UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

# FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

# ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

# JUEGOS DE ROLES PARA REGULAR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 263– HUARI, 2021

## TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL


**AUTOR**

**MIRANDA SERNA, BETZAYDA**

**ORCID: 0000-0002-7061-7669**

**ASESOR**

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA**

**ORCID: 0000-0002-4564-4681**


**HUARAZ – PERÚ**

**2023**

# EQUIPO DE TRABAJO


## AUTOR

Miranda Serna, Betzayda

ORCID: 0000-0002-7061-7669

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Huaraz, Perú

## ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derechos y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Huaraz, Perú

## JURADOS

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

# FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

**Presidente**

Taboada Marin, Hilda Milagros

**Miembro**

Palomino infante, Jeaneth Magali

**Miembro**

Tamayo Ly, Carla Cristina

**Asesor**

# DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO
## DEDICATORIA

A Dios por el cuidado y las bendiciones derramadas en nuestras vidas y que aún nos mantiene con vida y salud; a la Universidad Católica de Chimbote por haberme acogido en sus claustros, alimentándonos de sabias enseñanzas que me servirá para el futuro en mi vida profesional y sobre todo a los docentes de la Escuela Profesional de Educación Inicial, por haberme brindado sabiduría, siendo guía, orientador de conocimientos fructíferos para nuestra formación profesional.

**BETZAYDA**

## AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser el pilar fundamental en todo lo que somos, por permitirme llegar a este mundo tan especial en mi vida. Por los logros y los momentos difíciles que me han enseñado a valorarte cada día más.

A ti mi hijo. Gracias por el impulso que me diste porque tú fuiste mi motivo, mi felicidad, mi tristeza, me diste un motivo para seguir estudiando y ese esfuerzo te lo debo, para lograr un futuro mejor para ti. A un, a tu corta edad, me ha enseñado y me sigues enseñando muchas cosas de esta vida. Te agradezco por ayudarme a encontrar en lado dulce y no amargo de la vida fuiste mi motivación más grande para poder concluir con éxito este proyecto de taller, seguir esta etapa de mi vida, lo sé qué no fue tan fácil de estar lejos de ti.

# RESUMEN Y AGRADECIMIENTO

## RESUMEN

El estudio realizado surge del problema de conductas agresivas que muestran los niños y niñas; por lo que el objetivo fue, determinar en qué medida los juegos de roles regulan las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I Nº 263– Huari, 2021. La metodología implementada corresponde al tipo de investigación cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post test, la muestra de estudio estuvo conformada de 13 niños de 5 años; la técnica aplicada fue la observación y el instrumento la escala de estimación, producto del proceso de validación por juicio de expertos y la prueba piloto. El recojo y procesamiento de la información se realizó mediante la aplicación de la estadística descriptiva e inferencial; la prueba de hipótesis se sometió a la prueba de rangos de Wilcoxon. Los resultados obtenidos mencionan que, en el pre test el 76,9% de niños se encuentran en el nivel de medio, pero en el post test el 46.2% de niños alcanzaron disminuir al nivel bajo. Concluyendo que los juegos de roles regulan significativamente en las conductas agresivas en los niños de 5 años, con un valor de significancia de 0,001.

**Palabras clave:** agresividad, conductas, juego, roles, verbal

# ABSTRACT

The study carried out arises from the problem of aggressive behaviors shown by boys and girls; Therefore, the objective was to determine to what extent role plays regulate aggressive behaviors in 5-year-old children of the I.E.I Nº 263- Huari, 2021. The implemented methodology corresponds to the type of quantitative research, explanatory level, pre-design. experiment with pre and post test, the study sample consisted of 13 5-year-old children; the technique applied was observation and the instrument was the estimation scale, product of the validation process by expert judgment and the pilot test. The collection and processing of the information was carried out through the application of descriptive and inferential statistics; the hypothesis test was submitted to the Wilcoxon rank test. The results obtained mention that, in the pre-test, 76.9% of children are at the medium level, but in the post-test, 46.2% of children managed to decrease to the low level. Concluding that role plays significantly regulate aggressive behavior in 5-year-old children, with a significance value of 0.001.

**Keywords**: aggressiveness, behaviors, game, roles, verbal.

# CONTENIDO

1. Caratula……i

2. Equipo de Trabajo……ii

3. Firma de asesor y jurado…….. iii

3. Dedicatoria y agradecimiento …… ……..……iv

4. Resumen y abstract……...……...……vi

5. Contenido …….……viii

6. Índice de figuras y tablas …… x

I. Introducción……..……...……..... 1

II. Revisión de literatura……..…….…… 5

III. Hipótesis……. ……..……54

IV. Metodología……..……55

4.1 Diseño de la investigación…….. 55

4.2 Población y muestra…….……56

4.3 Definición y Operacionalización de las variables e indicadores……..……59

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos……...……..……61

4.5 Plan de análisis……...…….…….……63

4.6 Matriz de consistencia…….….65

4.7 Principios éticos……...66

V. Resultados……..67

5.1 Resultados ……...67

5.2 Análisis de los resultados…….77

VI. Conclusiones…….84

Aspectos complementarios…….86

Referencias bibliográficas……..……87

Anexos……94

# ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

## Figuras

Figura 1. Gráfico de barras de nivel de conductas agresivas en los niños antes de aplicar el juego de roles……67

Figura 2. Gráfico de barras del nivel de conductas agresivas alcanzadas durante las sesiones de aprendizaje por los niños de la muestra…… 69

Figura 3. Gráfico de barras de nivel de conductas agresivas en los niños después de aplicación el juego de roles……...……71

Figura 4. Gráfico de barras la diferencia entre las conductas agresivas antes y después de la aplicación de en lo juego de roles……..…..……73

Figura 5. Nivel y porcentaje alcanzado en la regulación de las conductas agresivas por los niños de la muestra……. 75

## Tablas

Tabla 1. Población de estudio…….……..……..56

Tabla 2. Muestra de estudio……..……..……57

Tabla 3. Matriz de Operacionalización de la variable……..…… 59

Tabla 4. Matriz de consistencia…….……. 65

Tabla 5. Nivel de conductas agresivas en los niños antes de aplicar el juego de roles……..…67

Tabla 6. Nivel y porcentaje de conductas agresivas alcanzadas durante las sesiones de aprendizaje por los niños de la muestra……..…….. 69

tabla 7. Nivel de conductas agresivas en los niños después de la aplicación el juego de roles…….71

Tabla 8. Diferencia entre las conductas agresivas antes y después de la aplicación de los juegos de roles……73

Tabla 9. Nivel y porcentaje alcanzado en la regulación de las conductas agresivas por los niños de la muestra……...…… 75

Tabla 10. Prueba de rangos de Wilcoxon……...……...……. 77

# I. INTRODUCCIÓN

En el contexto es muy cotidiano observar situaciones donde se observa conductas de violencia como propias de la cultura, así como como producto de la adaptación social. Por lo que, en el mundo moderno, los comportamientos agresivos se manifiestan de múltiples maneras, es por ello que se suscitan casos como: la delincuencia, sicariato, pandillaje, tráfico de personas, entre otros factores. Los actos y hechos que fomenten la agresividad se originan por una endeble educación y formación de las personas, los cuales se pueden dar en el hogar, la escuela o la sociedad. Se realizó esta investigación de este tema con el fin de aportar en la mejora educativa y que los maestros entiendan que los niños forman parte de un contexto en el cual encontramos infinidad de comportamientos a la hora de ejecutar juegos que pueden incrementar o disminuir su agresividad.

Con respecto a las conductas agresivas en los niños de 5 años se visualizan múltiples comportamientos y actitudes contraproducentes con sus demás compañeros de estudio, y en algunos casos con los mimos docentes, estas actitudes se perciben de manera física (golpes, empujón, etc.), verbal (insultos y gritos), también se da de forma psicológica (mediante humillaciones delante de los demás, o aislamiento por intimidación de otros compañeros, etc.)

El país de México alcanza niveles de agresividad, como lo determina el portal Milenio (2019) donde de acuerdo a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) “México ocupa el primer lugar internacional de casos de bulín en educación básica, ya que afecta a 18 millones 781 mil 875 alumnos de primaria y secundaria de escuelas públicas y privadas”. En el contexto escolar los índices de conductas agresivas se incrementan paulatinamente, es decir, desde la edad de 3 años hasta los 16. Las conductas agresivas se

determinan más profundas en primaria y secundaria hasta llegar al nivel físico y psicológico, también se pone en énfasis en el nivel inicial.

Es por esto que se deben implementar estrategias, métodos o técnicas que permitan su control, una de las formas es mediante el juego de roles, el cual se conceptualiza como un tipo de modelo que se desempeña como objeto intermediario, en otras palabras, plantea una representación de la realidad que va a permitir un abordaje de un entorno sin tensiones, en la mayoría de los casos lúdico, un intercambio de ideas entre los actores principales acerca de su misma realidad (Vela, 2018).

Ante esta situación descrita se planteó la interrogante de investigación: ¿En qué medida los juegos de roles regulan las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 263– Huari, 2021?. Esto permitió establecer el propósito general del estudio, el cual fue determinar en qué medida los juegos de roles regulan las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I N.º 263– Huari, 2021.

Asimismo, los objetivos específicos fueron: Identificar el nivel las conductas agresivas en los niños, de 5 años de la I.E.I. N° 263 Huari, 2021, antes de la aplicación de los juegos de roles. Diseñar y aplicar los juegos de roles para regular las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 263 Huari, 2021. Verificar el nivel las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 263 Huari, 2021, después de la aplicación de los juegos de roles. Contrastar la diferencia entre el nivel de las conductas agresivas antes y después de la aplicación de los juegos de roles en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Huari, 2021.

Este estudio se justifica por qué buscamos mejorar las conductas antes y después de la aplicación de los juegos de roles, que se encuentran en tres aspectos: desde el punto de vista teórico, se indagará y recopilará información sobre la variable de estudio, con la cual se elaborará un marco teórico actualizado, el mismo que servirá como fundamento para el estudio. Asimismo, este estudio servirá como fuente de consulta y futuro antecedente

para otras investigaciones son similar temática; desde punto de vista práctico, la finalidad del estudio es disminuir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I N.º 263– Huari, 2021, mediante la estrategia del juego de roles.

Desde punto de vista Práctico, la finalidad del estudio es disminuir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I N.º 263– Huari, 2021, mediante la estrategia del juego de roles. Para mejorar las relaciones interpersonales y la auto estima de los niños y niñas y puedan tener una mejor cálida de vida y poder tener futuros ciudadanos con calidad humana, solidarios, empáticos, asertivos que respeten y valoren a los demás con defectos y virtudes.

Por ende, se comprende que desde el punto de vista funcional la propia naturaleza del estudio permite que los niños mejoren en varios aspectos como la convivencia, tolerancia, asertividad, entre otros, que de manera colateral se relacionan con las conductas agresivas. Asimismo, el presente se convierte en un instrumento pedagógico para el desarrollo del área de Personal Social, así como de otras áreas, todo esto debidamente contextualizado, Por ende, se comprende que desde el punto de vista funcional la propia naturaleza del estudio permitirá que los niños mejoren en este aspecto.

Asimismo, el presente se convierte en un instrumento pedagógico para el desarrollo del área de Personal Social, así como de otras áreas; desde punto de vista metodológico, este aspecto recae sobre el instrumento de recolección de datos, el cual pasará por procedimientos de validez y confiabilidad.

Asimismo, la metodología implementada en el estudio corresponde al tipo de investigación cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post test, la muestra de estudio estuvo conformada de 13 niños de 5 años, hallados mediante el muestreo no probabilístico, por conveniencia; la técnica aplicada fue la observación y el instrumento de recojo de información la escala de estimación, producto del proceso de

validación por juicio de expertos y la prueba piloto. El recojo y procesamiento de la información se realizó mediante la aplicación de la estadística descriptiva e inferencial, con el apoyo de programas estadísticos, como fue el Excel y SPSS V. 21; la prueba de hipótesis se sometió a la prueba de rangos de Wilcoxon. Asimismo, el estudio se sometió a los principios éticos establecidos por la universidad como fueron: el principio de protección de protección a la persona, la libre participación y derecho a estar informado, la justicia y la integridad científica.

Los resultados hallados en el recojo de datos se obtuvo que, en el pre test el 76,9% de niños se encuentran en el nivel de medio de la conducta agresiva, pero luego de 13 sesiones de aprendizaje en el post test el 46.2% de niños alcanzaron disminuir al nivel bajo su conducta agresiva. En la prueba de hipótesis el valor de Z = -3.184[b] y la significancia bilateral es 0,001.

Concluye que, los juegos de roles influyo positivamente en la regulación de las conductas agresivas los niños de 5 años, siendo lo más importante luego de la aplicación de 13 sesiones con la aplicación de juegos de roles, que un buen porcentaje de niños alcanzaron disminuir sus conductas agresivas y pueden realizar trabajo en equipo, juegos, cumplir con órdenes de manera adecuada.

.

# II. REVISIÓN DE LITERATURA

## 2.1 Antecedentes de la investigación

### 2.1.1 Internacional

Chox (2018), realizó su investigación en Quetzaltenango titulada: Rasgos de personalidad y agresividad, cuyo objetivo general: Identificar los principales rasgos de personalidad y nivel de agresividad en estudiantes de Tercero Básico del Instituto Nacional de Educación Básica del Municipio de Nahualá, Departamento de Sololá. Además de ellos, emplea una metodología, también utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y análisis estadístico. Entre sus principales resultados el 100 % de los encuestados, el 18 % se encuentra en un nivel bajo de agresividad, mientras que el 55 % en un nivel medio y 27 % en un nivel alto. Finalmente, se llegó a la Conclusión del estudiante tuvo una percepción muy efectiva de La agresividad crea rasgos impredecibles en la personalidad humana, debido a que es un impulso innato, que si no se maneja bien se hace complejo con el pasar del tiempo.

Rubio y Veloz (2017), realizó su investigación titulada: La agresividad y su influencia en el bajo rendimiento escolar en los niños de 4 a 5 años de edad, en el Cantón Latacunga en el periodo 2016-2017; presenta como objetivo general: Determinar la influencia de la agresividad en el bajo rendimiento escolar de los niños y niñas en el nivel de educación inicial de la Unidad Educativa Isidro Ayora en el año lectivo 2016-2017. Dentro del proceso investigativo se utilizó una metodología mixta, tomando aportes tanto cualitativos como cuantitativos, y con la aplicación de instrumentos de recolección de datos como 10 la encuesta, entrevista y ficha de observación aplicada a padres de familia, docentes y niños del nivel de educación inicial. Finalmente, se llegó a la conclusión que la agresividad es un comportamiento

complejo que puede ser causado por factores genéticos como el comportamiento y factores sociales entre los que se encuentran la escuela, el entorno que lo rodea, la familia y factores paternos, él, hermana, hermano, tía, tío. Que la comunidad educativa desarrolle estrategias para prevenir e intervenir en las conductas agresivas e impulsivas que puedan presentar los niños.

Diaz (2016), en su tesis de licenciatura: El títere Muppet como estrategia metodológica para modificar conductas agresivas, en los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel inicial del centro educación inicial 31 de octubre, de la ciudad de Otavalo, durante el año lectivo 2013– 2014. El objetivo general fue: establecer la utilización del títere Muppet como estrategia metodología en el cambio de conductas agresivas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años del Centro Educación Inicial 31 de Octubre de la Ciudad de Otavalo en el año lectivo 2013-2014. la población estuvo constituida por 204 niños, docentes, padres y la muestra fue censal; la técnica empleada fue la observación y el instrumento, la ficha de observación. La conclusión a la que se arribó fue: Los y las estudiantes del centro de educación inicial, 31 de octubre tienen un comportamiento agresivo al verse atacados o vulnerados en sus actividades normales en clase.

### 2.1.2 Nacional

Vela (2018), realizó su investigación titulada: Aplicación de juego de roles con enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Hospital Amazónico de Yarinacocha – Pucallpa, 2018, presenta realizado como objetivo general: Demostrar que los juegos de roles utilizando títeres en el enfoque colaborativo mejora la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la I.E.I Cuna Jardín Hospital

Amazónico de Yarinacocha – Pucallpa, 2018. Además de ello, emplea una metodología por la investigación cuantitativa, nivel explicativo, de diseño pre experimental, El universo está conformado por 20 niños de 5 años, y la muestra se obtuvo por muestreo del tipo no probabilístico ya que esta muestra solo contiene 20 alumnos matriculados. La técnica que se utilizo fue la observación y estuvo como material de apoyo la lista de cotejo. La tesis tuvo como aplicación 7 sesiones y una prueba de pre test, entre sus principales resultados el 45% de los niños han obtenido una calificación C, El 50% de los niños obtuvieron una calificación de B, y el 5% tuvieron A. luego se procedió a realizar un post test que dio como resultado que el 75% de ellos obtuvieron en el proceso de aprendizaje A, el 20% tienen un logro previsto de B y el 5% de ellos con una calificación de C, Finalmente, se llegó a la conclusión,. Con estos resultados se puede decir que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado buenos resultados.

Chero (2018), realizó su investigación titulada: Aplicación del juego para la reducción de conductas agresivas en niñas y niños de 5 años del I.E.P. “Alexander Graham Bell” del distrito de Comas, presenta como objetivo general: Probar el efecto de la aplicación del juego en la conducta agresiva de los niños de 5 años del I.E.P. Alexander Graham Bell del distrito de Comas. Además de ello, emplea una metodología de enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es aplicada, de diseño cuasi experimental, Se seleccionó población estuvo conformado por 42 estudiantes, una muestra intencional de 20 niños de ambos sexos, La técnica que se utilizó para la obtención de datos es la observación en los niños. Entre sus principales resultados obtenidos indicaron que, en el pre test el 60% de niños se encuentran en el nivel moderado y el 40% en el nivel alto. Mientras que en el post test el 80% de niños y niñas alcanzaron el nivel bajo y el 20% en el nivel moderado. Finalmente, se llegó a la

conclusión contribuyen significativamente en la reducción de conductas agresivas y favorecer el desarrollo de conductas pro sociales y académicas, y por tanto reducir y prevenir los problemas de aprendizaje.

Díaz (2017), realizó su investigación titulada: El juego de roles como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2063 del Caserío de Chorobamba, Distrito de Marcabal y Provincia de Sánchez Carrión en el año 2015. Presenta como objetivo general: Demostrar en qué medida la aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica disminuye el nivel de agresividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión. Además de ellos, emplea una metodología pre experimental se tuvo una muestra de 21 niños de 5 años, tipo de estudio experimental, de diseño pre experimental, técnico de observación, de instrumento les aplicó una guía de observación. Entre sus principales resultados en el pre test, el 19.05% se encuentran en el nivel alto, un 57.14% en el nivel medio y el 23.81% en el nivel bajo. En el post test, el 23.81% están en el nivel medio y el 76.19% alcanzaron el nivel bajo. Finalmente, se llegó a la conclusión entre las más importantes podemos afirmar que: Se ha demostrado que los niños y niñas de cinco años del grupo experimental, han disminuido significativamente su agresividad.

### 2.1.3 Regional

Dionicio (2020), realizó su investigación titulada: Juego de roles como estrategia para regular las conductas agresivas en niños de 4 años de la institución Educativa Inicial Parroquial N° 1557 Señor De Pumallucay - Yungay, 2018, presenta como objetivo general: Establecer la influencia significativa del juego de roles como

estrategia en la regulación de las conductas agresivas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial N° 1557 “Señor de Pumallucay - Yungay, 2018. Además de ello, emplea una metodología de enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 23 niños y niñas de 04 años y la muestra fue censal. Para el recojo de información se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue una escala de estimación. Con respecto a su validación, se hizo a través de juicio de expertos y su confiabilidad mediante el Alfa de Cron Bach = 0,9887. Para la sistematización de datos y comprobación de hipótesis se utilizó la estadística descriptiva e inferencial. Entre sus principales resultados fueron: en el pre test, el 56% (13) de niños y niñas se ubican en el nivel alto. Finalmente, se llegó a la conclusión que el juego de roles como estrategia influye significativamente en la regulación de las conductas agresivas en los niños.

Marceliano (2018), realizó su investigación titulada: Caracterización de las conductas agresivas desde el enfoque socio-cognitivo que manifiestan los niños de 5 años, en la Institución Educativa N° 233, La Soledad de Huaraz, Provincia de Huaraz – 2018”, presenta como objetivo general: Describir las características de las conductas agresivas desde el enfoque socio cognitivo que manifiestan los niños de 5 años, en la institución educativa N° 233 "La Soledad" de Huaraz, provincia de Huaraz – 2018. Además de ello, emplea una metodología de nivel descriptivo, de tipo cuantitativo; diseño no experimental, como técnica la observación, instrumento de medición y recoger datos, la población y muestra estuvo conformado por 25 niños y niñas de 5 años. Entre sus principales resultados indican que, el 24% no pelea con sus compañeros, pues si bien se reflejan conductas agresivas físicas, verbales y psicológicas. Finalmente, se llegó a la conclusión existen varios tipos de conductas agresivas dentro de la

Institución Educativa, donde se realizó el trabajo de investigación y que es necesario aplicar estrategias para que disminuya las conductas agresivas en los niños de educación inicial.

### 2.1.4 Local

Anaya (2018), realizó su investigación titulada: Dramatización como estrategia para superar las conductas agresivas de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 248 de Carhuayoc– San Marcos, 2017, presenta como objetivo general: comprobar de qué manera la dramatización como estrategia permite superar las conductas agresivas de estudiantes de 05 años en la institución educativa N° 248 de Carhuayoc, San Marcos. Además de ello, emplea una metodología de diseño durante el proceso de muestreo, población y muestra estuvo constituido por 12 niños y niñas de 05 años, de tipo no probabilístico se aplicó la técnica de la observación para recopilar la información, la validez del contenido se realizó mediante juicio de expertos; los datos fueron analizados y procesados utilizando la estadística básica, Asimismo, para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba t de student. Entre sus principales resultados el 95% de intervalo de confianza determinó la prueba T, muestra relacionada. Finalmente, se llegó a la conclusión queda determinado que la dramatización como estrategia permite superar las conductas agresivas de los niños de 05 años en la institución educativa.

## 2.2. Bases teóricas de la investigación

### 2.2.1 Juegos de roles

#### 2.2.1.1. Definición

En la educación, es importante usar algunas estrategias para facilitar el aprendizaje de los estudiantes representando situaciones de la vida cotidiana. Por lo cual manifestaremos algunas definiciones sobre juego de roles:

Según Dionicio (2020), manifiesta que el juego de roles "es una estrategia muy utilizada en eventos educativos basados en los principios del aprendizaje experimental" (p. 16). Siendo estos la representación que pueden lograr con el personaje que gusten o también en el contexto que mejor le parezca. Ya que pueden simular el personaje que es de su agrado. Asimismo, los lleva a un mundo de fantasía.

Así mismo Moreno y Pallo (2017) menciona que los juegos de roles implican una forma compleja de realización al crear dos niveles conscientes entre el juego y la realidad, lo que no estudiamos desde el ámbito psicológico, sino desde la perspectiva comunicativa y los polisistemas, donde la complejidad entre el nivel de la mesa de juego y la aventura puede ser entendida y explicada en sus funciones principales.

También Campos y Quispe (2019), en sus aportes con respecto al estudio del juego de roles, "se considera como juego simbólico, juego con argumentos, juego en donde los participantes asumen roles o papel de protagonistas ante las asignaciones de funciones, de esta manera: los participantes actúan como si fueran otras personas y crean un mundo imaginario" (p. 23).

Donde pueden ser: maestros, educadoras, constructores, dependientes de tiendas, médicos, agricultores, en fin, pueden realizar de una manera simbólica cualquier actividad de los adultos.

Luego de lo expuesto se concluye que los juegos de roles son actividades lúdicas que planten la representación de la realidad de diversas situaciones en el aula, para un aprendizaje libre de tensiones y más significativo.

**2.2.1.2. Teorías**

Con respecto a las teorías en las que se fundamentan los juegos de roles, se consideran las siguientes:

**a) Teoría de Jerome Bruner y Catherine Garvey**

Esquivel (2018) manifiestan que, "por medio del juego los niños tienen la oportunidad de adiestrar las formas de conducta, sentimientos y pensamientos correspondientes a la cultura en que se desarrollan. El ambiente en que vive, proporciona posibilidades para el desarrollo de sus capacidades individuales" (p. 34).

Por lo que, por medio del juego, usando el "como si", que va a permitir que cualquier actividad se convierta en una actividad placentera para el niño. El juego de roles brinda un ambiente en el que los niños pueden aprender a solucionar problemas. De este modo, cuando los niños se enfrenten a problemas con mayor complejidad en el mundo real, lo aprendido durante el juego les causa grandes beneficios.

**b) Teoría de Guy Jacquin**

En la teoría de Guy señala que el juego es una constante de las etapas del niño e hizo un análisis a raíz de ello desde los 4- 15 años. Resumiendo, se manifiesta que

en la primera infancia los niños son descubridores y juegan a seguir a las personas, posteriormente a partir de los 7 a 9 años, a los niños les gusta demostrar que son superiores, el autor lo denomina la edad del despotismo. Posteriormente, desde los 10 años, los niños observan nuevamente a los mayores y quieren compartir juegos con ellos, busca el aprendizaje y sociabilización. (Esquivel, 2018).

Según los teoristas ya mencionados con ello se llega a una conclusión; donde los juegos de roles en el niño o niña es muy importante ya que permite desarrollar mejor la capacidad y con ello ponen mayor atención en las actividades programas por cada docente.

**2.2.1.3. Contribuciones del juego de roles al desarrollo humano.**

En este apartado cómo se presenta una integración de las aportaciones teóricas empíricas del estudio de las contribuciones del juego al desarrollo infantil que fundamenta conceptualmente el programa de fuego pro social- creativo que se propone.

Seguido en primer lugar cómo se describe el concepto de fuego que subyace a esta propuesta de intervención, es decir, las características que definen esta actividad: posteriormente cómo se presenta la síntesis integradora de las conexiones existentes entre el juego y el desarrollo infantil y, en último lugar cómo se reflexiona sobre las implicaciones de la adicción del juego simbólico para el desarrollo cognitivo y socioemocional.

**2.2.1.4. Características del juego infantil**

En este enfoque se define el fuego desde parámetros o características: seguidos placer, libertad, proceso, Axel, ficción, sociedad y esfuerzo No menos cognoscitivos y sociales como de las conclusiones de los estudios se desprenden

que el zorro cómo es actividad por excelencia de la infancia, es de una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano como ya que contribuye de forma relevante el desarrollo intelectual como afectivo emocional y social del niño el juego contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento del desarrollo humanos.

**2.2.1.5. El juego de roles como actividad de desarrollo cognitivo**

Desde Marcos teóricos de referencia diversos, Las observaciones de Piaget, Klein, Wallon o Vygotsky, entre otros como ha subrayado el relevante papel que el juego infantil desempeña en el desarrollo del pensamiento. Estos estudios Cómo, así como investigaciones posteriores a sus postulados confirman las positivas complicaciones de las actividades lúdicas en la investigación cognitiva del entorno físico y social, en la creación de áreas de desarrollo potencial en la evolución del pensamiento que conduce a las atracciones y en él en la creatividad. Seguido en el plano intelectual como a las investigaciones han sugerido que el desarrollo del juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas en el desarrollo de un pensamiento menos correcto y más coordinado punto de la integración de las aportaciones teóricas e hídricas de la investigación del fuego y sus relaciones con el desarrollo cognitivo Cómo se pueden proporcionar varias conclusiones emociones que se exponen a continuación.

**a) El juego de roles como un instrumento de desarrollo del pensamiento**

Piaget (1979) proporciona en su teoría la relación entre el pensamiento y la acción como planteado que las actividades motrices y sensoriales estén en la base del desarrollo de la inteligencia como ya que los juegos corporales y sensoriales son

un medio de ejercitación del pensamiento motor general. Seguido desde los primeros meses de la vida del niño, la acción sobre las cosas se convierte el juego obteniendo intenso placer al manipular y actuar sobre los objetos. Seguido por el fuego los niños descubren los efectos de sus acciones y realizan interminables experimentos a través de los cuales examinan las propiedades de la naturaleza de los diversos materiales que encuentran a su alrededor. Seguido es una actividad a través de la cual el niño reconoce la realidad externa independientemente de él. Seguido mediante la cual experimenta, conoce e investiga.

b) **El juego de roles como fuente de aprendizaje** El fuego es una fuente inestimable de aprendizaje, porque es contacto y conocimientos con el ambiente, porque jugando los niños experimentan e investigan. El niño aprende Mientras juega, debido a que en esta actividad obtienen nuevas experiencias, siendo una oportunidad para cometer aciertos y errores como para aplicar sus conocimientos y solucionar problemas. Seguido dos niños aprenden gran parte de conocimiento básico y muchas destrezas durante las actividades lúdicas como a través de los cuales aprenden observando a los demás participantes.

**2.2.1.6. Elementos de los juegos de roles**

Esquivel (2018) el juego de roles necesita de elementos que resultan indispensables para ser realizados.

- **Tema: l**a actividad da inicio con la decisión y planificación del tema que se va a desarrollar, si solo se va a tratar de un juego, lo deciden los participantes, sin embargo, si es parte de una actividad educativa, lo va a decidir el profesor. Se debe responder a la pregunta. ¿Cuál es la situación social?

- **Roles:** es aquí donde se va a definir los roles, estos los pueden decidir tanto los participantes del juego o pueden ser asignados por un líder. Se debe responder a la pregunta ¿Quiénes participan?
- **Materiales:** se debe determinar los materiales que, a utilizar, con el objetivo de completar las actividades, se debe responder a la pregunta ¿Qué se utiliza?
- **Acciones: e**s la demost**r**ación del argumento o sucesión de acciones no verbales y verbales. Se ejecutan dos tipos de acciones; acciones que van a corresponder al rol elegido esto se refiere a una interpretación del personaje y las acciones que van dirigidas a otros, es decir comunicación entre pares.
- **Elementos de orientación:** este punto se da cuando el juego de roles es desarrollado durante la educación, por ello para que las acciones sean claras, el docente tiene que hacer preguntas que guíen y aclaren el rol de los personajes que están participando, estas preguntas pueden tener una sola opción o ser de opciones múltiples. Como, por ejemplo. ¿El personaje es agradable?
- **Medios simbólicos**. Son de tres tipos: representación, se representa actos propios o de terceras personas, por medio de objetos que realizan su misma función. Un ejemplo de ello es, un lapicero se utilizará igual, sin necesidad de cambiarle el concepto; de sustitución, se utilizan suplentes que realizan la misma función de la cosa que lo reemplaza. Un ejemplo de ello es, un palo que representa un caballo que cabalga; y de esquematización, esta evidencia la representación por medio de un plan, orden a realizar y cantidad de elementos. Un ejemplo de ello es, el realizar flechas en el piso como representación secuencial de acciones.

Los elementos son de suma importancia en los juegos de roles ya que con cada uno de ellos se podrá realizar una adecuada actividad siempre en cunado no se olviden de un elemento porque sin ello será imposible hacer la actividad de manera integral.

**2.2.1.7. Características de los juegos de roles**

Las características de los juegos de roles según Sepúlveda (2019)

- Carácter simbólico

  La acción del juego, enfocado al sentido real, se logra cuando se ejecuta una acción y se supone otra, Se hace uso de un objeto y tiene en cuenta otro, en otras palabras, se realiza la acción en un carácter simbólico.”

- Los argumentos

  Tienen un rol en el juego, con la razón que en esencia cumpla con los deberes que este hace y causa la validación de cada una de sus capacidades en relación a los otros integrantes. De igual forma, los niños y niñas revelan toda la realidad que la rodea de acuerdo a su ambiente.

- Los contenidos

  Son algunos de los actos que se da en los roles que interpretan, los principales problemas entre las niñas y niños parten de la posesión de un objeto con el que tienen que realizar dicha acción. Se estudia con reiteración “niña” con distintas “madres”, distintos “médicos” o “un paciente”.

- Interrelaciones reales

  Son las distintas relaciones que los niños y niñas plantean para llegar a un acuerdo común con las razones que cada uno desarrolla con otros, aparte de argumentos, la disposición de roles y otros, discutiendo los acuerdos

tomados o los posibles problemas que lleguen a aparecer durante o finalizado el juego.

Cada uno de las características de dicho tema ayudan a la realización correcta, por ello es fundamental conocer cada característica para así desarrollar mejor un juego de roles y así no se podrá desarrollar una mala actividad en clase.

**2.2.1.8. Beneficios de los juegos de roles**

Las actividades que involucran los juegos tienen gran importancia en la vida de los niños en edad infantil y el efecto que tendrá en su futuro, es por ello que en educación inicial los juegos de roles sociales se vuelven una actividad con la capacidad de potenciar los aprendizajes que proporcionan la oportunidad de crecer en todos los aspectos, siendo un gran aporte para el futuro adulto conduzca una vida de calidad.

Para Denies (1988), citado por Moreno y Pallo (2017) indicó que se conoce la importancia del juego para el niño por medio de la práctica, los niños refuerzan sus aspectos cognitivos y físicos. Sin embargo, solo los juguetes no deben ser los protagonistas. Se menciona el juego de roles, como aquel que lleva a cabo el niño sin que reciba la dirección de nadie; un ejemplo de ello es: cuando juegan a ser maestros, médicos, superhéroes o padres. Es importante destacar que por medio de actividades lúdicas aparecen sus intenciones de destruir o construir, surge su subjetividad, sus pasiones y deseos. Igualmente puede practicar solo o acompañado y habitualmente sirve para volver a crear alguna escena vivida, afrontar situaciones, revivirla y solucionar los diferentes conflictos que puedan presentarse en el desarrollo del juego.

Dichas actividades lúdicas como es el juego de roles va a explorar la imaginación en especial de los niños y niñas sin algún tipo de limitaciones, esto va a permitir que los padres lleguen a conocer y comprender de mejor manera a los niños en su infancia, previniendo de este modo que en la adolescencia se tenga una mentalidad cerrada, acompañado de actitudes no deseadas. Estas actitudes son propias en las primeras etapas de la vida de un niño, más allá de jugar a ser grande, el niño por medio del juego puede llegar a experimentar nuevas percepciones que van a beneficiar su desarrollo de nuevas formaciones psicológicas. Esta actividad tiene beneficios como favorecer la imaginación, ya que va a permitirle al niño conocer el ambiente en el que se desarrolla, ver el comportamiento de los hombres y conseguir un nuevo lenguaje para imitar los comportamientos de sus padres, por esto es necesario tener cuidado en como actuamos frente a los niños. De esta forma se le enseña al niño a observar otros puntos de vista, esto le ayudará a ser más flexible para solucionar problemas y al tratarse de un juego en grupo, va a aprender a trabajar en equipo. El jugar a ser otra persona le permitirá al niño estimular el desarrollo verbal, corporal y social, las facultades expresivas, proponiendo reglas y patrones que, al intervenir la imaginación, son mucho más interesantes. Desde niños por medio de la imitación, empiezan a repetir acciones de los adultos y su lenguaje, este proceso inicia entre los 2 a 3 años y se extiende hasta la etapa preescolar y primera infancia.

Sepúlveda (2019), argumenta que el juego de roles invita a los alumnos a intervenir desde otro punto de vista, además tienen varias bondades que deben explotarse al máximo con este juego: motiva a la participación espontánea, despierta el interés, desarrollar habilidades escénicas, incrementar los

conocimientos de forma práctica y fomentar la convivencia grupal. Se debe proponer a los alumnos representar de manera improvisada y libre un rol previamente marcado, el cual debe contemplar un contexto, personaje y problemática determinada, se aconseja no interferir con la realización de esta actividad para no alterar la comprensión de esta actividad didáctica. Este recurso va a permitir tener ventaja que favorezca el análisis de distintos problemas y motive a una participación grupal adicional a ello propiciar seguridad a los intérpretes, espontaneidad y habilidades comunicativas.

En esta misma línea también cita a Díaz (2017) quien manifiesta que la línea que divide la edad preescolar y escolar es sumamente importante para la actividad cognitiva del menor en las etapas subsiguientes a su desarrollo. Conforme a los datos psicológicos, neurofisiológicos, neuropsicológicos, esta edad se considera como crítica. Es durante esta esta edad, que los mecanismos cerebrales que regula la actividad del niño tienen un significado específico. Justamente en esta edad estos mecanismos cerebrales logran cierto nivel de madurez, lo cual asegura el aspecto voluntario y selectividad de las funciones psicológicas superiores. De igual forma, se confirma que la actividad cerebral está conformada y desarrollada a partir de la actividad psicológica.

Por el juicio de los autores, el desarrollo psicológico neurofisiológico y neuropsicológico en la edad preescolar constituye el cimiento fundamental para los siguientes aprendizajes y se debe desarrollar al máximo en los niños y niñas de esta edad.

### 2.2.1.9. El juego de roles como elemento actitudinal

Esta actividad de juegos sociales incide de manera más perceptible y directa, por medio de la interpretación de alguien que no está ligado a él, el infante desarrolla un mejor nivel de sociabilidad, empatía, y de tolerancia. Así mismo, los juegos de roles es un recurso para vivenciar situaciones que aún en la sociedad son consideradas como tabús, orientación sexual, como el racismo, etc. Con estas situaciones se invita a los niños y niñas a encontrar soluciones para esos temas a raíz de prácticas que acontecen en la sociedad. Asimismo, según Acuña (2019) esta actividad condice la personalidad de los niños y niñas de educación inicial con el desarrollo de:

- **La Empatía**

  Siendo los mejores beneficios que traen los juegos de roles es que los niños y niñas pueden aprender a ponerse en los zapatos del otro , a ponerse en el lugar de alguien completamente diferente a sí mismo y comenzar a plantearse qué siente el resto en situaciones que en principio son ajenas, pero que a otras personas les pueden resultar frecuentes. De este modo, aprender a plantearse si alguna de sus actitudes o palabras que para él no son sino un motivo de burla, puede que para alguien en una situación distinta a la suya sean muy hirientes, por medio de la incorporación de personajes y el juego de roles se vive esa realidad y los infantes adquieren actitudes distintas a las que habitualmente los niños y niñas por su ingenuidad son espontáneos.

- **La socialización**

  La analogía entre los niños y niñas, en semejanza de términos, incentiva la unión y participación en grupo ya que no se trata de un juego de competencia,

por el contrario, se necesita de todos los miembros del grupo, por otro lado, de forma individual no se puede efectuar la acción. De este modo, el niño y niña puede incorporar como la asistencia, la relación con los demás, alianza, que trasladan a progresar más allá de lo que se podría llevar a hacer trabajando individualmente.

- **La Tolerancia**

Al concertar los dos elementos presentados con anterioridad s se incentiva a los niños y niñas a no objetar lo que les es extraño en un inicio incentivando la aceptación de la diversidad tanto ideológica cómo cultural, como parte del mundo que le circunda y aceptarla como un mecanismo que mejora de sus propias situaciones experimentadas. La necesidad de la cooperación con sus compañeros y compañeras, de la creación de vínculos de empatía, junto a la presencia permisible en estos juegos de componentes ajenos al ambiente que lo rodea, le puede ayudar a reflexionar sobre los beneficios del contacto con personas de diferentes culturas, creencias, razas.

### 2.2.1.10. El juego de roles como estrategia didáctica en la educación infantil

Acuña (2019) manifiesta que es de suma importancia considerar el valor del juego en la educación infantil como un fundamento importante del aprendizaje y proceso de las niñas y niños, donde su valor psicopedagógico va a permitir un crecimiento armonioso del cuerpo, la afectividad, la inteligencia, la sociabilidad y creatividad. Por ello es la clave para desarrollar adecuadamente la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí, como ser un recurso para la apropiación de los aprendizajes y pueda darse de forma voluntaria y espontánea, darse de manera organizada siempre que se respete el inicio de la motivación.

Como bien determinó Anaya (2019) respecto al juego en la educación infantil es la actividad logra divertir e interesar más, así mismo conforma un elemento fundamental para el avance de la configuración y potencialidades de la personalidad adulta. Por medio de esta se liberan tensiones, se muestra creativo y espontáneo, desarrolla habilidades. El juego se practica en libertad y por placer, ya que en todas estas situaciones se explica que el juego forma parte de una estrategia bastante útil en un enfoque didáctico.

Acuña (2019) señala que los niños y niñas, desde sus primeros meses de vida realizan actividades lúdicas practicando funciones determinadas, conociendo y obteniendo dominio de su propio cuerpo, partiendo del contexto cultural y social en el que están inmersos. Con el paso del tiempo el niño y niña se va adaptando al ambiente que lo rodea, donde cualquier tipo de actitud y conducta adulta se va convirtiendo en influencia para el niño o niña, al punto en que van configurando la estructura caracterológica de la persona, en el planteamiento de sus expectativas en relación al mundo, y en la determinación de su actitud con a otras personas.

Como manifiesta Díaz (2017) por medio del juego se podrá incluir estímulos positivos en el transcurso de aprendizaje y enseñanza, avivar el interés de las chicas y las chicas por aquellos temas que se van a tocar a lo largo de cualquier programa de formación. De este modo se logrará mejorar el trabajo desde una vertiente doble:

- Motivar a los estudiantes, avivando su interés por conocer los contenidos que han de emprender a lo largo de la enseñanza.
- Agilizar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de las disciplinas académicas, impulsando el aprendizaje significativo y personalizado.

Aparte se debe entender que el niño aprende jugando y es así que crea. Su imaginación, fantasía, transforman un objeto en otro en su mundo de juegos; les dan a las cosas una vida distinta, le brindan otra realidad a la que puede imaginar el adulto. Se debe comprender que los niños y niñas son seres que se desarrollan en ambientes sociales, cuyo desarrollo va a depender de la calidad de relaciones con su familia, entorno, compañeros y otras personas que, por medio de las experiencias sociales, aportaran al desarrollo de cada uno ellos.

**2.2.1.11. Dimensiones de la variable**

**a). Planificación**

Campos y Quispe (2019) "es el proceso metódico diseñado para obtener un objetivo determinado. En el sentido más universal, implica tener uno o varios objetivos a realizar junto con las acciones requeridas para concluirse exitosamente" (p. 15).

Por lo que está referido a la previsión de capacidades, estrategias, medios y materiales, para poder realzar la acción pedagógica.

**b). Elaboración**

Según López (2010), Es la capacidad del individuo para formalizar las ideas, para planear, desarrollar y ejecutar proyectos. Es la actitud para convertir las formulaciones en soluciones prometedoras y acciones decisivas, es la exigencia de llevar el impulso creativo hasta su realización.

En otro sentido la elaboración es la capacidad de profundización y detenimiento en la consolidación de una idea, es la búsqueda de perfeccionamiento y precisión de la acción.

**c). Ejecución**

Según Campos y Quispe (2019) menciona que, “En esta parte se ponen en acción todos los elementos planificados con los mismos estudiantes, quienes participan en la construcción de aprendizajes” (p. 13).

Esta ejecución o desarrollo está referido a la actividad de construcción de aprendizajes que realizan los niños y niñas con el apoyo de medios y materiales, bajo la guía de la docente de aula.

### 2.2.2. Conductas agresivas

#### 2.2.2.1. Definición de la conducta agresiva

El estudio de la conducta pro social en el ámbito de la psicología no es reciente, Pero ha sido en las últimas décadas cuando han proliferado numerosos trabajos referido a este tema. Seguido son diversos las definiciones teóricas desarrolladas del concepto de la conducta personal y si bien la mayoría de ellas incluyen la idea de conducta social positiva como sin embargo como este nivel de acuerdo desaparece cuando se intenta caracterizar el concepto con mayor procesión.

Seguido se discute abiertamente sobre sí debe o no debe incorporarse consideraciones de carácter motivacional en el en la definición del concepto. Seguido está distancia permite distinguir dos tipos de conductas sociales Positivas las conductas pro sociales que suponen un beneficio mutuo para los dos partes implicadas en la relación interpersonal y las conductas pro sociales que solo benefician a una de las partes. Seguido debido a esta diferencia diferenciación surge el criterio motivacional que plantea la dicotomía de motivacional del comportamiento social.

Serrano (2010) indica que, “son un modo de actuar de una persona que refleja su incomodidad, su insatisfacción y muchos otros sentimientos que en su mayoría son mal canalizados o mal aprendidos por lo que son violentas, físicas, verbales, psicológicas, sexuales, etc.” (p. 18).

Asimismo, Pearce (2005) hace referencia que, “puede englobar un conjunto de síntomas que van ligados a la ira que es más egocéntrica y egoísta de todas las emociones; ya sea por celos de otros con la docente, que genera sentimiento de ira, entre otros” (p. 35).

Según Silva (2018) manifiesta que, “la agresividad es una de las tácticas al servicio de la competición social, una de las habilidades normales del repertorio comportamental humano que van dirigidas a obtener saldos favorables en las interacciones conflictivas (es decir, ganancias/ perdidas, victoria/ derrotas)” (p. 23). La frontera entre agresión y violencia se suele situar precisamente en el criterio del daño físico. Aunque esa distinción es muy imprecisa, no es necesario causar lesiones físicas para conducirse de manera agresiva: con producir merma, molestias o perjuicios de cualquier tipo en los demás es suficiente, las conductas agresivas pueden verse favorecidas en individuos con elevada impulsividad.

Así mismo Valencia (2019) menciona que, “Son los comportamientos intencionales de los niños pueden ocasionar daño ya sea psicológico o físico. Dentro de ellos se encuentra la burla de ellos, pegar a otros, ofenderlos, hacer rabietas” (p. 23). Así como están relacionados con lo que los niños pueden gritar, golpear a otro, puede ser haciendo uso de palabras no adecuadas, de esta manera podrá llamar la atención de otras personas.

### 2.2.2.2. Teorías de apego

Desde sus inicios, la teoría del apego ha sido una teoría transcultural interesada en el bienestar humano, con relevancia en la práctica clínica que tiene sus raíces en la biología Y es susceptible de ser probada empíricamente. Seguido esta serie de características la hace única entre las teorías psicológicas y es probablemente a lo que debe su gran y creciente popularidad. Seguido en la época actual, en un mundo que qué se enoje, estamos conscientes de la necesidad de tomar en cuenta las influencias contextuales sobre la conducta, incluyendo la cultura, aun cuando intentamos crear una teoría y señalar prácticas de utilidad clínica.

Seguido al mismo tiempo es imposible dejar de considerar el nivel de sufrimiento psicológico humano, la ubicación del trauma y las dificultades que enfrentan los niños y los adultos las necesidades de los humanos deben ser atendidos. Seguido hay una verdadera necesidad de que las prácticas traten en forma real tanto con la sustancia de la perturbación como que estén “basadas en evidencias". Seguido la teoría del apego promete eso y lo han hecho así desde el inicio.

**a) La teoría del apego como una teoría transcultural**

Valentine (2017) Igual que sucedió con la teoría psicoanalítica clásica, se ha dicho que la teoría del apego tiene una tendencia cultural basada en la cultura blanca de Europa del Norte. Seguido en el caso de la teoría del apego está crítica resulta sorprendente por varias razones. Seguido primero, porque se derivó originalmente de estudios de animales, especialmente primates no humanos, por lo tanto, más allá de ser una teoría humana, es incluso una teoría entre especies.

Además, la primera aplicación empírica de la teoría de Bowlby fue la del estudio en la Uganda rural de Ainsworth, lo más lejano del norte de Europa que uno se pueda imaginar. Seguido la mayoría de las ideas acerca de la relación entre la calidad de apego y la capacidad de responder con sensibilidad por parte de los progenitores deriva de ese análisis. Siguiente estudio de Ainsworth fue con una muestra del centro de Baltimore, en la que la mayoría era de raza negra. Seguido solo después de ese de este se hicieron nuevos estudios con nuestras norteamericanas y del norte de Europa de clase media.

**b) La teoría del apego y el interés en el bienestar humano**

Vela (2018) Cómo han sido el caso con otras teorías psicoanalíticas, la teorización de Bowlby inició con un problema clínico. Seguido en ese tiempo él estaba trabajando con un grupo numeroso de “ladrones juveniles” a lo que en la actualidad probablemente uno se refiere refería “con problemas de conducta". Pero haber distinguido un problema común, la falta de cuidado en la vida temprana, a la que llamó “carencias maternas”.

En un sentido, todo su trabajo durante las siguientes cuatro décadas se pueden considerar un esfuerzo por examinar rigurosamente está hipótesis. En el camino, sin embargo, nunca perdió de vista su objetivo: mejorar la vida de esos niños tanto en términos de prevención como en una mejor comprensión y tratamiento clínico. Desde muy temprano encabezó un reporte para la Organización Mundial de la Salud para llamar la atención hacia las privaciones y carencias de cuidado en los primeros meses de vida y su papel en la generación de problemas para los niños.

**c) Teoría comportamental según Buss**

Junco (2019) propone la agresividad es una variable de la personalidad, un tipo de respuesta fuerte y firme. Esta refiere que la agresividad es un hábito de agredir, lo agrupa de acuerdo a sus particularidades y estilos como activo- pasivo, físico-verbal, directo-indirecto. Dispone de diversas maneras de usar la agresión que cambia de acuerdo a la circunstancia y momento. Por ejemplo, en el estilo físico-verbal, el individuo que se caracteriza por ser pasivo y no agresivo verbalmente, puede atacar e incluso puede llegar a asesinar. Sin embargo, se encuentra con más frecuencia al sujeto que regaña, critica y tal vez amenaza, pero no ataca físicamente. Esta teoría nos demuestra que todo lo que lo aprendido por el ser humano es social, así sea por o imitación u observación, así como se obtiene distintas conductas solo con ser observadas, la agresión no llega a ser un caso ocasional, por eso la agresividad no es más que una conducta aprendida, que es repetirá muchas veces y evidencia en base a lo observado siendo influenciada por el ambiente social.

- **Mecanismos que originan la agresión:**

  Los mecanismos que resaltan el aprendizaje por el aprendizaje, observación y por práctica directa. La influencia del modelo social y familiar que evidencian conductas agresivas y brindan a éstas un valor positivo serán, en conjunto con los modelos que vienen de los modelos simbólicos transmitida gráfica, los medios de comunicación o verbalmente, los responsables de que la agresión se propague y moldee. El modelo demostrará mayor eficacia si están en presencia de otras condiciones que direccionen al observador a imitarlo, así como que el observador esté dispuesto a proceder de forma

agresiva y que el modelo sea reconocido como figura significativa e importante.

- **Mecanismos instigadores de la agresión:**

  Así mismo el estar predispuesto a los modelos agresivos, que tienen por sí mismos un resultado instigador, se involucran otros procesos como la relación del modelado con la justificación de la agresión por el modelo como socialmente legítima (función desinhibitoria), las consecuencias reforzantes (función discriminativa) y la aparición de activación emocional y la manifestación de procedimientos o instrumentos específicos para causar un daño. El haber experimentado el acontecimiento de aversión, como una situación de estrés, una frustración, un ataque físico, insulto o amenaza, pérdida de reforzadores o impedimento de una meta.

  Mecanismos mantenedores de la agresión:

  Los mecanismos que se les quiere llamar como reforzamiento externo directo, por ejemplo, disminución de una estimulación aversiva, recompensas materiales/ sociales, el reforzamiento vicario y el autor reforzamiento. Se destaca de igual forma un grupo de mecanismos de carácter cognitivo denominado neutralizadores del auto condenación por agresión, estos actúan para mantener entre los que recoge: la mitigación de la agresión por medio de comparaciones con ataques de mayor gravedad, muchos de ellos justificados por principios religiosos, relegación de la responsabilidad, se comparte la responsabilidad, se deshumaniza a las víctimas, se le atribuye culpa a las víctimas, amaño de las consecuencias y

se produce una desensibilización graduada por exposición repetitiva a situaciones violentas.

**d) Teoría de la frustración-agresión Dollard y Miller**

Se propuso que el comportamiento agresivo surge a consecuencia de una meta interferida o bloqueada, la designada agresión instrumental. La frustración, es entendida como la interferencia a la respuesta-meta instigada en su tiempo adecuado para la secuencia conductual, de esta forma se da el ambiente necesario para que la agresión se hiciera presente. La carencia no induce a la agresividad menos que estas imposibiliten que el sujeto logre la satisfacción por medio de este. El comportamiento agresivo está en relación de la cantidad de satisfacción que sienta el sujeto disgustado y se haya adelantado a través de un objetivo que se marcó y su grado de expectación con respecto a su logro: cuanto más sea la cantidad de satisfacción frustrada y la cantidad de expectativa de beneficio más grande, la inclinación a causar daño será mayor. Sin embargo, la agresión puede ausentarse en los casos en los que el individuo reprima la respuesta por una tendencia agresiva débil o por miedo al castigo y posteriormente a este planteamiento, se le agrega un motivo racional ya que la frustración no siempre direcciona a la agresión directa: ya que debe tener ciertas maneras de reaccionar ante un hecho frustrante.

**e) Teorías Sociológicas de la Agresión Durkheim**

El causante que determina la agresión y otra circunstancia socio ambiental no se encuentra dentro de los estados de conciencia individual, sino en las acciones sociales que la superan. El grupo social es un grupo de personas que, para calmar la amenaza del sumo estrés, lleva con fuerza a sus miembros

individualmente. La agresividad social es de dos tipos: individual, este es simple y predecible, especialmente cuando los objetivos son del tipo individualista y material, también puede ser grupal. Esta última no puede ser predicha tomando como base la guía educacional recibida por los individuos, sino que es predicho por el sujeto colectivo, o también llamado "otro generalizado", este es respetado más que a sí mismos y hacia el cual dirigen sus acciones.

Para Berkowitz (1993, citado por Junco, 2017) el impulso principal relacionado con un afecto negativo constituye la primera fase de una actitud agresiva, pero no necesariamente es así siempre. De hecho, las guías motoras, la ira y pensamientos hostiles dados en este estadio son rudimentarios. A diferencia de los procesos cognitivos que tienen lugar son los decisivos de la conducta que presentará el individuo.

**f) Teoría propuesta por Albert Bandura**

El procedimiento del aprendizaje social, un sujeto que lleva a cabo una personalidad idónea y esta se dará solamente en caso se encuentre expuesta a buenos modelos, además debería ser reforzada por ser un comportamiento oportuna.

No obstante, un ambiente inadecuado para el aprendizaje dará como consecuencia una personalidad inadecuada. Bandura (1973, citado por Junco, 2019) es un conductista, él está conforme con la iniciativa de que la personalidad está constituida por la suma de cada una de las conductas aprendidas, empero que rompió con el behaviorismo clásico de 2 maneras primordiales: los individuos juegan un papel una y otra vez activo en la votación de sus propias actividades, en vez de que la sociedad de aprendizaje actúe sobre el individuo en estado pasiva.

Se le da más grande hincapié a el valor de la capacidad cognitiva. Explica que el aprendizaje ambiental es una ejemplificación de decisión mutua: no solo el ambiente de aprendizaje social es modificado por las conductas del sujeto, si no que el comportamiento de una persona es aprendido.

- Imitación:

  La imitación es la acción de hacer conductas antes observadas, es un procedimiento fundamental de aprendizaje, en particular para los chicos pequeños; por esto la imitación pertenece a los medios más habitualmente aprendidos como conductas sociales. Si la imitación frecuenta implicar un modelo de la vida real, así sea los papás, además existe un segundo tipo de modelo: es el simbólico, este ejecuta cada vez más predominación, debido a los adelantos tecnológicos.

- Castigo:

  Es una técnica convincente de persuasión, que es habitualmente usada en un intento de añadir el comportamiento social y de restar el comportamiento poco social. El castigo que se emite tiene efectos deseables como no deseables en el comportamiento de los chicos, este es invadido por las emociones que proceden de la culpa y el elaborado de ser sorprendidos y por efecto castigados por los papás; su contestación podría ser productivo en cierta forma mediante un castigo justo y una disculpa. Hay datos que señalan que el castigo puede provocar efectos tanto positivos como negativos en el desarrollo social. Bandura (1973) citado por Junco (2019) muestra que, al hacer un control, el infante que ha sido castigado muestra un

comportamiento agresivo, no bastante diversas a esas conductas que se desea combatir.

Dichas teorías ayudan a ver cuáles son los comportamientos de los escolares y asimismo diferenciar las distintas conductas que tienen ellos, ya que algunas conductas son aprendidas y para poder mejorar se debe captar a tiempo para poder mejorar dicha conducta.

**2.2.3.3. Componentes**

Según Gutiérrez (2018) define la agresividad como un tipo de respuesta, esto quiere decir que no solo está referida a un tipo de comportamiento en específico, sino que también se manifiesta por medio de un tipo de respuesta o un grupo de comportamientos instrumentales, que se produce para alcanzar un objetivo, este se relaciona a trasgredir los derechos del otro o lastimar, también esta puede ser desarrollada en componentes de la conducta, por ello es necesario indicar las respuestas verificables de agresividad (Componente motor), la sentimental (componente afectivo), respuestas subjetivas y respuestas ocultas como los pensamientos concerniente a la situación que se está desarrollando (componente cognitivo). El comportamiento agresivo al igual que muchas otras conductas humanas, están compuestas por elementos de distinta naturaleza que son de suma importancia para analizar porqué se desarrolla estos comportamientos y delinear estrategias e intervenir. Son tres componentes:

- Componente cognitivo: Consisten en aquellas reacciones que ocurren por debajo de la piel, en otras palabras que forman parte del sistema cognitivo, aquel que ha ido desarrollando el individuo a través del tiempo, por ello los individuos con alto nivel de agresividad tienen ideas y creencias que apoyan

su accionar, por tanto estas creencias reducen el grado de asignación de responsabilidad al causar daño sobre la otra persona; los sesgos cognitivos ocasionan que la capacidad del individuo de procesar la información se vea alterada, y puede desarrollar una visión de vulnerabilidad de él mismo, y causando una alta predominancia de emociones negativas, entre ellas la ira y hostilidad. Por ello, el sistema cognitivo ha ideado sesgos que modifican el procesamiento de la información, por lo que la percepción que desarrolla la persona sería de vulnerabilidad frente a la sociedad.

- Componente afectivo o evaluativo: La reactividad relacionada a la agresividad, es el mejor ejemplo de este tipo de casos, está estrechamente relacionada a las respuestas emocionales de cólera, inquietud, rabia, frustración muchas veces ligada al temor, estos sentimientos suelen cegar al individuo y lo llevan a efectuar comportamientos hostiles con el resto de personas. La agresividad es la respuesta a un estímulo de estrés y la falta de habilidades sociales desarrolladas por el individuo que le permitan un buen manejo de su estado emocional.
- Componente conductual: Es la respuesta que se observa en las situaciones de agresiones como las manifestaciones motoras que, ejecutadas de un sujeto hacia otro, es decir las que son realizadas por medio de golpes, empujones y puñetes; desde esta muestra la manifestación motora llegaría a ser actividades motoras corporales como los puñetes, empujones, y respuestas motoras verbales, amenazas e insultos.

Los tres componentes de dicho tema ayudan a comprender las conductas de un escolar, porque cada uno de ellos explica de cómo se desarrolla el

comportamiento en cada niño o niña con ello se podrá dar una solución ante el problema.

**2.2.3.4. Características de las conductas agresivas**

Quispe (2018) menciona que entre las principales características que posee un agresor están:

- La carencia de empatía, en otras palabras, es una persona incapaz de ponerse en la posición de otra persona.
- No reflexiona en que sus actos tienen la capacidad de afectar a otra persona.
- Otra característica resaltante es la baja autoestima que posee el agresor, desfoga su ansiedad y frustración con personas más débiles o bajo su percepción son vistas así.
- No saben manejar su frustración, son incapaces de ver sus propias deficiencias, no tienen la capacidad de resolver problemas, es un mal perdedor, así como mal ganador. El único manejo de sus conflictos los realiza bajo violencia, así mismo tienen una necesidad constante que todo sea realizado a la inmediatez, deseando lograr su recompensa de prisa y con un mínimo esfuerzo.
- Busca reconocimiento de sus amigos constantemente, busca demostrar que es fuerte, que produce miedo, se salta las reglas y es prepotente.
- Por lo general han sufrido previamente de violencia por parte de adultos, dando como aprendizaje social una simple ecuación: Si algo me incomoda o molesta = golpe.
- Busca el dominio de las demás personas, las manipula. Dirige sentimientos negativos como el miedo, dolor, incomodidad de otros en placer.
- Es impulsivo, muy rara vez es un alumno excelente.

- Destructivo, prepotente, para ciertas conductas sociales le despierta un inusual carisma.
- Suele llevar consigo un grado de cinismo cubierto.
- El respeto no es parte de su ética cotidiana y viven la experiencia en su día a día que sus como que sus sentimientos son ignorados. Los acosadores es muy probable que hayan tenido una educación familiar muy permisiva que no le macó límites que no les hizo interiorizar lo suficiente el principio de realidad, desarrollando así un ego que va creciendo costa del resto. Son sujetos que no necesariamente vienen de hogares fragmentados como se creía en la anterioridad.

**2.2.2.5. Tipos**

Con respecto a los tipos de agresividad, Pearse (2005) enumera las siguientes:

**a) Agresividad psicológica**

Definió a la agresividad psicológica como una serie de acciones orientadas a extinguir la autoestima de la víctima y aumentar su sensación de aprensión e inseguridad. El factor psicológico se encuentra presente en cualquier tipo de maltrato.

Causa daños severos en los niños, ya que en esta etapa es más dificultoso detectarla pues actúa en silencio, y se detecta su presencia solo cuando ya se llegó al límite, un ejemplo de ello es el retraimiento, esta es la falta de interés en las cosas, una desmotivación constante.

La agresividad psicológica, un reflejo de este maltrato causado es en la forma que se trata de adivinar qué es lo que está pensando el otro, es decir, se encuentra constantemente a la defensiva, creer conocer qué es lo que está

sintiendo o pensando el otro y que es lo que se debería hacer si este pensamiento es negativo.

**b) Conducta agresiva física**

Manifestó que cuando el niño expresa sus frustraciones se logra disminuir el grado de agresividad física, aunque hay factores de riesgo que se añaden a otros reduciendo los desafíos sociales y aptitud, hacer frente a la tensión frecuentemente. Estos factores combinados perjudican negativamente el proceso de adaptación psicosocial y sociabilización del niño por ejemplo en caso la madre consumiera drogas y alcohol, la violencia familiar, así como la carente educación por parte de sus cuidadores primarios y la depresión agravan el temperamento del niño.

**c) Conducta agresiva verbal**

Al principio cuando los niños empiezan a hacer comentarios que llegan a ser, aunque sea un poco incomodos se pueden tomar como una variante de humor pasajero, sin embargo, cuando ya lo hacen reiteradas veces no se tiene que pasar por alto pues si no empezarán a formar parte de su vocabulario del día a día y por consecuencia irá en aumento. Este tipo de provocaciones se podría tomar como una carencia de una adecuada educación por parte de los cuidadores primarios o padres, pero también puede ser como una fantasía del niño que dice más que algún juego como “muérete, ya no eres mi mamá,” como también puede ser por causa de su descubrimiento sexual que dice “pene, teta, caca, pipí”, así como si su compañero ya no desea jugar inmediatamente lo amenaza con un “ya no eres mi amigo”.

Los docentes a diario son testigos de los comportamientos agresivos entre estudiantes demostrando una conducta en defensa propia o queriendo tomar el control de algún juguete que llama su atención o que sea su predilecto.

Es en el colegio, donde se incrementa este tipo de conductas agresivas teniendo mayor prevalencia en los niños que en las niñas. Esto va cambiando a medida que van creciendo. Los niños desde pequeños, demuestran conductas agresivas a causa de cierta frustración que suele pasar en esta etapa. Al ser incapaces de resolver todos sus problemas solos, reaccionan de una manera no aceptable para los adultos.

Los tipos de agresividad en cada niño o niña que se presentan son un problema porque la agresividad en cualquier forma causa daño ya sea psicológica o física.

**2.2.2.6. Desarrollo**

Según Gamboa, Cotrina y Giles (2018) manifiestan que, la agresividad se divide en distintas etapas:

- 1ra. Fase de la agresividad (0-8 meses): En esta edad los chicos se concentran en un objeto que quieren, hacen gestos amenazantes a los individuos que poseen este objeto.
- 2da. Fase de la agresión (2-4 años): Centran su atención en pelear por los juguetes y dominar el control del espacio, esto nace más que nada en el juego social, los chicos que más pelean son más sociables y competentes. Los tipos de agresividad cambian de los golpes a insultos en medida que los

inconvenientes cambian entre querer un juguete o se instauran en una postura.

- 3ra. Fase de la agresión (5-7 años): En medida que los chicos van creciendo se tornan menos enfáticos y egocéntricos en la mayor parte de los chicos se tornan menos agresivos. La agresión hostil llega a lastimar al resto de individuos, así como a sus sentimientos, esta es la manera primordial a esta edad. El instante de agresión se frecuenta ofrecer muchas veces luego de desacuerdos con sus compañeros.
- 4ta. Etapa de la agresión (7-10 años): Se le atribuye un aumento de agresividad en estas etapas. Esta suele ser mayormente denotada por los suyos mismos, aquellos que se mantienen en contacto con personas de edad entre 14 -64.

Se concluye lo siguiente que dichas etapas son importantes para la identificación ya que con ello se podrá evaluar en qué etapa se encuentran y se realizara la ayuda del caso.

**2.2.2.7. Factores**

**a) Factores biológicos y vulnerabilidad orgánica**

Según Marcelo (2018) los desórdenes neurológicos son anormalidades bioquímicas también conocidas como predisposiciones biológicas – mecanismos cerebrales, factores hormonales, factores físicos como lesión cerebral, mecanismos neurofisiológicos, mala nutrición o de salud y las variaciones de temperamento – capacidad de adaptación lenta, humor cambiante y tendencia negativa

Por lo tanto se debe considerar como lesión cerebral, provoca un comportamiento inquieto e hiperactivo presentando síntomas similares a los de la agresividad; el estado de salud básica defectuoso, siento un punto importante, aunque al inicio no es un factor que determina en absoluto un comportamiento agresivo; pero la persona que sufre de una salud deficiente, tiene mayor predisposición a sentirse frustrado, mucho más irritable y predispuesto a la agresividad en comparación que aquel que goza de buena salud.

Hay una característica, la única en la que se ha encontrado correlación física entre los niños y es la fortaleza ya que en algunos de los niños más fuertes de la media son agresivos.

**b) Factores ambientales**

La agresión se basa en un fenómeno que ha sido aprendido y es reforzado de forma directa o de forma indirecta por los parientes, los equivalentes u otras personas que componen su ámbito social y los diversos medios de comunicación. Se preserva, por esto, la religión que plantea que la agresión produce más agresión, además que los ciclos de maltrato colectiva tienen la posibilidad de ser predichos una vez que la agresión es modelada o reforzada por otros, en otros términos, el individuo, en esta situación el infante, se va desarrollando de una manera no aislada, sino relacionadas con lo demás de humanos que le dan la información que va a ser procesada de manera interindividual. (Marcelo, 2018).

- **La familia**

  El núcleo familiar conforma el ámbito más relevante para los chicos en sus primeros años. En dichos años se acepta, es fundamental la predominación del núcleo familiar en este proceso de socialización, que conforma la primordial red de interacciones y primera fuente de apoyo

  Para bastantes personas es uno de los puntos más importantes de su historia y, como es demostrado en diversas indagaciones, es de los determinantes principales del ajuste psicosocial de los individuos.

  La predominancia del modelo familiar como entrenamiento y fuente de respuestas del tipo agresivo es principalmente aceptada, por esto los papás conforman una sección del sistema dinámico, transaccional en el cual los componentes psicológicos, sociológicos y biológicos permanecen cuestionados en el desarrollo volver al ámbito social del individuo, en el inicio de la competencia social infantil. (Marcelo, 2018)

- **La escuela**

  Primordialmente lo cual se debería realizar es no desconocer el caso y hacer un estudio con la voluntad de encontrar una solución. Se debería buscar las razones, detectar los abusos, en varios casos tratando ser ocultados, hallar las tramas y esos que las manipulan y combatir con las complicidades.

  En el ambiente estudiantil los chicos agresivos son ubicados entre los compañeros de su clase y esto podría ser habitual o además puede estar por abajo de la media, sin embargo, lo habitual es que cuenten con apoyo de por lo menos dos compañeros (cuando hablamos de chicos intimidadores,

agresivos-acosadores). Los agresores clásicos poseen como característica su belicosidad con sus compañeros. Aun cuando en algunas ocasiones los agresores además acostumbran mostrarse belicosos con los adultos, como con los maestros, con los papás y poseen complejidad para ajustarse a las reglas.

- **La sociedad:**

  Otro componente ambiental que beneficia el desarrollo de la agresividad son las propiedades de la sociedad generalmente y los valores que transmite: valoración del poder y del triunfo, machismo, sensacionalismo, competitividad.

  Asimismo, los sujetos veían primero una cinta (violenta o no violenta) y después eran sometidos o no a un sonido intenso. Mostraban más grande agresión siguiente los sujetos de a condición cinta violenta/ruido intenso. Una vez que el individuo no siente solo una determinada predisposición a atacar, sino que tiene además motivos para realizarlo, el sonido da energía a esta conducta motivada por la cólera y la intensifica. (Reyes y Tomás, 2016)

- **La escuela**

  La primera medida que debe tomar la escuela es no pasar en alto la situación, más al contrario debe hacer un análisis, bajo el parámetro de encontrar una solución. Por tal motivo es primordial que se ubique la fuente de los problemas, qué es lo que lo causa, cuáles son los abusos, en muchos casos intentando ser ocultados, identificando los obstáculos y quiénes las manipulan y luchar con las confabulaciones.

Los primeros antecedentes en observar en que los niños son agresivos en la escuela, son identificados por los propios compañeros de los niños agresivos, porque son los primeros que tienen contacto directo con este estimulo agresivo, después a través de la acusación son informados a los responsables del centro educativo, para luego informar el mal comportamiento. En una escuela donde haya un niño agresor, también puede tener el apoyo de otros compañeros que pueden ser agresores o intimidadores, donde este tipo de acciones lo consideran como algo normal. Los agresores típicos tienen como característica su belicosidad con sus compañeros. En muchos casos los agresores suelen enfrentar de una forma agresiva a las personas mayores, como son el caso de los docentes, adultos en la calle, incluso contra sus padres, y es difícil que cumplan las normas.

El antecedente más importante de agresión es el ataque interpersonal, incluso más que la frustración. Es por eso que no se debe olvidar los dos aspectos importantes. La intensidad de ataque y frustración. (Reyes y Tomás, 2017)

- **La sociedad:**

  La sociedad es un elemento ambiental donde se forma la persona, por lo tanto, si la persona vivió dentro de una sociedad violenta, entonces sea por necesidad de sobrevivencia o por adaptarse a ese tipo de sociedad por conveniencia, crecerá con una actitud violenta, por las causas que pueden ser como el machismo, sensacionalismo, competitividad, etc.

Marcelo (2018) dedujo que, si dos sujetos eran sometidos a ver una película (violenta o no violenta), luego ser sometidos a que presencien un ruido fuerte y no fuerte. Estos manifestaron que, aquel sujeto que presencio una película violenta/ruido fuerte, tuvo un impulso de agresividad, concluyendo que la persona no solo tiene un motivo para agredir, sino también que, hay cosas que lo impulsan a ser violento, como el ruido da energía para agredir, ya sea por un impulso de cólera o fastidio.

- L**os medios de comunicación**

  Indirectamente los medios de comunicación, lo que comúnmente presenciamos en la actualidad como a través de los aplicativos de los celulares, la televisión, el internet y otros se han convertido en un entorno educativo informal de mucha importancia. En muchos casos a través de estos medios de comunicación se han visto que existe videos con contenido violento, incluso juegos a través del ciber espacio que impulsa a agredir a otros o a sí mismo, y por motivos irrazonables.

  Hace mucho tiempo atrás, los medios de comunicación han sido el principal impulsor de violencia, debido al mal manejo de esta herramienta. Pero, no se puede generalizar a todos, ya que puede haber terceros mediadores de factores cognitivos. (Marcelo, 2018)

**c) Factores cognitivos, emocionales, metacognitivos y de personalidad**

La agresión se genera de un entrelazamiento complicado en el que hay una asociación de sentimientos, idea y tendencias comportamentales. Evidencia la importancia de los procesos socio-afectivos en los que están interactuando componentes cognitivos y emotivos a la vez. Estas emociones desempeñan

un papel importante ya que el progreso de las conductas agresivas en los(as) niños(as), muestran alta inconstancia emotiva y estos son los que ejercen alta agresión verbal y física.

- **El temperamento del niño**

  Es aquel impulso que tiene un niño que se caracteriza por el grado de agresividad que posee. Aquel niño que tenga un temperamento exaltado y activo tiene más posibilidad de volverse un joven con conductas agresivas.

- **Los sentimientos de inseguridad**

  Si un niño, emocionalmente incrementa sentimientos de inseguridad desarrollara actitudes agresivas. Al sentirse estos sentimientos de seguridad del niño son amenazados, él mismo puede reaccionar con agresividad y violencia.

  Este tipo de conductas se desarrollan durante la infancia del niño a partir de las relaciones con su familia; sí el niño tiene la inseguridad en la relación con sus tutores primarios o padres, existe mayor probabilidad que pueda defenderse de forma violenta, atacando al resto de personas y se vuelva un niño agresivo.

- **La frustración:**

  El niño durante la etapa de su infancia, siendo la más duradera, presenciara momentos frustrantes, porque en esta etapa el niño tendrá acciones que se obstaculicen y que no pude satisfacer sus necesidades biológicas por no haberlas realizado como son el ingerir alimentos, acostarse y darse una siesta, acudir a los servicios higiénicos, etc. Y por

eso, al sentirse frustrado, sentirá la necesidad de buscar otras salidas, en primer caso, es la súplica, y si exige constantemente y no satisface su necesidad, decidirá en modificar su conducta e incurrirá erróneamente en gritos, llanto, incluso insultos leves o graves, hasta llegar en agredir a las demás personas.

- **El temperamento o la impulsividad:**

  Cuando el niño es participe en presenciar películas de tipo acción, luchas, peleas y otros, esto estimulará que el niño adquiera emociones con un temperamento violento, y provocara en sí mismo, en agredir a los demás, y en particular a aquellos que tienen un pensamiento agresivo. Entonces, el niño interpreta que, los actores de la película, tienen la intención de agredir sin ningún motivo, por lo tanto, los niños al preciar este tipo de conductas en las películas, deducen que existe una cierta conexión entre los actos que visualizan y la agresión que pueden llegar a ejercer contra otras personas.

Por los escases del patrón cognitivo – un déficit de actividades cognitivas, como el primer ejemplo que el ser humano, no muestre interés en buscar soluciones que estén fuera de una solución por medio de la agresividad o violencia, incluso no tener control de su propio temperamento. La distorsión cognitiva – escrito como transcurso de pensamiento disfuncionales, como por ejemplo el instinto ansioso o depresivo que llevan a percepciones equivocadas del entorno, logrando requerir más o también infravalorar sus destrezas. (Marcelo, 2018)

### 2.2.2.8. Manifestaciones de la agresividad en el aula

Según Silva (2018) existen tres formas de manifestación de agresividad en el niño en el ambiente escolar:

Una forma extravertida: En este tipo de agresión el niño ejecuta una ocupación total de su mundo exterior, se desenvolvimiento en el espacio es excesivo, su lenguaje corporal fuera de control y exagerado; los objetos, el espacio y las personas de los lugares de sus desenfrenos violentos ya sean momentáneos o permanentes.

La otra forma introvertida: Se produce una inhibición en la cual el niño no ocupa el mundo exterior, es el antagonista de la forma extrovertida. En este predomina la represión de los impulsos agresivos en el ambiente que lo rodea.

La autoagresión, el niño no ocupa en el mundo exterior en absoluto. La autoagresión es usual en aquellos niños que tienen perturbaciones graves de la comunicación y personalidad. Sus demostraciones agresivas sin mediación van forma directa a la acción, en algunos casos pueden darse momentos de comunicación tolerables; sobre todo si se trata de una descarga violenta, directa y de corta duración, en estos casos la integridad corporal del niño recibe esta agresión es por lo general afectada.

Las manifestaciones agresivas mediatizadas. Se presentan por medio de códigos, en otras palabras, por medio de rendimiento gestual y vocal que impida el paso a la acción. Así los movimientos, ruidos y la voz se presentan para la expresión de una agresión violenta. Las manifestaciones agresivas derivadas son derivaciones que pueden llegar a tener lugar sea con los objetos como en el espacio; pero en ninguno de los casos neutro ya que se refieren siempre a objetos ocupados

o espacios de manera significativa por las personas que acompañan al niño; este tipo de manifestaciones estarían relacionadas a la agresión indirecta se suele causar daño a los individuos o a las pertenencias personales que están relacionados con la víctima.

**2.2.2.9. Pautas para prevenir las conductas agresivas**

Con respecto a las pautas para prevenir conductas agresivas Valencia (2019) indica que existen distintos aspectos que ayudan a prevenir este problema:

- Prevención a tiempo. La prevención se debe iniciar desde el cuidado prenatal y seguir a través de los años de escolaridad. Realizar asesorías preventivas en las escuelas aun cuando los niños sean pequeños.
- Dar importancia a los resultados positivos. Brindar información sobre los efectos positivos para dar apoyo a los comportamientos sanos. Los docentes deberán indicar el efecto positivo a niños y jóvenes que por lo general tienen malos comportamientos. Estos efectos positivos pueden ser la atención positiva, privilegios, premios, elogios y acceso a actividades.
- Construcción de habilidades sociales. Dan oportunidades para que los niños sean observadores y logren ejercer habilidades interpersonales. Los niños aprenden estas capacidades observando cómo su entorno más cercano como padres, compañeros, maestros y utiliza ciertas situaciones. Los niños también pueden verse beneficiados al aprender destrezas cognoscitivas para identificar contextos problemáticos, cuando se detienen a pensar más que demostrar impulsivamente. Además, es necesario que los niños reciban retroalimentación acerca de su desempeño.

- Explorar el comportamiento de los niños. Conocer en qué lugar se encuentran los niños; qué están haciendo, con quién y brindarles una revisión apropiada. Es así que, los adultos reducen la oportunidad que se presenten problemas, si apartan a sus hijos de situaciones que los ponga en riesgo.
- Disminuir tenciones ambientales. Se debe reducir el nivel de exposición de los niños hacia situaciones negativas que generan tensión. También se debe incluir oportunidades para obtener habilidades nuevas como las actividades artísticas o deportes. Así mismo se procura enseñar a los niños y padres, distintas maneras de limitar la tensión que perciben, también lidiar con la tensión que no es posible evitar.
- Limitar los riesgos biológicos. Incentivar un buen manejo biológico a lo largo del desarrollo, otorgar a los niños ambientes de estudiar, para jugar, así reducir la exposición a sustancias que pueden causar daño, brindar a los niños comidas nutritivas y una adecuada atención médica.
- Disuadir la agresión. Reducir la conducta agresiva desde los niños pequeños ayudaría a prevenir muchos problemas en el futuro, precisar cuáles son los niños con problemas de conducta agresiva para poder gestionar actividades para ayuden a disminuir su agresión como son los efectos positivos para incentivar a los niños a portarse de forma cooperativa, dar a conocer las reglas en clases, así también utilizar formas serenas de resolución a los conflictos. Se debe realizar un trabajo conjunto a los padres para que puedan aprender maneras positivas de disciplina frente a una agresión, también a promover una conducta alterna en casa.

- Crear normas apropiadas. Entablar normas de conductas claras, potentes que influyan en el comportamiento de los jóvenes y niños.

Por otra parte, Jarque (2001) citado por Valencia (2019) recomienda tener en cuenta las siguientes medidas:

- Tener una charla con el hijo. Explicarle que las actitudes violentas como tirar puñetazos o pegar no son apropiadas y sus efectos negativos que tienen para los demás niños y para él mismo.
- No se debe exponer de ninguna forma a escenas violentas. Evitar que niños observe escenas violentas, así sean en películas, videojuegos, espectáculos, etc., ya que los niños no logran diferenciar entre la realidad y la ficción por lo tanto tratan de imitar esas situaciones en su vida real.
- No se debe proteger las conductas agresivas. Se debe tener sumo cuidado de no bromear con el niño respecto a comentarios como “Es mejor es que él pegue a que le vayan a estar pegando”, ya que estos comentarios están aprobando el comportamiento inadecuado de su hijo o hija.
- En primer lugar, se le debe llamar la atención al niño y dejar en claro que no permitirá que se comporte así. Si se llega a observar una reacción violenta en respuesta se puede utilizar la técnica de “tiempo fuera”, quiere decir que se va dejando al niño en un lugar en específico y en supervisión, la cantidad de minutos como los años que tiene.
- Una forma más de llamar la atención del niño es retirar algunos privilegios, entre estos puede ser privarle de un juguete o no permitirle ver la TV, al igual que el paso anterior, pero en horas.

### 2.2.2.10. Dimensiones

**a) Físico**

Según Silva (2018), Intenta dar una definición de la física como ciencia que sea sencilla y a la vez exhaustiva no es una tarea fácil, pues muchas de las definiciones que a veces se utilizan pueden ser catalogadas más bien como descripciones que abarcan aspectos más o menos parciales de la misma.

Por lo que está dirigida a poder causar lesiones de carácter física en la otra persona de una manera intencional, es decir golpear, peleas, puede tener diferentes orígenes, y estas pueden ser controlados.

**b) Verbal**

Pearse (2005), es aquella en la que se utilizan las palabras. El mensaje que se transmite se articula y expresa a través de la comunicación oral, o escrita.

De manera que la agresión es de carácter verbal cuando los niños tratan de herir o humillar a los demás niños o niñas utilizando palabras soeces, mediante insultos, o comentarios de carácter malicioso, que genera un malestar dentro del ambiente del aula.

**c) Psicológico**

Según Rubio y Veloz (2017), analiza los modos en que aprendemos y enseñamos y trata de aumentar la efectividad de las distintas intervenciones educativas a fin de optimizar el proceso. También trata de aplicar los principios y leyes de la psicología social a las instituciones y organizaciones educativas.

### 2.2.2.11. Relación entre juegos de roles y conductas agresivas

El juego es un tema de gran importancia con relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego se puede desarrollar diversos aspectos en la

población infantil, tales como la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez, entre otros.

De manera que los juegos de roles según, Guevara y Saavedra (2018) afirma que, “es una forma de reflejo creador de la realidad donde el niño tiene la posibilidad de actuar con independencia y de manera convencional atribuyéndose a sí mismo y a los objetos, cualidades que no le son inherentes, para transformar la realidad” (p. 19). Por lo que viene a ser la representación de personajes, autoridades, familias, situaciones del contento real, que pueden representar los niños y niñas haciendo uso de su libertad, imaginación y creatividad.

Por otra parte, las conductas agresivas, según Reyes y Tomás (2016) indican que, “es un tipo de conducta tanto física como simbólica, que se ejecuta con las intenciones de herir a alguien” (p. 31). De manera que estas conductas de carácter agresivas pueden ser superadas mediante un acto de conciencia a través de los juegos de roles, pues se pone en escena ciertas conductas que atentan contra la integridad física, así como que repercuten en el aprendizaje de los estudiantes.

# III. HIPÓTESIS

**Hi**: Los juegos de roles regula significativamente las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I N.º 263– Huari, 2021.

**Ho**: Los juegos de roles no regula significativamente las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I N.º 263– Huari, 2021.

# IV. METODOLOGÍA

## 4.1 Diseño de la investigación

### 4.1.1. Tipo de estudio

En esta investigación se utilizó el tipo cuantitativo, ya que las manifestaciones observables y auditivas fueron cuantificadas, es decir, convertidas en datos numéricos En la presente investigación fueron los diferentes tipos de conductas agresivas de los niños fueron calificadas con el instrumento, el cual, se le asignó un valor determinado a cada manifestación mencionada, según Hernández et al. (2014).

### 4.1.2. Nivel de investigación

En la presente tesis se utilizó el nivel explicativo. Valderrama (2016) indica que, "está dirigida a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, para llegar al conocimiento de las causas y llegar a las generalizaciones extensibles de los sujetos analizados" (p. 33).

Por lo que estuvo dirigida a verificar las causas que generan las conductas agresivas de los niños y niñas los que fueron regulados mediante los juegos de roles.

### 4.1.3. Diseño de Investigación

En la presente tesis se aplicó el diseño pre experimental de tipo pre y post con un solo grupo. Valderrama (2016) considera que, "consta de 3 etapas: 1) administra una prueba preliminar para medir la variable dependiente. 2) aplicar el tratamiento experimental. 3) administrar el post test, para medir la variable dependiente" (p. 51). Por lo que se administró el pre test para verificar el estado de las conductas agresivas, luego se aplicó los juegos verbales y finalmente se aplicó el post test o midió nuevamente la variable conductas agresivas, para verificar el cambio generado.

Se representa del modo siguiente:

$$G: \quad O_1 \text{ ------- } X \text{ ------ } O_2$$

Donde:

G = Alumnos de 05 años

$O_1$= Aplicación del pre test de conductas agresivas

X = Aplicación del juego de roles en los niños de 5 años

$O_2$= Aplicación del post test de conductas agresivas

## 4.2 Población y muestra

### 4.2.1. Población

Estuvo constituida por todo los niños y niñas de 5 años, de la institución educativa inicial N.º 263, ubicado en el Distrito de Rapayan Provincia de Huari y departamento Ancash. Según Ñaupas et al. (2013), En el proceso de investigación la población se conceptualiza como el conjunto de objetos, hechos, eventos, personas que presentan características similares y, por ende, pueden ser objeto de análisis de investigación. (p. 246)

**Tabla 1**

*Población de estudiantes del nivel inicial*

| Institución Educativa | Edad | Hombres | Mujeres |
|---|---|---|---|
| I.E.I N.º 263 | 05 | 6 | 7 |
| **Total** | | **13** | |

*Fuente:* Nómina de matrícula de los niños

### 4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

**Inclusión**

- ✓ Los niños matriculados durante el año lectivo
- ✓ Los niños que cuentan con autorización de los padres de familia

**Exclusión**

- ✓ Los niños que tienen 3 y 4 años.
- ✓ Niños que se matricularon y no asisten

.

### 4.2.3. Muestra

En este estudio se trabajó con el aula de 5 años, que estuvo conformado por 13 niños matriculados. Según

Ñaupas et al (2013) Esta es una parte significativa de la población que tiene características similares a toda la población, En este caso se utilizará el muestreo no probabilístico o intencional, ya que se trabajará con grupos intactos. (p. 246).

**Tabla 2.**

*Muestra de estudio*

| Institución Educativa | Edad | Hombres | Mujeres |
|---|---|---|---|
| I.E.I N.º 263 | 05 | 6 | 7 |
| **Total** | | **13** | |

*Fuente:* Nómina de matrícula de los niños de 5 años

### 4.2.4. Técnica de muestreo

La muestra fue seleccionada a través de Muestreo no probabilístico por conveniencia

Según García, (2017). El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados.

A diferencia del muestreo probabilístico, la muestra no probabilística no es un producto de un proceso de selección aleatoria. Los sujetos en una muestra no probabilística generalmente son seleccionados en función de su accesibilidad o a criterio personal e intencional del investigador.

## 4.3 Definición y Operacionalización de las variables e indicadores

**Tabla 3**

*Matriz de Operacionalización de la variable*

| Variable | Definición conceptual | Definición operacional | Dimensiones | Indicadores | ítems | Escala de medición |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Variable Independiente**<br><br>Juego de roles | Según Muñoz (2020), manifiesta que el juego de roles "es una estrategia muy utilizada en eventos educativos basados en los principios del aprendizaje experimental." Siendo estos la representación que pueden lograr con el personaje que gusten o también en el contexto que mejor le parezca. Ya que pueden simular el personaje que es de su agrado. Asimismo, los lleva a un mundo de fantasía. (p. 17). | Habilidad o talento que posee o desarrolla el ser humano para interpretar y escenificar diversos roles. | Planeación | Planea sesiones de aprendizaje sobre juegos de roles<br>Selecciona diversos juegos roles para ser ejecutados<br>Planifica las actividades de aprendizaje sobre juegos de roles<br>Elabora las sesiones de aprendizaje de los juegos de roles | 1,2,3,4,5 | Nominal<br><br>Si<br><br>No |
| | | | Ejecución | Utiliza las diversas modalidades de los juegos de roles<br>Desarrolla cada una de las sesiones de aprendizaje sobre juegos de roles | 6,7,8,9,10,11 | |
| | | | Evaluación | Evalúa con la ficha el aprendizaje de cada de las sesiones de aprendizaje de los juegos de roles | 12,13,14,15,16,17 | |
| **Variable Dependiente** | Según Suarez (2013), manifiesta que la agresividad es una de las tácticas al servicio de la competición social, una de las habilidades normales del repertorio comportamental humano que van dirigidas a obtener saldos | La agresividad es un estado emocional con sentimientos | Físico | Utiliza golpes para expresar su incomodidad ante sus compañeros<br>Agrede de manera similar como fue agredido<br>Utiliza objetos para agredir a sus compañeros<br>Utiliza golpes cuando no es incluido en alguna actividad o juego | 1,2,3,4,5 | Ordinal<br><br>Escala de estimación<br><br>Bajo |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Conductas agresivas | favorables en las interacciones conflictivas (es decir, ganancias/ perdidas, victoria/ derrotas). La frontera entre agresión y violencia se suele situar precisamente en el criterio del daño fisico. Aunque esa distinción es muy imprecisa, no es necesario causar lesiones físicas para conducirse de manera agresiva: con producir merma, molestias o perjuicios de cualquier tipo en los demás es suficiente, las conductas agresivas pueden verse favorecidas en individuos con elevada impulsividad. (Pg. 195). | y deseos de dañar a otra persona, animal o con la intención de destruir objetos. | Verbal | Expresa siempre sus ideas de manera violenta ante los demás<br>Utiliza palabras violentas contra sus compañeros ante algún reclamo durante las actividades<br>Expresa su desacuerdo con palabras denigrantes (Suarez, 2013)<br>durante sus actividades<br>Gesticula de manera peyorativa contra sus compañeros | 6,7,8,9,10,11 | Medio Alto |
| | | | Psicológico | Utiliza objetos de valor sentimental o emocional para amedrentar o burlarse<br>Utiliza a sus compañeros para someter a otros a acciones que afectan la dignidad de otros compañeros | 12,13,14,15,16 ,17 | |

## 4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

### 4.4.1. Técnicas de recolección de datos

En este estudio se aplicó la técnica de observación. La recolección de datos es un proceso objetivo y riguroso que realiza el investigador, para llevar a cabo este parte de la investigación se vale de técnicas e instrumentos los cuales deben ser válidos y confiables. Según Silva y Tamayo, (2018)

En este estudio se utilizó la técnica de la observación directa, la cual consiste en visualizar y/o escuchar atentamente cada hecho, procedimientos, acción, comportamiento de los sujetos de estudio con la finalidad de registrarlos para su posterior análisis Palomino et al (2015) (p. 162).

Por otro lado, Salkind (como se cita en Merino, 2016) señala que, esta técnica utilizada estuvo referida a la aplicación de la observación, en donde consisten en registrar de manera sistemática los hechos o acontecimientos observados. En este estudio, esta técnica se aplicó cuando los niños y niñas manifiesten conductas agresivas.

### 4.4.2. Instrumento de recolección de datos

El instrumento utilizado para la recolección de datos fue una escala de estimación, la cual está compuesta por una serie de ítems que miden conductas, comportamientos y actitudes. (MINEDU, 2014). En este estudio el instrumento tendrá como objetivo medir las conductas agresivas de tipo físico, psicológico y verbal.

Con respecto a los requisitos que debe presentar todo instrumento, esto son: validez y confiabilidad: La validez fue de contenido y se realizó mediante el juicio de expertos; en referencia a la confiabilidad.

#### 4.4.2.1. Validez del instrumento

El instrumento utilizado fue validado a través de la técnica, juicio de expertos; para tal propósito se designó a 3 expertos, quienes realizaron la evaluación del contenido del instrumento, utilizando la ficha de evaluación y pudieron consignar su apreciación y decisión.

Esterkin (2008). Es un conjunto de opiniones que pueden brindar profesionales expertos en una industria o disciplina, relacionadas al proyecto que se está ejecutando. Este tipo de información puede ser obtenida dentro o fuera de la organización, en forma gratuita.

#### 4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento

Santos, (2017). Sostiene que es denominada precisión, corresponde al grado con que los puntajes de una medición se encuentran libres de error de medida. Es decir, al repetir la medición en condiciones constantes estas deberían ser similares. Este concepto se relaciona con la estabilidad del instrumento en sí mismo, independiente del individuo quien lo aplique (observador) y del momento en que es aplicado (tiempo).

Finalmente, lo que nos va a decir un coeficiente de confiabilidad es si el instrumento diferencia adecuadamente a los sujetos en aquello que mide el test o escala. Con un test o escala pretendemos diferenciar a los sujetos; establecer quien tiene más o menos del rasgo que medimos. Para lo cual se aplicó a una muestra de 10 niños y niñas de la misma edad, pero de otra institución educativa. Para medir la confiabilidad de la lista de cotejo se utilizó la consistencia interna a través de la estadística del Alfa de Cronbach. Cuyo valor alcanzó 0.8765, el cual indica que es altamente confiable.

### 4.5. Plan de análisis

Para el análisis de los datos recopilados se empleó el método estadístico, para ello se utilizó el programa SPSS V. 21.

En primer lugar, se aplicó el pre test, una vez obtenidos los datos estos fueron almacenados en una base de datos en el programa Excel.

En segundo lugar, se aplicó las sesiones de aprendizaje de los juegos de roles con el objetivo de regular las conductas agresivas en cada uno de los niños y niñas de 05 años.

En tercer lugar, se suministró el post test, con la finalidad de medir si las sesiones de aprendizaje tuvieron efecto en la disminución de las conductas agresivas en los niños y niñas de 05 años de la institución educativa.

Finalmente, todos los datos obtenidos en el pre test, las sesiones de aprendizaje y el post test fueron sometidos al análisis estadístico descriptivo e inferencial: el primero, se utilizó para la elaboración de tablas y gráficos; y el segundo para la comprobación de hipótesis y llegar a las conclusiones.

#### 4.5.1. Procedimiento

Para ejecutar la investigación se presentó una carta a la directora de la Institución Educativa Nº. 263 Rapayan Huari para contar con la autorización para la ejecutar la investigación con las sesiones de los juegos de roles, y me acepto, luego se coordinó con el docente encargado del aula de 5 años. Para poder realizar nuestro pre test, se aplicó el pre test, entre el mes de octubre: las dos primeras semanas pasamos al aula del grupo control y experimental llevando la evaluación del pre test a ambos grupos durante toda la jornada pedagógica.

Se llevó a cabo la ejecución de los talleres utilizando los materiales pertinentes para cada taller de juegos de roles motivando la participación espontánea y eficaz de los niños; se realizó un total de 13 sesiones, una sesión estaba ejecutada por 45 minutos, me tomaba el tiempo una sesión por día tenía dificultaba por la conectividad del internet.

Posterior a ello se hizo el uso del post test en ambos grupos tanto al grupo experimental y grupo control; para así determinar la influencia que se logró si fue positiva o negativa con el juego de roles y conductas agresivas obtenidos con el experimento realizado en los niños y niñas de 5 años. Que me demoré casi un mes para realizar mi taller de investigación.

## 4.6. Matriz de consistencia

**Tabla 4**

*Matriz de consistencia*

| Titulo | Enunciado del Problema | Objetivos | Hipótesis | Metodología |
|---|---|---|---|---|
| Juegos de roles para disminuir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I Nº 263– Huari, 2021. | ¿En qué medida los juegos de roles disminuyen las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I E.I N.º 263 – Huari, 2021? | **Objetivo general**<br>Determinar en qué medida los juegos de roles disminuyen las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I Nº 263– Huari, 2021.<br>**Objetivos específicos**<br>Identificar el nivel las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I Nº 263– Huari, 2021, antes de la aplicación de los juegos de roles.<br>Diseñar y aplicar los juegos de roles para regular las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I Nº 263– Huari, 2021.<br>Verificar el nivel las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I Nº 263– Huari, 2021, después de la aplicación de los juegos de roles.<br>Contrastar la diferencia del nivel de las conductas agresivas antes y después de la aplicación de los juegos de roles en los niños de 5 años de la I.E.I Nº 263– Huari, 2021. | **Hipótesis general**<br>Hi: Los juegos de roles disminuyen significativamente las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I N.º 263– Huari, 2021.<br>Ho: Los juegos de roles no regulan significativamente las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I N.º 263– Huari, 2021. | **Tipo:** Cuantitativo<br>**Nivel:** Explicativo<br>**Diseño:** pre experimental<br>**Población:** estuvo constituida por niños de 5 años de la I.E. I Nº 263– Huari, 2021<br>**Muestra:** 13 niños y niñas de 05 años<br>**Variable independiente:** Juego de roles<br>**Variable dependiente** Conductas agresivas<br>**Técnica:** Observación<br>**Instrumento:** Escala de estimación<br><br>**Análisis de la información:**<br>-SPSS V. 21<br>- Programa de Excel<br>**Principio ético:**<br>Libre participación y derecho a estar informado |

## 4.7. Principios éticos que orientan la investigación:

La Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote en su Código de Ética para la Investigación (2019) establece los siguientes principios, los cuales se utilizaron con fines académicos exclusivamente, estos son:

Protección a las personas. La investigadora tuvo el objetivo de brindarle protección a todos los participantes, es por ello que la identidad de los estudiantes no será revelada, es decir que en los instrumentos no consignara los nombres de los niños, respetando a sí, su privacidad.

Libre participación y derecho a estar informado. Antes de seleccionar a los niños que participaran en la investigación, previamente se le informara a cada padre de familia, sobre en qué consiste el trabajo de investigación, y luego de ello se pidió el permiso correspondiente mediante el consentimiento informado.

Beneficencia no maleficencia. La finalidad de la investigación es beneficiar a los participantes, en este estudio a través de la disminución de las conductas agresivas, por ende, si existiere algún riesgo se tuvo que prever las posibles soluciones.

Justicia. A todos los niños y niñas de 05 años participantes se les brindó las mismas posibilidades y oportunidades en la realización del estudio, sin ningún tipo sesgo que pudiera limitar, dificultar o que les pudiera causar algún problema.

Integridad científica. En este estudio el investigador se comprometió a cumplir de manera estricta cada uno de los principios éticos, con la finalidad de que el estudio sea válido y confiable.

# V. RESULTADOS

## 5.1 Resultados

### 5.1.1 De los objetivos específicos

**OE1. Identificar el nivel las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I N.º 263– Huari, 2021, antes de la aplicación de los juegos de roles**.

**Tabla 5**

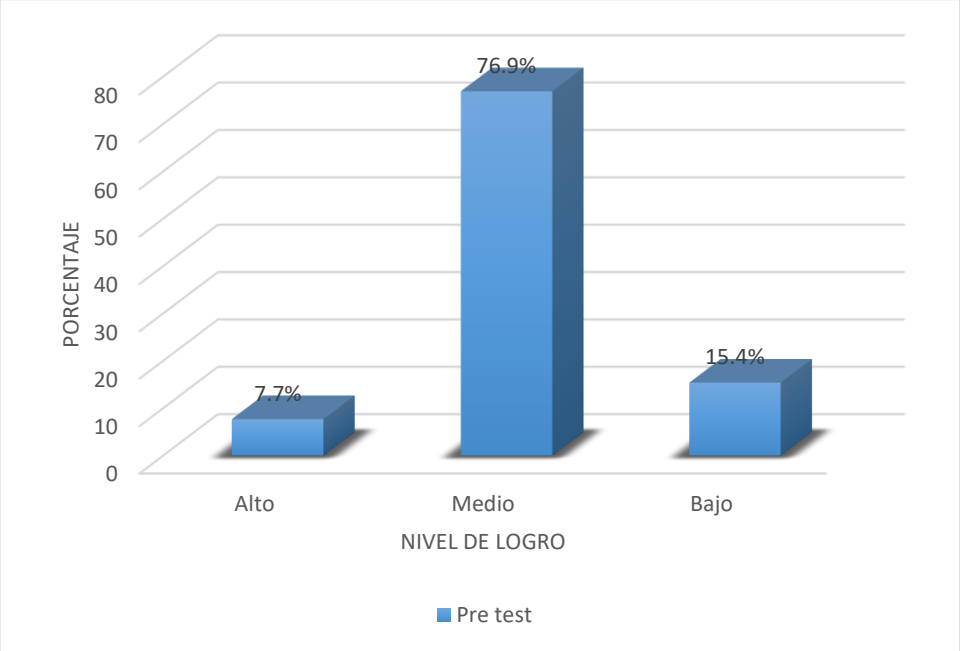
*Nivel de conductas agresiva en los niños antes de aplicar el juego de roles*

| Niveles | fi | % |
|---|---|---|
| Alto | 1 | 7,7 |
| Medio | 10 | 76,9 |
| Bajo | 2 | 15,4 |
| Total | 13 | 100,0 |

*Fuente:* Escala de estimación, septiembre, 2021.

**Figura 1**

*Gráfico de barras de nivel de conductas agresivas en los niños antes de aplicar el juego de roles*




*Fuente*: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 1, los datos alcanzados durante el pre test por los niños de 5 años, en cuanto a su nivel de la conducta agresiva se observa que, el 76,9% de niños tuvieron un nivel medio de conducta agresiva. Lo que se concluye que la mayoría de los niños se encuentran en el nivel medio de conductas agresivas por lo que muestran agresividad física, psicológica y verbal por lo que muestran dificultades en su interacción con los demás.

**OE2. Diseñar y aplicar los juegos de roles para regular las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 263 Huari, 2021**.

**Tabla 6**

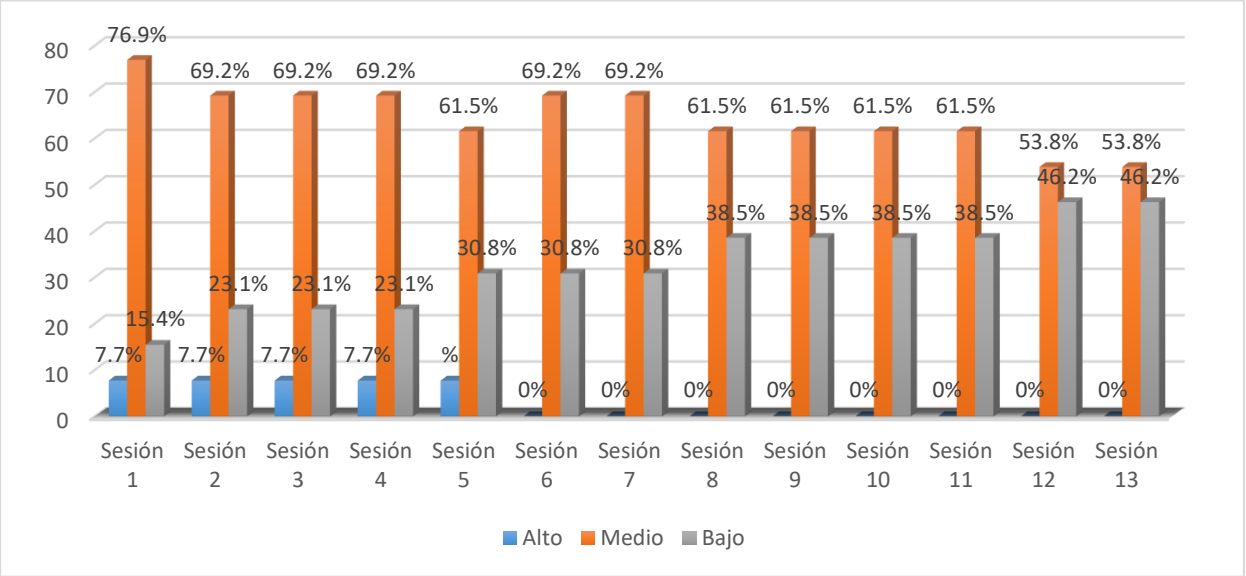
*Nivel y porcentaje alcanzado en la regulación de conductas agresivas durante las sesiones de aprendizaje por los niños de la muestra*

| Sesiones | Niveles | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Alto | | Medio | | Bajo | |
| | fi | % | fi | % | fi | % |
| Sesión 1 | 1 | 7.7 | 10 | 76.9 | 2 | 15.4 |
| Sesión 2 | 1 | 7.7 | 9 | 69.2 | 3 | 23.1 |
| Sesión 3 | 1 | 7.7 | 9 | 69.2 | 3 | 23.1 |
| Sesión 4 | 1 | 7.7 | 9 | 69.2 | 3 | 23.1 |
| Sesión 5 | 1 | 7.7 | 8 | 61.5 | 4 | 30.8 |
| Sesión 6 | 0 | 0 | 9 | 69.2 | 4 | 30.8 |
| Sesión 7 | 0 | 0 | 9 | 69.2 | 4 | 30.8 |
| Sesión 8 | 0 | 0 | 8 | 61.5 | 5 | 38.5 |
| Sesión 9 | 0 | 0 | 8 | 61.5 | 5 | 38.5 |
| Sesión 10 | 0 | 0 | 8 | 61.5 | 5 | 38.5 |
| Sesión 11 | 0 | 0 | 8 | 61.5 | 5 | 38.5 |
| Sesión 12 | 0 | 0 | 7 | 53.8 | 6 | 46.2 |
| Sesión 13 | 0 | 0 | 7 | 53.8 | 6 | 46.2 |

*Fuente*: Lista de cotejo, octubre- noviembre, 2021

**Figura 2.**

*Nivel y porcentaje alcanzado en las conductas agresivas durante las sesiones de aprendizaje por los niños de la muestra*.




*Fuente:* Tabla 6

Como se puede ver los resultados hallados en las evaluaciones después de las sesiones de aprendizaje respecto a la regulación de las conductas agresivas muestra, en la sesión 1, un 76.9% de niños se encuentran en el nivel medio; en la sesión 2, 3 y 4, el 69.2% de niños se encuentran en el nivel medio. En la sesión 5, en 61% de niños se encuentran en el nivel medio. En la sesión 6 y 7 el 69% de niños se encuentran en el nivel medio. En la sesiones 8, 9, 10 y 11, el 38.5% de niños disminuyeron en el nivel bajo. En la sesión 12 y 13 el 46.2% de niños alcanzaron disminuir su conducta agresiva al nivel bajo. De manera que, inicialmente la mayoría de los niños se encontraban en el nivel medio de la conducta agresiva; sin embargo, fueron transcurriendo el desarrollo de las sesiones aplicando los juegos de roles de los niños y niñas lograron disminuir su conducta agresiva, reduciendo al nivel bajo. Por lo que los juegos de roles fueron muy significativos y lograron reducir las conductas agresivas.

**OE3: Verificar en nivel de las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I Nº 263– Huari, 2021, después de la aplicación de los juegos de roles.**

**Tabla 7**

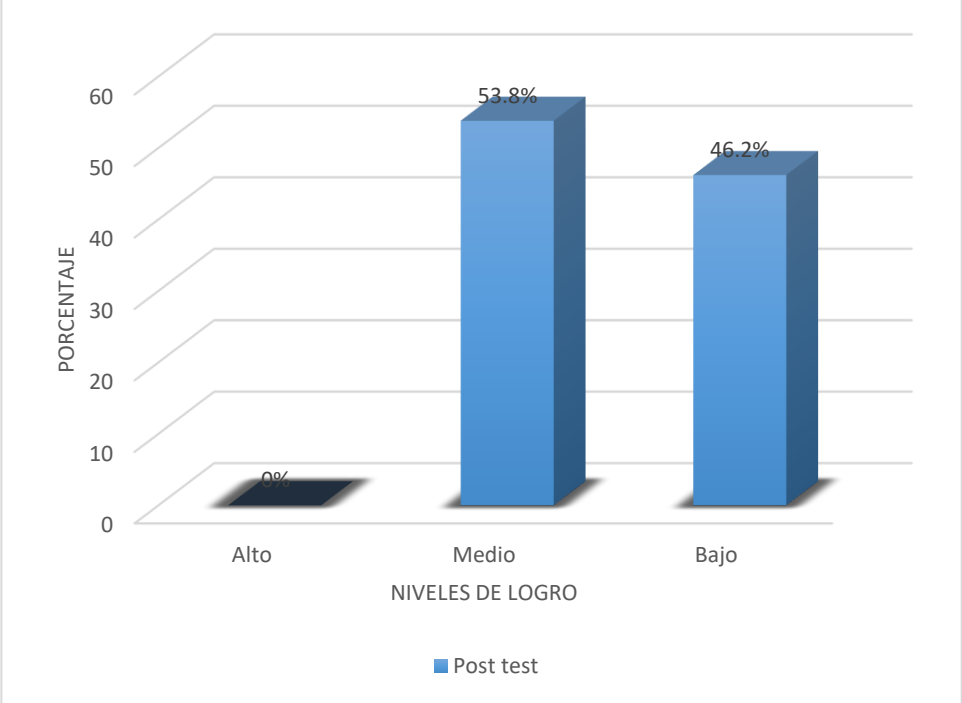
*Nivel de conductas agresivas en los niños después de la aplicación el juego de roles*

| NIVEL DE LAS CONDUCTAS | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| Alto | 0 | 0,0 |
| Medio | 7 | 53,8 |
| Bajo | 6 | 46,2 |
| Total | 13 | 100,0 |

*Fuente: Escala de estimación, noviembre, 2021*

**Figura 3**

*Gráfico de barras de nivel de conductas agresivas en los niños después de la aplicación el juego de roles*




*Fuente:* Tabla 7

En la tabla 7 y figura 3, los datos alcanzados por los niños después de aplicar el post test se observa, que el 53,8% de los niños de 5 años se encuentran en un nivel medio de conductas agresivas. Por lo que se concluye que la mayor proporción de niños se encuentran en el nivel medio, por lo que ya muestran un mayor control de su conducta cuando juegan, hacen trabajos grupales, entre otros.

**OE4: Contrastar la diferencia del nivel de las conductas agresivas antes y después de la aplicación de los juegos de roles en los niños de 5 años de la I.E.I N.º 263– Huari, 2021.**

**Tabla 8**

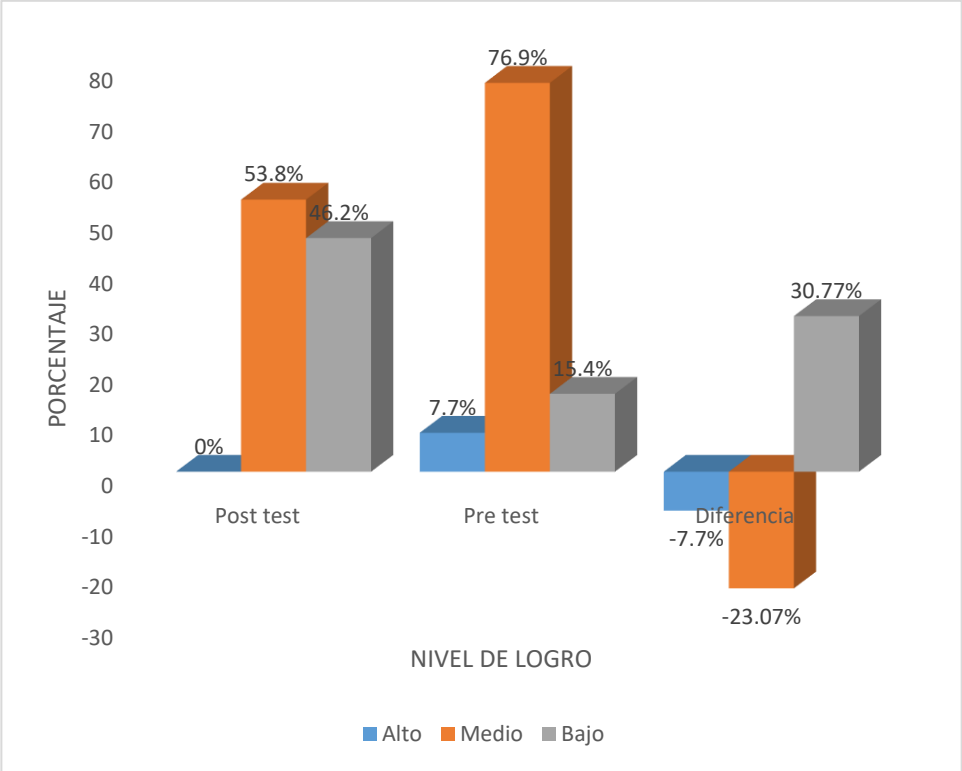
*Diferencias entre las conductas agresivas antes y después de la aplicación de los juegos de roles.*

| Niveles | Post test | | Pre test | | Diferencia | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | fi | % | fi | % | fi | % |
| Alto | 0 | 0.0 | 1 | 7.7 | -1 | -7.7 |
| Medio | 7 | 53.8 | 10 | 76.9 | -3 | -23.1 |
| Bajo | 6 | 46.2 | 2 | 15.4 | 4 | 30.7 |
| **TOTAL** | **13** | **100.0** | **13** | **100.0** | **13** | **100.0** |

*Fuente: Escala de estimación, septiembre- noviembre, 2021*

**Figura 4**

*Gráfico de barras la diferencia entre las conductas agresivas antes y después de la aplicación de los juegos de roles.*




*Fuente:* Tabla 8

En la tabla 8 y figura 4, según los resultados obtenidos muestran que, en el nivel bajo hay un incremento de 30.7% de niños; asimismo en el nivel medio existe una disminución significativa de -23.07% en el nivel medio, frente al pre test y en el nivel alto existe una disminución de -7.7% frente al pre test. Por lo que se concluye que, hay una diferencia significativo porcentaje de niños pudieron regular sus conductas agresivas y pueden jugar, compartir horas libre con los demás de una manera adecuada.

### 5.1.2. Del objetivo general

Determinar en qué medida los juegos de roles regulan las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 263 – Huari, 2021.

**Tabla 9**

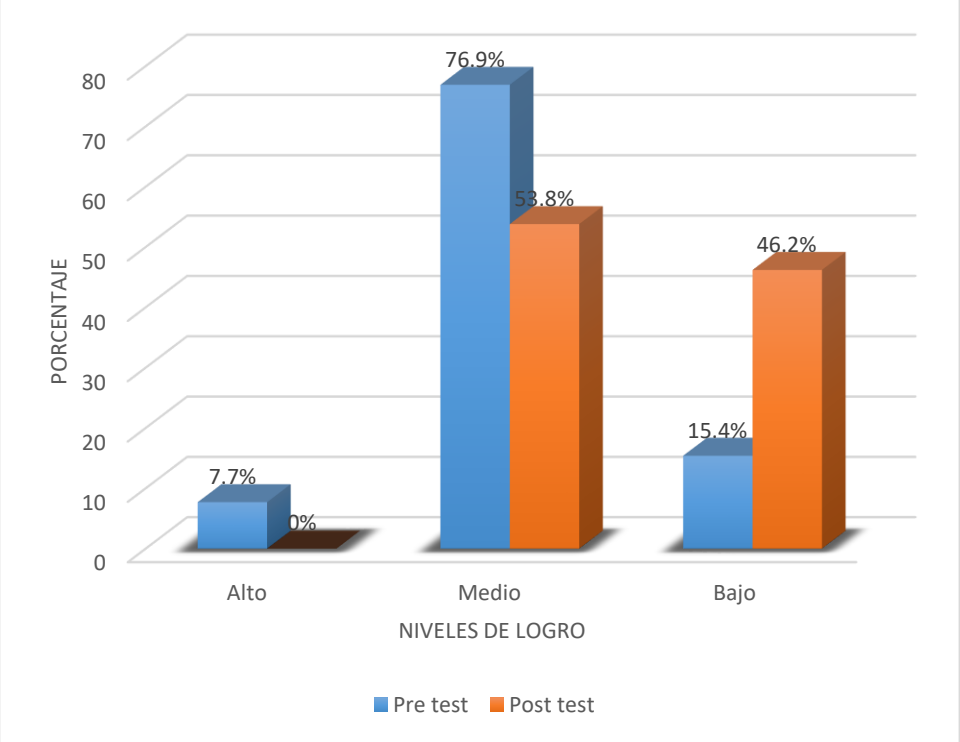
*Nivel y porcentaje alcanzado en la regulación de las conductas agresivas por los niños de la muestra*

| Niveles | Pre test | | Post test | |
|---|---|---|---|---|
| | fi | % | fi | % |
| Alto | 1 | 7.7 | 0 | 0.0 |
| Medio | 10 | 76.9 | 7 | 53.8 |
| Bajo | 2 | 15.4 | 6 | 46.2 |
| TOTAL | 13 | 100.0 | 13 | 100.0 |

Fuente. Pre test y post test, aplicado a los niños de 5 años, 2021

**Figura 5**

*Nivel y porcentaje alcanzado en la regulación de las conductas agresivas por los niños de la muestra*




*Fuente:* Tabla 9

Como se puede ver los resultados de la tabla 9 y figura 5, respecto a la regulación de las conductas agresivas, encontramos los siguientes datos; en el pre test el 76.9% de niños están en el nivel medio de las conductas agresivas. Sin embargo, luego de la aplicación de las 13 sesiones de aprendizaje un 46.2% alcanzaron disminuir en el nivel bajo. Por lo que se concluye que inicialmente un alto porcentaje de niños se encontraban en el nivel medio, sin embargo, luego de la aplicación del programa experimental en el post test una mayoría sigue en el nivel medio, pero hay un incremento significativo en el nivel bajo, por lo que se deduce que los juegos de roles como estrategia posibilitan la regulación de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años.

**5.1.3. Contrastación de la hipótesis.**

Habiéndose formulado como hipótesis general,

Hi: Los juegos de roles regulan significativamente las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 263 Huari, 2021.

Ho. Los juegos de roles no regulan significativamente las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 263 Huari, 2021.

**Criterio asumido para la prueba.**

Habiéndose determinado si $p > 0.05$ entonces se da por aceptada la hipótesis nula, caso contrario si $p < 0.05$, recae en la zona de rechazo y se acepta la hipótesis alterna en todos sus extremos.

Para hallar se pudo apoyar del programa SPSS V. 21 y se pudo encontrar em siguiente resultado.

**Tabla 10**

*Prueba de rangos de Wilcoxon*

**Rangos**

| | | N | Rango promedio | Suma de rangos |
|---|---|---|---|---|
| Posttest - pretest | Rangos negativos | 0[a] | ,00 | ,00 |
| | Rangos positivos | 13[b] | 7,00 | 91,00 |
| | Empates | 0[c] | | |
| | Total | 13 | | |

**Estadísticos de prueba**

| | Posttest - pretest |
|---|---|
| Z | -3,184[b] |
| Sig. asintótica (bilateral) | ,001 |

En la tabla 10 se puede observar los resultados alcanzados en la prueba de rangos de Wilcoxon y el valor de Z = -3184b y la significancia asintótica bilateral es 0,001, por lo que se rechaza la hipótesis alterna y se da como válido la hipótesis alterna que indica que, los juegos de roles regulan significativamente las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I Nº 263– Huari, 2021.

## 5.2 Análisis de los resultados

La discusión ha sido organizada en función de los resultados obtenidos del instrumento aplicada, según objetivos de la misma manera con las teorías de la investigación.

**Objetivo General**: **Determinar en qué medida los juegos de roles regulan las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I Nº 263–Rapayan- Huari, 2021**. Según los resultados obtenidos en el pre test el 7,7% de niños están en nivel alto, 76,9% en nivel medio y el 15,4% de niños se encuentran en nivel bajo. Sin embargo, en los pos test luego de la aplicación de los juegos de roles, el 53,8% de los niños

alcanzaron el nivel medio y el 46,2% de los niños alcanzaron el nivel bajo, así mismo la prueba de T de student el p = 0,001 y en < 0.05.}}

Estos resultados son comparados por, Díaz (2018), en su investigación, el juego de roles como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión. los resultados hallados indican que, en el pre test el 19.05% de niños se encuentran en el nivel alto, un 57.14% en el nivel medio y el 23.81% en el nivel bajo. En el post test el 23.81% están en el nivel medio y el 76.19% de niños alcanzaron el nivel bajo. Lo que concluye que los juegos de roles han disminuido significativamente la agresividad en los niños y niñas.

Como se puede observar los resultados hallados en ambas investigaciones son similares pues es muy general que en nuestra sociedad la familia, los medios de comunicación van marcando modelos de conductas los que son observados por los niños y niñas y son manifestadas en las aulas; por lo que requiere de intervenciones educativas con estrategias pertinentes para ir regulando las conductas agresivas que muestran los niños y niñas, que puede afectar la interrelación con los demás y generar una personalidad agresiva.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de Muñoz (2020) indica que, el juego de roles, “es una estrategia muy utilizada en eventos educativos basados en los principios del aprendizaje experimental” (p. 16). Por su parte, respecto a las conductas agresivas según Serrano (2010) hace mención que, “son un modo de actuar de una persona que refleja su incomodidad, su insatisfacción y muchos otros sentimientos que en su mayoría son mal canalizados o mal aprendidos, por lo que son violentas, físicas, verbales, psicológicas, sexuales, etc.” (p. 18).

Por lo que los juegos de roles vienen a ser representaciones de situaciones que acontecen en el contexto y que mediante esas presentaciones las personas y los niños pueden tomar conciencia de sus actos y puede regular sus conductas cuando interactúan con los demás. Asimismo, las intervenciones deben surgir de las mismas necesidades de los niños y niñas, con participación de los padres de familia del aula.

**Objetivo Especifico 1 Identificar el nivel las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I Nº 263– Huari, 2021, antes de la aplicación de los juegos de roles.** Los resultados obtenidos a la luz de hallazgo en la tabla y figura, podemos observar que el 7.7% se ubican en el nivel alto, el 76,9% de niños están en el nivel medio de conductas agresivas y el 15.4% están en el nivel bajo.

Anaya (2018), en su tesis de licenciatura de título "Dramatización como estrategia para superar las conductas agresivas de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N°. 248 de Carhuayoc– San Marcos. Los resultados encontramos indican que en la pre prueba el 60% de niños están en el nivel muy alto y el 40% en el nivel alto. Sin embargo, en el post test el 30% de estudiantes alcanzaron el nivel regular y el 70% en nivel normal. Concluyendo que, queda determinado que la dramatización como estrategia permite superar las conductas agresivas de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N°. 248 de Carhuayoc, distrito de San Marcos, 2017.

Los resultados encontrados en ambos casos son muy contradictorios, estando en el mismo ámbito de la provincia de Huari, en el caso de Carhuayoc es muy alto en pre test, se supone que es una población más violenta por lo que en los niños se manifiesta; sin embargo, en Rapayan encontramos comportamientos de niños en el nivel medio; pue debe existir la influencia de la escuela que haya permitido ese comportamiento en los niños y niñas.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de Pearse (2005) indican que, puede englobar que han ligado a la ira es más egocéntrica y egoísta de todas las emociones, ya sea por celos de otros con la docente, que genera sentimiento de ira y otros" (p. 35).

De manera que el niño niña va actuar siempre en su propio interés y que, por ello, es posible modelar y controlar la conducta. Por lo que es importante que la docente debe de reforzar esa conducta no violenta mediante la aplicación de estrategias adecuadas.

**Objetivo Especifico 2 Diseñar y aplicar los juegos de roles para regular las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I N.º 263– Huari, 2021.** Los datos hallados en la evaluación al finalizar las sesiones de aprendizaje encontramos que, en la sesiones de aprendizaje respecto a la regulación de las conductas agresivas muestra, que el 38,5% estaba en el nivel inicio, lo que indica que la mayoría de niños se encontraba en nivel de inicio en la primera sesión ejecutada; no obstante, el 46,2% tuvo lugar en el nivel logro destacado en la sexta sesión, lo que significa que los niños mejoraron hacia el nivel del logro esperado y manteniéndose en ese porcentaje hasta la décimo tercera sesión, lo cual evidencia que la mayoría de niños se superó hasta el nivel de logro destacado. Estos resultados muestran que las sesiones aplicadas mediante los juegos de roles fueron pertinentes.

Los resultados guardan relación con la investigación realizada por Chero (2018) en su tesis, Aplicación de juego para la reducción de conductas agresivas en niñas de 5 años de la I.E.P. Alexander Graham Bell del distrito de Comas. Los resultados hallados muestran que, en el pre test el 60% de niños se encuentran en el nivel moderado y el 40% en el nivel alto. Mientras que en el post test el 80% de niños y niñas alcanzaron el nivel bajo y el 20% en el nivel moderado. Concluyendo

que los juegos de roles mejoraron significativamente la disminución de las conductas agresivas de los niños.

De manera que los resultados obtenidos en ambas investigaciones son similares, pues1os niños y niñas manifiestan limitaciones, los que se deben de considerar desde la programación del aula, con el apoyo de las estrategias activas y participativas y ayuda de parte de los padres de familia del aula.

Estos son fundamentados por Pearse (2005) menciona que, "puede englobar un conjunto de síntomas que van ligados a la ira que es la más egocéntrica y egoísta de todas las emociones; ya sea por celos de otros con la docente, que genera sentimiento de ira, entre otros" (p. 35). Por su parte, Jiménez (2021) menciona que los juegos de roles implican una forma compleja de realización al crear dos niveles conscientes entre el juego y la realidad, lo que no estudiamos desde el ámbito psicológico, sino desde la perspectiva comunicativa y los poli sistemas, donde la complejidad entre el nivel de la mesa de juego y la aventura puede ser entendida y explicada en sus funciones principales.

**Objetivo Especifico 3 Verificar el nivel las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I Nº 263– Huari, 2021, después de la aplicación de los juegos de roles.** Los resultados obtenidos indican que, el 53.8% de niños y niñas alcanzaron el nivel medio y el 46.2% el nivel bajo.

Los resultados se asemejan a lo encontrado por el autor Dionicio (2020), en su investigación en Juego de roles como estrategia para regular las conductas agresivas en los niños de la I.E N° 1557 "Señor de Pumallucay" – Yungay. Cuyos resultados muestran que, en el pre test el 35% de niños están en el nivel alto, un 48% en el nivel moderado y el 17% en el nivel bajo. Sin embargo, en el post test el 26% de niños alcanzaron el nivel moderado y el 74% en nivel bajo. Se concluyó que el juego de

roles como estrategia influye significativamente en la regulación de las conductas agresivas.

Como se puede ver que los resultados hallados en ambos contextos son similares, Pues la aplicación de estrategias como el juego de roles es importante pese a ser de diferentes contextos. Por lo que el trabajo del docente que se debe emprender en esa edad por regular los sentimientos y emociones son fundamentales para disminuir la agresividad del niño que está saliendo de una etapa que es el egocentrismo.

Los que son fundamentados por Esquivel (2018) manifiestan que el juego de roles, "por medio del juego los niños tienen la oportunidad de adiestrar las formas de conducta, sentimientos y pensamientos correspondientes a la cultura en que se desarrollan" (p. 23).

De manera que el juego de roles está ligado a las actividades representativas que realizan los niños y niñas a esa edad, pueden dar vida a los seres y objetos de su entorno, poder diferenciar si está bien o necesita una enmienda o corrección a su parecer. Esta actividad le permite al niño o niñas desarrollas habilidades más críticas y reflexivas.

**Objetivo Especifico 4. Contrastar la diferencia del nivel de las conductas agresivas antes y después de la aplicación de los juegos de roles, en los niños de 5 años de la I.E.I N.º 263– Huari, 2021.** Los resultados obtenidos en la tabla indica que, en el nivel bajo existe un incremento positivo de 30.77% respecto al pre test; asimismo en el nivel medio se muestra una disminución de -23.07% con respecto al pre test.

Estos resultados hallados guardan una semejanza según el autor Agurto (2017) en su tesis, Conducta agresiva en los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la institución

educativa Alexander Fleming, El Agustino. Los resultados muestran que, el 22,5% están en el nivel bajo, el 60% en el nivel moderado, un 17.5% en el nivel alto. Concluye que la variante conductas agresivas tienen predominancia moderada son 60% en los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la institución educativa inicial en estudio.

Como se puede ver la diferencia tanto en el pre test y post test existe una similitud pues en el post test hay un incremento significativo en la regulación de las conductas agresivas frente al pre test. Esta situación hace ver la importancia del desarrollo socio emocional que pueden emprenderse en los niños y niñas del nivel de educación inicial. Además, propiciar actividades más reales a sus contextos de manera que pueden reflexionar sobre la situación de violencia en la escuela, la casa, en los medios de comunicación, etc.

Los se fundamentan en los aportes de Antonio (2018) indica que, “el juego de roles, es considerado como juego simbólico, juego con argumentos, donde los participantes asumen roles o papel de protagonistas ante las asignaciones de funciones, actúan como si fueran otras personas y crean un mundo imaginario” (p.13). Asimismo, Valencia (2017) indica que, “son los comportamientos intencionales de los niños que pueden ocasionar daño ya sea psicológico o físico” (p. 23).

De manera que el juego de roles hace que el niño o niña puede representar roles, funciones, acciones que ha observado de su contexto; así como puede hacer uso de su creatividad para poder adoptar roles de personajes y luego reflexionar sobre lo representado, pueden dar su opinión. Por otra parte, existe comportamiento de violencia que experimentan ya sea en casa, la escuela o la comunidad que es muy importante que traten sobre esos temas para poder prever situaciones de violencia.

# VI. CONCLUSIONES

Luego de analizar los resultados de la investigación, se concluye con lo siguiente:

Respecto al objetivo general, se determinó que los juegos de roles disminuyeron significativamente las conductas agresivas en los niños de 5 años, lo más relevante fue que el 46.2% de niños luego de las sesiones de aprendizaje, lograron disminuir su conducta agresiva; porque permitió que los niños (as) puedan mejorar sus conductas durante el juego en las actividades programadas; evidenciando en la prueba de hipótesis el valor de Z = -3, 184b y la significancia asintótica 0,001, por lo que se da como valido la hipótesis alterna.

Se identificó que el nivel de conductas agresiva en los niños, el 76,9% de niños tuvieron un nivel medio de conducta agresiva. Por lo que se pude observar que los niños no sabían medir su conducta durante el juego, que ha permitido utilizar diferentes tipos de juegos, las estrategias fueron realizadas por medio del zoom, su dominio en sus conductas de cada uno de ello, que los niños tengan un mejor relacionamiento asertivo con sus padres y/o adultos empleando lo aprendido.

Al aplicar los juegos de roles para regular las conductas agresivas en los niños de 5 años, donde tuvieron un nivel de 76.9% los niños se encuentran en el nivel medio y el 38.5% de niños disminuyeron en el nivel bajo. De manera que, inicialmente la mayoría de los niños se encontraban en el nivel medio de las conductas agresivas; sin embargo, fueron transcurriendo el desarrollo de las sesiones aplicando los juegos de roles de los niños y niñas lograron disminuir su conducta agresiva, reduciendo al nivel bajo. Por lo que los juegos de roles fueron muy significativos y lograron reducir las conductas agresivas.

Se logra satisfactoriamente verificar las conductas agresivas después de la aplicación de los juegos de roles ya que en un principio se encontraban en 53,8% de los niños de 5 años se encuentran en un nivel medio de conductas agresivas, por lo que ya muestran un mayor control de su conducta cuando juegan, hacen trabajos grupales, entre otros.

Se logro contrastar la diferencia del nivel de conductas agresivas, muestran que el nivel bajo hay un incremento de 30.7% de niños; asimismo en el nivel medio existe una disminución significativa de -23.07% en el nivel medio, frente al pre test y en el nivel alto existe una disminución de -7.7% frente al pre test. Es decir, tendrán una mejor relación asertivo con sus padres y/o adultos empleando lo aprendido como por ejemplo darán a conocer o comunicar lo que les incomodaba, En la conducta agresiva. Por lo que es necesario aplicar la estrategia durante el juego.

.

# ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

## Recomendaciones

Luego de haber realizado la presente investigación, a continuación, se plantea las siguientes recomendaciones:

**a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:**

Desde mi punto de vista recomiendo que para que puedan aplicar las metodologías complementarias utilizada en esta investigación y así engrandecer de manera adecuada su estudio que se incorporen diseños de pre experimental. Que se debe seguir investigando sobre juegos de roles para regular las conductas agresivas, en nuestra vida cotidiana motivar e incentivar a los niños a ser reflexivo con sus actitudes para así mejorar su relacionamiento asertivo, ser más empáticos y solidarios puesto que en los juegos de roles expresan acciones innatas propias de su vida diario.

**b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

Se recomienda a los docentes considerar en sus programaciones el juego de roles puesto que no solo les ayudara a fortalecer algunas áreas de desarrollo de los niños, la participación de los estudiantes de educación el uso adecuado de las estrategias que permiten desarrollar sus capacidades durante el juego, también le ayudara a diagnosticar problemas por los que los niños pasan.

- ✓ Recomendamos al director de la institución educativa que, se implementen los ambientes adáptales a las necesidades de los niños para que se sienten en casa en un ambiente de posibilidades de interacción y la iniciativa propia.

**c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:**

Se recomienda a la Universidad para que los alumnos promuevan el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas puesto que es una etapa de desarrollo utilizando diversas estrategias tales como nuestra investigación lo proponen el juego de roles para que no haya conductas agresivas.

# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acuña, M. (2019). *Juegos de roles para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Flor de María Drago Persivale".* [Tesis de licenciatura, en la universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión]. http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/2865

Agurto, G. (2017). *Conducta agresiva en los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la institución educativa Alexander Fleming, El Agustino, 2016.* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/18435#:~:text=La%20encuesta%20se%20aplic%C3%B3%20a,7)%20presenta%20un%20nivel%20alto.

Anaya, M. (2018) *"Dramatización como estrategia para superar las conductas agresivas de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 248 DE Carhuayoc– San Marcos, 2017".* [Tesis de licenciatura, universidad católica los ángeles Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5438/DRAMATIZACION_ESTRATEGIA_ANAYA_VARILLAS_MIRTHA%20MIRIAM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ángeles, E. y De paz, J. (2018). *Influencia de los programas televisivos en la conducta agresiva de los niños de cinco años de la I.E.I N° 122 DE Huarupampa – Huaraz".* [Tesis de licenciatura, universidad san pedro escuela de educación y humanidades].

http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/5302/Tesis_56099.pdf?sequence=5

Campos, L. y Quispe, N. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno-2019.* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11950

Chero Pacheco, D. (2018). *Aplicación del juego para la reducción de conductas agresivas en niñas y niños de 5 años del I.E.P. "Alexander Graham Bell" del distrito de Comas, 2014.* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/16218

Chox, W. (2018). *Rasgos de personalidad y agresividad.* [Tesis de grado, Universidad Rafael Landívar]. http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/22/Chox-William.pdf

Díaz, A. (2017). *El juego de roles como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2063 del Caserío de Chorobamba, Distrito de Marcabal y Provincia de Sánchez Carrión en el año 2015.* [Tesis de Maestría, Universidad Privada Antenor Orrego]. http://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/3701

Díaz, Z. (2015). *El títere Muppet como estrategia metodológica para modificar conductas agresivas, en los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel inicial del centro educación inicial 31 de octubre, de la ciudad de Otavalo, durante el año lectivo 2013– 2014.* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte]. http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4264/1/05%20%20FECYT%20%202186%20TESIS.pdf

Dionicio, N. (2020). *Juego de roles como estrategia para regular las conductas agresivas en niños de 4 años de la institución Educativa Inicial Parroquial N° 1557 "Señor de Pumallucay" - Yungay, 2018.* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los ÁngelesChimbote].http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17141/JUEGO_AGRESIVIDAD_DIONICIO_MUNOZ_NELIA_MARISOL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Domínguez, J. (2019). *Manual de metodología de la investigación Científica*. Chimbote: ULADECH.

Eguilas, J. (2018). *Agresividad y convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria I.E 20522 de Supe Pueblo.* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14822/Eguilas_LJR.pdf?sequence=1

Esquivel, R. (2018). *Análisis del juego de roles en el desarrollo de competencias del servicio al cliente en estudiantes del 2do ciclo de la carrera de administración, de un Instituto de Educación Superior Privado de Lima – 2018. [*Tesis para optar por el grado de maestro, Universidad tecnológica del Perú]. https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/2154

Gamboa, A. Catrina, H y Giles, A. (2018). *Diagnóstico de las conductas agresivas de los niños y niñas de la I.E N°224 Indoamérica, 2017.* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/10468

Guevara, J. y Saavedra, F. (2018). *Desarrollo del proceso de socialización a través de la técnica del juego de roles en el área personal social en los niños de 5 años de*

*la institución educativa inicial N° 328 distrito y provincia de Cutervo, Región Cajamarca.* [Tesis de bachillerato. Universidad nacional Pedro Ruiz Gallo]

Gutiérrez, S. (2018). *Agresividad y personalidad en adolescentes de dos Instituciones Educativas de Villa el Salvador*. (Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú). http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/AUTONOMA/686

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación.* (6ª ed.). México: Mc Graw Hill.

Junco, L. (2019). *Conductas agresivas en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa 20374 San Bartolomé - Santa María 2019.* (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión). http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/3193

Marceliano, R. (2018). *Caracterización de las conductas agresivas desde el enfoque socio-cognitivo que manifiestan los niños de 5 años, en la Institución Educativa N° 233 "La Soledad" de Huaraz, Provincia de Huaraz – 2018.* (Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote). http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16380/AGRESIVIDAD_COMPORTAMIENTO_MARCELIANO_%20NEIRA_%20REGINA_%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Marcelo, E. (2018). *Aplicación del taller de artes plásticas para disminuir la agresividad en niños y niñas de 4 años de la I. E N° 313.* (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Santa). http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3186/48660.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Moreno, D. y Pallo, M. (2017). *El juego de roles sociales en educación inicial.* (Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi). http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3893

Navarro, A. (2016). *Los juegos electrónicos y su influencia en el comportamiento agresivo de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela Nicolás Copérnico de la ciudad de Quito, periodo Lectivo 2013-2014. Lineamientos Propositivo".* (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja). https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13009/1/Tesis%20Alejandra%20tribunal%20%289h49.pdf

Ñaupas, H. Mejía, E. Novoa, E. y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – cualitativa y redacción de las tesis*. (4ª) Bogotá: U

Pearse, J. (2005). *Peleas y provocaciones.* Ediciones Paidos- Barcelona

Piaget, J. (1979). *Seis estudios de la psicología.* Editorial Labor. S.A. España.

Quispe, R. (2018). *Agresividad y convivencia en niños de 5 años en la I.E.I N°198 San Miguel Arcángel, UGEL N° 06 –Huaycán Ate, Lima 2017.* (Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo). https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/14835

Reyes, Y. y Tomás Narváez, C. (2016). *Taller de dramaticuentos infantiles para disminuir las conductas agresivas de los niños de 3 años de edad de la I.E. 1564 Radiantes Capullitos urbanización Chimú, Trujillo*. [ Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional de Trujillo]

Rubio, D. y Veloz, E. (2017). *La agresividad y su influencia en el bajo rendimiento escolar en los niños de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Isidro Ayora, en el Cantón Latacunga en el periodo 2016-2017".* (Tesis de

licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi). http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3892/1/T-UTC-0460.pdf

Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). *Manual de términos en investigación*. Lima: Universidad Ricardo Palma

Sepúlveda, L. (2019). *Aplicación de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial "Prosperidad" del Distrito de San Pablo, Provincia de Mariscal Ramón Castilla, Departamento de Loreto, 2019.* (Tesis de licenciatura, Universidad los Ángeles de Chimbote). http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11583

Serrano, I. (2010). *Agresividad infantil.* Ediciones Pirámide.

Silva, B. (2018). *Agresividad y convivencia en niños de 5 años en la I.E.I N°198 San Miguel Arcángel, UGEL N° 06 –Huaycán- Ate, Lima 2017*. (Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo). https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/14835

Silva, I. (2018*). Metodología del proyecto de investigación*. Chimbote: ULADECH.

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (2019). *Código de ética para la Investigación*. Chimbote: ULADECH.

Valencia, M. (2019). *Actitud materna y conducta agresiva en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Lima, 2018.* (Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión).https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/2215

Valentini, K. (2017). *Factores de agresividad de los estudiantes de nivel inicial de la I. E. I. N° 243 Santa Clara de Asís, según los casos recepcionados en la DEMUNA del Distrito de Pueblo Libre, Huaylas, Ancash –2017. (*Tesis de

maestría Universidad Cesar Vallejo).

https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/12045

Vela, K. (2018). *Aplicación de juego de roles con enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Hospital Amazónico de Yarinacocha – Pucallpa, 2018.* (Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote).

http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4103

# Anexos

## ANEXO 1 . Instrumento de recojo de datos

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1. Institución Educativa: Inicial Nª 263
1.2. Sección: UNICA Fecha: ……..
1.3. Tema: ……..… Edad: 5 AÑOS

**II. OBJETIVO:** Identificar las conductas o comportamientos agresivos que manifiestan los alumnos en su interacción social.

**III.INSTRUCCIONES:** Observa detenidamente al niño (a) y marca la valoración que consideres para cada conducta que expresen los niños y niñas: SI = 2 / A VECES = 1 / NO = 0

### Correspondientes al Instrumento 1(Conductas agresivas)

| N° | ÍTEMS | | CRITERIOS | |
|---|---|---|---|---|
| | | SI | A VECES | NO |
| | **DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS** | | | |
| 01 | Golpea a sus compañeros durante la clase y/o en la hora del recreo | | | |
| 02 | Empuja a sus compañeros durante las actividades de clase y/o en la hora del recreo | | | |
| 03 | Pellizca, araña o muerde a sus compañeros en clase y/o en la hora del recreo | | | |
| 04 | Agrede físicamente a sus compañeros cuando no es considerado en los juegos o actividades | | | |
| 05 | Escupe a sus compañeros en el desarrollo de la clase y/o en la hora del recreo | | | |
| | **DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES** | | | |
| 06 | Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros en alguna actividad de la clase o el recreo | | | |
| 07 | Insulta a sus compañeros o a niños de su aula u otras aulas | | | |
| 08 | Se burla de sus compañeros cuando se equivocan en alguna actividad | | | |
| 09 | Emite sonidos inadecuados en las horas de clase y/o el recreo | | | |
| 10 | Menciona palabras soeces a sus compañeros durante de las clases y/o el recreo | | | |
| 11 | Nombra con apodos o sobrenombres a sus compañeros en las clases y/o el recreo | | | |
| | **DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS PSICOLÓGICAS** | | | |
| 12 | Expresa su desacuerdo con miradas peyorativas cuando sus compañeros no concuerdan con él. | | | |
| 13 | Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás cuando se equivoca en alguna actividad. | | | |
| 14 | Expresa de manera explícita o furtiva ideas inadecuadas de algún compañero para que no se relacionen con él. | | | |
| 15 | Amenaza a sus compañeros ante alguna acción injusta que cometió | | | |
| 16 | Somete a sus compañeros a actitudes y comportamientos que denigran su dignidad | | | |
| 17 | Destruye o deteriora objetos que son significativos para su compañero | | | |

**V. OBSERVACIONES**

### Correspondiente al Instrumento 2 (juegos de roles)

| N° | ÍTEMS | | CRITERIOS | |
|---|---|---|---|---|
| | | SI | A VECES | NO |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | **DIMENSIÓN: JUEGOS DE ROLES PLANEACION** | | | |
| 01 | Selecciona diversos materiales con las manos durante el juego de roles | | | |
| 02 | Recrea y da vida a los personajes durante el recreo del juego | | | |
| 03 | Demuestra creatividad durante el juego | | | |
| 04 | Utiliza algún material (cuaderno, lápiz, etc.) para jugar con sus compañeros durante el juego de roles | | | |
| | **DIMENSIÓN: JUEGOS DE ROLES EJECUCION** | | | |
| 05 | Utiliza algunas modalidades sus compañeros durante el juego de roles | | | |
| 06 | Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros durante el juego de roles | | | |
| 07 | Imita o realiza sonidos peyorativos en contra de algún compañero durante el juego de roles | | | |
| 08 | Utiliza apodos para referirse a sus compañeros durante los juegos de roles | | | |
| 09 | Se burla de sus compañeros ante alguna falla o error durante los juegos de roles. | | | |
| | **DIMENSIÓN: JUEGOS DE ROLES EVALUACION** | | | |
| 10 | Evalúa con la ficha el aprendizaje el juego de roles | | | |
| 11 | Espera su turno para realizar su dialogo durante loa huegos de roles | | | |
| 12 | Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás durante el juego de roles | | | |
| 13 | Respeta las opiniones de sus demás compañero | | | |
| 14 | Cumple con los roles asignados sus compañeros durante el juego de roles | | | |
| 15 | Utiliza palabras soeces o hirientes en contra de sus compañeros durante el juego de roles. | | | |

**VI. OBSERVACIONES**

……
……

## Anexo 2

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

**1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** JARA IBARRA NAZARIA ROSA

**1.2. Grado Académico**: Magister

**1.3. Institución donde labora:** I.E.INICIAL Nº 230- HUARI

**1.4. Cargo que desempeña:** DIRECTORA

**II. VALIDACIÓN:**

**Ítems correspondientes al Instrumento 1**

| N° de Ítem | **Validez de contenido** | | **Validez de constructo** | | **Validez de criterio** | | **Observaciones** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable | | El ítem contribuye a medir el indicador planteado | | El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas | | |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Dimensión 1: **DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS** | | | | | | | |
| 1.- Golpea a sus compañeros durante la clase y/o en la hora del recreo | X | | X | | X | | |
| 2.- Empuja a sus compañeros durante las actividades de clase y/o en la hora del recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 3.- Pellizca, araña o muerde a sus compañeros en clase y/o en la hora del recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 4.- Agrede físicamente a sus compañeros cuando no es considerado en los juegos o actividades | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 5.- Escupe a sus compañeros en el desarrollo de la clase y/o en la hora del recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| Dimensión 2: **CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES** | | | | | | | |
| 6.- Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros en alguna actividad de la clase o el recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 7.- Insulta a sus compañeros o a niños de su aula u otras aulas | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 8.- Se burla de sus compañeros cuando se equivocan en alguna actividad | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 9.- Emite sonidos inadecuados en las horas de clase y/o el recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 10.- Menciona palabras soeces a sus compañeros durante de las clases y/o el recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 11.- Nombra con apodos o sobrenombres a sus compañeros en las clases y/o el recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |

| Dimensión 3: **CONDUCTAS AGRESIVAS PSICOLÓGICAS** | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 12.- Expresa su desacuerdo con miradas peyorativas cuando sus compañeros no concuerdan con él. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 13.- Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás cuando se equivoca en alguna actividad. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 14.- Expresa de manera explícita o furtiva ideas inadecuadas de algún compañero para que no se relacionen con él. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 15.- Amenaza a sus compañeros ante alguna acción injusta que cometió | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 16.- Somete a sus compañeros a actitudes y comportamientos que denigran su dignidad | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 17.- Destruye o deteriora objetos que son significativos para su compañero | **X** | | **X** | | **X** | | |

**Ítems correspondientes al Instrumento 2**

| N° de Ítem | **Validez de contenido** | | **Validez de constructo** | | **Validez de criterio** | | **Observaciones** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable | | El ítem contribuye a medir el indicador planteado | | El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas | | |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| **DIMENSIÓN 1: JUEGOS DE ROLES PLANIFICACION** | | | | | | | |
| 1.- Selecciona diversos materiales con las manos durante el juego de roles | X | | X | | X | | |
| 2.- planea con sus compañeros realizar un juego de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 3.- Recrea y da vida a los personajes en los juegos | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 4.- Demuestra creatividad durante el juego | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 5.- Utiliza algún material (cuaderno, lápiz, etc.) para jugar con sus compañeros durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| Dimensión 2: **JUEGOS DE ROLES EJECUCION** | | | | | | | |
| 6.- Utiliza algunas modalidades sus compañeros durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 7.- Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 8.- Imita o realiza sonidos peyorativos en contra de algún compañero durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 09.- Utiliza apodos para referirse a sus compañeros durante los juegos de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 10.- Se burla de sus compañeros ante alguna falla o error durante los juegos de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 11.- Utiliza palabras soeces o hirientes en contra de sus compañeros durante el juego de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| Dimensión 3: **JUEGOS DE ROLES EVALUACION** | | | | | | | |
| 12.- Evalúa con la ficha el aprendizaje el Durante el juego de roles mira con desprecio a su compañero cuando no está de acuerdo con su desempeño. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 13.- Espera su turno para realizar su dialogo durante loa huegos de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 14.- Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 15.- Respeta las opiniones de sus demás compañero. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 16.- Cumple con los roles asignados sus compañeros durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 17.- Utiliza palabras soeces o hirientes en contra de sus compañeros durante el juego de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |

**Otras observaciones generales:**

JARA IBARRA NAZARIA ROSA

DNI N°32296499.

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

**1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Gómez Osorio, Maria Flor

**1.2. Grado Académico**: Magister

**1.3. Institución donde labora:** I.E.INICIAL Shumay- Carhuaz

**1.4. Cargo que desempeña:** DIRECTORA

**II. VALIDACIÓN:**

**Ítems correspondientes al Instrumento 1**

| N° de Ítem | **Validez de contenido** | | **Validez de constructo** | | **Validez de criterio** | | **Observaciones** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable | | El ítem contribuye a medir el indicador planteado | | El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas | | |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Dimensión 1: **DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS** | | | | | | | |
| 1.- Golpea a sus compañeros durante la clase y/o en la hora del recreo | X | | X | | X | | |
| 2.- Empuja a sus compañeros durante las actividades de clase y/o en la hora del recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 3.- Pellizca, araña o muerde a sus compañeros en clase y/o en la hora del recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 4.- Agrede físicamente a sus compañeros cuando no es considerado en los juegos o actividades | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 5.- Escupe a sus compañeros en el desarrollo de la clase y/o en la hora del recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| Dimensión 2: **CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES** | | | | | | | |
| 6.- Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros en alguna actividad de la clase o el recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 7.- Insulta a sus compañeros o a niños de su aula u otras aulas | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 8.- Se burla de sus compañeros cuando se equivocan en alguna actividad | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 9.- Emite sonidos inadecuados en las horas de clase y/o el recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10.- Menciona palabras soeces a sus compañeros durante de las clases y/o el recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 11.- Nombra con apodos o sobrenombres a sus compañeros en las clases y/o el recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| Dimensión 3: **CONDUCTAS AGRESIVAS PSICOLÓGICAS** | | | | | | | |
| 12.- Expresa su desacuerdo con miradas peyorativas cuando sus compañeros no concuerdan con él. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 13.- Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás cuando se equivoca en alguna actividad. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 14.- Expresa de manera explícita o furtiva ideas inadecuadas de algún compañero para que no se relacionen con él. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 15.- Amenaza a sus compañeros ante alguna acción injusta que cometió | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 16.- Somete a sus compañeros a actitudes y comportamientos que denigran su dignidad | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 17.- Destruye o deteriora objetos que son significativos para su compañero | **X** | | **X** | | **X** | | |

**Ítems correspondientes al Instrumento 2**

| N° de Ítem | **Validez de contenido** | | **Validez de constructo** | | **Validez de criterio** | | **Observaciones** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable | | El ítem contribuye a medir el indicador planteado | | El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas | | |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| **DIMENSIÓN 1: JUEGOS DE ROLES PLANIFICACION** | | | | | | | |
| 1.- Selecciona diversos materiales con las manos durante el juego de roles | X | | X | | X | | |
| 2.- planea con sus compañeros realizar un juego de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 3.- Recrea y da vida a los personajes en los juegos | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 4.- Demuestra creatividad durante el juego | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 5.- Utiliza algún material (cuaderno, lápiz, etc.) para jugar con sus compañeros durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| Dimensión 2: **JUEGOS DE ROLES EJECUCION** | | | | | | | |
| 6.- Utiliza algunas modalidades sus compañeros durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7.- Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 8.- Imita o realiza sonidos peyorativos en contra de algún compañero durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 09.- Utiliza apodos para referirse a sus compañeros durante los juegos de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 10.- Se burla de sus compañeros ante alguna falla o error durante los juegos de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 11.- Utiliza palabras soeces o hirientes en contra de sus compañeros durante el juego de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| Dimensión 3: **JUEGOS DE ROLES EVALUACION** | | | | | | | |
| 12.- Evalúa con la ficha el aprendizaje el Durante el juego de roles mira con desprecio a su compañero cuando no está de acuerdo con su desempeño. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 13.- Espera su turno para realizar su dialogo durante loa huegos de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 14.- Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 15.- Respeta las opiniones de sus demás compañero. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 16.- Cumple con los roles asignados sus compañeros durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 17.- Utiliza palabras soeces o hirientes en contra de sus compañeros durante el juego de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |

**Otras observaciones generales:**

Gómez Osorio, María Flor

DNI N° 31659613

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

## I. DATOS GENERALES:

**1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** PADILLA MONTES TIMOTEO AMADO

**1.2. Grado Académico**: Doctor en Educación

**1.3. Institución donde labora:** ULADECH

**1.4. Cargo que desempeña:** Docente Tutor de Investigación

## II. VALIDACIÓN:

**Ítems correspondientes al Instrumento 1**

| N° de Ítem | **Validez de contenido** | | **Validez de constructo** | | **Validez de criterio** | | **Observaciones** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable | | El ítem contribuye a medir el indicador planteado | | El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas | | |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| **DIMENSIÓN 1: CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS** | | | | | | | |
| 1.- Golpea a sus compañeros durante la clase y/o en la hora del recreo | X | | X | | X | | |
| 2.- Empuja a sus compañeros durante las actividades de clase y/o en la hora del recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 3.- Pellizca, araña o muerde a sus compañeros en clase y/o en la hora del recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 4.- Agrede físicamente a sus compañeros cuando no es considerado en los juegos o actividades | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 5.- Escupe a sus compañeros en el desarrollo de la clase y/o en la hora del recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| **DIMENSIÓN 2**: **CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES** | | | | | | | |
| 6.- Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros en alguna actividad de la clase o el recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 7.- Insulta a sus compañeros o a niños de su aula u otras aulas | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 8.- Se burla de sus compañeros cuando se equivocan en alguna actividad | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 9.- Emite sonidos inadecuados en las horas de clase y/o el recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 10.- Menciona palabras soeces a sus compañeros durante de las clases y/o el recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 11.- Nombra con apodos o sobrenombres a sus compañeros en las clases y/o el recreo | **X** | | **X** | | **X** | | |
| Dimensión 3: **CONDUCTAS AGRESIVAS PSICOLÓGICAS** | | | | | | | |
| 12.- Expresa su desacuerdo con miradas peyorativas cuando sus compañeros no concuerdan con él. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 13.- Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás cuando se equivoca en alguna actividad. | **X** | | **X** | | **X** | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 14.- Expresa de manera explícita o furtiva ideas inadecuadas de algún compañero para que no se relacionen con él. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 15.- Amenaza a sus compañeros ante alguna acción injusta que cometió | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 16.- Somete a sus compañeros a actitudes y comportamientos que denigran su dignidad | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 17.- Destruye o deteriora objetos que son significativos para su compañero | **X** | | **X** | | **X** | | |

**Ítems correspondientes al Instrumento 2**

| N° de Ítem | **Validez de contenido** | | **Validez de constructo** | | **Validez de criterio** | | **Observaciones** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable | | El ítem contribuye a medir el indicador planteado | | El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas | | |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Dimensión 1: **DIMENSIÓN JUEGOS DE ROLES PLANIFICACION** | | | | | | | |
| 1.- Selecciona diversos materiales con las manos durante el juego de roles | X | | X | | X | | |
| 2.- planea con sus compañeros realizar un juego de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 3.- Recrea y da vida a los personajes | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 4.- Demuestra creatividad durante el juego | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 5.- Utiliza algún material (cuaderno, lápiz, etc.) para jugar con sus compañeros durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| Dimensión 2: **JUEGOS DE ROLES EJECUCION** | | | | | | | |
| 6.- Utiliza algunas modalidades sus compañeros durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 7.- Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 8.- Imita o realiza sonidos peyorativos en contra de algún compañero durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 09.- Utiliza apodos para referirse a sus compañeros durante los juegos de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 10.- Se burla de sus compañeros ante alguna falla o error durante los juegos de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11.- Utiliza palabras soeces o hirientes en contra de sus compañeros durante el juego de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| Dimensión 3: **JUEGOS DE ROLES EVALUACION** | | | | | | | |
| 12.- Evalúa con la ficha el aprendizaje el Durante el juego de roles mira con desprecio a su compañero cuando no está de acuerdo con su desempeño. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 13.- Espera su turno para realizar su dialogo durante loa huegos de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 14.- Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 15.- Respeta las opiniones de sus demás compañero. | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 16.- Cumple con los roles asignados sus compañeros durante el juego de roles | **X** | | **X** | | **X** | | |
| 17.- Utiliza palabras soeces o hirientes en contra de sus compañeros durante el juego de roles. | **X** | | **X** | | **X** | | |

**Otras observaciones generales:**

El instrumento presenta dimensiones e indicadores que están relacionada a la variable de estudio, por los que amerita su aplicación

---

PADILLA MONTES TIMOTEO AMADO

DNI N° 32607931

**Anexo 3**

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**
**ESCUELA DE EDUCACION**

# Consentimiento informado

**Formulario: de autorización de padres**

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado ": juegos de roles para regular las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I nº 263– huari, 2021".el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo……, padre de familia de la Institución Educativa ……con DNI.…… acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada **":** juegos de roles para regular las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I nº 263– huari, 2021". **"**, realizado por la estudiante MIRANDA SERNA, Betzayda

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

| | |
|---|---|
| _____ | _____ |
| Nombre del participante | Firma del participante |
| _____ | _____ |
| Nombre de la persona que obtiene el consentimiento | Firma de la persona que obtiene el consentimiento |

**Fecha:** ____/_____/_____

**Anexo 4**

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Chimbote, 10 de Setiembre 2021

**OFICIO Nº 001-2021-EPE-ULADECH CATÓLICA**

**Sr(a).**
ESPINOZA BLAS, Dalmira
Directora de la I.E. INICIAL 263 - RAPAYAN

**Presente. -**
De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **MIRANDA SERNA BETZAYDA,** con código de matrícula N° **1207181108**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **"JUEGOS DE ROLES PARA REGULAR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I Nº 263– HUARI, 2021".** Durante los meses de Octubre, Noviembre y Diciembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

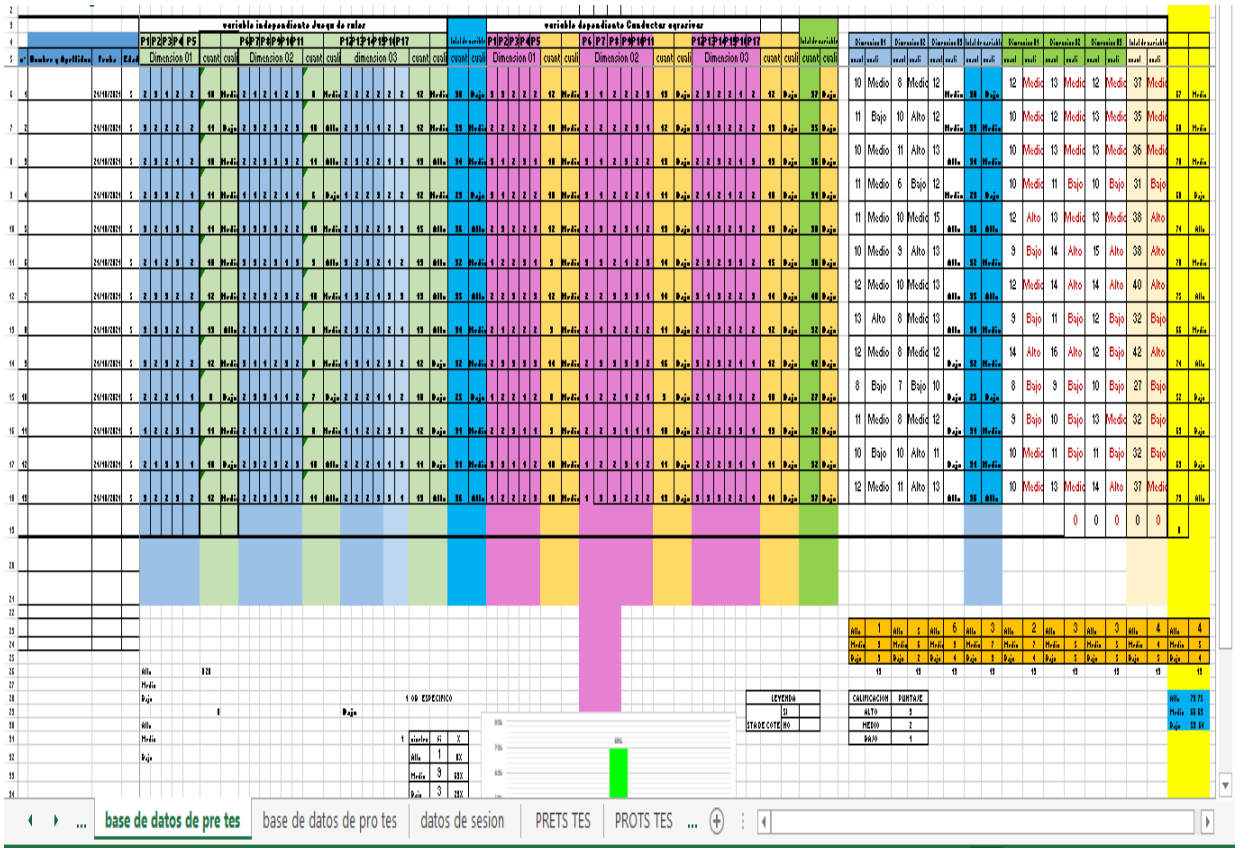
Es espera de su amable atención, quedo de usted.

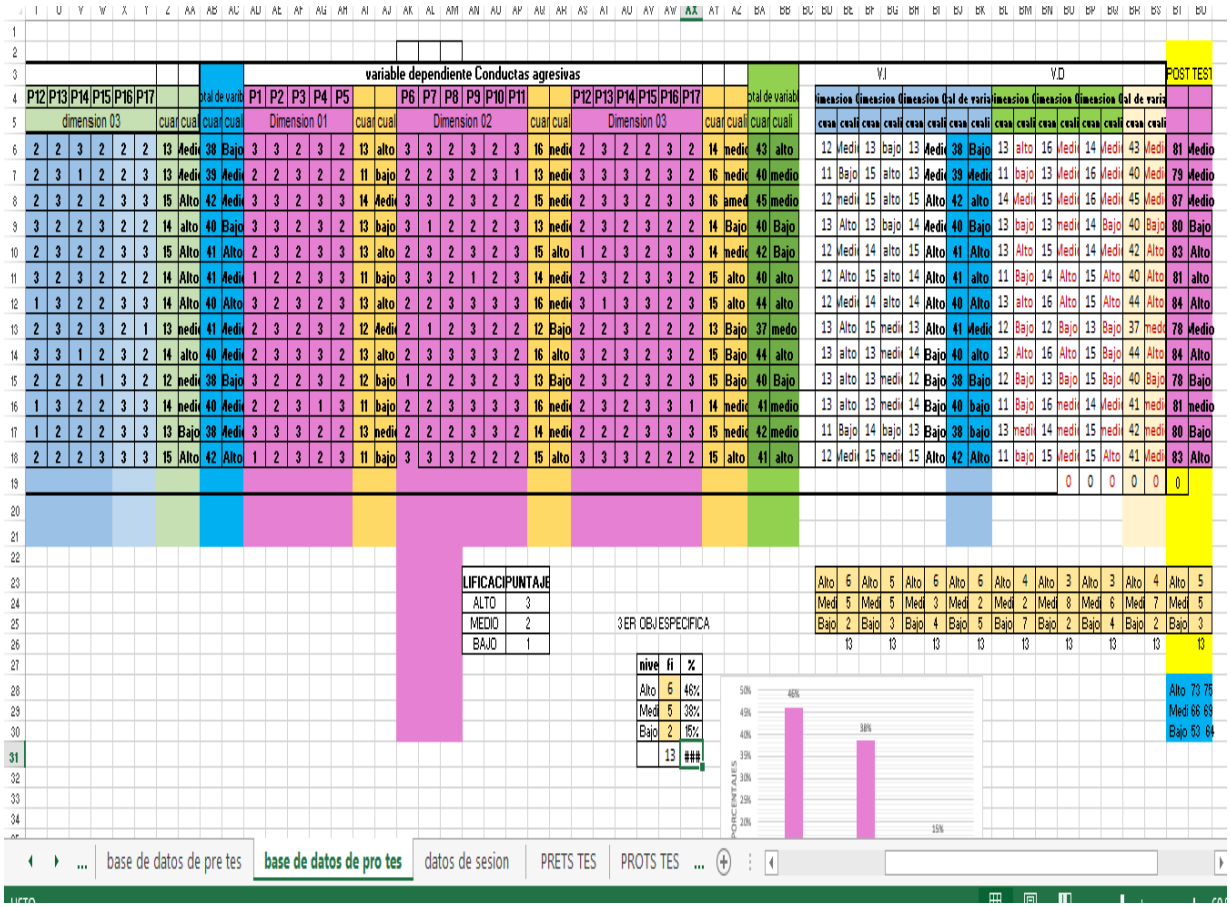
Atentamente,

72322124

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
Pbro. Dr. Segundo Arlidoro Díaz Flores
Director

## Anexo 5. BASE DE DATOS



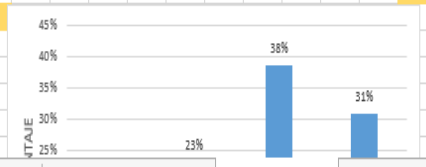



| | | pre test | | sesion 01 | | sesion 02 | | sesion 03 | | sesion 04 | | sesion 05 | | sesion 06 | | sesion 07 | | sesion 08 | | sesion 09 | | sesion 10 | | sesion 11 | | sesion 12 | | sesion 13 | | post test | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | cuant | cuali | cuant | cuali | cuant | cuali | cuant | cuali | cuant | cuali | cuant | cuali | cuant | cuali | cuant | cuali | cuant | cuali | cuant | cuali | cuant | cuali | cuant | cuali | cuant | cuali | cuant | cuali | cuant | cuali |
| 1 | 1 | 67 | Medio | 8 | C | 14 | B | 15 | A | 15 | A | 17 | AD | 18 | AD | 17 | AD | 15 | A | 17 | AD | 15 | A | 19 | AD | 17 | AD | 18 | AD | 85 | Bajo |
| 2 | 2 | 68 | Medio | 9 | C | 17 | AD | 12 | B | 11 | B | 13 | B | 15 | A | 10 | C | 17 | AD | 12 | B | 18 | AD | 16 | A | 18 | AD | 16 | A | 79 | Medio |
| 3 | 3 | 70 | Medio | 13 | B | 11 | B | 15 | A | 18 | AD | 15 | A | 18 | AD | 15 | A | 15 | A | 13 | B | 17 | AD | 18 | AD | 15 | A | 18 | AD | 87 | Bajo |
| 4 | 4 | 60 | Bajo | 11 | B | 10 | C | 15 | A | 15 | A | 11 | B | 17 | AD | 18 | AD | 18 | AD | 15 | A | 15 | A | 17 | AD | 12 | B | 15 | A | 80 | Medio |
| 5 | 5 | 74 | Medio | 15 | A | 15 | A | 13 | B | 15 | A | 18 | AD | 15 | A | 16 | A | 17 | AD | 18 | AD | 15 | A | 15 | A | 15 | A | 19 | AD | 83 | Medio |
| 6 | 6 | 70 | Medio | 9 | C | 14 | B | 15 | A | 19 | AD | 15 | A | 15 | A | 15 | A | 14 | B | 15 | A | 12 | B | 17 | AD | 15 | A | 14 | B | 81 | Medio |
| 7 | 7 | 75 | Alto | 8 | C | 15 | A | 16 | A | 13 | B | 18 | AD | 13 | B | 13 | B | 18 | AD | 16 | A | 15 | A | 15 | A | 15 | A | 16 | A | 84 | Medio |
| 8 | 8 | 66 | Medio | 15 | A | 15 | A | 11 | B | 15 | A | 15 | A | 15 | A | 15 | A | 9 | C | 17 | AD | 18 | AD | 11 | B | 17 | AD | 18 | AD | 88 | Bajo |
| 9 | 9 | 74 | Medio | 13 | B | 11 | B | 17 | AD | 16 | A | 17 | AD | 18 | AD | 18 | AD | 15 | A | 18 | AD | 17 | AD | 15 | A | 14 | B | 14 | B | 84 | Medio |
| 10 | 10 | 52 | Bajo | 15 | A | 17 | AD | 14 | B | 8 | C | 12 | B | 17 | AD | 17 | AD | 15 | A | 18 | AD | 15 | A | 19 | AD | 18 | AD | 16 | A | 85 | Bajo |
| 11 | 11 | 63 | Medio | 18 | AD | 15 | A | 17 | AD | 18 | AD | 9 | C | 12 | B | 12 | B | 17 | AD | 13 | B | 13 | B | 15 | B | 17 | AD | 18 | AD | 86 | Bajo |
| 12 | 12 | 63 | Medio | 14 | B | 10 | C | 10 | C | 14 | B | 18 | AD | 17 | AD | 11 | B | 14 | B | 19 | AD | 18 | AD | 15 | A | 12 | B | 15 | A | 80 | Medio |
| 13 | 13 | 73 | Medio | 12 | B | 15 | A | 19 | AD | 17 | AD | 15 | A | 15 | A | 17 | AD | 15 | A | 15 | A | 14 | B | 18 | AD | 17 | AD | 18 | AD | 87 | Bajo |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | AD | 1 | AD | 2 | AD | 3 | AD | 4 | AD | 5 | AD | 6 | AD | 5 | AD | 5 | AD | 6 | AD | 5 | AD | 6 | AD | 6 | AD | 6 | | | | |
| | | | A | 3 | A | 5 | A | 5 | A | 5 | A | 4 | A | 5 | A | 4 | A | 5 | A | 4 | A | 4 | A | 5 | A | 4 | A | 5 | | | | |
| | | | B | 5 | B | 4 | B | 4 | B | 3 | B | 3 | B | 2 | B | 3 | B | 2 | B | 3 | B | 3 | B | 2 | B | 3 | B | 2 | | | | |
| | | | C | 4 | C | 2 | C | 1 | C | 1 | C | 1 | C | 0 | C | 1 | C | 1 | C | 0 | C | 0 | C | 0 | C | 0 | C | 0 | | | | |
| | | | | 13 | | 13 | | 13 | | 13 | | 13 | | 13 | | 13 | | 13 | | 13 | | 12 | | 13 | | 13 | | 13 | | | | |

SESION 1

| NIVELE | Fi | % |
|---|---|---|
| AD | 1 | 8% |
| A | 3 | 23% |
| B | 5 | 38% |
| C | 4 | 31% |
| | 13 | 100% |



**Anexo 6**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 1

**DATOS INFORMATIVOS:**

1. UGEL: Huari
2. I.E.P.P: N° 262 – “Rapayan”
3. directora: Dalmira Espinoza Blas
4. profesora: Teobaldo Tarazona
5. Edad: 5 años

6 actividad de aprendizaje: Conociendo el trabajo de papá

| **ÁREA** | **DOMINIO / COMPETENCIA** | **CAPACIDADES** | **INDICADORES DE LOGRO (PROCESOS COGNITIVOS)** |
|---|---|---|---|
| Comunicación | Comprende textos | Reorganiza información de diversos textos escritos | Representa a través de otros lenguajes algún elemento o hecho que más le ha gustado |

| Momentos | PROCESOS DE LOS MOMENTOS | DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE<br>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | MEDIOS Y MATERIALES |
|---|---|---|---|
| Inicio | Utilizan libremente los sectores del salón<br>• Rutinas<br>• Desarrollo de la UD<br>• Motivación | Los niños eligen libremente al sector de su preferencia.<br>• Juegan en el sector elegido.<br>• Dialogan sobre la actividad realizada.<br>• Guardan los materiales utilizados, comentan y responden a preguntas.<br>• Rezo, canto, uso de los carteles, servicios higiénicos, etc.<br>• De una caja sacan las diversas prendas del papá | parlante USB |
| Proceso | • Rescate de saberes previos<br>• Conflicto cognitivo<br>• Nuevo conocimiento<br>• Construcción del aprendizaje<br>• Aplicación de lo aprendido | Pregunto: ¿De quién es las prendas? Le comento que ya se acerca el día del padre y tenemos que prepararnos con mucho amor para festejar con alegría de tener un padre como lo tenemos y él es quién trabaja en diferentes trabajos para darte lo mejor.<br>• Cada niño describirá a su papá y donde trabaja<br>• Un niño voluntario se viste con las prendas del papá y simula ser el papá de todos imitará los gestos que realiza su papi | Lamina Colores Plumón |
| Final | • Reencuentro de lo aprendido • Aplicación de lo aprendido en otra situación | • En una hoja dibuja a su papá en su trabajo<br>• Colorea y decora el dibujo<br>• Realiza embolillado de papel para decorar el presente de papá | Hojas boom Colores |

# SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

**1DATOS INFORMATIVOS**:
1.1 UGEL: Huari

1.2 I.E.: N° 262 – "Rapayan"

1.3 directora: Dalmira Espinoza Blas

1.4 Profesora: Teobaldo Tarazona

1.5 Edad: 5 años

1.6 Actividad de aprendizaje: "**Llego la hora de mover todo mi cuerpo"**

| **ÁREA** | **DOMINIO / COMPETENCIA** | **CAPACIDADES** | **INDICADORES DE LOGRO (PROCESOS COGNITIVOS)** |
|---|---|---|---|
| Psicomotricidad | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | -Comprende su cuerpo.<br>- Se expresa corporalmente | Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. |

| Momentos | PROCESOS DE LOS MOMENTOS | DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE<br>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | MEDIOS Y MATERIALES |
|---|---|---|---|
| Inicio | Utilizan libremente los sectores del salón<br>• Rutinas<br>• Desarrollo de la UD<br>• Motivación | **Motivación:** Se invita a los niños y niñas a salir al patio y se colocaran en círculo y juntos construimos las normas a tener en cuenta durante la actividad, en lo que se refiere al uso de materiales, el uso de espacio y el respeto con sus compañeros.<br>Materiales a utilizar.<br>Interrogantes.<br>- ¿Conocen este material? ¿Cómo se llama?<br>¿Qué creen que podemos hacer con estos materiales? ¿Creen que podemos bailar usando estos materiales?<br>conocer que hoy moveremos<br>Nuestro cuerpo. | parlante USB |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Proceso | • Rescate de saberes previos<br>• Conflicto cognitivo<br>• Nuevo conocimiento<br>• Construcción del aprendizaje • Aplicación de lo aprendido | Pregunto: ¿De quién es las prendas? Le comento que ya se acerca el día del padre y tenemos que prepararnos con mucho amor para festejar con alegría de tener un padre como lo tenemos y él es quién trabaja en diferentes trabajos para darte lo mejor.<br>• Cada niño describirá a su papá y donde trabaja<br>• Un niño voluntario se viste con las prendas del papá y simula ser el papá de todos imitará los gestos que realiza su papi | Lamina<br>Colores<br>Plumón |
| Final | l • Reencuentro de lo aprendido • Aplicación de lo aprendido en otra situación | • En una hoja dibuja a su papá en su trabajo<br>• Colorea y decora el dibujo<br>• Realiza embolillado de papel para decorar el presente de papá | Hojas boom<br>Colores |

# SESIÓN DE APRENDIZAJE 3

**1DATOS INFORMATIVOS:**

1.1 UGEL: Huari

1.2 I.E.: N° 262 – "Rapayan"

1.3 directora: Dalmira Espinoza Blas

1.4 Profesora: Teobaldo Tarazona

1.5 Edad: 5 años

1.6 Actividad de aprendizaje: "**ME CUIDO PARA NO TENER ACCIDENTES"**.

| **ÁREA** | **DOMINIO / COMPETENCIA** | **CAPACIDADES** | **INDICADORES DE LOGRO (PROCESOS COGNITIVOS)** |
|---|---|---|---|
| COM. | Comprende textos orales. | Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales. | Dice lo que le gusta o le disgusta del texto escuchado |

| Mo mentos | PROCESOS DE LOS MOMENTOS | DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE<br>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | MEDIOS Y MATERI ALES |
|---|---|---|---|
| Inicio | • Utilizan libremente los sectores del salón<br>• Rutinas<br>• Desarrollo de la UD<br>• Motivación | Los niños eligen libremente al sector de su preferencia.<br>• Juegan en el sector elegido.<br>• Dialogan sobre la actividad realizada.<br>• Guardan los materiales utilizados, comentan y responden a preguntas.<br>• Rezo, canto, uso de los carteles, servicios higiénicos, etc. • Juegan libremente haré el seguimiento para el cumplimento de lo planificado anotando conducta | niños |
| Proceso | • Rescate de saberes previos<br>• Conflicto cognitivo<br>• Nuevo conocimiento<br>Construcción n del aprendizaje<br>• Aplicación de lo aprendido | • Se muestra una lámina sobre un accidente ¿por qué ocurrió? ¿Quién lo ocasionó? ¿Se puede evitar accidentes?<br>• Con ayuda de láminas narraré el accidente que tuvo la niña al caer de las escaleras o gradas<br>• Comentamos esta situación y determinamos las causas y como se pudiera evitar.<br>• Les preguntaré que tipos de accidentes conocen y como se pueden evitar.<br>• Siempre hay que jugar pensando en los peligros y si les ocurre algún accidente tiene que pedir auxilio a las personas adultas más cercana mencionando que les ocurrió | Cuerpo del niño Objetos, Hoja de trabajo |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Final | Reencuentro de lo aprendido • Aplicación de lo aprendido en otra situación | • Consolido el tema con interrogantes. ¿de qué hablamos hoy?<br>• Colorean la ficha de trabajo<br>• Realiza grafismo, aprenden una acción<br>• Actividades de salida; canto, rezo, recreo y salida. | Hojas<br>Imágenes<br>Silueta |

# SESIÓN DE APRENDIZAJE 4

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL: Huari

1.2 I.E.: N° 262 – "Rapayan"

1.3 directora: Dalmira Espinoza Blas

1.4 Profesora: Teobaldo Tarazona

1.5 Edad: 5 años

1.6 Actividad de aprendizaje: "**MOVIÉNDOME A MI RITMO"**

| ÁREA | DOMINIO / COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE LOGRO (PROCESOS COGNITIVOS) |
|---|---|---|---|
| Personal social | construye su identidad | Interactúa con otras las personas.<br>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.<br><br>*Participa en acciones que promueven el bienestar común | Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con<br>El grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.<br><br>2. Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información. |

| Momentos | PROCESOS DE LOS MOMENTOS | DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE<br>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | MEDIOS Y MATERIALES |
|---|---|---|---|
| **Inicio** | Utilizan libremente los sectores del salón<br>• Rutinas<br>• Desarrollo de la UD<br>• Motivación | Comunicamos lo que vamos aprender en esta experiencia de aprendizaje<br>¿Qué aprenderemos hoy? Los niños y niñas con esta experiencia escucharan música, danza de nuestros abuelos, acordemos en familia y bailemos en cada reunión familia.<br>Observamos un video:<br>https://www.youtube.com/watch?v=FMJNa13wywQ<br>Se le envía imágenes<br>Es la música, danza del pueblo donde nací y nacieron mis padres por ello defiendo mi opinión de mi gustos y preferencias.<br><br>Planteo el ***problema convivencia.*** | parlante<br>USB |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | ¿Tenemos un problema; porque debemos de escuchar y preferir la música y danza de nuestra comunidad donde nacimos?<br>¿Qué música y danza se baila en el pueblo de tus padres y abuelos? ¿Cómo te sientes cuando lo practicas el baile? ¿Qué entiendes sobre el baile?<br> <br> | |
| **Proceso** | • Rescate de saberes previos<br>• Conflicto cognitivo<br>• Nuevo conocimiento<br>• Construcción del aprendizaje • Aplicación de lo aprendido | 2. Motivo a pensar a realizar y cumplir sus acuerdos<br><br>*Comprometo al niño desde hoy deberán siempre elegir primero lo nuestro; por ello siempre fundamenta porque hacerlo y como ¿Se siente tu familia al observar que tú tienes identidad? ¿Se le hace escuchar diferente ritmo de la música?<br>Reconozco las emociones de los niños y le pongo en palabras ¿Observo que eres feliz cuando tus padres reconocen tu iniciativa de bailar y cantar la música de tu familia y comunidad? | Lamina<br>Colores<br>Plumón |
| **Final** | l • Reencuentro de lo aprendido • Aplicación de lo aprendido en otra situación | *Comprometo al niño desde hoy deberán siempre elegir primero lo nuestro; por ello siempre fundamenta porque hacerlo y como se siente tu familia al observar que tú tienes identidad<br>RETO: PRODUCTO A ENTREGAR:<br>En familia crear el cartel de acuerdos donde se han comprometido que van sorprender con iniciativa y autonomía a sus padres bailando y cantando la música de su comunidad.<br>Familia bailando, cantando lo propio, autóctono de su familia y comunidad.<br>Preguntamos a los niños y niñas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron al momento de bailar? ¿Cuándo bailas que emoción lo sientes | Hojas<br>boom<br>Colores |

# SESIÓN DE APRENDIZAJE 5

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL: Huari

1.2 I.E.: N° 262 – "Rapayan"

1.3 directora: Dalmira Espinoza Blas

1.4 Profesora: Teobaldo Tarazona

1.5 Edad: 5 años

1.6 Actividad de aprendizaje: **"ME DIVIERTO CON MIS AMIGOS"**

| **ÁREA** | **DOMINIO / COMPETENCIA** | **CAPACIDADES** | **INDICADORES DE LOGRO (PROCESOS COGNITIVOS)** |
|---|---|---|---|
| Personal social | Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno | Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas que son consideradas medios formativos | Disfruta de la participación en los juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas. |

| Momentos | PROCESOS DE LOS MOMENTOS | DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE<br>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | MEDIOS Y MATERIALES |
|---|---|---|---|
| Inicio | • Utilizan libremente los sectores del salón<br>• Rutinas<br>• Desarrollo de la UD<br>• Motivación | • Los niños eligen libremente al sector de su preferencia. • Juegan en el sector elegido.<br>• Dialogan sobre la actividad realizada.<br>• Guardan los materiales utilizados, comentan y responden a preguntas.<br>• Rezo, canto, uso de los carteles, servicios higiénicos, etc. • Participa en el izamiento, arengas, danza, palabras alusivas a la fecha | globos |
| Proceso | • Rescate de saberes previos<br>• Conflicto cognitivo<br>• Nuevo conocimiento<br>• Construcción del aprendizaje • Aplicación de lo aprendido | Le daré las recomendaciones del caso porque nos desplazaremos al campo para jugar.<br>• Se desplaza con cuidado y de forma ordenada teniendo en cuenta los peligros, sin correr, sin empujar, etc.<br>• Al llegar saludos de bienvenida a los 3 y 4 años<br>• Juegos como: reventar globos, carreras, sala soga etc.<br>• Finalmente, el juego "el lobo donde todos los niños participaran y se dará por culminado la confraternidad., realizando barras etc | Cuerpo del niño Globos talco |
| Final | • Reencuentro de lo aprendido<br>• Aplicación de lo aprendido en otra situación | • Consolido el tema con interrogantes. ¿qué hicimos hoy? • Te gusto participar en los diversos juegos • Dialogan libremente sobre la confraternidad realizada luego dibuja lo que más le gustó. • Actividades de salida; canto, rezo, recreo y salida. | Los niños |

# SESIÓN DE APRENDIZAJE 6

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL: Huari

1.2 I.E.: N° 262 – "Rapayan"

1.3 directora: Dalmira Espinoza Blas

1.4 Profesora: Teobaldo Tarazona

1.5 Edad: 5 años

1.6 Actividad de aprendizaje: "**QUÉ LINDO ES COMPARTIR LO QUE SIENTO"**

| **ÁREA** | **DOMINIO / COMPETENCIA** | **CAPACIDADES** | **INDICADORES DE LOGRO (PROCESOS COGNITIVOS)** |
|---|---|---|---|
| comunicación | lee diversos tipos de textos en su lengua materna | -Obtiene información del texto escrito.<br>-Infiere e interpreta información de texto escrito<br>-Reflexiona evalúa la forma, el contenido | Comenta las emociones que le genera el texto leído por sí mismo o a través de un adulto a partir de sus intereses o experiencias |

| Momentos | PROCESOS DE LOS MOMENTOS | DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE<br>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | MEDIOS Y MATERIALES |
|---|---|---|---|
| Inicio | Utilizan libremente los sectores del salón<br>• Rutinas<br>• Desarrollo de la UD<br>• Motivación | Iniciamos con saludó de buenos días<br>Invita a tu niño/a a escuchar diversas canciones o melodías que sean del agrado de la familia<br>Por ejemplo: la canción o música favorita del abuelo, la de la mamá o la que suele cantar papá.<br>Se le envía imágenes<br>Cantamos sobre días de la semana.<br>Pueden escuchar un pedacito de cada una de ellas, cerrando los ojos y conversar a cerca de lo que estas le pueden hacer sentir, por ejemplo: "Este huainito hace que tu abuelo se ponga contento porque le recuerda a su pueblo y cuando yo le escucho me dan ganas de bailar"<br><br>¿Qué te parece si la escuchamos? Puedes cerrar los ojos para sentir mejor la música y luego me cuentas qué te hace sentir a ti"<br>Hoy trabajaremos la actividad: "***Todo lo que siento*** | Vía zoom whassapt |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Proceso | • Rescate de saberes previos<br>• Conflicto cognitivo<br>• Nuevo conocimiento<br>• Construcción del aprendizaje •<br>Aplicación de lo aprendido | Motivo a pensar a realizar y cumplir sus acuerdos<br><br>Pedir a los padres que se ubiquen en un espacio cómodo de la casa. Puede ser un lugar ya establecido o adaptar uno colocando un petate, banquitos, cojines o cajones de fruta en buen estado.<br>Con anticipación habremos pedido a los padres de familia una foto donde su niño esté expresando una emoción (alegría, asombro, pensativo, entre otros)<br>Pueden escuchar otras melodías o canciones que generan otras emociones (canciones tradicionales, carnavales, clásica, entre otras)<br>Pueden registrar con fotos los gestos que se producen en sus rostros y los movimientos que surgen al escucharlos<br>La música puede generar muchas emociones, las cuales pueden ser representadas a través de los lenguajes del arte y ser representadas a través de movimientos y bailes o "pintar la música"<br>Al terminar la creación, puedes plantear algunas preguntas ¿qué emoción has representado? ¿a qué te gustaría contar lo que has realizado?<br><br>Por medio de unas diapositivas mostraremos a los niños las fotos de sus compañeros y preguntaremos: ¿Qué crees que está sintiendo tu compañero?, ¿Por qué crees que está sintiendo esa emoción? ¿Qué sientes al ver esta foto?<br> <br><br>Reconozco las emociones de los niños y le pongo en palabras ¿Observo que eres feliz cuando tus padres reconocen tu alegría | Lamina<br>Colores<br>Plumón |
| Final | l • Reencuentro de lo aprendido •<br>Aplicación de lo aprendido en otra situación | Actividad de extensión: Utilizar el "diario de mis emociones" para dibujar, registrar y escribir (según su nivel de escritura) lo que deseen en relación a la actividad y le dicta al adulto que lo acompaña para que escriba lo que siente.<br><br>Para completar y cerrar la actividad pueden escuchar la canción "Descubro como soy".<br>Te sugerimos que primero puedas leer la letra de la canción a tu niña o niño y luego escucharla y repetirla las veces que lo deseen o crean necesario.<br> <br> | Hojas boom<br>Colores |

# SESIÓN DE APRENDIZAJE 7

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1 UGEL: Huari

1.2 I.E.: N° 262 – "Rapayan"

1.3 directora: Dalmira Espinoza Blas

1.4 Profesora: Teobaldo Tarazona

1.5 Edad: 5 años

1.6 Actividad de aprendizaje: "**UN PEQUEÑO ACCIDENTE"**

| **ÁREA** | **DOMINIO / COMPETENCIA** | **CAPACIDADES** | **INDICADORES DE LOGRO (PROCESOS COGNITIVOS)** |
|---|---|---|---|
| Comunicación | comunicación se comunica oralmente en su lengua materna | -Obtiene información del texto oral<br>-Refiere e interpreta información del texto oral<br>-Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar pedir, convencer y agradecer. |

| Momentos | PROCESOS DE LOS MOMENTOS | DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE<br>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | MEDIOS Y MATERIALES |
|---|---|---|---|
| Inicio | Utilizan libremente los sectores del salón<br>• Rutinas<br>• Desarrollo de la UD<br>• Motivación | Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.<br>➢ Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus….<br>¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo?<br>➢ Se invita a escuchar y cantar la canción de las emociones. | parlante<br>USB |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Proceso | • Rescate de saberes previos<br>• Conflicto cognitivo<br>• Nuevo conocimiento<br>• Construcción del aprendizaje • Aplicación de lo aprendido | Motivo a pensar a realizar y cumplir sus acuerdos<br>3. Observan el programa APRENDO EN CASA por TV Perú.<br>4. Después de escuchar el audio dialogan con su familia sobre la historia de SAMMY.<br>5. Escuchan junto a su familia la canción “siento una emoción” después se le realiza las siguientes preguntas:<br> <br>**SIENTO UNA EMOCION**<br>*Siento una emoción,*<br>*siento un frío recorrer.*<br>*Mi barriga ya me duele.*<br>*¡Ay! no sé, no sé qué hacer.*<br>¿Qué es esa emoción?<br>*Creo que se llama miedo,*<br>*es que yo ya me asusté,*<br>*y ahora ya qué puedo hacer.*<br><br>¿Cómo te sientes hoy? ¿cómo te gustaría que te acompañen cuando sientes que algo no te gusta o te molesta? ¿qué emociones sienten tu familia? ¿qué hacen para sentirse mejor? ¿qué haces para sentirte bien después de una situación que no te gusto? ¿cómo podemos expresar nuestro enojo sin lastimar a los demás? ¿cómo se manifiesta el enojo en tu cuerpo? ¿qué ocurre con la alegría y la tristeza?<br>Después de observar mi diario de mis emociones y de escuchar la canción “siento una emoción”, representan alunas situaciones tomando en cuenta las emociones que han ido reconociendo a través de los cuentos, juegos y las canciones que han compartido, empleando algunos juguetes, muñecos que tengan en casa, o dramatizando las emociones solo con su cuerpo. | Lamina<br>Colores<br>Plumón |
| Final | • Reencuentro de lo aprendido • Aplicación de lo aprendido en otra situación | **METACOGNICIÓN:**<br>¿Qué aprendí?<br>¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?<br>¿En qué me servirá lo aprendido hoy?<br>**REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE**<br>¿Cómo te sientes hoy?<br>¿cómo te gustaría que te acompañen cuando sientes que algo no te gusta o te molesta? ¿qué emociones sienten tu familia?<br>¿qué hacen para sentirse mejor? ¿qué haces para sentirte bien después de una situación que no te gusto?<br>¿cómo podemos expresar nuestro enojo sin lastimar a los demás? ¿cómo se manifiesta el enojo en tu cuerpo? ¿qué ocurre con la alegría y la tristeza? | Hojas boom<br>Colores |

# SESIÓN DE APRENDIZAJE 8

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL: Huari

1.2 I.E.: N° 262 – "Rapayan"

1.3 directora: Dalmira Espinoza Blas

1.4 Profesora: Teobaldo Tarazona

1.5 Edad: 5 años

1.6 Actividad de aprendizaje: "**JUGANDO EN LA TIENDITA"**

| **ÁREA** | **DOMINIO / COMPETENCIA** | **CAPACIDADES** | **INDICADORES DE LOGRO (PROCESOS COGNITIVOS)** |
|---|---|---|---|
| Comunicación | Se expresa oralmente | Expresa con claridad sus ideas. | Estructura el contenido de acuerdo con su propósito, interactuando en la tiendita. |

| Momentos | PROCESOS DE LOS MOMENTOS | DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE<br>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | MEDIOS Y MATERIALES |
|---|---|---|---|
| Inicio | Utilizan libremente los sectores del salón<br>• Rutinas<br>• Desarrollo de la UD<br>• Motivación | Los niños eligen libremente al sector de su preferencia.<br>• Juegan en el sector elegido.<br>• jugando en la tiendita momentos planificación<br>Se presentará a los niños y niñas una caja sorpresa en la cual contendrá los productos de la tiendita y se realizará las siguientes preguntas. ¿Qué habrá dentro de la caja? Con la ayuda de los niños y niñas descubrimos lo que se encuentra dentro de la caja. ¿Qué productos encontraron? ¿Para qué se utiliza estos productos? ¿En dónde podemos encontrar estos productos? | Los niños |
| Proceso | • Rescate de saberes previos<br>• Conflicto cognitivo<br>• Nuevo conocimiento<br>• Construcción del aprendizaje • Aplicación de lo aprendido | En asamblea los niños y niñas organizan y a través de una dinámica elegimos a los personajes de la tiendita; compradores y vendedores, enseguida recordamos las normas de convivencia para el desarrollo de la sesión<br>Los niños y niñas se dirigen a sus respectivos lugares y ubicamos los productos de la tiendita.<br>Los niños y niñas empiezan tomando en cuenta los precios, el nombre de los productos que irán a comprar. | Lamina<br>Colores<br>Plumón<br>Cajas<br>Mandil<br>Envases de yogurt |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | Los niños y niñas realizan la dramatización cada uno respetando su turno y realizan sus respectivas compras. | |
| Final | l • Reencuentro de lo aprendido • Aplicación de lo aprendido en otra situación | • Los niños y niñas realizan sus respectivos comentarios acerca del juego de rol de la tiendita.<br>• Colorea y decora el dibujo<br>• Realiza embolillado de papel para decorar el presente de papá | Hojas boom Colores |

# SESIÓN DE APRENDIZAJE 9

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL: Huari

1.2 I.E.: N° 262 – "Rapayan"

1.3 directora: Dalmira Espinoza Blas

1.4 Profesora: Teobaldo Tarazona

1.5 Edad: 5 años

1.6 Actividad de aprendizaje: **"LAS COSTUMBRES DE MI PUEBLO"**

| **ÁREA** | **DOMINIO / COMPETENCIA** | **CAPACIDADES** | **INDICADORES DE LOGRO (PROCESOS COGNITIVOS)** |
|---|---|---|---|
| comunicación | Se expresa oralmente | Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático | Realiza el uso y elección del saludo que realizara libremente. |

| Mo mentos | PROCESOS DE LOS MOMENTOS | DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE<br>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | MEDIOS Y MATERIALES |
|---|---|---|---|
| Inicio | Utilizan libremente los sectores del salón<br>• Rutinas<br>• Desarrollo de la UD<br>• Motivación | Los niños eligen libremente al sector de su preferencia.<br>• Juegan en el sector elegido.<br>• Se realizará el saludo a los niños y niñas y hacemos recuerdo las normas de convivencia, y se mostrará una caja de sorpresa con productos que siembra el campesino. Se les interrogará las siguientes preguntas: ¿Qué creen que contendrá en la caja? ¿Conocen estos productos? ¿Quiénes lo siembran Los niños y niñas se disfrazan de campesino PREPARACION DEL CUERPO los niños y niñas se desplazan dentro del aula familiarizándose con sus trajes típicos? | parlante USB |
| Proceso | • Rescate de saberes previos<br>• Conflicto cognitivo<br>• Nuevo conocimiento<br>• Construcción del aprendizaje • Aplicación de lo aprendido | Los niños y niñas, empiezan a relatan y comentan algunas experiencias y vivencias de su pueblo<br>Cada niño y niña cuenta las costumbres de su pueblo siempre tomando en cuenta el saludo correspondiente a sus demás compañeros, en seguida se ubican en sus respectivos lugares, se organizan y realizan el ritual correspondiente | Lamina<br>Colores<br>Plumón |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | resaltando y valorando las costumbres de su pueblo. | |
| Final | l • Reencuentro de lo aprendido • Aplicación de lo aprendido en otra situación | • Los niños y niñas realizan un comentario acerca de las costumbres de sus pueblos<br>• Colorea y decora el dibujo<br>• Realiza embolillado de papel para decorar el presente dibujo. | Hojas boom Colores |

# SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL: Huari

1.2 I.E.: N° 262 – "Rapayan"

1.3 directora: Dalmira Espinoza Blas

1.4 Profesora: Teobaldo Tarazona

1.5 Edad: 5 años

1.6 Actividad de aprendizaje: **"MÚSICA Y MOVIMIENTO"**

| **ÁREA** | **DOMINIO / COMPETENCIA** | **CAPACIDADES** | **INDICADORES DE LOGRO (PROCESOS COGNITIVOS)** |
|---|---|---|---|
| psicomotricidad | se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | Comprende su cuerpo.<br>• Se expresa corporalmente | Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. |

| Momentos | PROCESOS DE LOS MOMENTOS | DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE<br>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | MEDIOS Y MATERIALES |
|---|---|---|---|
| Inicio | Utilizan libremente los sectores del salón<br>• Rutinas<br>• Desarrollo de la UD<br>• Motivación | Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.<br>▪ Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus…. ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo? | Video<br>Petate<br>Elementos del entorno |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Proceso | • Rescate de saberes previos<br>• Conflicto cognitivo<br>• Nuevo conocimiento<br>• Construcción del aprendizaje • Aplicación de lo aprendido | Observan el programa Aprendo en Casa por TV Perú<br> Descubren sonidos de diversos elementos y crean música con ellos<br> Ubiquen un espacio libre en la casa, si es posible muevan o reubiquen algunas cosas de su lugar (como mesas, sillas, sillones, etc.) para que su niña o niño disponga de un ambiente para realizar la actividad. Consideren esta acción de organización del espacio como parte de las actividades cotidianas a desarrollar con las y los demás integrantes de la familia. Recuérdenle a su niña o niño lavarse las manos antes y después del trabajo realizado. Dispongan de una botella de agua para que su niña o niño se hidrate.<br> Tengan listos los materiales necesarios de acuerdo a la cantidad de personas que participarán.<br> Cuando todas y todos estén reunidos con su familia, preséntenles la actividad para que sepan lo que realizarán. Cuéntenles que hoy realizarán un juego que se llama “Acumulando… ando”, y para eso les repartirán los ganchos de ropa, los pañuelos o retazos de tela y un trozo de tiza para cada participante.<br> Todas y todos los participantes deberán colocarse el pañuelo o retazo de tela a la altura de la cintura, ajustándolo con la pretina de la prenda de vestir como si fuera una colita, y en la mano tendrán el pedazo de tiza y el gancho.<br> Explíquenles que el juego consiste en vencer a las/los demás participantes colocándoles el gancho en la ropa, pintándoles el pie con la tiza, o quitándoles el pañuelo que tienen en la cintura. | Lamina<br>Colores<br>Plumón |
| Final | l • Reencuentro de lo aprendido • Aplicación de lo aprendido en otra situación | ¿Qué movimientos realizaste con el sonido del mar?<br>¿Qué elementos utilizaste para crear música?<br>Al término de la jornada del día, procedo abrir los trabajos y evidencias enviados por los padres vía WhatsApp (Videos o fotos, fichas desarrolladas) de los cuales permite hacer la retroalimentación de los aprendizajes de manera individual por medio del Celular y mensajes de texto.<br>La docente pregunta a las niñas y niños:<br>**Meta cognición:**<br>¿Qué aprendieron?<br>¿Cómo aprendieron?<br>¿Para qué me sirve lo aprendido?<br>¿Cómo se sintieron al realizar sus actividades<br>**AUTOEVALUACIÓN:**<br> ¿Participe en todo momento con mis ideas?<br> ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?<br> ¿Respete los acuerdos de convivencia?<br> ¿Te gustó el juego?<br> ¿Cómo te sentiste? | Hojas boom<br>Colores |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | ¿Disfrutaste del juego?<br>¿Cómo te sentiste cuando te quitaron la peluca?<br>¿quién tuvo mayor número de ganchos y mayor número de pañuelos?<br><br>¿Qué es lo que más les gustó y que es lo que no les gustó del juego | |

# SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL: Huari

1.2 I.E.: N° 263 – "Rapayan"

1.3 directora: Dalmira Espinoza Blas

1.4 Profesora: Teobaldo Tarazona

1.5 Edad: 5 años

1.6 Actividad de aprendizaje: **"DISFRUTAMOS MÁS DE LOS JUEGOS CUANDO CUMPLIMOS NUESTRAS FUNCIONES"**

| ÁREA | DOMINIO / COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE LOGRO (PROCESOS COGNITIVOS) |
|---|---|---|---|
| Comunicación | 1. se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad<br>2. interactúa a través de sus rúbricas habilidades sociomotrices | • Comprende su cuerpo<br>• Se expresa corporalmente<br>•Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices | • Se orienta en un espacio y tiempo determinados a través de las nociones "arriba- abajo", "dentro-fuera", "cerca lejos", con relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades.<br>• Explora nuevos movimientos para representar objetos, personajes y ritmos sencillos. |

| Momentos | PROCESOS DE LOS MOMENTOS | DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE<br>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | MEDIOS Y MATERIALES |
|---|---|---|---|
| Inicio | Utilizan libremente los sectores del salón<br>• Rutinas<br>• Desarrollo de la UD<br>• Motivación | • Saludamos a los niños y niñas.<br>• Se realiza un juego con los niños para que se agrupen de distintas maneras.<br>• Se le muestra un video:<br>https://www.youtube.com/watch?v=qQhIuyByE5Q<br>• Nos saludamos cantando ¿cómo están amigos, ¿cómo están?<br>• se les presenta la DECENA y se recoge sus saberes<br>Se les presenta el propósito de la sesión a los niños:" hoy vamos a jugar juntando cantidades para saber cuántos grupos de 10 podemos formar y cuantos sobraran.<br>¿A que equivale el 10? ¿Qué es una docena? ¿Qué entendiste sobre el video?<br>✓ ¿Cuenta con sus propias palabras el juego realizado?<br>• Explica que el juego consiste en que un estudiante será el que "la lleve" y persiga a todos los demás intentando atrapar a alguien. El niño o la niña que es atrapado por este, cambiará de rol; es decir, pasará a ser el o la "perseguidor(a)" y el otro el "perseguido(a)".<br>• Además, las reglas del juego son: o Los niños y las niñas para no ser tocados, dicen "Chepí", y colocan los brazos en | Video<br>Petate<br>Elementos del entorno |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | cruz sobre el pecho, separan las piernas y se quedan estáticos en esa posición. o Para empezar a correr otra vez, deben ser salvados cuando otro pase por debajo, y diciendo: "Salvado".<br>✓ • Para iniciar el juego solicita un voluntario o voluntaria que empiece "llevándola". | |
| Proceso | • Rescate de saberes previos<br>• Conflicto cognitivo<br>• Nuevo conocimiento<br>• Construcción del aprendizaje • Aplicación de lo aprendido | • Indícales que todos formen un círculo y pide un o una voluntario(a).<br>• El niño o la niña que se ofreció voluntariamente va a iniciar con el juego, se coloca al centro del círculo donde lanzará el balón al aire mientras menciona en voz alta el nombre de uno de sus compañeros.<br>• El o la estudiante que es mencionado(a) deberá ir rápidamente a recoger el balón (para convertirse en lanzador) y gritar: "¡Alto!", para que sus compañeros que se estaban alejando se detengan.<br>Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, lobo está, ¿lobo que estás haciendo? Y el lobo contesta: "Me estoy levantando de la cama". Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, lobo está, ¿lobo que estás haciendo? Y el lobo contesta: "Me estoy lavando los dientes". Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, lobo está, ¿lobo que estás haciendo?... (Cada estribillo viene acompañado de una acción cotidiana, invención del niño o niña que hace del lobo)<br>Mostramos a los niños y niñas nuestras los juegos y preguntamos: ¿Qué es lo que observaste? ¿Lo recuerdan?<br>¿Ustedes también tienen su juego? Los niños y niñas muestran el juego.<br> | Lamina<br>Colores<br>Plumón |
| Final | l • Reencuentro de lo aprendido • Aplicación de lo aprendido en otra situación | - se le envía imágenes para que puedan llenar los números y colorear<br>Preguntamos a los niños y niñas ¿Qué aprendimos hoy?<br>- ¿Cómo se sintieron al momento de jugar? ¿Cuándo juegas que emoción lo sientes?<br>• Para terminar, invita a los estudiantes a sentarse en el espacio que has preparado para este momento. Promueve el diálogo invitándolos a comentar aquellas cosas que han hecho, lo que más les ha gustado y, también, lo que no les ha gustado. | Hojas boom<br>Colores |

# SESIÓN DE APRENDIZAJE 12

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL: Huari

1.2 I.E.: N° 263 – "Rapayan"

1.3 directora: Dalmira Espinoza Blas

1.4 Profesora: Teobaldo Tarazona

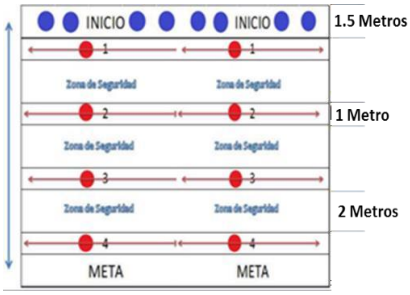
1.5 Edad: 5 años

1.6 Actividad de aprendizaje: **"PLANTEAMOS ESTRATEGIAS TOMANDO EN CUENTA EL ROL DE CADA UNO EN EL JUEGO"**

| ÁREA | DOMINIO / COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE LOGRO (PROCESOS COGNITIVOS) |
|---|---|---|---|
| psicomotricidad | -interactúa a través de sus habilidades sociomotrices<br>-gestiona su aprendizaje de manera autónoma | Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. | -Genera estrategias colectivas en las actividades lúdicas según el rol de sus compañeros y el suyo propio, a partir de los resultados en el juego.<br>-Participa en juegos de oposición en grandes grupos; acepta al oponente como compañero de juego y arriba a consensos sobre los posibles cambios que puedan producirse. Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta; plantea alternativas de cómo se organizará y elige la más adecuada |

| Momentos | PROCESOS DE LOS MOMENTOS | DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE<br>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | MEDIOS Y MATERIALES |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Inicio | Utilizan libremente los sectores del salón<br>• Rutinas<br>• Desarrollo de la UD<br>• Motivación | la bienvenida a la clase y menciónales que hoy se divertirán planteando estrategias tomando en cuenta el rol de cada uno en el juego. Sobre el cuadro<br>• A continuación, invítalos a iniciar la sesión con la actividad "La piedra" Recuerda que:<br>• Ubica a los estudiantes en un espacio delimitado y apropiado para que puedan correr. El pensamiento estratégico en el<br>• Indica a los estudiantes que se formarán 2 equipos, ubicándose cada grupo contexto del socio motricidad es:<br>• A uno de los grupos entrégale 3 piedras, donde el tamaño de cada piedra.<br>• Se le muestra un video: https://www.youtube.com/watch?v=qQhIuyByE5Q | Video<br>Petate<br>Elementos del entorno |
| Proceso | • Rescate de saberes previos<br>• Conflicto cognitivo<br>• Nuevo conocimiento<br>• Construcción del aprendizaje •<br>Aplicación de lo aprendido | En esta actividad orienta a los estudiantes a plantearse preguntas que les permitan crear sus propias estrategias tomando en cuenta el rol de cada uno en el juego. Como, por ejemplo:<br>"¿Qué vamos a jugar? ¿Cuáles son las reglas de juego? ¿Quiénes conforman el equipo? ¿Cuál es el rol que asumirá cada uno de los integrantes?" (Recuérdales que todos deben participar).<br>💜 Preséntales el juego "*Kiwi*" en el cual se forman dos grupos de igual número de integrantes.<br>💜 Uno de los integrantes de uno de los equipos lanza una pelota de tela contra la torre de latas que se encuentra al centro del campo tal como se muestra en el gráfico.<br>💜 Una vez derribada la torre, el mismo equipo que la derribó, deberá de tomar la pelota de tela e impactar a cada uno de los jugadores del otro equipo, quienes buscan armar la torre de latas.<br>💜 Para jugar se deben tener en cuenta las siguientes reglas:<br>💜 Se forman 2 equipos, el equipo de "Los corredores" y el equipo de "Los del campo".<br>💜 El equipo de "Los corredores" (círculos azules) buscará lograr la mayor cantidad de *yum* (cruzar el campo de ida y vuelta sin ser interceptado).<br>💜 El equipo de "Los del campo" (círculos rojos) se ubicará en las zonas señaladas (ver gráfico) buscando interceptar a los corredores.<br>💜 Cada uno de "Los corredores" saldrá en función a la estrategia que plantee el equipo.<br>💜 Los jugadores de campo estarán en grupos de dos por cada una de las filas, intercambiándose con los demás integrantes de su equipo cada 3 a 4 min: | Lamina<br>Colores<br>Plumón |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | |  | |
| Final | l • Reencuentro de lo aprendido • Aplicación de lo aprendido en otra situación | Reúne a los estudiantes en círculo e invítalos a realizar la siguiente reflexión:<br>"¿Consideran haber aplicado una estrategia adecuada?, ¿por qué? ¿Qué importancia tiene considerar en una estrategia los roles y tareas de cada uno de los estudiantes?".<br>💜 Durante el proceso de reflexión debes guiar asertivamente las respuestas, retroalimentando de manera pertinente cuando corresponda.<br>💜 Despídete de los estudiantes e invítalos para la siguiente sesión.<br>💜 Para finalizar, anticipa a tu niña o niño que la siguiente actividad podrá comunicar sobre lo que ha realizado a lo largo de esta experiencia.<br> | Hojas boom<br>Colores |

# SESIÓN DE APRENDIZAJE 13

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL: Huari

1.2 I.E.: N° 263 – "Rapayan"

1.3 directora: Dalmira Espinoza Blas

1.4 Profesora: Teobaldo Tarazona

1.5 Edad: 5 años

1.6 Actividad de aprendizaje: **"NOS DIVERTIMOS CON LA MUSICA"**

| **ÁREA** | **DOMINIO / COMPETENCIA** | **CAPACIDADES** | **INDICADORES DE LOGRO (PROCESOS COGNITIVOS)** |
|---|---|---|---|
| Comunicación | Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común | Crea proyectos desde las lenguas artísticas | • se relaciona con adultos de su entorno juega con otro niño y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo |

| Momentos | PROCESOS DE LOS MOMENTOS | DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE<br>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | MEDIOS Y MATERIALES |
|---|---|---|---|
| Inicio | Utilizan libremente los sectores del salón<br>• Rutinas<br>• Desarrollo de la UD<br>• Motivación | Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través de WhatsApp<br><br>✓ Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus…. ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo<br><br> <br>▪ Evita tocarte los ojos, boca y nariz con las manos sin lavarte.<br>▪ Lávate las manos con agua y jabón antes de comer y después del ir al baño.<br>▪ Cúbrete con el antebrazo al toser o estornudar | Video<br>Petate<br>Elementos del entorno |

<table>
<tr>
<td>Proceso</td>
<td>• Rescate de saberes previos<br>• Conflicto cognitivo<br>• Nuevo conocimiento<br>• Construcción del aprendizaje<br>• Aplicación de lo aprendido</td>
<td>
<ul>
<li>Motivo a pensar a realizar y cumplir sus acuerdos</li>
<li>Se da inicio a la actividad, se sugiere a la familia que elijan un lugar tranquilo donde puedan reunirse a compartir esta actividad con su niño o niña.</li>
<li>Se le pide al adulto buscar con su niña o niño música con diferentes ritmos que inviten al movimiento.</li>
<li>Se invita al adulto para que, en familia disfruten de este momento a través de la música.</li>
<li>Cuando todas y todos estén reunidos con su familia, preséntenles la actividad para que sepan lo que realizarán. Cuéntenles que hoy realizarán un juego que se llama “Acumulando… ando”, y para eso les repartirán los ganchos de ropa, los pañuelos o retazos de tela y un trozo de tiza para cada participante.</li>
<li>Todas y todos los participantes deberán colocarse el pañuelo o retazo de tela a la altura de la cintura, ajustándolo con la pretina de la prenda de vestir como si fuera una colita, y en la mano tendrán el pedazo de tiza y el gancho.</li>
<li>Explíquenles que el juego consiste en vencer a las/los demás participantes colocándoles el gancho en la ropa, pintándoles el pie con la tiza, o quitándoles el pañuelo que tienen en la cintura al ritmo de la música.</li>
</ul>
*Comprometo al niño desde hoy deberán siempre elegir primero<br>
lo nuestro; por ello siempre fundamenta porque hacerlo y como<br>
se siente tu familia al observar que tu tienes identidad
<table>
<tr><td>¿Cómo me identifico, Porqué debo preferir la música de mi comunidad?</td><td>¿Por qué debo escuchar, bailar y cantar la música de mis padres, abuelos y de mi comunidad?</td></tr>
</table>
<ul>
<li>Se invita a los niños y a sus padres para que, en familia disfruten de este momento a través de la música.</li>
<li>Se comparte el karaoke de la canción cucú cantaba la rana<br>https://www.youtube.com/watch?v=56C3xVLMXxk</li>
</ul>

</td>
<td>Lamina<br>Colores<br>Plumón</td>
</tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| Final | l • Reencuentro de lo aprendido<br>• Aplicación de lo aprendido en otra situación | 2. Motivo a pensar a realizar y cumplir sus acuerdos<br>*Comprometo al niño desde hoy deberán siempre elegir primero<br>lo nuestro; por ello siempre fundamenta porque hacerlo y como<br>se siente tu familia al observar que tú tienes identidad<br>✓ se le pide que dibujen y colorean el instrumento de la música a los niños o niñas junto a su familia.<br><br>RETO: PRODUCTO A ENTREGAR:<br>En familia crear el cartel de acuerdos donde se han comprometido que van sorprender con iniciativa y autonomía a sus padres bailando y cantando la música de su comunidad.<br>En video enviar como están valorando la cultura de su Familia bailando, cantando lo propio, autóctono de su familia y comunidad.<br> <br> | Hojas boom<br>Colores |

*Prueba de normalidad*

**Pruebas de normalidad**

| | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Estadístico | gl | Sig. | Estadístico | gl | Sig. |
| pretest | ,122 | 13 | ,200* | ,921 | 13 | ,258 |
| Posttest | ,185 | 13 | ,200* | ,944 | 13 | ,515 |

Como la muestra de estudio fue menor que 50, se pudo utilizar la prueba de normalidad de Shapiro- Wilk.