



**UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO
RUIZ GALLO”**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



**Unidad de Posgrado de
Ciencias Histórico Sociales y Educación**

TESIS

Juegos didácticos adaptados para disminuir los niveles de
agresividad en los estudiantes de tercer grado de Educación
Primaria de la I.E. N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí,
Salas – 2018.

Tesis presentada para obtener el Grado Académico de Maestro en
Ciencias de la Educación con Mención en Investigación y
Docencia.

AUTOR:

Lic. Cabanillas Valderrama, Jhon Jairo Gabriel

ASESORA:

Mg. Santa Cruz Mío, Julia Esther

**LAMBAYEQUE – PERÚ
2019**

Juegos didácticos adaptados para disminuir los niveles de agresividad en los estudiantes de tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí, Salas – 2018.

Lic. Cabanillas Valderrama, Jhon Jairo Gabriel
AUTOR

Mg. Santa Cruz Mío, Julia Esther
ASESORA

Presentada a la Escuela de Post Grado de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en investigación y docencia.

APROBADO POR:

M. Sc. Pérez Cabrejos, Luis
PRESIDENTE DEL JURADO

Dra. Valladolid Montenegro, Miriam Francisca
SECRETARIA DEL JURADO

M. Sc. Alfaro Barrantes, Miguel
VOCAL DEL JURADO

DICIEMBRE – 2019

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a la inspiración de mi vida que son mis padres: Wilver y Lucero, ellos que con su esfuerzo me regalaron el mayor tesoro que es la Educación, guiándome con sus sabios consejos por el camino del bien.

A mi novia Beyky Yudith y sobrinos: Omar Eduardo y Mia Valentina por ser la alegría de cada día y animarme a que no decline durante la presente investigación.

A nuestra distinguida asesora Mg. Santa Cruz Mío Julia Esther y docentes que impartieron sus enseñanzas en cada sesión, quienes son un ejemplo a seguir por su caudal de conocimiento, paciencia y un apoyo desinteresado.

A todos los docentes generadores del gran cambio, que constantemente investigan e innovan soluciones a diversas dificultades que se suscitan en su ardua labor pedagógica.

AGRADECIMIENTO

Agradezco, en primer lugar, a nuestro Creador por darme salud y fuerza para continuar con este reto; a mis padres por apoyarme incondicionalmente y a los maestros que me brindaron los conocimientos necesarios para hacer posible el presente trabajo de investigación.

A todos los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí - Salas, que con su participación entusiasta colaboraron en la realización de este proyecto y que día a día me incentivaron a seguir adelante.

A la Universidad Pedro Ruiz Gallo filial Lambayeque, pionera y fuente de profesionales responsables, que dan brillo y prestigio a esta magnífica tierra y cuna de grandes educadores.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Jhon Jairo Gabriel Cabanillas Valderrama, identificado con DNI N.º 74171539, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Pedro Ruiz Gallo, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, de la Unidad de Maestría en Ciencias de la Educación con mención a Investigación y Docencia, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es incontestable y auténtica.

Asimismo, expongo también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son legítimos y veraces.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, Diciembre de 2019

Lic. Cabanillas Valderrama, Jhon Jairo Gabriel

PRESENTACIÓN

Señores Miembros del Jurado Calificador:

Teniendo en cuenta los lineamientos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Pedro Ruiz Gallo, pongo a vuestra consideración la tesis titulada: “JUEGOS DIDÁCTICOS ADAPTADOS PARA DISMINUIR LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N.º 10063 “CRUZ DE YANAHUANCA” DE PENACHÍ, SALAS – 2018”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en investigación y docencia.

Los resultados de la investigación condujeron a demostrar que la aplicación del programa de juegos didácticos adaptados tuvo una influencia significativa para disminuir los niveles de agresividad en los estudiantes del Tercer Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018.

Señores Miembros del Jurado, estoy convencido que con su alto criterio profesional podrán reconocer los esfuerzos realizados con dedicación y perseverancia para culminar satisfactoriamente el presente trabajo de investigación. Del mismo modo, espero sus valiosas sugerencias que permitirán enriquecer aún más esta investigación, sirviendo de apoyo a la comunidad educativa en la noble tarea de lograr la formación integral del educando.

EL AUTOR

ÍNDICE

PÁGINAS PRELIMINARES

Página del Jurado	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Declaración de Autenticidad.....	v
Presentación.....	vi
Índice.....	vii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
Introducción.....	11

CAPÍTULO I

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA DE LA AGRESIVIDAD

1.1. Contextualización del Centro Poblado de Penachí.....	15
1.1.1. Aspecto histórico cultural Centro Poblado de Penachí.....	15
1.1.2. Aspecto geográfico del Centro Poblado de Penachí.....	17
1.1.3. Aspecto económico del Centro Poblado de Penachí.....	19
1.1.4. Aspecto social del Centro Poblado de Penachí.....	20
1.1.5. Características generales de la I.E. N.º 10063 "Cruz de Yanahuanca".....	23
1.2. Origen, evolución histórica y tendencias del problema de la Agresividad.....	25
1.2.1. Análisis histórico de la agresividad.....	25
1.2.2. El problema en el contexto internacional.....	26
1.2.3. El problema en el contexto de América Latina.....	27
1.2.4. El problema en el contexto peruano.....	28
1.2.5. El problema en el contexto regional.....	28
1.3. Características y manifestaciones de la problemática de la agresividad.....	29
1.4. Metodología de la investigación.....	30
1.4.1. Tipo y diseño de investigación.....	30
1.4.2. Población y muestra.....	31

1.4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	32
1.4.4. Métodos y procedimientos para la recolección de datos.....	35
1.4.5. Análisis estadísticos de los datos.....	38

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CIENTÍFICO Y CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes del estudio	40
2.1.1. La agresividad a nivel mundial.....	40
2.1.2. La agresividad a nivel latinoamericano.....	41
2.1.3. La agresividad a nivel nacional.....	42
2.1.4. La agresividad a nivel local.....	43
2.2. Teorías base.....	45
2.2.1. Teoría cognositva de Jean Piaget.....	45
2.2.2. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky.....	46
2.2.3. Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura.....	48
2.3. Definición de términos.....	49

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Análisis e interpretación de los resultados del Pre Test sobre los niveles de agresividad.....	61
3.2. Análisis e interpretación de los resultados del Post Test sobre los niveles de agresividad.....	64
3.3. Comparación de los resultados del Pre y Post Test sobre los niveles de agresividad..	67
3.4. Discusión de los resultados.....	69
3.5. Propuesta pedagógica.....	72
CONCLUSIONES.....	166
SUGERENCIAS.....	167
BIBLIOGRAFÍA.....	168
ANEXOS.....	172

RESUMEN

La investigación titulada: “Juegos didácticos adaptados para disminuir los niveles de agresividad en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018, tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos didácticos adaptados para disminuir el nivel de agresividad con una muestra poblacional de 84 estudiantes, donde 42 conformaban la muestra experimental y 42 la muestra control. Los niveles de agresividad se midieron mediante el test de percepción de conductas agresivas de Manuel Heredia Segura, donde los datos fueron procesados por el programa del SPSS, determinando un índice de validez de 0.806, expresando un coeficiente estadístico válido.

Se trabajó una investigación aplicada con un diseño cuasi experimental de un pre y post test con un grupo control no equivalente. La investigación está sustentada con las bases teóricas de la Teoría cognoscitiva de Jean Piaget, Teoría sociocultural de Lev Vygotsky y la Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura desde un enfoque socio cognitivo.

Los resultados del pre test permitieron identificar los niveles de agresividad, con el cual se comprobó la existencia de serias dificultades en el grupo de estudio: 17,76 puntos en la media reflejó un nivel significativamente riesgoso de conductas agresivas, ratificado con el 35,71% de estudiantes ubicados en este nivel. Luego, se aplicó 20 actividades de tutoría al grupo experimental durante dos meses. Posteriormente, los resultados del post test evidenciaron la disminución en el nivel de agresividad: 4,98 es el promedio aritmético. Además, el 85.71% de los estudiantes se ubicaron en ausencia de riesgo, demostrando la mejora del grupo a través de los juegos didácticos.

Finalmente, después de hacer la discusión de resultados y la prueba de hipótesis, las muestras aportan evidencia suficiente, con un nivel de significancia del 0,05 que los juegos didácticos adaptados influyen significativamente para disminuir la agresividad en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí, Salas. 208.

Palabras Clave: Juegos didácticos, agresividad, habilidades y conductas.

ABSTRACT

In the present investigation titled: "Adapted didactic games to diminish the levels of aggressiveness in the students of the third degree of Primary Education of the Educational Institution N° 10063 "Cruz de Yanahuanca" of Penachí - Salas. 2018, had as a general objective to determine the influence of adapted didactic games to reduce the level of aggressiveness with a population sample of 84 students, where 42 comprised the experimental sample and 42 the control sample. The levels of aggressiveness were measured by the perception test of aggressive behaviors of Manuel Heredia Segura, where the data were processed by the SPSS program, determining a validity index of 0.806, expressing a valid statistical coefficient.

An applied research was carried out with a quasi-experimental design of a pre and post test with a non-equivalent control group. The research is based on the theoretical basis of Jean Piaget's Cognitive Theory, Lev Vygotsky's Sociocultural Theory and Albert Bandura's Theory of Social Learning from a socio-cognitive approach.

The results of the pretest allowed to identify the levels of aggressiveness, with which the existence of serious difficulties in the study group was found: 17.76 points in the average reflected a significantly risky level of aggressive behaviors, ratified with the 35.71 % of students located in this level. Then, 20 tutoring activities were applied to the experimental group for two months. Subsequently, the results of the post test showed the decrease in the level of aggressiveness: 4.98 is the arithmetic average. In addition, 85.71% of the students were located in the absence of risk, demonstrating the improvement of the group through the didactic games.

Finally, after making the discussion of the results and the hypothesis test, the samples provide sufficient evidence, with a level of significance of 0.05 that the adapted didactic games have a significant influence in reducing the aggression in the third grade students of Primary Education. of the Educational Institution No. 10063 "Cruz de Yanahuanca" of Penachí, Salas. 2018

Keywords: didactic games, aggressiveness, abilities and behaviors.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, en el mundo globalizado, somos testigos de la violencia desde el mismo salón de clase, donde este problema se ha incrementado y diversificado.

Por lo general, lo primero que pensamos al referirnos a este tema es en golpes, aventones o peleas pero si profundizamos un poco más también implica el bajo rendimiento que puede ocasionar este problema en el aula de clase. Sin embargo, este tema es aún más complejo, ya que este tipo de violencia abarca no sólo los golpes, sino también ridiculizar, humillar, amenazar, aislar a algún compañero de alguna actividad, burlarse, o bien robar o esconder objetos que puede estar necesitando, así como obligarlo a hacer algo en contra de su voluntad, por sólo mencionar algunas de las formas en que se manifiesta las agresiones.

Esta problemática ha motivado al investigador a desarrollar con los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas, juegos didácticos para disminuir los niveles de agresividad.

Se precisa como **objeto de estudio** al Proceso de Enseñanza - Aprendizaje para la aplicación de juegos didácticos adaptados para disminuir la agresividad en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca”.

El investigador se propone resolver un aspecto importante que es el mejoramiento de las habilidades sociales aplicando juegos didácticos adaptados para disminuir la agresividad.

En tal sentido, el **objetivo general** de la investigación es determinar la influencia de los juegos didácticos para disminuir el nivel de agresividad en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí, Salas. 2018.

Por lo consiguiente, los **objetivos específicos** son: Identificar el nivel de agresividad en el grupo experimental y control mediante un pre test. Diseñar y aplicar juegos didácticos adaptados para disminuir el nivel de agresividad en los estudiantes del tercer grado del grupo experimental. Evaluar el nivel de agresividad en los estudiantes del grupo experimental y control mediante un post test. Comparar los resultados sobre el nivel de agresividad obtenido en el pre y post test por los grupos experimental y control para

determinar la influencia del programa y contrastar los resultados del post test a través de una prueba de hipótesis.

La **hipótesis** a defender es la siguiente: La aplicación de juegos didácticos adaptados influye significativamente basadas en la Teoría cognoscitiva de Jean Piaget, Teoría sociocultural de Lev Vygotsky y la Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura desde un enfoque socio cognitivo; para disminuir la agresividad en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí, Salas. 2018

Estas teorías a través de sus aportes a la investigación, tienen como finalidad principal la de guiarla, dar los principios y la base para la misma, tomando distintos conceptos y en base a éstos arribar a un resultado en particular, en los juegos didácticos adaptados con las siguientes actividades: trabajo en equipo, participación activa, ayuda entre pares, juegos cooperativos.

Por ese motivo la presente investigación promovió la aplicación de Juegos Didácticos a fin de mejorar los niveles de agresividad.

El campo de acción: Aplicación del programa de juegos didácticos adaptados basado en actitudes y valores para disminuir los niveles de agresividad en los estudiantes de tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas.

Se trabajó con el **diseño** cuasi experimental de Pre y Post Test con grupo control no equivalente. La **población** estuvo formada por 84 estudiantes y la **muestra** se seleccionó mediante la técnica del azar simple, considerando las dos únicas secciones del tercer grado, quedando establecida de la siguiente manera: Grupo experimental 42 niños y Grupo control 42 niños.

Se utilizaron **técnicas** de gabinete: De fichaje y de campo: observación, guía de observación, encuestas, pre-test, pos-test.

La **metodología** utilizada para este fin fue variada, se puede mencionar a los métodos participativos, histórico, de modelación, dialéctico, experimentación, inductivo, observación, deductivo, analítico, sintético y de medición.

El análisis estadístico de los datos se hizo a través de tablas y figuras estadísticas.

La presente investigación aporta a los docentes mayor conocimiento de cómo trabajar con niños agresivos y mejorar sus habilidades sociales, el manejo de las emociones, ser asertivos, trabajar en equipo para el bien común de todos mediante la aplicación de juegos didácticos adaptados.

El presente trabajo está estructurado en tres capítulos:

En el **capítulo I** se aborda el Análisis de la Problemática de la Agresividad, en el que se estudia el contexto sociocultural, la evolución histórica tendencia y la situación contextual del objeto de estudio y la formulación del problema, exponiéndose la deficiencia en el desarrollo de habilidades sociales para controlar los niveles de agresividad en los estudiantes de tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas, como en los contextos regional, nacional, latinoamericano y mundial. Además, en este capítulo encontramos la descripción metodológica, donde figura el tipo y diseño de investigación, la población, muestra, método, técnica, instrumentos de recolección de datos, sistematización y análisis e interpretación estadística de los datos.

El **capítulo II** corresponde al Marco Teórico Científico y Conceptual y contiene el análisis de los antecedentes del estudio, el sustento teórico y científico de las variables de estudio en donde se fundamenta con la Teoría cognoscitiva de Jean Piaget, Teoría sociocultural de Lev Vygotsky y Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, además de los fundamentos epistemológicos y la terminología básica necesaria para mejor entendimiento de las variables. Es el capítulo más importante de la Tesis porque en él se desarrolla el procesamiento de la información y para ello se acude a los teóricos de la cognición y a sus enfoques epistemológicos para otorgarle el sustento científico a la presente investigación,

El **capítulo III** contiene los Resultados de la Investigación, en análisis cuantitativo y cualitativo de los resultados del pre test, los del pos test codificados en cuadros, tablas y figuras, así como interpretados convenientemente para su mejor comprensión, y la discusión de los mismos, que servirán de referente para la evaluación de la propuesta. También, se expone la propuesta pedagógica, la misma que contiene juegos didácticos adaptados para disminuir los niveles de agresividad desde un enfoque socio cognitivo.

CAPÍTULO I

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA DE LA AGRESIVIDAD

CAPITULO I

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA DE LA AGRESIVIDAD

Introducción capitular

En este primer capítulo se presentan las consideraciones generales de la problemática de estudio. El primer epígrafe está referido a la ubicación del contexto, en sus aspectos histórico cultural, geográfico, económico y social que caracterizan básicamente del Centro Poblado de Penachí – Salas, del mismo modo, la caracterización y análisis del objeto de estudio de la I.E. N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca”. En el segundo epígrafe se explica el origen, evolución histórica y tendencial del problema de la agresividad. En el tercer epígrafe se brinda información estadística del problema a nivel mundial, nacional, regional, local e institucional con el objetivo de caracterizar la situación y poder mostrar cómo se presenta el problema de estudio. Finalmente, en el TERCER epígrafe, se describe la metodología empleada en la presente investigación.

1.1. Contextualización del Centro Poblado de Penachí

1.1.1. Aspecto histórico cultural del Centro Poblado de Penachí

Historia: Deriva de la palabra PENAQUI, es netamente quechua. Los penaquíes era una población que no se dejó conquistar por los españoles. Penaquí, pueblo muy antiquísimo de más de 700 años de fundación; su territorio era muy extenso, abarcaba: Cañaris, Incahuasi, Salas, Chochope y parte de Motupe.

La historia nos describe la existencia de este pueblo antes de los incas. En los años 800 A.C. – 147 D.C. surge la etnia penachís, en el periodo de las influencias de las culturas Chavín (Anchash), Wari y la expansión del Tahuantinsuyo, llamado por los historiadores “Estados regionales”. En los años 1450 los penachís en duras guerras hacen retroceder a los incas del cusco, estos guerreros andinos derrotan en el campo de guerra al ejército de Huana Cápac, en ese campo se funda la ciudad de Ferreñafe, al parecer con el nombre de Firruñaf.

En 1530 los penachís derrotaron en guerras civiles a los incas del cusco que eran comandos por Auqui Yupanqui y Tilcayupanqui. Los cusqueños iban conquistando todos los pueblos del norte sin hallar resistencia en su camino.

Pero los penachís resistían valientes hasta derrotar a todo aquel que quisiera someter su cultura, su estilo de vida.

En 1520 Don Sebastián Callaipoma cacique de Penachí fundó el pueblo de Salas con el nombre de “Salascape” en el lugar denominado Algarrobo Grande.

Se presume que entre los años 1500 y 1700 estaban a cargo de estas tierras andinas los Callaipoma, porque en los títulos de la comunidad campesina “San Juan Bautista de Cañaris”, se lee “En 1672 era cacica de esta comunidad Doña Juana María Callaipoma”, quien adquirió estas tierras por herencia (de su padre Sebastián Callaipoma).

Creación política: En el C.P. de Penachí del distrito andino de Salas fue creado el 2 de septiembre del año 1999 con Resolución de Alcaldía N.º 048 – 99 MPL. Siendo el primer alcalde delegado Sr. Magdaleno Oliva Sánchez y su agente municipal Sr. Teodoro Carlos.

Trascendencia histórica: Penachí es un sitio histórico, no solo porque es la sociedad que fundó el distrito de Salas, con el nombre de "Salascape" en el lugar denominado Algarrobo Grande; sino también porque fue una cultura extensa e intensa a la vez (se extendió por Incawasi y Cañaris) lugares que aún conservan sus tradiciones y costumbres.

Penachí es uno de los pueblos más atractivos de la sierra de Salas, pues en el encontramos diversidad cultural, en un mundo globalizado como el de hoy, este pueblo parece haberse quedado anclado en el pasado; sin embargo como toda sociedad esta sociedad se mueve entre el pasado y el futuro. Hoy más que nunca está logrando méritos en torno a sus profesionales.

Penachí turísticamente tiene como emblema o símbolo histórico, cultural y religioso a la Santísima "Cruz de Yanahuanca", muy venerada por feligreses locales, regionales, nacionales e internacionales. Este emblema de predominio religioso permite que los actores sociales de este pueblo interactúen de distintos modos, aumentando la solidaridad y la fraternidad. Los días 17-18-19- 20- 21 y 22 de agosto el pueblo está sumergido en la reflexión del alma y el placer de revivir viejos recuerdos de la niñez con los coterráneos.

1.1.2. Aspecto geográfico del Centro Poblado de Penachí

Ubicación geográfica: Penachí se ubica al norte de la Provincia de Lambayeque, en la Región del mismo nombre, es una zona remota ubicada aproximadamente a seis horas al norte, de esta. Está ubicado sobre 1859 m.s.n.m.

Al norte y noreste limita con el distrito de Cañarís y el C. P. Colaya. Al este con el centro poblado la Ramada y el distrito de Chochope. Al sur con el distrito de Salas y suroeste con Salas e Incahuasi. Al Oeste con el distrito de Incahuasi.

Penachí es un pueblo que tiene un pasado que sorprende, asombra y encandila a los que han averiguado algo de ella. Según el antropólogo Pedro Alva Mariñas (1998) nos dice que Penachí ya existía como población antes de la llegada de los españoles; y por lo tanto nos afirma que Penachí es uno de aquellos pueblos antiguos de origen prehispánico.

El C.P. de Penachí ocupa una extensión territorial de 22 418 70 Hras. Cuenta con los siguientes caseríos, entre ellos son: Yaque, Hualanga, Lanchaco Alto, Lanchaco Bajo, Lamuchal, Shaupiac, Yuntumpampa, Tallapampa, Pedregal, Sapotan, Pampa Verde, Corral de Piedra, Potrero Pampa, Succhapampa, La Ramada, Piedra Blanca, La Coipa y Murujaga.

Acceso: El acceso a este pueblo se hace a través de un desvío antes de llegar a Motupe (lugar conocido como el cruce de Chochope). Como podemos observar el mapa, de acuerdo a las modificaciones hechas por el investigador, el círculo verde antes de Motupe es el desvío, se sigue por la línea color marrón, pasando el Distrito de Chochope y arribamos a Penachí.

Detalladamente el acceso es de un aproximado de 5 horas, como todos sabemos entre Chiclayo y Motupe hay dos horas, luego de Motupe a Penachí, tres horas. En el Trayecto Motupe – Penachí podemos disfrutar del hermoso paisaje del Distrito de Chochope, luego los lugares pertenecientes a Penachí como “Campamento Quemao”, “Botijilla”, “La Ramada”, “Kerguer”, “Hualanga” para finalmente llegar a Penachí.

Población: Como referencia de la población del C.P. de Penachí del distrito andino de Salas tomamos las características según el censo poblacional del año 2018 efectuado por el INEI, en base a sus potencialidades y limitaciones por el cual se hace necesaria su formulación.

Características según el Censo 2018:

Población total: 612 habitantes

Población total de hombres: 311 (50.98 %)

Población total de mujeres 301 (49.02%)

Clima: El territorio del C.P. de Penachí se encuentra en la región natural Quechua. Su clima es variado, frío y húmedo en épocas de invierno, de noviembre hasta mayo.

El promedio de temperatura experimentada en las épocas de verano es variado con 14 °C – 20 °C en los meses de junio hasta octubre. En agosto se producen vientos huracanados que destruyen viviendas, sembríos y cosechas.

Suelo: El C.P. de Penachí tiene un suelo accidentado, pedregoso, arcilloso y fértil rodeado de cerros.

Agua: Los terrenos se riegan con agua de lluvia, para el riego de las tierras agrícolas se emplean aguas de Rio Grande, abriendo canales para abrir paso el agua hasta los terrenos de cultivos, previo permiso al comité de regantes. También encontramos agua de quebradas.

En el mismo pueblo el agua de consumo doméstico que se suministra la población es el agua que cae de las quebradas y es depositada a un tanque (tanque elevado), la misma que es distribuida por tubos hasta sus respectivos domicilios, no está potabilizada.

Biodiversidad: La biodiversidad que existe en el Centro Poblado de Penachí del distrito andino de Salas de la provincia y región Lambayeque destaca su inmersa flora y fauna que hace de ello, un pueblo lleno de riquezas fructíferas para la población.

Fauna: Destacan animales domésticos: aves, ovinos, vacunos, porcinos, equinos. Animales silvestres: zorros, venados, sajinos, ardillas, sotos, conejos.

Aves: putillas, pichones, zorzales, palomas, gavilanes, lechuzas, perdices.

Reptiles: culebras y lagartijas.

Insectos: moscas, manta blanca, garrapata, piojo, pulga, loritos, caballines, moscones, saltamontes, batracios y gusanos.

Anfibios: sapos y ranas.

Arácnidos: arañas y tarántulas.

Flora:

Plantas medicinales: eucalipto, molle, yerbaluisa, anís, sauco, lanche, yerba buena, manzanilla, cola de caballo, overo, matico, achicoria y talla.

Plantas industriales: caña de azúcar y café.

Plantas alimenticias: cereales (maíz, trigo y cebada), menestras (alverja, habas y frijol), frutas (plátanos, limas, granadillas, paltas y chirimoyas).

1.1.3. Aspecto económico del Centro Poblado de Penachí

Las actividades que practican en este Centro Poblado son: agricultura, ganadería, minería, Textileria y artesanales e industriales.

Agricultura: Se cultiva café, alverjas, trigo, habas, cebada, maíz, plátanos y frejoles. Estos cultivos son irrigados con las aguas de los ríos: Lanchaco, Río grande, Río chico, Río Huaratara y Río Colaya.

Ganadería: Se centra principalmente en la crianza de vacunos, ovinos, caprinos, porcinos, équidos y aves.

Minería: Se centra en el cerro campana – Huaratara donde se explota el oro y la plata.

Textileria: Elaboración de fajas, jergas, ponchos, alforjas y mantas.

Artesanales e Industriales: Elaboración de yonque y chancaca.

1.1.4. Aspecto social del Centro Poblado de Penachí

Vivienda

Material predominante en las paredes: Según el Censo 2017, en el C.P. de Penachí, existen 408 viviendas, el porcentaje más significativo del 88% con 359 viviendas tenían como material predominante en paredes el adobe o tapia, el 11% con 46 viviendas tenía ladrillo o bloque de cemento y/o piedras o sillar con cal o cemento, no hay viviendas con esteras y/o material y el 1% con 3 viviendas tenían material predominante quinchá (caña con barro). La mayoría de viviendas del C.P. de Penachí son de un piso.

Material predominante en los techos: Según el Censo 2017, el C.P. de Penachí, existen 408 viviendas con techo, el porcentaje más significativo del 96% con 391 viviendas tenían material predominante en los techos plancha de calamina, el 3 % con 12 viviendas tenía concreto armado y el 1% restante tenía como material predominante en los techos madera y/o cañas o estera con torta de barro.

Servicios básicos

Abastecimiento de agua: Según el Censo 2017, el C.P. de Penachí, con un total de 408 viviendas, solo tienen abastecimiento de agua de la red pública 265 viviendas (64.9%), 9 viviendas utilizan vivienda pública de agua fuera de la vivienda (2.2%), 11.7% de las viviendas utilizan agua de pilones públicos (48 viviendas), camión o cisterna (2 viviendas), pozo (52 viviendas), río, acequia, manantial (89 viviendas), u otro tipo (32 viviendas).

Servicio higiénico: Según el Censo 2017, el C.P. de Penachí, con un total de 408 viviendas, el 37.40% de viviendas tiene conexión a red pública de desagüe dentro de la vivienda, nadie (0.00%) tiene conexión a la red pública de desagüe fuera de la vivienda. Seguidamente el 36.30% de viviendas cuenta con servicio higiénico a través de pozo negro o letrina, el 4.60% del total de vivienda vienen utilizando pozo séptico, el 0.50% río, acequia u otros medios en lugares públicos y el 21.20% no cuenta con servicios higiénicos.

Energía eléctrica: Según el Censo 2017, el C.P. de Penachí, con un total de 408 viviendas, el 73.85% de las viviendas cuenta con las conexiones domiciliarias de servicio de energía eléctrica y las restantes, el 26.15%, no disponen de este servicio.

Educación: Según el Censo 2017, el C.P. de Penachí, señala que 225 personas del total tiene estudio de nivel primario (36.76%) y 185 con estudios de nivel secundario (30.22%). Asimismo, 42 personas cuentan con estudio superior no universitario (6.86%) y en menores porcentajes de 1.63% se encuentran la población con estudios de nivel universitario, posgrado u otro similar (10 personas), con educación inicial el 4.90% (30 personas) y finalmente 120 personas no cuentan con estudios de ningún nivel (19.60%).

Según Escale (Estadística de la Calidad Educativa, 2018), a cargo del Ministerio de Educación, el C.P. de Penachí cuenta con 2 instituciones educativas estatales, una de nivel inicial (N.º 227) y otra del nivel primario (N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca”).

Salud: Se tiene un Puesto de Salud dentro del C.P. de Penachí, los cuales son del tipo de establecimiento de salud sin internamiento.

Costumbres

Danza Roja y Danza Negra: Una de las costumbres que aún se mantiene es el baile de las danzas folklóricas en cada feria en honor a la santísima cruz de Yanahuanca.

La danza menor estaba compuesta por los sombreros (sumbriru) que personificaban a los mestizos (cosa que ya no existe). Los turbantes (aún se mantiene). Cubren sus cabezas con unas coronas construidas de carrizo que termina en un penacho de colores: rojo, amarillo, verde. En la mano llevan un pañuelo con nudos, llamado el conejo. La persona que dirige estas danzas recibe el nombre de “el mamita”, quien va delante tocando la cajita y su flauta.

“La danza roja y blanca, encarna la etnia de los Penachíes o Penachís y posiblemente tomen el nombre de los colores patrios como una manera de resaltar el orgullo de ser peruanos y de oponerse a todo lo que signifique

imposición española o de otra cultura”. Los danzantes rojos y blancos cubren sus cabezas con unos lienzos blancos, sostenidos por una corona cónica de carrizo, recubierta de hilo de colores que representa la riqueza de la nación, visten ponchos de diversos colores, los cuales hacen analogía con la diversidad de las riquezas del Perú y de los andes.

El limosnero: Cada año para la feria se recorre en busca de limosneros (función del comité), para hallar al limosnero hay que invitarle una media botella de cañazo, como símbolo de respeto a su hogar y su familia. Luego se le da una botella, al que se le llama derecho. Al empezar esta última se le conversa al jefe de hogar sobre el motivo de la visita, comprometiéndose este voluntariamente a colaborar con lo que tenga, y tiene que cumplir sino la “santísima cruz lo castiga”. Ofrecían efectivo, ganado y alimentos.

Los días 19- 20 y 21 de agosto las bandas de músicos reciben a los limosneros en los cuatro puntos cardinales del pueblo de Penachí. Los limosneros, son recibidos con cohetes, melodía de huayno y marineras.

Una botella de cañazo por recibimiento y otro por su derecho y luego viene el compromiso de darles cañazo hasta que el limosnero cante y baile. Pasado esto el limosnero es conducido hasta el lugar donde se preparan los almuerzos los almuerzos por su derecho de limosnero. Esto se repite en las ferias en honor al “patrón san mateo apóstol” celebrado los días 19-20-21-22 y 23 de septiembre.

Santísima Cruz de Yanahuanca: Este sagrado madero, es uno de los signos más sagrados que todo Penachí respeta y adora. La santísima cruz de Yanahuanca un madero puro y sagrado que por largos años ha derramado su luz sobre la diversidad de personas, tanto del ámbito local, regional, nacional y universal.

Años más tarde se supo que la santísima cruz de Yanahuanca, al igual que la santísima cruz de Chalpón de Olmos y Motupe, había sido colocada por Fray Juan Habat. Desde allí en adelante, no dejamos de llamar a lo Olmanos y Motupanos, hermanos nuestros.

Su primer mayordomo de feria fue justamente el pastor que había observado por vez primera, esta imagen sagrada, don Ambrosio De la Cruz. Estaba muy

contento con el desempeño de esta función y más aún la fe que en su alma se tejía era inmensa. Este personaje falleció en el año 1875. Ante la muerte de este mayordomo, asume dicha función el señor Narciso Rojas, celebro un año tras otro la feria por un espacio de trece años. Entonces la feria en honor a la santísima cruz, había comenzado.

1.1.5. La I.E. N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí

Reseña histórica: Los antecedentes más remotos de la creación de este plantel datan del año 1945 aproximadamente, como la Escuela Fiscal Mixta N.º 2128, llegando a determinarse que ya en 1961, funcionaba como Escuela Primaria Mixta N.º 2306, perteneciente a la jurisdicción del Distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe.

En 1972 cambia la denominación de Escuela Fiscal Mixta N.º 10063, perteneciente aún al NEC N.º 38 de Cañaris, es en el año 1977 en que se determina su pase al NEC N.º 26 de Salas, estableciéndose su actual jurisdicción con Provincia de Lambayeque.

Mediante R.D.Z. N.º 0828 de fecha 17 de Julio de 1980 se le da la categoría de Centro Educativo Base “Cruz de Yanahuanca” – 10063, fecha en la que hasta la actualidad, se celebra su aniversario, con la integración de los diferentes estamentos educativos.

Actualmente, atiende los niveles de Educación Primaria y Secundaria de Menores, con la aprobación de las instancias superiores, que mediante R.D. N.º 0305, de fecha 25 de abril de 1983, lo adecuan al Colegio Estatal de Educación Primaria y Secundaria de menores “Cruz de Yanahuanca” – 10063.

Ubicación: La Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca”, se encuentra ubicado en el Centro Poblado de Penachí del distrito de Salas, siendo por excelencia una zona agrícola productora del café orgánico.

El Centro Poblado de Penachí se encuentra ubicada en la región Lambayeque en la zona alto andina al Nor Este del distrito de Salas, con una altura de 2 000 m.s.n.m a una distancia de 81 Km del distrito de Salas, con un tiempo de 5

horas desde la ciudad de Chiclayo, se encuentra enclavado al pie del Cerro Yanahuanca o “Volcán de Viento” como lo llaman los penachanos.

Descripción: El Colegio Estatal de Educación Primaria y Secundaria de Menores “Cruz de Yanahuanca” – 10063, actualmente cuenta con infraestructura de material noble, consistente en 14 aulas, una dirección y dos baterías de servicios higiénicos uno para hombres y otra para mujeres.

Cabe mencionar que 13 aulas y los servicios higiénicos, han sido financiados por el Fondo Nacional de Compensación y Desarrollo Social (FONCODES) y una aula con la dirección han sido construidos por el Municipio de Salas.

Las aulas en promedio tienen un área interior de 48.00m², con techo a dos aguas, mientras que los servicios higiénicos constan de 6 inodoros, 6 duchas, 4 lavatorios y un urinario corrido, el plantel cuenta con un sistema de alcantarillado propio, consiste en un tanque séptico de 20m³ de capacidad y dos pozos de percolación.

El patio de formación es de concreto simple, de 21.60m. de ancho y 40.60m. de largo.

El plantel no cuenta con muros perimetrales, en cambio esta circulado con la quebrada de Yaque, por la carretera que va a Chiclayo y por una depresión, paralela al camino de herradura de Yaque.

Pendiente hacia abajo, hay espacio de 17m. de ancho, por 54m. de largo, para construcción de una plataforma deportiva.

Los límites del plante son los siguientes:

- Por el norte: con el terreno del Sr. Dario Mendoza.
- Por el sur : con la carretera que va a Chiclayo.
- Por el este: con el camino que va a Hualanga.
- Por el oeste: con el terreno del Sr. Elmer Chucas Carrillo

El área total del terreno de C.E. “Cruz de Yanahuanca” – 10063 es de 1.06 hás.

Misión y visión

Misión: Somos una Institución Educativa del Nivel Primario y Secundario de menores de la zona rural, que brinda una educación integral, humanista y de calidad para formar estudiantes seguros, competentes y con capacidades para enfrentar el mundo laboral globalizado de su realidad asumiendo retos de la vida moderna.

Visión: Al 2021 ser una institución líder y reconocida a nivel local y regional con docentes innovadores y estudiantes competentes, emprendedores y transformadores de su realidad.

1.2. Origen, evolución histórica y tendencial del problema de la agresividad

1.2.1. Análisis histórico de la agresividad

La agresividad es uno de los comportamientos que más afecta a la niñez y juventud en la raza humana. En el origen de la agresividad se explican los distintos indicios que describen la agresividad en los seres humanos. En búsqueda del origen de este comportamiento, los investigadores comenzaron a estudiar a los niños y sus características que muestran al relacionarse con los demás. Así hallaron el origen y las formas en que se suprime con el paso de los años. Además, hablaron de resultados de investigaciones que se realizaron con animales para apoyar los hallazgos. En fin, brindaron las necesidades que requieren las posibles soluciones a este problema social.

Estudiando los diversos casos de agresividad que se presenten a diario, los científicos no podían encontrar el origen. Por tal razón, comenzaron a estudiar a los niños desde el nacimiento y esa acción les brindó información pertinente para solucionar problemas con los delincuentes.

En los niños la agresividad es notable desde el nacimiento y va cambiando su expresión con la maduración del individuo. En bebés, el enojo es una de sus seis emociones y está relacionada con la agresión. Eso fue lo que les brindó información a los investigadores que estudiaban infantes. El Dr. Simth (2016), señaló que: *“noto que a los 10 meses era detectable la agresión exploratoria, porque los infantes tendían a apretar y tratar de forma agresiva los objetos.*

Mientras, a los dos años de edad se presenta la agresión física debido a que los niños poseen una mejor coordinación motora y pueden atacar mejor. Además, en esa etapa se presenta el periodo del “no” para expresar su actitud y las explosiones de ira”. Eso suele suceder en una de cada cuatro interacciones sociales que realizan.

Por otro lado, Michael Potegal (2017) encontró que *“los abrazos maternos son capaces de corregir esas actitudes. Por esa razón, los llamó abrazos de madre positivos”*. En los tres años de edad los niños siguen mostrando los movimientos agresivos, pero con mejor habilidad. Mientras, que a los cuatro años se reduce este tipo de agresividad y surge la agresión indirecta. Esa última mencionada se aprende por situaciones sociales y en ella los niños agreden por la espalda de la víctima. De esa forma evaden ser golpeados. Esos hallazgos en niños llevaron a los científicos a decidirse por la explicación lógica para este comportamiento.

La agresión es natural en los humanos y en los primates debido a la necesidad de supervivencia. De hecho, los genes de cada organismo y el ambiente que lo rodean ejercen influencia. Aunque, ambas especies poseen mecanismos para apaciguar su agresión y vivir en grupos. Esos procesos son similares a los del control del impulso sexual, ocurren en la parte pre frontal del cerebro y son regulados por el neurotransmisor serotonina. Ese regulador surge desde el amino ácido triptófano que se encuentra en diversos alimentos.

Por otro lado, los asesinos muestran una corteza pre frontal pobre lo que explica sus problemas de autorregulación, socialización, aprendizaje y lenguaje. Algunas de las posibles causas son dietas pobres y consumo de sustancias tóxicas durante el embarazo. Otros estudios indican que partos con complicaciones aportan a la agresividad.

1.2.2. El problema en el contexto internacional

En los últimos años las investigaciones sobre agresividad en los estudiantes presentan cifras alarmantes de su aumento considerable e incluso generando que bajen su rendimiento académico notablemente. Estos problemas de

agresividad pueden desvanecerse o aumentar hasta generar conductas negativas con sus semejantes, tal como lo indican diferentes estudios en países europeos como Austria, Bélgica, Italia, Portugal y también en EE.UU. que mencionan que el 17% de estudiantes del sector educativo pierden el año académico por las constantes agresiones entre compañeros y que estas se pueden visualizar con mucha facilidad al entrar al salón de clases (Villanueva, 2017, p. 7).

En países como España, Buil y Cols, describen “que aunque las agresiones son las más frecuentes, las amenazas e intimidaciones alcanzan el 8% de los casos y las agresiones físicas el 5%, y esto afecta al 30% de los estudiantes. Asimismo que el patio de la escuela es el lugar donde se produce el 28% de las agresiones y en edades más avanzadas las agresiones son fuera del colegio. Una de las causas por su influencia masiva sería, el que los niños entre 7 y 11 años prefieren programas de televisión sobre dibujos animados con un corte excesivamente violento”. (Buil y Cols, 2016, p. 45).

1.2.3. El problema en el contexto de América Latina

A nivel Latinoamericano, también se encontraron sucesos graves. El investigador mexicano Guevara, observó “que el 26% de niños en edad escolar, presenta problemas de agresividad en la escuela, que podrían estar asociados a estructuras familiares con patrones de afectividad y adaptabilidad disfuncionales y de este grupo de niños, solo el 2% están asignados a grupos integrados en la escuela correspondiente”, concluyendo que los problemas de agresividad en la escuela son notorios en diversas formas: zancadillas, patadas, empujones, insultos y humillaciones (Guevara, 2017, p. 79).

Por otro lado, estudios realizados sobre la agresividad por el Ministerio de Educación de Chile MINEDUC en el año 2015, (citado Cid y cols, 2017), obtuvieron resultados nada favorables, pues se constató que un 45% de los estudiantes señaló haber sido agredido y a su vez el 38% declaró ser agresor. La mayoría de los estudiantes de 10 a 13 años percibió agresión psicológica, como humillaciones, recibir insultos, aislamientos, burlas específicamente en los espacios de recreos y de deportes.

1.2.4. El problema en el contexto peruano

En el Perú, Lezcano (2017) brindó algunos datos estadísticos proporcionados por la Universidad Mayor de San Marcos, indicando que el 48% de estudiantes sufre agresiones en las escuelas, un 34% de estudiantes sufre agresión verbal y un 54% sufre bullying en grupo. Con respecto a la actitud del docente frente a casos de agresión, indicó que un 40% de docentes llama la atención a los estudiantes, un 24% comunica a los padres y un 26% no reacciona ante el acto de violencia. Esto demuestra los grandes problemas de agresividad que tienen los estudiantes y la indiferencia de los actores por darle algún tipo de solución.

Entre otras cifras, el psicólogo Saravia (2018), demostró que 1 de cada 4 niños ha sido víctima de acoso, abuso o intimidación, el 77% de los estudiantes han sido víctimas de acoso psicológico o verbal, 1 de cada 5 niños ha admitido ser un acosador, 8% de los estudiantes pierde un día de clases al mes atemorizados por la intimidación o acoso, de alguno de sus compañeros de la escuela. El acoso escolar entre estudiantes es una epidemia silenciosa, en casos extremos, puede derivar incluso a la muerte tanto del chico hostigado como del hostigador.

1.2.5. El problema en el contexto regional

Colocándonos en nuestro contexto de Lambayeque, el jefe de la macro región policial de Lambayeque, el Sr. Gral. Nuñez (2018) refirió que “Casi todos los días suelen llegar un grupo de 05 a 07 personas víctimas de agresiones físicas, psicológicas o verbales de las diferentes Instituciones Educativa de Chiclayo y que repercuten seriamente en el aprendizaje de los estudiantes. También mencionó que durante el año 2017 lleva registrado 119 procesos de agresión y las cuales evidencian manifestaciones del mal comportamiento o conductas agresivas dentro las Instituciones educativas públicas y privadas”.

Entre otras cifras, Chimoy, especialista en tutoría de la Gerencia Regional de Educación de Lambayeque (GREL, 2018), mencionó que al culminar el año escolar 2017 el 40% de colegios del sector de Chiclayo han registrado cuarenta y cinco evidencias de agresión. Además, se sintió preocupado debido a que de

los 88 colegios nacionales que cuenta Chiclayo, la gran mayoría no cuenta con un psicólogo para que atienda los problemas de los menores y aún más sabiendo que ya existen casos de muertes en esta provincia por este tipo de problemas.

1.3. Características y manifestación de la problemática de la agresividad

Para que un niño pueda tener una buena conducta en aula u otro sitio, se necesita que en casa los padres de familia concienticen e inculquen valores y principios desde muy temprana edad, para que el niño pueda socializarse adecuadamente con sus compañeros, generando una buena comunicación, compañerismo y amor, donde convivan en un ambiente cálido, agradable y armonioso. Asimismo, tener una buena conducta permite a que el niño se sienta responsable de los actos negativos que está ocasionando y pueda tener la valentía de reconocer sus errores con la finalidad de mejorar y hacer cumplir las normas y principios que se establezcan.

Es por ello, que es de suma importancia que los niños tengan una buena conducta, porque permite contar con un espacio agradable, buena relación entre compañeros y sobre todo un buen aprendizaje en cada uno de los estudiantes. Además, pueda convertirse en una persona sociable, amable, autónoma y tolerante conforme haya podido asumir una buena conducta dentro y fuera del aula.

La agresividad entre los niños, es un problema latente en nuestra sociedad y la mayor parte de este problema se encuentra en las instituciones educativas, siendo los protagonistas varones y mujeres quienes tratan de solucionar sus diferencias a través de agresiones que van de lo verbal a lo físico.

En la actualidad, la agresividad o bulliying como se lo conoce actualmente, se ha vuelto un problema social que se caracteriza por conductas violentas o agresivas que puede ser verbal o física como pegar a otros, ofenderlos, burlarse de ellos, tener rabietas o usar palabras inadecuadas para llamar a los demás forman parte de la agresividad en los niños. Cuando algunos niños persisten en su conducta agresiva y son incapaces de controlar su fuerte genio, pueden sentirse frustrados causando sufrimiento y el rechazo de los demás

La Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas, no está ajena a esta problemática, debido que, durante las visitas y aplicando la ficha de observación realizadas a este plantel; en las aulas, recreo y en la salida los estudiantes evidencian frecuentes problemas de agresividad como: empujones, patadas, zancadillas, puñadas, agravios, humillaciones, insultos hacia sus compañeros dentro y fuera del aula, lo cual genera un bajo rendimiento por parte de los estudiantes en el momento de la evaluación. También es evidente el desinterés de los padres hacia sus hijos y las pobres actuaciones de los maestros en la orientación psicológica, tutoría, asesoramiento académico y fortalecimiento de la autoestima.

Por lo general, el comportamiento agresivo de los niños suele responder a la existencia de carencias afectivas y/o a una baja autoestima. Por ello, en el tratamiento de la agresividad de los niños es imprescindible determinar su origen, qué carencias presenta el niño, su forma de actuar frente a familiares, amigos, compañeros y profesores.

1.4. Metodología de la investigación

1.4.1. Tipo y diseño de la investigación

El diseño de investigación que se empleará corresponde al cuasi – experimental de pre y post test con un grupo control no equivalente, cuyo esquema es:

GE:	O ₁	X	O ₃
GC:	O ₂		O ₄

Donde:

- GE : Grupo experimental
- GC : Grupo control
- O₁ : Pre test GE
- O₂ : Pre test GC
- X : Juegos didácticos adaptados
- O₃ : Post test GE
- O₄ : Post test GC

Metodología: El método de esta investigación es experimental.

Tipos de estudio: El actual proyecto corresponde a una investigación de tipo aplicada.

1.4.2. Población y muestra

Población: La población está contentada por 84 estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí - Salas, distribuida de la siguiente manera:

Tabla N.º 1

Secciones	Masculino	Femenino	Total
3er grado “A”	21	21	42
3er grado “B”	22	20	42
Total	43	41	84

Población de los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018.

Fuente: Nómina de matrícula 2018

Fecha: Abril de 2018

Muestra: Se seleccionó mediante la técnica del azar simple, considerando las dos secciones de tercer grado, a fin de obtener las secciones que conformarían los grupos de investigación, quedando establecida la muestra de la siguiente manera:

Tabla N.º 2

Grupos	Secciones	Masculino	Femenino	Total
Experimental	3er grado “A”	21	21	42
Control	3er grado “B”	22	20	42
	Total	43	41	84

Muestra de los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018.

Fuente: Nómina de matrícula 2018

Fecha: Abril de 2018

Unidad de análisis: 84 estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí - Salas, que estudiaron durante el año 2018.

Criterio de inclusión: Para formar parte de la muestra se discurrió lo siguiente:

Estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas, que pertenecen a un nivel socio económico bajo y con problemas de agresividad.

Muestreo:

Para elegir la muestra se empleó la técnica del muestro no probabilístico por conveniencia. No hubo sorteo y se utilizó a los Estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas, por ser la población a la que el investigador tuvo acceso.

1.4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recopilación de información se utilizaron las siguientes técnicas:

a) **Técnica de gabinete:** Se utilizó la técnica de fichaje para recopilar información teórica científica de las fuentes bibliográficas y permitió estructurar el marco teórico. Para lo cual se emplearon las siguientes fichas:

- **Fichas de registro:** Se utilizaron fichas bibliográficas. En estas fichas se anotaron los datos de los libros consultados para una mayor rapidez en la investigación.
- **Fichas de investigación:** Se utilizaron fichas de resumen para sintetizar los temas y partes de los libros que se relacionaron con el tema de investigación.
- **Fichas textuales:** Se utilizaron para hacer la transcripción de algunos párrafos de libros utilizados en la investigación.
- **Fichas de comentario:** En las que se anotaron los comentarios importantes sobre la información recopilada.

b) Técnicas de campo: Se utilizó la observación, pre test y post test.

- **Observación:** Se utilizó desde el inicio hasta el final de la investigación, lo cual permitió recoger información para la elaboración de la guía de observación por lo que serviría para la evaluación de las estrategias.

Para evaluar la agresividad se utilizaron los siguientes instrumentos

a) Test de percepción de conductas agresivas

Se utilizó el instrumento de medición de Manuel Richard Segura, el mismo que fue contextualizado y adecuado de acuerdo a los fines de la investigación y ciñéndose a los criterios técnicos del proceso de estandarización de un instrumento, como son someter a un juicio de expertos y realizar el análisis estadístico para determinar el índice de discriminación, así como la validez y la confiabilidad.

Nombre de la Prueba : Test de percepción de conductas agresivas en el contexto escolar.

Objetivos de la prueba: Conocer la percepción que tienen los estudiantes sobre las conductas agresivas y valorar el nivel de riesgo que implica.

Administración : Individual y colectiva.

Tiempo de duración : Se estima un promedio de 5 a 10 minutos.

Áreas : Se puntúan en tres categorías, agresión física, psicológica y verbal.

Ámbito de aplicación : Educación, clínica y social.

Descripción de la prueba

El test de percepción de conductas agresivas en el contexto escolar, está compuesta por 16 ítems, agrupados en tres categorías, en escala de Likert. Mide los niveles de riesgo que implican las conductas agresivas en el contexto escolar y las puntuaciones oscilan del 1 al 3: N = Nunca (1), AV = A veces (2) y S = Siempre (3).

Su tiempo de aplicación es de aproximadamente 5 a 10 minutos y se puede aplicar de manera individual y colectiva a sujetos de 08 años en adelante. Las dimensiones e ítems considerados son los siguientes:

Categorías	ítems
Agresión física	1 al 06
Agresión psicológica	7 al 11
Agresión verbal	12 al 16

Los niveles de riesgo que implican las conductas violentas en el contexto escolar:

Niveles	Agresión física	Agresión psicológica	Agresión verbal	Total
Ausencia de riesgo	Menor a 3	Menos a 3	Menor a 3	Menor a 11
Moderado riesgo	4 a 7	4 a 6	4 a 6	12 a 22
Significativo riesgo	8 a 12	8 a 10	8 a 10	23 a 32

Validación y confiabilidad del instrumento

Validez: El test de percepción de conductas agresivas en el contexto escolar se sometió a la valoración de expertos, quienes en una primera instancia hicieron las correcciones y recomendaciones respectivas, y finalmente emitieron una opinión favorable por los indicadores considerados en dicho instrumento; determinado de esta forma la validez de contenido.

Complementariamente se procesaron los datos en el programa del SPSS, donde se determinó un índice de validez de 0.806, expresando un coeficiente estadístico válido.

Confiabilidad: Para evaluar el nivel de confiabilidad del instrumento de medición de la variable dependiente: Agresividad, se ha recurrido a la

Prueba de Alpha de Cronbach, cuya respuesta determinó que el instrumento de medición es de consistencia interna con tendencia muy alta.

b) Ficha de Observación

Se empleó en cada actividad de aprendizaje para conocer la manera de cómo se desarrollan las actividades y los resultados que se obtuvieron de los estudiantes en el test de percepción de conductas agresivas.

1.4.4. Métodos y procedimientos para la recolección de datos

Método histórico: Tiene como objetivo estudiar cuál es el origen, tendencias de la investigación en la ciencia histórica y así identificar las causas generales que hay en los procesos de la evolución de la variable dependiente la autonomía.

Método dialéctico: Porque al poner en práctica la propuesta se usó la dialéctica.

La observación: Se aplicó durante toda la aplicación de la propuesta, lo cual fue de gran importancia porque al inicio permitió recoger datos para obtener la formulación del problema.

La medición: Se utilizó en el momento de elaborar las tabulaciones estadísticas de los datos obtenidos del cuestionario, el mismo que serviría en los resultados.

La experimentación: La propuesta se aplicó con un total de 84 estudiantes, estuvo planificada con estrategias, medios y materiales que llevaron al cumplimiento del objetivo propuesto que es mejorar la autonomía.

Método deductivo: Es una estrategia de razonamiento empleada para deducir conclusiones lógicas a partir de una serie de premisas o principios.

Método inductivo: Es un método científico que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares que se han aplicado en aula con los estudiantes del nivel primario.

Método analítico: Se utilizó para el estudio de las teorías que sustentan esta investigación sobre las variables.

Método sintético: Es aquel método de investigación que consiste en descomponer sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. Este método me permitió conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer las teorías para la investigación.

Para el análisis estadístico de los datos se empleará la estadística descriptiva e inferencial. Las medidas estadísticas que se utilizarán son:

- a) **Tablas y figuras estadísticas:** Son recopilaciones numéricas bien estructuradas y fáciles de interpretar de las que se vale el estadístico para sintetizar los datos obtenidos, con el fin de hacer un uso sencillo de ellos o bien para darlos a conocer de forma comprensible.
- b) **Medidas de tendencia central:** Son valores que se ubican al centro de un conjunto de datos ordenados según su magnitud.

Media Aritmética (X): Esta medida se empleará para obtener el puntaje promedio de los alumnos después de la aplicación del pre test y post test.

$$\overline{x} = \frac{\sum f(x_i)}{n}$$

n es la suma de las frecuencias absolutas.

Σ significa sumatoria.

\overline{x} significa media aritmética.

- c) **Medidas de dispersión:** Son aquellos que indican por medio de un número, si las diferentes puntuaciones de una variable están muy alejadas de la media. Cuanto mayor sea ese valor, mayor será la variabilidad, cuanto menor sea, más homogénea será a la media. Así se sabe si todos los casos son parecidos o varían mucho entre ellos.

Desviación Estándar (S): Esta medida indica el grado en que los datos numéricos tienden a extenderse alrededor del valor promedio.

$$s = \sqrt{s^2} = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n - 1}} = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n - 1} - \frac{n\bar{x}^2}{n - 1}}$$

donde,

- s^2 = Varianza de la muestra
- s = Desviación estándar de la muestra
- x = Valor de cada una de las n observaciones
- \bar{x} = Media de la muestra
- $n - 1$ = Número de observaciones de la muestra menos 1

Variación: Esta medida sirve para determinar el grado de homogeneidad del grupo en estudio que se analiza.

$$CV = \frac{\sigma}{\mu} \cdot 100\%$$

Donde:

CV = Coeficiente de variación.

σ = desviación estándar de la población.

μ = media aritmética de la población.

- d) **Prueba t de Student:** Se utiliza para contrastar hipótesis sobre medias en poblaciones con distribución normal. También proporciona resultados aproximados para los contrastes de medias en muestras suficientemente grandes cuando estas poblaciones no se distribuyen normalmente.

$$T = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sigma \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{donde} \quad \sigma = \sqrt{\frac{n_1 s_1^2 + n_2 s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

siendo:

T = Valor de la prueba de Student

n_1 y n_2 = Tamaño de la muestra 1 y 2, respectivamente

\bar{X}_1 y \bar{X}_2 = Medias de la muestra 1 y 2, respectivamente

s_1 y s_2 = Desviación estándar de la muestra 1 y 2, respectivamente

1.4.5. Análisis estadísticos de los datos

El análisis e interpretación de los datos estadísticos se hizo a través de cuadros y gráficos estadísticos.

El primer paso de este proceso de investigación radicó en el diagnóstico que se realizó, mediante la observación a los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018.

El pre - test que se aplicará al grupo experimental, en el mes de agosto del año 2018 cuyos resultados permitirán elaborar la propuesta, la cual al ser aplicada habrá logrado cambios favorables en las estudiantes, tal como se podrán evidenciar en el post- test aplicado en el mes de agosto 2018.

La investigación se desarrollará en la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí, Salas – Región Lambayeque.

Síntesis capitular

En síntesis de este capítulo, se ha hecho un análisis del contexto en estudio como las características sociales tanto de los estudiantes, padres de familia y/o apoderados y plana docente; con sus diversas problemáticas que presentan y que se pretenden resolver en la presente investigación. Además, se ha realizado un análisis tendencial del cual podemos decir la agresividad se ha vuelto un problema social que se caracteriza por conductas violentas o agresivas; es por ello, que es de suma importancia que los niños tengan una buena conducta, porque va permitir contar con un espacio agradable, buena relación entre compañeros y sobre todo un buen aprendizaje en cada uno de los estudiantes. Asimismo, poder convertirse en una persona sociable, amable, autónoma y tolerante conforme haya podido asumir una buena conducta dentro y fuera del aula. Finalmente, se ha hecho una descripción de la metodología empleada en la presente investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TÉORICO CIENTÍFICO Y CONCEPTUAL

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CIENTÍFICO Y CONCEPTUAL

Introducción capitular

En este segundo capítulo se presenta el marco teórico científico y conceptual de las variables de estudio. El primer epígrafe se relaciona con los antecedentes de estudio que se encuentran en un contexto internacional, nacional, regional y local. El segundo epígrafe fundamenta y da a conocer la teoría cognoscitiva de Piaget, la teoría Sociocultural de Lev Vygotsky y la teoría del aprendizaje social de Bandura con un enfoque socio – cognitivo relacionadas estrechamente con la variable de estudio. En el último epígrafe se aborda la terminología básica de la presente investigación.

2.1. Antecedentes de estudio

El objetivo principal de este epígrafe es analizar y valorar los aportes de otros autores con respecto al presente estudio, para lo cual se presentan investigaciones relacionados a los problemas de agresividad en estudiantes de diversas Instituciones Educativas y/o universidades, destacando soluciones y estrategias pertinentes para abordar esta problemática; además de la implementación de modelos, métodos o habilidades de enseñanza con el propósito de que los estudiantes puedan aprender a socializar asertivamente con sus compañeros generando una buena comunicación, compañerismo y amor, donde convivan en un ambiente cálido, agradable y armonios.

A continuación, se mostraran algunos de los estudios realizados en diferentes partes del mundo, que indican las causas de los comportamientos en los niños, los cuales tienen gran importancia en esta investigación.

2.1.1. La agresividad a nivel mundial

Navarro (2017), realizó una investigación para comprobar los problemas psicosociales de la agresividad en el contexto escolar, teniendo como finalidad observar las conductas que poseen cada niño (a) de España. Para este estudio se trabajó con una población de 100 estudiantes. Se empleó un diseño no experimental y su tipo de investigación fue descriptiva. Se evaluó la agresividad con el test de cualidades paramétricas de la agresión de Buss y

Perry. Finalizando el estudio, llegó a la siguiente conclusión: el acoso y la tendencia hacia la agresión, con independencia del sexo de los participantes, se identifican con lo masculino, mientras que la victimización es asociada con lo femenino, sobre todo entre los chicos. Considerando estas ideas, la información obtenida puede ser utilizada en la mejora de la efectividad de los programas de prevención e intervención sobre el acoso y la victimización y en consecuencia, en la reducción de la tendencia hacia la agresión, la hostilidad y la ira. Esta explicación corresponde con la actual investigación, donde los varones mayormente generan estas agresiones por medio de golpes e insultos hacia sus compañeros, provocando en estos una baja autoestima, depresión, ansiedad y el desinterés por asistir a la escuela. Por otro lado, las mujeres son más vulnerables a estas agresiones afectándoles en su conducta, pues se muestran muy retraídas y cohibidas.

Sanabria y Pérez (2017), realizaron una indagación sobre la agresividad infantil producto del aprendizaje social y las emociones en México, tuvo una muestra de 60 estudiantes, con edades que oscilan de 11 y 12 años de edad. Evaluó la agresividad con el test de conducta agresiva: Assessment of aggressive behavior de Miguel Ángel Carrasco Ortiz. Finalizando el estudio, llegó a la siguiente conclusión: un niño se desarrolla durante el crecimiento, por las mismas situaciones y contexto nuevo que experimenta el menor y que si no se sabe corregir por los padres, el niño ira creciendo con esa mentalidad. Esta conclusión es relevante porque se relaciona con el presente estudio, porque la educación en casa es lo primordial para la formación del estudiante de manera concisa, se sabe que el estudiante en todo su proceso de desarrollo aprende diversas enseñanzas de todo lo que lo rodea, el ambiente familiar es un factor muy importante, porque es ahí donde se formará en los primeros años de vida y durante todo su proceso de crecimiento. El comportamiento de las personas que rodean al estudiante repercute de manera pertinente en él, ya que este observará y luego lo llevará a la práctica.

2.1.2. La agresividad a nivel latinoamericano

Boscan, Colina, González y otros (2016), hicieron una indagación sobre los factores que inciden en el comportamiento agresivo de los estudiantes en

Venezuela, se obtuvo una muestra de 190 estudiantes, con edades que oscilan de 10 y 12 años de edad. Se usó como instrumento el test SOCIOMET de J. Gonzales y F. García. Finalizando el estudio, llegó a la siguiente conclusión: para los estudiantes la familia es el primer factor que incide en el comportamiento violento, igualmente por diferentes contextos que se encuentran en su entorno familiar, como segundo factor la sociedad, como los amigos, los medios de comunicación los video juegos violentos y agresivos, el tercer factor se encuentra aspectos biológicos, como el desarrollo de las etapas por las que ha pasado en niño y su madurez, y por último los factores personales como son las características propias del ser humano y su forma de ser y actuar.

De los Santos (2017), elaboró un proyecto de creencias docentes sobre conductas agresivas en niños de Argentina. La muestra la conforman 80 estudiantes cuyas edades oscilan entre 07 y 11 años; su diseño fue correlacional y se usó un diseño no experimental, utilizó como su instrumento de validación el cuestionario de clima escolar y conductas conflictivas de Pedro Cantabria. El autor alcanzó la siguiente conclusión: los valores son base para que las personas tengan diferentes comportamientos, puesto que estos valores permiten orientar al ser y los hace diferentes de los demás, por ello se hace necesario la aplicación de principios, estableciendo una buena relación docente – estudiante basándose en el dialogo, el respeto y la cooperación, para replantear una formación integral y vivir en una sana convivencia, es decir, tener una buena relación con los compañeros y docentes de la institución educativa. Los aportes de este trabajo de investigación fueron apropiados porque aportaron ideas y alimentaron este proyecto en cuanto a seguridad y confianza, porque existen opiniones semejantes a esta investigación sobre las actitudes que deben tomar los docentes con aquellos niños que presentan agresividad en la escuela.

2.1.3. La agresividad a nivel nacional

Otoya (2016), realizó una investigación acerca de las habilidades de socialización para incentivar la convivencia armoniosa en Lima. La muestra

la conformaron 40 niños de primer grado de la I.E. 19023 “San Carlos”, tuvo una investigación aplicada, teniendo como instrumento de evaluación el test de CONVES (Evaluación de convivencia escolar) de García Rincón. El estudio llegó a la siguiente conclusión: los niños de primer grado, su pensamiento es más pesimista y rígido, porque empieza a juzgar aspectos negativos de su entorno y de quienes se socializa, convirtiéndolas en normas que él debe cumplir durante su proceso de adaptación. Esta terminación, corresponde con la actual investigación, porque nos permite entender cuán importante es el desarrollo emocional de los estudiantes durante sus primeros grados académicos, debido a que muestran diversos comportamientos durante su proceso de aprendizaje. El egocentrismo, impulsa a que los estudiantes demuestren conductas inadecuadas con sus compañeros.

Loza (2017), realizó una búsqueda sobre los problemas de agresividad de preescolares en Lima. La muestra la conforman 125 estudiantes cuyas edades oscilan entre 11 y 12 años; su diseño fue correlacional y se usó un diseño no experimental, utilizó como su instrumento de validación el cuestionario de clima escolar y conductas conflictivas de Pedro Cantabria. El autor alcanzó la siguiente conclusión: la forma de cómo los maestros deben de aliviar estas conductas negativas en los alumnos es tratando de motivarlos, ofrecer amor, fortaleciendo su autoestima, darle funciones u ocupaciones dentro del aula para que se mantenga ocupado y así generar espacios de armonía, paz y amor con todos sus compañeros de clase. La correspondida conclusión, corresponde con el presente estudio realizado, debido a que los docentes deben de contener diversas soluciones activas y pertinentes frente a este problema, elaborando material actualizado, claro, preciso y didáctico para orientar los problemas de agresividad.

2.1.4. La agresividad a nivel local

Álvarez (2016), en su investigación sobre la agresividad en las Instituciones Educativas de la provincia Chiclayo, con una muestra conformado por 200 estudiantes de diferentes Instituciones Educativas, cuyas edades oscilaban entre los 6 y 12 años. Se usó como instrumento el test SOCIOMET de J.

Gonzales y F. García. Acabado el estudio, se alcanzó a la siguiente conclusión: la agresividad es una principal causa para que el niño tenga un bajo rendimiento académico, debido a las constantes desconcentraciones por temor a ser golpeado, humillado o insultado. También, estos problemas tienen que ver con la relación y confianza que mantengan los padres con los hijos, la falta de cariño o el maltrato físico o psicológico que se pueda presentar en sus hogares. Esta terminación corresponde con la actual publicación, puesto que el bajo rendimiento académico puede ser provocado por las constantes agresiones que se pueden producir en el aula, la cual genera que el estudiante tenga miedo asistir a clases o problemas de socialización por los demás. Asimismo, la falta de comunicación entre padres e hijos puede influenciar en este problema de manera perjudicante en el desarrollo emocional de los estudiantes, por eso se recomienda que los padres de familia dediquen más tiempo a los hijos y puedan conversar de cómo les fue en el colegio o monitorear las actividades que deja el docente para casa.

Rodríguez y Torres (2018), realizó una investigación sobre los niveles de agresividad en preescolares en Jayanca – Lambayeque. Se realizó una investigación descriptiva correlacional, en 129 alumnos de 4° y 5to grado de primaria de ambos sexos, para lo cual se utilizó el inventario de agresividad de Buss y Perry. El autor precisó la siguiente conclusión: Los estudiantes presentan un nivel medio en todas las escalas obteniendo un 53.1 % en agresividad física, 53.1 % en agresividad verbal, 44.4 % en ira y un 44.9% en hostilidad. Como resultado, los estudiantes de 5to de primaria presentan un nivel alto de agresividad, lo cual expresa que los estudiantes presentan una acción más notable y violenta, con mayor reacción agresiva. Lo que significa que si existe daño al estímulo provocado o agresor, puede haber contacto físico, peleas, luchas, movimientos corporales; siendo más duradera y dominante.

El estudio de los antecedentes indicados permite concluir que las relaciones interpersonales entre los estudiantes y el adecuado ajuste y adaptación que tenga el niño en su primera experiencia de socialización en la escuela, afectará sus futuras relaciones a lo largo de su vida escolar, con posible impacto en sus logros

académicos. Estos hechos sociales han influido de cierta manera en el comportamiento de los niños, adolescentes y jóvenes, ya que ha sido muy evidente el cambio conductual que se ha presentado en las últimas generaciones; lo que significa que si existe daño al estímulo provocado o agresor, puede haber contacto físico, peleas, luchas, movimientos corporales; siendo más duradera y dominante

2.2. Teorías base

El estudio teórico de la agresividad se manifiesta por un comportamiento que tiene la intencionalidad de hacer daño a otro y puede estar motivado emocionalmente por la cólera, el dolor, la frustración, o el miedo. Debido a su trascendencia en las relaciones interpersonales y en la sociedad en su conjunto, se consideró la teoría cognoscitiva de Piaget, la teoría Sociocultural de Lev Vygotsky y la teoría del aprendizaje social de Bandura con un enfoque socio – cognitivo desde diferentes perspectivas, pues es un tema muy complejo que tiene diversas aristas.

A continuación, se citaran los autores mencionados que aportan a la argumentación de esta investigación para la descripción y posterior intervención sobre la conducta agresiva y socio afectividad desde los agentes familiares y docentes que influyen en esta problemática dentro de su contexto y etapa preescolar.

2.2.1. La teoría cognoscitiva de Jean Piaget.

Define el juego como una actividad que encuentra su fin en sí mismo, es decir está orientado a lo que el niño puede hacer solo. El camino evolutivo irá desde este autotelismo primitivo hasta el egocentrismo hasta desembocar en la conducta social.

“El juego según la teoría Piagetiana, nos menciona que tiene mucho más un sentido de asimilación que de acomodación, porque mediante el juego el niño puede aprender al momento de interactuar con otro compañeros sin que este se dé cuenta de los actos que está creando”. (Beilin, 2014, p. 124).

Piaget clasifica la evolución de los juegos en base a su teoría explicativa previamente analizada. Asimismo, aclara su posición frente a los periodos y

clasificaciones del juego donde según su teoría lo clasifica en juegos sensoriales, simbólicos y reglados que un niño pasa a lo largo de la vida.

Los juegos sensoriales, explica el desarrollo fundamental del juego en el crecimiento hasta los 2 años de edad, donde el niño realiza movimientos repetitivos por placer y diversión. Los movimientos de estos juegos son escuetos.

Los juegos simbólicos, confirman la función del juego durante el periodo de 2 a 6 años, periodo en la que surge la capacidad de memoria de una acción o cosa. Esta etapa es la más importante para que el niño pueda relacionarse con los demás y aprender de sus errores.

Los juegos reglados, muestran la evolución del juego de forma más organizada, con trabajo en equipo y con competitividad, aparecen a la edad de 7 años a más, donde los participantes tienen que hacer cumplir las normas que se establezcan en el propio juego, generando a un equipo ganador.

En mi investigación, es muy útil esta teoría, porque el juego va ayudar a que los niños se relacionen entre sí, generando un aprendizaje cooperativo, por lo que se vuelve transcendental para en el aprendizaje. El juego ayuda al crecimiento y aumenta las emociones al hacer el contacto con este, fomentando la socialización y vínculos de amistad entre compañeros.

Del mismo modo, los beneficios que puede traer el juego frente al nivel de agresividad pueden ser muchos y variados como reducir los estados de conflicto y agresividad, mejorar la socialización entre compañeros y vivir en un ambiente cálido y armonioso.

2.2.2. La teoría sociocultural de Lev Vygotsky.

Se considera que el aprendizaje es un factor del desarrollo, que se va adquiriendo dentro de un proceso, donde resalta su teoría al impulsar el apoyo y la colaboración de alguien superior en el aprendizaje. La zona de desarrollo próximo genera un espacio de aprendizaje e interacción con mediador donde

el niño va adquirir aprendizaje a través de su contexto o socialización con sus pares.

Vygotsky (1899, citado en Matos, 2001), nos menciona que Vygotsky consideró 4 aspectos fundamentales para mejorar las habilidades sociales entre compañeros, los cuales son:

Habilidades psicológicas, que son las funciones mentales superiores que se desarrollan y aparecen en dos momentos. En un primer momento, las habilidades psicológicas o funciones mentales superiores se manifiestan en el ámbito social y, en un segundo momento, en el ámbito individual. La atención, la memoria, la formulación de conceptos son primero un fenómeno social y después, progresivamente, se transforman en una propiedad del individuo.

La zona de desarrollo próximo (ZDP), es la distancia que hay entre la actividad que puede realizar un aprendiz sin ayuda y las actividades que puede realizar con ayuda de un guía. Las actividades son complejas de realizar, por lo que un experto tiene que asesorar para que realice alguna actividad. La zona de desarrollo próximo, se va haciendo menor corta a través del descuido o apoyo al menor en las actividades escolares.

Los docentes, padres de familia o apoderado que ayudan en el proceso de enseñanza del menor, son los responsables de que este genere aprendizajes, debido a que es la etapa donde la zona de desarrollo próximo trabaja aún más. El niño aquí toma compromisos que debe hacerlos cumplir para guiar y mejorar su propio comportamiento y conocimiento.

Las herramientas psicológicas, como los lemas, documentos, organizadores, planos, imágenes, signos y sistema de numeración, ayudan a que el menor pueda interactuar y socializarse con sus compañeros, compartiendo conocimientos y aprendizajes para su vida diaria. Las herramientas van de la mano con los pensamientos, emociones y comportamiento. El lenguaje es el más importante para que el niño se

relacione más rápido y tenga la capacidad para recapacitar, apreciar y proceder en su contexto.

La mediación, es el acompañamiento que realiza una persona para guiar el trabajo que realiza el niño en el ámbito académico o social. Influye mucho la buena comunicación para que ambos se puedan entender y transmitan la enseñanza y aprendizaje que se requiere.

2.2.3. La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura

Permite promover el desarrollo del pensamiento del niño, haciendo que este pueda interactuar y aprender de los demás, por ejemplo, humillaciones que son de forma negativa, las conviertan en positivo con la cooperación, honestidad y el compartir. Del mismo modo, los niños puedan socializarse con iguales de su entorno y adquirir las habilidades sociales necesarias para que puedan tener una buena conducta.

La teoría social de Albert Bandura nos menciona que la observación es una guía para que el estudiante refleje las conductas de otras personas y pueda generar un cambio hacia él.

Intrínsecamente, de un extenso cuadro nacional, cada persona va constituir un molde supuesto que consiente exponer y presentir su conducta, en el cual logra capacidades, conocimientos, reglamentas y cualidades, diferenciando su provecho o beneficio.

El modelamiento es un dispositivo decisivo de la hipótesis cognitiva general. Se frecuenta de un vocablo ordinaria lo cual relata las permutas conductuales, cognitivas y afectuoso que proceden ver uno o más guías.

Bandura (1986, citado en Álvarez, 2014), declaran algunos aspectos que ayudan a moldear una actitud positiva:

- Facilitación de réplica donde las propulsiones nacionales crean incentivos para que los espectadores copien los ejercicios.

- Alejamiento y desinhibición donde los aspectos corregidos opinen en los espectadores expectativas de que sucederán los resultados si reproducen los ejercicios.
- Instrucción por investigación que se parte en la curiosidad, conservación, elaboración y estimulación para generar en el niño una buena conducta.

Esta teoría me va ayudar a que los niño pueda moldear sus actitudes negativas mediante las vivencias o experiencias que pase día a día con sus compañeros, es decir, con ayuda de la observación les va permitir adquirir aprendizaje y compañía e inventar sucesos de guía sin generar un aprendizaje sin error. Por medio de la indagación, las personas logran obtener destrezas cognitivas y modelos de guía que le permita generar un clima armonioso y afectivo con su contexto.

2.3. Definición de términos

El estudio de la agresividad es muy complejo ya que involucra diferentes conceptos y terminologías que obstaculizan su definición; tales como violencia, agresión, delincuencia o conducta antisocial; las cuales hacen difícil un consenso entre ellas. Sin embargo, el término agresividad hace referencia a un conjunto de patrones psicológicos que pueden manifestarse con diferente intensidad la cual puede ir desde lo verbal hasta lo físico.

2.3.1. El juego

Procede del latín “iocus”, que significa recreo o esparcimiento. El juego es la interacción que se tiene con otras personas para realizar una actividad libre con el objetivo de pasarla bien en un ambiente armonioso, respetando los principios que es establezcan.

Según Sunuy (2016), el juego es, *“La acción más atractiva por el cual las personas se divierten. El juego se realiza desde que un niño nace hasta que deje de existir, debido a que es una actividad placentera donde las personas se*

divierten y comparten nuevas experiencias. En la primera infancia es donde el juego tiene más tendencia por el mismo periodo escolar que pasa el niño”.

El juego es la actividad más importante e influyente dentro del desarrollo del estudiante porque ayuda a desarrollar su personalidad y potencializar dichas habilidades con la que cuenta el niño, dentro de su período escolar el docente enseña mediante el juego, para los niños es mucho más significativo si lo desarrollamos de esa manera juego-aprendizaje. Desde otro punto de vista fortalece los lazos familiares entre los padres e hijos. El juego suele ser socializador entre los estudiantes ayudándolos a respetar y compartir ideas para un fin en común.

2.3.2. Los juegos didácticos adaptados

Sierra, manifiesta que, *“Los juego didáctico adaptados son los que, además de divertirte, te enseñan y te educan. El juego didáctico es una acción autónoma, directa y substancialmente gustosa, no asignada desde fuera, donde el infante ejecuta con emoción, lo cual se usa en las diversas instituciones educativas como habilidad didáctica. Los infantes al travesear asimilan; cuando un infante procede, examina, despliega su creatividad, logra notificar e instituye lazos con su entorno que lo rodea”* (Sierra, 2016, p. 53).

Los juegos didácticos adaptados tienen como objetivo permitir que el maestro instituya los logros que genera los niños. Los objetivos más pertinentes para su desarrollo suelen ser: trazar dificultades que se tiene que realizar con un nivel de complejidad u obstáculos que se presente; mantener un clima atractivo y placentero, instruir para socializar a los competidores con opiniones y antecedentes de diversos cursos curriculares; ejecuta habilidades donde el infante y maestro lora lo planificado.

Escudero y Barrios (2018), nos manifiesta algunas particularidades que tiene el juego en la edad escolar: El juego es la acción de divertirse entre uno o un grupo de personas, compartiendo gozo y delicia por la acción que se está realizando.

Los juegos didácticos adaptados tienen muchas características dependiendo la forma de cómo lo ejecutes juegos, pero para Barrios (2018) las características principales que el juego debe tener son las siguientes:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Bautista (2016), considera principios fundamentales que tiene que tener el juego al momento que el niño interactúa con este, estos principios son:

La participación, que es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda.

El dinamismo, que expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además,

el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

Dimensiones de los juegos didácticos adaptados

El Ministerio de Educación (2017), propone que el juego debe tener las siguientes dimensiones para que este pueda desarrollarse con la finalidad que el niño pueda interactuar con los demás, consigo mismo y con el medio que lo rodea.

El progreso socio-afectivo en el infante juega un rol muy importante en la personalidad, autoimagen, auto concepto y autonomía, esenciales para el afianzamiento de su ecuanimidad, como en las recomendaciones que se da con los familiares, maestros y estudiantes contiguos a él, de esta manera va generar establecer su modo particular de existir, apreciar y enunciar emociones y sentimientos frente a las cosas, animales y ciudadanos del mundo. Los niños tienen la forma de proceder, discrepar y calificar sus convenientes acciones y de su entorno, al igual de mencionar sus propias ideas.

El juego cognitivo desarrolla el pensamiento, potencia la formación del lenguaje y la comunicación, la capacidad de representación y el juego crea conflictos cognitivos. A través del juguete se adquieren conocimientos sobre los objetos y el medio, se desarrollan hábitos y se transmiten costumbres y tradiciones culturales. De ahí la importancia de utilizarlo como recurso didáctico en las intervenciones con niños. Camacho (2015), menciona *que “el juego cognitivo se convierte en un elemento fundamental para el desarrollo de la dimensión socio-afectiva, lo que a su vez puede ir acompañado de una intencionalidad adicional y es el proceso de aprendizaje de diferentes áreas del saber”*.

En una dimensión corporal, el juego nos accede a conocer las partes de nuestro cuerpo humano y las funciones que cumple cada una de ellas. Conciérne sus movimientos con una o varias personas, reconociendo sus semejanzas y diferencias. Maneja a libertad los movimientos de su cuerpo al momento de interactuar.

En la dimensión comunicativa, el principal instrumento es el lenguaje, porque ayuda al niño a compartir sus experiencias, expresiones, logros y alegrías a sus compañeros, padres o entorno que lo rodea.

Fases de los juegos didácticos adaptados

Escudero y Barrios (2016), señalan que un juego didáctico tiene que tener tres fases que son la introducción, el desarrollo y la culminación.

Introducción, se desarrolla la motivación y presentación del juego didáctico, mencionando el objetivo y materiales que se empleará en la actividad. Se establecen los principios para hacerse respetar durante toda la actividad.

Progreso, es el desarrollo del juego o actividad que se está planteando para generar un cambio en los estudiantes.

Cierre, es la culminación del juego, donde se constata si se cumplió con el logro de aprendizaje que se planteó al inicio. Se realiza un diálogo con el grupo sobre el contenido del juego que valores se pueden destacar para mejorar nuestra actitud.

2.3.3. La agresividad

Vallejo, considera que la agresividad *“es cualquier acción o reacción, sin importar su grado o intensidad, que implica provocación y ataque. No se limita a actos físicos, sino que puede ser de tipo verbal como los insultos e incluso no verbal como gestos y ademanes”* (Vallejo, 2016, p. 27).

El niño desde el nacimiento comienza a aprender todas las habilidades que le son necesarias para vivir. Los padres, los amigos, los medios de comunicación, etc., influyen en ese aprendizaje. También se producen aprendizajes erróneos de las agresiones que no son deseables como los golpes, las peleas, la desobediencia, los miedos, la falta de atención, la ansiedad, la timidez. La mayoría de lo que un niño hace, siente y piensa son conductas aprendidas.

Carranza (2017), considera que existen diversos programas educativos para estudiantes que padecen con problemas de agresividad, y que deben ser atendidos en los aspectos: académico, desarrollo de habilidades sociales, un mayor control sobre el mismo y sobre todo la autoestima.

Dimensiones de la agresividad

Arellano (2017), considera las siguientes dimensiones para que el docente, padre de familia o tutor se dé cuenta que su hijo sufre este problema en diversos ámbitos:

Dimensión física, es cualquier acción no accidental, que provoca daño físico, estos pueden ser catalogados de acuerdo a su nivel de gravedad como: leves, moderados o severos. Siguiendo los planteamientos del Instituto Aragonés de Servicios Sociales (IASS) y la asociación de Desarrollo Comunitario en Áreas de Aragón (ADCARA), manifiesta que *“los maltratos físicos leves son aquellos que no causan un daño/lesión grave, y por lo tanto no requiere atención médica, igualmente indican que los daños físicos moderados son aquellos que han requerido algún tipo de tratamiento médico”* (ADCARA, 2014, p. 126).

Dimensión psicológica, es aquella que se desarrolla constantemente sentimientos dañinos a su autoestima, además el daño (intencional o no) que se causa contra las habilidades de un niño, dañando su autoestima, su capacidad de relacionarse, y su habilidad para expresarse y sentir. Esto ocasiona un deterioro en su personalidad, socialización y en general en el desarrollo armónico de sus emociones y habilidades, limitando e inhabilitando su desarrollo potencial.

Igualmente toda situación de maltrato psicológico, como el acoso o el maltrato a través de humillaciones, exclusión, amenazas, insultos y desprestigio, realizada de manera intensa o prolongada, provoca una serie de daños psicológicos, que incapacitan a la persona a defenderse por temor a las reacciones del agresor.

Dimensión verbal, se utiliza una comunicación agresiva, donde se expresa lo que se siente, lo que se quiere y lo que se piensa a costa de los derechos y los sentimientos de los demás, tendiendo a humillar y a atacar cuando no puede “salirse con la suya”, fomentando la culpa y el resentimiento en los otros, no desarrollándose la negociación ni el diálogo en el proceso comunicativo. También se dan comentarios degradantes, insultos, observaciones humillantes sobre la falta de atracción física, inferioridad o incompetencia, gritos, insultos, acusaciones, burlas y gestos humillantes.

Aravena (2015), menciona que la agresión verbal se genera entre dos personas, cuando uno empieza a insultar, llamar o mensajear textos ofensivos, insultar, poner sobrenombres, usar un vocabulario inadecuado. (Aravena, 2015, p. 45).

Formas de agresividad

Cerezo (2016), señala que algunos perfiles de los agresores, en cuanto a la percepción del clima social, viven las relaciones familiares en grado de conflicto elevado. Además conclusiones de estudios llevados a cabo por el autor, reflejan aspectos físicos como, el ser varón y poseer una condición física fuerte.

La agresividad, puede darse de diferentes maneras:

Maltrato verbal, colocar sobrenombres e insultara sus compañeros, discriminación, decir palabras soeces o responder con un tono de voz alto.

Maltrato físico, como golpes, zancadillas, patadas o puñetazos.

Maltrato psicológico, aislamientos, humillaciones, mencionar calumnias, críticas negativas o bajo autoestima.

Factores que influyen en la agresividad

Al relatar los concluyentes del progreso de provocación esos factores influyen en expresadas conductas, corresponde conversar de un método de habilidades,

facultades, expresados, estimulación y dirección, para lo cual se compensa relacionar diferentes elementos como:

Factor biológico, abarca el período de edad de cada persona, aceleración, mayor episodio en hombres que en mujeres.

Factor personal, como los periodos de temperamento con cierta preferencia a la intimidación.

Factor familiar, con modelos de formación y las guías de interacción de diversas familias.

Factor social, fundamentalmente referentes a las funciones asociados a cada persona intrínsecamente del conjunto.

Factor cognitivo, prácticas adelantadas de carencia social.

Distintos factores climáticos, así como la exhibición coreada a la intimidación en los medios de noticia y juegos mecánicos.

Causas de la agresividad

Diversos autores señalan las posibles causas que pueden ocasionar estos problemas de agresividad. Guevara (2018), menciona que las principales causas de agresividad son:

Por emulación, que se produce por medio de agresiones físicas o verbales entre padre o madre, hermanos o entorno, que al observar estas reacciones negativas, el niño va copia estos modelos y los va poner en práctica en la escuela.

Relaciones dificultosas en el hogar, mediante las discusiones de cónyuges por medio de golpes, lo cual puede generar tenga un comportamiento agresivo por lo mismo que visualiza en casa.

Escases de amor hacia los hijos, que perjudica en el aprendizaje del menor y en sentir sus emociones al pensar que no es amado, lo cual los padres deben de

estar pendientes de ellos, reconociendo y felicitando las conductas positivas que logra durante el día o tener días de campo familiar, donde compartan sus experiencias y momentos agradables.

Inapropiada forma de crianza, cuando al menor no se le educa con principios y valores desde muy temprana edad, acostumbándolo a no cumplir las normas y no respetar sus compañeros de su entorno.

Consecuencias de la agresividad

Olweus, nos menciona: *“las posibles consecuencias que puede traer los problemas de agresividad es el bajo nivel de autoestima, trastornos emocionales, depresión, ansiedad, pensamiento suicida y pérdida de interés por la escuela”* (Olweus, 2016, p. 77).

Las consecuencias de los problemas de agresividad pueden ser muchas y profundas, en la cual hace notar principalmente en el bajo rendimiento académico. Asimismo, una persona agredida presenta un estado de tristeza, desconsolación, angustia, miedo, faltas constantes a la escuela y un bajo rendimiento en su aprendizaje escolar.

Técnicas para disminuir la agresividad

La Ps. Gallegos (2017), nos describe algunas técnicas sencillas para disminuir la agresividad en los niños:

Humillar a un niño implica el encierro general y contiguo de otros reforzadores que logran residir la conducta. Es ideal en todo tipo de agresión - problema, pero sin expresiones provocadoras u ofensivas. Ante ello es importante reconocer lo sucesivo:

- Igualar los estímulos que conservan la agresión-problema.
- Intervenir e impedir que se muestren los estímulos igualados.
- Colocar a un niño a un costado hasta que se calme para evitar alguna discusión o agresión entre compañeros. El lugar de ubicación puede ser

una parte del aula o lugar más cerca donde se pueda observar al menor.
Se tiene que asumir lo sucesivo:

- Corresponderá traer un aviso o consejo previo a la exposición de la agresión-problema.
- La ubicación que se ubica el niño, tiene que estar libre de cosas o distractores.
- El tiempo debe de ser solo de 5 minutos y viendo la reacción que tiene el menor ante lo cometido.
- Si el niño sigue con la agresión, o ya es más frecuente se tiene que tomar otras medidas pero sin reprimendas, disputas, expresándole que estará ubicado en ese sector hasta que reflexione sobre la acción negativa que realizo.
- Cuando culmina el tiempo, se le invita al menor a que tome asiento y el docente tiene que analizar el cambio que ha notado en él ya sea positivo o negativo.
- Reforzamiento de conductas adecuadas, que en el repertorio conductual de un niño podemos encontrar una variedad de conductas inadecuadas, pero a la vez existirán conductas positivas, incompatibles con ellas, física y temporalmente. El docente debe reforzar positivamente sólo las conductas adecuadas y no las conductas socialmente indeseables.
- Sobre corrección que es una técnica que se usa cuando la conducta-problema ha causado un daño observable en el medio ambiente, y consiste en corregir los efectos producidos por la misma, además de ejecutar una actividad extra que implique la realización de un comportamiento apropiado.

Síntesis capitular

La síntesis a partir de las teorías y de la práctica investigada, revelan las características que rodean a los juegos didácticos adaptados y la agresividad. Los juegos adaptados como estrategia didáctica resultan especialmente interesante para el desarrollo de las competencias básicas en la Educación Primaria, por ser una actividad placentera donde los niños se divierten y comparten nuevas experiencias, del mismo modo, ayuda a desarrollar su personalidad y potenciar dichas habilidades con la que cuenta el niño, dentro de su período escolar. Desde otro punto de vista, fortalece los lazos familiares entre los padres e hijos. El juego suele ser socializador entre los estudiantes ayudándolos a respetar y compartir ideas para un fin en común.

Para los juegos didácticos adaptados se está considerando los principios de la participación y el dinamismo, con sus dimensiones socio afectivo, cognitivo, corporal y comunicativo que serán comprendidos durante las fases del juego: introducción, progreso y cierre de las sesiones de aprendizaje.

La agresividad es cualquier acción o reacción, sin importar su grado o intensidad, que implica provocación y ataque. No se limita a actos físicos, sino que puede ser de tipo verbal como los insultos e incluso no verbal como gestos y ademanes. Para esta variable se está considerando la dimensión física, psicológica y verbal y serán observadas y evaluadas en sus distintas formas de realización.

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Introducción capitular

En este capítulo se aborda los resultados de la investigación, su correspondiente interpretación y análisis después de haber aplicado la propuesta pedagógica de juegos didácticos adaptados para disminuir los niveles de agresividad, realizando un estudio respectivo de los resultados obtenidos en los dos grupos de control y experimental durante el pre y post test orientándolo y relacionando con las áreas curriculares de tutoría y personal social a los estudiantes de tercer grado de Educación Primaria. También contiene la propuesta pedagógica de juegos didácticos adaptados como solución al problema de investigación.

3.1. Análisis e interpretación de los resultados del pre test sobre los niveles de agresividad

Inmediatamente de haber trabajado el pre test al grupo experimental y control se lograron los siguientes resultados:

Tabla N.º 3

Nivel de agresividad	F	%	Estadísticos
Ausencia de riesgo	10	23.81	N = 42 estudiantes \bar{X} = 17.76 Me = 21 S = 6.57 C.V. = 37%
Moderado riesgo	17	40.48	
Significativo riesgo	15	35.71	
Total	42	100%	

Nivel de agresividad en los estudiantes del grupo experimental del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018.

Fuente: Pre Test

Fecha: Octubre de 2018

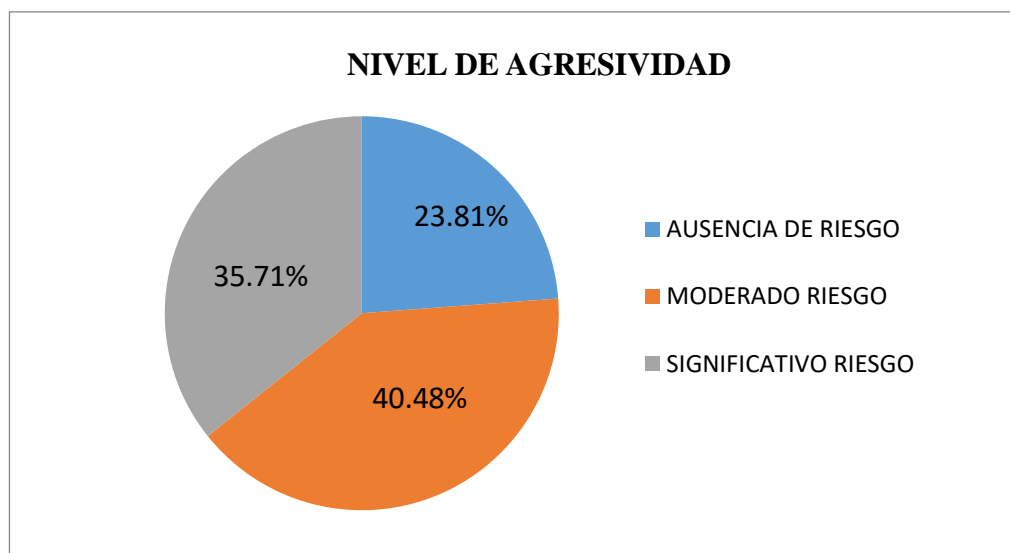


FIGURA N.º 1: Nivel de agresividad en los estudiantes del grupo experimental del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018.

Fuente: Tabla N.º 3

Fecha: Octubre de 2018

Se evidencia la Tabla N.º 3 y Figura N.º 1, al aplicar el pre test al grupo experimental se afina que el 35.71% (15) de estudiantes presentan conductas agresivas significativamente riesgosas; un 40.48% (17) de estudiantes se encuentran en un moderado riesgo y finalmente el 23.81% (10) de estudiantes muestran ausencia de riesgo de conductas agresivas. El calificativo promedio fue de 17.76 el cual dispersa en 6.57 de desviación estándar indicando que el nivel de agresividad es significativamente riesgoso.

De los resultados anteriores podemos afirmar que el 35.71% presentan conductas agresivas significativamente riesgosas en la dimensión física, psicológica y verbal. En tanto que el 40.48% de estudiantes presentan algunas de las conductas agresivas pero en moderado riesgo y finalmente un 23.81% de estudiantes no presentan conductas agresivas.

Tabla N.º 4

Nivel de agresividad	F	%	Estadísticos
Ausencia de riesgo	10	23.81	N = 42 estudiantes \bar{x} = 15.14 Me = 15 S = 4.81 C.V. = 31%
Moderado riesgo	31	73.81	
Significativo riesgo	1	2.38	
Total	42	100%	

Nivel de agresividad en los estudiantes del grupo control del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018.

Fuente: Pre Test

Fecha: Octubre de 2018

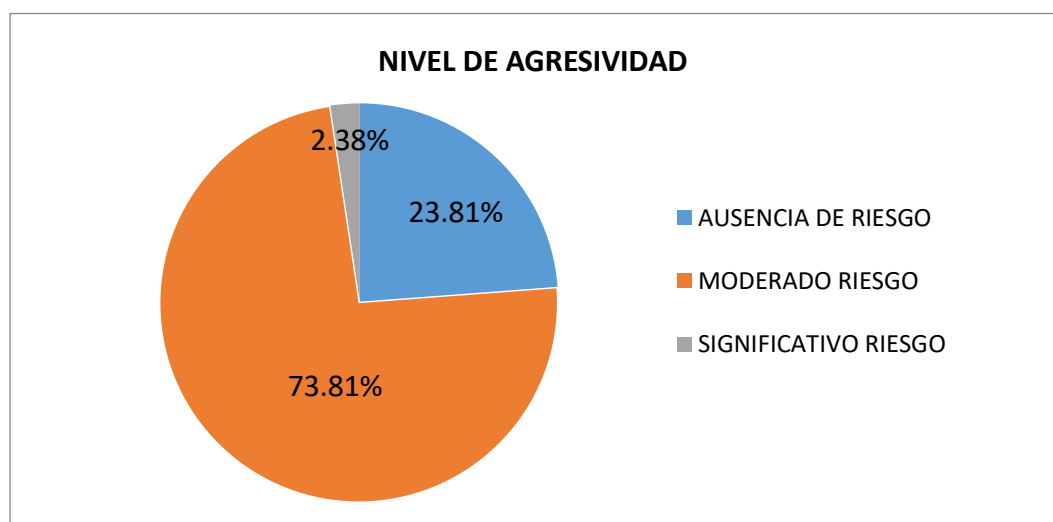


FIGURA N.º 2: Nivel de agresividad en los estudiantes del grupo control del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018.

Fuente: Tabla N.º 04

Fecha: Octubre de 2018

Se evidencia la Tabla N.º 4 y Figura N.º 2, al aplicar el pre test al grupo control se presenta que el 2.38% (1) de estudiantes presenta conductas agresivas significativamente riesgosas; un 73.81% (31) de estudiantes se encuentran en un moderado riesgo y finalmente el 23.81% (10) de estudiantes muestran ausencia de riesgo de conductas agresivas. El calificativo promedio fue de 15.14 el cual dispersa

en 4.81 de desviación estándar indicando que el nivel de agresividad es de moderado riesgo.

De los resultados anteriores podemos afirmar que el 2.38% presentan conductas agresivas significativamente riesgosas en la dimensión física, psicológica y verbal. En tanto que el 73.81% de estudiantes presentan algunas de las conductas agresivas, pero en moderado riesgo y finalmente un 23.81% de estudiantes no presentan conductas agresivas.

3.2. Análisis e interpretación de los resultados del post test sobre los niveles de agresividad

Después de haber trabajado el post test al grupo experimental y control se lograron los sucesivos efectos:

Tabla N.º 5

Nivel de agresividad	F	%	Estadísticos
Ausencia de riesgo	36	85.71	N = 42 estudiantes \bar{X} = 4.98 Me = 4 S = 3.60 C.V. = 72%
Moderado riesgo	6	14.29	
Significativo riesgo	0	0	
Total	42	100%	

Nivel de agresividad en los estudiantes del grupo experimental del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018.

Fuente: Post test

Fecha: Diciembre de 2018

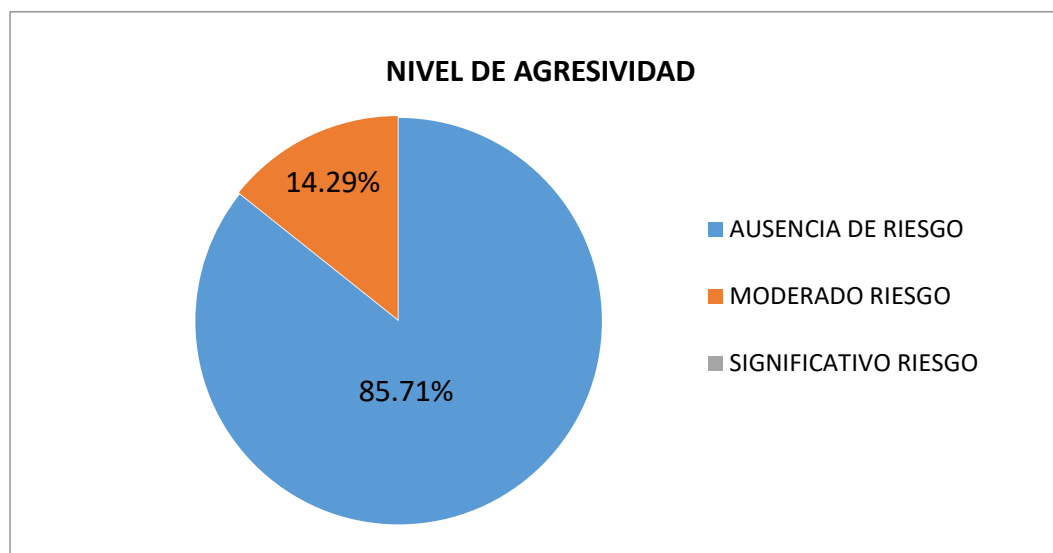


FIGURA N.º 3: Nivel de agresividad en los estudiantes del grupo experimental del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018.

Fuente: Tabla N.º 5

Fecha: Diciembre de 2018

Se evidencia la Tabla N.º 05 y Figura N.º 3, al aplicar el post test al grupo experimental, un 14.29% (6) de estudiantes se encuentran en un moderado riesgo de conductas agresivas y finalmente el 85.71% (36) de estudiantes muestran ausencia de riesgo de conductas agresivas. El calificativo promedio fue de 4.98 el cual dispersa en 3.60 de desviación estándar indicando ausencia de riesgo en el nivel de agresividad.

De los resultados anteriores podemos afirmar que el 14.26% presentan conductas agresivas en moderado riesgo en la dimensión física, psicológica y verbal. En tanto que el 85.71% de estudiantes no presentan conductas agresivas después de haber aplicado los juegos didácticos.

Tabla N.º 6

NIVEL DE AGRESIVIDAD	f	%	ESTADÍSTICOS
AUSENCIA DE RIESGO	17	40.48	N = 42 estudiantes \bar{X} = 12.31 Me = 12 S = 3.68 C.V. = 29%
MODERADO RIESGO	24	57.14	
SIGNIFICATIVO RIESGO	1	2.38	
TOTAL	42	100%	

Nivel de agresividad en los estudiantes del grupo control del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018.

Fuente: Post Test

Fecha: Diciembre de 2018

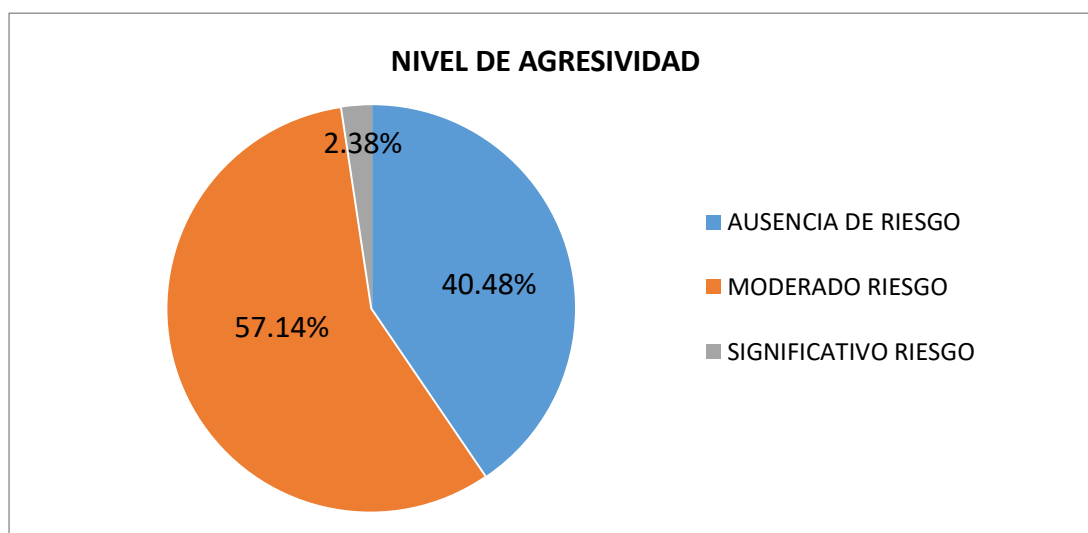


FIGURA N.º 4: Nivel de agresividad en los estudiantes del grupo control del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018.

Fuente: Tabla N.º 6

Fecha: Diciembre de 2018

Se evidencia la Tabla N.º 6 y Figura N.º 4, al aplicar el post test al grupo control se manifiesta que el 2.38% (1) de estudiantes presenta conductas agresivas significativamente riesgosas; un 57.14% (24) de estudiantes se encuentran en un moderado riesgo y finalmente el 40.48% (17) de estudiantes muestran ausencia de riesgo de conductas agresivas. El calificación promedio fue de 12.31 el cual dispersa

en 3.68 de desviación estándar indicando que el nivel de agresividad es de moderado riesgo.

De los resultados anteriores podemos afirmar que el 2.38% presentan conductas agresivas significativamente riesgosas en la dimensión física, psicológica y verbal. En tanto que el 57.14% de estudiantes presentan algunas de las conductas agresivas pero en moderado riesgo y finalmente un 12.31% de estudiantes no presentan conductas agresivas.

3.3. Comparación de los resultados del pre y post test sobre los niveles de agresividad.

Tabla N.º 7

NIVEL DE AGRESIVIDAD	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%	f	%	f	%
AUSENCIA DE RIESGO	10	23.81	36	85.71	10	23.81	17	40.48
MODERADO RIESGO	17	40.48	6	14.29	31	73.81	24	57.14
SIGNIFICATIVO RIESGO	15	35.71	0	0	1	2.38	1	2.38
TOTAL	42	100%	42	100%	42	100%	42	100%

Resultados comparativos del Pre y Post test de los niveles de agresividad en los estudiantes del grupo control del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018

Fuente: Pre y Post Test

Fecha: Diciembre de 2018

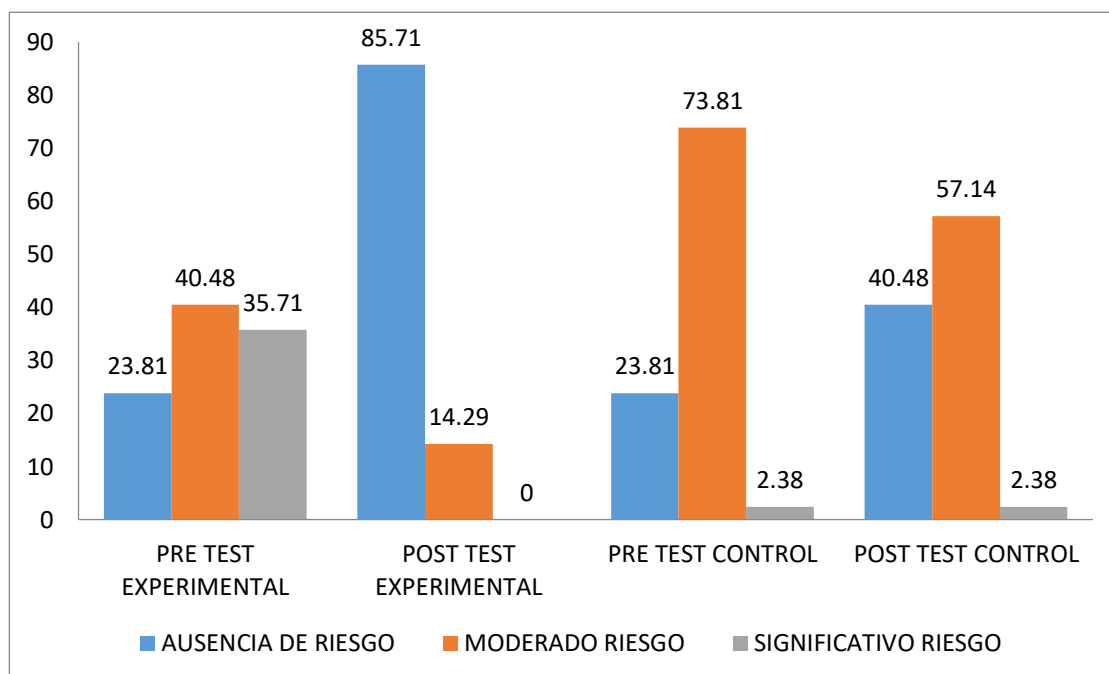


FIGURA N.º 5: Resultados comparativos del Pre y Post test de los niveles de agresividad en los estudiantes del grupo control del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018
Fuente: Tabla N.º 7
Fecha: Diciembre de 2018

En la Tabla N.º 7 y la Figura N.º 5, se puede apreciar los niveles de agresividad logrados en el pre y post test de los grupos experimental y controles conformantes de la muestra.

De los resultados preliminares podemos afirmar que solo el 23.81% de estudiantes que mostraban en el pre test del grupo experimental y control, presentaban un nivel de agresividad en ausencia de riesgo, aumentando a un 85.71 en el post test del grupo experimental y un 40.48% en el grupo control.

Asimismo, de un 40.48% de estudiantes que se encontraban en el pre test del grupo experimental y un 73.81% del grupo control, presentaban un nivel de agresividad en moderado riesgo, disminuyeron en un 14.29% su conducta agresiva según el post test del grupo experimental y un 57.14 % del grupo control.

Finalmente, el 35.71% de estudiantes que se hallaba en el pre test del grupo experimental y el 2.38% del grupo control, presentaban un nivel de agresividad en significativo riesgo, en la cual el post test del grupo experimental ningún estudiante se

ubica en este nivel, mientras que en el grupo control se mantuvo con el mismo porcentaje.

Por lo tanto, podemos mencionar que los juegos didácticos influyeron elocuentemente la disminución de los niveles de agresividad que tenían los estudiantes del grupo experimental tal como lo podemos contrastar en la tabla y figura presentada líneas arriba.

3.4. Discusión de los resultados.

La intención fundamental de la actual exploración fue determinar la influencia de los juegos didácticos para disminuir el nivel de agresividad en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí, Salas. 2018.

Asimismo, los resultados y beneficios cuantificables de los objetivos específicos son discutidos a continuación:

Objetivo específico N.º 1: *Identificar el nivel de agresividad en el grupo experimental y control mediante un pre test.*

Del análisis de los efectos de esta tesis se puede certificar que, realizado el diagnóstico sobre el nivel de agresividad, mediante la aplicación de pre test a los grupos experimental y control se evidencia que el 35.71% y 2.38% de los estudiantes de cada uno de los grupos respectivamente se ubican en un nivel de significativo riesgo con una media de 21 puntos en el grupo experimental y 15 puntos en el grupo control.

Al observar el porcentaje en el pre test de los grupos experimental y control se puede apreciar las dificultades que presentan los estudiantes para relacionarse con otras personas de manera asertiva y adecuada, asimismo les es sumamente difícil mantener un clima armonioso y afectivo, así como comunicarse de manera asertiva entre compañeros. No tienen una imagen positiva de sí mismo, por el hecho de no haber logrado su autoconocimiento y su autoaceptación que les posibiliten generar habilidades dialógicas entre compañeros a fin de fortalecer lazos de amistad.

Luego de detectada esta problemática a través de la observación empírica, así como mediante la aplicación del instrumento de medición de la investigación, para nuestro caso, el test de percepción de conductas agresivas de Manuel Richard Heredia Segura, con una tendencia muy alta en su confiabilidad, se asumió solucionar esta problemática existente mediante la aplicación de juegos didácticos.

Objetivo específico N.º 2: *Diseñar y aplicar juegos didácticos para disminuir el nivel de agresividad en los estudiantes del cuarto grado del grupo experimental.*

Al diseñar los juegos didácticos para los 42 estudiantes del tercer grado “B” que conformaron el grupo experimental, se consideraron los aportes de los teóricos que dan sustento a la presente investigación, así como actividades de tutoría convirtiéndolas en un espacio que orienta a los estudiantes para que desarrollen sus habilidades sociales básicas.

Las quince actividades de tutoría que formaron parte de los juegos didácticos fueron cuidadosamente elaboradas atendiendo las necesidades y orientaciones para que los estudiantes puedan disminuir los niveles de agresividad. Todas ellas se aplicaron al grupo experimental a razón de dos talleres por semana, teniendo en cuenta las áreas de tutoría, planificación, ejecución y la secuencia didáctica.

Objetivo específico N.º 3: *Evaluar el nivel de agresividad en los estudiantes del grupo experimental y control mediante un post test.*

Al evaluar la muestra de estudio tanto del grupo experimental y control, a través de un post, se obtuvo como efectos que quienes formaron parte del grupo experimental presentaron una mejora significativa en el nivel de agresividad entre uno y otro grupo que se evidencia en los 85.71% y el 40.48% en el nivel de ausencia de riesgo respectivamente, siendo la nota promedio de 4.98 con un coeficiente de varianza de 72%.

El hecho que los estudiantes mejoraran significativamente, obedece a la aplicación de los juegos didácticos que tiene como sustento teórico la teoría cognoscitiva de Jean Piaget donde considera al juego como un instrumento trascendente teniendo

una intervención didáctica consistente y reflexiva; del mismo modo, la teoría sociocultural de Lev Vygotsky que promueve el desarrollo del pensamiento del niño, haciendo que interactúe y aprenda de su entorno y la teoría social de Albert Bandura, que mediante la observación va permitir que el niño forme sucesos de guía sin formarse mediante una prueba o traspíe.

Por otra parte, las deducciones logradas en el grupo experimental, hace concordar con los antecedentes del presente trabajo de investigación al afirmar que los juegos didácticos ofrecen muchas posibilidades para que los estudiantes puedan relacionarse con otras personas de manera asertiva y adecuada, convirtiendo las actividades en fuentes de interacción para favorecer una adecuada socialización entre compañeros.

Objetivo específico N° 4: *Confrontar los resultados sobre el nivel de agresividad obtenido en el pre y post test por los grupos experimental y control para determinar la influencia de los juegos didácticos.*

El hecho, de que entre el grupo experimental y control no existan diferencias significativas en los resultados que evidencia la Tabla N.º 7 y Figura N.º 5 en el pre test aplicado en ambos grupos en el que se obtuvieron 37.71% y 2.38% en el nivel de significativo riesgo. Seguido de un 40.48% y 73.81% que se ubican en el nivel de moderado riesgo. Asimismo, el hecho de que en el post test a los grupos experimental y control, posterior a la aplicación de los juegos didácticos, como se evidencia la tabla y gráfico, los efectos denotan claramente que los estudiantes mejoraron significativamente en el nivel de agresividad entre uno y otro grupo que se evidencia en los 85.71% y el 40.48% en un nivel de ausencia de riesgo.

De los datos anteriormente expuestos, se puede afirmar que el 85.71% de los estudiantes que formaron parte del grupo experimental, son capaces de desarrollar en ellos un clima armonioso y afectivo, mejorar la comunicación entre compañeros, reforzar la imagen positiva de sí mismo, mejorar el autoconocimiento y autoaceptación, generando habilidades para usar el dialogo entre compañeros y fortalecer los lazos de amistad. En relación con el 40.48% de los estudiantes que formaron parte del grupo control que según resultados del post test no desarrollaron ninguna de las actividades mencionadas líneas arriba.

Objetivo específico N° 5: *Comprobar los resultados del post test del grupo experimental y control a través de una prueba de hipótesis.*

En la comparación de la media aritmética se observan los resultados de los grupos: experimental (42 estudiantes del cuarto grado “B”) y control (42 estudiantes del cuarto grado “A”); se constata el incremento de las puntuaciones en el grupo experimental, como consecuencia de la intervención del programa de juegos didácticos: 21 puntos, significando una disminución a 4 puntos en relación a la media del pre test y post test respectivamente.

La desviación estándar de 3.60 puntos, indica una dispersión en relación al puntaje obtenido en el promedio aritmético. La varianza, es la diferencia promedio entre los resultados de cada estudiante y el promedio de todos. A mayor varianza, mayor heterogeneidad, a menor varianza, menor homogeneidad en las calificaciones entre los estudiantes. El coeficiente de variabilidad de 72% significa que las características de los estudiantes son heterogéneas en este grupo de trabajo.

Para $\alpha = 0,05$ la región de rechazo se compone de los valores de $Z > 1,96$ y $Z < -1,96$. Como el valor muestral calculado con el estadígrafo de la prueba Z, es igual a -18,64; este valor cae en la región de rechazo, por lo que se rechaza la hipótesis nula de igualdad de las medias.

Las muestras aportan evidencia suficiente, con un nivel de significancia del 0,05 que los juegos didácticos influyen significativamente para disminuir la agresividad en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí, Salas. 208.

3.5. Propuesta pedagógica

Este epígrafe correspondiente al tercer capítulo contiene la propuesta pedagógica denominado Programa de Debate “Practicamos juegos didácticos para reducir los niveles de agresividad”, con el propósito de disminuir la agresividad que presentan los estudiantes de la muestra de estudio, debidamente fundamentada en el marco teórico propuesto por la Teoría cognoscitiva de Jean Piaget, Teoría sociocultural de Lev Vygotsky y la Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura desde un

enfoque socio cognitivo. Contiene generalidades, fundamentación, descripción, el cuadro pedagógico y el sistema de evaluación de la propuesta en mención.

“PRACTICAMOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA REDUCIR LOS NIELES DE AGRESIVIDAD”

I. Datos informativos:

1.1. DRE	: Lambayeque
1.2. UGEL	: Lambayeque
1.3. I.E.	: N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca”
1.4. Nivel	: Primaria
1.5. Ciclo	: IV
1.6. Grado	: Tercero
1.7. Sección	: “B”
1.8. Director	: Mg. Guevara silva Orlando Alfredo
1.9. Docente	: Lic. Cabanillas Valderrama Jhon Jairo G.
1.10. N.º de estudiantes	: Cuarenta y dos

II. Introducción:

Estos juegos didácticos adaptados se enmarcan en una propuesta elaborada para los estudiantes del 3º grado “B” de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí - Salas, en donde se incluyó la realización de juegos didácticos a través de sesiones de aprendizaje para que los estudiantes puedan disminuir sus problemas de agresividad.

Los juegos didácticos adaptados son los que, además de divertirse, te enseñan y te educan. También, es una actividad libre, espontánea y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera, que el niño realiza con entusiasmo, por lo que es utilizado como estrategia pedagógica en la escuela. Los niños al jugar aprenden; cuando un niño actúa, explora, proyecta y desarrolla su creatividad.

Al priorizar el juego didáctico como una herramienta educativa implica reflexionar acerca de los alcances de tal afirmación. Educar a través de juegos didácticos es educar a través de la acción. Una acción en donde se involucra un marco de ideas,

valores y objetivos. Los juegos didácticos deben proporcionar un contexto estimulante a la creatividad mental de los estudiantes y una experiencia de socialización y adaptación genuina con su medio, entorno y sus pares para generar una buena relación entre compañeros.

Por otro lado, nos encontramos con la problemática, que es la agresividad, que son acciones inapropiadas para la edad y nivel de desarrollo, que se da con una frecuencia e intensidad, haciendo referencia a los comportamientos no habituales y mal vistos por la sociedad. Son observables, medibles y modificables, se habla de problemas de agresividad cuando nos referimos a los comportamientos o agresiones que mantienen algunos niños distorsionando el curso habitual de la clase, la familia, grupos de compañeros experimentando malestar, ansiedad, rabia, ira, etc.

III. Diagnóstico:

Esta problemática también se ha observado en la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí - Salas, durante las visitas realizadas a este plantel. En las aulas, recreo y en la salida los estudiantes evidencian frecuentes problemas de agresividad como: empujones, patadas, zancadillas, puñetazos, agravios, humillaciones, insultos hacia sus compañeros dentro y fuera del aula, lo cual genera un bajo rendimiento por parte de los estudiantes en el momento de la evaluación. También se puede observar el desinterés de los padres hacia sus hijos y las pobres actuaciones de los maestros en la orientación psicológica, tutoría, aconsejamiento académico y fortalecimiento de la autoestima.

La agresividad puede ser variada y profunda que el niño puede tener a lo largo de la edad escolar, como la ruptura de lazos afectivos, problemas psicológicos, stress y depresión, provocando el traumatismo físico, alejamiento o separación familiar, suicidios, enfermedad psicosomática, descontrol emocional, pérdida de bienes materiales, hipertensión y accidentes.

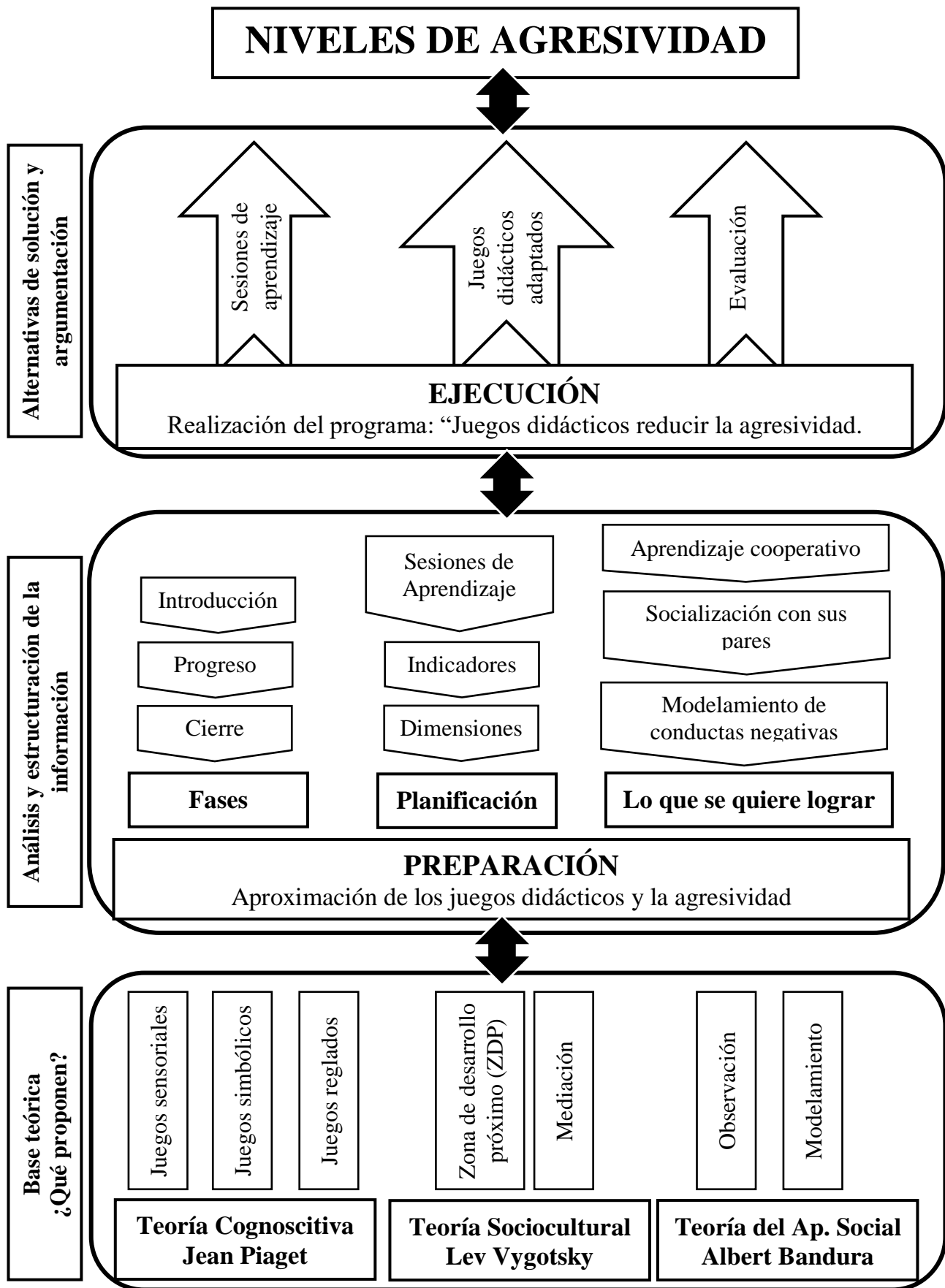


FIGURA N.º 6: Modelado gráfico de la propuesta
 Fuente: Propuesta pedagógica del investigador
 Fecha: Diciembre de 2018

IV. Objetivos

4.1. Objetivo General

Disminuir el nivel de agresividad a través de juegos didácticos a los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018.

4.2. Objetivos Específicos:

- Diseñar e implementar un programa basado en juegos didácticos para reducir los niveles de agresividad en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas.
- Aplicar un programa basado en juegos didácticos para reducir los niveles de agresividad en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas.
- Evaluar el programa mediante un instrumento de evaluación para reducir los niveles de agresividad en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas.

V. Fundamentación teórica del programa:

Teoría cognoscitiva de Jean William Fritz Piaget

Piaget (1899, citado en Beilin, 2016), define el juego como una actividad que encuentra su fin en sí mismo, es decir está orientado a lo que el niño puede hacer solo. El camino evolutivo irá desde este autotelismo primitivo (conducta centrada en la acción propia) hasta el egocentrismo (conducta centrada en el yo) hasta desembocar en la conducta social.

“El juego según la teoría Piagetiana, tiene mucho más un sentido de asimilación que de acomodación, es decir, a través del juego se propician aprendizajes sin que el niño se dé cuenta de lo que está haciendo” (Beilin, 2016, p. 124).

El juego ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso, así pues, es parte integrante del desarrollo de la inteligencia. Para Piaget, juego e inteligencia pasan por los mismos periodos y clasifica el juego en tres grandes manifestaciones: juego sensorio motor, juego simbólico y juego reglado.

Juego sensorio motor que se presenta aproximadamente desde el nacimiento hasta los 2 años. En esta etapa el niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensorial y motriz, donde el juego constituye una repetición de movimientos (reacciones circulares) y en el aprendizaje de otros nuevos. Son juegos de ejercicio simple.

Juego simbólico que se presenta aproximadamente de 2 a 6 años. Su función principal es la asimilación de lo real. En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten en él conflictos afectivos latentes. Durante este periodo los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego.

Juego reglado lo cual se presenta aproximadamente a partir de los 6 años. En esta modalidad se combina la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta. Tienen una función esencialmente social y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de

competitividad. De origen mágico y religioso, son juegos de ejercicio sensorial y motor que se vuelven colectivos.

Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

Esta teoría nos plantea un modelo de aprendizaje sociocultural, a través del cual sostiene, a diferencia de Piaget, que ambos procesos, desarrollo y aprendizaje, interactúan entre sí considerando el aprendizaje como un factor del desarrollo. Además, la adquisición de aprendizajes se explica cómo formas de socialización. Concibe al hombre como una construcción más social que biológica, en donde las funciones superiores son fruto del desarrollo cultural e implican el uso de mediadores (Barquero, 2016, p. 51).

Vygotsky (1899, citado en Matos, 2017), nos menciona que Vygotsky consideró 4 aspectos fundamentales para mejorar las habilidades sociales entre compañeros, los cuales son las habilidades psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas psicológicas y la mediación.

Habilidades psicológicas que son las funciones mentales superiores que se desarrollan y aparecen en dos momentos. En un primer momento, las habilidades psicológicas o funciones mentales superiores se manifiestan en el ámbito social y, en un segundo momento, en el ámbito individual. La atención, la memoria, la formulación de conceptos son primero un fenómeno social y después, progresivamente, se transforman en una propiedad del individuo.

Zona de desarrollo próximo (ZDP): donde se realiza la habilidad interpsicológica a una intrapsicológica donde los demás juegan un papel importante. La posibilidad o potenciar que los individuos tienen para ir desarrollando las habilidades psicológicas en un primer momento dependen de los demás. La ZDP es la posibilidad de los individuos de aprender en el ambiente social, en la interacción con los demás. El conocimiento y la experiencia de los demás es lo que posibilita el aprendizaje; consiguientemente, mientras más rica y frecuente sea la interacción con los demás, el conocimiento será más rico y amplio.

Los maestros, padres o compañeros que interactúan con el estudiante, son los que inicialmente en cierto sentido son responsables de que el individuo aprenda. En esta etapa, se dice que éste está en su ZDP. Gradualmente, el individuo asumirá la responsabilidad de construir su conocimiento y guiar su propio comportamiento.

Herramientas psicológicas donde los símbolos, la escritura, los diagramas, los mapas, los dibujos, los signos y los sistemas numéricos, en una palabra, las herramientas psicológicas son el puente entre las funciones mentales inferiores y las superiores, y dentro de estas, el puente entre las habilidades interpsicológicas (sociales) y las intrapsicológicas (personales). Estas herramientas median los pensamientos, sentimientos y conductas. La capacidad de pensar, sentir y actuar depende de las que usemos para desarrollar esas funciones mentales superiores, ya sean inter o intrapsicológicas. La herramienta psicológica más importante es el lenguaje.

Mediación que es la actividad humana que está socialmente mediada e históricamente condicionada, por eso podemos decir que hay una mediación social. Una característica de los humanos es la utilización de instrumentos, los cuales abren la vía de aparición de los signos que regulan la conducta social. Esta característica se denomina mediación semiótica.

Teoría social de Albert Bandura

Enfoque de aprendizaje que subraya la capacidad para aprender por medio de la observación de un modelo o de instrucciones, sin que el aprendiz cuente con experiencia de primera mano (Morris, 1997).

“El aprendizaje es con mucho una actividad de procesamiento de información en la que los datos acerca de la estructura de la conducta y de los acontecimientos del entorno se transforman en representaciones simbólicas que sirven como lineamientos para la acción” (Bandura, 1986, p. 52).

El modelamiento es un componente crucial de la teoría cognoscitiva social. Se trata de un término general que se refiere a los cambios conductuales, cognoscitivos y afectivo que derivan de observar a uno o más modelos (Schunk, 1997).

Bandura (1986, citado en Álvarez, 2016), declaran algunas funciones del modelamiento:

Facilitación de la respuesta donde los impulsos sociales crean alicientes para que los observadores reproduzcan las acciones.

Inhibición y desinhibición donde las conductas modeladas crean en los observadores expectativas de que ocurrirán las mismas consecuencias si imitan las acciones.

Aprendizaje por observación que se divide en la atención, retención, producción y motivación.

VI. Desarrollo de la propuesta:

Variable independiente	Dimensiones	Indicador	Denominación de las sesiones
Juegos didácticos	Socio -Afectiva	• Participa activamente en conversaciones.	• “Mejoramos nuestras interrelaciones en el aula”.
		• Intenta adaptarse a los normas de los demás.	
		• Se disculpa oportunamente la mayoría de veces.	• “Aprendemos a vivir en armonía con nuestros compañeros”.
		• Juega activamente con otros niños, cooperando y disfrutando.	• “Me conozco y me acepto”.
		• Pide ayuda cuando lo necesita.	• "Aprendemos a sumar amigos y restar agresividad".
	Corporal	• Reconoce las partes de su cuerpo y las funciones elementales de cada uno.	• “Utilizamos el diálogo para solucionar nuestros problemas”.
		• Controla a voluntad los movimientos de su cuerpo y de las partes del mismo y realiza actividades que implican coordinación motriz fina y gruesa.	• “Cuidamos la integridad de nuestro cuerpo y de los demás”.
		• Participa, se integra y coopera en actividades lúdica en forma creativa.	• “Nos llamamos por nuestros nombres”.
			• “Nos respetamos unos a otros”.
			• “Practicamos las palabras mágicas”.

	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene hábitos adecuados de aseo, orden, presentación personal y alimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • “Tratamos mejor a nuestros compañeros”. • “Reconocemos que todos somos iguales”. • “Aprendemos a no humillar a nadie”.
Comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica sus emociones y vivencias a través del lenguaje y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos, etc. • Puede seguir una serie de instrucciones. • Explica significados de palabras que ya conoce. • Responde breve y adecuadamente a lo que le preguntan. 	<ul style="list-style-type: none"> • “Practicamos la honestidad en nuestra vida diaria”. • Compartimos los objetos para ayudar a los demás. • “Nos comunicamos de manera asertiva” • “Aprendemos a integrarnos a un grupo”. • “Dirigimos nuestra fuerza en acciones positivas”.
Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones con el medio ambiente, con los objetos de su realidad y con las actividades que desarrollan las personas de su entorno. • Muestra atención breve, pero profunda. • Es independiente y hace cosas por sí mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • “Conocemos que los rumores nos hacen daño”. • “Denunciamos situaciones de amenazas”. • “Usamos palabras agradables en el trato con nuestros compañeros”.

VII. Planificación de las sesiones de aprendizaje significativo

Sesión N.º	Fecha	Denominación
1	09 – 10 – 2018	“Mejoramos nuestras interrelaciones en el aula”.
2	12 – 10 – 2018	“Aprendemos a vivir en armonía con nuestros compañeros”.
3	15 – 10 – 2018	“Me conozco y me acepto”.
4	19 – 10 – 2018	"Aprendemos a sumar amigos y restar agresividad".
5	22 – 10 – 2018	“Utilizamos el diálogo para solucionar nuestros problemas”.
6	26 – 10 – 2018	“Cuidamos la integridad de nuestro cuerpo y de los demás”.
7	29 – 10 – 2018	“Nos llamamos por nuestros nombres”.
8	02 – 11 – 2018	“Nos respetamos unos a otros”.
9	05 – 11 – 2018	“Practicamos las palabras mágicas”.
10	09 – 11 – 2018	“tratamos mejor a nuestros compañeros”.
11	12 – 11 – 2018	“Reconocemos que todos somos iguales”.
12	16 – 11 – 2018	“Aprendemos a no humillar a nadie”.
13	19 – 11 – 2018	“Practicamos la honestidad en nuestra vida diaria”.
14	23 – 11 – 2018	“Compartimos los objetos para ayudar a los demás
15	26 – 11 – 2018	“Nos comunicamos de manera asertiva”.
16	30 – 11 – 2018	“Nos integramos a un equipo”.

17	03 – 12 – 2018	“Dirigimos nuestra fuerza en acciones positivas”.
18	07 – 12 – 2018	“Conocemos que los rumores nos hacen daño”.
19	10 – 12 – 2018	“Denunciamos situaciones de amenaza”.
20	14 – 12 – 2018	“Usamos palabras agradables en el trato con nuestros compañeros”.

VIII. Recursos

- **HUMANOS:** Investigador, profesor de aula, estudiantes.
- **MATERIALES:** Equipos, dispositivos, material de oficina.
- **FINANCIEROS:** Se especifican en el presupuesto.

IX. Presupuesto

Bienes/ Servicios	Denominación	Cantidad	Costo
Bienes de consumo	Papel bond A4	4 millares	100.00
	Lápiz	1 ciento	50.00
	Borrador	1 ciento	50.00
	Tajador	½ ciento	25.00
	Bibliografía	5 cientos	380.00
Servicios	Impresión	2 mil	250.00
	Fotocopiado	4 mil	40.00
	Movilidad	4 viajes	200.00
	Anillado	4	40.00
	Empastado	4	120.00
	Amplificación	1	200.00
	Internet		200.00

Servicios de terceros	Validación de instrumentos	de	3	900.00
	Aprobación de proyecto	de	1	200.00
	Total:			S/. 2 915.00

X. Financiamiento

El financiamiento que supone la ejecución de los juegos didácticos “Mejorando nuestra conducta”, es asumido íntegramente por el investigador.

XI. Evaluación


En estas sesiones de aprendizaje se aplicará la evaluación del aprendizaje en sus distintos momentos: Evaluación inicial o diagnóstica, evaluación de proceso para establecer progresivamente el avance en la disminución de los niveles de agresividad; finalmente, se aplicará una evaluación final o de salida, para determinar la eficiencia de los juegos didácticos ejecutados y de esta manera, corroborar los resultados del trabajo de investigación.

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 1

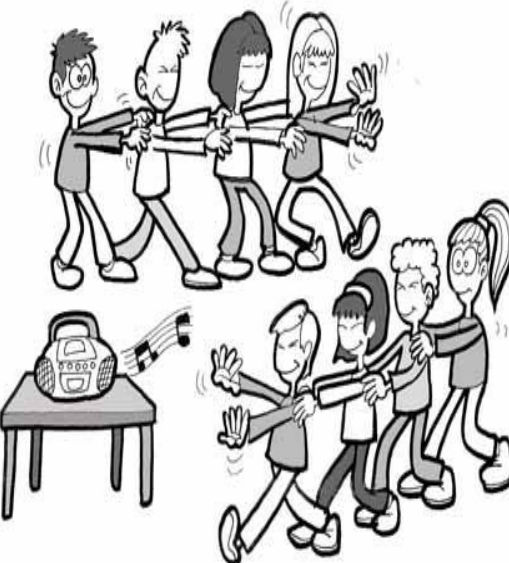
1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Mejoramos nuestras interrelaciones en el aula”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Personal Social
4. **DIMENSIÓN:** Comunicativa
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Mejorar la comunicación entre compañeros, generando un clima armonioso y afectivo.
6. **MATERIALES:** Antifaces, papel bond, carteles y lápices.
7. **FECHA:** 09 – 10 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a todos los estudiantes al patio del colegio. • Se presenta el juego didáctico: “El tren ciego” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera armoniosa la actividad. • Posteriormente se organiza a los estudiantes en 7 equipos de 6 integrantes cada uno a través de la dinámica de integración: “El naufrago” (anexo 1).
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 02) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se forman 7 trenes de 6 estudiantes en cada fila con los brazos estirados y las manos apoyadas en los hombros del compañero de adelante. ✓ Todos deberán llevar los ojos tapados menos el conductor que se ubicará al último de la fila. ✓ Los conductores tendrán códigos (giren a la derecha, de frente, a la izquierda) que dirigirán a sus compañeros. ✓ Conocido los códigos, el conductor transmite las órdenes mientras se desplazan por todo el patio, evitando chocar con los demás trenes. ✓ Los trenes recorrerán por varios minutos y el ganador será quien haya chocado menos. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha con recomendaciones sobre una buena comunicación. (Anexo 03).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para establecer una buena comunicación entre compañeros (Anexo 04).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en casa observen a sus padres cómo se comunican en diferentes situaciones (al levantarse, en el almuerzo, en un paseo, etc.) y anotarlos en su cuaderno.

ANEXO 01: DINÁMICA DE INTEGRACIÓN

EL NÁUFRAGO	
Objetivo: Animar a los estudiantes y formar grupos de trabajo.	
Organización: Participan todos los estudiantes que se encuentren en el aula.	
<p>Desarrollo de la dinámica:</p> <p>El docente invita a todos los estudiantes que caminen por todo el patio mencionando que se imaginen que están en un barco, en eso les cuenta que el barco ha tenido unas pequeñas fallas y se está por hundir en alta mar y que solo se salvaran aquellos grupos que se formen de 3 estudiantes, luego de unos segundo repite el procedimiento y ahora dice que se agrupen de 5 y así sucesivamente hasta que el docente arme sus grupos de trabajo.</p>	<p>Gráfica:</p> 

ANEXO 02: JUEGO DIDÁCTICO

EL TREN CIEGO	
Objetivo: Mejorar la comunicación entre compañeros por medio de la percepción.	Organización: Participan 7 equipos de 6 estudiantes cada uno.
Materiales: Antifaces	Gráfica:
<p>Desarrollo del juego:</p> <p>Se forman los 7 trenes de 6 estudiantes en cada fila con los brazos estirados y las manos apoyadas en los hombros del compañero de adelante. Todos deberán llevar los ojos tapados salvo el conductor que es el último de la fila. Los conductores tendrán códigos (giren a la derecha, de frente, a la izquierda) que dirigirán a sus compañeros. Conocido los códigos el conductor transmite las órdenes mientras se desplazan por todo el patio, evitando chocar con los demás. Los trenes recorrerán por varios minutos y el ganador será quien haya chocado menos.</p>	

ANEXO 03: FICHA ORIENTADORA

“MEJORAMOS NUESTRAS INTERRELACIONES EN EL AULA”



¡NO OLVIDES! Una buena comunicación es aquella en la que se practica la escucha activa, es asertiva y proactiva. Lo más importante en un proceso de comunicación no es lo que se quiere decir, sino lo que la otra persona entiende.

¡RECUERDA! La comunicación asertiva te permite aclarar la comunicación y que defiendas tus derechos, sin empeorar las cosas o lograr un resultado negativo con tus seres amados.



RECOMENDACIONES PARA COMUNICARSE CON SUS COMPAÑEROS

- **Adopta la actitud correcta al iniciar una conversación:** La intención es que ambos se escuchen y se entiendan con el fin de aclarar la situación.
- **Escucha con verdadera atención:** Esta es la parte más importante de la comunicación, escucha para entender y no interrumpas.
- **Exprésate en forma clara y directa:** Elimina las malas palabras, el sarcasmo y las faltas de respeto y expón tu caso de una manera ecuaníme y respetuosa.
- **Termina el diálogo en buenos términos:** agrádcele a la otra persona su tiempo y su interés en escucharte. Esta muestra de respeto y buena voluntad sienta las bases para una mejor relación.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Gómez, J. (2015), “La importancia de una buena comunicación”. Recuperado de: <http://www.fundacioncanfranc.org/wp-content/uploads/2012/03/PDF-Tema-7-Comunicaci%C3%B3n.pdf>

ANEXO 04: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:





Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 2

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Aprendemos a vivir en armonía con nuestros compañeros”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Convivencia
4. **DIMENSIÓN:** Socio – Afectivo
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Aprender a convivir armoniosamente con nuestros compañeros dentro del aula.
6. **MATERIALES:** 3 mesas, 6 juegos de 30 cartas, papel bond, carteles y lápices.
7. **FECHA:** 12 – 10 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a todos los estudiantes al patio de la Institución Educativa ubicándolos en forma de U. • Se presenta el juego didáctico: “Memoria colectiva” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera agradable para no tener dificultades durante la actividad. • Posteriormente el docente organiza a los estudiantes en 6 equipos de 7 integrantes cada uno para ejecutar el juego didáctico.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Todos los integrantes del primer grupo se acercará a la mesa, donde podrá observar las imágenes por 45 segundos ✓ Una vez pasado el tiempo se voltearán las imágenes y trataran de adivinar la mayor cantidad de imágenes en 30 segundos. ✓ La misma secuencia se trabajará con los grupos restantes y se les hace mención que por cada 2 equivocaciones se le restara un punto. ✓ El equipo que tenga más aciertos, será el equipo ganador. ✓ Si es que ocurriera un empate, se definirá en una ronda más para ver quién es el equipo ganador. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha con recomendaciones sobre una mejor convivencia dentro del aula. (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para establecer una buena convivencia entre compañeros (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en su cuaderno resuelvan la pregunta ¿Cómo quisieran que sea la convivencia en su aula? A través de un dibujo.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

“MEMORIA COLECTIVA”	
Objetivo: Conseguir recordar entre todo el grupo el mayor número de nombres de los dibujos que se hayan visto durante un minuto, generando así una convivencia adecuada dentro del grupo de estudiantes.	
Materiales: 1 mesas y 6 juegos de 30 carteles.	Organización: Participan 6 equipos de 7 estudiantes cada uno.
Desarrollo del juego: Todos los integrantes del primer grupo se acercarán a la mesa, donde podrá observar las imágenes por 45 segundos. Una vez pasado el tiempo se voltearán las imágenes y trataran de adivinar la mayor cantidad de imágenes en 30 segundos. La misma secuencia se trabajará con los grupos restantes y se les hace mención que por cada 2 equivocaciones se le restara un punto. El equipo que tenga más aciertos, será el equipo ganador. Si de repente se ve un empate, se definirá una ronda más para ver quién es el equipo ganador.	Gráfica:  

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

**“APRENDEMOS A VIVIR EN ARMONÍA CON NUESTROS
COMPAÑEROS”**

¡RECUERDA! Vivir en armonía con nuestros compañeros podrá impedir que se produzcan conflictos, peleas o discusiones.



LA CONVIVIR EN ARMONIA NOS PERMITE:

- ✓ Comunicamos de manera asertiva
- ✓ Interactuar con nuestros compañeros
- ✓ Evitarnos agredirnos
- ✓ Decidir en grupo
- ✓ Cuidados.
- ✓ Valoramos

¡NO OLVIDES! Vivir en armonía es la mejor sensación que uno puede sentir, es encontrar la paz interior, sentirnos felices, alegre y en paz con todos y con lo que nos rodea.

¡PRACTÍCALO!



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Banz, C. (2015), “La convivencia escolar: Que es y cómo abordarla”. Recuperado de: http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201103041353340.Valoras_UC_Convivencia_Escolar.pdf

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:



Penachí ____ de ____ de 2018


SESIÓN DE TUTORÍA N.º 3

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Me conozco y me acepto”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Salud corporal y mental
4. **DIMENSIÓN:** Corporal
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Mejorar el autoconocimiento, autoaceptación de sí mismo y reforzar la imagen positiva de sí mismo en la escuela.
6. **MATERIALES:** Un reloj despertador y papel bond.
7. **FECHA:** 15 – 10 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a todos los estudiantes al patio de la Institución educativa. • Se presenta el juego didáctico: “El bote salvavidas” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera correcta la actividad. • Por orden de lista se organiza a los estudiantes en 6 equipos de 7 integrantes cada uno.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente pide a los estudiantes que se sienten en el piso con los integrantes de su grupo en una formación que parezca un barco. ✓ Solicita que se imaginen que se encuentran en un crucero por el Atlántico, para luego mencionar que una seria tormenta se ha presentado y que su barco ha sido alcanzado por los rayos y que todos tienen que subirse a un bote salvavidas. ✓ Explica que el principal problema que existe en ese momento es que el bote tiene comida y espacio suficiente sólo para seis personas y hay siete personas en el barco. Una de ellas tiene que sacrificarse para salvar al resto. ✓ Informa que la decisión la debe de tomar el mismo grupo: cada miembro va a "abogar por su caso", dando razones de porqué debe vivir y luego el grupo va a decir quién va a abordar el bote. Tendrán 5 minutos para tomar su decisión. ✓ Al finalizar el tiempo, el bote salvavidas se hundirá si aún hay siete personas en él. ✓ El docente coloca su reloj despertador junto a los participantes para que puedan oír el “tic tac” y fija la alarma para que suene en 5 minutos. Durante el proceso, el docente notifica al grupo el tiempo que les resta. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego.

	<ul style="list-style-type: none"> • Se entrega una ficha con pasos para tener una buena autoestima (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para valorarse, quererse y respetar su cuerpo tal y como son (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en casa se dibujen ellos mismos y anoten las partes de su cuerpo que más les guste y que virtudes o potencialidad poseen.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

“BOTE SALVAVIDAS”	
Objetivo: Ayudar a que el estudiante pueda conocerse y valorarse tal y como es él.	
Materiales: Un reloj despertador y papel bond	Organización: Participan 6 equipos de 7 estudiantes cada uno.
<p>Desarrollo del juego:</p> <p>El docente pide a los estudiantes que se sienten en el piso con los integrantes de su grupo en una formación que parezca un barco. Solicita que se imaginen que se encuentran en un crucero por el Atlántico, para luego menciona que una seria tormenta se ha presentado y que su barco ha sido alcanzado por los rayos y que todos tienen que subirse a un bote salvavidas. Explica que el principal problema que existe en ese momento es que el bote tiene comida y espacio suficiente sólo para seis personas y hay siete personas. Una de ellas tiene que sacrificarse para salvar al resto. Informa que la decisión la debe de tomar el mismo grupo: cada miembro va a "abogar por su caso", dando razones de porqué debe vivir y luego el grupo va a decir quién va a abordar el bote. Tendrán 5 minutos para tomar su decisión. Al finalizar el tiempo, el bote salvavidas se hundirá si aún hay siete personas en él. El docente coloca su reloj despertador junto a los participantes para que puedan oír el “tic tac” y fija la alarma para que suene en 5 minutos. Durante el proceso, el docente notifica al grupo el tiempo que les resta.</p>	<p>Gráfica:</p> 

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

“ME CONOZCO Y ME ACEPTO”

¡TEN EN CUENTA! Si tú no crees en ti mismo, otras personas no creerán en ti. Si tú no puede encontrar tu grandeza, los demás no la encontraran. La autoestima tiene grandes efectos en sus pensamientos, emociones, valores y metas. El primer pasó en creer en ti mismo... **ERES TÚ.**



UNA BUENA AUTOESTIMA, TE AYUDARÁ:

- Tener la vida más sencilla.
- Tener más estabilidad emocional.
- Poseer mejores relaciones personales.
- Conseguir logros.
- Ser feliz.

PASOS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA

- Deja de tener pensamientos negativos sobre ti mismo.
- Considera los errores como oportunidades de aprendizaje.
- Prueba cosas nuevas.
- Identifica lo que puedes cambiar y lo que no.
- Fíjate metas.
- Siéntete orgulloso de tus opiniones e ideas.
- Colabora en una labor social.
- ¡Haz ejercicio!



RECUERDA: Para aprender a amar a los demás empecé por amarme a mí misma, a aceptar que soy como soy, y a confiar que mis decisiones son las correctas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Lyness, D. (2016), “¿Cómo puedo mejorar mi autoestima?”. Recuperado de: http://kidshealth.org/teen/en_espanol/mente/self_esteem_esp.html

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:




Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 4

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Aprendemos a sumar amigos y restar agresividad”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Convivencia
4. **DIMENSIÓN:** Socio – Afectivo
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Fortalecer los lazos de amistad entre compañeros.
6. **MATERIALES:** Silbato.
7. **FECHA:** 19 – 10 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a los estudiantes al patio de la Institución Educativa ubicándolos en forma de U. • Se presenta el juego didáctico: “Imítame si puedes” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera agradable y no tener inconvenientes durante la actividad. • Posteriormente se organizan todos los estudiantes en dos filas: los de la derecha sean la letra A y los de la izquierda serán la letra B.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se agrupan por parejas conformadas por A - B y ambas van caminando por el patio. ✓ Cuando el profesor diga salió la “A” el estudiante tiene que hacer diversos movimientos (correr, saltar, caminar, etc.) y el “B” tiene que imitar y hacer todo lo que hace el “A”. ✓ La misma secuencia se hace cuando se inviertan los papeles. ✓ El docente puede variar algunos estudiantes, intercambiando con otros compañeros. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha con recomendaciones sobre del valor de la amistad y también para que describa a su mejor amigo (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para tener mayores lazos de amistad entre los compañeros de aula (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en su cuaderno describan a su mejor amigo y qué le gusta de él o ella.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

IMÍTAME SI PUEDES	
Objetivo: Desarrollar la capacidad de imitación, fomentando la unión entre compañeros.	Organización: Participan todos los estudiantes de la clase.
Materiales: No se necesita ningún material para realizar este juego didáctico.	Gráfica: 
Desarrollo del juego: Se agrupan por parejas conformadas por A - B y ambas van caminando por el patio. Cuando el profesor diga salió la “A” el estudiante tiene que hacer diversos movimientos (correr, saltar, caminar, etc.) y el “B” tiene que imitar y hacer todo lo que hace el “A”. La misma secuencia se hace cuando se inviertan los papeles. El docente puede variar algunos estudiantes, intercambiando con otros compañeros.	

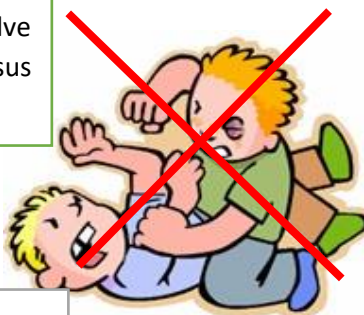
ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

"APRENDEMOS A SUMAR AMIGOS Y RESTAR AGRESIVIDAD"

¿SABÍAS QUE? La amistad es una relación afectiva que se puede establecer entre dos o más personas, a la cual están asociados valores como la lealtad, la solidaridad, la incondicionalidad, el amor, la sinceridad, el compromiso, entre otros, y que se cultiva con el buen trato y el interés recíproco a lo largo del tiempo.



¡NO OLVIDES! La violencia jamás resuelve los conflictos, ni siquiera disminuye sus consecuencias dramáticas.



¡PONLO A PRUEBA! La mejor solución ante un problema no llegar a los golpes, es mantener una comunicación asertiva.

¡RECUERDA!

- Una persona sin amigos es como si viviera en el desierto.
- Un amigo es aquel que conoce todos tus defectos y a pesar de ello te quiere.
- Los amigos son los hermanos que se escogen.



TE INVITO A DESCRIBIR A TU MEJOR AMIGO

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Neyra, P. (2016), "*La verdadera amistad*". Recuperado de:
<https://es-la.facebook.com/notes/pedro-n%C3%A9stor-neyra-diaz/la-amistad-como-valor-de-%C3%A9tica-y-moralsabes-quienes-son-tus-amigos/451411634898011>

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:



Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 5

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Utilizamos el diálogo para solucionar nuestros problemas”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Convivencia
4. **DIMENSIÓN:** Comunicativa
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Utilizar el diálogo entre compañeros para solucionar un problema.
6. **MATERIALES:** Cinta aislante.
7. **FECHA:** 22 – 10 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a los estudiantes al patio de la Institución Educativa. • Se presenta el juego didáctico: “Orden en el banco” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera agradable la actividad. • Se dibuja o se marca con una cinta aislante un banco de aprox. 20cm de ancho con dos líneas paralelas en el suelo para que puedan entrar todos los estudiantes.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ingresan todos los estudiantes al barco marcado por las cintas aislantes. ✓ El docente menciona que nadie puede bajarse del banco o salirse de las líneas. ✓ El docente invita al grupo a subir sobre el banco. Una vez que están todos colocados se explica que el objetivo es ubicarse según las edades, fecha de nacimiento o la estatura, pero sin bajarse del banco. ✓ Se puede revisar cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad, etc. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha de recomendaciones sobre el diálogo entre compañeros y se plantean problemas que suelen suceder en aula para que los estudiantes pueda darle una solución (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para emplear el diálogo cuando suceda un problema o conflicto en aula (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que observen a sus compañeros en la hora de entrada, recreo o salida durante esta semana y si llegase ocurrir un problema que hicieron para solucionarlo.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

ORDEN EN EL BANCO	
Objetivo: Mejorar los niveles de agresividad, a través de conflictos o peleas que se comete dentro del aula de clase.	Organización: Participan todos los estudiantes de la clase.
Materiales: No se necesita ningún material para realizar este juego didáctico.	Gráfica: 
Desarrollo del juego: Se necesita un banco lo suficientemente largo para que entren los integrantes del grupo. Si no lo hay se puede dibujar, o marcar con cinta aislante, dos líneas paralelas en el suelo. El ancho debe ser de unos 20 cm. Nadie puede bajarse del banco o salirse de las líneas. El docente invita al grupo a subir sobre el banco. Una vez que están todos colocados se explica que el objetivo es ubicarse según las edades, o la fecha de nacimiento, o la estatura, sin bajarse del banco. Se puede revisar cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad, etc.	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

"UTILIZAMOS EL DIÁLOGO PARA SOLUCIONAR NUESTROS PROBLEMAS"

¡RECUERDA! No hace falta levantar la voz para conseguir la razón que sólo el diálogo te puede dar.

¡NO OLVIDES! El diálogo es la mejor forma de comunicación hacia las personas.



¡TE INVITO A PONERLOS EN PRÁCTICA!

- **DIÁLOGO ORAL:** Es cuando tu entablas una conversación con una o más personas por medio del habla. Ejemplo: una conversación por teléfono, una charla con amigos, etc.
- **DIÁLO ESCRITO:** Es cuando tú te comunicas con las demás personas por medio de la escritura. Ejemplo: Una carta, un mensaje por correo electrónico, etc.

AHORA... QUÉ HARÍAS TÚ, FRENTE A ESTOS PROBLEMA

- **PELEAS:** _____

_____.
- **INSULTOS:** _____

_____.
- **AISLAMIENTOS:** _____

_____.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Gutiérrez, A. (2016), "Contribuimos con la mejora del diálogo". Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/cccss/04/apgg2.pdf>.

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:



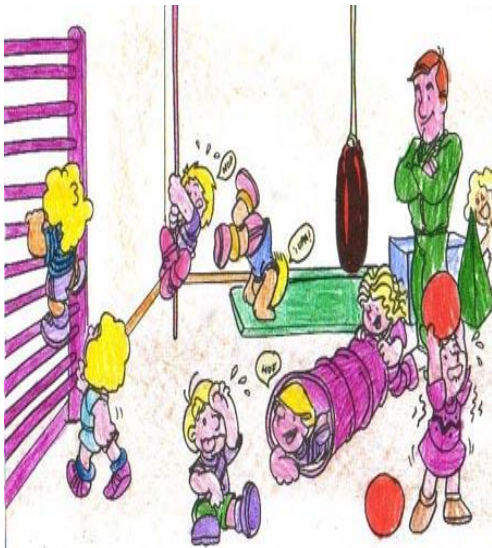
Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 6

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Cuidamos la integridad de nuestro cuerpo y de los demás”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Salud corporal y mental
4. **DIMENSIÓN:** Corporal
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Practicar acciones para cuidar la integridad corporal y de los demás.
6. **MATERIALES:** Silbato.
7. **FECHA:** 26 – 10 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a los estudiantes al patio de la Institución Educativa ubicándolos en forma de U. • Se presenta el juego didáctico: “Yo se cuidar mi cuerpo” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera agradable y no tener dificultades durante la actividad.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente menciona que deberán moverse por todo el patio de la Institución Educativa. ✓ En cada silbato, ellos realicen cualquier acción que sea oportunidad para cuidar el cuerpo. ✓ El participante que no hace ninguna acción se someterá a un castigo (cantar, bailar, contar un chiste, etc.). ✓ Los participantes deben varias las acciones que realizan, caso contrario serán sometido al castigo que se mencionó. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha con recomendaciones sobre el cuidado de nuestro cuerpo. (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para cuidar mejor la integridad de su cuerpo (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en su cuaderno describan acciones que deben de hacer para cuidar su cuerpo.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

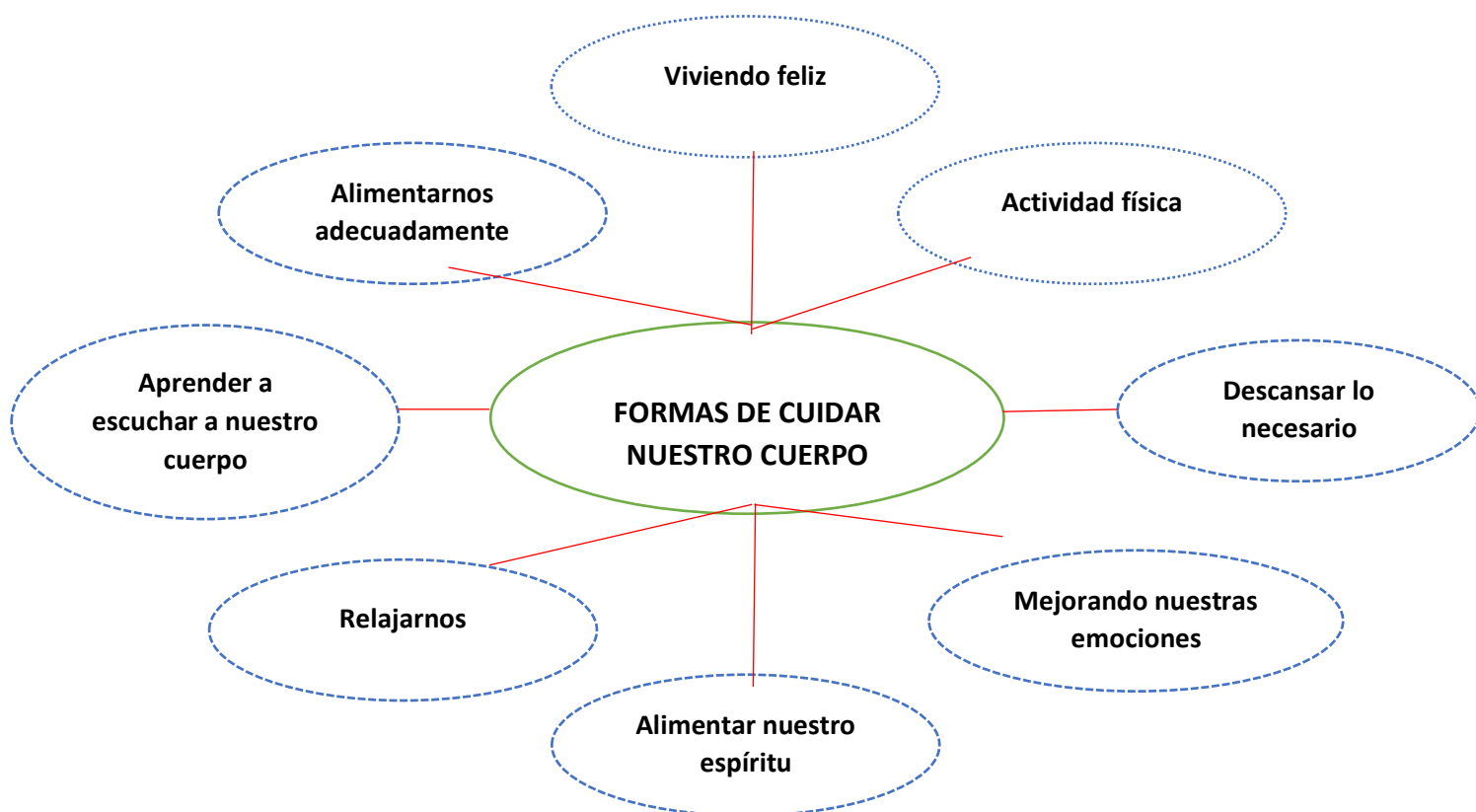
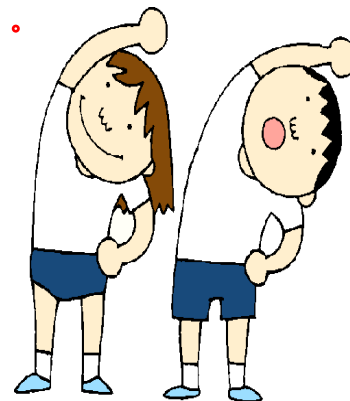
YO SE CUIDAR MI CUERPO	
Objetivo: Aprender a realizar acciones para mejorar nuestro cuerpo.	Organización: Participan todos los estudiantes de la clase.
Materiales: Un silbato	Gráfica:
Desarrollo del juego: El juego consiste en que los estudiantes se muevan por toda la cancha deportiva y que en cada silbato, ellos realicen cualquier acción que sea oportunidad para cuidar el cuerpo. El participante que no hace nada se someterá a un castigo (cantar, bailar, contar un chiste, etc.). Los participantes deben varias las acciones que realizan, caso contrario serán sometido al castigo que se mencionó.	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

“CUIDAMOS LA INTEGRIDAD DE NUESTRO CUERPO Y DE LOS DEMÁS”

¡RECUERDA! Nuestro cuerpo es muy importante, por eso debemos quererlo y cuidarlo, para que este siempre sano y pueda crecer fuerte.

¡TEN EN CUENTA! Para que nuestro cuerpo sea sano y fuerte hay tres cosas muy importantes: Normas de higiene, alimentación sana y deporte.

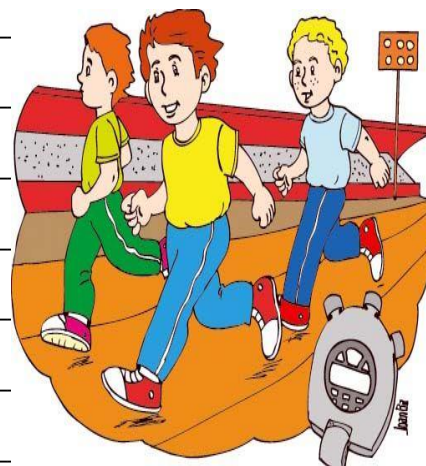


REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

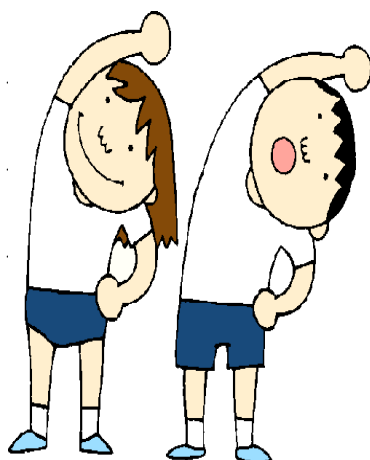
- Kweitel, S. (2017), “¿Cómo podemos cuidar nuestro cuerpo?”. Recuperado de: <http://www.deportologiapediatrica.com/pdf/Para%20los%20mas%20Chicos/Cuidadodelcuerpo.pdf>

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:




Penachí _____ de _____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 7

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Nos llamamos por nuestros nombres”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Convivencia
4. **DIMENSIÓN:** Comunicativa
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Utilizar el nombre de los compañeros en la convivencia diaria.
6. **MATERIALES:** No se utilizará ningún material.
7. **FECHA:** 29 – 10 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a los estudiantes al patio de la Institución Educativa ubicándolos en forma de círculo. • Se presenta el juego didáctico: “Mi nombre es.....” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera pertinente y no tener inconvenientes durante la actividad.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ya formados en círculos el docente va comenzar por el lado derecho pidiendo sus nombres, para que el que le dice repita su nombre de su compañero y el de él. ✓ La acción se repetirá hasta llegar al último estudiante. ✓ El docente menciona un ejemplo: Me llamo Pedro... Mi compañero se llama Pedro y yo me llamo Juan; Mis compañeros se llaman Pedro, Juan y yo me llamo María y así sucesivamente. ✓ El niño que se equivoca podrá cantar, bailar o recitar. ✓ La intención de este juego es que los niños puedan repetir los nombres de sus compañeros y puedan llamarlos por sus nombres. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha sobre la importancia que tienen llamarnos por nuestros nombres. (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para que logren comunicarse usando sus nombres (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en su cuaderno escriban todos los nombres completos de sus compañeros de aula.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

“MI NOMBRE ES...”	
Objetivo: Acordarnos de todos los nombres de nuestros compañeros.	Organización: Participan todos los estudiantes de la clase.
Materiales: No se necesita ningún material para realizar este juego didáctico.	Gráfica: 
Desarrollo del juego: <p>El docente pide que todos los estudiantes se acomoden en forma de círculo. Luego por el lado derecho va comenzar pidiendo su nombre, para que el que le dice repita su nombre de su compañero y el de él. Así sucesivamente hasta llegar al último estudiante. Ejemplo: Me llamo Pedro... Mi compañero se llama Pedro y yo me llamo Juan; Mis compañeros se llaman Pedro, Juan y yo me llamo María y así sucesivamente. El niño que se equivoca podrá cantar, bailar o recitar. La intención de este juego es que los niños puedan repetir los nombres de sus compañeros y puedan llamarlos por sus nombres.</p>	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

“APRENDEMOS A LLAMARNOS POR NUESTROS NOMBRES”

¡NO OLVIDES! Cada compañero tiene un nombre, llámalo por su nombre y veras que ningún problema sucederá.



Y TU...

¿QUIERES PROPOCAR ESAS CONSECUENCIAS A TUS COMPAÑEROS?

La baja autoestima, actitudes pasivas, pérdida de interés por los estudios provocado el fracaso escolar, trastornos emocionales, depresión, ansiedad, pensamientos suicidas, para no tener que soportar más esa situación se quitan la vida.

IMPORTANCIA DE LLAMARNOS POR NUESTROS NOMBRES

La vida sería muy difícil si no pudiéramos comunicarnos, y entre esas conversaciones cotidianas tenemos en muchos casos la necesidad de algo, pudiendo estar relacionado a un objeto determinado, como también llamando a una persona en particular, facilitando la charla cuando ambos casos se conoce el nombre de lo que queremos o buscamos, para poder agilizar la comunicación o alcanzar el objetivo.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Guerrero, C. (2016), “La importancia de tener un nombre”. Recuperado de: <http://www.importancia.org/nombre.php>

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:




Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 8

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Nos respetamos unos a otros”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Convivencia
4. **DIMENSIÓN:** Socio - Afectivo
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Demostrar respeto a nuestros compañeros.
6. **MATERIALES:** Un cajita con tarjetas con números.
7. **FECHA:** 02 – 11 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente ordena a los estudiantes en el aula de manera que se pueda realizar el juego didáctica de manera armoniosa. • Se presenta el juego didáctico: “Yo soy” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera agradable y no tener dificultades durante la actividad.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente designa a cada estudiante un número, de acuerdo a su número de orden. ✓ Les enseña la caja donde estarán ubicados todos los números de los estudiantes. ✓ Se sacará al azar un número y el estudiante tendrá que pararse y mencionar su nombre, una cualidad que tenga, un defecto y que parte de su cuerpo le gusta más. ✓ Se repetirá la secuencia hasta que todos los estudiantes hayan participado. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha para fortalecer el respeto y para que escriban de qué manera ellos respetan a sus padres y amigos (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para fortalecer el respeto en aula entre compañeros (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en su cuaderno escriban como ellos respetan a sus padres, autoridades de su Institución Educativa, personas mayores y sus vecinos.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

YO SOY	
Objetivo: Mejorar el valor del respeto entre compañeros de clase.	Organización: Participan todos los estudiantes de la clase.
Materiales: Una caja, tarjetas con números.	Gráfica: 
Desarrollo del juego: <p>El docente designa a cada estudiante un número, de acuerdo a su número de orden. Les enseña la caja donde estarán ubicados todos los números de los estudiantes. Se sacará al azar un número y el estudiante tendrá que pararse y mencionar su nombre, una cualidad que tenga, un defecto y que parte de su cuerpo le gusta más. Se repetirá la secuencia hasta que todos los estudiantes hayan participado.</p>	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

“APRENDEMOS A RESPETAMOS UNOS A OTROS”

¡NO OLIDES! El respeto es la base fundamental para una convivencia sana y tranquila entre los miembros de una sociedad.

¡ACUÉRDATE! El respeto empieza por uno mismo... Respétate, Amate y Valórate.



¿SABÍAS QUE? Los malos tratos, el abuso sobre los demás, la ausencia de principios impide tener respeto hacia nosotros y los demás.

¿CÓMO PODEMOS FORTALECER EL RESPETO?

Aprende a escuchar: Miremos con respeto a todas las personas que se cruzan en nuestro camino detengámonos unos segundos para saludarlas, mirémoslas a los ojos y deseémosle un buen día, o simplemente démosle las gracias con sentimiento.

Tomemos la decisión de aprender: El mundo cambia continuamente y nosotros con él, y cada persona o situación que se presentan en nuestra vida son oportunidades para aprender y crecer.

Nadie es más ni menos que tú: Sólo somos diferentes en lo personal. Acepta a los demás con sus defectos y cualidades sin juzgarlos con ligereza.

Y TÚ... DE QUE MANERA RESPETAS:

TU CUERPO:

A TUS COMPAÑEROS:

“EL RESPETO TE HACE MEJOR PERSONA”

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Caro, E. (2018), “El respeto”. Recuperado de:
<http://www.leonismoargentino.com.ar/INST212.htm>

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:



Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 9

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Practicamos las palabras mágicas”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Personal Social
4. **DIMENSIÓN:** Comunicativa
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Practicar la cortesía con sus compañeros.
6. **MATERIALES:** Papel bond, lápices y borrador.
7. **FECHA:** 05 – 11 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente ordena a los estudiantes en el aula y les entrega una hoja de papel bond. • Se presenta el juego didáctico: “Jugando a decir normas de cortesía” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera agradable y no tener dificultades durante la actividad.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente narrará varias escenas y los estudiantes apuntarán en su hoja de papel bond palabras de cortesía que ellos creen conveniente. ✓ Se da a conocer un ejemplo: En mi casa mi mamá me dio mi desayuno y le dije..... Luego me fui al colegio y..... a mi amigo. Me fui con mi papá almorzar y cuando termine le dije..... ✓ Les explica a los estudiantes que en los espacios que el deje, ellos anotarán las palabras de cortesía. ✓ Así se irá formando una historia con palabras de cortesía, al final de la historia el docente recopila las respuestas y ver cuántos coincidieron o pusieron otras palabras. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha con una relación de palabras de cortesía que ellos deben de aprender para su vida cotidiana (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para que practiquen las palabras de cortesía en aula (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en su cuaderno escriban todas las palabras de cortesía que emplean en su casa, en la calle y en el colegio.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

JUGANDO A DECIR NORMAS DE CORTESÍA	
Objetivos: Conocer y aprender palabras de cortesía.	Organización: Participan todos los estudiantes de la clase.
Materiales: Hoja de papel bond y lapicero.	Gráfica:
<p>Desarrollo del juego:</p> <p>El docente narrará varias escenas y los estudiantes apuntarán en su hoja de papel bond palabras de cortesía que ellos crean conveniente. Se da a conocer un ejemplo: En mi casa mi mamá me dio mi desayuno y le dije..... Luego me fui al colegio y..... a mi amigo. Me fui con mi papá almorzar y cuando termine le dije..... Les explica a los estudiantes que en los espacios que el deje, ellos anotarán las palabras de cortesía. Así se irá formando una historia con palabras de cortesía, al final de la historia el docente recopila las respuestas y ver cuántos coincidieron o pusieron otras palabras.</p>	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

"PRACTICAMOS LAS PALABRAS MÁGICAS"

¿SABÍAS QUE? Las palabras de cortesía son simples, aunque también pueden llegar a ser complejas o mal aplicadas, por lo que su uso queda siempre a criterio y experiencia del que las maneja.

¡NO OLVIDES! Tres palabras que deben decir siempre, tres palabras que deben de estar en toda escuela hogar: permiso, gracias y disculpa.



¡RECUERDA! Utilizar palabras mágicas nos hace sentir bien a nosotros y a los demás, propiciando un clima afectivo y armonioso.

Palabras mágicas



Y TÚ... ¿QUÉ PALABRAS USAS?

¡Bienvenido!
¡Cómo no!
¡Estupendo!
¡Felicidades!
¡No se preocupe!
¡Qué idea tan buena!
¡Salud!
¡Suerte!
¡Ya lo creo!
¿Cómo dice?
A sus órdenes
Absolutamente
Bienvenido
Buenas noches
Buenos días
Certo

Con mucho gusto
De acuerdo
De nada
De ninguna manera
Disculpe
En absoluto
Es cierto
Gracias
Gracias, pero no puedo
Por favor
Hasta el lunes
Hasta pronto
Le quedo muy agradecido
Lo siento
Para servirle
Perdón

Por favor
Por nada
Repita, por favor
Se lo agradezco mucho
Sí, si quieres
Sin duda
Tiene razón

¡PRÁCTICALO TODO LOS DÍAS!

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ramniceanu, J. (2014), "Estrategias de cortesía. Análisis intercultural". Recuperado de: <http://api.ning.com/files/cwh76f0Jjbnf3XiXI7Lmt3bOFEWfTr2xhscmuqF2GQlcUrp3ly29ZG3wo gOvTsGEcOaeOzjlvx9v4ApXSiAkk9hmJTeucCn/Palabras.Magicas.pdf>

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"

NO OLVIDES DECIR

Buenos días



Buenas tardes



Buenas noches



Muchas Gracias



Por favor



Perdón



¡Hola!



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:

Palabras mágicas



¡BUENOS DÍAS, CHICOS!



HASTA MAÑANA, ¡NOS VEMOS PRONTO!




Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 10

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Tratamos mejor a nuestros compañeros”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Convivencia
4. **DIMENSIÓN:** Socio - Afectivo
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Tratar con aprecio a todos nuestros compañeros por igual.
6. **MATERIALES:** Papel bond y lápices.
7. **FECHA:** 09 – 11 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente ordena a los estudiantes en el aula y les entregará dos pedazos de papel bond. • Se presenta el juego didáctico: “Caricias por escrito” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera agradable y no tener dificultades durante la actividad. • Por último el docente designa a cada estudiante dos nombres de sus compañeros.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente solicita que los estudiantes escriban los nombres de sus compañeros en cada pedazo de hoja. ✓ Luego les indica a los estudiantes que deberán escribir todo lo que le desean a su compañero, que puede estar acompañado de una frase, un verso, adornos o decoraciones. ✓ Después de un determinado tiempo los estudiantes colocarán todas las hojas en una caja para ser entregado a sus destinatarios. ✓ Todos los estudiantes deben de tener sus hojas y ser leídas por ellos mismos. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega un acróstico sobre el buen trato y también para que escriban como tratan a sus padres y compañeros de aula (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para tener un mejor trato entre compañeros (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en su cuaderno escriban como les gustaría que los traten en casa, en la calle y sus compañeros.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

CARICIAS POR ESCRITO	
Objetivos: Ayuda a fomentar las relaciones entre compañeros como el trabajo en grupo.	Organización: Participan todos los estudiantes de la clase.
Materiales: Papel bond, lápices, colores y adornos.	Gráfica:
Desarrollo del juego: El docente solicita que los estudiantes escriban los nombres de sus compañeros en cada pedazo de hoja. Luego les indica a los estudiantes que deberán escribir todo lo que le desean a su compañero, que puede estar acompañado de una frase, un verso, adornos o decoraciones. Después de un determinado tiempo los estudiantes colocarán todas las hojas en una caja para ser entregado a sus destinatarios. Todos los estudiantes deben de tener sus hojas y ser leídas por ellos mismos.	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

“APRENDEMOS A TRATAR MEJOR A NUESTROS COMPAÑEROS”

Buen trato es ponerse en el lugar del otro,

Una oportunidad para conocerme y conocer a los demás

En una relación donde ambos tenemos igual valor

Niñas y niños, hombres y mujeres, jóvenes y adultos mayores...

Todos tenemos derecho a que nos tomen en cuenta

Respetando nuestra voz, nuestra mente y nuestro cuerpo

Aceptando nuestras diferencias como algo enriquecedor

Tratando a los demás como nos gusta que nos traten

O... acaso no te gusta que te traten bien?



Y TÚ... DE QUE MANERA TRATAS:

A TUS PADRES:

A TUS COMPAÑEROS:

¡RECUERDA! Trata a los demás con el mismo respeto y cariño con el que te gustaría que te traten a ti.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Baduri, J. (2017), “Consejo estatal para la prevención y atención de un buen trato”. Recuperado de: http://sistemadif.jalisco.gob.mx/cepavi/pdf/Que_es_el_buentrato.pdf

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º “B”



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:



Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 11

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Reconocemos que todos somos iguales”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Personal Social
4. **DIMENSIÓN:** Socio - Afectivo
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Valorar a sus compañeros tal como son.
6. **MATERIALES:** Papel bond y tarjetas con los nombres de los estudiantes.
7. **FECHA:** 12 – 10 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente ordena a los estudiantes en el aula y les entrega una hoja de papel bond en forma de estrella. • Se presenta el juego didáctico: “La estrella” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera agradable y no tener inconvenientes durante la actividad. • Por último el docente entregará una tarjeta con el nombre de un compañero de aula.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente solicita que dibujen una estrella en la hoja de papel bond que se les entregó. ✓ Luego que en cada punto de la estrella escriban las características más significativas de su compañero: Sexo, color de piel, estatura, como está vestido, si tiene puesto algún accesorio, si es alegre, conversalón, etc. ✓ Luego tendrán unos minutos para que pueda decorar su hoja como crea conveniente. ✓ Se pegará en la pizarra todas las estrellas hechas por los estudiantes, para luego poder leer todas las descripciones escritas. ✓ Los estudiantes tratarán de adivinar de qué estudiante se trata hasta llegar con la respuesta. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha sobre la igualdad entre compañeros y también para que describa a sus compañeros de aula (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para que se puedan valorar entre compañeros (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en su cuaderno escriban con características positivas a 5 compañeros de aula.

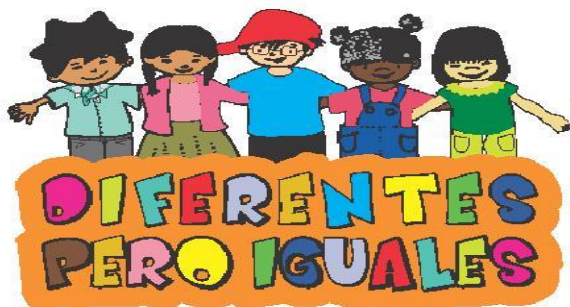
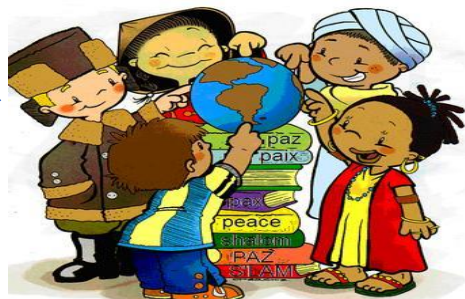
ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

LA ESTRELLA	
Objetivos: Conocer las características de sus compañeros y ver que todos somos iguales.	Organización: Participan todos los alumnos de la clase.
Materiales: Molde de estrella y carteles.	Gráfica: <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div>
Desarrollo del juego: <p>El docente solicita que dibujen una estrella en la hoja de papel bond que se les entregó. Luego que en cada punto de la estrella escriban las características más significativas de su compañero: Sexo, color de piel, estatura, como esta vestido, si tiene puesto algún accesorio, si es alegre, conversalon, etc. Luego tendrá que decorar su hoja como crea conveniente. Se pegará en la pizarra todas las estrellas hechas por los estudiantes, para luego poder leer todas las descripciones escritas. Los estudiantes trataran de adivinar de qué estudiante se trata hasta llegar con la respuesta.</p>	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

“RECONOCEMOS QUE TODOS SOMOS IGUALES”

¡NO OLVIDES! Todas las personas nacemos con iguales derechos, todos somos iguales y no hay uno más igual que los otros, sin importar los títulos, dinero, fama, popularidad, apoyo o talento, que tenga, toda persona es igual en derechos y ninguno tiene el derecho de obligarnos a hacer algo porque piensa que es lo mejor para nosotros.



¡RECUERDA! Todos somos iguales y tenemos los mismos derechos que tú, trátame cómo quieres que te trate.

DESCRIBIMOS A NUESTROS COMPAÑEROS

_____:

_____:

_____:

_____:

_____:

_____:



NO
AL RACISMO,
A LA DISCRIMINACIÓN,
A LA IMPUNIDAD

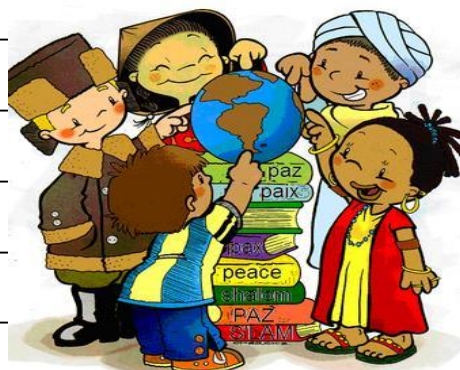
¡OJO! Si todos somos iguales, debemos tratarnos con respeto y amor.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

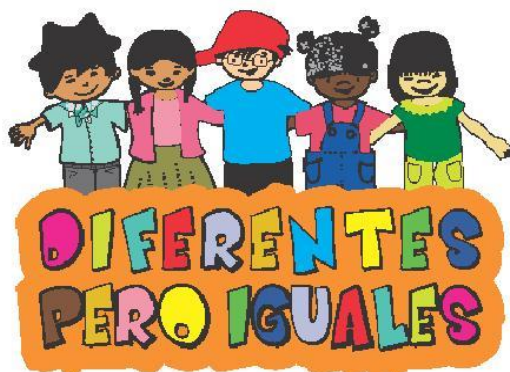
- Kosovsky, R. & Majul, A. (2017), “Somos iguales y diferentes: La discriminación”. Recuperado de: <http://inadi.gob.ar/santa-fe/files/2012/05/LA-GUIA-somos-iguales-y-diferentes-para-ni%C3%B1os.pdf>

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:




Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 12

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Aprendemos a no humillar a nadie”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Convivencia
4. **DIMENSIÓN:** Socio - Afectivo
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Aprender a tratar positivamente a sus compañeros.
6. **MATERIALES:** 2 pelotitas y un silbato.
7. **FECHA:** 16 – 11 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a los estudiantes al patio de la Institución Educativa ubicándolos en forma de círculo. • Se presenta el juego didáctico: “La pelota preguntona” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera armoniosa y no tener dificultades durante la actividad.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente brinda dos pelotitas, una que va ir por el lado derecho y otra por el lado izquierdo. ✓ Cuando el docente suene un pitazo, el estudiante que se quedó con la pelotita del lado derecha tendrá que hacerle una pregunta como: su edad, que deporte le gusta, como se llaman sus padres, donde vive, etc. al estudiante que se quedó con la pelotita del lado izquierdo. ✓ La acción se repetirá hasta que todos los estudiantes hayan preguntado y hayan respondido a sus compañeros. ✓ En caso de que la pelotita caiga en manos de un estudiante que ya haya preguntado o respondido, pasará su turno al compañero de su costado. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha sobre la importancia de convivir en armonía (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para que haya un mejor trato entre compañeros de aula (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en su cuaderno describan como ellos tratan a sus padres y a sus compañeros de aula.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

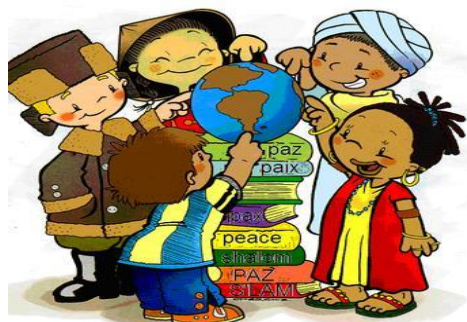
LA PELOTA PREGUNTONA	
<p>Objetivos: Ayuda a fortalecer los lazos de amistad, evitando las humillaciones o algún tipo de agresiones.</p>	<p>Organización: Participan todos los estudiantes de la clase.</p>
<p>Materiales: Pelota de trapo, radio y música.</p>	<p>Gráfica:</p> 
<p>Desarrollo del juego:</p> <p>El docente brinda dos pelotitas, una que va ir por el lado derecho y otra por el lado izquierdo. Cuando el docente suene un pitazo, el estudiante que se quedó con la pelotita del lado derecha tendrá que hacerle una pregunta como: su edad, que deporte le gusta, como se llaman sus padres, donde vive, etc. Al estudiante que se quedó con la pelotita del lado izquierdo. La acción se repetirá hasta que todos los estudiantes hayan preguntado y hayas respondido a sus compañeros, pasará su turno al compañero de su costado.</p>	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

“APRENDEMOS A NO HUMILLAR A NADIE”

¡NO OLVIDES! Vivir en armonía es la mejor sensación que uno puede sentir, es encontrar la paz interior, sentirnos felices, alegres y en paz con todos y con lo que nos rodea.

¡PRACTÍCALO!



¡PARA TENER EN CUENTA! Una buena convivencia entre compañeros permite crear un clima afectivo apoyado en el respeto mutuo y amor entre compañeros.

¡ACUÉRDATE! El respeto empieza por uno mismo... Respétate, Amate y Valórate.

IMPORTANCIA DE CONVIVIR EN ARMONIA

- Fortalece la identidad y actitudes a favor del diálogo.
- Mejor trato y respeto mutuo entre compañeros
- Promueve hábitos y comportamientos basados en la colaboración y participación.



¡RECUERDA! Humillar a tus compañeros no te hace más valiente, trata igual a tus compañeros porque todos somos iguales.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ortega, R. (2017), “La convivencia escolar: Que es y cómo abordarla”. Recuperado de: <http://harcelement-entre-eleves.com/images/presse/convivenciaqosarioortega.pdf>

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:




Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 13

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Practicamos la honestidad en nuestra vida diaria”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Personal Social
4. **DIMENSIÓN:** Socio - Afectivo
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Practicar la honestidad con nuestros compañeros.
6. **MATERIALES:** Globos e inflador.
7. **FECHA:** 19 – 11 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a los estudiantes al patio de la Institución Educativa. • Se presenta el juego didáctico: “El baúl de los globos” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera agradable y no tener inconvenientes durante la actividad.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ El juego se desarrollará en dos tiempos: el primero, en el cual el docente regará un aproximado de 30 a 40 globos por todo el patio del colegio. ✓ El estudiante tendrá que romper la mayor cantidad de globos para poder ganar. Cada globo reventado deberá llevarlo a su espacio que se le designó para hacer el conteo respectivo y ver quien ganó el juego. ✓ En el segundo tiempo, solo jugarán los 5 estudiantes que tuvieron más globos, para lo cual el docente regará un aproximado de 10 a 15 globos, la secuencia es la misma. ✓ Los estudiantes que no participan en este tiempo serán los que se encarguen de observar quien hizo trampa o si todo está perfecto. ✓ Gana el estudiante que tenga más globos en su espacio. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha sobre la importancia que tiene la honestidad (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para practicar la honestidad en nuestra vida diaria (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en su cuaderno describan algunas acciones honestas que hayan tenido en casa, en la calle o en la escuela.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

EL BAÚL DE LOS GLOBOS	
Objetivos: Fortalecer el valor de la honestidad entre compañeros a través del juego.	Organización: Participan todos los alumnos de la clase.
Materiales: Globos, inflador y una bolsa grande.	Gráfica:
Desarrollo del juego: El juego se desarrollará en dos tiempos: el primero, en el cual el docente regará un aproximado de 30 a 40 globos por todo el patio del colegio. El estudiante tendrá que romper la mayor cantidad de globos para poder ganar. Cada globo reventado deberá llevarlo a su espacio que se le designó para hacer el conteo respectivo y ver quien ganó el juego. En el segundo tiempo, solo jugarán los 5 estudiantes que tuvieron más globos, para lo cual el docente regará un aproximado de 10 a 15 globos, la secuencia es la misma. Los estudiantes que no participan en este tiempo serán los que se encarguen de observar quien hizo trampa o si todo está perfecto. Gana el estudiante que tenga más globos en su espacio.	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

"PRACTICAMOS LA HONESTIDAD EN NUESTRA VIDA DIARIA"



¡NO DEBEMOS OLVIDAR! Los valores deben primero vivirse personalmente, antes de exigir que los demás cumplan con nuestras expectativas.

¡ACUÉRDATE! Las mentiras no te conllevan a algo bueno, se honesto contigo mismo y con los demás.

¡RECOMENDACIONES!

- Ser siempre sincero, en tu comportamiento, palabras y afectos.
- Cumplir con tus compromisos y obligaciones al pie de la letra, sin trampas o engaños.
- Evitar la murmuración y la crítica que afectan negativamente a las personalidad de los demás.
- Guardar discreción y seriedad ante las confidencias personales y secretos profesionales.
- Tener especial cuidado en el manejo de los bienes económicos y materiales.

¡RECUERDA!

- Debemos conocernos a nosotros mismos.
- Expresar sin temor alguno lo que sentimos o pensamos.
- No perdamos nunca de vista la verdad.
- Cumplir con nuestras promesas.
- Luchar por lo que queremos jugando limpio.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MINEDU. (2015), "*Educación en valores: La importancia de la honestidad*". Recuperado de: <http://www.comunidadescolar.cl/comunicados/2011/octubre/boletin%20padres%20octubre%202011%20definitivo.pdf>

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:




Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 14

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Compartimos los objetos para ayudar a los demás”
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Convivencia
4. **DIMENSIÓN:** Cognitiva
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Conocer para que sirven los objetos y poder compartirlos con nuestros compañeros.
6. **MATERIALES:** Carteles y útiles escolares.
7. **FECHA:** 23 – 11 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente organiza a los estudiantes en el aula. • Se presenta el juego didáctico: “Jugando y aprendiendo” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera agradable y no tener dificultades durante la actividad.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente va tener carteles con descripciones de útiles escolares los cuales lo ira leyendo a todos los estudiantes. ✓ Cada vez que lea una descripción, los estudiantes levantan con la mano y mencionarán a que útil escolar pertenece. ✓ El docente brinda un ejemplo para que el juego quede más claro: Sirve para escribir y puede ser cuadriculado o rayado.... ¿Qué es? El cuaderno. Ayuda a que los lápices tengan punta cada vez que se rompe ¿Qué es? El tajador. ✓ Se repite la acción con todo los carteles que crea conveniente el docente con las descripciones de útiles escolares. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha sobre el uso y la importancia que tienen los útiles escolares (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para que los útiles escolares lo utilicen con otros compañeros en oportunidades que sean necesarios (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en su cuaderno mencionen los útiles escolares que están en su cartuchera y anoten cuál de ellos fueron prestados a sus compañeros.

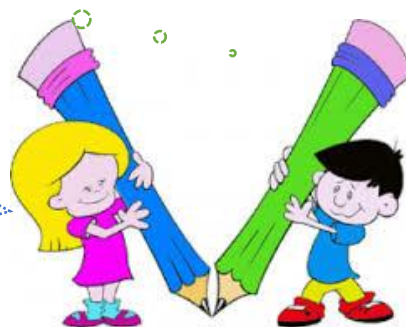
ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

JUGANDO Y APRENDIENDO	
<p>Objetivos: Conocer los objetos que hay dentro de aula y ver que función tienen en el contexto escolar.</p>	<p>Organización: Participan todos los alumnos de la clase.</p>
<p>Materiales: Objetos que podemos encontrar en aula.</p>	<p>Gráfica:</p> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Sirve para escribir y puede ser rayado o cuadriculado.... El cuaderno</p> </div> 
<p>Desarrollo del juego:</p> <p>El docente va tener carteles con descripciones de útiles escolares los cuales lo ira leyendo a todos los estudiantes. Cada vez que lea una descripción, los estudiantes levantarán con la mano y mencionarán a que útil escolar pertenece. El docente brinda un ejemplo para que el juego quede más claro: Sirve para escribir y puede ser cuadriculado o rayado.... ¿Qué es? El cuaderno. Ayuda a que los lápices tengan punta cada vez que se rompe ¿Qué es? El tajador. Se repite la acción con todo los carteles que crea conveniente el docente con las descripciones de útiles escolares.</p>	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

“USAMOS LOS OBJETOS PARA AYUDAR A LOS DEMÁS”

¡OJO! Los objetos son muy importantes dependiendo el uso que le demos, de ti depende darles un buen uso y puedas vivir en armonía con tus compañeros.



¿SABÍAS QUE? Los útiles de escolares sirven para mejorar nuestras actividades diarias dentro del aula. Ejemplo: El cuaderno para escribir, anotar apuntes o estudiar; el lápiz para escribir; el tajador para tajar el lápiz y así poder escribir, entre otros.

¡RECUERDA! Nuestros padres nos proporcionan objetos importantes en nuestras vidas. Compártelos con aquellas personas que lo necesitan.



¡NO OLVIDES! Que cuando un compañero necesita de tus útiles, compártelos con mucha alegría.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Passana, S. (2018) “*Los útiles escolares ¿Son útiles? y ¿para qué sirven?*” Recuperado de: <http://www.encuentos.com/consejos-para-padres/los-utiles-escolares-son-utiles/>

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º “B”



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:



Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 15

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Nos comunicamos de manera asertiva”.
1. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
2. **ÁREA DE TUTORÍA:** Convivencia / Personal Social
3. **DIMENSIÓN:** Comunicativa
4. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Aprender a tratar positivamente a sus compañeros.
5. **MATERIALES:** No se necesitará ningún material.
6. **FECHA:** 26 – 11 – 18
7. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente organiza a los estudiantes en el aula. • Se presenta el juego didáctico: “Juego de disfraces” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera agradable y no tener dificultades durante la actividad.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente pide a un estudiante que salga del aula. ✓ El grupo tiene que elegir un disfraz imaginario o personaje con el que se pueda identificar el estudiante que salió, solo tendrán 1 a 2 minutos como máximo. ✓ Cuando el grupo llega a acuerdo se invita a entrar al estudiante y un compañero le menciona el disfraz o personaje que le pusieron explicándoles los motivos. El disfrazado no puede comentar nada, sólo al final del ejercicio. ✓ Luego sale otra persona y esto se repite hasta que todos hayan sido "disfrazados" por sus compañeros. ✓ Al final se comenta lo que a cada uno le pasó con su disfraz, si se siente identificado con él, si siente que el grupo lo conoce o si se sintió incómodo. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha sobre cómo se da una buena comunicación asertiva (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para aprender a tratar asertivamente a sus compañeros (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les entrega una hoja con casuísticas sobre la comunicación asertiva para que los estudiantes respondan en sus cuadernos (Anexo 04).

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

JUEGO DE DISFRACES	
<p>Objetivos: Integrarse más con sus compañeros y potencializar la comunicación dentro del aula.</p>	<p>Organización: Participan todos los alumnos de la clase.</p>
<p>Materiales: No se necesita ningún material.</p>	<p>Gráfica:</p>
<p>Desarrollo del juego:</p> <p>El docente pide a un estudiante que salga del aula. El grupo tiene que elegir un disfraz imaginario o personaje con el que se pueda identificar el estudiante que salió, solo tendrán 1 a 2 minutos como máximo. Cuando el grupo llega a acuerdo se invita a entrar al estudiante y un compañero le menciona el disfraz o personaje que le pusieron explicándoles los motivos. El disfrazado no puede comentar nada, sólo al final del ejercicio. Luego sale otra persona y esto se repite hasta que todos hayan sido "disfrazados" por sus compañeros. Al final se comenta lo que a cada uno le pasó con su disfraz, si se siente identificado con él, si siente que el grupo lo conoce o si se sintió incómodo.</p>	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

“APRENDEMOS A COMUNICARNOS DE MANERA ASERTIVA”

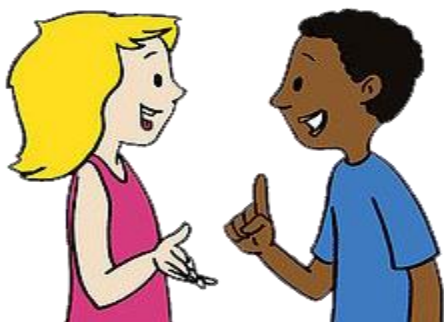


¿SABÍAS QUE? La comunicación asertiva es la habilidad de expresar ideas positivas y negativas y los sentimientos de una manera abierta, honesta y directa, que reconoce nuestros derechos al mismo tiempo sigue respetando los derechos de otros a comunicación.

¡OJO! La comunicación agresiva se trata de hacer a los otros más débiles y menos capaces de expresar y defender sus derechos y necesidades.

¡RECUERDA! La comunicación pasiva es una forma de comunicarnos con otros. Su principal característica es que la persona que la utiliza no expresa en forma abierta, directa y concreta sus ideas. Normalmente no hablan o lo hacen en forma mínima.

¡NO OLVIDES! El diálogo es la mejor forma de comunicación hacia las personas.



¡TEN EN CUENTA!

- Una persona sin amigos es como si viviera en el desierto.
- Un amigo es aquel que conoce todos tus defectos y a pesar de ello te quiere.
- Los amigos son los hermanos que se escogen.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Gómez, J. (2017), “La importancia de una buena comunicación”. Recuperado de: <http://pedernal.org/cm3sector/2013/05/03/la-importancia-de-una-buena-comunicacion-en-una-organizacion/>

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:



Penachí ____ de ____ de 2018

ANEXO 03: CASUÍSTICAS

Estás en un paradero, esperando el carro que viene con retraso. Cuando llega, alguien te empuja para subir antes que tú. **¿Cómo reaccionarías?**

Tú, vas a comprar pan y te dan faltando el vuelto, cuando te das cuenta le dices al señor que te falta el vuelto. **¿Cómo le hablarías al señor para que te devuelva el dinero que falta?**

Tus hermanos dejan su ropa y la toalla tirada en el cuarto de baño luego de bañarse. **¿Qué les dirías para que sean más ordenados?**

Habías quedado con un amigo a desayunar a las 9.00 am, tú llegas a esa hora, pero él llega una hora de retraso **¿Qué le dirías?**

Vas a cenar fuera, pides la comida y cuando te la traen está fría. **¿Cómo reaccionas?**


Estas dando tu examen bimestral y te das cuenta que tu compañero del costado se está copiando **¿Cómo reaccionarías?**

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 16


1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Nos integramos a un equipo”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Convivencia / Personal Social
4. **DIMENSIÓN:** Corporal
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Aceptar trabajar con todos sin ningún tipo de discriminación.
6. **MATERIALES:** Balón de fútbol y silbato.
7. **FECHA:** 30 – 11 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a los estudiantes al patio del colegio. • Se presenta el juego didáctico: “Diez pases” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera armoniosa la actividad. • Posteriormente se organiza a los estudiantes en 6 equipos de 7 integrantes cada uno a través de la dinámica de integración: “El naufrago” (anexo 1).
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 02) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se formaran los 6 equipos de juego: A – B – C – D – E – F, para hacer sorteo y ver quien se enfrenta contra quien. ✓ Se enfrentarán A – B, C – D, Y E – F, para poder sacar solo 3 equipos, los cuales se harán nuevamente sorteo para ver quien se enfrente y un equipo pasara a la final. ✓ Por último se dará la final y ganará un equipo. ✓ Cada partido se jugará por un tiempo de 4 minutos, en caso de empate se irán a penales. ✓ Hacer recordar que no se debe usar los pies, solo las manos y que solo puede usar 10 pases. ✓ En caso que el equipo hace más de 10 pases, sacará el equipo contrario. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha sobre las desventajas que genera no trabajar en equipo y también que los estudiantes escriban qué ventajas tiene trabajar en equipo (Anexo 03).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para aprender a trabajar en equipo sin distinción alguna (Anexo 04).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en su cuaderno anoten en que momento no quiso trabajar en equipo y porque razón fue.

ANEXO 01: DINÁMICA DE INTEGRACIÓN

EL NÁUFRAGO	
Objetivo: Animar a los estudiantes y formar grupos de trabajo.	
Organización: Participan todos los estudiantes que se encuentren en el aula.	
<p>Desarrollo de la dinámica:</p> <p>El docente invita a todos los estudiantes que caminen por todo el patio mencionando que se imaginen que están en un barco, en eso les cuenta que el barco ha tenido unas pequeñas fallas y se está por hundir en alta mar y que solo se salvaran aquellos grupos que se formen de 3 estudiantes, luego de unos segundos repite el procedimiento y ahora dice que se agrupen de 5 y así sucesivamente hasta que el docente arme sus grupos de trabajo.</p>	<p>Gráfica:</p> 

ANEXO 02: JUEGO DIDÁCTICO

DIEZ PASES	
Objetivos: Fortalecer los lazos de amistad con la integración de grupos de trabajo.	Organización: 6 equipos de 7 estudiantes.
Materiales: Balón de fútbol, silbato.	Gráfica:
<p>Desarrollo del juego:</p> <p>Se formaran los 6 equipos de juego: A – B – C – D – E – F, para hacer sorteo y ver quien se enfrenta contra quien. Se enfrentarán A – B, C – D, Y E – F, para poder sacar solo 3 equipos, los cuales se harán nuevamente sorteo para ver quien se enfrenta y un equipo pasara a la final. Por último se dará la final y ganara un equipo. Cada partido se jugara por un tiempo de 4 minutos, en caso de empate se irán a penales. Hacer recordar que no se debe usar los pies, solo las manos y que solo puede usar 10 pases. En caso que el equipo hace más de 10 pases, sacara el equipo contrario.</p>	

ANEXO 03: FICHA ORIENTADORA

"APRENDEMOS A INTEGRARNOS A UN GRUPO"



¿SABÍAS QUE? El trabajo en equipo es la habilidad para trabajar juntos hacia una visión común, este trabajo en equipo ayuda a que haya una mejor convivencia y mejorar lazos de amistad entre compañeros.

¡RECUERDA! No importa lo inteligente, talentoso, apasionado o las grandes habilidades que tengas, si quieres conseguir algo, siempre dependerás de alguien y cuanto más grande es lo que quieres conseguir, un mejor equipo tendrás que formar.



DESVENTAJAS DE NO TRABAJAR EN EQUIPO

- La agresividad, el desprecio y la indiferencia entre compañeros.
- El bloqueo de actitudes negativas, la resistencia, el desacuerdo constante, la falta de cooperación, dificultad para terminar el trabajo y el desvío de la atención hacia temas menos significativos.
- La deserción, no estar presente física ni psicológicamente, aislarse y ausentarse sin razones.
- La división, el exceso de llamado de atención, la necesidad imperiosa de atraer simpatía.

QUE VENTAJAS TENDRÁ TRABAJAR EN EQUIPO:

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MINSA. (2016), "El trabajo en equipo en el contexto escolar". Recuperado de: http://www.minsa.gob.pe/DGSP/clima/archivos/teleconferencias/II_Teleconf/TrabajoEquipo-ok.pdf

ANEXO 04: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



TRABAJO EN EQUIPO

FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:



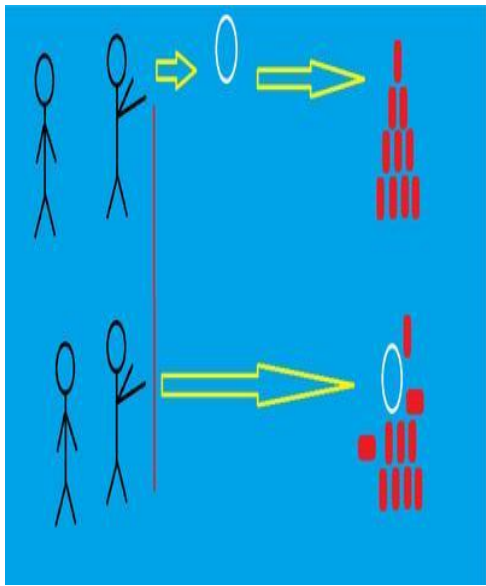
Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 17

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Dirigimos nuestra fuerza en acciones positivas”
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Salud corporal y mental
4. **DIMENSIÓN:** Corporal
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Canalizar la fuerza y energía de los estudiantes para realizar acciones positivas.
6. **MATERIALES:** Balón plástico y tarritos de latas.
7. **FECHA:** 03 – 12 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

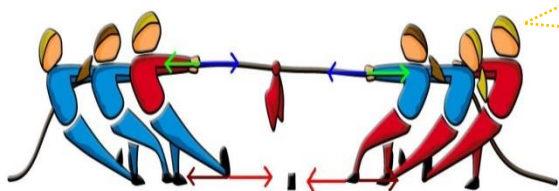
MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a los estudiantes al patio de la Institución Educativa. • Se presenta el juego didáctico: “Derribando el castillo” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera agradable la actividad. • Posteriormente se organiza 6 equipos de 7 estudiantes cada uno para realizar el juego didáctico.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los equipos harán sortero para ver quien se enfrenta contra quien. ✓ Una vez conocido los equipos que se van enfrentar, se da inicio al juego didáctico, uno de ellos lanzará la pelota hacía las latas, mientras que el otro equipo esperará que el equipo contrario las derribe. ✓ Una vez que el equipo derribó las latas el equipo contrario tendrá que atrapar a los integrantes lanzándoles la pelota, mientras que el otro equipo buscará la forma de armar nuevamente las latas. ✓ Ganará el equipo que arme nuevamente las latas o el equipo que atrape a todos sus integrantes. ✓ La acción se repite para los demás grupos. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha sobre cómo deben dirigir su fuerza (agresividad) en acciones positivas. (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para aprender a canalizar nuestra fuerza en acciones positivas.
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que dibujen en su cuaderno acciones positivas para canalizar su fuerza.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

DERRIBANDO EL CASTILLO	
Objetivos: Canalizar la fuerza que tenemos y usarla para beneficio de cada alumno	Organización: 6 equipos de 7 estudiantes.
Materiales: Pelota y latas.	Gráfica:
<p>Desarrollo del juego:</p> <p>Los equipos harán sortero para ver quien se enfrenta contra quien. Una vez conocido los equipos que se van enfrentar, se da inicio al juego didáctico, uno de ellos lanzará la pelota hacía las latas, mientras que el otro equipo esperará que el equipo contrario las derribe. Una vez que el equipo derribó las latas el equipo contrario tendrá que atrapar a los integrantes lanzándoles la pelota, mientras que el otro equipo buscará la forma de armar nuevamente las latas. Ganará el equipo que arme nuevamente las latas o el equipo que atrape a todos sus integrantes. La acción se repite para los demás grupos.</p>	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

"APRENDEMOS A CANALIZAR NUESTRA FUERZA EN ACCIONES POSITIVAS"



¿SABÍAS QUE? La fuerza es la capacidad física para realizar un trabajo o un movimiento.

¡NO OLVIDES! La violencia jamás resuelve los conflictos, ni siquiera disminuye sus consecuencias dramáticas.

¡RECUERDA! No hace falta golpear a tu compañero para conseguir la razón que solo el diálogo te puede dar.

¡ACUÉRDATE! El respeto empieza por uno mismo... Respétate, Ámate y Valórate.



¡OJO! Los malos tratos, el abuso sobre los demás, la ausencia de valores impide tener respeto hacia nosotros y los demás.

¡RECUERDA! Nuestro cuerpo es muy importante, por eso debemos quererlo y cuidarlo, para que este siempre sano y pueda crecer fuerte.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Kweitel, S. (2015), "*¿Cómo podemos cuidar nuestro cuerpo?*". Recuperado de: <http://www.deportologiapediatrica.com/pdf/Para%20los%20mas%20Chicos/Cuidadodelcuerpo.pdf>

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:




Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 18

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Conocemos que los rumores nos hacen daño”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Convivencia
4. **DIMENSIÓN:** Socio – Afectivo.
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Cultivar la sinceridad, evitando rumores negativos que afecten a la integridad de su compañero.
6. **MATERIALES:** Carteles, papel bond y lapicero.
7. **FECHA:** 07 – 12 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a los estudiantes al patio del colegio. • Se presenta el juego didáctico: “El mensaje malogrado” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera armoniosa la actividad. • Posteriormente se organiza 6 equipos de 7 estudiantes cada uno para realizar el juego didáctico.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente solicita que se ubiquen los 6 equipos en filas. ✓ Luego se le mostrará una palabra, frase o nombre de una película al estudiante de adelante para que a través de gestos, movimientos o mímicas pueda comunicarle a su compañero que le sigue. ✓ La acción se repite hasta llegar al último estudiante, la cual se le preguntará que palabra, frase o nombre de película se mencionó y ver si fu la correcta. ✓ El equipo que tenga más aciertos será quien gane. ✓ Los equipos que hagan trampa o no cumplen las instrucciones se les bajará un punto. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha sobre la sinceridad y los rumores. Asimismo, para que escriban acciones sinceras que han realizado en las últimas semanas (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para cultivar la sinceridad entre compañeros (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide a los estudiantes que en su cuaderno describan algunas acciones sinceras que han realizado en casa, calle e Institución Educativa.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

EL MENSAJE MALOGRADO	
Objetivos: Evidenciar los problemas que se pueden generar al no completar una palabra.	Organización: 6 equipos de 7 estudiantes.
Materiales: Imágenes, papel bond y lapicero.	Gráfica: 
Desarrollo del juego: El docente solicita que se ubiquen los 6 equipos en filas. Luego se le mostrará una palabra, frase u película al estudiante de adelante para que a través de gestos pueda mencionar a su compañero que le sigue. La acción se repite hasta llegar al último estudiante, la cual se le preguntará que palabra, frase o película se mencionó y ver si fu la correcta. El equipo que tenga más aciertos será quien gane. Los equipos que hagan trampa o no cumplen las instrucciones se les bajará un punto.	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

“CONOCEMOS QUE LOS RUMORES NOS HACEN DAÑO”

¿SABÍAS QUE? La sinceridad es una virtud que caracteriza a las personas por la actitud adecuada que mantienen en todo momento, basada en la sinceridad de sus palabras y acciones.

¡RECUERDA! Para ser sinceros debemos procurar decir siempre la verdad. Aunque parezca sencillo a veces cuesta más trabajo.



¡PARA TENER EN CUENTA! Los rumores se trata de especulaciones no confirmadas que se intentan dar por ciertas con un objetivo determinado, y que condicionan el comportamiento de los demás por encima de la información verdadera.

Y TÚ.... QUÉ ACCIONES SINCERAS HAS REALIZADO:



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alauzis, A. (2018), “El pensamiento científico, frente al rumor”. Recuperado de: http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/alauzis.pdf

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:




Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 19

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Denunciamos situaciones de amenaza”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Convivencia
4. **DIMENSIÓN:** Cognitiva
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Practicar acciones concretas para denunciar situaciones que amenacen su integridad personal.
6. **MATERIALES:** Papel bond
7. **FECHA:** 10 – 12 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a los estudiantes al patio de la Institución Educativa. • Se presenta el juego didáctico: “Nos interrogamos” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera alegre y armoniosa la actividad. • Posteriormente se organiza 6 equipos de 7 estudiantes cada uno para realizar el juego didáctico.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente ordena los 6 equipos en filas y les manifiesta una denuncia para descubrir el sospechoso de cada grupo. ✓ Luego se les va mostrar una imagen al estudiante que esta adelante y lo va interrogar con unas preguntas para que él estudiante responda y ver si es sospechoso o no. ✓ El docente evaluará sus respuestas de los estudiantes y vera si lo deja libre o lo detiene. ✓ Así se sigue la secuencia con todos los estudiantes, hasta que todos hayan respondido y se haya dado con el culpable. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha sobre que son las amenazas y como debe darse una buena comunicación.
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes aprendan a denunciar con respeto situaciones de amenazas.
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se les entrega una hoja con denuncias cotidianas y ver qué solución puedan darle.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

NOS INTERROGAMOS	
Objetivos: Fortalecer lazos de amistad evitando rumores, amenazas y conflictos entre compañeros.	Organización: Participan todos los alumnos de la clase.
Materiales: Imágenes	Gráfica:
Desarrollo del juego: El docente ordena los 6 equipos en filas y les manifiesta una denuncia para descubrir el sospechoso de cada grupo. Luego les va mostrar una imagen al estudiante que esta adelante y lo va interrogar con unas preguntas para que él estudiante responda y ver si es sospechoso o no. El docente evaluará sus respuestas de los estudiantes y vera si lo deja libre o lo detiene. Así se sigue la secuencia con todos los estudiantes, hasta que todos hayan respondido y se haya dado con el culpable.	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

“APRENDEMOS A DENUNCIAR SITUACIONES DE AMENAZA”



¿SABÍAS QUE? Las amenazas son un delito o una falta, consistente en el anuncio de un acto ilícito que es posible, impuesto y determinado con la finalidad de causar nerviosismo o miedo en el amenazado.

¡RECUERDA! Es importante que conozcan que habrá una consecuencia cuando exista una conducta agresiva ya sea física o verbal de su parte.



¡NO OLVIDES! Algunas veces estas amenazas son una reacción a daño percibido, rechazo o ataque contra una persona.

ACCIONES QUE DEBES DENUNCIAR

- ✓ Comportamiento violento o agresivo
- ✓ Crueldad con los animales
- ✓ Problemas de disciplina en la escuela o en la comunidad
- ✓ Uso del alcohol o de las drogas ilícitas
- ✓ Ser testigo de abuso o violencia en el hogar
- ✓ Forzar o intimidar a los pares o a niños menores



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Gómez, J. (2017), “La importancia de una buena comunicación”. Recuperado de: <http://pedernal.org/cm3sector/2013/05/03/la-importancia-de-una-buena-comunicacion-en-una-organizacion/>

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:




Penachí ____ de ____ de 2018

SESIÓN DE TUTORÍA N.º 20

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Usamos palabras agradables en el trato con nuestros compañeros”.
2. **GRADO Y SECCIÓN:** 3º grado “B”
3. **ÁREA DE TUTORÍA:** Convivencia / Personal Social
4. **DIMENSIÓN:** Socio – Afectivo.
5. **¿QUÉ BUSCAMOS?:** Emplear un vocabulario apropiado para generar relaciones positivas con sus compañeros
6. **MATERIALES:** Carteles.
7. **FECHA:** 14 – 12 – 18
8. **DESARROLLO DE LOS MOMENTOS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a los estudiantes al patio de la Institución Educativa y los organiza en forma de círculo. • Se presenta el juego didáctico: “Capacidad auditiva” y se les explica las instrucciones que deben seguir. • Se establecen las normas de convivencia para trabajar de manera armoniosa la actividad.
DESARROLLO (20 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician el juego didáctico (Anexo 01) con orientación del docente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ docente comienza pidiendo por el lado derecho una palabra agradable o motivadora al compañero que le sigue. ✓ El compañero que le sigue va decir la palabra de su compañero y la de él. ✓ El que se sigue, dirá la palabra del primer compañero, del segundo compañero y la de él y así sucesivamente hasta llegar al final. ✓ Los estudiantes que se equivocan pueden contarnos, recitar, decir un chiste o una frase alentadora. • Se realiza el análisis y la reflexión de lo sucedido en el juego. • Se entrega una ficha con palabras agradables (Anexo 02).
CULMINACIÓN (15 MINUTOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza en consenso el compromiso de los estudiantes para usar palabras agradables y mejorar el trato de nuestros compañeros (Anexo 03).
DESPUÉS DE LA HORA DE TUTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se le pide al estudiante que escriba las palabras agradables que le dicen en casa y lo que él le dice a su mamá, papá, amigos, profesor y señor de la puerta.

ANEXO 01: JUEGO DIDÁCTICO

CAPACIDAD AUDITIVA	
Objetivos: Fortalecer la mejora del yo interior.	Organización: Participan todos los estudiantes de la clase.
Materiales: Carteles	Gráfica:
Desarrollo del juego: El docente comienza pidiendo por el lado derecho una palabra agradable o motivadora al compañero que le sigue. El compañero que le sigue va decir la palabra de su compañero y la de él. El que se sigue, dirá la palabra del primer compañero, del segundo compañero y la de él y así sucesivamente hasta llegar al final. Los estudiantes que se equivocan pueden contarnos, recitar, decir un chiste o una frase alentadora.	

ANEXO 02: FICHA ORIENTADORA

“USAMOS PALABRAS AGRADABLES EN EL TRATO CON NUESTROS COMPAÑEROS”



¿SABÍAS QUE? Una palabra agradable que te digan te ayuda a sentirte bien como persona y a sonreír por más problemas que tengas. Usa palabras agradables para hacer sentir bien a tus compañeros.

¡RECUERDA! Con tan solo una palabra agradable salida de tu corazón puedes cambiar de ánimo a las personas que tanto quieres. **¡PRACTÍCALAS!**



¡NO OLVIDES! Poner en prácticas el uso de palabras agradables para que tu papá, mamá o amigo u otras personas se sientan muy felices.

IMPORTANTE

- Si piensas algo agradable, dilo. Puedes hacer feliz a otra persona.
- Sé honesto. No te inventes halagos sólo por quedar bien.
- Si no sabes cómo decir algo, sé creativo. ¿Qué tal probar con una canción?

PALABRAS AGRADABLES QUE PUEDES USAR

Te quiero mucho, ¡Qué guapísimo eres!, eres muy importante para mí, esta bonita tu ropa, eres muy alegre, gracias por ser mi amigo, te amo mucho papá, me gusta ser tu amigo, eres fabuloso, siempre seremos amigos, eres muy estudioso.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Sandoval, J. (2016), “*Frases de motivación y superación personal y motivación*”. Recuperado de: <http://www.maximopotencial.com/las-mejores-frases-de-superacion-personal-y-motivacion/>

ANEXO 03: COMPROMISO

COMPROMISO DEL AULA DE 3º "B"



FIRMA DE LOS ESTUDIANTES:



Penachí ____ de ____ de 2018

CONCLUSIONES

1. Los niveles de agresividad en los estudiantes de la muestra de estudio, antes de la aplicación de los juegos didácticos adaptados era significativamente riesgosa de acuerdo con las medias obtenidas por ambos grupos en el pre test (experimental: 17.76 y control: 15.14). Además, de acuerdo con la prueba de hipótesis, no existían diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos; es decir, que iniciaron el experimento en igualdad de condiciones.
2. Los talleres de juegos didácticos adaptados se diseñó considerando la teoría cognoscitiva de Jean Piaget, porque el juego es un instrumento trascendente para el aprendizaje; del mismo modo, la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, para desarrollar el pensamiento, interactuar y aprender de los demás; por último, la teoría social de Albert Bandura, que por medio de la observación va permitir que los niños adquieran un aprendizaje cooperativo generando la convivencia con su medio.
3. Los juegos didácticos adaptados se planificaron con el objetivo de disminuir los niveles de agresividad en los estudiantes del grupo experimental. El esquema consintió en elaborar 20 talleres centrados principalmente en el diálogo entre compañeros, favoreciendo un clima social y fortaleciendo lazos de amistad para disminuir los niveles de agresividad. Los talleres fueron dedicados a los estudiantes del grupo experimental, a razón de dos talleres por semana, durante 10 semanas.
4. De acuerdo con los resultados del post test, el nivel de agresividad se mantuvo en moderado riesgo en el caso del grupo control, que obtuvo una media de 12.31. En cambio, en el grupo experimental, el nivel de agresividad disminuyó significativamente, pasando de un significativo riesgo a un nivel de ausencia de riesgo, obteniendo una media de 4.98.
5. Al contrastar los resultados de ambos grupos en el pre (17.76) y post test (4.98), y después de la aplicación de la prueba Z, se ha podido confirmar la hipótesis de investigación planteada, con un 95% de probabilidad y un margen de error de 5% que los juegos didácticos adaptados influyeron elocuentemente en la disminución de la agresividad en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas. 2018.

RECOMENDACIONES

Los directivos y docentes de la Institución Educativa N° 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí - Salas, deben considerar como parte de su plan tutorial 2019, la aplicación de juegos didácticos adaptados para disminuir los niveles de agresividad de todo el plantel en su conjunto, a fin de generar en los estudiantes, respeto hacia sus compañeros, a ser llamados por su nombre, interactuar armoniosamente con ellos, resolver sus conflictos mediante el diálogo, evitan pelear, hablar con un vocabulario adecuado, entre otras actitudes apropiadas para contribuir en disminuir los niveles de agresividad.

Los docentes de la Institución Educativa N° 10063 “Cruz de Yanahuanca”, deben aplicar el test de percepción de conductas agresivas para evaluar los niveles de agresividad de los estudiantes, a fin de tener un conocimiento real respecto a la calidad de la convivencia en sus aulas. Esta acción permitirá en los estudiantes generar tareas específicas y oportunas para poder socializarse con su entorno.

Se debe seguir excavando la actual investigación de la agresividad y la importancia que tienen los juegos didácticos, teniendo como objetivo propiciar en los estudiantes de las diversas Instituciones Educativas el desarrollo de una buena conducta adecuada a su edad cronológica.

Las autoridades educativas como el Ministerio de Educación, DRE, y/o Ugeles, deben asumir un mayor compromiso para orientar y fomentar nuevas propuestas para disminuir los niveles de agresividad en la Institución Educativa N° 10063 “Cruz de Yanahuanca y fomentar la integración y el cultivo de los valores entre los escolares mediante la realización de charlas y programas educativos.

La Universidad Pedro Ruiz Gallo, además de plantear resultados a la problemática, debe considerar estimular la investigación para buscar más soluciones pertinentes al problema de agresividad y asimismo, poder disminuir esta problemática que atenta a diversas Instituciones Educativa de nuestro País.

BIBLIOGRÁFIAS

- Villanueva, J. (2017). *Problemas comunes de conducta en países europeos de Educación Básica*. Portugal: La crónica.
- Ccoicca, T. (2016). *Bullying y funcionalidad familiar, en una institución educativa del distrito de comas*. Tesis para optar el título de Licenciatura en Psicología. Universidad Federico Villareal. Lima. Perú
- Guevara, J. (2016). *Funcionalidad familiar y problemas de agresividad en Escolares de una Comunidad Urbana* (Tesis de maestría). Universidad Autónoma de Nuevo León, México.
- Lezcano, P. (2017). *Problemas de bullying en las instituciones educativas de Perú*. pp. 25 – 30. Primera edición. Lima.
- Chimoy, E. (2018). *Informe sobre acciones tutoriales en la Región Lambayeque*. GRED. Lambayeque/ DITOE.
- Hernández, E. (1991). *Metodología de la investigación científica*. Canadá: Mc Gill University.
- Hernández, S. (2015). *Agresividad y relación entre iguales en el contexto de la enseñanza primaria, estudio piloto* (Tesis de doctorado). Universidad de Oviedo, España.
- Banz, C. (2014). *Generando una buena convivencia escolar dentro de las Instituciones Educativas - Mejorando nuestra Educación*, Lima: Perú.
- Mendoza, E. (2015) *Teoría Genética de Werner: Un modelo dialéctico en psicología*. México: Asociación Oaxaqueña de Psicología.
- Vargas, J. (2016) *Teoría Genética de Werner: Un modelo dialéctico en psicología*. México: Asociación Oaxaqueña de Psicología.
- Navarro, O. (2016). *Factores psicosociales de los problemas de agresividad: La variable género como factor diferencial* (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona, España.

- Sanabria, E. & Pérez, A. (2017). *Agresividad infantil producto del aprendizaje social y las emociones en los estudiantes del 6º grado de educación primaria en México* (Tesis doctoral). Universidad Autónoma Metropolitana, México.
- Piñuel y Oñate. (2014). *Informe Cisneros VII: violencia y acoso escolar en estudiante de primaria. Instituto de innovación educativa y desarrollo directivo de España. Violencia en la escuela. América Latina y el Caribe. Brasilia: UNESCO.*
- Valero, L. (2010) *Causas o consecuencias del acoso escolar o bullying*. Revista europea de la psicología. Vol. 2. pp. 10 - 17.
- Otoya, C. (2016). *Estrategias de socialización para incentivar la convivencia armoniosa en los estudiantes de 1er grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 19023 “San Carlos” de Lima* (Tesis de maestría). Pontifica Universidad Católica. Lima, Perú.
- Loza, M. (2007). *Creencias de los docentes sobre las conductas agresivas de los estudiantes del 5º grado de educación primaria de la Institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Lima* (Tesis de maestría). Pontifica Universidad Católica. Lima, Perú.
- Álvarez, M. (2016). *Informe sobre la agresividad de las Instituciones Educativas de la provincia de Chiclayo*. Lima.
- López O. (2015). *Programa de habilidades sociales para disminuir la violencia en la Institución Educativa 11023 Abraham Valdelomar Pinto de Chiclayo – 2015* (Tesis pre grado). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.
- Barquero, R. (2013). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Argentina: Aique.
- Matos, J. (2017). *El paradigma sociocultural de L.S. Vygotsky y su aplicación en la educación*. Costa Rica: Mc Graw Hill.
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional en Educación Básica Regular*. Lima: Mv Fénix E.I.R.L.

- Cerezo, F (2016). *La violencia en las aulas: Análisis y propuesta de intervención*. España: Pirámide.
- Maluf, N., Cevallos, C. y Córdoba, R. (2010). *Enfrentando la violencia en las escuelas: Un informe de Ecuador. América Latina y Caribe*. pp. 251 – 328. Brasilia: UNESCO.
- Beilin, H. (2004). *La contribución permanente de Piaget a la psicología del desarrollo*. España: Ediciona.
- Díaz, H. (2015). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista. Tercera edición. México. pp. 45 – 47.
- Cerezo, F (2015). *La violencia en las aulas: Análisis y propuesta de intervención*. España: Pirámide.
- Toledo, P. (2016). *Generando una buena conducta en las Instituciones Educativas*. México: Pearson.
- Gallegos, C. (2017). *Técnicas de modificación de conducta, su aplicación en el retardo del desarrollo*. México: Trillas.
- Barrías, Matus, Mercado y Col. (2015). *Bullying y rendimiento escolar*. Tesis para optar el grado de Licenciado en Educación. Universidad de Temuco: Chile.
- Abramovay, M. (2014). *Enfrentando la violencia en las escuelas: un informe de Brasil. Violencia en la escuela*. América Latina y el Caribe. Brasilia: UNESCO.
- Díaz C.; Herrera, J.; Silva, S. (2016) *Aplicación del programa Julisi disminuye el Bullying en la Institución Educativa N° 11011 “Señor de los Milagros” del distrito de José Leonardo Ortiz*. Para obtener el grado de Magister en Educación. Pimentel: Perú.
- Guía para el Profesorado sobre Acoso Escolar. (2016). *Detección, identificación, intervención y prevención, elaborado por consejería de educación, universidades, cultura y deporte*. Gobierno de Canarias. p. 27.

- Landázuri, V. (2016). *Asociaciones entre el rol del agresor y el rol de víctima de intimidación escolar*. Revista de Psicología Herediana. pp. 25 – 28.
- Magendo, A.; Legue, P.; Madriaza, P. (2016) *Problemas de bullying en las instituciones educativas de México*. pp. 25 – 30. Primera edición. México.
- Oliveros, D. (2018). *Violencia escolar en colegios estatales de Educación Primaria del Perú*. Revista Peruana de Pediatría. Nº 61. pp. 2 - 4.
- Oliveros, M., Figueroa, L., Mayorga, G., Cano G., Quispe, Y., Barrientos, A. (2017) *.Intimidación en colegios estatales de secundaria del Perú*. Rev. Perú 62. pp. 68-78.
- Musayón A. (2017). *Informe sobre la agresión de las instituciones educativas*. Centro de emergencia de la mujer. Chiclayo.
- Pérez O. (2010). *La dirección del proceso educativo y estrategias para mejorar la socialización*. Revista Iberoamérica de Educación. Universidad de Camagüey – Cuba.
- Yuste R., Pérez F. (2017). *Las cuestiones familiares como posible causa de la violencia escolar según los padres*. Revista europea de la educación y la psicología, ISSN 1888-8992, Vol. 1, Nº. 2. pp. 19-27.

ANEXOS

Anexo N.º 1: Matriz epistemológica de la introducción

Objeto de estudio	Objetivos	Hipótesis	Campo de acción	Tipo de investigación	Población	Técnicas	Métodos de análisis de datos
Proceso de Enseñanza - Aprendizaje para el uso de estrategias de juegos didácticos adaptados para disminuir la agresividad.	General: Determinar la influencia de los juegos didácticos para disminuir el nivel de agresividad en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí, Salas. 2018 Específicos <ul style="list-style-type: none"> Identificar el nivel de agresividad en el grupo experimental y control mediante un pre test. Diseñar y aplicar juegos didácticos adaptados para disminuir el nivel de agresividad en los estudiantes del tercer grado del grupo experimental. Evaluar el nivel de agresividad en los estudiantes del grupo experimental y control mediante un post test. Comparar los resultados sobre el nivel de agresividad obtenido en el pre y post test por los grupos experimental y control para determinar la influencia del programa. Contrastar los resultados del post test a través de una prueba de hipótesis. 	La aplicación de juegos didácticos adaptados influye significativamente basadas en la Teoría cognoscitiva de Jean Piaget, Teoría sociocultural de Lev Vygotsky y la Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura desde un enfoque socio cognitivo; para disminuir la agresividad en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí, Salas. 2018	Aplicación del programa de juegos didácticos adaptados basado en actitudes y valores para disminuir los niveles de agresividad en los estudiantes de tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí – Salas.	Investigación Aplicada	Conformada por 84 estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí,	<ul style="list-style-type: none"> Azar simple Observación 	<ul style="list-style-type: none"> Tablas y figuras estadísticas Medidas de tendencia central: <ul style="list-style-type: none"> Media aritmética Medidas de dispersión: <ul style="list-style-type: none"> Desviación estándar Coeficiente de variación Prueba de hipótesis t de student.
Problema				Diseño	Muestra	Instrumentos	
¿Qué influencia tienen los juegos didácticos adaptados para disminuir el nivel de agresividad en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N.º 10063 “¿Cruz de Yanahuanca” de Penachí, Salas? 2018?			Variables y dimensiones Variable Independiente Juegos didáctico Dimensiones: *Socio – afectiva *Corporal *Comunicativa *Cognitiva Variable Dependiente: Agresividad Dimensiones: *Física *Psicológica *Verbal	Diseño Cuasi experimental de Pre y Post Test con grupo control no equivalente Esquema <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> GE: O₁ X O₃ GC: O₂ O₄ </div> GE: Grupo experimental GC: Grupo control 01 : Pre test GE 02 : Pre test GC X : Programa 03 : Post test GE 04 : Post test GC	La muestra de estudio se seleccionó mediante la técnica del azar simple, considerando las dos únicas secciones del tercer grado, quedando establecida de la siguiente manera:	<ul style="list-style-type: none"> Test de percepción de conductas agresivas de Manuel Richard Heredia Segura. Ficha de observación. 	
					Grupo experimental 42 niños Grupo Control 42 niños		Metodología La metodología utilizada para este fin fue variada, se puede mencionar los métodos participativos, histórico, de modelación, dialéctico, experimentación, inductivo, observación, deductivo, analítico, sintético y de medición.

Anexo N.º 2: Pre y pos test

Test de percepción de conductas agresividad en el contexto escolar

Instrucciones: A continuación encontrarás un conjunto de acciones que suelen suceder en el contexto escolar. Responde con sinceridad si esto ocurre con tus compañeros (as), marcando con una X uno de los casilleros que se ubican en la columna derecha, considerando los siguientes criterios:

N= Nunca - AV = A veces - S = Siempre

Recuerda que tu sinceridad es muy importante

Nº	INDICADORES	N	AV	S
01	Agredes a puñetazos, bofetadas o patadas a tus compañeros.			
02	Empujas a propósito a tus compañeros.			
03	Arrojas objetos que tienes en el momento cuando tienes cólera.			
04	Escondes las cosas de tus compañeros (as).			
05	Rompes las cosas de tus compañeros (as).			
06	Pierdes algunas cosas y nunca las encuentras.			
07	En tus relaciones cotidianas dices una serie de insultos.			
08	Pones sobrenombres a tus compañeros con el propósito de ofenderlos.			
09	Te muestras intransigente (terco) ante una dificultad o disputa ocasionada.			
10	Incurres en actos difamatorios con el fin de hacer quedar mal a tus compañeros (as).			
11	Te muestras desafiante ante una llamada de atención.			
12	Te burlas de tus compañeros (as) por su condición física, forma de hablar, de vestir o por su lugar de procedencia.			
13	Te muestras amenazante con el fin de lograr algún propósito.			
14	Participas con tus compañeros al realizar un trabajo.			
15	Muestras desprecio por alguno de tus compañeros (as).			
16	Te muestras provocador cuando buscas causar la reacción de algún compañero.			

Anexo N.º 3: Confiabilidad del instrumento

Test de percepción de conductas agresividad en el contexto escolar

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	20	100,0
Excluido ^a	0	,0
Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,806	16

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Agredes a puñetazos, bofetadas o patadas a tus compañeros.	18,30	31,589	,483	,937	,793
Empujas a propósito a tus compañeros.	17,95	30,471	,478	,967	,791
Arrojas objetos que tienes en el momento cuando tienes cólera.	17,95	32,787	,189	,917	,811
Escondes las cosas de tus compañeros (as).	18,25	30,934	,408	,785	,796
Rompes las cosas de tus compañeros (as).	18,35	28,239	,688	,960	,773
Pierdes algunas cosas y nunca las encuentras.	17,65	34,029	,121	,875	,810
En tus relaciones cotidianas dices una serie de insultos.	18,30	29,589	,613	,945	,781

Pones sobrenombres a tus compañeros con el propósito de ofenderlos.	18,40	30,358	,412	,937	,796
Te muestras intransigente (terco) ante una dificultad o disputa ocasionada.	18,00	31,263	,444	,915	,794
Incurres en actos difamatorios con el fin de hacer quedar mal a tus compañeros (as).	18,05	28,892	,644	,887	,778
Te muestras desafiante ante una llamada de atención.	18,35	32,976	,117	,894	,820
Te burlas de tus compañeros (as) por su condición física, forma de hablar, de vestir o por su lugar de procedencia.	18,25	29,461	,537	,799	,786
Te muestras amenazante con el fin de lograr algún propósito.	18,00	29,158	,596	,949	,781
Participas con tus compañeros al realizar un trabajo.	17,70	35,168	-,078	,691	,819
Muestras desprecio por alguno de tus compañeros (as).	17,90	29,358	,616	,902	,781
Te muestras provocador cuando buscas causar la reacción de algún compañero.	18,10	33,674	,127	,763	,812

Anexo N.º 4 - A: Estadística descriptiva del instrumento

Grupo control

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar	Varianza
ITEM1	42	0	2	.93	.513	.263
ITEM2	42	0	2	1.00	.663	.439
ITEM3	42	0	2	.83	.794	.630
ITEM4	42	0	2	.81	.634	.402
ITEM5	42	0	2	.62	.623	.388
ITEM6	42	0	2	.95	.661	.437
ITEM7	42	0	2	.81	.740	.548
ITEM8	42	0	2	.88	.633	.400
ITEM9	42	0	2	.98	.643	.414
ITEM10	42	0	2	1.05	.697	.485
ITEM11	42	0	2	.88	.705	.498
ITEM12	42	0	2	.95	.731	.534
ITEM13	42	0	2	1.07	.677	.458
ITEM14	42	0	2	1.57	.547	.300
ITEM15	42	0	2	1.00	.663	.439
ITEM16	42	0	2	1.10	.656	.430
N válido (por lista)	42					

Anexo N.º 4 - B: Estadística descriptiva del instrumento**Grupo experimental**

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar	Varianza
ITEM1	42	0	2	.93	.513	.263
ITEM2	42	0	2	1.00	.663	.439
ITEM3	42	0	2	.83	.794	.630
ITEM4	42	0	2	.81	.634	.402
ITEM5	42	0	2	.62	.623	.388
ITEM6	42	0	2	.95	.661	.437
ITEM7	42	0	2	.81	.740	.548
ITEM8	42	0	2	.88	.633	.400
ITEM9	42	0	2	.98	.643	.414
ITEM10	42	0	2	1.05	.697	.485
ITEM11	42	0	2	.88	.705	.498
ITEM12	42	0	2	.95	.731	.534
ITEM13	42	0	2	1.07	.677	.458
ITEM14	42	0	2	1.57	.547	.300
ITEM15	42	0	2	1.00	.663	.439
ITEM16	42	0	2	1.10	.656	.430
N válido (por lista)	42					

Anexo N.º 5: Instrumento de evaluación

Ficha de observación

Nº	Apellidos y Nombre	Agrede físicamente a sus compañeros			Desprecia y amenaza a sus compañeros			Insulta y pone sobrenombres a sus compañeros			Se relaciona agresivamente con sus compañeros			Observaciones
		S	AV	N	S	AV	N	S	AV	N	S	AV	N	
02														
03														
04														
05														
06														
07														
08														
09														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														
21														
22														
23														
24														

Anexo N.º 6: Vistas fotográficas



Sesión de aprendizaje N° 01 desarrollando el juego didáctico: “El tren ciego”, cuya finalidad tuvo mejorar la comunicación entre compañeros por medio de la percepción.



Sesión de aprendizaje N° 02 desarrollando el juego didáctico: “Memoria colectiva”, cuya finalidad tuvo mejorar la convivencia dentro de un grupo de estudiantes.



Sesión de aprendizaje N° 03 desarrollando el juego didáctico: “Bote salvavidas”, cuya finalidad tuvo ayudar a que el estudiante pueda conocerse y valorarse tal y como es él.



Sesión de aprendizaje N° 05 desarrollando el juego didáctico: “Orden en el banco”, cuya finalidad tuvo utilizar el diálogo para mejorar nuestros problemas dentro y/o fuera del aula.



Sesión de aprendizaje N° 07 desarrollando el juego didáctico: “Mi nombre es...”, cuya finalidad tuvo conocer y hacernos llamar por nuestros nombres para evitar los insultos o sobrenombres.



Sesión de aprendizaje N° 11 desarrollando el juego didáctico: “La estrella”, cuya finalidad fue conocer las características de sus compañeros y ver que todos somos iguales



Sesión de aprendizaje N° 14 desarrollando el juego didáctico: “Jugando y aprendiendo”, cuya finalidad fue conocer los objetos que hay dentro de aula y ver que función tienen en el contexto escolar.



Sesión de aprendizaje N° 15 desarrollando el juego didáctico: “Juego de disfraces”, cuyo objetivo fue Integrarse con sus compañeros y potenciar la comunicación asertiva dentro y/o afuera del aula.

tesis

by Cabanillas Valderrama Jhon Jairo

FILE	TESIS_JHON_CABANILLAS_N_2.DOCX (204.19K)		
TIME SUBMITTED	4-FEB-2019 11:30A.M.	WORD COUNT	11859
SUBMISSION ID	682440163	CHARACTER COUNT	65078

tesis

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.quadernsdigitals.net

Internet Source

2%

2

juegoseducativos.blogspot.com

Internet Source

1%

3

tesis.luz.edu.ve

Internet Source

1%

4

elialimar.laoctelera.net

Internet Source

1%

5

suite101.net

Internet Source

1%

6

repositorio.unemi.edu.ec

Internet Source

1%

7

www.ielapresentacion.edu.co

Internet Source

1%

8

ievillaflora2.wikispaces.com

Internet Source

1%

9

Submitted to Lord Byron School

Student Paper

1%

10

campus.fca.uncu.edu.ar

Internet Source

1%

11	contractuando.blogspot.com Internet Source	1 %
12	bibliotecadigital.usb.edu.co Internet Source	1 %
13	hermenciafuturaaatieza.blogspot.com Internet Source	1 %
14	elmundodelaestadisticamcev.blogspot.com Internet Source	1 %
15	forodeinvestigaciontaty08.blogspot.com Internet Source	1 %
16	u.jimdo.com Internet Source	<1 %
17	www.monografias.com Internet Source	<1 %
18	Submitted to Universidad del Rosario Student Paper	<1 %
19	licmonicafronti.com.ar Internet Source	<1 %
20	www.monite.org Internet Source	<1 %
21	dspace.utpl.edu.ec Internet Source	<1 %
22	www.fspugtaragon.org Internet Source	<1 %

23	repositorio.utn.edu.ec Internet Source	<1 %
24	app.kiddyshouse.com Internet Source	<1 %
25	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia Student Paper	<1 %
26	cd.dgb.uanl.mx Internet Source	<1 %
27	Fermo, Vivian Costa, Vera Radünz, Luciana Martins da Rosa, and Monique Mendes Marinho. "Cultura de segurança do paciente em unidade de Transplante de Medula Óssea", Revista Brasileira de Enfermagem, 2015. Publication	<1 %
28	www.telemundo47.com Internet Source	<1 %
29	www.buenastareas.com Internet Source	<1 %

EXCLUDE QUOTES ON
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES < 10 WORDS