



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA DISMINUIR LAS
CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 500
VIRGEN DE GUADALUPE, CHOTA, CAJAMARCA, 2022.**

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

AUTORA

FERNANDEZ PEREZ, HERMINIA DEL ROCIO

ORCID: 0000-0002-5372-1368

ASESORA

LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL

ORCID: 0000-0002-8575-9467

CHIMBOTE – PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0079-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **18:00** horas del día **10** de **Enero** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS TRADICIONALES PARA DISMINUIR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 500 VIRGEN DE GUADALUPE, CHOTA, CAJAMARCA, 2022.**

Presentada Por :
(2607182013) **FERNANDEZ PEREZ HERMINIA DEL ROCIO**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **17**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS TRADICIONALES PARA DISMINUIR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 500 VIRGEN DE GUADALUPE, CHOTA, CAJAMARCA, 2022. Del (de la) estudiante FERNANDEZ PEREZ HERMINIA DEL ROCIO , asesorado por LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 13 de Marzo del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Este trabajo le dedico a mi padre, que desde el cielo él me da esa fortaleza perseverancia, guía mis pasos para así llegar a la meta trazada.

De igual modo a mi madre, hermana por su respaldo incondicional, por ser mi ejemplo de vida y que siempre me motiva que todo se puede si uno se propone, nada es imposible, me incentiva a perseguir lo que más anhelo, ser una profesional.

Asimismo, a mi esposo e hijos por su apoyo incondicional, a pesar de las dificultades.

Agradecimiento

Muy agradecida con mi Padre Celestial, por darme la fortaleza, guiar mi camino así continuar y lograr lo que más anhelo ser una profesional.

Asimismo, a mi alma Mater Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote de igual manera muy agradecida con nuestra asesora Dra. Lachira Prieto Liliana Isabel quien me ayudo hacer posible este trabajo.

A su vez agradecida con la señora directora de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, por cederme a la realización de dicha investigación en su mencionada institución.

Índice general

Carátula	
Dedicatoria	IV
Agradecimiento	V
Indice general	VIII
Lista de tablas	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
II. MARCO TEORICO	14
2.1. Antecedentes	14
2.2. Bases teoricas	19
2.2.1. Conducta agresiva	19
2.2.1.1. Teoria del comportamiento agresivo	19
2.2.1.2. Tipos de conducta agresiva	20
2.2.1.3. Factores que favorecen la conducta agresiva	20
2.2.1.4. Comportamiento en la primera infancia	21
2.2.1.5. Conducta agresiva en educación inicial	21
2.2.1.6. Desarrollo social en niños de 4 años	22
2.2.2. Juegos tradicionales	23
2.2.2.1. Los juegos tradicionales en el nivel educativo	23
2.2.2.2. Tipos de juegos tradicionales	23
2.2.2.3. El juego	26

2.2.2.4.El juego en la infancia.....	27
2.2.2.5. El juego en relacion al ambito social	27
2.2.2.6.El juego y su relación con el comportamiento agresivo.....	28
2.3. Hipótesis.....	28
III. METODOLOGIA.....	29
3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación.....	29
3.2. Población y muestra	30
3.3 Variables. Definición y operacionalización	31
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información	35
3.5 Método de análisis de datos	36
3.6. Aspectos Éticos:	37
IV. RESULTADOS.....	38
4.1 Resultados	38
4.2 Análisis de resultados	45
V. CONCLUSIONES	48
VI. RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
Anexos	57
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	57
Anexo 2: Instrumento de recolección de datos.....	59
Anexo 3: Validez del instrumento.....	61
Anexo 4: Confiabilidad del instrumento.....	73
Anexo 5:Formato de Consentimiento informado.....	76
Anexo 6: Documento de aprobación para la recolección de información	78
Anexo 7: Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos).....	79
Anexo 8: Talleres.....	82

Lista de Tablas

Tabla 1. <i>Muestra de los estudiantes de 4 años de inicial</i>	30
Tabla 2. <i>Cuadro de operacionalización de variables de estudio</i>	32
Tabla 3. <i>Nivel de conducta agresiva en los niños durante pre test</i>	38
Tabla 4. <i>Aplicación de talleres</i>	39
Tabla 5. <i>Nivel de conducta agresiva en los niños durante pos test</i>	41
Tabla 6. <i>Determinar si los juegos tradicionales disminuirán las conductas agresivas</i>	42
Tabla 7. <i>Prueba de normalidad pre test y pos test</i>	43
Tabla 8. <i>Resumen de prueba con signo Wilcoxon para muestras relacionadas</i>	44

Lista de figuras

Figura 1. <i>Nivel de conducta agresiva en los niños durante pre test</i>	38
Figura 2. <i>Aplicación de talleres.</i>	40
Figura 3. <i>Nivel de conducta agresiva en los niños durante pos test</i>	41
Figura 4. <i>Determinar si los juegos tradicionales disminuirán las conductas agresivas</i>	42

Resumen

En este estudio se partió del problema ¿De qué manera los juegos tradicionales disminuirán las conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca- 2021? Al observarse niños con comportamientos inadecuados las cuales se pellizcan, muerden, se golpean, insultan, dificultad para relacionarse con los demás de la mejor manera posible. La investigación se propuso como objetivo determinar si los juegos tradicionales disminuirán las conductas agresivas de los niños de dicha institución. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, explicativa, de diseño pre experimental con pretest y postest en un solo grupo. El instrumento utilizado fue la guía de observación para medir su nivel de agresividad, tanto al inicio como al final de la aplicación de 10 talleres centradas en juegos tradicionales orientadas a disminuir las conductas agresivas. En los resultados se verificó que la mayoría de niños manifiestan un nivel alto de agresividad antes de aplicar la propuesta experimental (53%), situación que se revirtió después de su aplicación (el 80% de los niños desarrolló comportamientos adecuados). Asimismo, en la prueba de hipótesis se contrastó donde el valor de p (Sig. asintot) $p = 0.01$ ($p < 0,05$), lo que significa que el taller centrado en juegos tradicionales ayudó a disminuir las conductas agresivas en los niños que conforman el grupo experimental.

Palabras claves: agresividad, conducta, juegos tradicionales.

Abstract

This study started from the problem: How will traditional games reduce aggressive behaviors in four-year-old children of the Initial Educational Institution No. 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.? When observing children with inappropriate behaviors such as pinching, biting, hitting, insulting, difficulty relating to others in the best possible way. The objective of the research was to determine if traditional games will reduce the aggressive behaviors of the children of said institution. The study corresponds to a quantitative, explanatory research, with a pre-experimental design with pretest and posttest in a single group. The instrument used was the observation guide to measure their level of aggressiveness, both at the beginning and at the end of the application of 10 sessions focused on traditional games aimed at reducing aggressive behaviors. The results verified that the majority of children manifest a high level of aggressiveness before applying the experimental proposal (53%), a situation that was reversed after its application (80% of the children developed appropriate behaviors). Likewise, in the hypothesis test it was contrasted where the value of p (Sig. asymptot) $p= 0.01$ ($p < 0.05$), which means that the workshop focused on traditional games helped to reduce aggressive behaviors in children who They make up the experimental group.

Keywords: aggressiveness, behavior, games traditional.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los niños en sus primeros años de vida es posible que puedan manifestar comportamiento agresivo e inclusive imprescindible para sobrevivir. El problema surge cuando ese comportamiento se mantiene y se convierte en la manera de resolver sus conflictos, de llamar su atención (Jumbo, 2012). En ese sentido comportamiento agresivo en un inicio de nuestra vida son aceptables, pero cuando lo tenemos como hábito o persiste, es un problema.

Según Loza y Frisancho (2010), “El comportamiento agresivo es percibido como un problema por las consecuencias que podría generar tanto para el niño y su entorno; problema cuando no se puede controlar, todo para el niño es golpe, patadas, tira las cosas al suelo, etc”. En tal sentido un mal comportamiento que se da frecuentemente, sino es tratado a tiempo trae consecuencias desfavorables.

Asimismo, en un informe realizado en Argentina por El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF afirmó que entre un 12% y 14 % de niños sufren violencia verbal: gritos, burlas e insultos, el 10% sufren amenazas, un 32 % sufren rotura de sus útiles escolares, el 10 % han sufrido amenazas por parte de sus compañeros, mientras que un 8% han sido víctima de violencia social - exclusión y algo más de un 7% haber sido golpeados por sus pares. Con ello se pudo comprobar que existe comportamientos agresivos siendo necesario aplicar estrategias para contribuir a mejorar conductas inadecuadas.

Por otro lado, en Perú, Carmen Flores especialista de Convivencia Escolar del Minedu, mencionó que un 58.6 % son casos de violencia física, un 27.8% de violencia psicológica, así como también un 10% de violencia sexual. Sostuvo de igual forma que con el regreso a clases presenciales ha ido en aumento los casos de violencia. (El comercio, 2022)

Asimismo, en Perú, también se realizó un estudio referente, según Zeña (2020) nos afirmó que un elevado porcentaje de los niños están en un nivel alto de agresividad. A vista de ello se aplicó un taller basado en juegos tradicionales donde posteriormente se obtuvo resultados favorables pues los niños se ubicaron en un nivel bajo de agresividad. Se concluyó que el juego tradicional ayudó significativamente en la disminución de la agresividad.

Es preciso señalar que los juegos tradicionales son de suma importancia porque promueve capacidades para saber relacionarse con los demás. Durante la realización de juego el infante se instruye para así saber acatar su turno, reglas, como también aprende a tratar a los demás, incita el desenvolvimiento, posibilitando introducir lazos con la sociedad.

De igual manera a nivel local en la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, se observó niños con comportamientos inadecuados los cuales se pellizcan, muerden, se golpean, hablan palabras soeces, se burlan, etc. Todo lo antemencionado es un problema en los niños, que conlleva a plantearse los juegos tradicionales como estrategia para disminuir las conductas agresivas en los niños de nivel inicial.

Ante la realidad expuesta se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos tradicionales disminuirán las conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.?

Para dar la solución a la pregunta planteada se formuló el siguiente objetivo general: “Determinar si los juegos tradicionales disminuirán las conductas agresivas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.”. Asimismo, para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos: Identificar mediante un pre test el nivel de conductas agresivas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.”, ejecutar los juegos tradicionales como estrategia a través de talleres en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.” y analizar el resultado de la aplicación de los juegos tradicionales a través del post test, en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021”.

Teniendo en cuenta la importancia del estudio y por la relevancia que tiene se justificó: en el aspecto teórico; porque se elaboró de fuentes confiables y se dio a conocer los juegos tradicionales como estrategia que puedan aplicar las docentes a los niños de 4 años de educación inicial para mejora de las conductas agresivas. En el aspecto práctico la investigación tiene relevancia porque permitió determinar el nivel de agresividad que fueron evaluadas a través de la guía de observación con un pre test y post test, obteniéndose

resultados favorables para así mejorar dichos comportamientos. En el aspecto metodológico permitió el uso de técnicas e instrumentos de recolección de datos válidos, confiables, aplicándose el instrumento Guía de observación sobre juegos tradicionales como estrategia para disminuir las conductas agresivas.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Carrillo (2018) En su trabajo de investigación titulado: El juego como estrategia pedagógica para disminuir la agresividad en los niños del grado de transición, sede educativo Santa Marta del municipio de Pamplona- Colombia. Se presentó para optar el título profesional en educación. Tuvo como objetivo general diseñar estrategias pedagógicas a través del juego para disminuir comportamientos agresivos en niños de grado transición, sede educativa Santa Marta del municipio de Pamplona- Colombia. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo con un diseño Pre experimental. La población estuvo dada por 147 niños, se trabajó con una muestra de 18 niños del nivel inicial. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento el diario de campo. Se obtuvo como resultado que, en el pre test se pudo evidenciar que hubo situaciones de comportamientos agresivos y en el post test se pudo visualizar que se redujo en gran parte los comportamientos agresivos. Finalmente se concluyó que con la aplicación de la estrategia del juego se logró mejorar los comportamientos agresivos.

Tuaza y Cornejo (2019) En su tesis titulado: Los comportamientos agresivos y su influencia en el aprendizaje colaborativo de los niños de 4 años en el centro de educación

inicial “Academia Naval Almirante Illingworth” en la ciudad de Guayaquil, periodo lectivo 2018-2019, Guayaquil. Dicho trabajo se presentó para obtener el título de licenciada en educación inicial. Tuvo como objetivo general analizar la influencia de los comportamientos agresivos en el aprendizaje colaborativo de los niños de 4 años en el centro de educación inicial “Academia Naval Almirante Illingworth” en la ciudad de Guayaquil, periodo lectivo 2018-2019, Guayaquil. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo, nivel descriptivo con un enfoque mixto. La población está dada por 60 estudiantes en nivel inicial 4 años dividida en 3 paralelos, considerándose a su vez como muestra 8 niños del salón B-5 estudiantes, del salón C- 3 estudiantes y 2 docentes. Para el desarrollo de la investigación se utilizó 2 técnicas la encuesta que se realizó a las docentes y la Observación a los niños y para el recojo de la información se utilizó como instrumento la encuesta y la ficha de observación. Los resultados permitieron evidenciar que los niños observados expresan sus molestias o dificultades en el salón de clases, peor no mantienen un dialogo fluido con sus pares en los trabajos grupales, en su mayoría no comparten ni participan activamente, gritan, tiran los materiales y no acatan las indicaciones dadas por lo que los docentes prefieren actividades de manera individual. Se llegó a la conclusión que mostraron comportamientos agresivos en los niños de 4 años en el centro educación inicial “Academia Naval Almirante Illingworth” en la ciudad de Guayaquil.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Maldonado (2022) en su tesis titulado: Los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 289 de Succha, Aija, Huaraz, 2020. Para optar el título profesional en educación inicial. Tuvo como objetivo general demostrar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en los niños de 5 años. En la metodología fue de tipo estudio aplicada, nivel experimental con un diseño Pre experimental, la población estuvo dada por 17 niños teniendo a su vez como su muestra. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación. Se obtuvo como resultado en el pre test que un 47 % de los niños muestran conductas

agresivas y en el post test se mostró que un 47% de los niños disminuyeron sus comportamientos agresivos. Se llegó a la conclusión que la aplicación de los juegos cooperativos ayudó a reducir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I.N° 289 Succha.

Pulache (2022) Tesis titulada: Los cuentos infantiles para regular las conductas de agresividad durante la educación remota por Covid 19 en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 389 Ignacio Merino Piura – 2020. Tesis para optar el título profesional de Licenciado en educación inicial. Tuvo como objetivo general Determinar en qué medida los cuentos infantiles para regular las conductas de agresividad durante la educación remota por Covid 19 en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 389 Ignacio Merino. Dicha investigación fue de tipo cuantitativa, nivel aplicativo con un diseño Pre experimental. La población estuvo dada por 46 niños, se tuvo como muestra a 22 niños. La técnica que se usó fue la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados mostraron que los niños alcanzaron un nivel alto de agresividad (82%) y en el post test se mostraron que los niños en su mayoría (90%) disminuyeron significativamente a un nivel bajo de agresividad. De igual forma al comparar dichos resultados el pre y post test se tuvo un nivel de significancia (0.05) lo que afirma que los cuentos infantiles regularon significativamente las conductas de agresividad en los niños.

Pereda (2020) tesis titulado: Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir, Trujillo, 2019. Trabajo realizado para obtener el grado académico de doctorado en educación. Teniendo como objetivo general determinar si la aplicación de los juegos tradicionales mejora la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial – El Porvenir 2019. El estudio es de tipo cuantitativo, de diseño Cuasi experimental, cuya población fue de 50 estudiantes de 4 años de edad y a su vez la muestra es la misma, 25 forman parte grupo experimental y los otros 25 forman parte del grupo control. A los dos grupos se les aplico como técnica la observación y como instrumento un test de gestión de la convivencia, antes y después de iniciar la intervención

pedagógica, lo que tuvo una duración de aproximadamente 2 meses. Al término de lo aplicado se obtienen los resultados que demostraron nivel de significancia $p = 0,000$ menos que $p = 0,05$ ($p < \alpha$) por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa (H_1) confirmándose de este modo que juegos tradicionales mejora la convivencia escolar en los estudiantes de 4 años de educación inicial, El Porvenir 2019.

2.1.3. Antecedentes Locales o Regionales

Alvitez (2020) en su tesis titulada: “Reconociendo mis emociones” para disminuir la conducta agresiva en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 008- La Victoria. Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en educación inicial. Tuvo como objetivo general determinar la influencia del taller “Reconociendo mis emociones” en la mejora de autorregulación de la conducta de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 008 La Victoria. Dicha investigación fue de tipo cuantitativo, nivel aplicada con un diseño Pre experimental. Se tuvo una población y muestra de 25 niños. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Como resultado se tuvo que en el pre test un 80% de los estudiantes se encontraron en un nivel alto de agresividad y en el post test un 92% de los niños se ubicaron en un nivel bajo de agresividad, se pudo concluir que el taller reconociendo mis emociones ayudó a disminuir las conductas agresivas de los niños de tres años de la institución educativa inicial.

Zeña (2020) Trabajo titulado Juegos tradicionales para disminuir la agresividad en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 008- La Victoria, Chiclayo- 2020, Trabajo para obtener el título de licenciada en educación inicial. Tuvo como objetivo general determinar en qué medida los juegos tradicionales disminuye la agresividad en los niños de tres años, esta investigación se desarrolló con procedimientos metodológicos bajo un enfoque cuantitativo donde el diseño de la investigación es Pre experimental, se trabajó con una muestra de 26 niños, para obtener los resultados de dicha investigación se aplicó el pre test en la cual se evidenció que el 74% de la muestra presenta un nivel alto de agresividad y los resultados del post test fueron favorables ya que se logró un 88% de los niños están en

un nivel bajo de agresividad, se puede concluir que los juegos tradicionales disminuyeron significativamente la agresividad en los niños de tres años de la institución educativa inicial.

Garay (2018) trabajo de investigación titulada Juegos tradicionales para disminuir el comportamiento agresivo en niños de la Institución Educativa Inicial N°399- El Porvenir- Bambamarca, trabajo para optar el grado de bachiller en educación inicial. El objetivo fue determinar si la influencia de los juegos tradicionales disminuirá significativamente el comportamiento agresivo mediante el desarrollo de un plan de sesiones de aprendizaje en los niños de la Institución Educativa Inicial N°399, El Porvenir- Bambamarca, 2017. Tipo de investigación explicativa, diseño Pre experimental, es decir el diseño Pre y Post- Test. Población de un total de 12 alumnos, para dicha investigación se usó la técnica: La observación y como instrumento la Guía de observación. Al finalizar dicha investigación se llegó a determinar que el nivel de comportamiento agresivo en los niños de la Institución Educativa Inicial N°399- El Porvenir- Bambamarca, antes de la propuesta del juego tradicional como estrategia era demasiado alto y después de aplicar la propuesta de los juegos tradicionales como estrategia para disminuir el comportamiento agresivo evidenció que ésta iba disminuyendo de manera satisfactoria. En la cual se concluye que hacer el uso de los juegos tradicionales como estrategia ayudó a disminuir dichos comportamientos agresivos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Conductas agresivas.

Según Zaczek (2002) “Agresividad trata de una persona antipática, malvada y que quiere hacer daño que es violento, etc” (p. 17). En este sentido conductas agresivas son comportamientos negativos que solo causan daño. Se puede decir que una conducta es el conjunto de comportamientos observables del ser humano.

Al hombre se le determina por su manera de cómo es su conducta. El entendimiento de los otros no se da de manera directa como lo es el discernimiento de uno mismo. Yo no puedo visualizar de forma directa el razonar, evocar, regocijar o el acongojarse de otra persona. A su vez pueden darse cuenta de cómo vive mediante su rostro, ademanes, hechos y de su forma de expresarse. El cúmulo de todas esas declaraciones externas forman la conducta o comportamiento (Salinas, 1987)

A su vez Mesonero (1995), tiene a considerar “la conducta como función de las condiciones de los estímulos por una parte y a las características del organismo por otro”

(p.54). En otras palabras, el comportamiento está en función de la situación actual y de todas las experiencias anteriores. Asimismo, el comportamiento este dado por conducta, función, estímulo, características, concluyendo que la conducta es resultado de un complejo de factores somáticos psíquicos y socioculturales, todos ellos en interacción.

2.2.1.1. Teoría del comportamiento agresivo.

Las teorías que aclara sobre el origen de las conductas agresivas en el individuo son variadas y se exponen para entender de la mejor manera las conductas inadecuadas. Manifiestan que hay dos teorías que hacen mención del origen del comportamiento agresivo, la innatista o activa y ambientales o reactivas. La teoría innatista declara que la agresividad es un factor propio del ser humano que se despliega para poder adaptarse a su alrededor, en otras palabras esta teoría manifiesta al comportamiento agresivo desde el punto de vista real y primordial que contribuye al crecimiento del ser humano. A su vez la teoría ambiental se resalta por el medio ambiente y su influencia de su desarrollo de formación del comportamiento del ser humano. Según indicado por (Iparraguirre et al, 2023)

Asimismo hay teorías como la de Bandura, refiere que el ser humano relaciona los comportamientos agresivos de otros individuos luego de observar, asegurar, retribuir. Dicha hipótesis insiste que a través de lo exterior se aprende los comportamientos impetuosos

siendo oportuno lo acometido en causar perjuicios tanto perceptible o palpable, pero en cambio hay seres que no acometen con un fin de solo agredir, sino que lo hacen con la finalidad de defenderse. (Bandura y Walters, 1974).

2.2.1.2. Tipos de conductas agresivas :

Los tipos de conductas que se dan. Según Buss (1961) “los tipos de las conductas agresivas en la infancia que se dan es agresión física y la agresión verbal” (p.17). Asimismo, agresión física es aquel que se da través de ataques, golpes, empujones, pateas, muerde dirigidos a diferentes partes del cuerpo (brazos, piernas, dientes, entre otros.) o por ejemplo de armas (cuchillos, revolver, entre otros) con el fin de herir o perjudicar a otras personas. En ese sentido las agresiones físicas son aquellas que se dan en cualquier parte del cuerpo hechas por golpes o por cualquier objeto que causen daño. A su vez agresión verbal implica discusiones, gritos y alaridos; con un contenido de amenazas insultos y de burlas en exceso. Está dada por la manera inadecuada de defender un punto de vista que muchas veces hacen uso de humillaciones y desprecios. A su vez agresividad verbal, es un tipo de violencia disfrazada, sutilmente, que no deja huellas físicas, pero, sí secuelas psicológicas que dañan el equilibrio emocional de las personas.

2.2.1.3. Factores que favorecen la conducta agresiva:

La familia es modelo hacia sus hijos, pero sin embargo se dan conflictos conyugales, los progenitores son autoritarios, no brindan cariño ni tampoco dan apoyo a sus menores, dichas actitudes producen en el infante aislamientos, sienten que no son entendidos, posteriormente trae consecuencias en lo que el niño empieza desahogarse y rebate con agresividad hacia los demás. Según García y Freire (2008), “La familia es el primer entorno en que el niño adquiere normas de conducta y de convivencia en el que se va formando su personalidad y por tanto es fundamental para su ajuste personal, escolar y social” (p.134).

Asimismo, Torre (2001) “las conductas agresivas que se producen entre los miembros de una familia sirven de modelo y entrenamiento para la conducta agresiva que niños y jóvenes exhiben en otros ambientes” (p. 149).

Muchas veces al infante se le deja que visualicen programas televisivos (películas, dibujos animados) y que en ocasiones tienen contenidos agresivos es ahí que el niño capta dichos comportamientos y trascienden de una u otra forma en los pensamientos del niño.

Asimismo, el que ve programas televisivos violentos de igual modo serán violentos, imitan lo que ven lo adhieren como algo normal. Según Orozco (1994), “La televisión tiene efectos en los niños” (p.15).

Según García y Freire (2008), “Entre los factores escolares que favorecen el comportamiento agresivo están las políticas educativas que no sancionan adecuadamente, ausencia de valores, estereotipos, diversidad, problemática del profesorado” (p.136). Para este autor dichos factores antemencionados generan comportamientos inadecuados.

2.2.1.4. Comportamiento en la primera infancia.

En el momento cuando un bebé tiene su nacimiento exclusivamente se encuentra inquieto por su propio menester. Sólo para él es existente su persona, posee necesidad corporal, emociones fisionómicas y entendimiento. No se vincula con los demás de una manera cariñosa, sino que los ve de una manera mental según su plan que él requiere para subsistir. Al venir al mundo su movimiento se asemeja a violencia.

Al año de vida, él bebé inicia a presentar violencia instrumental dirigida hacia los demás, iniciando a exigir con respecto a su entorno. Su eje de interés inicia a movilizarse direccionado a las cosas de su contexto, mira las cosas como parte suya, cualquier que procure trasladar cualquier juego es mirado con intimidación a su persona está consecuencia es una detonación de ataque violento. Esta manifestación con otras características humanas, insiste en toda su vida en distintas maneras. Después que un bebé se aproxima a su quinto o sexto año de vida, modifican sus cualidades de su violencia. Resulta menos probable que intente la violencia física para lograr su objeto y reaccionará sólo si piensa que está siendo atacado de modo intencionado. En los años de educación inicial se vuelve diestro en percibir las intenciones de quienes los rodea. La intención negativa de otra persona es lo que puede desencadenar su agresividad. Así es como los niños muestran su agresividad en sus primeros años. (Train, 2004).

2.2.1.5 Conducta agresiva en educación inicial.

La conducta impetuosa en el nivel inicial es primordial que corresponde al crecimiento del niño y la consideración no puede estar limitado a su atención y protección, ni tampoco a la interrelación con los demás.

Asimismo, Sandoval (2004) manifiesta que: “para estudiar el comportamiento agresivo en los niños de nivel inicial frente al aumento del comportamiento a futuro, se tendrá en consideración los subsecuentes componentes”

-Que el cariño que se tenga hijos con padres puede darse la posibilidad de terminar, por consiguiente, sea el principio de una desilusión en el niño en un futuro no muy lejano.

-El comportamiento de los padres influye como modelo a seguir conllevando en el infante una decepción y a su vez incrementa en el niño conductas negativas.

-Cual sea el soporte, ayuda o consentimiento de los padres hacia sus menores hijos implantara en ellos que aprovechen sus peticiones. Según Leiva(2017) manifiesta que” en el ambiente escolar se da una serie de comportamientos agresivos, entre los compañeros, pero que no compromete a los docentes, sino que se da a nivel de relaciones entre el grupo de iguales”(p. 45). En este aspecto en su mayoría una conducta indeseable se da en un sitio donde no hay una vigilancia de un adulto dado en una recreación libre, etc.

Del mismo modo Ortega et al (2007)“ los conflictos que en ocasiones parecen sin importancia, cuando no se resuelven derivan en un clima deterioro que pueden dar paso a episodios de violencia en los centros educativos” (p.6). En ese sentido si hay niños agresivos, el aula se tornará un ambiente inadecuado.

2.2.1.6. Desarrollo social - niños de 4 años.

Al hablar de desarrollo social no es una tarea tan fácil, por consiguiente, el carácter del menor no se da así por querer darse, está dada por ese trato que tiene con los demás, el medio que lo rodea. Delval (2014) plantea que “el niño necesita de los demás” es un individuo que necesita la existencia de otros seres para su crecimiento. Asimismo hace que esa comparecencia estipule su manera de comportarse con los demás. Asimismo, el desenvolvimiento que tiene el infante con los demás es un cimiento hacia su forma de actuar. En sus primeros años de vida, los primeros en socializarse con sus hijos son los padres, después tiene conexión con sus amigos de estudio, docentes, etc. Según Morris et al (2001) “las relaciones más importantes del niño son con sus padres y con otras personas que lo cuidan. Su mundo social se expande cuando comienza a asistir a la escuela” (p.370)

La enseñanza no implica transformación solo única de aptitudes sino también en el aspecto de su propio evolucionar. En el transcurso del tiempo el infante repite y se acopla a un trato más amplio con los demás, debido a este evolucionar hay amigos de estudios que se

cambian de grupo para así ser integrante audaz del nuevo grupo, siendo capaz de solidarizarse, rehusar ataques ofensivos como también someter a su conveniente accionar. El trato con los demás coopera al desenvolvimiento. “Los compañeros son agentes principales de socialización y de la adquisición de experiencias que determinaran la vida posterior” Por otro lado, Bezares (2020) manifiesta que el desarrollo social “es una fase de aproximación e interacción que un sujeto realiza con otra persona.” El relacionarse con los demás nos induce a formar parte de la colectividad de la que convivimos asimilando su fe, reglas, principios, etc. Cómo también la socialización implica unificarse, vincularse con los demás y a su vez mostrar respeto por sus reglas y creencias.

2.2.2. Juegos tradicionales.

Al hablar de juegos tradicionales nos conlleva a acciones que se dan desde muchísimo tiempo atrás que se van propagando de descendencia a descendencia. Según Viñas (2021),” nos referimos a juegos tradicionales aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación siendo trasmitidos de abuelos a padres y de padres hijos y así sucesivamente” (p.4). A su vez son juegos que coexisten de tiempos atrás que además no están en ningún libro, ni se puede adquirir.

Asimismo, Saco et al (2021), “juego tradicional es ante todo un juego, juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación, casi de siempre de forma oral, aunque en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita” (p.25) En tal sentido estos juegos han sido transmitidos de manera oral y recientemente escrita.

2.2.2.1. Los juegos tradicionales en el nivel educativo.

Según Lavega (2006) manifiesta que:

Aprende a ser respetuosos con los demás por lo tanto el juego tradicional “se trata de estimular iniciativas que fomenten el diálogo, el respeto y la convivencia entre las personas” (p.63). Si la condición es libre, incluso se puede proceder basados a estos temas motivando hábitos en las que concuerden tanto individuos de diferentes años (descendencia), clase (varón- mujer) y cualidades colectivas.

Compartir experiencias optimas con otras personas, “al participar de un juego, las reglas, los pactos y los símbolos cobran vida orientando a los protagonistas a tener una imagen global de la red de relaciones sociales que van a vivenciar”(p.65) ¿Quién es mi camarada? ¿quién es mi competidor? ¿dispongo oponente o debo confrontar a diferentes individuos? ¿con alguien puedo tratar algún acuerdo?, son modelos de interrogantes que dan origen a vínculos y figuras representativos diferente a sus personajes. Si este concepto general del juego se agrupa a un desafío cautivador, habremos asegurado momentos educativos unido a coexistir excelentes habilidades.

A su vez menciona que “los juegos tradicionales con uso de material constituyen aspecto socializador de primer orden” (p.67).

2.2.2.2. Tipos de juegos tradicionales.

Los juegos que se dan equipo facilita el buen trato hacia los demás, la incorporación colectiva y el desarrollo de ser sociable. Los entretenimientos considerados, juegos de cooperación, juegos de reglas.

Juegos de cooperación, según Edo, M.et al (2016) el autor nos dice que “son juegos en los que se requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común” (p.10)

Asimismo, son juegos de colaboración en tanto incentivan buena comunicación con los demás en las cuales los integrantes del equipo se apoyan colaborativamente para aportar a un mismo fin. Estos juegos están basados con la intención reconocerse, contribuir, conlleva una marca más en la sucesión de incrementar la aptitud del ser para contribuir y solidarizarse (Garaigorboil y Fagoaga,2000).

Al realizar los juegos de cooperación favorece al niño(a) en:

- Confianza así mismo.
- Adaptarse al resto de personas.
- Conocer y aceptar el comportamiento del resto,
- Facultad para modificar el comportamiento de los otros.
- Saber entendernos a nosotros mismos y a los demás.
- Superar penas, faltas.
- Saber confrontarse con los otros.
- Dialogar amablemente con los demás.

De igual modo Edo, M. et al (2016) plantea que juegos de reglas: “son actividades socialmente transmitidas, que sacralizan, un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer”. Son juegos que favorecen:

- interacción social.
- ayuda a dominar la agresividad
- aumenta mensajes positivos disminuyéndola comunicación negativa.
- posibilita que en el salón de clase incrementa un ámbito adecuado y favorable.

Tenemos juegos tradicionales como el lobo, el escondite a lo que los infantes de cuatro o cinco años ya pueden empezar a jugar. A continuación, algunos juegos

Las escondidas.

A los infantes les gusta dicha diversión, uno de los partícipes tiene que cerrar los ojos pegado a la pared a la vez ir contando los números hasta una cierta cantidad, entre tanto el resto de los infantes deberán esconderse. Luego se les informa que se iniciara a buscar a los niños que se ocultaron. Si llegase a hallar algunos de los infantes se le toca para separarlo del juego e ir buscando a los demás. Esta diversión se da por terminado cuando se haya logrado eliminar a todos los participantes del juego.

El globo

Este juego se realiza distribuyéndose a los niños en el espacio del juego, donde un niño lanzará un globo al aire, donde se tratará que el globo no toque el piso y si esto sucede la persona que hizo caer el globo se sentaría.

La gallinita

Como jugar a la gallinita ciega con los niños, se elige a l niño que será quien lleve la venda, esa persona será quien represente la gallinita ciega y será quien encuentre al resto de niños, teniendo elegido al niño se debe poner el pañuelo en los ojos de tal manera que no pueda ver. En dicho juego se inicia cantado un verso: gallinita, gallinita ¿que se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal. Luego se procede a dar vueltas y se debe buscar a los demás niños. Asimismo, el resto de niños antes de iniciar el juego se deben colocar en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidas de las manos, la gallinita ciega debe coger a algún niño y adivinar quién es.

El Rey Manda

Tiene como meta dar órdenes sin ser engañado. Todos los niños se paran frente al líder para así oír los mandatos, solo se debe hacer lo que el niño ordena ya que este sea el rey que manda, por ejemplo, rey ordena que levantes un brazo, si un niño no hace a lo que se le pide es eliminado del juego.

Tumba latas

Es un juego de regla, para este juego se utilizará latas, pelota de trapo, las latas se tienen que ordenar en forma de una pirámide, la cual consta de cuatro latas en la base, tres encima y finalmente una lata. La pelota se lanzará sobre las latas, pero desde la línea marcada con la finalidad de derribar la lata, si lograrse derribar, el niño que este con la pelota tendrá que lanzar la pelota sobre el cuerpo del otro tratando de quemarlo y a la vez no dejarlo que arme nuevamente la torre.

2.2.2.3. El juego.

Según Vásquez (2011), “El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes en muchas ocasiones incluso como herramienta educativa. El juego es una actividad inherente al ser humano” (p.5). En tal sentido el juego es algo que ya lo tenemos dentro de uno mismo, siendo para el disfrute de quienes lo realizan.

Asimismo, Bañeres (2008), “el juego es un importante instrumento de socialización y comunicación, es una de los caminos por las cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenece” (p.16). A su vez el juego permite relacionarnos con los demás.

De igual modo Edo et al (2016) define al juego como: “un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos” (p.18). En ese sentido, mediante el juego se aprende a resolver conflictos siendo ahí que el infante lo soluciona para poder jugar.

Asimismo, Gallardo (2018) manifiesta que “El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas, su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia”. En tal sentido mediante la realización del juego el infante aprende a tener posturas inequívocas.

2.2.2.4. El juego en la infancia.

Dada esta fase llamada “primera infancia” el infante se manifiesta esencialmente por medio del juego. El infante juega, divierte y se alegra, sin embargo, este movimiento trae por consiguiente que el infante adquiera las destrezas, virtudes e ideales primordiales en el transcurso de su desarrollo.

Este entretenimiento alcanza un amplio aprecio en la psicopedagogía dado que en los infantes es de suma importancia en el desarrollo de su proceso y formación. (Vásquez, 2011). Además, se dice también que “el juego en compañía de otros niños favorece la sociabilidad y representa una valiosa forma de transmisión de valores como: la cooperación, la solidaridad, el respeto y el afán de superación. Estimula en los niños pautas de comportamiento social”. (pp 17-18)

2.2.2.5. El juego en relación al ámbito social.

Durante la niñez, jugar es el inicio para saber socializarse. Según LLeixa et al (2002) “ El juego ayuda al niño a salir de su egocentrismo, a tomar en consideración el punto de vista del otro. El juego provoca el encuentro en el otro, se revela como una primera forma de mundo social.” (pág. 125). En tal sentido el juego es de sumo interés para relacionarse, instaurar conexiones de afecto con los demás. Ayudando de esta manera al incremento de una vida social como también de intercambiar distintas posiciones, impulsando al crecimiento ético, percibiendo emociones, posturas y conductas adecuadas, engrandece la intervención en el grupo, enriqueciendo el ambiente colectivo, debilita los comportamientos inadecuados, aumenta el proceder de conductas solidarias y eficaces.

A su vez este mismo autor menciona que: “Mediante el juego, los niños aprenden, porque consiguen nuevas experiencias, tienen la oportunidad de cometer aciertos o errores, de poner en funcionamiento diversos conocimientos, de buscar soluciones a los diferentes problemas, etc”.

Por medio del juego el infante se prepara ya que adquiere nuevas prácticas tienen la ocasión de incurrir aciertos o equivocaciones, de poner en marcha el entendimiento inquirir resolución a los distintos incidentes que se presenten, etc.

Es decisivo que el juego es una acción amena, incita el placer, la autonomía, el amor propio. Favorece la autoconciencia, en otras palabras, el crecimiento de uno mismo. Durante el juego los infantes perciben emociones, posturas y conductas distintas a ellos. De esta forma alcanzan encontrar sus respuestas y manera de comportarse ante una postura.

Como también se acorta comportamientos inadecuados como el ser agresivos, estados de ansiedad, aumenta las conductas solidarias y asertivas.

2.2.2.6. El juego y su relación con los comportamientos agresivos.

El juego posibilita a los infantes a encontrar recientes aspectos de su intuición en dar nuevas opciones para así dar solución a cualquier dificultad, oposiciones propias, fomentar distintos estilos de entendimiento y favoreciendo a tener nuevos comportamientos

Se dice que el juego es el espacio en el cual los infantes captan conductas adecuadas ya que es un método exterior complicado de normas. Dichas normas se manifiestan progresivamente durante el desarrollo del juego de los infantes. Asimismo, Pinza (2010) “el juego tradicional es de suma importancia estimula el aprendizaje permitiendo al estudiante desarrollar habilidades, capacidades intelectuales, destrezas, creatividad, liderazgo, respeto a la igualdad, cultiva valores de respeto” (p.28). Por esta razón juegos tradicionales son de sumo interés ya que ayuda al niño a promover méritos de imaginación, como también se direcciona en el quehacer del maestro, asimismo origina variaciones en su proceder.

A partir de temprana edad es necesario dar posiciones para afianzar el desarrollo de incorporaciones por ello que sus vivencias seas ciertas, para así no tener más después niños con conductas agresivas y que además le sea difícil incorporarse a la sociedad. Además, se les debe ofrecer apoyo afectuoso para así prevenir modelos de conductas inadecuadas como también no dañe su carácter en formación, imposibilitándole una adecuada acomodación en su desarrollo ante la sociedad.

2.3. Hipótesis

Ha. La aplicación de juegos tradicionales como estrategia ayudará a disminuir las conductas agresivas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.

Ho. La aplicación de juegos tradicionales como estrategia no ayudará a disminuir las conductas agresivas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación

El estudio usó la metodología de tipo cuantitativa. Según Hernández y Mendoza (2018), “cuantitativo del latín quantitas, se vincula a conteo numérico y métodos matemáticos” (p.5). Se recogió datos para expresarlos numéricamente.

Asimismo, el estudio respondió a un nivel explicativo, debido a que existe una causa efecto. Hernández et al (2014) afirma que están direccionadas a objetar por el origen de los acontecimientos y hechos. Así como su renombre lo dice, se concentra en exponer por que sucede un hecho y en que circunstancia se presenta o debido a que se vincula ambas variables.

Del mismo modo se consideró el diseño pre experimental que se conoce como diseño de pre prueba / post prueba. Según Corral de Franco y Corral Muñoz (2019) “diseño experimental, un solo grupo (grupo intacto), grupo experimental” (p.35). A un grupo se le aplicó una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administró el tratamiento y finalmente se le aplicó una prueba posterior al estímulo. Este diseño implica un seguimiento del grupo.

Este diseño se diagrama así:

G. E: O₁.....X..... O₂

G.E: 15 niños del aula de 4 años.

O₁: Prueba (Pre test)

X : juegos tradicionales.

O₂: Prueba (Post test)

3.2. Población y muestra:

El universo constituye el objeto de la investigación, es el centro del estudio, de ella es de donde se recogerá la información requerida para el estudio. Según Pineda et al (1994) “conjunto de individuos u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación” (p.108).

Para esta investigación, la población estuvo conformada por 15 niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca.

Con relación a la muestra en este caso la presente investigación estuvo conformada por toda la población, 15 niños del aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe del caserío de Racarrumy, del distrito de Llama, provincia Chota del departamento de Cajamarca. Según Hernández y Mendoza (2018), “una muestra es un subconjunto de la población o universo que te interesa, sobre la cuál se recolectarán los datos pertinentes y deberá ser representativa de dicha población” (p.196). La cual se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 1. Muestra de estudio, niños de 4 años

Institución Educativa	Aula	N° de niños/estudiantes	
		Hombres	Mujeres
N° 500 Virgen de Guadalupe	4 años	7	8
	Total	7	8

Fuente: Nómina de matrícula 2021

En esta investigación el tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia, porque se eligió una muestra de modo directo que fue el aula de 4 años de edad de la institución educativa ante mencionada. Según Ríos (2020) “la selección de unidades depende de la decisión del investigador” (P.96)

Se consideraron criterios de inclusión, como:

- Estudiantes matriculados de 4 años de educación inicial de la I.E.I. N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca.
- Los niños cuyos padres de familia firmaron el consentimiento para que sus hijos participen en esta investigación.

Y criterios de exclusión, como

- Estudiantes que no asisten regularmente a clases.

3.3 Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: Juegos tradicionales

Según Viñas (2021),” nos referimos a juegos tradicionales aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente” (p.4). Aquellos juegos que viene de tiempo atrás.

Variable dependiente: Conducta agresivas.

Según Zaczyk (2002) “Agresividad trata de una persona antipática, malvada y que quiere hacer daño que es violento, etc” (p. 17). En este sentido conductas agresivas son comportamientos negativos que solo causan daño. Se puede decir que una conducta es el conjunto de comportamientos observables del ser humano.

Tabla 2. Cuadro de operacionalización de variables de estudio

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
V.I. Juegos tradicionales	Juegos tradicionales, es un juego que facilitará a los niños la incorporación colectiva y el desarrollo de ser sociable, será medida a través de juegos cooperativos y juegos de reglas, mediante la guía de observación.	Juego cooperativo	El globo ! Que no caiga la pelota!	- Se une a sus compañeros para realizar juegos. - Muestra respeto por sus compañeros. -Es sociable con los compañeros. - Ayuda a sus compañeros durante el juego. -Trata amablemente al compañero.	Ordinal	Si A veces No
		Juego de reglas.	Rey manda.	-Respeto las reglas dadas por sus compañeros. - Propone reglas en el momento de jugar		

			Las escondidas	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus propios límites. - Tiene paciencia al esperar su turno. - Responde de la mejor manera. 		
V.D. Conductas agresivas	Conducta agresiva es un comportamiento inadecuado será evaluado mediante la conducta agresiva física. y verbal, a través de la guía de observación.	Física	<p>Conducta violenta.</p> <p>-Violencia directa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si alguien le agrede responde de la misma manera - Golpea a sus compañeros cuando no es incluido en alguna actividad. - Muerde a sus compañeros - Empuja a sus compañero para mostrar su incomodidad. - Utiliza algún objeto para agredir a sus compañeros 	Ordinal	<p>Si</p> <p>Aveces</p> <p>No</p>

		Verbal	Violencia indirecta	<ul style="list-style-type: none"> -Insulta a sus compañeros. -Se burla del compañero cuando se equivoca. - Le pone apodos a sus compañeros. - Grita cuando no esta de acuerdo con sus compañeros. - Amenaza a sus compañeros cuando no lo hacen caso. 		
--	--	--------	---------------------	---	--	--

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:

En la investigación la técnica que se empleó fue la observación, de esta manera registrar los hechos a través del instrumento la guía de observación. Según Campos y Lule (2012) plantea que: La técnica de observar es un medio de apoyo a la recopilación de datos e indagación y que está basado en emplear los sentidos y el razonamiento para así obtener un estudio más preciso en lo que concierne a los sucesos y la existencia que forma la materia de investigación. Esta técnica me permitió observar la conducta de la muestra a estudiar de ello tuve la información necesaria para registrarla y después analizarla.

Asimismo, se utilizó como instrumento una guía de observación con la finalidad de medir las conductas agresivas, dichos instrumentos estuvieron compuestos por un total de 10 ítems cada uno, el instrumento de la variable dependiente se dividió en dos dimensiones, 5 ítems fueron de la dimensión física, 5 ítems de la dimensión verbal y la variable independiente con 5 ítems en la dimensión juegos cooperativos, 5 ítems en la dimensión juego de reglas. Con el propósito de evaluar el nivel de las conductas agresivas en los niños de 4 años.

El instrumento estuvo dado por valoración o criterios los cuales tienen un puntaje específico. La valoración se divide en tres: Si (2), A veces (1), No (0), con los puntajes obtenidos se consiguió medir el nivel de conductas agresivas, con ello se logró que los niños obtengan nivel alto, medio y bajo.

Validez

Según Hernández et al. (2010) la validez de un instrumento hace referencia al “grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide” (p.201).

Para esta investigación el proceso de validación se realizó por juicios de expertos, para ello los instrumentos de investigación fueron sometidos a evaluación de cuatro expertos especialistas en psicología con grado de maestría. Estos expertos evaluarán el instrumento denominado: Guía de observación para evaluar el nivel de conductas agresivas en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca., y Guía de observación para constatar si los juegos tradicionales ayudan

a disminuir las conductas agresivas en niños y niñas de 4 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, elaborado para medir las variables conductas agresivas - juegos tradicionales utilizando criterios específicos como relevancia, pertinencia y claridad.

Confiabilidad

La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere a “grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (Gómez. 2006, p. 122). Para medir la confiabilidad del instrumento se aplicó a un grupo de estudiantes y se calculó el coeficiente a través de la prueba de Alfa de Crombach.

Se evaluó el instrumento a través de una prueba piloto, empleando el coeficiente Alfa de Crombach alcanzando un valor de 0.80, la cual se determinó su confiabilidad para medir el nivel de conductas agresivas.

Asimismo, se obtuvo un valor de 0.71 la cual determinó su confiabilidad del instrumento a evaluar si los juegos tradicionales ayudan a disminuir las conductas agresivas. Finalmente, dichos instrumentos fueron aplicados al ser confiables.

3.5 Método de análisis de datos.

El recojo de información se inició solicitando autorización al Director (a) de la Institución Educativa para realizar la investigación. Al otorgarse el permiso solicitado por parte de la institución, se procedió con el permiso de los padres de familia para que los alumnos formen parte de esta investigación, lo cual se realizó a través de la firma de consentimiento informado.

La información se recogió en dos momentos: El primero (pre test) que ocurrió mediante la aplicación del instrumento Guía de observación para medir como se encontraban los niños antes de la intervención programada. Posteriormente, se realizó 10 talleres en la que se llevó a cabo con la finalidad si los juegos tradicionales mejoran la conducta agresiva. El segundo momento del recojo de información, ocurrió después de haber desarrollado la intervención juegos tradicionales como estrategia, también se aplicó el instrumento, la cual determinó el nivel de conducta agresiva.

Para el análisis de los datos recogidos en este estudio realizado se utilizó diferentes programas que permitan procesar y analizar los datos recolectados, como el Microsoft Excel y el SPSS versión 27. Se describen a continuación algunas técnicas a usar:

-Estadística descriptiva: Esta estadística permitirá realizar el recuento, resumen y análisis de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento a la muestra del estudio. Con ella se podrá presentar una visión general de la distribución de los datos y las tendencias observadas en la variable a través de las tablas y figuras.

-Estadística inferencial esto nos permitirá comparar la hipótesis de la investigación dada por la prueba Wilcoxon, que fue utilizada para comparar el rango medio de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas y contrastar la hipótesis.

3.6. Aspectos Éticos:

El presente proyecto de investigación se realizó mediante los principios éticos que rigen las actividades de investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote y que se encuentran consignados en el Reglamento de Integridad Científica en la Investigación V001 (ULADECH, 2023): |

a. **Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:** su dignidad, privacidad y diversidad cultural. Se buscó proteger la identidad y seguridad de aquellos estudiantes que participaron de esta investigación, respetando el derecho a la privacidad para ocultar sus apellidos y nombres, reemplazándoles con un código.

b. **Libre participación por propia voluntad:** Se le brindó a la persona, todo tipo de información recopilada de manera veraz y confiable, así como se respetó la decisión del estudiante que participó en este trabajo de investigación.

c. **Beneficencia, no maleficencia:** Se buscó mantener la seguridad de las personas participantes de la investigación, por tal razón se cumplió ciertas reglas de manera general, no causando daño, disminuyó los posibles efectos adversos y se aprovechó al máximo los beneficios.

d. **Integridad y honestidad:** Este principio garantizó la veracidad, objetividad imparcialidad y transparencia de todo el proceso de la investigación.

e. **Justicia:** Se ejerció a través de juicios razonables y ponderables que permitió la toma de precauciones y limitó los sesgos, así también, el trato equitativo con todos los participantes.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados

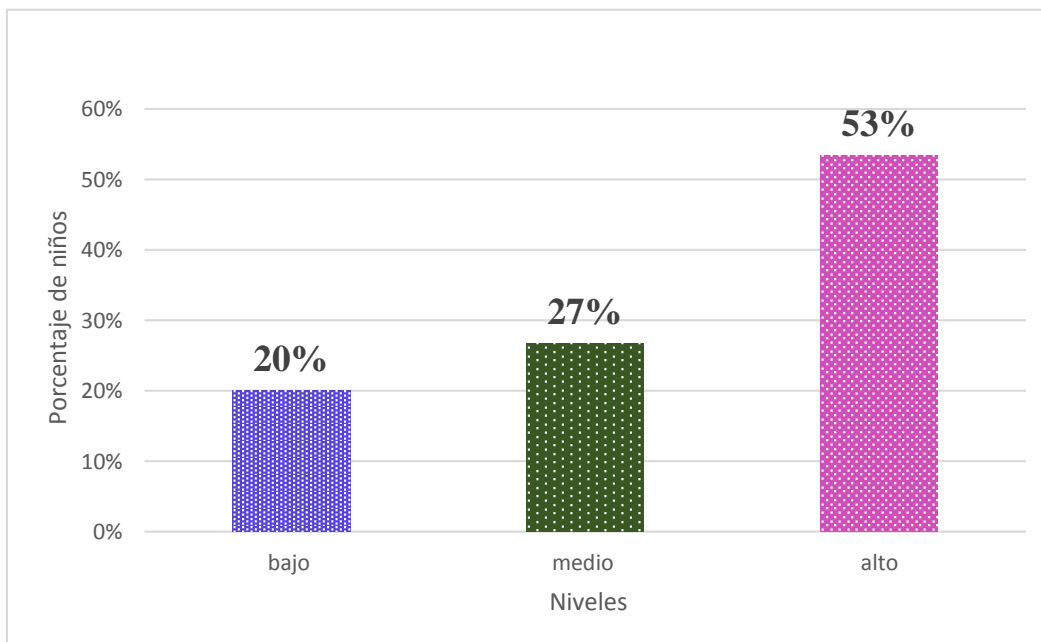
Objetivo específico 1. Identificar mediante un pre test el nivel de las conductas agresivas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.

Tabla 3. Nivel de conducta agresiva en los niños durante el pre test

Niveles	f	Conducta agresiva antes de aplicar el taller
Bajo	3	20%
Medio	4	27%
Alto	8	53%
Total	15	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de 4 años de la I.E. I .N°500.

Figura 1. Nivel de conducta agresiva en los niños durante el pre test



Fuente de tabla 3.

En la tabla 3, figura 1 se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de conductas agresivas que presentan los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Llama antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia, se obtuvo el 53% en nivel alto. Por ello se concluye que los niños presentan conductas agresivas tanto físico y verbal.

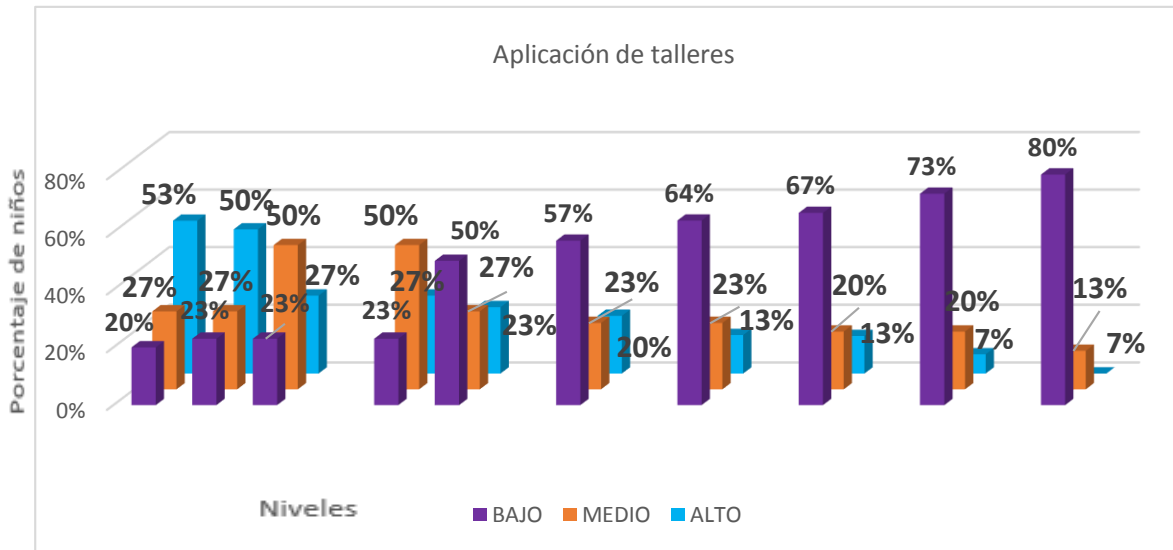
Objetivo específico 2. Ejecutar los juegos tradicionales como estrategia a través de talleres a los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.

Tabla 4. Aplicación de sesiones

NIVELES	Taller 01		Taller 02		Taller 03		Taller 04		Taller 05		Taller 06		Taller 07		Taller 08		Taller 09		Taller 10	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	3	20%	4	23%	4	23%	4	23%	6	50%	8	57%	9	64%	10	67%	11	73%	12	80%
Medio	5	27%	5	27%	6	50%	6	50%	5	27%	4	23%	4	23%	3	20%	3	20%	2	13%
Alto	7	53%	6	50%	5	27%	5	27%	4	23%	3	20%	2	13%	2	13%	1	7%	1	7%
TOTAL	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de 4 años de la I.E. I .N°500.

Figura 2. Aplicación de talleres



Fuente de tabla 4.

En la tabla 4, figura 2 se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del taller donde se evaluó el nivel de conductas agresivas que presentan los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Llama durante la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia, se observa que en el primer taller 53% se encuentra en el nivel alto y el 20% en el nivel bajo, evidenciándose posteriormente que en la ultimo taller un 7% se ubicaron en un nivel alto mientras que el 80% se ubicó en un nivel bajo. Se puede concluir que conforme se iba aplicando los talleres los niños iban disminuyendo dichos comportamientos agresivos.

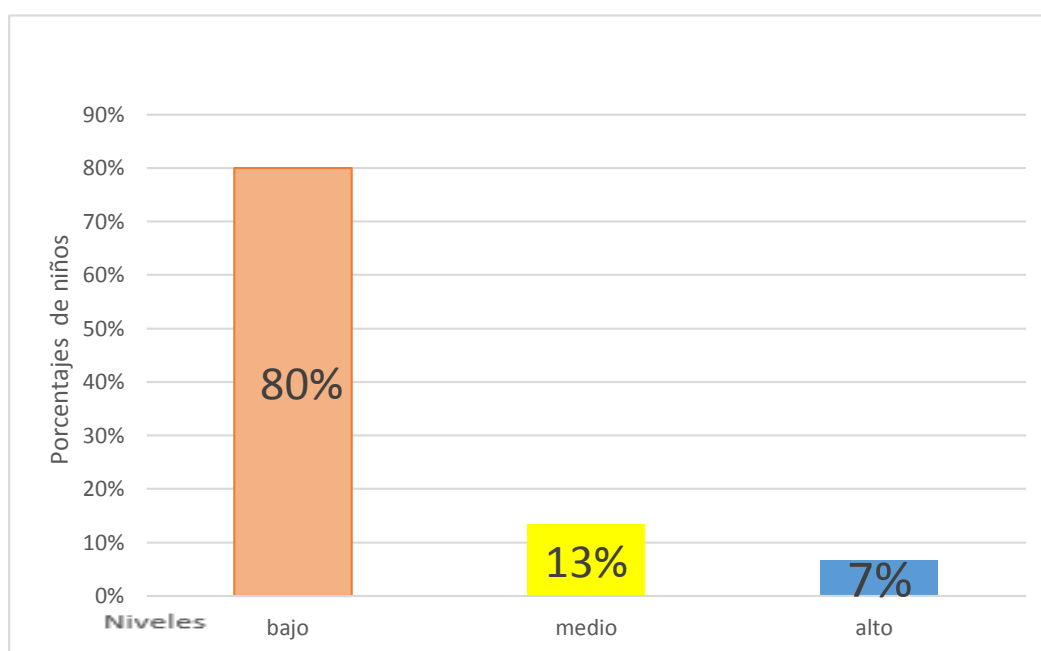
Objetivo específico 3. Analizar el resultado de la aplicación de los juegos tradicionales a través del post test en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.

Tabla 5. Nivel de la conducta agresivas en los niños durante el post test.

Niveles	f	Conducta agresiva después aplicar el taller
Bajo	12	80%
Medio	2	13%
Alto	1	7%
Total	15	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de 4 años de la I.E. I .N°500.

Figura 3. Nivel de la conducta agresivas en los niños durante el post test.



Fuente de tabla 6.

En la tabla 5, figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del post test, donde se evaluó el nivel de las conductas agresivas que presentan los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Llama después de

la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia, donde se observó que el 80% de los estudiantes se encuentran en el nivel bajo. Donde se concluyó que los niños fueron capaces de saber relacionarse con los demás de la mejor manera posible.

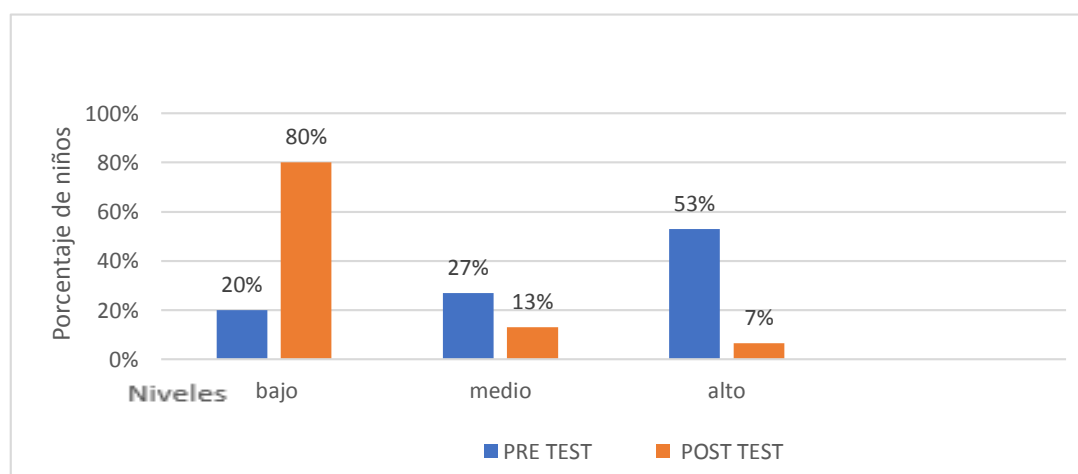
Objetivo General. Determinar si los juegos tradicionales disminuirán las conductas agresivas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.

Tabla 6. Determinar si los juegos tradicionales disminuirán las conductas agresivas

Pre test			Post test		
Niveles	f	Conducta agresiva antes de aplicar el taller.	Niveles	f	Conducta agresiva después de aplicar el taller
Bajo	3	20%	Bajo	12	80%
Medio	4	27%	Medio	2	13%
Alto	8	53%	Alto	1	7%
Total	15		Total	15	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de 4 años de la I.E. I .N°500.

Figura 4. Determinar si los juegos tradicionales disminuirán las conductas agresivas



Fuente de Tabla 6.

En la tabla 6, figura 4, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test y pos test, donde se evaluó el nivel de conductas agresivas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Llama, en el pre test de los cuales se observa que el 53% se encuentran en un nivel alto donde los niños presentan conductas agresivas tanto físico y verbal mientras que en el pos test un 7% se encuentran en un nivel bajo de agresividad. En consecuencia se puede deducir una diferencia notable en la disminución de las conductas agresivas.

Contrastación de hipótesis de la investigación

Se realizó previamente verificación del cumplimiento del supuesto de normalidad tanto en la distribución de los puntajes del pre test y pos test, para lo cual se utilizó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk teniendo en consideración que el tamaño de muestra es pequeña (n=15), los resultados se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 7. Prueba de normalidad del pre test y pos test

	Prueba de normalidad					
	Kolmogorow- Smirnov			Shapiro - Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
DIFERENCIA	0,189	15	0.154	0.831	15	0.01

Después de verificar que las puntuaciones del post test no cumple con el supuesto de la normalidad se procedió a aplicar la prueba de Wilcoxon con un nivel de significancia de 0.05, cuyos resultados se muestran en la tabla 8.

Tabla 8. Resumen de prueba con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas.

a

Estadísticos de prueba	
	POST- PRE
Z	-2.561
Sig. Asin(bilateral)	0.01

a. Prueba de rangos con Signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos Positivos

Pruebas no paramétricas

Resumen de contrastes de hipótesis

Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{ab}	Decisión
La mediana de diferencias entre nula PRE Y POST es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras Relacionadas.	0.01	Rechace la hipótesis

a. El nivel de significación es de 0.05
b. Se muestra la significancia asintótica.

Asimismo, se probó la hipótesis de la investigación, se contrastató los datos obtenidos en el pre y post test, utilizándose la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon con un nivel de significancia 0.05.

En la tabla 8 podemos apreciar que el valor de p (Sig. asintot) $p=0.01$ es menor que nivel de significancia de 0,05 entonces dado ($p < 0,05$). Se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En conclusión, se puede afirmar que, si existe diferencia significativa, en tanto la aplicación de la estrategia mejoró el nivel de conducta agresiva.

4.2 Análisis de resultados

A partir de los resultados encontrados del objetivo específico 1, identificar el nivel de conducta agresivas en los niños de 4 años se dio a través de un pre test donde se observó que un 53% de los niños se encuentran en un nivel alto en relación a sus problemas de conductas agresivas, observándose así que los niños se empujan, patean, muerden se quitan las cosas, arrojan objetos, insultan, se burlan, ponen apodos, gritan, etc.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Pulache, G (2022) quien en su tesis titulada: Los cuentos infantiles para regular las conductas de agresividad durante la educación remota por Covid 19 en niños de 4 años, quien señala que en la aplicación de su pre test el 82% se encuentran en un nivel alto donde se evidenció que los niños mostraron comportamientos inadecuados. Este autor también expresa que los infantes demuestran conductas agresivas. Esto es acorde con lo que en este estudio se encontró.

Pero con lo que no concuerda esta investigación es con Zeña, F (2020) en su estudio encontró niños con un nivel bajo de agresividad es decir niños capaces de saber relacionarse con los demás de la mejor manera posible.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Loza y Frisancho (2010), “El comportamiento agresivo es percibido como un problema por las consecuencias que podría generar tanto para el niño y su entorno; problema cuando no se puede controlar, todo para el niño es golpe, patadas, tira las cosas al suelo, etc”. En tal sentido un mal comportamiento que se da frecuentemente, sino es tratado a tiempo trae consecuencias desfavorables.

Con los hallazgos obtenidos en este objetivo se puede afirmar que en nuestro estudio realizado se evidenció niños con conductas agresivas por lo que podemos decir que resulta de gran relevancia que los docentes apliquen diferentes estrategias para así disminuir dichos comportamientos agresivos.

Los resultados de estudio del objetivo específico 2, se ejecutó los juegos tradicionales mediante 10 talleres donde los resultados del primer taller arrojó que un 53%

los niños se encontraron en un nivel alto de agresividad. Asimismo, en el transcurso de los siguientes talleres se percibe un cambio beneficioso dándose así que en la último taller los resultados fueron favorables, a los niños se les encontró con un 80% en un nivel bajo evidenciándose de esta manera una mejora en su comportamiento.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Zeña (2020) quien en su tesis titulada: Juegos tradicionales para disminuir la agresividad en niños de tres años en la Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria”, quien señala que en su investigación se observó que en el primer taller se obtuvo un nivel alto de agresividad y en la última actividad se tuvo un nivel bajo, los niños disminuyeron su agresividad. Este autor también expresa que en un inicio los niños presentan conductas agresivas y conforme se iba dando los talleres a través de los juegos tradicionales los niños iban disminuyendo dichos comportamientos inadecuados. Esto es acorde con lo que en este estudio se encontró.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados se puede decir que los Juegos tradicionales por medio de talleres cumplen un rol muy importante en la pedagogía según Vásquez (2011) “el juego en compañía de otros niños favorece la sociabilidad y representa una valiosa forma de transmisión de valores como: la cooperación, la solidaridad, el respeto y el afán de superación. Estimula en los niños pautas de comportamiento social”. (pp 17-18)

Con los hallazgos obtenidos podemos afirmar que en nuestro estudio se evidenció que los juegos tradicionales ayudaron a disminuir las conductas agresivas en los niños, resulta de gran relevancia que los docentes apliquen dicha estrategia

Con los resultados encontrados del objetivo específico 3, se puede decir que después haber analizado la aplicación de los juegos tradicionales los niños se encontraron en un nivel bajo de agresividad, la cual nos brinda una clara idea de que aquellos niños aprendieron a adoptar mejores comportamientos dentro de su entorno, ya que ahora toma más conciencia de sus actos.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Garay (2018) en su tesis titulada: Juegos tradicionales para disminuir el comportamiento agresivo en niños de la institución 399 - El Porvenir, quien sostiene que en la aplicación de su post test se encontró

niños con un nivel bajo de agresividad.

Asimismo, este autor también afirma que se halló niños con comportamientos adecuados después haber aplicado lo juegos tradicionales Esto es acorde con lo que en este estudio se encontró.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Lavega (2006) manifiesta que el juego tradicional “ trata de estimular iniciativas que fomenten el diálogo, el respeto y la convivencia entre las personas” (p.63)

Con los hallazgos obtenidos podemos afirmar que en nuestro estudio realizado se evidenció que los juegos tradicionales ayudaron a disminuir las conductas agresivas y a la vez dichos resultados se corroboró con los de Garay, M (2018) evidenciándose los mismos hallazgos obtenidos.

A partir de los hallazgos encontrados del objetivo general se determina que en el pre test los niños se encuentran en un 53% nivel alto de agresividad, y en el post test se evidenció que los niños presentaron un 80% nivel bajo de agresividad. Se contrastó los resultados donde el valor de $p = 0.01$ menor que ($p < 0,05$), entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo que me permitió concluir que la estrategia aplicada si tuvo un resultado favorable a disminuir dichos comportamientos inadecuados.

Dichos resultados son corroborados por Pereda, L(2020) en su tesis titulada: los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial quien sostiene que según sus resultados de los datos obtenidos se observa que tiene una significancia de $p= 0,000$ menor que $p < 0,05$ ($p < \alpha$) por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna (H_i) confirmándose de este modo que juegos tradicionales mejora la convivencia escolar en los estudiantes de 4 años de educación inicial. Dichos resultados indican que cada estudiante por lo general ha disminuido sus niveles de agresividad que tenían antes de iniciar la experiencia, es decir el programa aplicado ha permitido disminuir los comportamientos agresivos en los niños.

Este autor también expresa que el uso de la estrategia del juego tradicional logró disminuir dichos comportamientos agresivos. Esto es acorde con lo que en este estudio se encontró.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Bañeres, et al (2008), “el juego es un importante instrumento de socialización y comunicación, es una de los caminos por las cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenece” (p.16).

Con los hallazgos obtenidos se puede afirmar que los juegos tradicionales ayudaron a disminuir las conductas agresivas, que resulta de gran relevancia que los docentes apliquen estrategias para disminuir comportamientos negativos.

V. CONCLUSIONES

En este trabajo se logró identificar el nivel de las conductas agresivas en los niños mediante un pre test donde la mayoría de los niños se encontraron en un nivel alto de agresividad, concluyendo que los niños de cuatro años presentan comportamientos inadecuados por lo que los estudiantes no son capaces de saber relacionarse con lo demás de la mejor manera posible.

A su vez se ejecutó juegos tradicionales mediante sesiones donde se observó que la las conductas agresivas que mostraron en un primer momento iban disminuyendo conforme se iba avanzando las sesiones. Lo que se concluye que el comportamiento agresivo de los niños en su mayoría disminuyó al finalizar las sesiones.

Asimismo, se analizó la conducta agresiva en los niños mediante un post test donde la mayoría de los niños se encontraron en un nivel bajo de agresividad por lo que se llegó a la conclusión que los niños de cuatro años aprendieron a adoptar mejores comportamientos dentro de su entorno.

Teniendo en cuenta los resultados se determinó que la aplicación de los juegos tradicionales permitio disminuir las conductas agresivas en los niños de 4 años. Lo más

relevante fue que la mayor parte de los niños alcanzaron un nivel bajo, es decir los niños son amables, tolerantes, muestran respeto por los demás se relaciona de la mejor manera. Por lo tanto se concluye que es de gran importancia realizar juegos tradicionales, ayudo a disminuir conductas agresivas en los niños.

VI. RECOMENDACIONES

A la institución educativa ante mencionada, brindar charlas a los padres de familia para darle a conocer la importancia y los beneficios, ya que dicho juego trae consigo que el estudiante aprenderá normas de comportamiento y a saber relacionarse con los demás.

Asimismo, se recomienda a docentes que apliquen estrategia de juegos tradicionales para disminuir conductas agresivas a niños de nivel inicial ya que los resultados obtenidos en dicha investigación respaldan, garantizan, los juegos tradicionales son recursos ilimitados que fomentan y motivan la práctica de formas correcta de actuar ante situaciones cambiantes que la sociedad de hoy en día les presenta, consiguiendo así afrontar con éxito nuevos retos, es ahí donde radica su importancia y continuidad.

Del mismo modo se sugiere tomar en cuenta los resultados obtenidos en esta investigación a futuras investigaciones, a seguir indagando y a aplicar dichas estrategias que ayuden a disminuir las conductas agresivas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvites Espinoza, L. A. (2020). " Reconociendo mis emociones" para disminuir conductas agresivas en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 008–La Victoria. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad César Vallejo]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46677/Alvites_ELA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bandura, A y Walters, R(1974) Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad. Alianza Editorial.Pag,9 <https://acortar.link/pYTzyW>
- Bañares, D et al (2008) El juego como estrategia didáctica. Editorial Laboratorio Educativa.
<https://books.google.com.pe/books?id=BST6QQFtKKwC&printsec=frontcover&dq=Banyeres+DE.,+Bishop+A.,+Cardona+M.,+Comas+I+Coma+O.,+Escuela+Infantil+ e>
- Bezares, (2020) Desarrollo social en niños de 5 años de la I.E.N° 052 Chavín de Patriarca Huánuco
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26325/COMUNICACION_ASERTIVA_ESPINOZA_%20BEZARES_%20RITA.pdf?sequence=1&isAllow
- Buss (1961) La agresión. Grupo editorial Océano.
- Campos, C. G y Lule, M. N (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai VII* (13) [ile:///C:/Users/PC/Downloads/DialnetLaObservaciónUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972%20\(2\).pdf](ile:///C:/Users/PC/Downloads/DialnetLaObservaciónUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972%20(2).pdf)
- Cara, M.J y Sánchez, M.J (2021). Los juegos tradicionales y populares de Andalucía. Editorial WANCEULEN.
https://www.google.com.pe/books/edition/Los_juegos_tradicionales_y_populares_de/ZTRnEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=importancia+de+los+juegos+tradicionales&pg=PA121&printsec=f
- Carrillo, S (2018). El juego como estrategia pedagógica para disminuir la agresividad en los niños del grado de transición, sede educativa Santa Marta del municipio de

Pamplona – Colombia. [Trabajo de investigación para presentar como requisito para optar el título especialista en educación: Formación integral a la infancia, Universidad de Pamplona

Corral de Franco, Y. Corral Nuñez, I y Franco Corral, A (2019). *La investigación: tipos, normas, acopio de datos e informe final*. Fondo editorial Opsu.

file:///C:/Users/PC/Downloads/La%20investigaci%C3%B3n%20acci%C3%B3n.pdf

Delval, J. (2014). *El desarrollo humano*. México: Siglo XXI Editores México.

https://www.google.com.pe/books/edition/El_desarrollo_humano/FPOkDwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1

Edo, M, Blanch, S y Montserrat A (2016) *El juego en primera infancia*. 1º Edición

<https://laesienjuego.com.ar/wp-content/uploads/2020/05/El-juego-en-la-primera-infancia.pdf>

El comercio (2022). Cada día se reportan en el Perú 12 casos de violencia entre escolares.

<https://elcomercio.pe/lima/sucesos/cada-dia-se-reportan-en-el-peru-12-casos-de-violencia-entre-escolares-minedu-colegios-noticia/?rey=ecr>

Fuentes, D.D. Toscano, H.E. Malvaceda, E.E. Díaz, B.J y Díaz, P.L.(2020) *Metodología de la investigación. Conceptos, herramientas y ejercicios prácticos en las ciencias administrativas y contables*. Editorial universidad Pontifica Boliviana.

file:///C:/Users/PC/Downloads/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n-%20Deivi%20David%20Fuentes-Doria%202020%20(1).pdf

Flores, P., Jiménez, J., Salcedo, A., Ruiz, C. (2009) *Agresividad infantil* Pág. 3

file:///C:/Users/PC/Downloads/Agresividad_infantil_Bases psicopedagogi%20(1).pdf

Gallardo, J (2018) *Teoría del juego como recurso educativo*. Revista Innovagogia 2018- IV Congreso virtual Internacional sobre innovación pedagógica y praxis educativa.

Garaigorboil, L. M y Fagoaga, A. J (2000) *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Centro de investigaciones y documentación educativa.

<https://books.google.com.pe/books?id=QxuyWt0uu6kC&printsec=frontcover&dq>

Garay, M (2018). *Juegos tradicionales para disminuir las conductas agresivas en niños de la Institución Educativa Inicial N°399- El Porvenir- Bambamarca*

[Tesis para optar el título de Bachiller en educación, Universidad San

- Pedro] Repositorio usan Pedro.
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/15008>
- García, A y Freire, M (Ed.). (2008). Nuevos escenarios de violencia. Universidad Pontificia Comillas Madrid. [https://docplayer.es/79581727-Nuevos-escenarios de violencia.html](https://docplayer.es/79581727-Nuevos-escenarios-de-violencia.html)
- Gomez, W. Gonzalez,E. Rosales,R (2006) *Metodología de la investigación*. Universidad Maria Auxiliadora.Perú.
file:///C:/Users/PC/Downloads/METODOLOGIA_WALTER_GOMEZ.pdf
- Hernández, S.R y Mendoza, T. C (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. Mc Graw Hill- Education
<file:///C:/Users/PC/Downloads/Hern%C3%A1ndez-%20Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n.pdf>
- Hernández, S.R, Fernández, C.C y Baptista, L. P (2014). *Metodología de la investigación*.(6° ed.) Mc Graw Hill educación. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Iparraguirre, M.M, Mendoza, V.J, Marquez,C.J, Del Carmen,I.D (2023) Visibilizando la violencia escolar y la agresividad de los adolescente en instituciones educativas. EditoraCLAEC.
https://www.google.com.pe/books/edition/Visibilizando_la_violencia_escolar_y_la/0w3jEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=teorias+de+conductas+agresivas&pg=PA39&printsec=fr
- Lavega - Burgués, P (2006) El juego y la tradición en la educación de valores. *Educación social, N° 33*, 63-67.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/94102?locale-attribute=es>
- Leiva Díaz, V. (2007). Agresividad en niños y niñas de kinder y de primer ciclo, del área metropolitana. *Revista de Ciencias Sociales*, v. 4, n. 117-118, p. 117-127.
- Loza, M y Frisancho, S (2010) ¿Porque pegan los niños? Creencias sobre la agresividad infantil en un grupo de profesoras de educación inicial. *Revista Peruana de Investigación Científica*. Vol. 1, N° 2
- Lleixa,C. Flecha, G. R, Puigvert, M, Contreras, J. L, Torralba, J. M, Bantala, J. J (2002). Multiculturalismo y educación física. Editorial

Paidotribo. https://www.google.com.pe/books/edition/Juegos_multiculturales/VQw0LIQIO3kC?hl=es&gbpv=1&dq=El+juego+tradicionales++en+relaci%C3%B3n+al+%C3%A1mbito+social&pg

Maldonado, N (2022). Los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I.N° 289de Succha, Aija 2020. [Tesis para optar título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad Los Angeles de Chimbote].

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28095/CONDUC-TAS_AGRESIVAS_EDUCACION_INICIAL_JUEGOS_COOPERATIVOS..pdf?sequence=1

Mesonero, V. A (1995). Psicología del desarrollo y de a educación en la edad escolar. Universidad de Oviedo.

<https://books.google.com.pe/books?id=L0SaKpGPkTIC&pg=PA332&dq>

Morris, C. G., Maisto, A. A. (2001). Introducción a la psicología. Chile: Pearson Educación.

https://www.google.com.pe/books/edition/Introducci%C3%B3n_a_la_psicolog%C3%ADa/5S1dyNo96zUC?hl=es&gbpv=1

Ortega, R. Del rey, R(2007) La violencia escolar. Estrategia de prevención. Editorial GRAO.

https://www.google.com.pe/books/edition/La_violencia_escolar/rRCPFMtg20QC?hl=es&gbpv=1&dq=AGRESIVIDAD+ESCOLAR+COMO+PROLE+EN+EL+AMBIT+ESCOLAR&printsec=frontcover

Orozco Gómez, G.(Ed). (1994). Televidencia. Perspectivas para el análisis de los procesos de recepción televisiva. Universidad Iberoamericana, A.C

https://books.google.com.pe/books?id=vUZv_q_VOkgC&printsec=frontcover&dq

Osborne, E (1980) Socio biología: la nueva síntesis. Ediciones Omega

Pereda Quiroz, L. M. (2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir 2019* [Tesis para obtener el título grado académico de Doctora en educación, Universidad César Vallejo] repositorio ucv. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/44857>

- Pineda, B. E, Alvarado, L. E y Canales, H. F (1994). *Methodological de la investigación. Organización Panamericana de la salud.*
<http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20Manual%20para%20el%20Desarrollo%20de%20Personal%20de%20Salud.pdf>
- Pinza, O (2010) Los juegos tradicionales como desarrollo en la estimulación del aprendizaje. Loja
- Platas, R (2017) Importancia del juego en el desarrollo social del niño [Trabajo en fin de grado de maestro en educación infantil, Universidad de la Laguna].
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5664/La%20importancia%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20social%20del%20nino..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Plaza, D y Ramírez, A (2014) *Adaptación de juegos tradicionales básicos como medio de aprendizaje y desarrollo motor en niños de preescolar.* [Trabajo proyecto y práctica III Universidad Libre de Colombia].
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7666/PlazasDazaDanielAlejandro2014.pdf;sequence=1>
- Pulache, G (2022). *Los cuentos infantiles para regular las conductas de agresividad durante la educación remota por Covid 19 en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 389 Ignacio Merino- Piura 2020.* [Tesis para optar el título profesional de Licenciado en educación inicial, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote]
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29023/AGRESIVIDAD_CONDUCTAS_PULACHE_CHINGUEL_GISSILLE_JACQUELINE.pdf?sequence=1&is
- Rios, R (2017) Metodología para la investigación y redacción.
<file:///C:/Users/PC/Downloads/Metodologia%20para%20la%20investigacion%20y%20redaccion%20-%20Roger%20Rios.pdf>
- Saco, P.M, Acedo, G.E, Vicente, F.C (2021) Los juegos populares y tradicionales. Una propuesta de aplicación. Editorial de Extremadura.
http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341%5Djuegos%20populares.pdf

- Salinas, G. T. (1987). *Nociones de psicología. Conocemos a los demás a través de su comportamientos.* Ediciones Adunk S.R.L
- Sandoval, J. (2004). Construcción de un modelo multinivel para el análisis de la agresividad indirecta en escolares; comuna nororiental. *Revista de Facultad Nacional de salud pública*, v. 22, n. 2, p. 91- 103. file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-ConstruccionDeUnModeloMultinivelParaElAnalisisDeLa-5079685.pdf
- Torre, P.J (2001) *Orientaciones familiares en contextos escolares.* Universidad Pontífice Comillas. <https://books.google.com.pe/books?id=KR1ajjtggzWC&pg=PA149&dq>
- Train, A (2004) *Agresividad en niños y niñas (2° ed.).* Narcea,S.A de Ediciones. <https://books.google.com.pe/books?id=Kmfjtj1PH1YoC&pg=PA185&dq>
- Tuaza Burgos, M. V. y Cornejo León, A. E. (2019). *Los comportamientos agresivos y su influencia en el aprendizaje colaborativo de los niños de 4 años en el centro de educación inicial Academia Naval Almirante Illingworth, en la ciudad de Guayaquil, en el periodo lectivo 2018-2019* [Tesis de licenciada en educación inicial, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil]. <https://docplayer.es/159527105-Facultad-de-educacion-carrera-de-ciencias-de-la-educacion-tema.html>
- UNICEF (2016) *La violencia contra niños y niñas y adolescente en el ámbito del hogar. Análisis de encuesta sobre las condiciones de vida.* Buenos Aires. <https://www.unicef.org/argentina/media/5156/file/La>
- Vásquez, R (2011) *El Juego en la Educación Escolar.* Tenerife, España. Editorial Amazonas.https://books.google.com.ec/books?id=5jl_AgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false
- Viñas, F. N.(2021) *Juegos tradicionales. Juegos que jugamos aquí.* Editorial Alvi Books. [https://books.google.com.pe/books?id=WaY_EAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Vi%C3%B1as,+F.+N.\(2021\)+Juegos+tradicionales.+Editorial+Alvi+Books.&hl=es-419&sa=X&ved=2ah](https://books.google.com.pe/books?id=WaY_EAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Vi%C3%B1as,+F.+N.(2021)+Juegos+tradicionales.+Editorial+Alvi+Books.&hl=es-419&sa=X&ved=2ah)
- Zaczyk, C (2002) *La agresividad.* Paidós. Barcelona. Pág. 17 [https://books.google.com.pe/books?id=1gbPRZSnKu4C&printsec=frontcover&dq=Zaczyk,+C+\(2002\)+La+agresividad.+Paid%C3%B3s.+Barcelona.+P%C3%A1g.+17&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiar](https://books.google.com.pe/books?id=1gbPRZSnKu4C&printsec=frontcover&dq=Zaczyk,+C+(2002)+La+agresividad.+Paid%C3%B3s.+Barcelona.+P%C3%A1g.+17&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiar)

Zeña F(2020) *Juegos tradicionales para disminuir las conductas agresivas en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 008- La Victoria* [Tesis para obtener el título profesional en educación inicial, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio Digital Institucional ucv. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/46762>

Anexos

Anexo 01 Matriz de consistencia

Título:

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales disminuirán las conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca- 2021?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar si los juegos tradicionales disminuirán las conductas agresivas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.</p>	<p>Ha.</p> <p>La aplicación de juegos tradicionales como estrategia ayudara a disminuir las conductas agresivas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones</p> <p>Juego cooperativo</p> <p>Juego de reglas</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Cuantitativo.</p> <p>Nivel</p> <p>Explicativa</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Pre experimental</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de las conductas agresivas antes de aplicar los juegos tradicionales en los niños de cuatro años de la Institución educativa Inicial N°</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar mediante un pre test el nivel de las conductas agresivas en los niños cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de</p>	<p>Ho</p> <p>La aplicación de juegos tradicionales como estrategia no ayudará a disminuir las conductas agresivas en los</p>		

<p>500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021?</p> <p>¿Cómo se podrá disminuir las conductas agresivas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.?</p> <p>¿Cuál es el nivel de las conductas agresivas después de aplicar los juegos tradicionales en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.?</p>	<p>Guadalupe, Llama, Chota, Cajamarca, 2021.</p> <p>Ejecutar los juegos tradicionales como estrategia a través de talleres a los niños de 4 años de la institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.</p> <p>Analizar el resultado de la aplicación de los juegos tradicionales a través del post test en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.</p>	<p>niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.</p>	<p>Variable Dependiente:</p> <p>Conducta agresiva</p> <p>Dimensiones</p> <p>Físicas</p> <p>Verbal</p>	<p>Población:</p> <p>Niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe.</p> <p>Muestra:</p> <p>Niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe</p> <p>Técnica:</p> <p>La observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Guía de observación</p>
--	---	---	---	---

Anexo 02 Instrumento de recolección de información

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Nombre: Guía de observación para evaluar el nivel de conductas agresivas en niños y niñas de 4 a cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.

Datos informativos:

LE: Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe.

Lugar: Racarrumy – Llama, Chota, Cajamarca.

Edad: 4 años

Idioma: Castellano **Grado/Sección:** Única

Instrucciones:

1.- Se marca con una X en la casilla la respuesta que sea más acertada, según la actividad que los niños realicen.

2.- Para marcar cada casilla se aplicará la siguiente escala. Si= (2), A veces= (1), no (0)

ITEMS

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N°	Variable : Conducta agresiva	Niveles o categorías		
		si	a veces	no
	Dimensión : Agresividad física			
	ITEMS			
1	Si alguien le agrede responde de la misma manera			
2	Golpea a sus compañeros cuando no es incluido en alguna actividad			
3	Muerde a sus compañeros .			
4	Empuja a sus compañeros para mostrar su incomodidad			
5	Utiliza algún objetos para agredir a sus compañeros.			
	Dimensión : Agresividad verbal			
	ITEMS			
6	Insulta a sus compañeros			
7	Se burla del compañero cuando se equivoca			
8	Le pone apodos a sus compañeros .			
9	Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros .			
10	Amenaza a sus compañeros cuando no lo hacen caso .			

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Nombre: Guía de observación para constatar si los juegos tradicionales ayudan a disminuir las conductas agresivas en niños y niñas de 4 a cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2021.

Datos informativos:

I.E: Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe.

Lugar: Racarrumy – Llama, Chota, Cajamarca.

Edad: 4 años

Idioma: Castellano **Grado/Sección:** Única

Instrucciones:

- 1.- Se marca con una X en la casilla la respuesta que sea más acertada, según actividad que los niños realicen.
- 2.- Para marcar cada casilla se aplicará la siguiente escala. Si= (2), A veces= (1), no (0)

ITEMS

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N°	Variable : Juegos tradicionales	Niveles o categorías		
	Dimensión : Juegos cooperativos	si	a veces	no
	ITEMS			
1	Se une a sus compañeros para realizar juegos.			
2	Muestra respeto por sus compañeros			
3	Es sociable con los compañeros			
4	Ayuda a sus compañeros durante el juego.			
5	Trata amablemente a su compañero			
	Dimensión : Juego de reglas.			
	ITEMS			
6	Respeto las reglas dadas por sus compañeros			
7	Propone reglas en el momento de jugar			
8	Reconoce sus propios límites			
9	Tiene paciencia al esperar su turno.			
10	Responde de la mejor manera.			

Anexo 03 Validez del instrumento

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Jenny Patricia Dávila Siesquen	
N° DNI / CE: 41207541	Edad: 42
Teléfono / celular: 942981469	Email: jennypat-3@hoitmail.com
Título profesional: Licenciada en Psicología.	
Grado académico: Maestría	Doctorado:
Especialidad: Especialista en terapia cognitivo conductual.	
Institución que labora: Centro de salud Jorge Chávez- Chiclayo- Geresá Lambayeque.	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título: “Juegos tradicionales para disminuir conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2022”	
Autora: Fernández Pérez Herminia del Rocío.	
Programa académico: Educación Inicial	
	
Firma	Huella digital

Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Lic. Psic. Jenny Patricia Dávila Siesquen

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Fernández Pérez Herminia del Rocío estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: “Juegos tradicionales para disminuir conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2022” y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma de estudiante

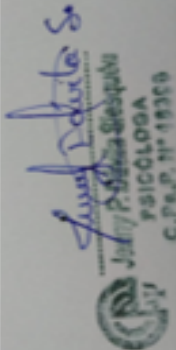
DNI: 41743123

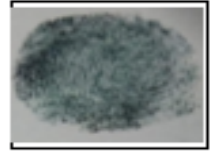
FICHA DE VALIDACION*

TITULO: "Juegos tradicionales para disminuir conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca 2022"

	Variable 1: Conductas agresivas	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Agresividad física							
1	Si alguien le agrede responde de la misma manera	X		X		X		
2	Golpea a sus compañeros cuando no es incluido en alguna actividad.	X		X		X		
3	Muerde a sus compañeros	X		X		X		
4	Empuja a sus compañeros para mostrar su incomodidad	X		X		X		
5	Utiliza algún objetos para agredir a sus compañeros.	X		X		X		
	Dimensión 2: Agresividad verbal							
1	Insulta a sus compañeros	X		X		X		
2	Se burla del compañeros cuando se equivoca.	X		X		X		
3	Les pone apodos a sus compañeros.	X		X		X		
4	Grita cuando no esta de acuerdo con sus compañeros.	X		X		X		
5	Amenaza a sus compañeros cuando no le hacen caso.	X		X		X		
	Variable 2: Juegos tradicionales							
	Dimensión 1: Juegos cooperativos							
1	Se une a sus compañeros para realizar juegos.	X		X		X		
2	Muestra respeto por sus compañeros	X		X		X		
3	Es sociable con los compañeros	X		X		X		
4	Ayuda a sus compañeros durante el juego.	X		X		X		
5	Trata amablemente a su compañero	X		X		X		
	Dimensión 2: Juegos de reglas							
1	Respeto las reglas dadas por sus compañeros	X		X		X		
2	Propone reglas en el momento de jugar	X		X		X		
3	Reconoce sus propios límites	X		X		X		
4	Tiene paciencia al esperar su turno.	X		X		X		
5	Responde de la mejor manera.	X		X		X		

Recomendaciones: En general el instrumento es aceptable Opinión de experto: Aplicable (X) No aplicable ()
 Nombres y Apellidos de experto: Jenny Patricia Dávila Siesquen DNI: 41207541


 Jenny Patricia Siesquen
 PSICÓLOGA
 C.P.S.P. N° 18369



Firma

Formato para validación de instrumentos de recolección de información

Ficha de Identificación del experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Milton Iván Cotrina Ruiz

N° DNI / CE: 45433749

Edad: 35

Teléfono / celular: 989595498

Email: miltocotrinaruiz@gmail.com

Título profesional: Licenciado en Psicología

Grado académico: Maestría

Doctorado:

Especialidad:

Institución que labora: C.S. Víctor Enrique Tirado Bonilla

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:

“Juegos tradicionales para disminuir conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca 2022”

Autora: Fernández Pérez Herminia del Rocío

Programa académico: Educación Inicial


Ps. Milton I. Cotrina Ruiz
PSICÓLOGO
C. Ps. P. N° 36779
Firma



Huella digital

CARTA DE PRESENTACIÓN

Lic. Psic. Milton Iván Cotrina Ruiz

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Fernández Pérez Herminia del Rocío estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: “Juegos tradicionales para disminuir conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2022” y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente



Firma de estudiante

DNI: 41743123

TÍTULO: "Juegos tradicionales para disminuir conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca 2022"

FICHA DE VALIDACION*									
Variable 1: Conductas agresivas	Relevancia	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones	
		Completa	No Completa	Completa	No Completa	Completa	No completa		
Dimensión 1: Agresividad física									
1. Si alguien le agrede, responde de la misma manera	/	/	/	/	/	/	/		
2. Golpea a sus compañeros cuando no es incluido en alguna actividad	/	/	/	/	/	/	/		
3. Muerde a sus compañeros	/	/	/	/	/	/	/		
4. Empuja a sus compañeros para mostrar su incomodidad	/	/	/	/	/	/	/		
5. Utiliza algún objeto para agredir a sus compañeros	/	/	/	/	/	/	/		
Dimensión 2: Agresividad verbal									
1. Insulta a sus compañeros	/	/	/	/	/	/	/		
2. Se burla del compañero cuando se equivoca	/	/	/	/	/	/	/		
3. Le pone apodos a sus compañeros	/	/	/	/	/	/	/		
4. Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros	/	/	/	/	/	/	/		
5. Amenaza a sus compañeros cuando no le hacen caso	/	/	/	/	/	/	/		
Variable 2: Juegos tradicionales									
Dimensión 1: Juegos cooperativos									
1. Se une a sus compañeros para realizar juegos	/	/	/	/	/	/	/		
2. Muestra respeto por sus compañeros	/	/	/	/	/	/	/		
3. Es sociable con los compañeros	/	/	/	/	/	/	/		
4. Ayuda a sus compañeros durante el juego	/	/	/	/	/	/	/		
5. Trata amablemente a su compañero	/	/	/	/	/	/	/		
Dimensión 2: Juegos de reglas									
1. Respeta las reglas dadas por sus compañeros	/	/	/	/	/	/	/		
2. Propone reglas en el momento de jugar	/	/	/	/	/	/	/		
3. Reconoce sus propios límites	/	/	/	/	/	/	/		
4. Tiene paciencia al esperar su turno	/	/	/	/	/	/	/		
5. Responde de la mejor manera	/	/	/	/	/	/	/		

Recomendaciones: En general el instrumento es aceptable
 Opinión de experto: Aplicable () No aplicable ()
 Nombre y Apellidos de experto: Milón Iván Cutina Ruiz
 DNI: 4543749

Handwritten signature: Milón Iván Cutina Ruiz
 Official stamp: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 500 VIRGEN DE GUADALUPE, CHOTA, CAJAMARCA

Huella digital

Formato para validación de instrumentos de recolección de información

Ficha de Identificación del experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: NADIA PATRICIA MORALES CISNEROS

N° DNI / CE: 72654362

Edad: 31

Teléfono / celular: 930213655

Email: jmor26@gmail.com

Título profesional: Psicología / licenciada

Grado académico: Maestría

Doctorado:

Especialidad:

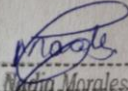
Institución que labora: C.S. "Victor Enrique Tirado Benito" Otavogayta

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:

"Juegos tradicionales para disminuir conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca 2022"

Autora: Fernández Pérez Herminia del Rocío

Programa académico: Educación Inicial


Lic. Nadia Morales Cisneros
Lic. Nadia Morales Cisneros
PSICÓLOGA
Birma P.P. 48596



Huella digital

CARTA DE PRESENTACIÓN

Lic. Psic. Nadia Patricia Morales Cisneros.

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Fernández Pérez Herminia del Rocío estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: “Juegos tradicionales para disminuir conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2022” y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente



Firma de estudiante

DNI: 41743123

FICHA DE VALIDACION*


TÍTULO: "Juegos tradicionales para disminuir conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca 2022"

Variable 1: Conductas agresivas

	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Agresividad física							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
Dimensión 2: Agresividad verbal							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
Variable 2: Juegos tradicionales							
Dimensión 1: Juegos cooperativos							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
Dimensión 2: Juegos de reglas							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		

Recomendaciones: En general el instrumento es aceptable Opinión de experto: Aplicable No aplicable

Nombres y Apellidos de experto: MADDA TORREALBA MARGOLAS GEDILDO S DNI: 746843624


 Dr. Edgar Zambrano Zambrano
 Psicólogo
 C.P.P. 48596
 Firma



Formato para validación de instrumentos de recolección de información

Ficha de Identificación del experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: *Angelo del Rosario Guerra Fumita*

N° DNI / CE: *73480523*

Edad: *28*

Teléfono / celular: *938594882*

Email: *angelo.guerra.fumita@gmail.com*

Título profesional: *Licenciado en Psicología*

Grado académico: **Maestría**

Doctorado:

Especialidad:

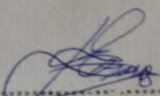
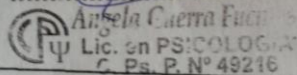
Institución que labora: *Victor Bruguera + escuela Banilla - Chonguyako*

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:

“Juegos tradicionales para disminuir conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca 2022”

Autora: *Fernández Pérez Herminia del Rocío*

Programa académico: *Educación Inicial*

Firma



Huella digital

CARTA DE PRESENTACIÓN

Lic. Psic. Ángela del Rosario Guerra Fuentes .

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Fernández Pérez Herminia del Rocío estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: “Juegos tradicionales para disminuir conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2022” y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación.
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables.
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente



Firma de estudiante

DNI: 41743123

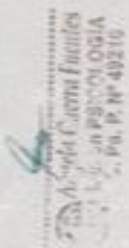
FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: "Juegos tradicionales para disminuir conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca 2022"

Variable 1: Conductas agresivas	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Agresividad física							
1 Si alguien le agrede responde de la misma manera	X		X		X		
2 Golpea a sus compañeros cuando no es incluido en alguna actividad.	X		X		X		
3 Muerde a sus compañeros	X		X		X		
4 Empuja a sus compañeros para mostrar su incomodidad	X		X		X		
5 Utiliza algún objeto para agredir a sus compañeros.	X		X		X		
Dimensión 2: Agresividad verbal							
1 Insulta a sus compañeros	X		X		X		
2 Se burla del compañeros cuando se equivoca.	X		X		X		
3 Les pone apodos a sus compañeros.	X		X		X		
4 Grita cuando no esta de acuerdo con sus compañeros.	X		X		X		
5 Amenaza a sus compañeros cuando no le hacen caso.	X		X		X		
Variable 2: Juegos tradicionales							
Dimensión 1: Juegos cooperativos							
1 Se une a sus compañeros para realizar juegos.	X		X		X		
2 Muestra respeto por sus compañeros	X		X		X		
3 Es sociable con los compañeros	X		X		X		
4 Ayuda a sus compañeros durante el juego.	X		X		X		
5 Trata amablemente a su compañero	X		X		X		
Dimensión 2: Juegos de reglas							
1 Respeto las reglas dadas por sus compañeros	X		X		X		
2 Propone reglas en el momento de jugar	X		X		X		
3 Reconoce sus propios limites	X		X		X		
4 Tiene paciencia al esperar su turno.	X		X		X		
5 Responde de la mejor manera.	X		X		X		

Recomendaciones: En general el instrumento es aceptable Opinión de experto: Aplicable después de modificar No aplicable

Nombres y Apellidos de experto *Angelo del Riocho Guerra, Funes* DNI: 73760523



Firma

Anexo 04 Confiabilidad del instrumento

CONDUCTAS AGRESIVAS

NIÑOS	EDAD	D 1: AGRESIVIDAD FISICA					D 2: AGRESIVIDAD VERBAL					TOTAL
		ITEMS 1	ITEMS 2	ITEMS 3	ITEMS 4	ITEM 5	ITEMS 6	ITEMS 7	ITEMS 8	ITEMS 9	ITEM 10	
	4 AÑOS	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	17
	4 AÑOS	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	18
	4 AÑOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
	4 AÑOS	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	15
	4 AÑOS	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	12
	4 AÑOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
	4 AÑOS	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	14
Varianza		0.244898	0.20408	0.20408	0.244898	0.204082	0.2040816	0.20408163	0.244898	0.20408163	0.24489796	

NO	0
A VECES	1
SI	2

a (alfa)	0.803418803
k(número de items)	10
vi(varianza de items)	2.204081633
vt (varianza total)	7.959183673

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right)$$

JUEGOS TRADICIONALES

NIÑOS	EDAD	D 1: JUEGOS COOPERATIVOS					D 2: JUEGOS DE REGLAS					TOTAL
		ITEMS		ITEMS	ITEMS		ITEMS 6	ITEMS 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	
		ITEMS 1	2	3	ITEMS 4	ITEM 5						
	4 AÑOS	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	16
	4 AÑOS	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19
	4 AÑOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
	4 AÑOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
	4 AÑOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
	4 AÑOS	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19
	4 AÑOS	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	15
Varianza		0.204082	0.12245	0.12245	0.122449	0.122449	0.122449	0.12244898	0.12245	0.12244898	0.12244898	

NO	0
A VECES	1
SI	2

a (alfa) 0.716049383
 k(número de items) 10
 vi(varianza de items) 1.306122449
 vt (varianza total) 3.673469388

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right)$$



El resultado obtenido de 0.803418803, se encuentra dentro de los rangos de alta, dando entender que el instrumento guía de observación con sus ítems correspondientes son confiables para medir el nivel de conductas agresivas.

Asimismo, el resultado obtenido a un 0.716049383, se ubican dentro del rango buena, quiere decir que el instrumento guía de observación con sus ítems correspondientes es confiable para constatar si los juegos tradicionales ayudan a disminuir las conductas agresivas.

Finalmente, dichos instrumentos son confiables para ser aplicados.



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

Título del estudio: Juegos tradicionales para disminuir las conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2022.

Investigador (a): Fernández Pérez Herminia del Roció.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos tradicionales para disminuir las conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2022, este es un estudio desarrollado por la investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Esta investigación se fundamenta en determinar las conductas agresivas en el centro educativo, a su vez se analice dicha dificultad y se proponga como estrategia, la aplicación de juegos tradicionales para que de esta forma se pueda solucionar el problema presentado.

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. Aplicar una guía de observación
2. Dicha guía se procesará en tablas y gráficos estadísticos, cuidando la identidad de la persona.

Riesgos: (Si aplica)

Se puede presentar una inseguridad, desmotivación y temor por parte del estudiante en participar en las sesiones de aprendizaje propuestas para esta investigación.

Beneficios:

Lograr que la práctica de los juegos tradicionales influya favorablemente en la vida de la persona permitiendo solucionar el problema de dichos comportamientos agresivos, donde el estudiante integre esta estrategia para así disminuir dichas conductas

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

Confidencialidad:

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

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 937449170.

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.

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.

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Investigadora

Fecha y Hora

Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información

OFICIO N° 012 – 2022- I.E.I.N° 500 V.D.G – RACARRUMY

SR (A):.....

DIRECTOR DE ESCUELA DE EDUCACIÓN –ULADECH-TRUJILLO.

Presente .-

**ASUNTO : Autorización a estudiantete para ejecutar proyecto de
Tesis II.**

Por medio de la presente le hago llegar mi saludo, asimismo manifestarle la **aceptación y autorización** para su estudiante **Fernández Pérez Herminia de Rocio** a la ejecución de proyecto de tesis titulado” **Juegos tradicionales para disminuir las conductas agresivas en los niños de cuatro años de la Institucion Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Racarrumy, Llama,Chota, Cajamarca, 2022”** en el semestre académico 2022-I.

Atentamente

 
Prof. Mariabel Bravo Bazán
DIRECTORA

Anexo 07 Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos)



DECLARACIÓN JURADA

Yo, Fernández Pérez Herminia del Rocío, identificado (a) con DNI, N° 41743123 con domicilio real en Calle Los Andes S/N, Distrito Chongoyape, Provincia Chiclayo, Departamento Lambayeque.

DECLARO BAJO JURAMENTO,

En mi condición de estudiante con código de estudiante 2607182013 de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2023-1:

Que los datos consignados en la tesis titulada Juegos tradicionales para disminuir las conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, chota, Cajamarca, 2022, son reales. Firmo la presente declaración al no contar con el documento de consentimiento informado de los niños.

Doy fe que esta declaración corresponde a la verdad.

Chongoyape, 20 de Noviembre de 2023.

Firma del estudiante/bachiller
DNI: 41743123



Huella Digital

BASE DE DATOS PRE TEST

NIÑOS	EDAD	DIMENSIÓN 1					DIMENSIÓN 2					D 1	D2	VARIABLE
		ITEMS 1	ITEMS 2	ITEMS 3	ITEMS 4	ITEMS 5	ITEMS 6	ITEMS 7	ITEMS 8	ITEMS 9	ITEMS 10			
1	4	2	2	2	2	0	2	2	1	2	2	10	9	19
2	4	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	8	10	18
3	4	2	2	2	2	2	2	2	0	2	1	10	7	17
4	4	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	8	9	17
5	4	2	1	0	2	1	2	1	2	2	2	6	9	15
6	4	2	2	2	1	2	2	2	2	0	2	9	8	17
7	4	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	8	7	15
8	4	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	9	7	16
9	4	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	9	8	17
10	4	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	9	9	18
11	4	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	10	9	19
12	4	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	10	9	19
13	4	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	10	9	19
14	4	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	9	9	18
15	4	1	2	0	3	3	2	2	2	2	2	9	10	19

BASE DE DATOS POST TEST

		DIMENSIÓN 1					DIMENSIÓN 2								
N° niños	Edad	S- 1	S-2	S-3	S-4	S-5	S-6	S-7	S- 8	S-9	S-10	D:1	D:2	VARIABLE	
1	4	2	0	1	2	2	2	2	1	2	2	3	9	12	ALTO
2	4	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	18	9	27	BAJO
3	4	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	18	8	26	BAJO
4	4	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	16	9	25	BAJO
5	4	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	16	8	24	BAJO
6	4	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	18	10	28	BAJO
7	4	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	16	9	25	BAJO
8	4	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	18	9	27	BAJO
9	4	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	18	10	28	BAJO
10	4	0	2	2	2	2	1	2	1	1	2	15	7	22	MEDIO
11	4	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	16	9	25	BAJO
12	4	0	2	2	1	1	1	2	2	1	2	14	8	22	MEDIO
13	4	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	17	9	26	BAJO
14	4	0	1	0	1	1	2	2	2	2	2	9	10	19	MEDIO
15	4	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	16	9	25	BAJO



TALLER N° 1

1. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa:** I.E.I.N° 500 Virgen de Guadalupe

1.2. **Sección** : u

1.3. **Grado/Edad** : 4 años :

1.4. **Practicante** : Fernández Pérez Herminia del Rocio

1.5. **Nombre del taller** : Jugamos a la gallinita ciega.

II.- **Propósito:** Que los niños y niñas muestren respeto por sus compañeros .

Fases	Procedimiento	Materiales
Presentación	<p>- Doy la bienvenida a los niños, les hago sentar en semicírculo en el espacio que se le ha acondicionado para la realización de la actividad.</p> <p>-Se establecen las normas de convivencia</p>	tela
Transferencia	<p>Les muestro a los niños una caja sorpresa y les pregunto ¿qué creen ha hay dentro de la caja?</p> <p>Luego se les muestra lo que hay dentro de ello, (tela de color oscuro), se plantea interrogantes ¿qué podemos hacer con el material presentado? ¿Podemos utilizarlo para algún juego? Escucho con atención sus respuestas. Se les comunica que el día de hoy jugaremos a la gallinita ciega, pero sin empujarse.</p>	
Desarrollo	<p>Invito a los niños que se ordenen en forma de círculo, para así jugar a la gallinita ciega, luego presenta una tela de color oscuro, para cubrir los ojos del niño o niña que hace de gallinita ciega.</p> <p>Antes de iniciar el juego se les hace recordar normas de convivencia, siendo una de ellas evitar empujarse durante el juego. Y decidimos quien empieza a ser la gallinita, se hizo un sorteo.</p> <p>El niño que salga elegido representa la gallinita, luego se le venda los ojos, se le da vueltas sobre sí mismo y todo vamos diciendo lo siguiente: “Gallinita ciega, ¿que se te ha perdido?, contestará muy alturadamente: Una aguja y un dedal, todos decimos: ¿En dónde? La gallinita contesta: En el tototal, todos le decimos: date una vuelta entera y lo encontrarás”.</p> <p>La gallinita buscará a sus compañeros y estos caminarán lentamente para que no se dejen coger. Se les hace recordar que durante la búsqueda de coger al compañero o en el momento que fuese cogido se evitará empujarse. Y al que</p>	

Evaluación	<p>la coja será la nueva gallinita ciega. Una vez terminada la participación de todos y /o al menos de todos los que quisieron participar. Terminado el juego damos la oportunidad para que todos respondan a preguntas : ¿Cómo se sintieron sin poder ver a sus compañeros? ¿Qué sentían al buscar a sus compañeros? ¿Es fácil encontrar algo con los ojos vendados? ¿Supimos jugar si empujar al compañero?</p> <p>¿les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Que dificultades tuviste? ¿Qué hemos aprendido con este juego?, a su vez les menciona a los niños, que cuán importante es jugar, sin empujarse</p>	
------------	---	--



GUIA DE OBSERVACIÓN

I.-DATOS GENERALES:

1.1.Nombre del estudiante a cargo : Fernández Pérez Herminia del Roció

1.2.Institución Educativa : I.E.I N° 500 Virgen de Guadalupe.

1.3.Edad:4 años sección: u

II.-INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros que creas conveniente

NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
-------------------	------------------------	-------------------

N°	Nombre y apellidos	Indicador		
		NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
		Si alguien le agrade responde de la misma manera		
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				



TALLER N° 2

1. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa:** I.E.I.N° 500 Virgen de Guadalupe

1.2. **Sección** : u

1.3. **Grado/Edad** : 4 años

1.4. **Practicante** : Fernández Perez Herminia del Rocio

1.5. **Nombre del taller:** Nos divertimos jugando al rey manda

II.- Propósito: Que los niños y niñas sepan tener paciencia al esperar su turno al momento de jugar.

Fases	Procedimiento	Materiales
Presentación	- Doy la bienvenida a los niños, les hago sentar en semicírculo en el espacio que se le ha acondicionado para la realización de la actividad. -Se establecen las normas de convivencia	corona
Transferencia	Les muestro a los niños un títere puesto una corona y les pregunto ¿qué observan? ¿qué podemos hacer con la corona? ¿Podemos utilizarlo para algún juego? Escucho con atención sus respuestas. Se les comunica que el día de hoy jugaremos al rey manda, pero sin patearse, que debemos esperar nuestro turno.	
Desarrollo	Les invito a los niños que se acomoden en forma de círculo, para así jugar el rey manda, consiste en que el rey va a ordenar que le traigan algunos objetos y los niños obedecerán, traerán lo que el rey pide. Se les da a conocer normas de convivencia siendo uno de ello que durante el juego evitar patearse, que sepamos esperar nuestro turno. Luego presenta una corona que se le colocará al rey. Todos los niños hacen mención que quiere ser el rey, les dije que todos van hacer rey, lo único que debemos hacer es solo esperar nuestro turno, evitemos patearse. Sale elegido un niño como rey, a este se le coloca la corona y se le pone en medio del grupo.	

<p>Evaluación</p>	<p>Todos listos para jugar, el rey menciona que le traigan una pelota, todos los niños van en busca de lo solicitado por el rey, un niño cogió la pelota y a su vez otro niño quiere llevar la pelota del niño que ya lo tiene, en ese preciso momento patea a su compañero, le hice recordar que una norma era no patearse, en otra oportunidad dos niños se disputan por llevar el mismo objeto, intenta patear a su compañero, pero este niño comprende y aplica la norma, evita su acción de patear.</p> <p>Se continúa jugando, el rey solicita que todos corran, salten, que le traigan animalitos, durante el juego se va cambiando de rey.</p> <p>Terminado el juego damos la oportunidad para que todos respondan a preguntas como: ¿Supimos esperar nuestro turno, para ser el rey al momento de jugar? ¿en alguna ocasión pateamos a nuestro compañero?</p> <p>¿les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿ Que dificultades tuviste? ¿Qué hemos aprendido con este juego?, a su vez les menciona a los niños, que cuán importante es jugar, pero teniendo paciencia, saber esperar nuestro turno además que debemos jugar sin patearse.</p>	
-------------------	--	--



GUIA DE OBSERVACIÓN

I.-DATOS GENERALES:

1.4.Nombre del estudiante a cargo : Fernández Pérez Herminia del Roció

1.5.Institución Educativa : I.E.I N° 500 Virgen de Guadalupe.

1.6.Edad:4 años sección: u

II.-INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros que creas conveniente

NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
-------------------	------------------------	-------------------

N°	Nombre y apellidos	Indicador		
		NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
		Golpea a sus compañeros cuando no es incluido en alguna actividad.		
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				



TALLER N° 3

1. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa:** I.E.I.N° 500 Virgen de Guadalupe

1.2. **Aula** : Unica

1.3. **Grado/Edad** : 4 años

1.4. **Practicante** : Fernández Pérez Herminia del Rocío

1.5. **Nombre del taller** : Que divertido “Juego el globo”

II.- **Propósito:** Que los niños y niñas sean sociable con sus compañeros.

Fases	Procedimiento	Materiales
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> - Doy la bienvenida a los niños, les hago sentar en semicírculo en el espacio que se le ha acondicionado para la realización de la actividad. -Se establecen las normas de convivencia. 	globo
Transferencia	<p>Les muestro a los niños una caja sorpresa y les pregunto ¿qué creen ha hay dentro de la caja? se les muestra el material con el que trabajaremos (globo), a su vez se les pregunta ¿qué podemos hacer con el material presentado? ¿Podemos utilizarlo para algún juego? Escucho con atención sus respuestas.</p> <p>Se les comunica que el día de hoy jugaremos un juego titulado “juego el globo”, pero sin morderse.</p>	
Desarrollo	<p>Invito a los niños que se ordenen en forma de círculo para dar inicio al juego, luego les presento un globo inflado</p> <p>Antes de iniciar el juego se les hace recordar normas de convivencia, siendo una de ellas evitar morder al compañero.</p>	

<p>Evaluación</p>	<p>Explico en que consiste el juego la cual es mantener el globo en alto, no dejar caer al piso y el que deje caer el globo al piso pierde.</p> <p>Terminado el juego damos la oportunidad para que todos respondan a preguntas: ¿Cómo se sintieron mientras mantenían al globo en el aire? ¿Fue fácil mantener el globo en alto? ¿Supimos jugar sin morder al compañero?</p> <p>¿les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Que dificultades tuviste? ¿Qué hemos aprendido con este juego?, ¿Qué hemos aprendido con este juego?, a su vez les menciona a los niños, que cuán importante es jugar, sin morderse, porque si lo hacemos, le va a doler, imaginemos que a tí o mí me mordieran, nos va a doler, igual que al otro compañero, entonces debemos evitar morderse.</p>	
-------------------	---	--



GUIA DE OBSERVACIÓN

I.-DATOS GENERALES:

1.1.Nombre del estudiante a cargo : Fernández Pérez Herminia del Rocío.

1.2.Institución Educativa: I.E.I N° 500 Virgen de Guadalupe.

1.3.Edad:4 años Aula: U

II.-INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros que creas conveniente

NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
-------------------	------------------------	-------------------

N°	Nombre y apellidos	Indicador		
		NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
		Muerde a sus compañeros		
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				



TALLER N° 4

1. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa:** I.E.I.N° 500 Virgen de Guadalupe

1.2. **Aula** : Unica

1.3. **Grado/Edad** : 4 años

1.4. **Practicante** : Fernandez Perez Herminia del Rocio

1.5. **Nombre del taller** : Que no caiga la pelota.

II.- **Propósito:** Que los niños y niñas reconozcan sus propios limites.

Fases	Procedimiento	Materiales
Presentación	<p>- Doy la bienvenida a los niños, les hago sentar en semicírculo en el espacio que se le ha acondicionado para la realización de la actividad.</p> <p>-Se establecen las normas de convivencia.</p>	Tela
Transferencia	<p>Les muestro a los niños una caja sorpresa y les pregunto ¿qué creen hay dentro de la caja? se les muestra el material con el que trabajaremos (tela, pelotita) a su vez se les pregunta ¿qué podemos hacer con el material presentado? ¿Podemos utilizarlo para algún juego ?</p> <p>Escucho con atención sus respuestas.</p> <p>Se les comunica que el día de hoy jugaremos el juego llamado ! Que no caiga la pelota ;</p>	pelota
Desarrollo	<p>Invito a los niños que se coloquen en forma de círculo, para así jugar.</p> <p>Antes de iniciar el juego se les hace recordar normas de convivencia, siendo una de ellas que no quitamos las cosas a nuestros compañeros de manera grosera.</p>	

Evaluación	<p>Comento a los niños que el juego consiste en sostener la tela entre todos y que la sacudamos lo más posible que podamos pero tratando de no dejar caer la pelotita al piso</p> <p>Una vez terminada la participación de todos y /o al menos de todos los que quisieron participar.</p> <p>Damos la oportunidad para que todos respondan a preguntas: ¿Cómo se sintieron sacudiendo la tela? ¿Supimos jugar sin quitar las cosas de manera grosera?</p> <p>¿les gustó la actividad?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿ Que dificultades tuviste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido con este juego?, ¿Qué hemos aprendido con este juego?, a su vez les menciona a los niños, que cuán importante es jugar pero sin quitarse las cosas de manera grosera porque si lo hacemos es peligroso, puede ser que uno de sus compañeros salga lastimado y que eso no queremos.</p>	
------------	--	--



GUIA DE OBSERVACIÓN

I.-DATOS GENERALES:

- 1.1. **Nombre del estudiante a cargo:** Fernández Pérez Herminia del Rocío
 1.2. **Institución Educativa:** I.E.I N° 500 Virgen de Guadalupe.
 1.3. **Edad:** 4 años **Aula:** U

II.-INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros que creas conveniente

NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
-------------------	------------------------	-------------------

N°	Nombre y apellidos	Indicador		
		NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
		Muerde a sus compañeros		
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				



TALLER N° 5

1. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Institución Educativa:** I.E.I. N° 500 Virgen de Guadalupe
- 1.2. **Aula** : Unica
- 1.3. **Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. **Practicante** : Fernández Pérez Herminia del Rocío
- 1.5. **Nombre del taller** : Jugamos con mucho entusiasmo a las escondidas.
- II.- **Propósito:** Que los niños y niñas propongan reglas para jugar .

Fases	Procedimiento	Materiales
Presentación	- Doy la bienvenida a los niños, les hago sentar en semicírculo en el espacio que se le ha acondicionado para la realización de la actividad. -Se establecen las normas de convivencia	Solo contar
Transferencia	Hago mención que estén atentos y que adivine que estoy haciendo, ¿Podemos utilizarlo para algún juego? Sigo escuchando con atención sus respuestas. Se les comunica que el día de hoy jugaremos a las escondidas.	
Desarrollo	Invito a los niños que se sienten en forma de círculo, para así jugar. A las escondidas, Antes de inciar el juego se les hace recordar normas de convivencia, siendo una de ellas no arrojar objetos hacia el compañero. Comento en que consiste el juego, donde un niño(a) va a pararse y mirar hacia la pared tapada sus ojos con sus manos y contará con mi ayuda hasta 10, y el resto se esconderá, luego el niño que contó será el perseguidor ira a buscar a sus compañeros, pero si alguien sale de su escondite sin que se dé cuenta el perseguidor y toca su lugar donde contó, los demás estarán a salvo, el perseguidor volverá a contar. Una vez terminada la participación de todos y /o al menos de todos los que quisieron participar. Terminado el juego damos la oportunidad para que todos respondan a preguntas: ¿Cómo se sintieron al momento de jugar ? ¿Qué sentía el perseguidor al momento de buscar a sus compañeros? ¿fue fácil encontrar a sus compañeros? ¿Supimos jugar? ¿Será correcto arrojar objetos al compañero?	

Evaluación	<p>¿les gustó la actividad?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿ Que dificultades tuviste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido con este juego?, a su vez les menciona a los niños, que cuán importante es jugar, pero si arrojarse objetos, es peligroso puede salir lastimado algún compañero, eso no es correcto y que en un próximo juego si se da esto, ya nunca más jugaremos.</p>	
------------	--	--



GUIA DE OBSERVACIÓN

I.-DATOS GENERALES:

- 1.1. **Nombre del estudiante a cargo** : Fernández Pérez Herminia del Roció
 1.2. **Institución Educativa** : I.E.I N° 500 Virgen de Guadalupe.
 1.3. **Edad**:4 años **Aula**: U

II.-INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros que creas conveniente

NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
------------------	-----------------------	------------------

N°	Nombre y apellidos	Indicador		
		NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
		Utiliza algún objetos para agredir a sus compañeros		
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				



TALLER N° 6

1. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa:** I.E.I.N° 500 Virgen de Guadalupe

1.2. **Aula** : U

1.3. **Grado/Edad** : 4 años

1.4. **Practicante** : Fernández Pérez Herminia del Rocio

1.5. **Nombre de l taller:** Hoy jugaremos un juego que también jugaron nuestros padres “ el mata gente”.

II.- **Propósito:** Que los niños y niñas sepan responder de la mejor manera a sus compañeros.

Fases	Procedimiento	Materiales
Presentación	- Doy la bienvenida a los niños, les hago sentar en semicírculo en el espacio que se le ha acondicionado para la realización de la actividad. -Se establecen las normas de convivencia	Pelota de trapo
Transferencia	Les muestro a los niños una caja sorpresa y les pregunto ¿qué creen hay dentro de la caja?, e invito a un niño que introduzca su mano y palpee , luego se les muestra el material con el que trabajaremos (pelota de trapo), a su vez se les pregunta ¿qué podemos hacer con el material presentado? ¿Podemos utilizarlo para algún juego ? Se les comunica que el día de hoy jugaremos la mata gente, pero sin insultar con palabras soeces al compañero	
Desarrollo	Invito a los niños que se sienten en forma de círculo, para así jugar. Antes de inciar el juego se les hace recordar normas de convivencia, siendo una de ellas no insultar con palabras soeces a sus compañeros. Se comunica en que consiste el juego, se necesitará dos niños que se pararan a los extremos del patio y en el medio un grupo de niños, las dos personas que	

Evaluación	<p>estarán en el extremo decidirán quién matar, lanzaran la pelota a quien le caiga pierde, los del medio pueden correr, moverse para evitar que les caiga la pelota. Se inicial el juego Una vez terminada la participación de todos y /o al menos de todos los que quisieron participar. Damos la oportunidad para que todos respondan a preguntas: ¿Cómo se sintieron los niños que estaban en medio? ¿Qué sentían los niños que estuvieron en los extremos? ¿Es fácil lanzar la pelota? ¿Supimos jugar sin insultar al compañero?</p> <p>¿les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Que dificultades tuviste? ¿Qué hemos aprendido con este juego?, a su vez les menciona a los niños, que cuán importante es jugar, sin insultar porque a todos los niños nos gusta que nos traten bien, eso nos hace sentir bien y felices.</p>	
------------	--	--



GUIA DE OBSERVACIÓN

I.-DATOS GENERALES:

- 1.1. **Nombre del estudiante a cargo** : Fernández Pérez Herminia del Roció
 1.2. **Institución Educativa** : I.E.I N° 500 Virgen de Guadalupe.
 1.3. **Edad**:4 años **Aula**: U

II.-INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros que creas conveniente

NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
-------------------	------------------------	-------------------

N°	Nombre y apellidos	Indicador		
		NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
		Insulta con palabras soeces, cuando sus compañeros están jugando		
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				



TALLER N° 7

I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa:** I.E.I.N° 500 Virgen de Guadalupe

1.2. **Aula** : Única

1.3. **Grado/Edad** : 4 años

1.4. **Practicante** : Fernández Pérez Herminia del Rocío

1.5. **Nombre del taller:** Jugamos con alegría “Matantiru tirulas”.

II.- **Propósito:** Que los niños y niñas eviten burlarse del compañero.

Fases	Procedimiento	Materiales
Presentación	- Doy la bienvenida a los niños, les hago sentar en semicírculo en el espacio que se le ha acondicionado para la realización de la actividad. -Se establecen las normas de convivencia	
Transferencia	Les haga escuchar la canción Matantiru tirulas procedo a preguntar ¿si alguna vez han escuchado la canción Matantiru tirulas? ¿qué podemos hacer con esa canción presentada? ¿Podemos utilizarlo para algún juego? Escucho con atención sus respuestas. Se les comunica que el día de hoy jugaremos con Alegría “Matantiru tirulas”.	Canción Matantiru tirulas
Desarrollo	Invito a los niños que se sienten en semicírculo. Antes de inciar el juego se les hace recordar normas de convivencia, siendo una de ellas no burlarse del compañero. Ante de ello se dirá a los niños que hagamos 2 grupos cada grupo se cogerán de las manos se miraran de frente en frente y a la vez iremos cantando: 1° grupo cantara: Muy buenos días, su señoría, ¡Mantantiru-Liru-Lá! 2° grupo: ¿Que quería su señoría ¡Mantantiru-Liru-Lá! 1° grupo : yo quería una de sus hijas Mantantiru-Liru-Lá! 2° grupo : ¿Cuál quería su señoría Mantantiru-Liru-Lá! 1° grupo : yo quería la más bonita, ¡Mantantiru-Liru-Lá! 2° grupo:¿ y que oficio le pondremos Mantantiru-Liru-Lá! 1° grupo : le pondremos de modista. Y así sucesivamente se va cantando	

Evaluación	<p>Una vez terminada la participación de todos los niños.</p> <p>Damos la oportunidad para que todos respondan a preguntas : ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué sentían al pasar al otro grupo ? ¿les gustaba el oficio que se les daba? ¿Supimos jugar sin burlarse del compañero?</p> <p>¿les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿ Que dificultades tuviste? ¿Qué hemos aprendido con este juego?, a su vez les menciona a los niños, que cuán importante es jugar, sin burlarse del compañero, a su vez conseguiremos amigos y no problemas es por ello se debe tratar amablemente al compañero.</p>	
------------	--	--



GUIA DE OBSERVACIÓN

I.-DATOS GENERALES:

- 1.1. **Nombre del estudiante a cargo** : Fernández Pérez Herminia del Roció
 1.2. **Institución Educativa** : I.E.I N° 500 Virgen de Guadalupe.
 1.3. **Edad**:4 años **Aula**: U

II.-INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros que creas conveniente

NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
-------------------	------------------------	-------------------

N°	Nombre y apellidos	Indicador		
		NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
		Amenaza a sus compañeros cuando no le hacen caso		
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				



TALLER N° 8

I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa:** I.E.I.N° 500 Virgen de Guadalupe

1.2. **Aula** : Unica

1.3. **Grado/Edad** : 4 años

1.4. **Practicante** : Fernández Pérez Herminia del Rocío

1.5. **Nombre del taller** : Jugamos Piedra, papel y tijera.

II.- **Propósito:** Que los niños y niñas aprendan a tratar amablemente al compañero.

Fases	Procedimiento	Materiales
Presentación	<p>- Doy la bienvenida a los niños, les hago sentar en semicírculo en el espacio que se le ha acondicionado para la realización de la actividad.</p> <p>-Se establecen las normas de convivencia</p>	
Transferencia	<p>Les muestra una caja sorpresa y pregunto ¿qué creen hay dentro de esta caja?</p> <p>Invito a un niño que introduzca su mano y palpee. Muestro los objetos y pregunto</p> <p>¿qué podemos hacer con los objetos mostrados?</p> <p>¿Podemos utilizarlo para algún juego?</p> <p>Escucho con atención sus respuestas.</p> <p>Se les comunica que el día de hoy jugaremos Piedra, papel y tijera.</p>	<p>Piedra</p> <p>Tijera</p> <p>papel</p>
Desarrollo	<p>Se explica en que consiste el juego. Que un puño es piedra, mano abierta es papel, sacar solo dos dedos es tijera.</p> <p>"Piedra, papel o tijeras" se juega de dos en dos. Los jugadores se deben poner uno frente al otro con una mano a la espalda y decir en alto: piedra, papel o tijera, justo al acabar la frase enseñarán las manos y verán quien gana. Si los dos jugadores sacan la misma figura hay empate, no gana nadie, pero si uno saca tijera, otro papel gana el que saco tijera.</p> <p>Una vez terminada la participación de todos, damos la oportunidad para que todos respondan a preguntas: ¿Cómo se sintieron cuando ganaban o perdían?</p> <p>¿Fue fácil? ¿Supimos jugar sin insultar con apodos al compañero? ¿En el desarrollo del juego se trató amablemente al compañero?</p>	

Evaluación	<p>¿les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Que dificultades tuviste? ¿Qué hemos aprendido con este juego? les menciona a los niños, que cuán importante es jugar sin insultar con apodos al compañero, si lo hacemos hiriemos al compañero hacemos sentir mal, y a nosotros no nos gustaría que nos hagan lo mismo,</p>	
------------	---	--



GUIA DE OBSERVACIÓN

I.-DATOS GENERALES:

- 1.1. **Nombre del estudiante a cargo** : Fernández Pérez Herminia del Roció
 1.2. **Institución Educativa** : I.E.I N° 500 Virgen de Guadalupe.
 1.3. **Edad**:4 años **Aula**: U

II.-INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros que creas conveniente

NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
-------------------	------------------------	-------------------

N°	Nombre y apellidos	Indicador		
		NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
		Pone apodos a sus compañero.		
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				



TALLER N° 9

1. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa:** I.E.I.N° 500 Virgen de Guadalupe

1.2. **Aula** : U

1.3. **Grado/Edad** : 4 años

1.4. **Practicante** : Fernández Pérez Herminia del Rocío

1.5. **Nombre del taller:** Nos divertimos jugando tumba latas.

II.- **Propósito:** Que los niños y niñas aprendan a respetar las reglas .

Fases	Procedimiento	Materiales
Presentación	- Doy la bienvenida a los niños, les hago sentar en semicírculo en el espacio que se le ha acondicionado para la realización de la actividad. -Se establecen las normas de convivencia	
Transferencia	Les muestro un títere teniendo objetos pelota y tarros vacios y pregunto ¿qué observan? ¿qué podemos hacer con los objetos mostrados? ¿ en que podemos utilizarlo? Escucho con atención sus respuestas. Se les comunica que el día de hoy nos divertiremos jugando tumba latas.	Pelota de trapo tarros de leche vacío
Desarrollo	Invito a los niños que se sienten en forma de círculo. Antes de inciar el juego se les hace recordar que debemos respetar las normas. Se da a conocer como se realizará el juego consiste en lanzar la pelota hacia las latas que se encuentran ordenadas en pirámide, sin sobrepasar la marca establecida. - Cada jugador tendrá tres intentos de lanzamiento hacia las latas con la finalidad de derribarlas. Una vez terminada la participación de todos damos la oportunidad para que todos respondan a preguntas: ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué sentían cuando no lograban derribar las latas? ¿porque creen que algunos de sus compañeros al momento de jugar en vez de hablar, gritan? ¿fue fácil derribar las latas? ¿Supimos jugar respetando las reglas del juego?	

Evaluación	<p>¿les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿ Que dificultades tuviste? ¿Qué hemos aprendido con este juego? a su vez les menciona a los niños, que cuán importante es jugar respetando las reglas, ya que con ello tendremos un buen desarrollo durante en el juego sin haber ninguna dificultad.</p>	
------------	--	--



GUIA DE OBSERVACIÓN

I.-DATOS GENERALES:

- 1.1. **Nombre del estudiante a cargo:** Fernández Pérez Herminia del Roció
 1.2. **Institución Educativa :** I.E.I N° 500 Virgen de Guadalupe.
 1.3. **Edad:**4 años **Aula:** U

II.-INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros que creas conveniente

NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
-------------------	------------------------	-------------------

N°	Nombre y apellidos	Indicador		
		NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
		Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros		
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				



TALLER N° 10

I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa:** I.E.I.N° 500 Virgen de Guadalupe

1.2. **Aula** : u

1.3. **Grado/Edad** : 4 años

1.4. **Practicante** : Fernández Pérez Herminia del Rocío

1.5. **Nombre del taller** : Jugamos al lobo.

II.- **Propósito:** Los niños y niñas aprenden a hacer amistad fácilmente.

Fases	Procedimiento	Materiales
Presentación	<p>- Doy la bienvenida a los niños, les hago sentar en semicírculo en el espacio que se le ha acondicionado para la realización de la actividad.</p> <p>-Se establecen las normas de convivencia.</p>	Máscara del lobo
Transferencia	<p>Les muestro una caja sorpresa, les canto la canción que será, que será, luego les muestro el objeto</p> <p>¿qué podemos hacer con el objeto presentado?</p> <p>¿en que podemos utilizarlo?</p> <p>Escucho con atención sus respuestas.</p> <p>Se les comunica que el día hoy jugaremos al lobo</p>	
Desarrollo	<p>Invito a los niños que se sienten en forma de círculo.</p> <p>Antes de inciar el juego se les hace recordar normas de convivencia.</p> <p>Se da orientaciones para la realización del juego.</p> <p>Se hará una ronda tomados de la mano, un niño será de lobo. .</p> <p>Hacen un círculo, empiezan a cantar:</p> <p><i>Juguemos en el bosque, mientras el lobo está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo está. ¿El Lobo está?</i></p> <p>El jugador que hace el personaje del lobo contesta: <i>¡Me estoy poniendo los calzoncillos!</i></p> <p>Los otros jugadores siguen cantando: <i>Juguemos en el bosque, mientras el lobo está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo está.- ¿El Lobo está?</i> El lobo contesta:</p> <p>- <i>¡Me estoy poniendo la camiseta!</i></p> <p>y así sucesivamente se sigue cantando hasta que el lobo diga: estoy listo para comérselo, todos corren</p> <p>Una vez terminado el juego damos la oportunidad para que todos respondan a preguntas: ¿Cómo se sintieron mientras cantaban? ¿Qué sentían cuando el lobo</p>	

Evaluación	dijo estoy listo para comérselos? ¿fue fácil o difícil dejarse comer por el lobo? ¿Supimos jugar amistosamente con los compañeros? ¿les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿ Que dificultades tuviste? ¿Qué hemos aprendido con este juego? .	
------------	--	--



GUIA DE OBSERVACIÓN

I.-DATOS GENERALES:

1.1. **Nombre del estudiante a cargo:** Fernández Pérez Herminia del Rocío

1.2. **Institución Educativa :** I.E.I N° 500 Virgen de Guadalupe.

1.3. **Edad:**4 años **Aula:** U

II.-INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros que creas conveniente

NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
-------------------	------------------------	-------------------

N°	Nombre y apellidos	Indicador		
		NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
		Amenaza a sus compañeros cuando no le hacen caso		
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				