



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA
DISMINUCIÓN DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS
EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 233 "LA SOLEDAD"- HUARAZ, 2021**

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

AUTOR

RUBINA VILLARREAL, NAYELI MILAGROS

ORCID: 0000-0002-7618-2520

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

HUARAZ – PERÚ

2023

Equipo de trabajo

AUTOR

Rubina Villarreal, Nayeli Milagros

ORCID: 0000-0002-7618-2520

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 Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADOS

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID ID 000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID ID 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID ID 0000-0002-0304-2244

Hoja de firma de jurados

Taboada Marin, Hilda Milagros

Miembro

Palomino Infante, Jeaneth Magali

Miembro

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

Presidente

Tamayo Ly, Carla Cristina

Asesora

Dedicatoria

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye este. Me formaron con reglas y con algunas libertades, pero al final de cuentas, me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos.

Agradecimiento

Agradezco a los docentes de la universidad católica los ángeles de Chimbote – ULADECH- que siempre me han dado las mejores enseñanzas y sus apoyos en todo momento para lograr mis metas.

Agradezco también a la institución educativa que me permitió realizar mi proyecto, principalmente a la directora por darme la confianza, del mismo modo a la docente, alumnos del aula y a los padres de familia. Gracias a todos ellos porque que mi proyecto se cristalizó con todos sus apoyos.

Resumen

El estudio realizado surge a partir de las manifestaciones agresivas que muestran los niños, por lo que tuvo como objetivo general, determinar en que medida los juegos cooperativos disminuyen las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 La Soledad - Huaraz, 2021. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño pre experimental con pre test y post test. La muestra fue de 23 niños de 05 años, a quienes se les aplicó la técnica de la observación y como instrumento la escala de estimación. Los resultados indican que en el pre test el 52% de niños se encuentran en el nivel alto, un 35% en el nivel medio y el 13% en el nivel bajo; sin embargo, en el post test, el 22% de niños alcanzaron el nivel medio y un 78% en el nivel bajo. Asimismo, en la prueba de rangos de Wilcoxon encontramos una Sig, Asintótica bilateral de 0,001 que es < 0.05 . por lo que se rechaza la hipótesis nula. Concluyendo que se determinó que los juegos cooperativos mejoró significativamente la disminución de las conductas agresivas en el pre test la mayoría estaban en el nivel alto, pero en el post test la mayoría están en el nivel bajo los niños de 05 años de la I.E. N° 233 La Soledad - Huaraz, 2021; disminuyendo las agresiones físicas, verbales y psicológicas, generando oportunidad de interactuar con los demás de una manera adecuada.

Palabras clave: agresividad, conducta, cooperativo, juego, verbal.

Abstract

The study carried out arises from the aggressive manifestations that children show, so its general objective was to determine to what extent cooperative games reduce aggressive behavior in children of 05 years of the I.E. N° 233 La Soledad - Huaraz, 2021. The study was of a quantitative type, explanatory level and pre-experimental design with pre-test and post-test. The sample consisted of 23 children aged 05, to whom the observation technique was applied and the estimation scale as an instrument. The results indicate that in the pre-test, 52% of children are at the high level, 35% at the medium level and 13% at the low level; however, in the post test, 22% of children reached the medium level and 78% at the low level. Likewise, in the Wilcoxon rank test we found a bilateral Asymptotic Sig of 0.001, which is <0.05 . so the null hypothesis is rejected. Concluding that it was determined that cooperative games significantly improved the decrease in aggressive behaviors in the pretest, most were at the high level, but in the post test most were at the low level, the children of 05 years of the I.E. No. 233 La Soledad - Huaraz, 2021; reducing physical, verbal and psychological aggression, generating the opportunity to interact with others in an appropriate way.

Key word: aggressiveness, behavior, cooperative, game, verbal.

Contenido

1. Título de tesis.....	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Hoja de firma de jurados.....	iii
4. Dedicatoria.....	iv
5. Resumen.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de figuras y tablas	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
2.1 Antecedentes.....	6
2.2. Bases teóricas de la investigación	12
2.2.1. Teorías.....	12
2.2.2. Juegos cooperativos	15
2.2.2.1. Definición.....	15
2.2.2.2. Principios.....	15
2.2.2.3. Características	17
2.2.2.4. Tipos.....	18
2.2.2.5. Ventajas.....	20
2.2.3. Las conductas agresivas	22
2.2.3.1. Definición.....	22
2.2.3.2. Teorías que fundamentan	23
2.2.3.3. Características	25
2.2.3.4. Tipos.....	27
2.2.3.5. Factores	28
2.2.3.6. Consecuencias	30
2.2.3.7. La agresividad en el desarrollo infantil.....	31
III. HIPÓTESIS	34
IV. METODOLOGÍA.....	35

4.1. Diseño de investigación.....	35
4.2. Población y muestra	37
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	39
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
4.5. Plan de análisis	43
4.6. Matriz de consistencia	44
4.7. Principios éticos	46
V. RESULTADOS.....	47
VI. CONCLUSIONES	62
Aspectos complementarios	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
ANEXOS	71

Índice de figuras y tablas

Figuras

Figura 1. Nivel de conductas agresivas en los niños de 05 años durante el pre test.....	46
Figura 2. Sesiones de clase de los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en los niños de 05 años.....	48
Figura 3. Nivel de conductas agresivas en los niños de 05 años durante el post test.....	50
Figura 4. Nivel de conductas agresivas en el pre test y post test.....	52

Tablas

Tabla 1. Población de estudio.....	37
Tabla 2: Muestra de estudio.....	38
Tabla 3: Operacionalización de variables.....	39
Tabla 4: Matriz de consistencia.....	44
Tabla 5. Nivel de conductas agresivas en los niños de 05 años durante el pre test....	46
Tabla 6. Sesiones de clase de los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en los niños de 05 años.....	48
Tabla 7. Nivel de conductas agresivas en los niños de 05 años durante el post test....	50
Tabla 8. Nivel de conductas agresivas en el pre test y post test.....	52
Tabla 9. Nivel y porcentaje alcanzado en la disminución de las conductas agresivas en niños de la muestra de estudio.....	54

I. INTRODUCCIÓN

Las conductas agresivas son características de los seres humanos, sin embargo, cuando estas se tornan demasiado graves son perjudiciales para los demás, por eso es necesario que en la infancia se controlen ya que “si bien son una característica habitual en la infancia, pero en algunos casos se vuelve una problemática persistente donde no es capaz de controlar sus impulsos violentos” (Clavijo, 2015, p. 4).

En el mundo actual estas conductas se presentan en las diversas facetas en el hombre, un claro ejemplo son las disputas por terrenos, enfrentamientos, desalojos, otro ejemplo de conducta agresiva se da en los colegios y en las aulas, con ello se evidencia que la violencia está presente en todos los ámbitos.

En este contexto para Gutiérrez (2018) determina que la “la agresividad es consustancial en el hombre, pero también expone que desde el modelo social cognitivo esta se puede manejar y controlar, evitando de esa manera que los impulsos generan daños a otras personas”.

En los últimos años los comportamientos agresivos se incrementaron en los centros de educativos a nivel mundial, como lo da a conocer el Portal Milenio (2019) donde indica que el país de México “de acuerdo a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), México oscila entre los primeros lugares con casos de bullying reportados, esta problemática afecta a 18 millones 875 alumnos en los niveles de primaria y secundaria en las escuelas públicas y privadas”.

Luego de lo expuesto es incuestionable que las conductas agresivas son una constante que se incrementa día a día, estos actos afectan a víctima en su normal desarrollo en su ambiente, en algunos casos registrados se llega hasta la muerte o suicidio.

En el Perú, los comportamientos violentos han sufrido un incremento en los últimos años, como lo da a conocer Sulca (2019) donde indica que “el año 2018 se denunciaron 5.591 casos por violencia escolar, en ese porcentaje también se incluyeron los casos de bullying, violencia física y psicológica entre los alumnos, en algunos casos la violencia se da entre alumno y docentes” (p. 79). Se evidencia un desborde de actos violentos que a medida que pasan los años va en aumento, principalmente en los centros educativos.

Los índices de casos de violencia se incrementan al pasar de los años, sufriendo una incidencia profunda en las víctimas como lo da a conocer Velásquez y Acero (2018) referente a las agresiones que “tienen un impacto negativo en el rendimiento escolar y autoestima de la víctima, además presentara problemas para poder socializar con su entorno, también, puede desarrollar problemas psicológicos que conlleve a la soledad, ansiedad, y en casos fortuitos a tendencias suicidas” (p. 9).

En el ámbito local, los niños y niñas de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021, manifiestan conductas agresivas entre compañeros y en algunos casos la conducta va dirigida hacia los padres. Este comportamiento se debe a que los padres y/o docentes no toman la importancia que el caso amerita. Los actos agresivos que se visualizan en el centro educativo son de carácter físico, empleando golpes, arañones y empujones, cuando algún compañero no es parte de una actividad, en otro contexto, se llega a la amenaza, insultos y discriminación hacia sus compañeros o su entorno.

Desde otra perspectiva se considera que “los arrebatos de agresividad son una característica habitual en la infancia, pero en algunos casos se vuelve una problemática persistente donde no es capaz de controlar sus impulsos violentos” (Haro, 2019, p. 4).

Estas situaciones problemáticas, dificultosas o limitantes se generan porque muchos docentes no contextualizan o conoce metodologías activas que permitan el adecuado comportamiento de los niños y niñas, es decir, reduzcan sus conductas agresivas en su interacción social, es por ese motivo que se ha planteado utilizar como estrategia los juegos cooperativos, los cuales permiten que los niños y niñas se relacionen de manera cordial y solidaria, ya que tienen como finalidad de que el equipo de trabajo gane con el esfuerzo de todos sus participantes.

Considerando lo descrito se elaboró la pregunta de investigación: ¿En qué medida los juegos cooperativos disminuyen las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021?

Con la finalidad de orientar el estudio se formuló como objetivo general: determinar en qué medida los juegos cooperativos disminuyen las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021; Así como los objetivos específicos fueron: identificar el nivel de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021, antes de la aplicación de los juegos cooperativos. Diseñar y aplicar los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021. Verificar el nivel de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021, después de la aplicación de los juegos cooperativos. Contrastar el nivel de significancia alcanzado en la disminución de las conductas agresivas en el post y pre test en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021.

A partir de lo expuesto, este estudio quedó justificado en los siguientes aspectos: teórico, ya que se elaboró un marco teórico actualizada y confiable sobre las variables juegos cooperativos y las conductas agresivas asimismo, se

consideraron las teorías de Erickson y Bandura; práctico, la finalidad del estudio fue disminuir las conductas agresivas a través de los juegos cooperativos en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021. El propósito del estudio se logró, ya que la convivencia entre los niños mejora notablemente; y metodológico, en el presente estudio se utilizaron diversos métodos, técnicas e instrumentos, los cuales se elaboraron a partir de la variable de estudio y luego fueron sometidos a pruebas de validez y confiabilidad; la primera mediante juicio de expertos y la segunda a través del Alfa de Cronbach.

La metodología desarrollada corresponde al tipo de investigación cuantitativa, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post test. La muestra de estudio estuvo conformada de 23 niños de 5 años, hallados con procedimiento no probabilísticos de tipo intencional o por conveniencia. Se aplicó la técnica de la observación y como instrumento la escala de estimación el cual fue producto del proceso de validación mediante el juicio de expertos y la prueba piloto. En el recojo, procesamientos, análisis e interpretación se aplicó la estadística descriptiva e inferencial con la ayuda de los programas Excel y SPSS V. 21. la hipótesis se pudo comprobar mediante la prueba de rangos de Wilcoxon. Asimismo, el estudio fue sometido a los principios éticos establecidos por la universidad que fueron: el principio de la protección de la persona, la libre participación y derecho a estar informado, la beneficencia y no maleficencia, justicia y la integridad científica.

Los resultados hallados evidencian que, en el pre test el 52% de niños están en el nivel alto, un 35% en el nivel medio; pero en el post test un 22% de niños alcanzó el nivel medio y un 78% de niños alcanzó el nivel bajo; en la prueba de Rangos de Wilcoxon se evidencia una Sig, Asintótica bilateral de =,001 y este datos es < 0.05 , por lo que rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

Concluyendo que, se determinó que los juegos cooperativos mejoraron significativamente la disminución de las conductas agresivas, en el pre test una mayoría estaban en el nivel alto, pero en el post test la gran mayoría están en el nivel bajo los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021; mostrando en el pre test un 52% en el nivel alto y en el post test el 78% alcanzó el nivel bajo; En la prueba de rangos de Wilcoxon el $p= 0,001$ y es $< a 0.05$; disminuyendo las agresiones físicas, verbales y psicológicas, generando oportunidad de interactuar con los demás de una manera adecuada.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

Zamora (2019) realizó su tesis en Guayaquil titulado "Caricaturas Animadas Influye en la Conducta Agresiva en Infantes Según la Percepción de los Actores Educativos, Julio María Matovelle". El objetivo del estudio es las caricaturas animadas y la conducta agresiva, está orientado para ayudar a los infantes a mejorar su conducta y estilo de vida. Con respecto al tipo del estudio fue cuantitativo y el diseño no experimental. La población estuvo conformada por 32 niños y niñas del nivel inicial y la muestra fue la misma, a quienes se les aplicó la técnica de recolección de datos y el instrumento fue una encuesta. Los resultados se muestra las caricaturas animadas buenas en relación con los niveles de agresión psicológica, en donde se presenta el 9,4% como agresión psicológica alta, un 40,6% presenta una agresión psicológica media y un 50% presenta un nivel de agresión psicológica bajo. Finalmente, se concluye que las caricaturas animadas, no influyen en las conductas agresivas de los niños, los docentes deben implementar estrategias para fomentar los buenos valores.

Cardenas (2020) realizó su tesis en Quito titulada "La expresión musical como estrategia para disminuir la conducta agresiva de niños y niñas de Inicial 2 y Preparatoria de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Aurelio Chiriboga", de la parroquia de Tumbaco, del cantón Quito, durante el periodo lectivo 2018-2019". El objetivo Analizar la incidencia de la expresión musical como estrategia didáctica en la disminución de la conducta agresiva de los niños y niñas. Con respecto al tipo del estudio fue cuantitativo y el diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por 29 niños y niñas del nivel

inicial y la muestra fue la misma, a quienes se les aplicó la técnica de recolección de datos y el instrumento fue una encuesta. Los resultados de la encuesta aplicada, se obtiene el resultado que el 67% de las docentes indica que siempre permite que los niños y niñas elaboren materiales del medio instrumentos musicales lo cual permite el trabajo colaborativo, mientras que el 33% indica que casi siempre permite que los niños y niñas realicen esta actividad. Por ello, se concluye que los docentes tienen que motivar con estrategias musicales a los niños para que desarrollen buenas conductas.

Guerrero y Rosero (2018) en su tesis titulada “Los juegos cooperativos en el desarrollo de la conducta prosocial en niños y niñas de primer año de básica de la unidad educativa “Génesis” del Cantón Ambato”. Tuvo como objetivo determinar los juegos cooperativos como estrategia en el desarrollo de la conducta prosocial en los niños y niñas. Su metodología fue de cuali-cuantitativo enfocado en demostrar la importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la conducta prosocial, con una población de 32 participantes entre ellos 15 niñas, 15 niños y 2 docentes. Los resultados obtenidos son favorables los juegos cooperativos sirven como estrategia en el desarrollo de la conducta prosocial el 93% de ellos intervienen en el desarrollo de juegos cooperativos, el 47% de ellos ayuda a sus compañeros en las tareas y el 70% de ellos ayudan a su compañero tras ser agredido. Se concluyó claramente que el juego cooperativo ayuda en el desarrollo de la conducta prosocial.

2.1.2. Nacional

Haro (2019) en su tesis realizado en Trujillo titulada “Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los niños de tercer grado de primaria de una Institución Educativa de El Porvenir, 2018”. Cuyo objetivo fue determinar la

relación entre los Juegos cooperativos con la agresividad en los niños de 3° grado de primaria. La metodología fue de tipo de correlación descriptiva y la población estuvo conformada por 90 niños(as) del 3er. grado de primaria. El resultado sobre los juegos cooperativos se encontró que un 51.11% de los niños mostraron un nivel de participación alta en los juegos cooperativos, el 31.11% en el nivel medio y un 17.78% en el nivel bajo y en cuanto al nivel de agresividad se encuentra que un 14.44% de los niños presentan un nivel de agresividad en el nivel alto, un 31.11% en el nivel medio y el 54.44% en el nivel bajo. Se concluyó que la correlación entre la Valoración de los Juegos Cooperativos y Conductas Agresivas de los niños de 3° grado de primaria de una Institución Educativa del Distrito El Porvenir, presenta una correlación negativa Altamente Significativa $Rho = -0.845$, ($P < 0.01$); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos aumentan entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas disminuirán.

Arellano, Romero y Yañe (2019) realizó su investigación en Lima con su estudio denominado “La agresividad y su relación con la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 171 de Huaycán, Ate, 2016”. Realizado en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. El objetivo fue determinar la relación entre la agresividad con la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa, investigación propuesta en un enfoque cuantitativo, sigue la línea de investigación básica o sustantiva, utilizando para los procedimientos un diseño descriptivo correlacional, hallando la muestra de forma no probabilística, tomando en cuenta a los 30 estudiantes de 5 años. Se utilizó el cuestionario para la recogida de datos. La descripción de los datos mostró que el 46,7% (14) presentan un nivel moderado de agresividad y el

46,7% (14) presentan un nivel alto de socialización. Se concluyó que existe relación entre la agresividad y la socialización en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa 171 de Huaycan, Ate, 2016 ($p < 0,05$; Rho de Spearman = -0,883 correlación negativa muy alta).

Quispe (2018) con su estudio realizado en Lima denominado “Agresividad y convivencia en niños de 5 años en la I.E.I N°198 San Miguel Arcángel, UGEL N° 06 –HuaycánAte, Lima 2017”. El objetivo fue determinar la relación entre la agresividad y la convivencia en niños de 5 años en la I.E.I N°198. Ya que se busca determinar concretamente la relación entre las variables y la relación de una variable con las dimensiones. Para llevar a cabo la presente investigación se tomó como población 80 estudiantes de 5 años. Para el cumplimiento de los objetivos general y específico se desarrollaron los procedimientos metodológicos bajo el enfoque cuantitativo, ciñéndome a la estructura del diseño de investigación no experimental de tipo transversal correlacional. Los datos fueron procesados estadísticamente mediante un software estadístico denominado SPSS versión 22.0. Se utilizaron para la estadística descriptiva e inferencial, tomando los datos recogidos mediante los Instrumentos ficha de observación de agresividad y convivencia con preguntas dicotómicas. Y las valoraciones posibles de cada Ítems, después de aplicada la prueba de hipótesis Rho de Sperman con sus respectivos niveles de significación.

2.1.3. Regional

Dionicio (2020) en su tesis realizado en Yungay titulado “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”. Cuyo objetivo fue establecer la influencia significativa del juego de roles como estrategia en la regulación de las conductas agresivas en los niños de 4 años. La metodología fue 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. Los resultados fueron: en el pre test, el 56% (13) de niños y niñas se ubican en el nivel alto con respecto a las conductas agresivas; 22% (05) están en el nivel moderado y otro 22% (05) alcanzó el nivel bajo; en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 00% (00), es decir, ningún niño y niña se encuentra en el nivel alto; el 26% (06) en el nivel moderado y el 74% (17) alcanzó el nivel bajo. Se concluyó que el juego de roles como estrategia influye significativamente 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.

Matías (2018) en su tesis en Huaraz titulado “Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2017”. Tuvo como objetivo demostrar que, con la aplicación de los juegos cooperativos, mejora significativamente la convivencia escolar de los estudiantes. La metodología diseño experimental del tipo cuasi experimental con pre y pos prueba, la población estuvo conformada por 110 estudiantes de las secciones de 5 años de las Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqla”. Los resultados mencionan que el 25 % de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, la Convivencia escolar es mala, el 39% considera que la convivencia escolar es regular y el 36 % manifiesta que es buena, En tanto, del Grupo Experimental el 11% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red

“kushi qaqla”, Huaraz, 2016, considera mala la convivencia escolar; el 32% considera que la convivencia es regular y el 57% considera la convivencia escolar como alta. Se concluyó que la aplicación de los juegos cooperativos influye significativamente en el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”- Huaraz-2017.

Marceliano (2018) en su tesis realizado en Huaraz titulado “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”. Cuyo objetivo fue describir las características de las conductas agresivas desde el enfoque sociocognitivo que manifiestan los niños de 5 años. La metodología fue de tipo descriptivo, con enfoque cuantitativo; diseño descriptivo simple. La recolección de la información se hizo un cuestionario de conducta agresiva y se eligió como técnica la observación; la población y muestra estuvo conformado por 25 niños y niñas de 5 años de edad. Cuyos resultados indican que, el 76% si pelean con sus compañeros, por otra parte, el 24% no pelea con sus compañeros; se observó que el 24% no burla de sus compañeros, mientras que, el 76% si se burla de sus compañeros, finalmente, se pudo observar que el 72% si disfruta arrebatar las cosas de sus compañeros, mientras que el 28% no disfruta arrebatar las cosas de sus compañeros, pues si bien se reflejan conductas agresivas físicas, verbales y psicológicas. Concluye que; 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.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Teorías

a) Teoría Piagetiana

Para Jean Piaget (1956, citado por Zuazo, 2017) indica que, “los juegos forman parte de la inteligencia del niño debido a que constituyen la asimilación funcional o reproductiva de acuerdo al contexto del individuo en cada etapa de su evolución” (p. 23).

Las habilidades sensoriales motoras, teóricas o de lógica, como características fundamentales de la evolución del ser humano y determinan el inicio y la evolución del juego.

Piaget relaciona tres estructuras fundamentales del juego con los períodos evolutivos del juicio del ser humano: el juego es básico entrenamiento (parecido al animal); el juego figurado (inconcreto, simulado); y el juego organizado (común, efecto del convenio de grupo)

Piaget se concentró esencialmente en el conocimiento sin aplicar excesiva atención a las emociones y estimulaciones de los niños. El contenido concentrado de su labor es "un conocimiento" o un "raciocinio" que adquiere distintos modos como el hombre que crece. Muestra una teoría del desarrollo mediante fases. Cada fase asume la estabilidad y el equilibrio de todas las funciones cognoscitivas en concordancia con evidente nivel de progreso. Esto también involucra interrupción, un hecho asumiendo que cada fase periódica es cualitativamente desigual al de la anterior, inclusive considerando que, mientras la transición de una fase a otra, los elementos de la fase anterior se pueden construir e incorporar.

Piaget fracciona el proceso cognoscitivo en cuatro períodos: el periodo sensomotriz (a partir del nacimiento hasta los dos años), el periodo pre operativo (a partir de los dos a los seis años), el periodo operativo o concreto (a partir de los seis o siete años hasta los once) y el periodo del discernimiento operativo juicioso (a partir de los doce años alrededor y en lo sucesivo).

La propiedad principal del periodo sensomotriz es que la habilidad del niño por simbolizar y concebir el mundo y, consecuentemente, de reflexionar, es delimitada. No obstante, el niño asimila cosas del medio que le rodea mediante las acciones, la búsqueda y el manejo permanente. Los niños asimilan sucesivamente sobre la estabilidad de las cosas, o sea, de la continuación de la presencia de objetos que no ven.

Durante el segundo periodo, el periodo operativo el niño simboliza el mundo a su manera (juegos, retratos, lengua y dibujos fantásticos) y procede con respecto a estas formas como si creyera en ellas.

En el periodo operativo o concreto, el niño tiene la capacidad de reconocer un número delimitado de procesos racionales, principalmente cuando se le brinda material para manejarlo y clasificarlo, por ejemplo. El entendimiento aún dependerá de prácticas concretas con rotundos hechos y objetos y no de ideas inconcretas o posibles. Desde los doce años, se señala que el hombre entra a la fase del pensamiento operativo formal y desde ese momento tienen la habilidad para razonar de modo lógico y expresar y experimentar suposiciones inconcretas.

Por lo señalado, se puede indicar que el juego representa una parte fundamental de la inteligencia del niño, posibilitando aspectos funcionales y reproductivos; los cuales se adaptan al entorno del infante en cada etapa de

vida, representado un aspecto esencial en la proyección de su evolución personal en todos los ámbitos donde se desarrolle.

b) Teoría de Vygotsky

Según Vygotsky (1924, citado por Zuazo, 2017) menciona que, “el juego nace como una necesidad de representar la relación con otras personas. Son fenómenos de tipo social, y mediante el juego se muestran acontecimientos que van más allá de las tendencias y pulsaciones interiores propias” (p. 34).

Para Vygotsky, hay dos líneas de cambio evolutivo que coinciden en el ser humano: una que depende de la biología (conservación y reproducción de la especie), y otra de tipo sociocultural (ir constituyendo la representación de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Por otro parte, Vygotsky determina que el juego es una actividad social, donde, gracias a la participación con otros niños, se consiguen alcanzar roles que son adicionales al propio. Además, este autor se ocupa esencialmente del juego a través de símbolos e indica como el niño convierte algunos objetos en su imaginación en otros que poseen para él un diferente significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta estuviese en un caballo, con esta manipulación de las cosas se favorece la capacidad simbólica del infante.

Por lo indicado, se puede señalar que el juego es un importante instrumento socializador, el cual proporciona un valioso espacio para la estimulación y enriquecimiento de diversas habilidades claves para el desarrollo del niño. Sus características permiten que el desarrollo de estas potencialidades se presente de forma natural y espontánea según se van desarrollando los ejercicios lúdicos.

2.2.2. Juegos cooperativos

2.2.2.1. Definición

Los juegos cooperativos se basan en una interacción colaborativa, más que competitiva, de dos a más jugadores, por lo que se gana o se pierde en equipo; lo que resulta en trabajo cooperativo donde el juego es el propio incentivo.

Como lo refiere Velázquez (2002, citado por Elme y Quispe, 2018) indicando que, “las actividades cooperativas se ejecutan de forma colectiva y no para competir, no hay obstáculo entre los participantes, todos persiguen un objetivo en común, independiente de su rol, y pueden ser de objetivo cuantificados o no” (p. 18).

Asimismo, Clavijo (2015) refiere que, “los juegos cooperativos se pueden definir como juegos en los que los participantes brindan y reciben ayuda para un objetivo común” (p. 45).

Por otro lado, Ortecho y Quijano (2011) mencionan que, “los juegos cooperativos son sugerencias para reducir expresiones agresivas en los juegos originando las actitudes de conciencia, cooperación, comunicación, obediencia y unidad” (p. 19).

Por lo manifestado se deduce que los juegos cooperativos marcan una base, no solo por su propiedad de juego a nivel recreativo, sino que promueven muchos aspectos en el desarrollo y formación de la persona.

2.2.2.2. Principios

Para García (2014, Velázquez y Acero, 2018) menciona que, “los juegos cooperativos son conglomerados de libertades que contribuyen al desarrollo de la colaboración, de los buenos sentimientos y al apoyo recíproco” (p. 34).

Este conjunto de libertades las concentra en cinco:

- **Libres para competir:** Esta particularidad es realmente propia del juego cooperativo frente al competitivo. Este tipo de juego no tiene impedimento entre las metas de los participantes y consecuentemente no se busca lograr intereses personales, sino que los logros son de forma grupal, lo que resulta que todo el grupo sea protagonista y a la vez busca un propósito común. Al descartar esta característica competitiva del juego se obtiene que la autoestima de los partícipes acrecienta de forma general y no sólo en algunos.
- **Libres para crear:** Los participantes por ser niños poseen considerable imaginación, la cual aprovechan para investigar distintos límites y descubrir varias posibilidades que ofrecen los juegos cooperativos. Si se posee esta particularidad se inspiran un conjunto de valores positivos para la formación de los estudiantes.
- **Libres de la exclusión:** la no exclusión de ningún partícipe en los juegos cooperativos es una particularidad esencial. Gracias a esta propiedad se impiden contextos en los que los partícipes no se consideren integrados, todos asumen un similar rol, y ninguno es superior a ninguno, no se califica por las peculiaridades motrices del hombre, sino que se considera la participación de los mismos, aparte de su habilidad. Al no originarse estas señales de exclusión, la autoestima de los partícipes es mejor y por lo tanto se logran progresos en las relaciones interpersonales.
- **Libres para elegir:** Es muy importante para los partícipes elegir en distintas circunstancias mientras transcurren los juegos. Al conceder a los

educandos de esta potestad para elegir, su grado de madurez progresa y con esto el grado de autoestima y aprobación de sí mismos y de sus compañeros.

- **Libres de la agresión:** Esta propiedad se concede a los estudiantes con bases para comprender en realidad sobre el juego cooperativo, puesto que no envuelve el término agresión dado que es algo contradictorio a lo que se quiere lograr en el juego cooperativo, donde el medio que debe usarse es el diálogo para alcanzar distintos convenios con los demás participantes.

Por lo manifestado, se puede indicar que los juegos cooperativos son espacios libres que favorecen al ejercicio de distintas expresiones y experiencias, las cuales, si bien tiene reglas, estas se tornan flexibles gracias a la capacidad imaginativa del niño; tornándose en una actividad voluntaria, elegida y con la capacidad de brindar enriquecimiento mancomunado.

2.2.2.3. Características

Para Otuzi (1999, citado por Clavijo, 2015) el juego de cooperación muestra las siguientes propiedades:

- Facilita investigar y motiva a la búsqueda de soluciones creativas en un medio independiente de imposiciones.
- Favorece las amistades empáticas, tratables y productivas entre los participantes, donde predomina el proceso ante el producto.
- El error que se constituye adentro del proceso facilitando feedback y favoreciendo el apoyo de los demás.
- Facilita aprender valores morales y habilidades de perfil social.
- Se sabe valorar de forma positiva el triunfo ajeno.

- Se promueven las conductas de apoyo y además un nivel alto de comunicación y reciprocidad de información.
- Se juega en grupo, con un objetivo en común.
- Se promueve la inclusión, no la exclusión (eliminación).
- Las normas han de admitir la ayuda mutua y la colaboración sin obligar a nadie a realizarlo.
- Promueven la toma de decisiones, el acuerdo y regulación de conflictos
- Las normas frecuentemente son adaptadas de acuerdo a la edad o número de jugadores/as, de modo que con un juego similar se pueden mostrar distintas variantes.

Por lo mencionado, se puede referir que son múltiples los atributos que proporciona el juego al desarrollo del niño; favoreciendo, como ya se ha mencionado, su maduración cognitiva, motora y física; a la vez, afianza los vínculos afectivos y beneficia a la socialización.

2.2.2.4. Tipos

En diferencia del juego competitivo, el juego cooperativo no está encaminado para el resultado final, sino que pone hincapié en el transcurso: lo sustancial es que los participantes la pasen bien y asimilen participando activamente.

Los juegos cooperativos según, Bedoya (2002, citado por Clavijo, 2015) estos se dividen por su objetivo, en:

- **Juegos de presentación:** Acciones dinámicas y lúdicas que facilitan una aproximación entre personas desconocidas. Se utilizan para saber los nombres de las personas del grupo, por lo ende, suelen ubicarse al inicio de una reunión.

- **Juegos para conocerse:** Actividades lúdicas significativas ya que varias veces el no conocerse a uno mismo o a los demás, que es lo que facilitan estos juegos, establece circunstancias de desconfianza negativas para los estudiantes. Además, les estimula a tomar en cuenta las peculiaridades de las otras personas y no pensar de forma individual.
- **Juegos de distensión:** dejar tensiones es una de las particularidades del juego no competitivo, estas actividades valen para que los partícipes del grupo compartan de forma divertida, dejando de lado cualquier tensión que existía. Son necesarios para tener contacto, terminar con un entorno de estrés, acabar con la monotonía, pasar de una actividad a otra o para finalizar la clase.
- **Juegos energizantes:** son juegos en los que los niños y niñas se divierten y liberan esa energía que tienen dentro, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les hacen sentirse mejor. Son actividades muy activas, por lo que además de liberar energía, sirven para despertar al grupo.
- **Juegos de confianza:** son juegos cooperativos que ayudan para tener confianza en uno mismo y en los participantes del grupo. Es una particularidad que favorece la relación positiva entre todos, ayudando en la solución de conflictos colectivos.
- **Juego de contacto:** el propósito de estos juegos es promover la estimación, la cooperación y la confianza mediante el acercamiento físico. El tacto forma un camino de comunicación entre los estudiantes.
- **Juegos de estima:** son actividades que facilitan sentir simpatía positiva hacia otros individuos.

- **Juegos de autoestima:** Actividades lúdicas, donde el propósito es que cada persona identifique sus características positivas y, por ende, se halle satisfecho de quien es.
- **Juegos de relajación:** Dinámicas que apoyan en calmar las tensiones propias del ser humano, a través de la conciencia de uno mismo, trasladando la energía a otros objetivos.

Después de estas categorizaciones, observamos que es significativo hacer uso de los juegos cooperativos, sin importar el tipo que sean, puesto que al usarlos en clase se desarrolla distintas capacidades las cuales valdrán de base para regular los conflictos entre los participantes del grupo. Asimismo, en el desarrollo del juego, los estudiantes asimilan el beneficio y el problema al realizar actividades en grupo, lo cual establece una mínima preparación para la vida.

2.2.2.5. Ventajas

El juego para el proceso social-moral y afectivo del niño. Las relaciones que el niño constituye con los demás se establecen en el desarrollo expresivo y de la lengua que ha alcanzado. El infante tímido que se ocultaba atrás de la falda de su madre se cree que ha desaparecido y en su lugar se encuentra un niño que logra una conversación animada con distintas personas, inclusive personas extrañas (Torres, 2007, citado por Velásquez y Acero, 2017)

Para el infante es sustancial estar al tanto y relacionarse con varias personas, dado que así pone en práctica sus capacidades sociales y expresivas. Sin embargo, deberá advertirle que debe ser cuidadoso cuando se aproximan extraños. Se trata de que le enseñes a ser precavido.

A esta edad se empieza a establecer las primeras nociones sobre responsabilidad, la equidad y los valores a nivel social por lo que el infante intenta comportarse de forma más respetuosa con otras personas, aprenderá a esperar su turno y se comportará amable con las personas. Además, es más propenso a prestar sus juguetes, apoyar en algunas tareas y mostrar verdaderamente su preocupación cuando se percata que alguien está afligido.

Un cambio importante ocurre a esta edad, el niño comienza a establecer relación con personas de su mismo género como resultado de la alineación de su identidad sexual. Es posible que antes el infante tenía un favoritismo muy evidente por las mujeres (madre, abuela) y las niñas por los varones (padre, abuelo), pero ahora empieza a identificarse con su sexo y disfruta más implantando relación con personas de su mismo género.

La primordial particularidad que conduce el desarrollo afectuoso del infante de 5 años es que ya tiene la capacidad de manifestar y regular sus emociones al frente de los demás, situación que hace poco se le hacía muy difícil. Esto no representa que puede expresar oralmente todo lo que siente, sin embargo, frenar su expresión emocional. Por ejemplo, controlara sus deseos de llorar si se encuentra delante de un extraño y ocultar su insatisfacción si el regalo que le han obsequiado no ha sido de su agrado, mostrando amabilidad y agradecimiento. Pero, cuando el niño se siente cómodo, seguirá expresando las emociones tal y como las aprecia, dado que los progenitores aún habrán de aguantar su mal carácter y su enfado. Considera que esta circunstancia es una excelente oportunidad para que vaya desarrollando su Inteligencia Emocional. Pese a que lo más atractivo de este período es que el egocentrismo dará paso a una superior sensibilidad ante las

otras personas. El niño tendrá la capacidad de ser empático, de percibir que hay muchos puntos de vista, respetarlos, e inclusive puede lograr comprender y aceptar un pensamiento distinto al suyo. En ese momento está aplicando la verdadera empatía (Garaigordobil, 2006, citado por Velásquez y Acero, 2017)

En razón de lo mencionado, se puede indicar que el juego constituye para el niño una puerta de entrada y exploración hacia la vida adulta, permitiéndole establecer a temprana edad, nociones y valores a nivel social, recreando comportamiento y haciéndolos suyos, en concordancia al crecimiento y formación de capacidades.

2.2.3. Las conductas agresivas

2.2.3.1. Definición

Todos los seres humanos en el proceso de convivencia tienen diversas opiniones o puntos de vista, y es normal que no se concuerden, sin embargo, en algunas ocasiones estas controversias muchas veces generan conflictos que generan diversos tipos de agresividad.

Con respecto a las conductas agresivas existen diversas conceptualizaciones:

Valencia (2019) lo define como, “acciones deliberadas de los niños y pueden ocasionar daños físicos o psicológicos. Esto incluye golpear a los demás, burlarse, ofender, perder los estribos o usar un lenguaje inapropiado para llamar la atención de los demás” (p. 36).

Por su parte, Garragate y López (2019) establecen que, “la agresividad es el hecho de que el daño es causado por la agresión intencional contra objetos

animados o inanimados o una persona con el fin de dañarlos física y psicológicamente” (p. 24).

Por último, Quispe (2018) establece que, “las conductas agresivas son aquellas destinadas a causar daño físico, verbal o psicológico, y que puede ser observada, por lo tanto, puede ser medible” (p. 22).

Entonces se comprende que la agresión es un comportamiento aprendido a través de la imitación, destinado a herir a otros y/o causar daño físico o verbal, algunos comportamientos pueden ser patadas, empujones violentos; psicológicamente a través de agresión verbal como insultos, gritos, ofensas y blasfemias.

2.2.3.2. Teorías que fundamentan

Respecto a las conductas agresivas, existen diversas teorías, Sulca (2019) menciona las siguientes:

- **Teoría neurobiológica**

Esta teoría considera los estímulos biológicos y fisiológicos que provocan reacciones positivas en el ser humano, y es necesario conocer las circunstancias y antecedentes de su ocurrencia. Ante esto, primero se realizaron experimentos con animales, por lo que es imposible obtener los mismos resultados entre animales y humanos.

Para Van Sommers (1976), basado en la investigación Cannon, se refiere a las hormonas: epinefrina y norepinefrina, la primera es el estado de alerta, la segunda es la expresión externa agresiva, son causadas por el desequilibrio de los niveles de flujo sanguíneo. Los andrógenos como la testosterona tienen resultados relacionadas con el comportamiento agresivo, pues en estudios sobre terapias masculinas y extracción de

glándula pituitaria femenina, hacen que estas personas sean menos agresivas.

• **Teoría de la frustración – agresión**

Esta teoría se refiere a la relación entre frustración y agresividad, se describe la tendencia de las personas que reaccionan de manera agresiva cuando se hallan en un estado de frustración.

Bandura y Walters (1963), sustentan que, “la frustración conduce a varias reacciones ante diferentes situaciones, una de las cuales puede ser agresiva, pero asimismo significa que al enfrentar la frustración no necesariamente se tiene que actuar de forma violenta” (p. 45).

Berkowitz (1996), nos dice que, “teniendo en cuenta el miedo y la ira que provoca la agresión, y explicando que esto producirá cambios en la fisiología, la kinestésica y el nivel de expresión” (p. 56).

Por lo que las personas solo tienen dos opciones: luchar o escapar, y esto depende de su factor biológico, cognitivo y situacional, así que si te tomas el tiempo de analizar cómo reaccionas, serás menos agresivo.

• **Teoría del aprendizaje social**

En esta teoría se establece a las conductas agresivas como aprendidas por imitación u observación de un modelo. Esta teórica está representada por Bandura, que nos dice que la agresividad es un comportamiento aprendido como resultado de la influencia, lo que significa que se obtiene imitando y se potencia por el entorno. Bandura afirma que esto ocurre en la etapa de la niñez la cual es la más vulnerable y que son los individuos cercanos quienes influyen como ejemplo padre, hermanos, abuelos, tíos, etc. También, indica las clases de influencias que existen:

- **Influencias Familiares:** Se desarrolla en un entorno familiar con los familiares más próximos, como los padres. Ellos serán los encargados de establecer modelos de comportamiento (apropiados o no) que los niños pueden repetir.
- **Influencias Subculturales:** Al interior de esta se encuentra la sociedad: costumbres sociales, creencias, que los niños trataran de aprender y adoptar como cosas normales porque su práctica está establecida por integrantes de la comunidad.
- **Modelamiento Simbólico:** Se consideran los medios de comunicación, pueden ser la televisión, radio, internet, etc. las cuales originan del mismo modo conductas agresivas aprendidas ya sea de manera directa o indirecta.

En las diversas teorías se comprende que la agresividad es una conducta que puede tener influencia biológica y/o social, en donde la persona la ejecuta con diversos fines, pero que el resultado siempre es el daño o lesión hacia otra persona.

2.2.3.3. Características

En referencias a las conductas agresivas, Quispe (2018) establece que el sujeto que las comete tiene los siguientes caracteres.

- Falta de empatía, inhabilidad de ponerse en el lugar del otro. No piensa en las consecuencias de sus actos.
- Baja autoestima, desahoga su frustración y ansiedad con los desprotegidos o débiles.
- Mal gestión de la frustración, incapaces de identificar sus problemas internos, menor habilidad en la solución de conflictos.

- Resuelven sus problemas utilizando la violencia y además presentan poca paciencia, por ende, desean alcanzar recompensas en el momento y esforzándose muy poco.
- Obtiene el reconocimiento de sus amistades mostrando que es fuerte al provocar miedo, prepotencia e infringiendo las normas.
- Han sufrido anteriormente violencia de adultos, y asocian a su conducta una ecuación: algo me enfada igual a golpes.
- Desea dominar y manejar a los otros. Siente placer del dolor, miedo y se sienten incómodos de otros.
- Es arrebatado, difícilmente es un alumno radiante.
- Posee actitud prepotente y destructiva.
- Un nivel de cinismo solapado puede conducir a estas personas
- El respeto no forma parte de su ética diaria, viven la experiencia de que sus sentimientos son ignorados.
- Los agresores pueden haber sido criados de forma permisiva lo cual determino que no internalicen los principios de la realidad, ocasionando que su ego crezca a costa de los otros.
- Son personas con problemas de personalidad que no siempre proceden de hogares disfuncionales como antes se creía.

Las personas agresoras tienen problemas de manejo de emociones, es decir, no han desarrollado su inteligencia emocional (intrapersonal e interpersonal), lo que genera que, ante algún conflicto, no buscan solucionarlo sino agredir a la otra persona.

2.2.3.4. Tipos

Con respecto a los tipos de conductas agresivas, existen diversas, sin embargo, para efectos de la presente investigación se consideraron, los que establece Gutiérrez (2018), estos son:

- Conducta agresiva física. - Es la violencia contra los demás o contra uno mismo, pueden implicar perjudicados y las consecuencias son aún más conflictivas y peligrosas. Esta clase de agresión proviene de las emociones negativas, como golpear, patear, morder, golpear con objetos, agresión física como destruir o golpear objetos de otros.
- Conducta agresiva verbal. - Se expresa con ofensas y palabras hirientes, que son las más comunes entre las personas. Las palabras que insultantes a otros no requieren una psicología madura, puesto que los niños y niñas aprenden estos comportamientos a través de la imitación, porque este comportamiento se encuentra en el entorno.
- Conducta agresiva psicológica. - No se puede percibir por simple observación, sino por comportamiento que ocurre subsiguientemente, Cairns y Cairns en el mismo tiempo especifican que manifiesta una continua represión a la persona sin daño evidente, intimidación y aislamiento. Esta clase de agresividad es definida por Buss y Perry (1992) como los sentimientos y los conocimientos que conducen a la agresividad física y verbal, definiéndola como furia y discordia, teniendo su origen en la categorización de la agresión psicológica de Girard (1983) que clasifica la agresión psicológica (agresión instrumental y agresión hostil).

Con base lo expuesto se puede comprender que los distintos tipos de conductas agresivas tienen como finalidad causar algún tipo de daño a otra persona, siendo la más tangible la física y la que no se puede percibir a simple vista, la psicológica.

2.2.3.5. Factores

Con respecto a los factores desencadenantes de las conductas agresivas en las personas, son de distinta naturaleza, entre estas se identifican las siguientes:

- **Familiar.** Gutiérrez (2018) señalan que: “la familia desempeña un papel determinante a partir del primer momento en la vida de las personas, dado que se encarga de formar la conducta desde que son infantes, influyen de forma considerable en el proceso evolutivo del niño” (p. 127).

La clase de atmósfera familiar en donde se desarrolla el niño (conflictiva, tensa, preocupada, etc.) resulta en agresividad. Dado que, si predomina la armonía, esto beneficiara a constituir su orientación de forma positiva; pero si, la relación entre los integrantes de la familia no es la buena, se alterará su vida emocional. El hogar influirá actitudes y forma de pensar del infante. Actualmente se percibe que varias familias no consiguen edificar un clima apropiado de convivencia, lo que influye de forma negativa en el desarrollo integral del infante.

Los niños que se desarrollan en un ambiente inestable muestran estas características:

- ✓ Desconfianza hacia los otros.
- ✓ Falta de alegría e inseguridad.
- ✓ Insuficiente comunicación con sus padres.

✓ Son muy poco expresivos.

• Social

La sociedad aporta en la formación del niño; dado que éste necesita establecer relaciones con sus integrantes. el desenvolvimiento del infante depende de los contextos que brinda su ambiente social. La teoría del aprendizaje social indica que se aprende a ser agresivo al percibir agresión en otros (Dionico, 2020).

Los teóricos del aprendizaje social afirman que las personas que crecen en culturas no agresivas no tendrán comportamiento agresivo. Las personas criadas en una cultura con un modelo agresivo aprenderán a reaccionar de manera agresiva.

El entorno igualmente influirá en el comportamiento positivo o negativo de los infantes; y por esa razón precisan tener modelos acertados las cuales ayuden a desarrollar buenos comportamientos de convivencia. Los elementos de la realidad que influirán en la conducta agresiva de los infantes se pueden indicar los siguientes:

- ✓ La televisión
- ✓ El contexto socioeconómico de la familia.
- ✓ La descomposición del hogar. ✓ La agresión en casa y en el colegio
- ✓ El barrio.

• Escolar

Elme y Quispe (2018) señala que, “es en ésta donde el infante aprenderá a dejar su timidez, también experimentara sentimientos como ira, rabia que manifestará por medio de una la agresividad, pero cuando madure aprenderá a controlar sus impulsos y a jugar en cooperación” (p. 213).

El infante empieza una nueva etapa que se desarrollará en el nivel inicial, en ésta se establecerá relaciones con los demás infantes, para percibir nuevas situaciones, y también para absorber un modelo de comportamiento a través de la influencia de su profesora.

La actitud que deberá mostrar una profesora por la conducta agresiva del infante debe estar regida por la calma, firmeza y serenidad dejando de lado amenazas o castigos, puesto que se reforzaría más su agresividad. (Morales, 1998).

A fin de evitar esto, los profesores deberán constituir una interrelación apropiada con los infantes, originando un clima de confianza en donde el infante pueda desarrollarse sin miedo y siéndose bien como persona.

2.2.3.6. Consecuencias

Con respecto a los efectos de las conductas agresivas, Garcés, (2019) establece que estas tienen diversas consecuencias en su crecimiento y su conducta. Esta población está resguardada por los servicios de protección infantil y, frecuentemente, se adoptan medidas para la acogida institucional y familiar. Generalmente, existe gran angustia por las consecuencias que el maltrato y la negligencia en los niños provoca, puesto que estos pueden afectar sus vidas. Los resultados emocionales relacionados con el abuso y la negligencia, son el aislamiento, el temor y la desconfianza, los cuales se manifiestan durante toda la vida con, autoestima baja, depresión y conflictos de relación. Los niños que sufrieron de abuso o descuidos por parte de sus progenitores, frecuentemente, no fortalecen un patrón de vinculación seguro.

Por lo tanto, esta dificultad prematura para relacionarse y podría ocasionar dificultad en la relación con otros.

Los niños que sufrieron agresión física, muestran problemas de conducta, poseen la tendencia de ser más agresivos con otros niños y con los adultos, muestran mayor dificultad para establecer relaciones interpersonales y no son empáticos.

La negligencia presenta graves consecuencias en el infante, al no originar el desarrollo psicológico (cognitivo, emocional), social (estudioso, interpersonal), fisiológico, y además contribuye originando problemas de conducta, trastorno social y retardos en el desarrollo.

Considerando los problemas de los niños, es necesario demostrar que la negligencia predomina, seguido encontramos la exposición a tipos de conductas inapropiadas, maltratos y abusos psicológicos, abandono escolar y los maltratos físicos.

Los infantes en riesgo son propensos a demostrar problemas de conducta, lo cual es resultado de las circunstancias que vivieron, es importante identificar y comprender mejor las características de los infantes acogidos, asimismo las maneras de intervenir para la desaparición de sus necesidades sociales y emocionales.

2.2.3.7. La agresividad en el desarrollo infantil

Con respecto a la agresividad en el desarrollo infantil, estas deben ser valoradas en concordancia con su crecimiento evolutivo puesto que varias se ajustan a su edad.

Las investigaciones ejecutadas en la primera infancia Bierman, (2009) muestra que los infantes alrededor del primer año de vida demuestran algunos

comportamientos agresivos como morder, golpear, patear, las cuales se incrementan hacia los 2 años, siendo esto una preocupación por las consecuencias a nivel físico, cognitivo, emocional que demuestran. En esta etapa se presentará el grado más alto de conductas agresivas y a partir de los 3 años esperamos que los infantes sepan manejar sus frustraciones.

Keenan, (2009) menciona que, fundamentalmente en los infantes de 1 a 3 años porque a esa edad comienzan a manifestar una conducta agresiva delante de los obstáculos que se presenten; dichos comportamientos son corregidos por los padres y así vayan desapareciendo. Los infantes que no logran moderar sus comportamientos agresivos, pueden exteriorizar conductas antisociales y agresivas crónicas.

Shaw, Keenan, y Vondra (citados por Keenan, 2009) afirman que, si las madres no son receptivas, esto podría acarrear problemas de conducta en los infantes a partir de los 3 años, puesto que la receptividad inapropiada de los padres ocasionaría un descontrol emocional y conductual de los infantes y a la vez se incrementaría el riesgo en problemas posteriores de agresividad.

Arsenio (2004), sustenta que los actos de agresividad en los infantes evidencian la falta del cumplimiento de las normas, las cuales se manifiestan mediante las agresiones físicas o verbales, no obstante, la comprensión de los contextos sociales que realizan los determinara su conducta. Dado lo expuesto, el ambiente intervendrá en el proceso de autorregulación de las conductas agresivas en los niños, por lo que los profesores deberán apoyar a los infantes a olvidar dicho comportamiento a graves de socialización en el salón de clases.

En cuanto a lo señalado, se puede indicar que la presencia de la conducta agresiva en los niños, constituye una oportunidad para que los padres y las

personas responsables del cuidado del infante, lo ayudar a entender que existen diversas formas de expresar la frustración o el enfado, siendo capaces de gestionar en el menor la regulación emocional.

III. HIPÓTESIS

Hi: Los juegos cooperativos disminuyen significativamente las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021.

Ho: Los juegos cooperativos no disminuyen significativamente las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

4.1.1. Tipo de estudio

El tipo de estudio fue cuantitativo, debido a que se recogió la información de acuerdo a los resultados existentes. Según Fernández y Díaz (2020) Indican que, “la investigación cuantitativa es aquella en que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre las variables, asimismo la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencias que explique el porqué de las cosas suceden” (p. 45).

En este estudio se observaron las conductas agresivas, los cuales se cuantificaron y fueron sometidos a análisis estadístico.

4.1.2. Nivel de investigación

Con respecto al nivel de investigación fue explicativo, por que busco explicar las causas que originan un fenómeno determinado. Según Yañez (2015) considera que, “en esta investigación se revelan las causas y efectos de los estudiado a partir de una explicación del fenómeno de forma deductiva a partir de teorías o leyes” (p. 45).

Por lo que el estudio generó definiciones operativas referidos a fenómeno estudiado y proporcionó un modelo más cercano a la realidad del objeto de estudio en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021.

4.1.3. Diseño de investigación

Los diseños de investigación “son los procedimientos por los cuales se analizan las variables de la investigación” (Kuehl, 2017, p 14). A partir de este

concepto se puede comprender que es el método esquemático de cómo se trabajaron las variables de estudio.

También, el autor mencionado establece que hay dos tipos de estudio; los no experimentales y los experimentales, en mención al primero se sustenta que son aquellos donde el investigador no participa, es decir, no manipula las variables de estudio; en referencia al segundo argumenta que son aquellos donde el investigador manipula las variables de estudio.

Basándose en lo expuesto, en esta investigación se determinó el esquema experimental y de tipo pre experimental con pre prueba y post prueba, el cual consistió en aplicar un pre examen o pre test a un centro o grupo de estudios, luego someter un estímulo (método, técnicas, estrategia, etc.) al mismo grupo, y finalmente, estimar los resultados mediante un post examen o post prueba. (Hernández, Fernández y Baptista, 2016).

Este diseño se diagrama de la siguiente manera:

G: O₁ ----- X ----- O₂

Donde:

G: Muestra (23 niños y niñas de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021)

O₁: Pre test aplicado a los niños antes de la aplicación del programa experimental.

X: fue el programa experimental (Juegos cooperativos)

O₂: Fue el post test aplicado a los niños luego del programa experimental

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población: se define como el “conjunto finito o infinito de personas, objetos o elementos que presentan características comunes” (Palomino et al., 2015, p. 69). Con base en lo conceptualizado, en este estudio la población estuvo compuesta de la siguiente manera:

Tabla 1

Población de estudiantes

Institución Educativa	Nivel	Edad	Niños
I.E. N° 233 "La Soledad"	Inicial	05 años	23
Total			23

Nota: Nómina de matrícula de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021

4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

Estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°233 “La Soledad”

Todos los niños que asistieron de manera regular a clases.

Criterios de exclusión

No se consideraron para esta investigación.

4.2.3. Muestra: Según Palomino et al. (2015) expone que este “es un subconjunto o subgrupo fielmente representativo de las características de la población, y se selecciona con la intención de inferir propiedades de la totalidad de la población” (p.72). En este estudio estuvo compuesto por 23 niños y niñas de 05 años de la I.E. N° 233 “La Soledad”- Huaraz, 2021.

4.2.4. Técnica de muestreo: En este estudio se utilizó el muestreo no probabilístico de tipo por conveniencia. Según Orozco (2017) menciona que, “este se aplica cuando la muestra seleccionada por el investigador, ya que es más fácil trabajar con esa muestra y porque el investigador no considera tener como muestra a toda la población” (p. 45).

Tabla 2

Muestra de estudio

Institución Educativa	Nivel	Edad	Niños
I.E. N° 233 "La Soledad"	Inicial	05 años	23
Total			23

Fuente: *Nómina de matrícula de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021*

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Tabla 3

Matriz de operación de la variable

PROBLEMA	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	INSTRUMENTO
¿En qué medida los juegos cooperativos disminuyen las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "¿La Soledad"- Huaraz, 2021?	Juegos cooperativos	Ortecho y Quijano (2011) mencionan que los juegos cooperativos son sugerencias para reducir expresiones agresivas en los juegos originando las actitudes de conciencia, cooperación, comunicación, obediencia y unidad.	Son aquellos juegos que tienen como finalidad mejorar las relaciones sociales entre las personas que las ejecutan	Juegos de presentación y para conocerse	Ejecutan juegos de presentación personal Realizan juegos para conocerse	Utiliza el juego yo soy físicamente así y ¿ustedes cómo son? Utiliza el juego yo soy psicológicamente así y ¿ustedes cómo son? Utiliza el juego nuestros gustos son para dar a conocerse a los demás Utiliza el juego nuestros pasatiempos son, para dar a conocerse a los demás. Realiza el juego torre de ladrillos entre cinco niños Realizan el juego cruzando el puente entre tres niños Realizan el juego que no caiga el balón entre tres niños Realizan el juego la cadena o el rescate entre cinco niños	Escala de estimación
	Conductas agresivas	Garragate y López (2019) refieren que la agresividad es el hecho de que el daño es causado por la agresión intencional contra objetos animados o inanimados o una persona con el fin de dañarlos	Son todas aquellas manifestaciones que tienen como finalidad causar daño físico, verbal o psicológico	Juegos de estima y autoestima	Realiza juegos de estima interpersonal Realizan juegos de estima intrapersonal Utiliza golpes para expresar su incomodidad ante sus compañeros durante los juegos cooperativos Agrede de manera similar como fue agredido durante los juegos cooperativos Utiliza objetos para agredir a sus compañeros durante los juegos cooperativos	Realiza el juego, te queremos por qué. Realiza el juego te admiramos porque Realiza el juego los quiero porque Realiza el juego me quiero porque Empuja a sus compañeros durante los juegos cooperativos Abraza cordialmente a sus compañeros durante los juegos cooperativos No responde de la misma manera si alguien lo agrede físicamente No agrede con golpes a sus compañeros cuando pierde durante los juegos cooperativos Evita escupir a sus compañeros cuando pierde durante los juegos cooperativos No agrede con golpes cuando no es integrado durante los juegos cooperativos	

física y psicológicamente, algunas de estas acciones pueden ser golpear a otros, burlarse u ofender a otros.

Utiliza golpes cuando no es incluido en alguna actividad durante los juegos cooperativos

No agrede con ningún objeto a sus compañeros durante los juegos cooperativos

Verbal

Expresa siempre sus ideas de manera violenta ante los demás durante los juegos cooperativos
Utiliza palabras violentas contra sus compañeros ante algún reclamo durante los juegos cooperativos
Expresa su desacuerdo con palabras denigrantes durante los juegos cooperativos

Cuando no está de acuerdo con sus compañeros durante los juegos cooperativos habla cordialmente.
No realiza insultos a sus compañeros o a niños de otras aulas durante los juegos cooperativos
No realiza sonidos inadecuados en un lugar y tiempo determinado durante los juegos cooperativos
Evita cualquier palabra soez a sus compañeros durante los juegos cooperativos
Evita utilizar apodos a sus compañeros durante los juegos cooperativos
Anima a sus compañeros cuando se equivocan durante los juegos cooperativos
Habla cordialmente a sus compañeros cuando no le hacen caso durante los juegos cooperativos
Evita mirar con desprecio a su compañero cuando no está de acuerdo con él durante los juegos cooperativos
Anima a sus compañeros para que se relacionen con los demás durante los juegos cooperativos
Evita ridiculizar a sus compañeros delante de los demás durante los juegos cooperativos
Imparte equidad a sus compañeros ante alguna acción injusta que cometió durante los juegos cooperativos
Cuida o protege objetos que son significativos para sus compañeros en los juegos cooperativos
Incentiva a sus compañeros para que tengan actitudes y/o comportamientos que mejoren la dignidad de otros niños en los juegos cooperativos.

Psicológica

Gesticula de manera peyorativa contra sus compañeros y las demás personas durante los juegos cooperativos
Utiliza objetos de valor sentimental o emocional para amedrentar o burlarse de sus compañeros u otras personas durante los juegos cooperativos
Utiliza a sus compañeros para someter a otros a acciones que afectan la dignidad de otros compañeros durante los juegos cooperativos

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica de recolección de datos

Según Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez (2014) la técnica de recolección de datos es el medio que usa el investigador para recoger información del fenómeno o realidad. En síntesis, es la manera como se visualiza información para su respectivo registro.

Para efectos de este estudio se utilizó la técnica de la observación, 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).

4.4.2. Instrumento de recolección de datos

Según Álvarez, Arturo, Banteurt y Blanch (2019) definen al “instrumento, dentro de la investigación, como es el objeto físico y/o virtual que servirá para registrar la información que se obtendrá a través de la técnica” (p. 23). Por ende, se comprende que es el instrumento que permitió captar de forma cuantitativa la realidad que se investiga.

En esta investigación se utilizó una escala de estimación, la cual se utiliza para captar de manera visual y/o auditiva comportamientos, actitudes, desempeños, entre otros. (Ministerio de Educación, 2014).

Distribución de los niveles e intervalos

Nivel	Intervalos
Alto	(28 – 40)
Medio	(14 – 27)
Bajo	(0 – 13)

De la validez del Instrumento. Valderrama (2015) considera que, “se refiere a que la prueba o resultado obtenido en la aplicación del instrumento, mida lo que realmente se desea medir” (p. 193). Se realizó mediante el juicio de expertos. Para tal propósito se eligió a 03 profesionales, con estudio de alta especialización del nivel de Educación Inicial, donde se evaluaron los siguientes criterios: Redacción, esencialidad y coherencia (Indicador-ítem e ítem- opción respuesta) en cada uno de los ítems.

Respecto a la confiabilidad del instrumento. Velásquez (2007) considera que, “la confiabilidad es el grado en que el instrumento expresa el nivel real de la variable estudiada y que se manifiesta en el hecho de que la repetición de la medición al mismo sujeto produce el mismo resultado”. (p. 154). En este caso se aplicó a 10 estudiantes de la misma edad, pero de otra institución educativa. Cuyo resultado encontrado establece el valor del Alfa de Cronbach, que determinó si el instrumento es confiable.

Tabla del valor del alfa de Cronbach

Nivel de confiabilidad	Valor del alfa de Cronbach
Excelente	0.9
Muy bueno	0.7 – 0.8
Bueno	0.6 – 0.7
Regular	0.3 – 0.5
Deficiente	> 0.3

La validez del instrumento

Estadística de confiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.841	10

De manera que la confiabilidad del instrumento se encuentra en el rango de muy bueno.

4.5. Plan de análisis

En referencia al plan de análisis este consiste en “hacer un itinerario de análisis que permite organizar el proceso de tu investigación, dando hincapié a como se darán tus resultados” (Ñaupas et al. 2014, p. 30). Por ende, se comprende que el plan de análisis orienta y permite al investigador alcanzar los objetivos propuestos en la investigación.

En la siguiente investigación, en primer lugar, se coordinó con la directora de la Institución Educativa para tener acceso a la población y luego con la profesora del salón para detallar las características de la muestra de estudio.

En segundo lugar, se suministró la pre prueba, con el objetivo de medir en qué nivel se hallaban los niños y niñas en relación a las conductas agresivas, luego estos fueron almacenados en una base de datos.

En tercer lugar, se aplicaron sesiones de enseñanza – aprendizaje a los estudiantes de la muestra con el fin de disminuir las conductas agresivas

En cuarto lugar, se aplicó la post prueba designado, es decir, la escala de estimación, con el objetivo de medir la disminución de las conductas agresivas en los niños y niñas.

Para finalizar, se utilizaron los datos obtenidos en todo el proceso de investigación para someterlos a análisis estadístico, específicamente, la descriptiva y la inferencial. La primera nombrada, permitió sistematizar las respuestas de la pre prueba y post test en tablas y figuras con su correspondiente análisis; y la segunda, fue útil para corroborar la hipótesis del estudio propuesto a través del estadístico denominado T Student y permitió redactar las conclusiones del estudio.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 4

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿En qué medida los juegos cooperativos disminuyen las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021?</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021.</p> <p>Objetivos específicos Identificar el nivel de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021, antes de la aplicación de los juegos cooperativos.</p> <p>Diseñar y aplicar los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021.</p> <p>Identificar el nivel de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021, después de la aplicación de los juegos cooperativos.</p> <p>Contrastar el nivel alcanzado en la disminución de las conductas agresivas en el post test y pre test en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021.</p>	<p>Hipótesis general HI: Los juegos cooperativos disminuyen significativamente las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021. HO: Los juegos cooperativos no disminuyen significativamente las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental con pre test y post test con un solo grupo.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>G: O₁ ----- X ---- O₂</p> </div> <p>Población: Conformada por 23 niños y niñas de 05 años de la I.E. N° 233 La Soledad Huaraz.</p> <p>Muestra: Conformada por 23 niños y niñas de 05 años de la I.E. N° 233, la Soledad, Huaraz</p> <p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Escala de estimación</p> <p>Principios éticos. Protección a las personas, libre participación y derecho a estar informado, beneficencia y no maleficencia, justicia, integridad científica.</p>

4.7. Principios éticos

Los principios éticos son las orientaciones o lineamientos que guían la práctica de toda investigación. La Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2021) establece los siguientes principios:

Protección a las personas. Todas las personas que participaron en la investigación fueron respetadas y protegidas de manera integral. pudieron participar de una manera voluntaria. Una de estas fue mediante el anonimato de sus datos, así como la confidencialidad.

Libre participación y derecho a estar informado. la directora del plantel, la docente de aula, los padres de familia, así como los niños fueron informados del objetivo del estudio y los beneficios en el rendimiento académico, luego de esto, los padres de familia decidieron la participación de su mejor hijo, a través de la firma de un consentimiento informado.

Beneficencia y no maleficencia. La finalidad del estudio fue analizar cómo se manifiestan las conductas agresivas y, por ende, lo que se busca es disminuir tales conductas, Asimismo, se cuidó a todos los participantes ante cualquier daño o malestar que se pudiese presentar.

Justicia. Con los resultados obtenidos se realizó un juicio razonable, así como se pudo realizar las buenas prácticas investigativas, por lo que los datos que se muestran son tal cual fueron recogidos de los estudiantes que conforman la muestra de estudios.

Integridad científica. Se pudo evaluar los daños que pudieron ocasionar, se potencializó los beneficios, se procedió con un rigor científico por lo que se aseguró los métodos aplicados, la veracidad de las fuentes de información, la veracidad de los datos que aparecen en el estudio.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Resultados descriptivos

Objetivo específico 1. Identificar el nivel de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021, antes de la aplicación de los juegos cooperativos.

Tabla 5

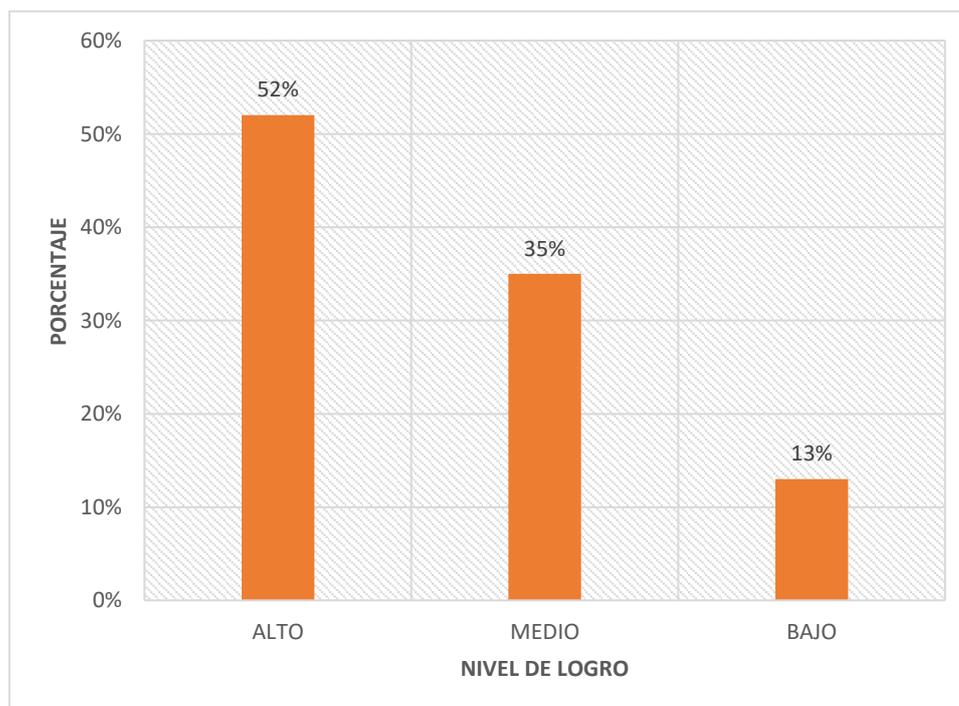
Nivel de conductas agresivas durante el pre test en los niños de la muestra.

Niveles	Pre test	
	fi	%
Alto	12	52
Medio	8	35
Bajo	3	13
Total	23	100

Fuente: Escala de estimación, aplicado a los niños de la muestra, Huaraz, 2021

Figura 1

Nivel de conducta agresiva durante el pre test en los niños de la muestra de estudio



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 1, se visualiza los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de las conductas agresivas en los niños de 05 años, antes de la aplicación de los juegos cooperativos. muestran que el 52% en el nivel alto. Concluyendo que la mayoría de los niños están en el nivel alto, por lo que manifiestan agresividad de tipo físico, verbal y psicológico durante las diferentes actividades que participan.

Objetivo específico 2. Diseñar y aplicar los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021.

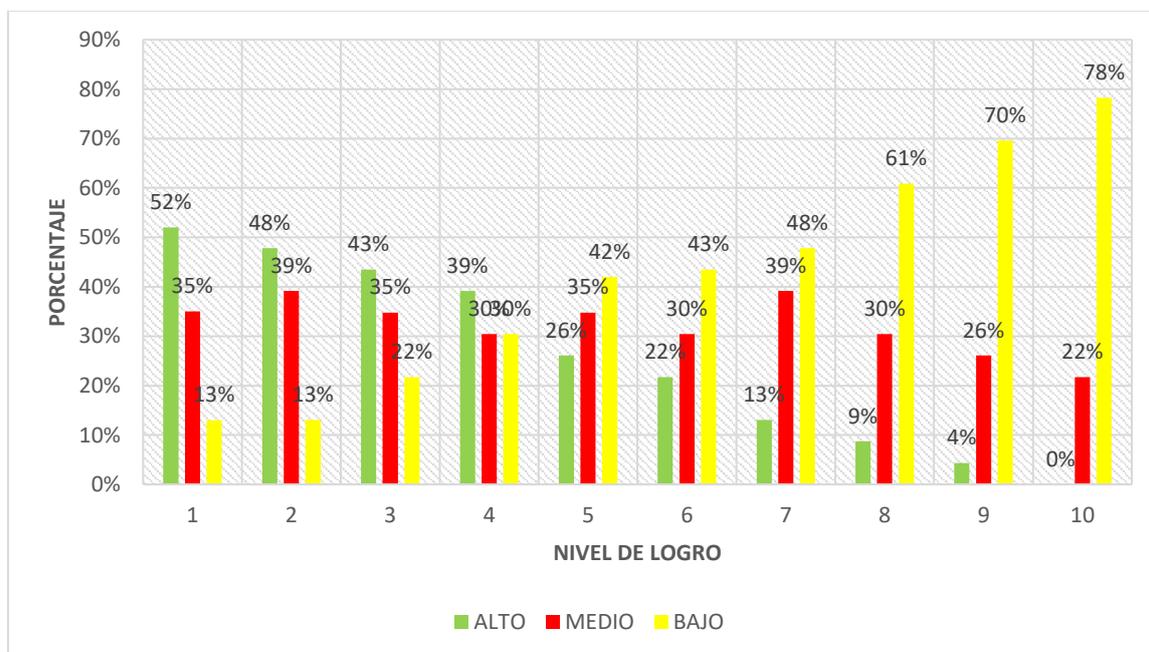
Tabla 6

Nivel alcanzado en las conductas agresivas durante las sesiones de aprendizaje en los niños de la muestra de estudio

Sesiones de aprendizaje	Alto		Medio		Bajo	
	f	%	f	%	f	%
Sesión 1	12	52	8	25	3	13
Sesión 2	11	48	9	39	3	13
Sesión 3	10	43	8	35	5	22
Sesión 4	9	39	7	30	7	30
Sesión 5	6	26	8	35	9	42
Sesión 6	5	22	7	30	10	43
Sesión 7	3	13	9	39	11	48
Sesión 8	2	9	7	30	14	61
Sesión 9	1	4	6	26	16	70
Sesión 10	0	0	5	22	18	78

Fuente: Datos tomados de la observación después del desarrollo de las sesiones de aprendizaje en los niños de 5 años, 2021

Figura 2



Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 y figura 2, se visualiza que, los datos alcanzado durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en las conductas agresivas en los niños de 5 años, lo que muestran que, en la sesión número 1, el 52% de los niños se ubicó en el nivel Alto; asimismo en las sesiones 10, se puede observar el 78% respectivamente en el nivel bajo, los niños de 5 años. Lo que se concluye que en la primera sesión la mayoría de niños se encontraban en el nivel alto de las conductas agresivas, sin embargo, al transcurrir el desarrollo de las sesiones de aprendizaje fueron disminuyendo paulatinamente hasta que en la sesión 10, la mayoría de niños se encuentran en el nivel bajo, disminuyendo la conducta agresiva mostrada inicialmente, por lo que pueden interactuar, jugar, hacer grupos con mayor facilidad.

Objetivo específico 3. Identificar el nivel de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad" - Huaraz, 2021, después de la aplicación de los juegos cooperativos.

Tabla 7

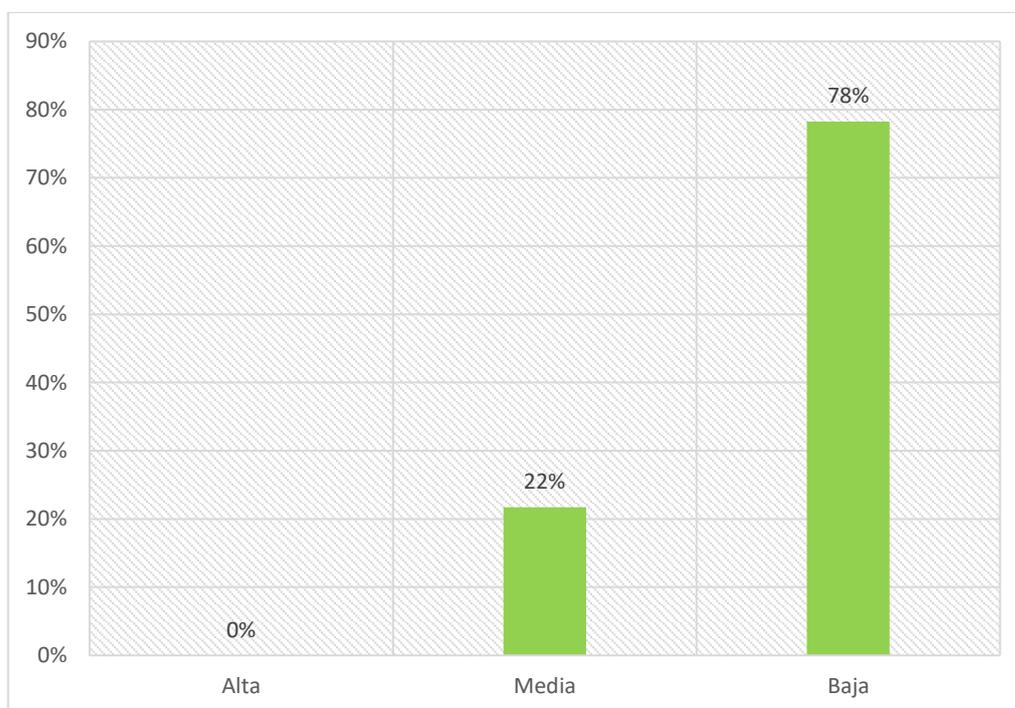
Nivel de conductas agresivas alcanzado en el post test por los niños de la muestra.

Niveles	Post test	
	fi	%
Alto	0	0
Medio	5	22
Bajo	18	78
Total	23	100

Fuente: Datos tomados del post test aplicado a los niños de 5 años, 2021

Figura 3

Nivel de conducta agresiva alcanzado durante el post test por los niños de la muestra de estudio



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 3, se observan los resultados de la aplicación del post test, con respecto a las conductas agresivas en los niños de 05 años y muestran que; el 78% de niños en el nivel bajo. Concluyendo que, en el post test la mayoría de los niños se encuentran en el nivel bajo, mostrando que los niños disminuyeron sus conductas agresivas con la aplicación de los juegos cooperativos y pueden interactuar sin ninguna dificultad en las diversas actividades lúdicas.

Objetivo específico 4. Contrastar el nivel alcanzado en la disminución de las conductas agresivas en el post test y pre test en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021.

Tabla 8

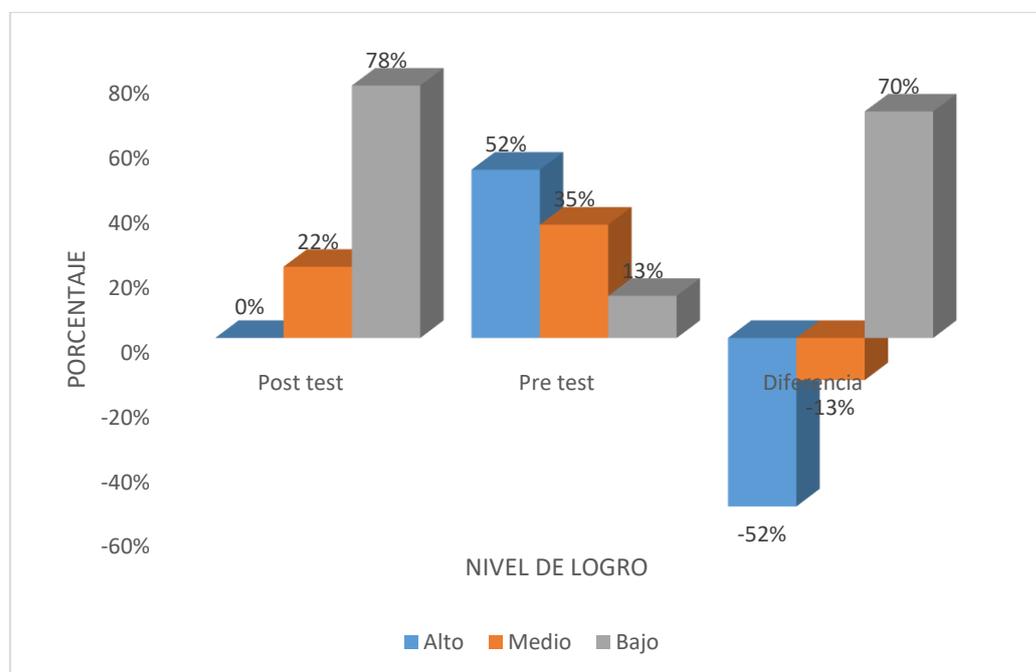
Diferencia de logro alcanzada en las conductas agresivas por los niños de la muestra de estudio

Niveles	Post test		Pre test		Diferencia	
	fi	%	fi	%	fi	%
Alto	0	0	12	52	-12	-52
Medio	5	22	8	35	-3	-13
Bajo	18	78	3	13	16	70
Total	23	100	23	100	23	100

Fuente: Datos tomados del pre test y post test aplicado a los niños de 5 años, 2021

Figura 4

Diferencia de logro alcanzado en la conducta agresiva por los niños de la muestra de estudio



Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 4, se observan los resultados de la diferencia alcanzado en la disminución de las conductas agresivas en los niños de 5 años, donde indican que, en el nivel alto existe el -52% de disminución frente al pre test. Lo que se puede concluir que luego de la aplicación de los juegos cooperativos se visualiza un alto porcentaje de logro significativo en el nivel bajo de las conductas agresivas, con lo cual se demuestra la efectividad de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en los niños de 5 años.

Objetivo general: Determinar la influencia los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021.

Tabla 9

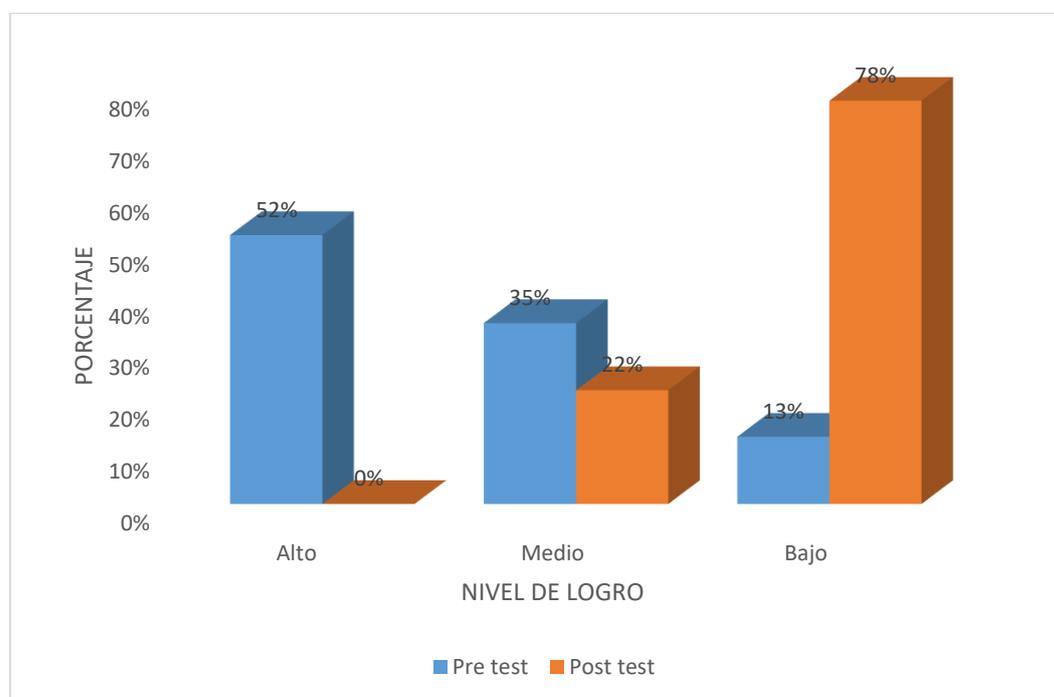
Nivel y porcentaje alcanzado en la disminución de conductas agresivas por niños de la muestra

Niveles	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Alto	12	52	0	0
Medio	8	35	5	22
Bajo	3	13	18	78
Total	23	100	23	100

Fuente: Datos tomados de la observación a los niños durante el pre y post test de los niños de 5 años, 2021.

Figura 5.

Nivel y porcentaje alcanzado en la disminución de conductas agresivas por los niños de la muestra



Fuente: Tabla 9

Como se puede ver la tabla 9 y figura 5, los datos contenidos sobre las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años, se encontraron los siguientes: en el pre test, el 52% en el nivel alto, sin embargo, en el post test el 78% el nivel bajo. Concluyendo que, en el pre test la mayoría de niños se ubican en el nivel alto de las conductas agresivas, pero luego de la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje con la aplicación de juegos cooperativos en el post test la mayoría de niños alcanzaron el nivel bajo; mostrando una disminución significativa por lo que pueden regular la conducta agresiva en las diferentes actividades lúdicas que participan.

Tabla 11

Estadística de prueba

	pretest - Posttest
Z	-3,946 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

Fuente: Datos procesados de la base de datos en el programa SPSS 22.0

En la prueba estadística de Wilcoxon se puede ver el nivel de asintótica bilateral, que el valor mostrado es $p = 0,001$ y < 0.05 , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se confirma la existencia de una marcada diferencia entre el pre y post test con los que se acepta la hipótesis de trabajo, los juegos cooperativos disminuyen significativamente las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 La Soledad – Huaraz, 2021.

5.2. Análisis de resultados

Luego de hallados los resultados se realiza el análisis de los resultados, para ello se ha organizado en función a los objetivos específicos y objetivo general,

tomando como referencia el objetivo, los resultados, los antecedentes y la teoría existente en el estudio.

Con respecto al primer objetivo específico, identificar el nivel de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021, antes de la aplicación de los juegos cooperativos. Se visualiza a partir de la aplicación del pre test que en el nivel alto se ubica un 52%, en consecuencia, se pudo determinar que la mayoría de los niños manifiestan agresividad de tipo físico, verbal y psicológico durante las diferentes actividades que realizan. Estos resultados concuerdan con el de Marceliano (2018), quien realizó su estudio sobre el nivel de las conductas agresivas que mostraban los niños de 05 años. En esta investigación se pudo observar que el 76% de los niños mostraban conductas agresivas de diferentes tipos en sus interacciones sociales.

En ambos estudios es notorio que existe similitud en los resultados, donde a partir de estos, se pueden visualizar que antes de la aplicación de la estrategia mencionada los niños mostraban conductas agresivas físicas, verbales y psicológicas, esto permite inferir que la docente de aula se había descuidado en este aspecto, que es esencial regular porque influye en el desarrollo del niño en las diversas áreas de su interacción.

Los que son fundamentados con los aportes de Garces (2019) cuando afirma que, la negligencia en la regular las conductas agresivas genera graves consecuencias en el infante, al no originar el desarrollo psicológico (cognitivo, emocional), social (estudioso, interpersonal), fisiológico, y además contribuye originando problemas de conducta, trastorno social y retardos en el desarrollo.

En referencia al segundo objetivo específico, diseñar y aplicar los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021. Los resultados permiten visualizar que en la sesión número 1, el 52% de los niños se ubicó en el nivel Alto; mientras que en sesión número 10, el 78% está en el nivel Bajo, lo que permite concluir que las sesiones de aprendizaje de los juegos cooperativos influyeron en la disminución de las conductas agresivas en los niños.

Los datos concuerdan con el de Matías (2017), quien realizó un estudio sobre la influencia los juegos cooperativos en las relaciones de convivencia en niños de 05 años. En esta investigación se desarrollaron quince sesiones de aprendizaje y los datos muestran que, en la primera sesión, el 67% de los niños mostraban altos niveles de conductas agresivas; mientras que en la sesión quince, el 93% de los niños se ubicaban en el nivel bajo de conductas agresivas, por ende, se concluye que las sesiones de aprendizaje tuvieron efectos positivos.

En ambas investigaciones se pueden comprobar que a medida que fue aplicando las sesiones de aprendizaje sobre los juegos cooperativos, los niños iban disminuyendo sus conductas agresivas en sus diversas dimensiones, es decir, física, verbal y psicológica. Estos resultados se obtienen cuando el docente orienta adecuadamente el proceso de aprendizaje en sus diversos momentos.

Fundamentados con los aportes de Sullca (2019) cuando menciona que en el ámbito educativo los juegos cooperativos deben realizarse considerando el objetivo de aprendizaje, los medios y materiales, así como la didáctica y las motivaciones e intereses de los niños, ya que ahí se tendrá una motivación intrínseca.

El tercer objetivo específico fue identificar el nivel de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021, después de la aplicación de los juegos cooperativos. Se aplicó el post test y los resultados arrojaron que en el nivel Bajo se ubica el 78% de los niños. A partir de estos resultados se concluye que los niños superaron disminuyeron sus conductas agresivas con la aplicación de los juegos cooperativos en las diversas actividades lúdicas.

Los datos son similares al estudio de Carrión, Delgado y Saavedra (2018), quienes realizaron una investigación sobre los juegos cooperativos y su influencia en las conductas agresivas en niños. Los resultados después de la aplicación de los juegos cooperativos evidencian que el 70.8% se ubica en el nivel leve de agresividad, por ende, se concluye que si hubo disminución en las conductas mencionadas.

Se puede comprobar estadísticamente que los niños regularon sus conductas agresivas en las dimensiones físicas, verbales y psicológicas. Esto se genera porque los juegos se aplicaron correctamente considerando el objetivo del estudio. Además, es necesario recalcar que se obtienen múltiples beneficios personales y sociales al bajar los índices de conductas agresivas en los niños, ya que podrán compartir de manera amena con los demás no solo en el aspecto académico, sino también, social.

Así lo confirma Ortecho y Quijano (2011) cuando mencionan que los juegos cooperativos son sugerencias para reducir expresiones agresivas en los juegos originando las actitudes de conciencia, cooperación, comunicación, obediencia y unidad.

El cuarto objetivo específico fue, contrastar el nivel alcanzado en la disminución de las conductas agresivas en el post test y pre test en los niños de

05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021. Se mostro que en el pre test, se visualiza que el 52% de los niños está en el nivel Alto; mientras que en el post test, el 78% está en el nivel Bajo. Con estos datos se determina que porcentualmente si hubo disminución de las conductas agresivas en los niños con la aplicación de los diversos juegos cooperativos.

Luego de los resultados expuestos se cotejo el estudio de Gómez y Porras (2017), quienes realizaron un estudio sobre los juegos cooperativos y las conductas agresivas en niños y se evidenció que el 92.22% de niños y niñas agredían a sus compañeros, pero luego de la aplicación de la estrategia mencionada un 87.77% ya no lo hacía.

Los datos en ambos estudios permiten comprobar que, si hubo disminución de conductas agresivas, debido a que se aplicó correctamente los juegos cooperativos, es decir, se planificó, implementó, desarrolló y evaluó cada uno de los momentos pedagógicos utilizando el juego cooperativo en base al objetivo de aprendizaje. Sin embargo, es necesario mencionar que cuando se utiliza el juego cooperativo la función del docente es determinante, ya que sin su guía se pueden obtener resultados que no se quisieron.

Esto es confirmado por Velásquez y Acero (2017) cuando menciona que el juego constituye para el niño una puerta de entrada y exploración hacia la vida adulta, permitiéndole establecer a temprana edad, nociones y valores a nivel social, recreando comportamiento y haciéndolos suyos, en concordancia al crecimiento y formación de capacidades, y en donde, el maestro cumple la función primordial de orientar el proceso de concientización y actitudes de confraternización.

Finalmente, en alusión al objetivo general, determinar la influencia los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021. Los datos hallados indican que en el pre test el 52% de niños se encuentran en el nivel alto, un 35% en el nivel medio y el 13% en el nivel bajo; sin embargo, en el post test, el 22% de niños alcanzaron el nivel medio y un 78% en el nivel bajo. Asimismo, en la prueba de rangos de Wilcoxon encontramos una Sig, Asintótica bilateral de 0,001 que es < 0.05. por lo que se rechaza la hipótesis nula.

Los datos son semejantes al estudio de Dionicio (2020), quien realizó sobre los juegos cooperativos y las conductas agresivas en los niños del nivel inicial. Al realizar la prueba estadística T – Student, arrojó que el valor observado era de 7.3437 y el valor tabular 1.7171, por ende, se acepta la hipótesis de investigación y se permite concluir que el juego de roles como estrategia influye significativamente en la regulación de las conductas agresivas en los niños de 4 años.

Luego de la aplicación de la estadística inferencial, se puede comprobar que los juegos cooperativos permiten disminuir las conductas agresivas, las cuales son perjudiciales en cualquier persona, ya que los limita como seres sociales, les genera problemas y consecuencias, no solo a ellas sino también a los que les rodean, por eso es muy importante el manejo de las emociones y sentimientos en esta etapa, ya que influirá en su vida adulta.

Lo que se corrobora con los aportes de Garcés (2019) cuando expone que los niños con conductas agresivas tienen sentimientos de frustración constante y se desquitan con sus congéneres, esto ocasiona problemas de carácter intrapersonal e interpersonal, los cuales influirán en su vida adulta.

VI. CONCLUSIONES

Con el estudio se determinó que los juegos cooperativos mejoraron significativamente la disminución de las conductas agresivas, lo más significativo fue que en el post test la mayoría alcanzan disminuir hasta el nivel bajo los niños de 05 años de la I.E. N° 233 “La Soledad”- Huaraz, 2021; frente al pre test que la mayoría se encontraba en el nivel alto; en la prueba de rangos de Wilcoxon el $p= 0,001$ y es < 0.05 ; disminuyendo las agresiones físicas, verbales y psicológicas, generando oportunidad de interactuar con los demás de una manera adecuada.

Se identificó que el nivel de las conductas agresivas en el pre test se encuentran en el nivel alto en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 “La Soledad”- Huaraz, 2021, comprobándose que un 52% de niños están en el nivel alto, por lo que manifestaban conductas agresivas verbales como insultos, burlas; asimismo, así como los golpes con las manos o algunos objetos; y la discriminación por su condición económica y requieren de una intervención pedagógica.

Se diseñaron y aplicaron las sesiones de aprendizaje aplicando los juegos cooperativos donde en la sesión de inicio la mayoría se encuentran en el nivel alto, en la conducta agresiva; pero luego de 10 sesiones en la última sesión la mayoría disminuyeron su conducta agresivas hasta el nivel bajo, los niños de 05 años de la I.E. N° 233 “La Soledad”- Huaraz, 2021, comprobándose en la primera sesión, el 52% de los niños se ubicaba en el nivel alto; pero en la última sesión, el 78% estuvo en el nivel bajo, lo que evidencia una interrelación más pacífica, agradable, y empática en los niños.

Se identificó que el nivel de las conductas agresivas en el post test, la mayoría se encuentran en el nivel bajo los niños de 05 años de la I.E. N° 233 “La Soledad”- Huaraz, 2021, comprobándose que un 78% de los niños se ubicaban en el nivel bajo, lo que evidencia la efectividad de la estrategia utilizada, que generó la disminución de las conductas agresivas verbales, físicas y psicológicas, lo que se refleja en sus juegos, cuando evitan utilizar apodos a sus compañeros, ya cuidan o protegen objetos que son significativos para sus compañeros, entre otros.

Finalmente, se contrastó que el nivel alcanzado en la disminución de las conductas agresivas fue altamente significativo en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 “La Soledad”, lográndose un 70% de logro en el nivel bajo, frente a pre test en los niños, de manera que demuestran una disminución de las conductas agresivas en sus juegos que realizan con los demás.

Aspectos complementarios

Recomendaciones

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico

Los directivos de la institución educativa deben fomentar, planificar y desarrollar eventos académicos relacionados al desarrollo de estrategias, métodos y técnicas para disminuir y controlar las conductas agresivas como, por ejemplo, inteligencia emocional, inteligencia intrapersonal, inteligencia interpersonal, inteligencia social centradas en aspectos de asertividad, empatía, entre otros.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico

Los docentes deben continuar practicando actividades lúdicas que permitan controlar y manejar de manera adecuada las emociones, sentimientos de los niños, ya que esto influirá de manera directa en sus comportamientos y/o actitudes con los demás en los diferentes ámbitos donde se desenvuelvan.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico

Los alumnos deben continuar innovando en estrategias, métodos y técnicas para el manejo de las conductas agresivas, ya que es un aspecto determinante en la convivencia escolar, la cual influye no solo en aspectos sociales, sino también en académicos. Asimismo, los docentes de aula deben brindar las facilidades a los alumnos investigadores para que realicen sus estudios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Avalos, L. y Cotos, P. (2011). *Aplicación de talleres con títeres para disminuir el nivel de agresividad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 206 “Saber y Fantasía con María” de la ciudad de Trujillo año 2011.* (Tesis de licenciatura). https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/1124/1/AVALOS_LUC%c3%8dA_TALLERES_T%c3%8dTERES_NI%c3%91OS.pdf
- Carrión, G., Delgado, A., y Saavedra, X. (2014). *Programa de juegos cooperativos y su influencia en la disminución de la agresividad en los niños y niñas del cuarto grado de la Institución Educativa N° 82105 “Escuela Concerta Solaris” Alto Trujillo de la Provincia de Trujillo, 2013.* (Tesis de licenciatura). <https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/1723>
- Clavijo, O. (2015). *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del Colegio Nidia Quintero Turbay.* (Tesis de licenciatura). <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1>
- 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). https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/3701/1/REP_MAEST.EDU_ACELICA.D%c3%8dAZ_JUEGO.ROLES.ESTRATEGIA.DID%c3%8dCTICA.DISMINUIR.NIVEL.AGRESIVIDAD.NI%c3%91O

S.NI% c3% 91AS.5.A% c3% 91OS.INSTITUCI% c3% 93N.EDUCATIVA.
2063.CASER% c3% 8dO.CHOROBAMBA.DISTRITO.MARCABAL.PR
OVINCIA.S% c3% 81NCHEZ.CARRI% c3% 93N.2015.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). <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17136>

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

Elme, M., y Quispe, K. (2018). *Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero De Jáuregui”, Ayacucho – 2016.* (Tesis de licenciatura). http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2607/TEISIS%20EI41_Elm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fernández, S y Diaz, S. (2002). *Investigación cuantitativa y cualitativa.* Complejo Hospitalario Universitario de A Coruña. España. <https://www.fisterra.com/66utónoma66/66utónoma66ía-investigacion/investigacioncuantitativa-cualitativa/>

Garcés, Y. (2019). *La relación entre los tipos de familia y la conducta agresiva del niño de 5 años de la Institución Educativa N° 185 Gotitas del Amor de Jesús en Huaycán – 2016.* (Tesis de licenciatura). https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2461/T025_77298680T...PDF?sequence=1&isAllowed=y

- Garragate, R., y López, A. (2019). *Taller de danzas para disminuir la agresividad en niños de 4 años de la IE. N°253 – Huancayo*. (Tesis de licenciatura).
http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/5144/T010_70615133_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gómez, L., y Porras, E. (2014). *El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del Barrio Ocopilla – 2013*. (Tesis de licenciatura).
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNCP_9d1b9e26111a52baa4d2bb9e1e944920/Details
- Guerrero, A., y Rosero, E. (2017). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de la conducta prosocial en niños y niñas de primer año de básica de la unidad educativa “Génesis” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua*. (Tesis de licenciatura)
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27098>
- Gutiérrez, S. (2018). *Agresividad y personalidad en adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador*. (Tesis de licenciatura).
<http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/686/1/GUTIERREZ%20PENASANDY%20JOANNA.pdf>
- Haro, W. (2019). *Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los niños de tercer grado de primaria de una Institución Educativa de El Porvenir, 2018*. (Tesis de licenciatura).
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31127/haro_ew.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). Mc Graw Hill.

- López Montalban, L. (2017). *Uso del juego cooperativo para reducir conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017. (Tesis de licenciatura).*
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3683/JUEGOS_COOPERATIVOS_CONDUCTAS_AGRESIVAS_LOPEZ_MONTALBAN%20LOURDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Marceliano, R. (2018). *Caracterización de las conductas agresivas desde el enfoque sociocognitivo que manifiestan los niños de 5 años, en la institución educativa N° 233 “La Soledad” de Huaraz, provincia de Huaraz – 2018. (Tesis de licenciatura).*
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16380>
- Matías, D. (2017). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “Kushi Qaqla”, Huaraz, 2016. (Tesis de licenciatura).*
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/18794>
- Mosquera, M. (2013). *Juegos cooperativos como estrategia para bajar los niveles de agresividad en niños/as de 3 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil – Chikimundo. (Tesis de licenciatura).*
<http://repositorio.ute.edu.ec/xmlui/handle/123456789/10943>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – cualitativa y redacción de las tesis. (4ª). U*
- Ortecho, J., y Quijano, M. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011. (Tesis de*

licenciatura).

<https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/236>

Pilamunga, G. (2016). *Juegos cooperativos como una estrategia en la enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la socialización en niños de 3 a 4 años de edad del centro del desarrollo infantil “Mis primeras huellas” de la ciudad de Quito, periodo lectivo 2014-2015*. (Tesis de licenciatura).

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12278>

Quispe Vásquez, 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).

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14835/Quispe_VRW.pdf?sequence=1&isAllowed=y

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

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

Sulca Montalvo, Y. (2019). *Agresividad en estudiantes de cuarto año de secundaria en una institución educativa pública de la provincia de Cañete*. (Tesis de licenciatura).

http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4324/TRABSUFIENCIA_SULCA_YAMILE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

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

Valencia, M. (2019). *Actitud materna y conducta agresiva en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Lima, 2018*. (Tesis de maestría).

https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/2215/Mariana_Tesis_Maestro_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Velásquez Miranda, D. y Acero Choque, D. (2018). *Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 del barrio Laykakota de la ciudad de Puno – 2017.* (Tesis de licenciatura).

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9854/Velasquez_Delania_Acero_Dina.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Yáñez, D. (2015). *Investigación Explicativa: Características, Técnicas y Ejemplos.*

<File:///E:/ARCHIVOS/Downloads/Investigaci%C3%B3n%20Explicativa.pdf>

ANEXOS

1. Instrumento de recolección de datos

PRE TEST

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:

1.2. Sección: Fecha:

1.3. Tema: Edad:.....

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

II. 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

IV. CONTENIDO

N°	ÍTEMS	CRITERIOS		
		SI	A VECES	NO
DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS				
01	Empuja a sus compañeros durante los juegos cooperativos			
02	Se enoja rápidamente y golpea a sus compañeros durante los juegos cooperativos			
03	Si alguien lo agrede responde de la misma manera durante los juegos cooperativos			
04	Golpea a sus compañeros cuando pierde durante los juegos cooperativos			
05	Escupe a sus compañeros cuando pierde durante los juegos cooperativos			
06	Agrede con golpes cuando no es integrado durante los juegos cooperativos			
07	Utiliza algún objeto para agredir a sus compañeros durante los juegos cooperativos			
DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES				
08	Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros durante los juegos cooperativos			
09	Insulta a sus compañeros o a niños de otras aulas durante los juegos cooperativos			
10	Emite sonidos inadecuados en un lugar y tiempo determinado durante los juegos cooperativos			
11	Menciona palabras soeces a sus compañeros durante los juegos cooperativos			
12	Nombra con apodos a sus compañeros durante los juegos cooperativos			
13	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan durante los juegos cooperativos			
14	Amenaza a sus compañeros cuando no le hacen caso durante los juegos cooperativos			
DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS PSICOLÓGICAS				
15	Mira con desprecio a su compañero cuando no está de acuerdo con él durante los juegos cooperativos			
16	Expresa furtivamente ideas inadecuadas de algún compañero para que no se relacionen con él durante los juegos cooperativos			
17	Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás durante los juegos cooperativos			
18	Intimida a sus compañeros ante alguna acción injusta que cometió durante los juegos cooperativos			
19	Destruye o deteriora objetos que son significativos para sus compañeros en los juegos cooperativos			
20	Incentiva a sus compañeros para que tengan actitudes y/o comportamientos que denigran la dignidad de otros niños en los juegos cooperativos.			

V. OBSERVACIONES

.....

.....

POST TEST

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:

1.2. Sección: Fecha:

1.3. Tema: Edad:.....

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

VI. CONTENIDO

N°	ÍTEMS	CRITERIOS		
		SI	A VECES	NO
DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS				
01	Empuja a sus compañeros durante los juegos cooperativos			
02	Se enoja rápidamente y golpea a sus compañeros durante los juegos cooperativos			
03	Si alguien lo agrede responde de la misma manera durante los juegos cooperativos			
04	Golpea a sus compañeros cuando pierde durante los juegos cooperativos			
05	Escupe a sus compañeros cuando pierde durante los juegos cooperativos			
06	Agrede con golpes cuando no es integrado durante los juegos cooperativos			
07	Utiliza algún objeto para agredir a sus compañeros durante los juegos cooperativos			
DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES				
08	Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros durante los juegos cooperativos			
09	Insulta a sus compañeros o a niños de otras aulas durante los juegos cooperativos			
10	Emite sonidos inadecuados en un lugar y tiempo determinado durante los juegos cooperativos			
11	Menciona palabras soeces a sus compañeros durante los juegos cooperativos			
12	Nombra con apodos a sus compañeros durante los juegos cooperativos			
13	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan durante los juegos cooperativos			
14	Amenaza a sus compañeros cuando no le hacen caso durante los juegos cooperativos			
DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS PSICOLÓGICAS				
15	Mira con desprecio a su compañero cuando no está de acuerdo con él durante los juegos cooperativos			
16	Expresa furtivamente ideas inadecuadas de algún compañero para que no se relacionen con él durante los juegos cooperativos			
17	Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás durante los juegos cooperativos			
18	Intimida a sus compañeros ante alguna acción injusta que cometió durante los juegos cooperativos			
19	Destruye o deteriora objetos que son significativos para sus compañeros en los juegos cooperativos			
20	Incentiva a sus compañeros para que tengan actitudes y/o comportamientos que denigran la dignidad de otros niños en los juegos cooperativos.			

VII. OBSERVACIONES

.....

2. Evidencias de validación de Instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Cruz Gonzales Richard Josué

1.2. Grado Académico: Maestro

1.3. Profesión: Docente

1.4. Institución donde labora: Universidad César Vallejo

1.5. Cargo que desempeña: Docente de la Universidad César Vallejo

1.6. Denominación del instrumento: Escala de estimación

1.7. Autor del instrumento: Rubina Villarreal, Nayeli Milagros

1.8. Carrera: Educación inicial

II. VALIDACIÓN:**Ítems correspondientes al Instrumento**

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 PRESENTACIÓN Y PARA CONOCERSE							
1. Utiliza el juego yo soy físicamente así y ¿ustedes cómo son?	X		x		x		
2. Utiliza el juego yo soy psicológicamente así y ¿ustedes cómo son?	X		x		x		
3. Utiliza el juego nuestros gustos son para dar a conocerse a los demás	x		x		x		
4. Utiliza el juego nuestros pasatiempos son, para dar a conocerse a los demás.	X		x		x		
Dimensión 2: JUEGOS DE DISTENSIÓN Y CONFIANZA							
5. Realiza el juego torre de ladrillos entre cinco niños	x		x		x		
6. Realizan el juego cruzando el puente entre tres niños	x		x		x		
7. Realizan el juego que no caiga el balón entre tres niños	x		x		x		
8. Realizan el juego la cadena o el rescate entre cinco niños	x		x		x		
Dimensión 3: JUEGOS DE ESTIMACIÓN Y AUTOESTIMA							
9. Realiza el juego, te queremos por qué.	X		x		x		

10. Realiza el juego te admiramos porque	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
11. Realiza el juego los quiero porque	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
12. Realiza el juego me quiero porque	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		


Mgtr. Richard J. Cruz Gonzales
Docencia e Investigación
CPPe. N° 0542925333

Firma

Cruz Gonzales Richard Josué

DNI N°: 42925333

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Leyva Blas Nashashy Sara

1.2. Grado Académico: Maestro

1.3. Profesión: Docente

1.4. Institución donde labora: Universidad César Vallejo

1.5. Cargo que desempeña: Docente

1.6. Denominación del instrumento: Escala de estimación

1.7. Autor del instrumento: Rubina Villarreal, Nayeli Milagros

1.8. Carrera: Educación inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

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 PRESENTACIÓN Y PARA CONOCERSE							
1. Utiliza el juego yo soy físicamente así y ¿ustedes cómo son?	X		x		x		
2. Utiliza el juego yo soy psicológicamente así y ¿ustedes cómo son?	X		x		x		
3. Utiliza el juego nuestros gustos son para dar a conocerse a los demás	x		x		x		
4. Utiliza el juego nuestros pasatiempos son, para dar a conocerse a los demás.	X		x		x		
Dimensión 2: JUEGOS DE DISTENSIÓN Y CONFIANZA							
5. Realiza el juego torre de ladrillos entre cinco niños	x		x		x		
6. Realizan el juego cruzando el puente entre tres niños	x		x		x		
7. Realizan el juego que no caiga el balón entre tres niños	x		x		x		
8. Realizan el juego la cadena o el rescate entre cinco niños	x		x		x		
Dimensión 3: JUEGOS DE ESTIMA Y AUTOESTIMA							
9. Realiza el juego, te queremos por qué.	X		x		x		
10. Realiza el juego te admiramos porque	x		x		x		

11. Realiza el juego los quiero porque	x		x		x		
12. Realiza el juego me quiero porque	x		x		x		



Mgr. NASHASHY LEYVA BLAS
MAESTRA EN DOCENCIA E INVESTIGACION
CPPe : 0541261528

Firma

Leyva Blas Nashashy Sara

DNI N°: 41261528

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Ponte Quiñones Elvis Jerson

1.2. **Grado Académico:** Doctor

1.3. **Profesión:** Estadístico

1.4. **Institución donde labora:** Universidad César Vallejo

1.5. **Cargo que desempeña:** Coordinador de TIC

1.6. **Denominación del instrumento:** Escala de estimación

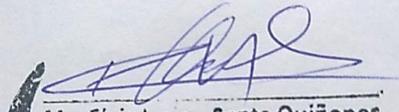
1.7. **Autor del instrumento:** Rubina Villarreal, Nayeli Milagros

1.8. **Carrera:** Educación inicial

Ítems correspondientes al Instrumento

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 PRESENTACIÓN Y PARA CONOCERSE							
1. Utiliza el juego yo soy físicamente así y ¿ustedes cómo son?	X		x		x		
2. Utiliza el juego yo soy psicológicamente así y ¿ustedes cómo son?	X		x		x		
3. Utiliza el juego nuestros gustos son para dar a conocerse a los demás	x		x		x		
4. Utiliza el juego nuestros pasatiempos son, para dar a conocerse a los demás.	X		x		x		
Dimensión 2: JUEGOS DE DISTENSIÓN Y CONFIANZA							
5. Realiza el juego torre de ladrillos entre cinco niños	x		x		x		
6. Realizan el juego cruzando el puente entre tres niños	x		x		x		
7. Realizan el juego que no caiga el balón entre tres niños	x		x		x		
8. Realizan el juego la cadena o el rescate entre cinco niños	x		x		x		
Dimensión 3: JUEGOS DE ESTIMACIÓN Y AUTOESTIMA							
9. Realiza el juego, te queremos por qué.	X		x		x		
10. Realiza el juego te admiramos porque	x		x		x		
11. Realiza el juego los quiero porque	x		x		x		

12. Realiza el juego me quiero porque	x		x		x		
---------------------------------------	---	--	---	--	---	--	--



Mg. Elvis Jerson Ponte Quiñones
Asesor - Consultor
Estadística y Metodología de la Investigación

Firma

Ponte Quiñones Elvis Jerson

DNI N°: 44199834

Base de datos

Pre test aplicado a los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021

VARIABLE: CONDUCTAS AGRESIVAS																							TOTAL	
N°	D1: Agresividad física						SUB	D2: Agresividad verbal						SUB	D3: Agresividad psicológica						SUB			
	1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12		13	14	15	16	17	18		19		20
1	1	2	2	2	1	2	10	2	1	2	2	1	2	10	1	2	1	2	2	1	1	2	12	32
2	1	2	2	1	2	2	10	2	1	2	1	2	2	10	1	2	2	1	1	2	2	2	13	33
3	1	2	1	2	1	1	8	1	1	2	1	2	1	8	1	0	1	2	1	2	1	0	8	24
4	2	2	1	2	2	1	10	1	2	2	2	1	2	10	1	2	2	2	2	1	1	2	13	33
5	1	0	0	1	2	1	5	1	0	1	1	0	0	3	1	1	0	1	1	0	0	0	4	12
6	2	2	2	1	2	2	11	1	2	1	2	2	2	10	1	2	2	1	2	2	1	2	13	34
7	1	2	2	2	2	2	11	1	2	2	1	2	2	10	2	1	2	2	1	2	2	1	13	34
8	0	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	0	3	0	1	0	1	0	1	0	1	4	10
9	1	2	2	1	2	2	10	1	2	2	1	2	2	10	2	1	2	1	1	2	2	2	13	33
10	1	2	1	1	1	1	7	1	1	2	1	2	1	8	2	1	1	1	1	2	1	0	9	24
11	1	0	1	0	0	1	3	0	1	0	1	0	1	3	1	0	1	1	1	0	1	0	5	11
12	2	1	2	1	2	2	10	1	1	2	2	2	1	9	1	2	1	2	2	2	1	2	13	32
13	1	0	0	1	1	1	4	1	1	0	1	0	0	3	0	0	1	1	1	0	0	1	4	11
14	1	1	2	1	1	0	6	0	1	1	2	1	1	6	1	0	1	1	2	1	2	1	9	21
15	2	2	2	1	2	2	11	1	2	2	2	1	2	10	2	1	2	2	2	1	1	2	13	34
16	1	1	2	2	1	1	8	1	1	2	1	2	1	8	1	1	1	2	1	2	1	2	11	27
17	2	1	2	1	2	1	9	1	2	2	2	2	1	10	1	0	1	0	2	2	1	0	7	26
18	2	1	2	1	2	2	10	2	1	2	2	1	2	10	1	2	2	1	2	1	2	2	13	33
19	1	0	0	1	1	1	4	2	1	2	1	2	2	10	1	1	2	1	1	2	2	1	11	25
20	1	1	2	1	1	0	6	1	1	2	1	2	1	8	0	1	0	1	1	2	0	1	6	20
21	2	2	2	1	2	2	11	1	2	2	2	1	2	10	1	2	1	2	2	1	1	1	11	32
22	2	1	1	2	2	1	9	1	2	1	2	2	2	10	1	2	1	2	2	2	2	2	14	33
23	1	2	2	1	2	2	10	1	2	2	1	1	2	9	1	2	2	1	1	1	1	2	11	30

PRE TEST			
Niveles	Intervalos	N° alumnos	%
Alta	28 - 40	12	52%
Media	14 - 27	8	35%
Baja	0 - 13	3	13%
		23	100%

Post test aplicado a los niños de 05 años de la I.E. N° 233 "La Soledad"- Huaraz, 2021

VARIABLE: CONDUCTAS AGRESIVAS																							TOTAL		
N°	D1: Agresividad física						SUB	D2: Agresividad verbal						SUB	D3: Agresividad psicológica						SUB				
	1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12		13	14	15	16	17	18		19		20	
1	0	1	0	1	0	2	4	1	0	0	1	0	0	2	1	1	1	0	1	1	1	0	6	12	
2	1	0	1	1	1	0	4	1	1	0	1	1	1	5	1	0	1	1	1	0	1	2	7	16	
3	0	2	1	0	1	0	4	0	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	0	1	0	4	11	
4	0	0	1	0	0	1	2	1	0	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	1	1	0	3	7	
5	1	0	0	1	0	1	3	1	0	1	1	0	0	3	1	1	1	0	1	1	0	1	6	12	
6	1	0	0	1	1	0	3	1	0	1	0	1	0	3	1	1	0	1	0	1	1	1	6	12	
7	1	1	0	1	0	1	4	1	1	1	0	1	0	4	1	1	1	1	0	1	0	0	5	13	
8	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	0	1	1	5	2	1	0	1	0	1	0	1	6	15	
9	1	0	0	1	2	0	4	1	0	2	1	0	0	4	0	1	1	1	0	0	4	1	12	12	
10	1	0	0	1	0	1	3	0	0	1	1	0	1	3	1	0	1	1	0	0	1	0	4	10	
11	1	1	0	1	1	0	4	1	1	1	0	1	1	5	1	1	1	1	0	1	1	1	7	16	
12	0	1	0	1	0	0	2	1	1	0	0	0	1	3	1	0	1	0	1	0	1	0	4	9	
13	1	1	1	0	1	1	5	0	0	1	0	1	0	2	0	0	0	1	1	0	1	0	3	10	
14	0	1	1	0	1	0	3	0	1	1	0	1	0	3	1	0	1	0	1	0	1	0	0	3	9
15	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	2	0	1	0	0	0	1	1	0	3	6	
16	0	1	0	0	1	1	3	1	1	0	1	0	1	4	1	1	1	0	1	0	0	0	4	11	
17	0	1	1	0	1	1	4	1	1	0	1	1	1	5	0	1	1	0	1	1	1	0	5	14	
18	1	1	0	1	0	1	4	1	1	0	1	1	1	5	1	1	0	1	1	0	1	1	6	15	
19	1	0	0	1	1	1	4	0	1	0	1	0	0	2	1	1	0	1	1	0	0	1	5	11	
20	1	1	0	1	0	0	3	0	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	1	0	0	1	4	10	
21	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	3	1	0	1	0	0	1	1	1	5	9	
22	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	1	0	6	16	
23	1	0	0	1	0	0	2	1	0	0	1	1	0	3	0	1	1	0	0	1	0	0	3	8	

POST TEST			
Niveles	Intervalos	N° alumnos	%
Alta	28 - 40	0	0%
Media	14 - 27	5	22%
Baja	0 - 13	18	78%
		23	100%

Tabla 10*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
pretest	,232	23	,002	,817	23	,001
Posttest	,124	23	,200*	,957	23	,400

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
pretest –	Rangos negativos	2 ^a	2,50	5,00
Posttest	Rangos positivos	20 ^b	12,40	248,00
	Empates	1 ^c		
	Total	23		

Nota: Base de datos procesados en el programa SPSS 22.0

La prueba de rangos nos indica que los juegos cooperativos disminuyen significativamente las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E. N° 233 La Soledad, Huaraz, 2021, mostrando que un 78% de niños pudieron disminuir sus conductas agresivas tras la utilización de los juegos cooperativos.

3. Evidencias de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Chimbote, 28 de Setiembre 2021

OFICIO N° 044-2021-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Lic. LOPEZ MONGE, María Esther

Directora de la Institución Educativa N° 233 Soledad - Huaraz

Presente.-

De mi consideración:

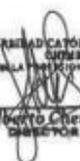
Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad regularizar la presentación a la estudiante **RUBINA VILLARREAL NAYELI MILAGROS**, con código de matrícula N° **1207181042**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado

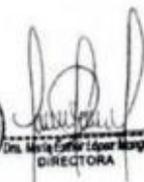
“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCION DE CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I. E. N 233 “LA SOLEDAD” - HUARAZ, 2020”, durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año.

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,


 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
 CHIMBOTE
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
 Dr. Henry Alberto Chorro Valdovinoso
 DIRECTOR


 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
 CHIMBOTE
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
 Dra. María Esther Lopez Monge
 DIRECTORA

Cc./
Archivo

Urb. Buenos Aires As Zona Semiurbana Mz
F Lt 2a-2b _ Nuevo Chimbote, Perú
Cel: 950084289
www.uladech.edu.pe

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: Los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 “La Soledad”- Huaraz, 2021

Investigador (a): RUBINA VILLARREAL, NAYELI MILAGROS

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 “La Soledad”- Huaraz, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Es para poder recopilar información sobre los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en los niños de 05 años, eso quiere decir para medir el conocimiento y establecer las relaciones entre un objeto dentro de un espacio ya que de esta manera podrá saber en que grado de aprendizaje en la orientación estas los niños para un aprendizaje adecuado.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una lista de cotejo que están compuestas por 18 ítem.
2. Se le enviara la lista de cotejo a la docente ya que ella tiene las informaciones de sus aprendizajes de los niños.
3. Se aplicará de manera individual y las indicaciones se hará por vía WhatsApp, llamadas u otros medios de comunicación.
4. La información de recopilación de las evidencias de acuerdo al ítem se desarrollan con la ayuda de la docente de aula. **Riesgos:** (no aplicado) **Beneficios:**

- Identificar el nivel de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 “La Soledad”- Huaraz, 2021, antes de la aplicación de los juegos cooperativos.
- Diseñar y aplicar los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 “La Soledad”- Huaraz, 2021.
- Identificar el nivel de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 “La Soledad”- Huaraz, 2021, después de la aplicación de los juegos cooperativos.
- Identificar el nivel de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E. N° 233 “La Soledad”- Huaraz, 2021, antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos.

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

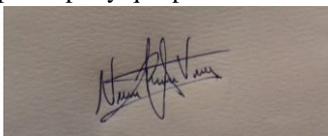
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 946981132

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Rubina Villarreal, Nayeli Milagros

Investigador N°

Fecha y Hora

5. Programa de intervención y/o las sesiones

SESION DE APRENDIZAJE NRO: 01**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1 Institución Educativa N. °233 La Soledad Fecha 26/04/2021

1.2 Lugar: Huaraz Sección: Aula plomo N.º de niños

1.3 Docente de Aula: Karina Duran Trejo

1.4 Estudiante Practicante RUBINA VILLARREAL NAYELI

1.5 Docente Tutor:

II. PROGRAMACIÓN CURRICULAR:

2.1 Situación de aprendizaje (Actividad a desarrollar): “¿Yo soy así, y tu como eres?”

2.2 Área Principal: Personal social.

2.3 Propósito del aprendizaje: Se identifica como una persona única y especial.

Competencia	Capacidades	Desempeño
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none">  Se valora así mismo.  Autorregula sus emociones 	 Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras y acciones.
Enfoques transversales	Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación/Instrumentos de Evaluación
ENFOQUE INCLUSIVO O ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. Se promueve el reconocimiento y valoración de las niñas y los niños evitando cualquier tipo de discriminación, fomentando el respeto por las diferencias. Por ejemplo, cuando interactúan con los integrantes de su familia, se respetan sus ideas y propuestas desde sus posibilidades y características personales.	• Menciona sus características físicas y cualidades y las regula en un cuadro.	El niño describe sus características físicas, cualidades, gustos y preferencias. Técnica: Observación • Instrumento: lista de Cotejos

III. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Recursos
	Motivación	<ul style="list-style-type: none">  Les presentamos un video sobre el tema así soy yo.  Se les muestra la cajita de sorpresas, en la cual dentro de ella hay una fotografía de cada niño. <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 01</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=k1TV59mQfao</p>	Video, fotos de los niños y cajita de sorpresa.

Inicio	Propósito y organización:	👍 Hoy vamos a reconocernos como personas únicas y especiales.							
	Problematización:	Preguntamos a los niños: ¿creen que todos ustedes son iguales?; ¿en qué somos distintos?							
	Saberes previos:	👍 Preguntamos: ¿De que trato el video?; ¿Qué era lo que le gustaba de ella misma?;	Preguntas						
Desarrollo	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes ¿Qué procesos didácticos están presentes en la sesión?	<p>👍 Brindamos a los materiales solicitados que les ayuden a observarse y describir sus características físicas.</p>  <p>Después de que cada niño haya logrado reconocerse físicamente a través del material brindado.</p> <p>👍 Les pedimos que cojan su papel bon, para que ellos se puedan dibujar así mismos.</p> <p>👍 Una vez terminada su trabajo cada niño a exponer el como es cada uno, explicando sus caracteres físicos y sus caracteres emocionales.</p> <p>👍 Cada uno pega en la pared de su casa su dibujo.</p> <p>Les pedimos a que cada niño escoge a un compañero para que describa sus caracteres.</p> <p style="text-align: center;">Anexo 03</p> <p>Se les entrega una ficha donde con ayuda de un familiar en casa, en un cuadro tendrán que poner la siguiente pregunta: ¿en qué nos parecemos?; ¿en qué somos diferentes?</p> <table border="1" data-bbox="703 1518 1118 1682"> <thead> <tr> <th colspan="2">Aron(hijo) – Manuel (papá)</th> </tr> <tr> <th>¿En qué nos parecemos?</th> <th>¿En qué somos diferentes?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>- Tenemos el cabello lacio los dos.</td> <td>- No tenemos el mismo color de piel...</td> </tr> </tbody> </table>	Aron(hijo) – Manuel (papá)		¿En qué nos parecemos?	¿En qué somos diferentes?	- Tenemos el cabello lacio los dos.	- No tenemos el mismo color de piel...	Espejo, fotografía de cada niño, papel bon Colores y papel bon
Aron(hijo) – Manuel (papá)									
¿En qué nos parecemos?	¿En qué somos diferentes?								
- Tenemos el cabello lacio los dos.	- No tenemos el mismo color de piel...								
Cierre	Evaluación (Retrealimentación) Logros y dificultades	<p>Verbalización:</p> <p>👍 Los niños expresan sobre las diferentes características que los diferencian de la otra persona.</p> <p>👍 Dialogamos sobre lo que hicimos y que aprendimos.</p> <p>Realizamos la meta cognición:</p>	Papelotes Plumones						

		<p>¿Qué fue lo que mas te gusto de la actividad?; ¿Qué descubriste al mirarte al espejo o a la foto?; ¿A que compañero del aula elegiste para describir sus características?; ¿En qué se parecen?; ¿En qué son diferentes?</p> <p>Actividad de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina</p>	
--	--	---	--

SESION DE APRENDIZAJE NRO: 02

DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa N.º 233 La Soledad Fecha 28/04/2021

1.2 Lugar; Huaraz Sección Aula Plomo N.º de niños

1.3 Docente de Aula: Karina Duran Trejo

1.4 Estudiante Practicante: RUBINA VILLARREAL NAYELI

1.5 Docente Tutor:

PROGRAMACIÓN CURRICULAR:

2.1 Situación de aprendizaje (Actividad a desarrollar): "Nuestros gustos son para dar a conocer a los demás"

2.2 Área Principal: Personal social.

2.3 Propósito del aprendizaje: Conocer y expresar nuestros gustos y preferencias mediante un juego divertido.

Competencia	Capacidades	Desempeño
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSCA DEL BIEN COMÚN	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bien común. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con personas 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 el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.
Enfoques transversales	Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación/Instrumentos de Evaluación
ENFOQUE DE IGUALDAD DE GÉNERO: Reconoce que, a pesar de las diferencias biológicas, hombres y mujeres son iguales en derechos, deberes y oportunidades.	<ul style="list-style-type: none"> •realizar juegos de su agrado interactuando con su familia. 	<p>El niño se relaciona con niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Técnica: Observación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrumento: lista de Cotejos

DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Recursos
	Motivación:	<ul style="list-style-type: none"> Les presentamos un video sobre el tema a mi me gusta Se les muestra la cajita de sorpresas, en la cual dentro de ella hay paletas de caritas con diferentes gestos. <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 01</p>	Papelote, cajita de sorpresa y paletas con caritas de gestos.
	Propósito y organización:	<ul style="list-style-type: none"> Hoy lograremos que las niñas y los niños expresen sus gustos y preferencias a través de palabras o gestos, reconociendo también los gustos y preferencias de los demás. 	Cartulina y plumones

Inicio	Problematización:	Preguntamos a los niños: ¿Todos tendremos gustos iguales?	
	Saberes previos:	<p>👍 Preguntamos: ¿De que trato el video?; ¿Aparte de comidas que otras cosas le gustaba a la niña?</p>	Preguntas
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes ¿Qué procesos didácticos están presentes en la sesión?</p>	<p>👍 La docente le pide a cada niño que escoja un lugar cómodo y libre al niño para que pueda realizar la actividad.</p> <p>👍 Brindamos los materiales solicitados que les permitirá realizar el juego</p> <div data-bbox="603 689 1216 958" style="text-align: center;">  </div> <p>👍 Luego invitamos a los niños a realizar el juego “Caras vemos y gustos no sabemos”.</p> <p>👍 Se les indica que los niños y niñas la oportunidad de conversar acerca de sus gustos y preferencias personales y también que reconocerán las coincidencias y diferencias con gustos y preferencias de los demás.</p> <p>👍 Para empezar con el juego los participantes deberán tener listo ya sus paletas con caritas de gestos diferentes.</p> <p style="text-align: center;">Anexo 02</p> <p>👍 La docente explica que el juego consiste en que cada niño podrá mostrar una de las paletas de gestos para comunicar que algo le gusta y otro para comunicar que algo no le gusta.</p> <div data-bbox="762 1503 1110 1742" style="text-align: center;">  </div> <p>👍 Seguidamente, cada participante seleccionará tres objetos que pueda encontrar en la casa o imágenes de una revista o periódico.</p> <p>👍 Por turnos, mostrarán los objetos o imágenes seleccionados y los demás comunicarán si les gusta o no haciendo el movimiento, gesto o sonido que inventó.</p>	Papelote, cajita de sorpresa y paletas con caritas de gestos.

		<p> Por ejemplo: si un participante muestra una cebolla, los demás harán el gesto que comunique si les gusta o no les gusta.</p> <p> Cada participante comentará por qué le gusta o no el objeto o situación presentada.</p> <p> Por ejemplo: “a mí no me gusta la cebolla porque me hace llorar”, otro podría decir: “A mí sí me gusta la cebolla cuando le echan limón y sal”, y así sucesivamente.</p> <p> Al finalizar la docente indica que conversen en familia sobre el juego:</p> <p> ¿Qué les gustó?</p> <p> ¿Qué descubrieron?</p>	
Cierre	Evaluación (Retroalimentación) Logros y dificultades	<p>Verbalización:</p> <p> En conjunto, mencionamos la importancia que tiene el respetar los gustos ajenos y aceptarlos.</p> <p> Dialogamos sobre lo que hicimos y que aprendimos.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿El día de hoy les gusto lo que hicimos?; ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?; ¿Qué parte de la actividad te pareció más divertida?; ¿Por qué?</p> <p>Actividad de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acción de rutina.</p>	Papelotes Plumones

SESION DE APRENDIZAJE NRO: 03

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa N.º 233 La Soledad Fecha 03/05/2021
 1.2 Lugar: Huaraz Sección: Aula Plomo N.º de niños
 1.3 Docente de Aula: Karina Duran Trejo
 1.4 Estudiante Practicante: RUBINA VILLARREAL NAYELI
 1.5 Docente Tutor:

PROGRAMACIÓN CURRICULAR:

- 2.1 Situación de aprendizaje (Actividad a desarrollar): Me quiero porque...
 2.2 Área Principal: Personal social.
 2.3 Propósito del aprendizaje: los niños y niñas reconocer el valor de quererse por como son.

Competencia	Capacidades	Desempeño
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora así mismo. Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras y acciones
Enfoques transversales	Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación/Instrumentos de Evaluación
ENFOQUE DE IGUALDAD DE GÉNERO: Reconoce que, a pesar de las diferencias biológicas, hombres y mujeres son iguales en derechos, deberes y oportunidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona el por que se quiere y la regula en un cuadro. 	<p>El niño describe por qué se acepta se valora y se quiere como es.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Observación • Instrumento: lista de Cotejos

DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación:	<ul style="list-style-type: none"> Les presentamos un video sobre el tema Me quiero por qué... <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 01</p>	Video
	Propósito y organización:	<ul style="list-style-type: none"> Hoy lograremos que las niñas y los niños aprendan a quererse por todo lo que son. 	
	Problematización:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos a los niños: ¿Qué actividad realizaremos hoy?; ¿ustedes se quieren con defectos y valores? 	Preguntas
	Saberes previos:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos: ¿De que trato el video?; ¿Qué es lo que nos enseña la niña del video? 	Preguntas

<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes ¿Qué procesos didácticos están presentes en la sesión?</p>	<p>👍 Brindamos a los materiales solicitados que les ayudaran a saber por qué se quieren.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 02</p> <p>👍 Después de que cada niño se haya dibujado y señalado las cosas o partes de su físico del por qué se quiere.</p> <p>👍 Una vez terminada su trabajo cada niño a exponer el su dibujo. Ejemplo: yo soy Luis y me quiero porque... Me quiero porque me gusta mi cabello Me quiero porque me gusta que soy un niño muy alegre Me quiero porque me gusta mis ojos</p> <p>👍 Recalamos que cada niño al salir a exponer su dibujo deberá mencionar la frase me quiero por qué.</p> <p>👍 De este modo los niños se valorarán a sí mismos y aprender a quererse ya sea por su físico, sus defectos y sus virtudes.</p> <p>👍 Cada uno pega en la pared de su casa su dibujo.</p> <p>👍 Se les entrega una ficha donde con ayuda de un familiar en casa, en un cuadro tendrán que poner la siguiente pregunta: ¿me quiero por qué?; ¿no me quiero por qué?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Me quiero por qué? Tengo unos ojos muy bonitos.</td> <td style="padding: 5px;">¿No me quiero por qué? Soy muy renegón.</td> </tr> </table>	¿Me quiero por qué? Tengo unos ojos muy bonitos.	¿No me quiero por qué? Soy muy renegón.	<p>Hojas de colores, pinturas.</p>
¿Me quiero por qué? Tengo unos ojos muy bonitos.	¿No me quiero por qué? Soy muy renegón.				
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación (Retroalimentación) Logros y dificultades</p>	<p>Verbalización:</p> <p>👍 Los niños y niñas expresan sobre las cosas del que se quieren.</p> <p>👍 Dialogamos sobre lo que hicimos y que aprendimos.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?; ¿Qué descubriste al realizar la actividad?; ¿identificaron las cosas que más les gusta de cada uno?; ¿Qué parte de la actividad fue más difícil para ti?</p> <p>Actividad de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p>👍 Acciones de rutina</p>	<p>Papelotes y plumones.</p>		

SESION DE APRENDIZAJE NRO: 04

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa N.º233 La Soledad Fecha 03/05/2021
 1.2 Lugar: Huaraz Sección Aula Plomo N.º de niños
 1.3 Docente de Aula: Karina Duran Trejo
 1.4 Estudiante Practicante: RUBINA VILLARREAL NAYELI
 1.5 Docente Tutor:

PROGRAMACIÓN CURRICULAR:

- 2.1 Situación de aprendizaje (Actividad a desarrollar): Nuestros pasatiempos son, para dar a conocerse a los demás.
 2.2 Área Principal: Personal social.
 2.3 Propósito del aprendizaje: los niños y niñas den a conocer sus pasatiempos a sus compañeros y familiares.

Competencia	Capacidades	Desempeño
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora así mismo. Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras y acciones
Enfoques transversales	Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación/Instrumentos de Evaluación
ENFOQUE DE IGUALDAD DE GÉNERO: Reconoce que, a pesar de las diferencias biológicas, hombres y mujeres son iguales en derechos, deberes y oportunidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona y da a conocer sus pasatiempos. 	<p>El niño describe cuales son sus pasatiempos ante sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Observación • Instrumento: lista de Cotejos

DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación:	<ul style="list-style-type: none"> Les presentamos un video sobre el tema Mis pasatiempos son para dar a conocer. Luego les presentamos la caja de sorpresas en la cual abra fichas de diferentes pasatiempos. <p style="text-align: center; color: red; margin-top: 10px;">Anexo 01</p>	Video y caja sorpresa.
	Propósito y organización:	<ul style="list-style-type: none"> Hoy lograremos que las niñas y los niños identifiquen sus pasatiempos y el de sus compañeros. 	
	Problematización:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos a los niños: ¿ustedes conocen cuáles son sus pasatiempos?; 	Preguntas

		¿nuestros pasatiempos pueden ser iguales a los demás?	
	Saberes previos:	<ul style="list-style-type: none"> 👍 Preguntamos: ¿De qué trato el video?; ¿Cuáles eran sus pasatiempos de la niña del video? 	Preguntas
Desarrollo	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes ¿Qué procesos didácticos están presentes en la sesión?	<ul style="list-style-type: none"> 👍 Invitamos a los niños y niñas a ubicarse en un círculo. 👍 Luego les empezamos a mostrar lo que hay dentro de la caja sorpresa. 👍 Los niños identifican los pasatiempos que se muestra en cada ficha. <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 02</p> <ul style="list-style-type: none"> 👍 Realizamos el juego la papa se quema. En la que cuando la pelota se queda en un niño, pues el niño tendrá que realizar mímicas para que sus compañeros adivinen el pasatiempo de su compañero. 👍 Esta actividad se realizará con todos los niños del aula. 👍 Al finalizar el juego cada niño tomara una hoja bon y dibuja un pasatiempo de uno de sus compañeros 👍 Cada uno pega en la pared su dibujo y expone de quien de sus compañeros es su pasatiempo. 	Hojas bon una radio y pinturas.
Cierre	Evaluación (Retroalimentación) Logros y dificultades	Verbalización: <ul style="list-style-type: none"> 👍 Los niños y niñas expresan sus pasatiempos propios y las de sus compañeros. 👍 Dialogamos sobre lo que hicimos y que aprendimos. Realizamos la meta cognición: ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?; ¿Qué descubriste al realizar la actividad?; ¿Cuántos pasatiempos tuyos lograste identificar?	Papelotes y plumones.
		Actividad de Aseo, Refrigerio y Recreo: <ul style="list-style-type: none"> 👍 Acciones de rutina 	

SESION DE APRENDIZAJE NRO: 05

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa N.º233 La Soledad Fecha 03/05/2021
 1.2 Lugar: Huaraz Sección Aula Plomo N.º de niños
 1.3 Docente de Aula: Karina Duran Trejo
 1.4 Estudiante Practicante: RUBINA VILLARREAL NAYELI
 1.5 Docente Tutor:

PROGRAMACIÓN CURRICULAR:

- 2.1 Situación de aprendizaje (Actividad a desarrollar): Jugamos cruzando el puente entre tres niños
 2.2 Área Principal: Personal social.
 2.3 Propósito del aprendizaje: los niños y niñas realicen la acción del compañerismo entre todos.

Competencia	Capacidades	Desempeño
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora así mismo. Autorregula sus emociones 	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras y acciones
Enfoques transversales	Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación/Instrumentos de Evaluación
ENFOQUE DE IGUALDAD DE GÉNERO: Reconoce que, a pesar de las diferencias biológicas, hombres y mujeres son iguales en derechos, deberes y oportunidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona cual fue la importancia del juego realizado. 	El niño realizó el compañerismo con los demás. <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Observación • Instrumento: lista de Cotejos

DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación:	<ul style="list-style-type: none"> Les presentamos un video sobre el tema Me quiero por qué... <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 01</p>	Video
	Propósito y organización:	<ul style="list-style-type: none"> Hoy lograremos que las niñas y los niños aprendan a quererse por todo lo que son. 	
	Problematización:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos a los niños: ¿Qué actividad realizaremos hoy?; ¿ustedes se quieren con defectos y valores? 	Preguntas
	Saberes previos:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos: ¿De que trato el video?; ¿Qué es lo que nos enseña la niña del video? 	Preguntas

<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes ¿Qué procesos didácticos están presentes en la sesión?</p>	<p> Iniciamos informándoles las reglas del juego y les orientamos acerca de cómo lo realizaremos. Anexo 01</p> <p> Al iniciar el juego primero damos a decisión de los niños agruparse en grupos de tres.</p> <p> Realizamos el juego</p> <p> De este modo los niños se valorarán a sí mismos y aprender a quererse ya sea por su físico, sus defectos y sus virtudes.</p> <p> Cada uno pega en la pared de su casa su dibujo.</p> <p> Se les entrega una ficha donde con ayuda de un familiar en casa, en un cuadro tendrán que poner la siguiente pregunta: ¿me quiero por qué?; ¿no me quiero por qué?</p>	<p>Hojas de colores, pinturas.</p>
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación (Retroalimentación) Logros y dificultades</p>	<p>Verbalización:</p> <p> Los niños y niñas expresan sobre las cosas del que se quieren.</p> <p> Dialogamos sobre lo que hicimos y que aprendimos.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?; ¿Qué descubriste al realizar la actividad?; ¿identificaron las cosas que más les gusta de cada uno?; ¿Qué parte de la actividad fue más dificultoso para ti?</p> <p>Actividad de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p> Acciones de rutina</p>	<p>Papelotes y plumones.</p>

SESION DE APRENDIZAJE NRO: 06

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa N.º233 La Soledad Fecha 03/05/2021
 1.2 Lugar: Huaraz Sección Aula Plomo N.º de niños
 1.3 Docente de Aula: Karina Duran Trejo
 1.4 Estudiante Practicante: RUBINA VILLARREAL NAYELI
 1.5 Docente Tutor:

PROGRAMACIÓN CURRICULAR:

- 2.1 Situación de aprendizaje (Actividad a desarrollar): juego que no caiga el balón entre tres niños
 2.2 Área Principal: Personal social.
 2.3 Propósito del aprendizaje: los niños y niñas reconocer el valor de quererse por como son.

Competencia	Capacidades	Desempeño
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora así mismo. Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras y acciones
Enfoques transversales	Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación/Instrumentos de Evaluación
ENFOQUE DE IGUALDAD DE GÉNERO: Reconoce que, a pesar de las diferencias biológicas, hombres y mujeres son iguales en derechos, deberes y oportunidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona el por que se quiere y las regula en un cuadro. 	El niño describe por qué se acepta se valora y se quiere como es. <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Observación • Instrumento: lista de Cotejos

DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación:	<ul style="list-style-type: none"> Les presentamos un video sobre el tema Me quiero por qué... <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 01</p>	Video
	Propósito y organización:	<ul style="list-style-type: none"> Hoy lograremos que las niñas y los niños aprendan a quererse por todo lo que son. 	
	Problematización:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos a los niños: ¿Qué actividad realizaremos hoy?; ¿ustedes se quieren con defectos y valores? 	Preguntas
	Saberes previos:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos: ¿De que trato el video?; ¿Qué es lo que nos enseña la niña del video? 	Preguntas

<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes ¿Qué procesos didácticos están presentes en la sesión?</p>	<p>👍 Brindamos a los materiales solicitados que les ayudaran a saber por qué se quieren.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 02</p> <p>👍 Después de que cada niño se haya dibujado y señalado las cosas o partes de su físico del por qué se quiere.</p> <p>👍 Una vez terminada su trabajo cada niño a exponer el su dibujo. Ejemplo: yo soy Luis y me quiero porque... Me quiero porque me gusta mi cabello Me quiero porque me gusta que soy un niño muy alegre Me quiero porque me gusta mis ojos</p> <p>👍 Recalcamos que cada niño al salir a exponer su dibujo deberá mencionar la frase me quiero por qué.</p> <p>👍 De este modo los niños se valorarán a sí mismos y aprender a quererse ya sea por su físico, sus defectos y sus virtudes.</p> <p>👍 Cada uno pega en la pared de su casa su dibujo.</p> <p>👍 Se les entrega una ficha donde con ayuda de un familiar en casa, en un cuadro tendrán que poner la siguiente pregunta: ¿me quiero por qué?; ¿no me quiero por qué?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Me quiero por qué?</td> <td style="padding: 5px;">¿No me quiero por qué?</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Tengo unos ojos muy bonitos.</td> <td style="padding: 5px;">Soy muy renegón.</td> </tr> </table>	¿Me quiero por qué?	¿No me quiero por qué?	Tengo unos ojos muy bonitos.	Soy muy renegón.	<p>Hojas de colores, pinturas.</p>
¿Me quiero por qué?	¿No me quiero por qué?						
Tengo unos ojos muy bonitos.	Soy muy renegón.						
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación (Retroalimentación) Logros y dificultades</p>	<p>Verbalización:</p> <p>👍 Los niños y niñas expresan sobre las cosas del que se quieren.</p> <p>👍 Dialogamos sobre lo que hicimos y que aprendimos.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?; ¿Qué descubriste al realizar la actividad?; ¿identificaron las cosas que más les gusta de cada uno?; ¿Qué parte de la actividad fue más dificultoso para ti?</p> <p>Actividad de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p>👍 Acciones de rutina</p>	<p>Papelotes y plumones.</p>				

SESION DE APRENDIZAJE NRO: 07

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa N. °233 La Soledad Fecha 03/05/2021
 1.2 Lugar: Huaraz Sección Aula Plomo N.º de niños
 1.3 Docente de Aula: Karina Duran Trejo
 1.4 Estudiante Practicante: RUBINA VILLARREAL NAYELI
 1.5 Docente Tutor:

PROGRAMACIÓN CURRICULAR:

- 2.1 Situación de aprendizaje (Actividad a desarrollar): juego torre de ladrillos entre cinco niños
 2.2 Área Principal: Personal social.
 2.3 Propósito del aprendizaje: los niños y niñas reconocer el valor de quererse por como son.

Competencia	Capacidades	Desempeño
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora así mismo. Autorregula sus emociones 	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otro a través de palabras y acciones
Enfoques transversales	Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación/Instrumentos de Evaluación
ENFOQUE DE IGUALDAD DE GÉNERO: Reconoce que, a pesar de las diferencias biológicas, hombres y mujeres son iguales en derechos, deberes y oportunidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona el por que se quiere y las regula en un cuadro. 	El niño describe por qué se acepta se valora y se quiere como es. <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Observación • Instrumento: lista de Cotejos

DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación:	<ul style="list-style-type: none"> Les presentamos un video sobre el tema Me quiero por qué... <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 01</p>	Video
	Propósito y organización:	<ul style="list-style-type: none"> Hoy lograremos que las niñas y los niños aprendan a quererse por todo lo que son. 	
	Problematización:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos a los niños: ¿Qué actividad realizaremos hoy?; ¿ustedes se quieren con defectos y valores? 	Preguntas
	Saberes previos:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos: ¿De que trato el video?; ¿Qué es lo que nos enseña la niña del video? 	Preguntas

<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes ¿Qué procesos didácticos están presentes en la sesión?</p>	<p>👍 Brindamos a los materiales solicitados que les ayudaran a saber por qué se quieren.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 02</p> <p>👍 Después de que cada niño se haya dibujado y señalado las cosas o partes de su físico del por qué se quiere.</p> <p>👍 Una vez terminada su trabajo cada niño a exponer el su dibujo. Ejemplo: yo soy Luis y me quiero porque... Me quiero porque me gusta mi cabello Me quiero porque me gusta que soy un niño muy alegre Me quiero porque me gusta mis ojos</p> <p>👍 Recalcamos que cada niño al salir a exponer su dibujo deberá mencionar la frase me quiero por qué.</p> <p>👍 De este modo los niños se valorarán a sí mismos y aprender a quererse ya sea por su físico, sus defectos y sus virtudes.</p> <p>👍 Cada uno pega en la pared de su casa su dibujo.</p> <p>👍 Se les entrega una ficha donde con ayuda de un familiar en casa, en un cuadro tendrán que poner la siguiente pregunta: ¿me quiero por qué?; ¿no me quiero por qué?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Me quiero por qué?</td> <td style="padding: 5px;">¿No me quiero por qué?</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Tengo unos ojos muy bonitos.</td> <td style="padding: 5px;">Soy muy renegón.</td> </tr> </table>	¿Me quiero por qué?	¿No me quiero por qué?	Tengo unos ojos muy bonitos.	Soy muy renegón.	<p>Hojas de colores, pinturas.</p>
¿Me quiero por qué?	¿No me quiero por qué?						
Tengo unos ojos muy bonitos.	Soy muy renegón.						
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación (Retroalimentación) Logros y dificultades</p>	<p>Verbalización:</p> <p>👍 Los niños y niñas expresan sobre las cosas del que se quieren.</p> <p>👍 Dialogamos sobre lo que hicimos y que aprendimos.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?; ¿Qué descubriste al realizar la actividad?; ¿identificaron las cosas que más les gusta de cada uno?; ¿Qué parte de la actividad fue más dificultoso para ti?</p> <p>Actividad de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p>👍 Acciones de rutina</p>	<p>Papelotes y plumones.</p>				

SESION DE APRENDIZAJE NRO: 08

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa N. °233 La Soledad Fecha 03/05/2021
 1.2 Lugar: Huaraz Sección Aula Plomo N.º de niños
 1.3 Docente de Aula: Karina Duran Trejo
 1.4 Estudiante Practicante: RUBINA VILLARREAL NAYELI
 1.5 Docente Tutor:

PROGRAMACIÓN CURRICULAR:

- 2.1 Situación de aprendizaje (Actividad a desarrollar): juego la cadena o el rescate entre cinco niños
 2.2 Área Principal: Personal social.
 2.3 Propósito del aprendizaje: los niños y niñas reconocer el valor de quererse por como son.

Competencia	Capacidades	Desempeño
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora así mismo. Autorregula sus emociones 	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras y acciones
Enfoques transversales	Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación/Instrumentos de Evaluación
ENFOQUE DE IGUALDAD DE GÉNERO: Reconoce que, a pesar de las diferencias biológicas, hombres y mujeres son iguales en derechos, deberes y oportunidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona el por qué se quiere y las regula en un cuadro. 	El niño describe por qué se acepta se valora y se quiere como es. <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Observación • Instrumento: lista de Cotejos

DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación:	<ul style="list-style-type: none"> Les presentamos un video sobre el tema Me quiero por qué... <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 01</p>	Video
	Propósito y organización:	<ul style="list-style-type: none"> Hoy lograremos que las niñas y los niños aprendan a quererse por todo lo que son. 	
	Problematización:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos a los niños: ¿Qué actividad realizaremos hoy?; ¿ustedes se quieren con defectos y valores? 	Preguntas
	Saberes previos:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos: ¿De que trato el video?; ¿Qué es lo que nos enseña la niña del video? 	Preguntas

<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes ¿Qué procesos didácticos están presentes en la sesión?</p>	<p>👍 Brindamos a los materiales solicitados que les ayudaran a saber por qué se quieren.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 02</p> <p>👍 Después de que cada niño se haya dibujado y señalado las cosas o partes de su físico del por qué se quiere.</p> <p>👍 Una vez terminada su trabajo cada niño a exponer el su dibujo. Ejemplo: yo soy Luis y me quiero porque... Me quiero porque me gusta mi cabello Me quiero porque me gusta que soy un niño muy alegre Me quiero porque me gusta mis ojos</p> <p>👍 Recalcamos que cada niño al salir a exponer su dibujo deberá mencionar la frase me quiero por qué.</p> <p>👍 De este modo los niños se valorarán a sí mismos y aprender a quererse ya sea por su físico, sus defectos y sus virtudes.</p> <p>👍 Cada uno pega en la pared de su casa su dibujo.</p> <p>👍 Se les entrega una ficha donde con ayuda de un familiar en casa, en un cuadro tendrán que poner la siguiente pregunta: ¿me quiero por qué?; ¿no me quiero por qué?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Me quiero por qué?</td> <td style="padding: 5px;">¿No me quiero por qué?</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Tengo unos ojos muy bonitos.</td> <td style="padding: 5px;">Soy muy renegón.</td> </tr> </table>	¿Me quiero por qué?	¿No me quiero por qué?	Tengo unos ojos muy bonitos.	Soy muy renegón.	<p>Hojas de colores, pinturas.</p>
¿Me quiero por qué?	¿No me quiero por qué?						
Tengo unos ojos muy bonitos.	Soy muy renegón.						
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación (Retroalimentación) Logros y dificultades</p>	<p>Verbalización:</p> <p>👍 Los niños y niñas expresan sobre las cosas del que se quieren.</p> <p>👍 Dialogamos sobre lo que hicimos y que aprendimos.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?; ¿Qué descubriste al realizar la actividad?; ¿identificaron las cosas que más les gusta de cada uno?; ¿Qué parte de la actividad fue más dificultoso para ti?</p> <p>Actividad de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p>👍 Acciones de rutina</p>	<p>Papelotes y plumones.</p>				

SESION DE APRENDIZAJE NRO: 09

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa N. °233 La Soledad Fecha 03/05/2021
 1.2 Lugar: Huaraz Sección Aula Plomo N.º de niños
 1.3 Docente de Aula: Karina Duran Trejo
 1.4 Estudiante Practicante: RUBINA VILLARREAL NAYELI
 1.5 Docente Tutor:

PROGRAMACIÓN CURRICULAR:

- 2.1 Situación de aprendizaje (Actividad a desarrollar): juego te admiramos porque
 2.2 Área Principal: Personal social.
 2.3 Propósito del aprendizaje: los niños y niñas reconocer el valor de quererse por como son.

Competencia	Capacidades	Desempeño
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora así mismo. Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras y acciones
Enfoques transversales	Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación/Instrumentos de Evaluación
ENFOQUE DE IGUALDAD DE GÉNERO: Reconoce que, a pesar de las diferencias biológicas, hombres y mujeres son iguales en derechos, deberes y oportunidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona el por que se quiere y las regula en un cuadro. 	El niño describe por qué se acepta se valora y se quiere como es. <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Observación • Instrumento: lista de Cotejos

DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación:	<ul style="list-style-type: none"> Les presentamos un video sobre el tema Me quiero por qué... <p style="text-align: center; color: red; margin-top: 10px;">Anexo 01</p>	Video
	Propósito y organización:	<ul style="list-style-type: none"> Hoy lograremos que las niñas y los niños aprendan a quererse por todo lo que son. 	
	Problematización:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos a los niños: ¿Qué actividad realizaremos hoy?; ¿ustedes se quieren con defectos y valores? 	Preguntas
	Saberes previos:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos: ¿De que trato el video?; ¿Qué es lo que nos enseña la niña del video? 	Preguntas

<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes ¿Qué procesos didácticos están presentes en la sesión?</p>	<p>👍 Brindamos a los materiales solicitados que les ayudaran a saber por qué se quieren.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 02</p> <p>👍 Después de que cada niño se haya dibujado y señalado las cosas o partes de su físico del por qué se quiere.</p> <p>👍 Una vez terminada su trabajo cada niño a exponer el su dibujo. Ejemplo: yo soy Luis y me quiero porque... Me quiero porque me gusta mi cabello Me quiero porque me gusta que soy un niño muy alegre Me quiero porque me gusta mis ojos</p> <p>👍 Recalcamos que cada niño al salir a exponer su dibujo deberá mencionar la frase me quiero por qué.</p> <p>👍 De este modo los niños se valorarán a sí mismos y aprender a quererse ya sea por su físico, sus defectos y sus virtudes.</p> <p>👍 Cada uno pega en la pared de su casa su dibujo.</p> <p>👍 Se les entrega una ficha donde con ayuda de un familiar en casa, en un cuadro tendrán que poner la siguiente pregunta: ¿me quiero por qué?; ¿no me quiero por qué?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Me quiero por qué?</td> <td style="padding: 5px;">¿No me quiero por qué?</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Tengo unos ojos muy bonitos.</td> <td style="padding: 5px;">Soy muy renegón.</td> </tr> </table>	¿Me quiero por qué?	¿No me quiero por qué?	Tengo unos ojos muy bonitos.	Soy muy renegón.	<p>Hojas de colores, pinturas.</p>
¿Me quiero por qué?	¿No me quiero por qué?						
Tengo unos ojos muy bonitos.	Soy muy renegón.						
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación (Retroalimentación) Logros y dificultades</p>	<p>Verbalización:</p> <p>👍 Los niños y niñas expresan sobre las cosas del que se quieren.</p> <p>👍 Dialogamos sobre lo que hicimos y que aprendimos.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?; ¿Qué descubriste al realizar la actividad?; ¿identificaron las cosas que más les gusta de cada uno?; ¿Qué parte de la actividad fue más difícil para ti?</p> <p>Actividad de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p>👍 Acciones de rutina</p>	<p>Papelotes y plumones.</p>				

SESION DE APRENDIZAJE NRO: 10

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa N. °233 La Soledad Fecha 03/05/2021
 1.2 Lugar: Huaraz Sección Aula Plomo N.º de niños
 1.3 Docente de Aula: Karina Duran Trejo
 1.4 Estudiante Practicante: RUBINA VILLARREAL NAYELI
 1.5 Docente Tutor:

PROGRAMACIÓN CURRICULAR:

- 2.1 Situación de aprendizaje (Actividad a desarrollar): juego los quiero porque
 2.2 Área Principal: Personal social.
 2.3 Propósito del aprendizaje: los niños y niñas reconocer el valor de quererse por como son.

Competencia	Capacidades	Desempeño
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora así mismo. Autorregula sus emociones 	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otro a través de palabras y acciones
Enfoques transversales	Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación/Instrumentos de Evaluación
ENFOQUE DE IGUALDAD DE GÉNERO: Reconoce que, a pesar de las diferencias biológicas, hombres y mujeres son iguales en derechos, deberes y oportunidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona el por que se quiere y las regula en un cuadro. 	El niño describe por qué se acepta se valora y se quiere como es. <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Observación • Instrumento: lista de Cotejos

DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación:	<ul style="list-style-type: none"> Les presentamos un video sobre el tema Me quiero por qué... <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 01</p>	Video
	Propósito y organización:	<ul style="list-style-type: none"> Hoy lograremos que las niñas y los niños aprendan a quererse por todo lo que son. 	
	Problematización:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos a los niños: ¿Qué actividad realizaremos hoy?; ¿ustedes se quieren con defectos y valores? 	Preguntas
	Saberes previos:	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos: ¿De que trato el video?; ¿Qué es lo que nos enseña la niña del video? 	Preguntas

<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes ¿Qué procesos didácticos están presentes en la sesión?</p>	<p>👍 Brindamos a los materiales solicitados que les ayudaran a saber por qué se quieren.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center; color: red;">Anexo 02</p> <p>👍 Después de que cada niño se haya dibujado y señalado las cosas o partes de su físico del por qué se quiere.</p> <p>👍 Una vez terminada su trabajo cada niño a exponer el su dibujo. Ejemplo: yo soy Luis y me quiero porque... Me quiero porque me gusta mi cabello Me quiero porque me gusta que soy un niño muy alegre Me quiero porque me gusta mis ojos</p> <p>👍 Recalcamos que cada niño al salir a exponer su dibujo deberá mencionar la frase me quiero por qué.</p> <p>👍 De este modo los niños se valorarán a sí mismos y aprender a quererse ya sea por su físico, sus defectos y sus virtudes.</p> <p>👍 Cada uno pega en la pared de su casa su dibujo.</p> <p>👍 Se les entrega una ficha donde con ayuda de un familiar en casa, en un cuadro tendrán que poner la siguiente pregunta: ¿me quiero por qué?; ¿no me quiero por qué?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Me quiero por qué?</td> <td style="padding: 5px;">¿No me quiero por qué?</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Tengo unos ojos muy bonitos.</td> <td style="padding: 5px;">Soy muy renegón.</td> </tr> </table>	¿Me quiero por qué?	¿No me quiero por qué?	Tengo unos ojos muy bonitos.	Soy muy renegón.	<p>Hojas de colores, pinturas.</p>
¿Me quiero por qué?	¿No me quiero por qué?						
Tengo unos ojos muy bonitos.	Soy muy renegón.						
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación (Retroalimentación) Logros y dificultades</p>	<p>Verbalización:</p> <p>👍 Los niños y niñas expresan sobre las cosas del que se quieren.</p> <p>👍 Dialogamos sobre lo que hicimos y que aprendimos.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?; ¿Qué descubriste al realizar la actividad?; ¿identificaron las cosas que más les gusta de cada uno?; ¿Qué parte de la actividad fue más dificultoso para ti?</p> <p>Actividad de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p>👍 Acciones de rutina</p>	<p>Papelotes y plumones.</p>				

turnitin 4

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

8%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo