, lapiceros, lápices, papel bond, textos, plumones, computadora.

4.3.2. Técnicas e instrumentos.

Técnicas		Instrumentos	
Primarias			
Observación		Guía de observación	
		Pauta de registro de observación	
Encuesta		Guía de encuesta	
		Pauta de registro de encuesta	

Figura 4: Técnicas e instrumentos.

CAPITULO III: RESULTADOS

Presentamos la justificación empírica del problema, vale decir los resultados obtenidos, los representados en tablas estadísticas.

3.2. Resultados de la Guía de Observación.

3.1.1 Análisis de la variable Agresividad

Esta variable abarca tres dimensiones para la cual presentamos el procesamiento y análisis de las guías de observación la cual resulta las siguientes tablas estadísticas detalladas por dimensión.

Dimensión: Agresividad Física

Tabla 1

Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024.

N°	Indicadores	Siempre	A veces	Nunca	Total
1	El estudiante empuja o golpea a otros compañeros durante las actividades	6	7	3	16
2	Tira objetos o materiales en situaciones de frustración o enojo	5	6	5	16
3	Araña o intenta lastimar físicamente a otros compañeros.	5	7	4	16
4	Utiliza patadas o empujones durante los juegos o interacciones sociales.	6	5	5	16
5	Rompe materiales o destruye juguetes durante episodios de enojo.	6	6	4	16
6	Corre o empuja a otros de manera agresiva durante juegos en el patio o recreo.	6	7	3	16
7	Utiliza la fuerza física para obtener objetos o juguetes que desea	6	5	5	16

8	Golpea la pared, la mesa u otros objetos cuando está frustrado o enojado.	5	4	7	16
9	Intenta dominar a sus compañeros mediante la fuerza física en situaciones de juego colaborativo o competitivo	4	5	7	16

Interpretación: En el área que tiene que ver con el análisis de la dimensión Agresividad Física. A propósito de un total de 16 estudiantes. 7 a veces el estudiante empuja o golpea a otros compañeros durante las actividades. 6 siempre el estudiante empuja o golpea a otros compañeros durante las actividades.

De 16 estudiantes. 6 a veces tira objetos o materiales en situaciones de frustración o enojo, 5 nunca tira objetos o materiales en situaciones de frustración o enojo.

De 16 estudiantes. 7 a veces araña o intenta lastimar físicamente a otros compañeros. 5 siempre araña o intenta lastimar físicamente a otros compañeros.

De 16 estudiantes. 6 siempre utiliza patadas o empujones durante los juegos o interacciones sociales. 5 a veces utiliza patadas o empujones durante los juegos o interacciones sociales.

De 16 estudiantes. 6 siempre rompe materiales o destruye juguetes durante episodios de enojo. 6 a veces rompe materiales o destruye juguetes durante episodios de enojo.

De un total de 16 estudiantes. 7 a veces Corre o empuja a otros de manera agresiva durante juegos en el patio o recreo. 5 siempre Corre o empuja a otros de manera agresiva durante juegos en el patio o recreo.

De un total de 16 estudiantes. 6 siempre utiliza la fuerza física para obtener objetos o juguetes que desea. 5 a veces utiliza la fuerza física para obtener objetos o juguetes que desea.

De 16 estudiantes. 7 nunca golpea la pared, la mesa u otros objetos cuando está frustrado o enojado. 5 siempre golpea la pared, la mesa u otros objetos cuando está frustrado o enojado.

De un total de 16 estudiantes. 7 nunca Intenta dominar a sus compañeros mediante la fuerza física en situaciones de juego colaborativo o competitivo. 5 a veces Intenta dominar a sus compañeros mediante la fuerza física en situaciones de juego colaborativo o competitivo.

Dimensión: Agresividad Verbal

Tabla 2

Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024.

N°	Indicadores	Siempre	A veces	Nunca	Total
1	El estudiante usa palabras ofensivas o insultos hacia sus compañeros.	8	5	3	16
2	Grita o alza la voz cuando está enojado o frustrado.	7	4	5	16
3	Amenaza verbalmente a otros compañeros.	6	5	5	16
4	Responde con burlas o comentarios despectivos cuando no está de acuerdo con sus compañeros.	7	5	4	16
5	Se rehúsa a dialogar pacíficamente cuando surge un conflicto, prefiriendo el lenguaje agresivo.	6	6	4	16
6	Hace comentarios sarcásticos o irónicos hacia sus compañeros en momentos de frustración.	5	6	5	16
7	Interrumpe a otros constantemente, elevando la voz de manera agresiva durante discusiones o conversaciones.	7	5	4	16

8	Descalifica verbalmente el trabajo o las opiniones de otros compañeros durante actividades en grupo.	6	6	4	16
9	utiliza palabras hirientes o humillantes con la intención de lastimar emocionalmente a otros.	5	6	5	16

Interpretación: En el área que tiene que ver con el análisis de la dimensión Agresividad verbal. A propósito de un total de 16 estudiantes. 8 siempre el estudiante usa palabras ofensivas o insultos hacia sus compañeros. 5 a veces el estudiante usa palabras ofensivas o insultos hacia sus compañeros.

De 16 estudiantes. 7 siempre grita o alza la voz cuando está enojado o frustrado. 5 nunca grita o alza la voz cuando está enojado o frustrado.

De 16 estudiantes. 6 siempre Amenaza verbalmente a otros compañeros. 5 nunca Amenaza verbalmente a otros compañeros

De 16 estudiantes. 7 siempre responde con burlas o comentarios despectivos cuando no está de acuerdo con sus compañeros. 5 a veces responde con burlas o comentarios despectivos cuando no está de acuerdo con sus compañeros.

De 16 estudiantes. 6 siempre se rehúsa a dialogar pacíficamente cuando surge un conflicto, prefiriendo el lenguaje agresivo. 6 a veces se rehúsa a dialogar pacíficamente cuando surge un conflicto.

De 16 estudiantes. 6 a veces hace comentarios sarcásticos o irónicos hacia sus compañeros en momentos de frustración. 5 siempre hace comentarios sarcásticos o irónicos hacia sus compañeros en momentos de frustración.

De un total de 16 estudiantes. 7 siempre interrumpe a otros constantemente, elevando la voz de manera agresiva durante discusiones o conversaciones. 5 a veces interrumpe a otros constantemente, elevando la voz de manera agresiva durante discusiones o conversaciones.

De 16 estudiantes. 6 siempre descalifica verbalmente el trabajo o las opiniones de otros compañeros durante actividades en grupo. 6 a veces descalifica verbalmente el trabajo o las opiniones de otros compañeros durante actividades en grupo.

De 16 estudiantes. 6 a veces utiliza palabras hirientes o humillantes con la intención de lastimar emocionalmente a otros. 5 siempre utiliza palabras hirientes o humillantes con la intención de lastimar emocionalmente a otros.

3.2. Resultados de las entrevistas

Entrevistado N°1:

Entrevistadora: Malca Rojas, Yaritza Yoryet.

Entrevistado: María Adelva, Hernández Quispe.

Cargo del entrevistado: Profesora de Aula.

Fecha: 10 /12 /2024.

Lugar: Institución Educativa: N°207 Provincia de Rioja.

CÓDIGO “A”: Diagnosticar el nivel de agresividad en los estudiantes.

Porque cree usted que el estudiante es agresivo, porque actúa y responde violentamente con sus compañeros de aula, a nivel físico o verbal (patadas, empujones, o insultos) porque el estado emocional del estudiante consiste en odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto, porque se da la agresividad en el estudiante, por la dificultad de controlar sus impulsos y la baja tolerancia a la frustración o en una mala gestión en casa a través de la tv.

Para usted como docente que significa que el estudiante sea agresivo, puede ser nocivo frente a la víctima, según la cual el niño produce expresiones faciales de frustración.

En su institución educativa se produce más la agresión física o verbal, se produce más la agresión física porque la reacción es de golpear o empujar. Como actúa el estudiante agresivo, el estudiante agresivo actúa gesticulando, gritando, o produce expresiones faciales de frustración. El comportamiento del agresivo es mal geniado, golpean, patean y gritan. El nivel de agresividad en su institución educativa, el estudiante aprende a comportarse de forma agresiva, porque imita a los padres y familiares y a otras personas adultas que observa en la sociedad. En su institución educativa se producen los dos tipos de violencia la física y verbal, se da en algunas ocasiones los dos tipos de agresividad, pero más es la física.

Cree usted que es importante elaborar una propuesta en su institución educativa para reducir la agresividad, si es necesario que el niño aprenda otro tipo de conductas, alternativas a la agresión, y lo que debe contener esta propuesta, puede consistir en la pérdida de privilegios como no ver la TV, y el celular, y los beneficios que tendría la implementación de esta propuesta en su institución educativa, es enseñar al niño a permanecer en calma ante una provocación, y los que deben participar en la implementación de dicha propuesta son los padres de familia, los docentes, y las personas que los rodean. Que tipos de actividades o acciones incluiría usted en la propuesta, incluiría los juegos educativos, diversiones de grupos, y los juegos de mesa.

Entrevistado N°2:

Entrevistadora: Juep Bakuants, Irma

Entrevistado: Nélida Sánchez Díaz.

Cargo del entrevistado: Profesora de Aula.

Fecha: 10 /12 /2024.

Lugar: Institución Educativa: N°207 Provincia de Rioja.

CÓDIGO “A”: Diagnosticar el nivel de agresividad en los estudiantes.

Porque cree usted que el estudiante es agresivo, esto se da de acuerdo al comportamiento de los padres, de acuerdo como lo eduque y de la manera como lo trate. Porque se da la agresividad en el estudiante, uno de los factores es el maltrato infantil, falta de corrección en el momento del comportamiento, además por el maltrato físico y psicológico dentro de la familia. Como docente que significa ver un estudiante agresivo, es por falta de atención y comunicación de padres a hijos. En mi institución educativa se produce más el maltrato psicológico y verbal.

Como actúa un estudiante agresivo en su aula o institución educativa, no controla su ira y su reacción, es inmediato a la agresividad. Como cree que es el comportamiento de un estudiante agresivo con sus demás compañeros, el niño pelea, no comparte materiales, son fastidiosos, provocativos, no les gusta que los fastidie. El nivel de agresividad, es llegar hasta golpear a la maestra, fingir mentir, todo lo que ocasiona. Usted cree que en su institución educativa se producen los dos tipos de violencia, si se producen los dos tipos de violencia, el maltrato psicológico, manipulando a sus compañeros, yo aquí te doy algo, hablando palabras malas.

Cree usted que es importante elaborar una propuesta en su institución educativa para reducir la agresividad, si es importante, ya que no estamos acostumbrados, a respetar los valores, las

normas dentro de la casa y dentro del aula. Que debe contener esta propuesta para disminuir la agresividad, primero conversar con la directora, con los padres y coordinar con una psicóloga para llevar a cabo una buena propuesta para así disminuir la agresividad.

Los beneficios que tendría la implementación de una propuesta, sería muy buena para ayudar a los estudiantes, y los que deben participar en la implementación, los que deben participar son los directores, los docentes, y los padres de familia, incluyendo a psicólogos. Y las actividades o acciones que deben estar incluidas en la propuesta, realizar juegos grupales en familia, y los juegos de actividad libre por ejemplo la mancha, las escondidas, la gallinita ciega, y los juegos de mesa.

CAPITULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Para realizar un análisis exhaustivo de la discusión de resultados hemos comparado nuestros datos para conocer que nos revelan, donde la intención es plantear las relaciones que existan entre los antecedentes plasmados en nuestro marco teórico y los resultados finales. Es decir, conocer que significado tienen tales resultados, y así justificar nuestra variable dependiente que es la agresividad para conocer si es comparable o no con nuestros resultados, o si difieren, lo que nos permite tener una discusión fructífera de los resultados.

(Garay, 2019), Es crucial que la educación tome la iniciativa en la modificación de este tipo de comportamientos desde el principio del nivel de educación.

Cuando este tipo de comportamientos cambien, será posible una sociedad más justa y armónica, con un modelo de convivencia pacífica dentro de los parámetros de igualdad y respeto para todos. Así, considerando las circunstancias, realicé un estudio titulado «Juegos tradicionales para disminuir la conducta agresiva en niños de I.E.I.». El objetivo del estudio es conocer el impacto de los juegos tradicionales como táctica para disminuir la conducta agresiva en niños del I.E.I. N° 399 El Porvenir-Bambamarca en el año 2018.", con lo que respecta a la dimensión Agresividad Física. A propósito de 16 estudiantes. 7 a veces el estudiante empuja o golpea a otros compañeros durante las actividades. Así como de 16 estudiantes. 6 a veces tira objetos o materiales en situaciones de frustración o enojo, del mismo modo de 16 estudiantes. 7 a veces araña o intenta lastimar físicamente a otros compañeros. También de 16 estudiantes. 6 siempre utiliza patadas o empujones durante los juegos o interacciones sociales. Así mismo de 16 estudiantes. 6 siempre rompe materiales o destruye juguetes durante episodios de enojo. De un total de 16 estudiantes. 7 a veces Corre o empuja a otros de manera agresiva durante juegos en el patio o recreo. Así mismo de 16 estudiantes. 6 siempre utiliza la fuerza física para obtener objetos o juguetes que desea.

Como de 16 estudiantes. 7 nunca golpea la pared, la mesa u otros objetos cuando está frustrado o enojado. De igual manera de 16 estudiantes. 7 nunca Intenta dominar a sus compañeros mediante la fuerza física en situaciones de juego colaborativo o competitivo. colaborativo o competitivo. Según este autor o antecedente con su investigación buscaba a través de los Juegos tradicionales disminuir la conducta agresiva en niños del nivel inicial, por el cual buscaba conocer el impacto de los juegos tradicionales como táctica para disminuir la conducta agresiva en niños, lo que difiere de nuestros resultados ya que el estudiante a veces empuja o golpea a otros compañeros durante las actividades, así como siempre utiliza patadas o empujones durante los juegos o interacciones sociales. por lo que lo hace diferente a nuestros resultados.

(Castro y otros, 2021) Establecer una propuesta pedagógica de aula, o PPA, en el aula de grado de transición a través del uso de actividades lúdicas para minimizar las conductas hostiles que impiden el progreso educativo de los niños es el objetivo principal de esta investigación. Esta investigación revisa estudios anteriores que abordan el tema de estrategias lúdicas para reducir conductas o comportamientos agresivos en niños en el ámbito escolar, teniendo en cuenta que las conductas asociadas a la agresión son aprendidas y pueden mantenerse o modificarse. «Con el uso de actividades lúdicas para la prevención de conductas agresivas que dificultan el proceso educativo de los niños», se lee en la investigación.

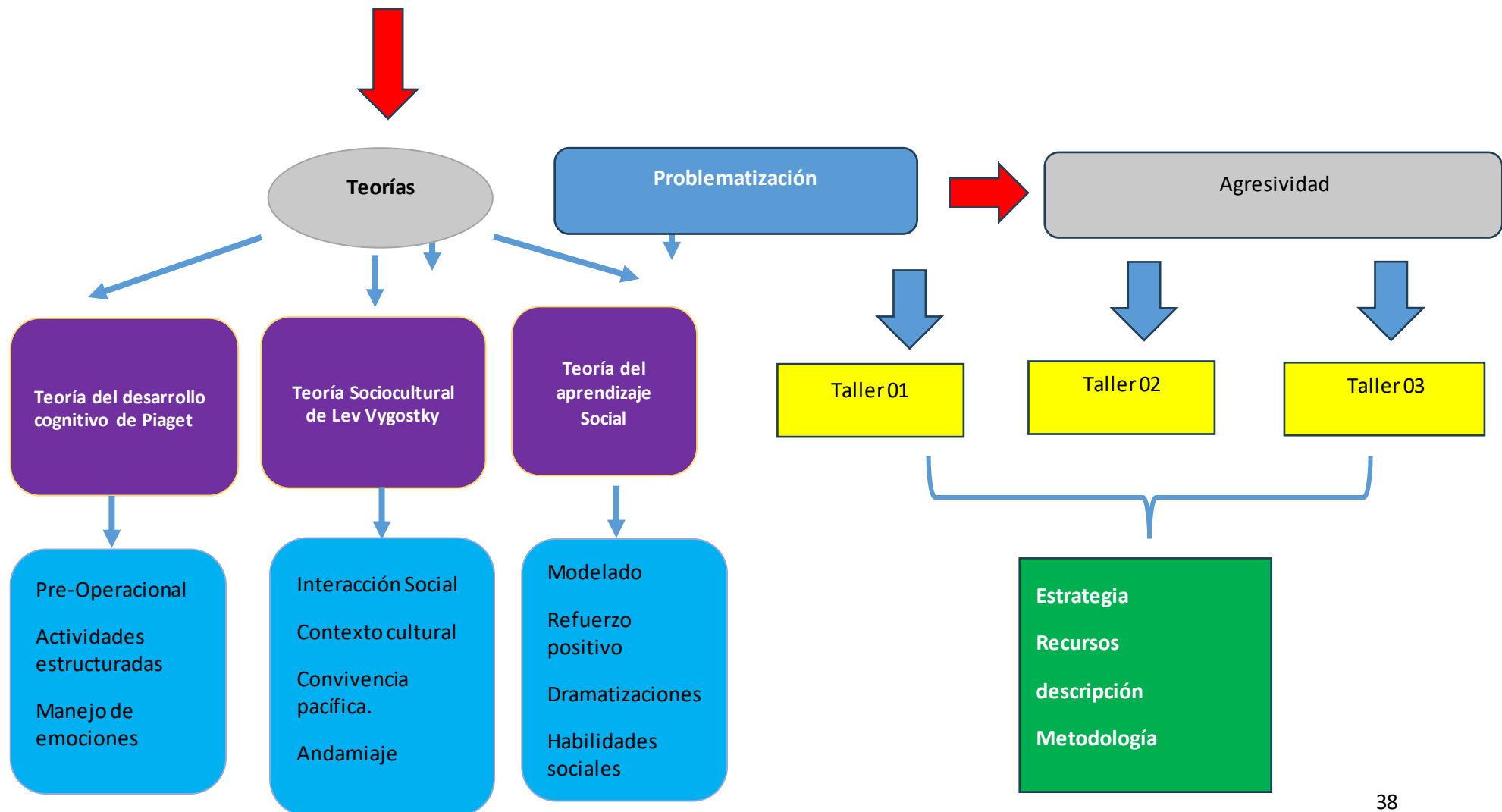
Los niños agresivos están influidos por una serie de factores, como su entorno social, sus creencias y la falta de afecto en su familia. Estas cosas crean un entorno tóxico en el que los niños se comportan, lo que a su vez fomenta comportamientos nocivos como el acoso o la intimidación de sus compañeros, así como la falta de respeto hacia sus padres y otras figuras de autoridad. Con lo que respecta a la dimensión Agresividad verbal. A propósito de un total de 16 estudiantes. 8 siempre el estudiante usa palabras ofensivas o insultos hacia

sus compañeros. Así como de 16 estudiantes. 7 siempre grita o alza la voz cuando está enojado o frustrado. De la misma manera de 16 estudiantes. 6 siempre Amenaza verbalmente a otros compañeros. De mismo modo de 16 estudiantes. 7 siempre responde con burlas o comentarios despectivos cuando no está de acuerdo con sus compañeros. Así mismo de 16 estudiantes. 6 siempre se rehúsa a dialogar pacíficamente cuando surge un conflicto, prefiriendo el lenguaje agresivo. De la misma manera de 16 estudiantes. 6 a veces hace comentarios sarcásticos o irónicos hacia sus compañeros en momentos de frustración. De un total de 16 estudiantes. 7 siempre interrumpe a otros constantemente, elevando la voz de manera agresiva durante discusiones o conversaciones. Así como de 16 estudiantes. 6 siempre descalifica verbalmente el trabajo o las opiniones de otros compañeros durante actividades en grupo. Y por último de 16 estudiantes. 6 a veces utiliza palabras hirientes o humillantes con la intención de lastimar emocionalmente a otros. 5 siempre utiliza palabras hirientes o humillantes con la intención de lastimar emocionalmente a otros. según este antecedente existe una relación diferente ya que en su investigación utiliza una propuesta pedagógica de aula, o PPA, en el aula de grado de transición a través del uso de actividades lúdicas para minimizar las conductas hostiles que impiden el progreso educativo de los niños, el cual es el objetivo principal de esta investigación, en cambio nuestros resultados son divergentes con el estudio del autor ya que con nuestros resultados queda demostrado que el estudiante siempre grita o alza la voz cuando está enojado o frustrado, así como siempre se rehúsa a dialogar pacíficamente cuando surge un conflicto, prefiriendo el lenguaje agresivo, por lo que lo hace diferente a nuestros resultados.

CAPITULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

Figura 7: Presentación teórica de la propuesta

Propuesta de actividades lúdicas para reducir la agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024.



**PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA REDUCIR LA
AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 207, PROVINCIA DE RIOJA, 2024**

5.1. Datos Informativos.

Institución: Institución Educativa Inicial N°207.

Ubicación: Bagua Grande

Destinatario: Estudiantes de cinco años.

Responsables:

Bach. Malca Rojas, Yaritza Yoryet

Bach. Juep Bakuants, Irma

5.2. Presentación

La agresividad en los niños de cinco años puede manifestarse a través de comportamientos impulsivos, dificultades en la regulación emocional y conflictos en la convivencia escolar. Por ello, se propone un conjunto de actividades lúdicas dirigidas a promover la cooperación, el autocontrol y la expresión emocional saludable en los estudiantes. A través del juego, los niños podrán desarrollar habilidades socioemocionales que les permitan gestionar sus emociones y mejorar sus interacciones con sus pares.

5.3. Fundamentación Teórica

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

La Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget sostiene que el aprendizaje y el desarrollo infantil se dan a través de la interacción activa con el entorno. Esta teoría se basa en que los niños pasan por diferentes etapas de desarrollo, donde cada etapa influye en cómo comprenden y responden a su entorno. En el caso de los estudiantes de cinco años, se encuentran en la etapa preoperacional (2 a 7 años), caracterizada por el pensamiento simbólico, la imaginación y la dificultad para adoptar la perspectiva de los demás.

Piaget destaca que los niños a esta edad son egocéntricos, lo que significa que les cuesta comprender los sentimientos o puntos de vista de otras personas. Esta dificultad puede generar reacciones agresivas al no poder expresar adecuadamente sus emociones o resolver conflictos. Por ello, las actividades lúdicas son fundamentales, ya que permiten a los niños socializar, expresar emociones y desarrollar la empatía de manera natural.

Los juegos simbólicos, como la dramatización o el juego de roles, ayudan a los niños a ponerse en el lugar de otros, facilitando la comprensión de normas sociales y el manejo de la frustración. Asimismo, las actividades grupales fomentan la cooperación, el respeto y la resolución pacífica de conflictos.

En este sentido, la propuesta de actividades lúdicas se sustenta en la idea de que el juego es una herramienta clave para el desarrollo cognitivo y socioemocional, contribuyendo a disminuir la agresividad al favorecer la expresión emocional y la convivencia armónica.

Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Se plantea que el desarrollo cognitivo y social de los niños se construye a través de la interacción con su entorno y la mediación de los adultos o pares más experimentados. En esta línea, el juego es una herramienta esencial para la formación de habilidades sociales, ya que permite a los niños interiorizar normas, valores y estrategias de comunicación que favorecen la convivencia.

A los cinco años, los niños aún están desarrollando el autocontrol y la regulación emocional, por lo que el juego estructurado se convierte en una estrategia clave para orientar sus interacciones. Según Vygotsky, la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) permite que los niños aprendan nuevas formas de resolver conflictos con la guía de un adulto o compañero más hábil. Así, las actividades lúdicas diseñadas para promover la cooperación y la empatía ayudan a disminuir la agresividad, ya que los niños aprenden a expresar sus emociones de manera adecuada y a comprender las de los demás.

Además, el lenguaje, considerado por Vygotsky como una herramienta fundamental del pensamiento, se desarrolla durante las interacciones lúdicas, permitiendo que los niños negocien roles, resuelvan problemas y expresen sus sentimientos sin recurrir a la agresión. De esta manera, una propuesta basada en actividades lúdicas no solo fortalece el desarrollo emocional y social de los estudiantes, sino que también fomenta la autorregulación y el respeto mutuo, contribuyendo a una convivencia más armoniosa en el aula.

Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura

Explica que los niños aprenden comportamientos observando e imitando a los demás, especialmente a modelos significativos como padres, maestros y compañeros. En este sentido, la agresividad puede ser aprendida si los niños observan conductas violentas en su entorno, pero también pueden adquirir habilidades prosociales si se les presentan modelos de comportamiento positivo.

Bandura enfatiza el aprendizaje por observación, donde los niños internalizan actitudes y respuestas emocionales según lo que ven. En este contexto, las actividades lúdicas pueden desempeñar un papel clave en la reducción de la agresividad, ya que proporcionan experiencias estructuradas en las que los niños practican la cooperación, el autocontrol y la resolución de conflictos de manera pacífica.

El juego de roles, por ejemplo, permite a los niños representar situaciones sociales y explorar formas no agresivas de resolver problemas. De manera similar, los juegos cooperativos refuerzan la empatía y la comunicación efectiva, ayudándolos a comprender las emociones de los demás y a responder de manera adecuada.

Además, el refuerzo positivo es fundamental en este proceso. Cuando los niños reciben elogios o reconocimiento por comportamientos prosociales durante el juego, es más probable que repitan esas conductas. Así, una propuesta de actividades lúdicas basada en la teoría de Bandura no solo reduce la agresividad, sino que también fomenta un ambiente de respeto y colaboración en el aula.

5.4. Objetivos de la Propuesta.

Objetivo General

Implementar actividades lúdicas que fomenten la regulación emocional y la convivencia armoniosa en los estudiantes de cinco años, contribuyendo a la reducción de conductas agresivas en el entorno escolar.

Objetivos Específicos.

- a. Desarrollar estrategias lúdicas que ayuden a los niños a identificar y gestionar sus emociones.
- b. Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo mediante juegos estructurados.
- c. Promover la resolución pacífica de conflictos a través de actividades interactivas.
- d. Fortalecer la empatía y el respeto entre los estudiantes.

5.5. Estructura de la Propuesta

5.5.1. Matriz de la Estructura de las Actividades

Figura 8: Estructura de actividades

N°	Nombre de la Actividad	Objetivo	Materiales	Duración	Metodología
1	El semáforo emocional	Ayudar a los niños a identificar sus emociones y regular su comportamiento	Cartulinas de colores, dibujos de expresiones faciales	30 minutos	Explicación del significado de los colores (rojo: detenerse, amarillo: reflexionar, verde: actuar), aplicación en situaciones simuladas
2	Juego de los abrazos	Fortalecer la empatía y el afecto entre los niños	Espacio amplio, música relajante	25 minutos	Se forman círculos y, al sonar la música, los niños abrazan a sus compañeros cuando esta se detiene
3	Teatro de los sentimientos	Permitir que los niños expresen sus emociones de manera creativa	Disfraces, títeres, escenografía sencilla	35 minutos	Dramatización de situaciones cotidianas donde se manifiesten emociones como enojo, tristeza y alegría

5.5.2. Matriz de Contenido

Figura 9: Matriz de contenido

Taller	Nombre del Taller	Descripción
1	Reconociendo mis emociones	Los niños identificarán sus emociones a través de juegos y actividades como el semáforo emocional.
2	Convivencia y respeto	Se desarrollarán actividades lúdicas que promuevan la cooperación, como el juego de los abrazos.
3	Expresando mis sentimientos	Mediante el teatro de los sentimientos, los niños representarán diferentes situaciones para practicar la expresión emocional de forma adecuada.

Esta propuesta se fundamenta en la premisa de que el juego es una herramienta poderosa para el aprendizaje y el desarrollo socioemocional en los niños de cinco años. La implementación de estas actividades permitirá mejorar la convivencia y reducir las conductas agresivas en el aula.

5.6. Desarrollo de Talleres y actividades

TALLER 01 : Reconociendo mis emociones

Propósito del taller:

Fomentar el reconocimiento y la expresión adecuada de las emociones en los niños de cinco años mediante actividades lúdicas, promoviendo la autorregulación y la convivencia positiva.

Competencias:

Gestiona sus emociones de manera equilibrada en diversas situaciones.

Se relaciona armoniosamente con sus pares a través de la expresión de emociones.

Capacidades:

Identifica y nombra sus emociones.

Expresa sus emociones de manera apropiada en diferentes contextos.

Desempeño esperado:

Los niños reconocen sus emociones y las expresan de manera verbal y gestual de forma adecuada.

Indicadores de evaluación:

Identifica correctamente diferentes emociones.

Explica situaciones en las que ha experimentado una emoción determinada.

Representa emociones mediante gestos y dibujos.

Momentos del taller:

Inicio:

Dinámica de saludo y cálida bienvenida.

Pregunta motivadora: "¿Cómo te sientes hoy?"

Presentación de imágenes de niños con distintas expresiones faciales y diálogo sobre las emociones representadas.

Desarrollo:

Actividad "El semáforo emocional": Se explica el significado de los colores (rojo: detenerse, amarillo: reflexionar, verde: actuar) y los niños identifican sus emociones según el color.

Juego "Mímica de emociones": Los niños imitan diferentes emociones y los demás intentan adivinarlas.

Pequeña dramatización de situaciones cotidianas para identificar y expresar emociones de forma adecuada.

Cierre:

Reflexión grupal: "¿Qué aprendimos hoy sobre nuestras emociones?"

Creación de un "Emociómetro" con dibujos de sus emociones del día.

Despedida con un círculo de abrazos y palabras de reconocimiento.

Materiales:

Cartulinas de colores.

Dibujos de expresiones faciales.

Títeres o disfraces para dramatización.

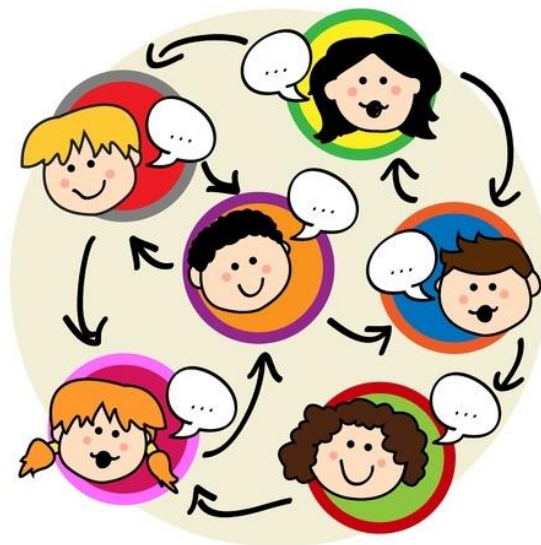
Hojas y crayones para el emociómetro.

Evaluación:

Observación directa de la participación y expresión emocional de los niños.

Registro de avances en el reconocimiento de emociones.

Creación individual del "Emociómetro" para identificar su progreso.



TALLER 02 : Convivencia y Respeto

Propósito del taller:

Que los niños comprendan la importancia de la convivencia armoniosa y el respeto mutuo, participando en actividades lúdicas que fomenten el trabajo en equipo, la comunicación asertiva y la empatía.

Competencias

- a. Construye su identidad.
- b. Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Capacidades

Se reconoce como parte de un grupo y respeta las diferencias.

Muestra actitudes de respeto, cooperación y solidaridad en la convivencia con sus compañeros.

Expresa sus emociones de manera adecuada en diferentes situaciones de interacción.

Desempeño esperado

Identifica comportamientos adecuados e inadecuados en la convivencia escolar.

Demuestra actitudes de respeto y empatía en juegos grupales.

Explica con sus propias palabras por qué es importante convivir en armonía.

Indicadores de evaluación

Identifica y diferencia conductas respetuosas de las que no lo son.

Expresa sus emociones sin agresividad y con palabras adecuadas.

Participa activamente en actividades lúdicas promoviendo el respeto y la cooperación.

Momentos del Taller

INICIO (15 min)

Actividad 1: El cuento "La magia del respeto"

Se inicia con un cuento breve sobre un grupo de animales que aprenden a respetarse y convivir en armonía.

Se fomenta la participación con preguntas como: ¿Qué pasó en el cuento? ¿Cómo se sintieron los personajes cuando se respetaban? ¿Cómo podemos ser como ellos en nuestra escuela?

Actividad 2: Dinámica "El espejo de las emociones"

Los niños forman parejas y deben imitar las expresiones de su compañero (alegría, tristeza, enojo, sorpresa, etc.).

Reflexión: ¿Cómo nos sentimos cuando los demás nos imitan con respeto?

DESARROLLO (30 min)

Actividad 3: "El Tren de la Amistad"

Se organiza a los niños en fila tomándose de los hombros, avanzando al ritmo de una canción sobre la amistad y el respeto.

Se les asignan roles: líder del tren, ayudante, etc., para reforzar el trabajo en equipo.

Se dialoga sobre la importancia de ayudar y respetar a los compañeros.

Actividad 4: "El Juego de las Reglas"

Se presentan tarjetas con imágenes de situaciones escolares (ejemplo: compartir juguetes, empujar a un amigo, saludar con una sonrisa, gritar a un compañero).

Los niños clasifican las imágenes en conductas adecuadas y conductas inadecuadas.

Se conversa sobre cómo mejorar las conductas inadecuadas.

CIERRE (15 min)

Actividad 5: "El Abrazo del Respeto"

Cada niño menciona una acción respetuosa que ha aprendido y elige a un compañero para darle un abrazo o un gesto de afecto (chocar las manos, sonreír, etc.).

Actividad 6: Reflexión grupal

Preguntas finales: ¿Cómo podemos demostrar respeto todos los días? ¿Qué aprendimos hoy?

Los niños expresan con dibujos lo que más les gustó de la sesión.

Materiales

- Cuento ilustrado.
- Tarjetas con imágenes de conductas adecuadas e inadecuadas.

- Música infantil sobre amistad y convivencia.
- Hojas y colores para el dibujo final.

Evaluación

- Observación de la participación en las actividades.
- Registro anecdótico sobre la expresión de emociones y actitudes de respeto.
- Análisis de los dibujos finales para identificar comprensión del tema.



TALLER 03 : Expresando mis sentimientos

Propósito de la sesión

Que los niños reconozcan y expresen sus sentimientos de manera adecuada, utilizando juegos y dinámicas que promuevan la comunicación emocional y la autorregulación.

Competencias

- Construye su identidad.
- Regula sus emociones.
- Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Capacidades

- Identifica y nombra sus emociones en diferentes situaciones.
- Expresa sus sentimientos de manera asertiva.
- Muestra actitudes de respeto y empatía en la interacción con sus compañeros.

Desempeño Esperado

Identifica sus emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa).

Expresa sus sentimientos con palabras y gestos adecuados.

Escucha y respeta las emociones de sus compañeros.

Indicadores de evaluación

- Identifica y nombra sus emociones correctamente.
- Expresa sus sentimientos sin recurrir a la agresividad.
- Participa en actividades lúdicas mostrando respeto y empatía.

MOMENTOS DEL TALLER

INICIO (15 min)

Actividad 1: Cuento "El monstruo de los colores"

Se narra el cuento El monstruo de los colores, en el que un personaje descubre y ordena sus emociones.

Se hacen preguntas:

¿Cómo se sentía el monstruo?

¿Alguna vez te has sentido así?

¿Qué podemos hacer cuando nos sentimos enojados o tristes?

Actividad 2: Dinámica "El espejo de las emociones"

Los niños se colocan en parejas. Uno hace una expresión facial de emoción y el otro debe imitarlo.

Se reflexiona: ¿Cómo nos sentimos cuando alguien comprende nuestras emociones?

DESARROLLO

Actividad 3: "El semáforo de las emociones"

Se presentan tres colores:

 **Rojo:** Enojo o frustración.

 **Amarillo:** Tristeza o confusión.

 **Verde:** Alegría y calma.

Cada niño recibe un círculo de cada color y, ante diversas situaciones presentadas por el docente, levanta el color que representa cómo se sentiría.

Se conversa sobre estrategias para regular las emociones, como respirar profundo o pedir ayuda.

Actividad 4: "El buzón de los sentimientos"

Cada niño recibe una tarjeta donde dibuja o escribe (con ayuda del docente) cómo se siente en ese momento.

Las tarjetas se colocan en un buzón y se leen en grupo (de manera anónima) para reflexionar sobre cómo todos sentimos emociones diferentes.

CIERRE (15 min)

Actividad 5: "El abrazo de las emociones"

Cada niño elige un compañero y le expresa una emoción con palabras y un gesto de afecto (abrazar, chocar las manos, sonreír).

Se destaca la importancia de respetar las emociones de los demás.

Actividad 6: Reflexión final

Se hacen preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Cómo podemos expresar nuestros sentimientos sin lastimar a los demás?

Se pide a los niños que dibujen cómo se sintieron durante la sesión.

Materiales

Libro ilustrado El monstruo de los colores.

Cartulinas de colores rojo, amarillo y verde.

Tarjetas y crayones para el "buzón de los sentimientos".

Música infantil relajante.

Evaluación

Observación del reconocimiento y expresión de emociones en cada actividad.

Registro anecdótico sobre el uso de palabras y gestos adecuados para expresar sentimientos.

Análisis de los dibujos finales para identificar la comprensión del tema.



CONCLUSIONES

Las concluimos con nuestro estudio de investigación, se concluye que:

1. Se logro determinar el nivel de agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, es alto como lo demuestran nuestros resultados, ya que el estudiante utiliza patadas o empujones durante los juegos o interacciones sociales, así como siempre rompe materiales o destruye juguetes durante episodios de enojo, y también utiliza la fuerza física para obtener objetos o juguetes que desea, lo que nos da conocer que el problema si existe en dicha institución educativa.
2. Se logró detallar los fundamentos teóricos y su relación con la agresividad, los cuales fueron muy importantes porque van ayudar a contribuir a disminuir a la agresividad.
3. Se elaboró la propuesta de intervención que permita disminuir los niveles de agresividad.

RECOMENDACIONES

Entre las recomendaciones que se contemplan en la investigación, se recomienda:

1. Se sugiere que para abordar el problema de las conductas agresivas se trabaje de manera colaborativa estudiantes, docentes y padres de familia.
2. Se sugiere que dicho trabajo investigativo no solo debe ser científico, sino también que debe tener un contenido de sensibilidad humana y social. Porque como docentes no conocemos por lo que pasan las familias de cada estudiante.
3. Se sugiere que para mejorar la agresividad debe existir una gran comunicación entre el docente y el estudiante, así mismo con su tutor con la finalidad de escuchar el estudiante agresivo.
4. Se sugiere al docente ser más empático con el estudiante agresivo, con la finalidad de buscar hacerlo reír al estudiante.
5. Se sugiere al docente hacer muchas dinámicas educativas, con la finalidad de incluir a todos los estudiantes en un solo grupo.

Referencias

- Bandura, A. (1977). Social learning theory. *Social learning theory*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Prentice Hall.
- Bandura, A. (1986). *Fundamentos sociales del pensamiento y la acción: Una teoría cognitiva social*. Prentice Hall.
- Castro, D., Martínez, F., & Mora, O. (2021). *Estrategias lúdicas para la disminución de la agresividad en los niños de grado transición de la Institución Educativa Candelaria*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Chero, D. (2019). *Aplicación del juego para la reducción de conductas agresivas en niñas y niños de 5 años del I.E.P. "Alexander Graham Bell" del distrito de Comas, 2014*. Universidad Cesar Vallejo.
- Estrada Torres, A., & Riaño Galán, M. E. (2016). *Las canciones infantiles como herramienta en la etapa de (0-6 años)*. Cantabria: Universidad de Cantabria.
- Fernández, T., & Tamaro, E. (2004). *Biografía de Albert Bandura*. La enciclopedia biográfica en línea: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/bandura.htm>
- Garay, M. (2019). *Juegos tradicionales para disminuir el comportamiento agresivo en niños de la institución 399, 2018*. Universidad San Pedro.
- González, S., & Lemos Rodríguez, R. (07 de 10 de 2022). <https://lamenteesmaravillosa.com/>. Vygotsky y el andamiaje: <https://lamenteesmaravillosa.com/el-andamiaje-en-la-educacion-por-que-es-tan-importante/>
- Gronlund, G. (2010). *Planificación del juego, la observación y el aprendizaje en preescolar y jardín de infantes*.
- Hernández Rojas, G. (1999). La zona de desarrollo próximo. Comentarios en torno a su uso en los contextos escolares. *La zona de desarrollo próximo. Comentarios en torno a su uso en los contextos escolares.*, 2.
- Hernandez, R. (2006). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.
- Hohmann, M., & Weikart, D. (2002). *Educación a los niños pequeños: prácticas de aprendizaje activo para programas preescolares y de cuidado infantil*.

Leon, S., & Cubas, F. (2020). *Técnicas grafo plásticas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución educativa inicial N° 469 Distrito Saucepampa, Santa cruz*. UNPRG (Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo).

Saldarriaga Zambrano, P., Bravo Cedeño, G., & Loor Rivadeneira, M. (2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía*. Ecuador: Dominio de la Ciencia.

Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Critica.

Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Fausto.

Anexos



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION



PROGRAMA: LICENCIATURA EN EDUCACION EN MODALIDAD MIXTA

GUÍA DE OBSERVACIÓN - ESTUDIANTES

- a) N°. _____
b) Grado: _____
c) Fecha: _____

Título de la Investigación: Propuesta de actividades lúdicas para reducir la agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024.

Objetivo de la Guía de Observación: Conocer el nivel de agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024.

Marcar con una (x) la respuesta que crees conveniente.

Muchas gracias por su gran aporte el cual será de mucha utilidad para terminar mi Tesis, y así obtener mi licenciatura en Educación.

Guía de observación para medir la variable Agresividad.

Dimensión: Agresividad física	Indicador	Siempre	A veces	Nunca
	1. El estudiante empuja o golpea a otros compañeros durante las actividades			
	2. Tira objetos o materiales en situaciones de frustración o enojo			
	3. Araña o intenta lastimar físicamente a otros compañeros.			
	4. Utiliza patadas o empujones durante los juegos o interacciones sociales.			

	5. Rompe materiales o destruye juguetes durante episodios de enojo.			
	6. Corre o empuja a otros de manera agresiva durante juegos en el patio o recreo.			
	7. Utiliza la fuerza física para obtener objetos o juguetes que desea			
	8. Golpea la pared, la mesa u otros objetos cuando está frustrado o enojado.			
	9. Intenta dominar a sus compañeros mediante la fuerza física en situaciones de juego colaborativo o competitivo			
Dimensión: Agresividad Verbal	10. El estudiante usa palabras ofensivas o insultos hacia sus compañeros.			
	11. Grita o alza la voz cuando está enojado o frustrado.			
	12. Amenaza verbalmente a otros compañeros.			
	13. Responde con burlas o comentarios despectivos cuando no está de acuerdo con sus compañeros.			
	14. Se rehúsa a dialogar pacíficamente cuando surge un conflicto, prefiriendo el lenguaje agresivo.			
	15. Hace comentarios sarcásticos o irónicos hacia sus compañeros en momentos de frustración.			
	16. Interrumpe a otros constantemente, elevando la voz de manera agresiva durante discusiones o conversaciones.			
	17. Descalifica verbalmente el trabajo o las opiniones de otros compañeros durante actividades en grupo.			
	18. utiliza palabras hirientes o humillantes con la intención de lastimar emocionalmente a otros.			



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION
PROGRAMA: LICENCIATURA EN EDUCACION EN MODALIDAD MIXTA



Guía de entrevista

Datos Generales

Apellidos y Nombre del Entrevistado: _____

Cargo: _____

Fecha: _____

Apellidos y Nombres del Entrevistador: _____

Título de la Investigación: Propuesta de actividades lúdicas para reducir la agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024.

Objetivos de la Entrevista.

La Entrevista tiene como finalidad buscar la opinión del entrevistado, es decir lo que conoce sobre el tema motivo de investigación. dicha información recabada será de mucha utilidad para la elaboración de mi informe final de Tesis de Licenciatura, en Educación.

Objetivos de la Investigación.

Objetivo General. Diseñar una propuesta de actividades lúdicas para reducir la agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja, 2024.

Objetivos Específicos

Instrucciones para responder al Entrevista.

4. Determinar el nivel de agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja
5. Aportar elementos teóricos que permitan la fundamentación teórica de la propuesta.
6. Elaborar la propuesta que permita disminuir los niveles de agresividad.

Por favor Docente le pido que sus respuestas sean concretas y precisas.

De antemano ¡muchas gracias por su colaboración.

Código A: Determinar el nivel de agresividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 207, Provincia de Rioja.

1. ¿Por qué cree que usted que el estudiante es agresivo?

.....

.....

.....

.....

2 ¿Por qué cree usted que se da la agresividad en el estudiante?

.....

.....

.....

3. ¿Para usted como docente que significa que el estudiante sea agresivo?

.....

.....

.....

4. ¿En su institución educativa se produce más la agresión física o verbal? Coméntenos

.....

.....

.....

.....

.....

5. ¿Cómo cree usted que actúa un estudiante agresivo en su aula o institución educativa?

.....

.....

.....

6. ¿Cómo cree usted que es el comportamiento de un estudiante agresivo con sus demás compañeros de aula?

.....

.....

.....

.....

.....

7. ¿Cómo cree usted que es el nivel de agresividad en el estudiante en su institución?

.....

.....

.....

.....

.....

8. ¿Cree usted que en su Institución educativa se producen los dos tipos de violencia tanto la física como la verbal?

Código B: Propuesta.

8. ¿Cree usted importante elaborar una propuesta en su institución educativa para reducir la agresividad en los estudiantes de 5 años ?

.....
.....
.....

9. ¿Qué cree usted que debe contener esta propuesta para disminuir la agresividad?

.....
.....
.....

10. ¿Qué beneficios tendría la implementación de una propuesta en su institución educativa ?

.....
.....
.....

11. ¿Quiénes deben participar en la implementación de esta propuesta de actividades lúdicas?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

12. ¿Qué tipo de actividades o acciones incluiría usted en la propuesta de actividades lúdicas?

.....

.....

.....