



Esta obra está bajo una

[Licencia Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

[Atribución - 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Vea una copia de esta licencia en

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>





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

Tesis

# **Estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313, Elías Soplín Vargas-2023**

Para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial

## **Autores:**

Gisela Valqui Chuquizuta

<https://orcid.org/0009-0005-1728-8586>

Yarlith Ugaz Cueva

<https://orcid.org/0009-0005-5742-1644>

## **Asesor:**

Lic. Msc. Fausto Saavedra Hoyos

<https://orcid.org/0000-0002-8073-5909>

**Tarapoto, Perú**

**2024**



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

Tesis

# **Estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313, Elías Soplín Vargas-2023**

Para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial

**Presentado por**

Gisela Valqui Chuquizuta  
Yarlith Ugaz Cueva

Sustentado y aprobado el 18 de diciembre del 2024, por los siguientes jurados:

**Presidente de Jurado**  
Dr. Luis Manuel Vargas Vásquez

**Secretario de Jurado**  
Mg. Laura Epifania Vera Azurin

**Vocal de jurado**  
Dr. Edgard Martín Esquen Perales

**Asesor**  
Lic. M. Sc. Fausto Saavedra Hoyos

**Tarapoto, Perú**

**2024**



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE SAN MARTÍN**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y  
HUMANIDADES - RIOJA**

## **ACTA DE SUSTENTACIÓN PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

En la ciudad de Rioja, en sala de profesores de la **Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín**, a las 3:00 p.m. del día 02 de 11 de Noviembre del 2024, se reunió el Jurado de Sustentación de la Tesis: **\*ESTRATEGIA LÚDICA PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 313, ELÍAS SOPLÍN VARGAS-2023\***; presentado por las Bachilleres: **YARLITH UGAZ CUEVA y GISELA VALQUI CHUQUIZUTA**, modalidad sustentación de tesis, según Resolución N° 595-2024-UNSM/FEH-CF de fecha 31 de octubre del 2024, para la obtención del Título Profesional de Licenciado en EDUCACIÓN INICIAL, estando conformado de la siguiente manera:

**Dr. LUIS MANUEL VARGAS VÁSQUEZ**  
**Lic. Mg. LAURA EPIFANIA VERA AZURIN**  
**Dr. EDGARD MARTÍN ESQUÉN PERALES**

**PRESIDENTE**  
**SECRETARIO**  
**MIEMBRO**

Para evaluar la Tesis denominada: **\*ESTRATEGIA LÚDICA PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 313, ELÍAS SOPLÍN VARGAS-2023\***, presentado por las Bachilleres: **YARLITH UGAZ CUEVA y GISELA VALQUI CHUQUIZUTA**, teniendo como Asesora al M.Sc. **FAUSTO SAAVEDRA HOYOS**, después de haber observado la sustentación, las respuestas a las preguntas formuladas y terminadas las réplicas; luego de debatir entre sí, reservada y libremente lo declaran APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo de B.U.E.N.O. (16), en fe de la cual se firmó la presente acta, siendo las 3:00 p.m. del mismo día, con lo que se dio por culminado el acto de sustentación.

  
.....  
**Dr. LUIS MANUEL VARGAS VÁSQUEZ**  
**PRESIDENTE**

  
.....  
**Lic. Mg. LAURA EPIFANIA VERA AZURIN**  
**SECRETARIO**

  
.....  
**Dr. EDGARD MARTÍN ESQUÉN PERALES**  
**MIEMBRO**

## Constancia de asesoramiento

El que suscribe el presente documento, Lic. M. Sc. Fausto Saavedra Hoyos

Hace constar:

Que, he revisado y corregido la tesis titulada: "Estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313, Elías Soplín Vargas-2023", en fechas del cronograma a fin de optimiar y agilizar la investigación, elaborada por las tesisas:

Bachiller en Educación Inicial: **Gisela Valqui Chuquizuta**  
**Yarlith Ugaz Cueva**

La misma que encuentro conforme en estructura y contenido. Por lo que doy conformidad para los fines que estime conveniente, y para que conste, firmo en la ciudad de Rioja.

Rioja, 18 de diciembre del 2024.



Lic. M. Sc. Fausto Saavedra Hoyos  
Asesor

## Declaratoria de autenticidad



**Gisela Valqui Chuquizuta**, con DNI N° 71117657 y **Yarlith Ugaz Cueva**, con DNI N° 72245096, bachilleres de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín, autores de la tesis titulada: Estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313, Elías Soplín Vargas-2023.

Declaramos que:

1. La tesis presentada es de nuestra autoría.
2. La redacción fue realizada respetando las citas y referencia de las fuentes bibliográficas consultadas
3. Toda información que contiene la tesis no ha sido plagiada;
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido alterados ni copiados, por tanto, la información de esta investigación debe considerarse como aporte a la realidad investigada.

Por lo antes mencionado, asumimos bajo responsabilidad las consecuencias que deriven de nuestro accionar, sometiéndonos a las leyes de nuestro país y normas vigentes de la Universidad Nacional de San Martín.

Tarapoto, 18 de diciembre del 2024.

  
  
**Gisela Valqui Chuquizuta**  
DNI N° 71117657

  
  
**Yarlith Ugaz Cueva**  
DNI N° 72245096

## Ficha de identificación

<p><b>Título</b> Estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313, Elías Soplín Vargas-2023</p>	<p><b>Área de investigación:</b> Ciencias Sociales  <b>Línea de investigación:</b> Ciencias Naturales  <b>Sublínea de investigación:</b> Ciencias de la Educación.  <b>Grupo de investigación:</b> Ecosostenible-Innovación &amp; Tecnológica (Resolución N° 340-2023-UNSM/FEH-CF)  <b>Tipo de investigación:</b>          Básica <input type="checkbox"/>, Aplicada <input checked="" type="checkbox"/>, Desarrollo experimental <input type="checkbox"/></p>
<p><b>Autoras:</b>  Gisela Valqui Chuquizuta Yarlith Ugaz Cueva</p>	<p>Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Inicial  <a href="https://orcid.org/0009-0005-1728-8586">https://orcid.org/0009-0005-1728-8586</a>  <a href="https://orcid.org/0009-0005-5742-1644">https://orcid.org/0009-0005-5742-1644</a></p>
<p><b>Asesor:</b> Lic. M. Sc. Fausto Saavedra Hoyos</p>	<p><b>Dependencia local de soporte:</b> Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Secundaria Unidad o Laboratorio de Educación Secundaria  <a href="https://orcid.org/0000-0002-8073-5909">https://orcid.org/0000-0002-8073-5909</a></p>

## Dedicatoria

A Dios por ser mi fiel amigo, por no desampararme y estar siempre a mi lado; a mis padres: Honorato y Jenith por depositar su confianza en mi, gracias a ellos soy la mujer perseverante, con principios y valores de hoy en día; a mis hermanos Belisa y Huber por el amor y la paciencia, por apoyarme en todos mis proyectos; a mis sobrinos Amir y Briana por ser mi motor y motivo para seguir adelante.

Yarlith

Este trabajo de investigación es dedicado, en primer lugar, a Dios por ser mi guía y mi protector que gracias a él estoy avanzando a mis padres, Fermín Valqui que siendo mi ángel fue mi inspiración para seguir adelante y mi mamá Alcira Chuquizuta por su amor incondicional, apoyo constante y sacrificio para que yo pudiera alcanzar mis metas. A mis hermanos, Gloria, Zandry, Wendy, Talita, Segundo y kelmer por ser mi inspiración y motivación diaria. A mi tío Gregorio Valqui por su apoyo incondicional que me brindo a mis cuñados Wilber y Nilton que a su apoyo constante no me dejaron rendir. A mi pareja Gilmer Guevara, por su apoyo y ser mi soporte en mis momentos de debilidad junto a ti encontré las fuerzas y determinación para seguir adelante.

Gisela

## **Agradecimientos**

Queremos expresar nuestro más profundo y sincero agradecimiento a nuestros familiares, cuyo amor y apoyo incondicional han sido fundamentales para la culminación de esta tesis.

A nuestros padres, por su paciencia y sus sacrificios, que nos han permitido llegar hasta aquí. Gracias por creer en cada una de nosotras y por enseñarnos el valor del esfuerzo y la perseverancia.

A nuestros hermanos, por su constante ánimo y por ser un ejemplo de superación y dedicación. Vuestra compañía y apoyo emocional han sido una fuente de fortaleza en los momentos difíciles.

A toos nuestros familiares, por su constante interés y preocupación por nuestro progreso académico. Sus palabras de aliento y su fe en nuestras capacidades nos han dado la fuerza para superar los obstáculos y seguir adelante.

Gracias de todo corazón.

Las autoras

## Índice general

Ficha de identificación.....	6
Dedicatoria.....	7
Agradecimientos .....	8
Índice general.....	9
Índice de tablas .....	11
Índice de figuras.....	12
RESUMEN .....	13
ABSTRACT .....	14
CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN .....	15
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO .....	18
2.1. Antecedentes de la investigación.....	18
2.2. Fundamentos teóricos.....	22
CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS .....	41
3.1. Ámbito y condiciones de la investigación .....	41
3.1.1. Contexto de la investigación.....	41
3.1.2. Periodo de ejecución .....	41
3.1.3. Autorizaciones y permisos.....	41
3.1.4. Control ambiental y protocolos de bioseguridad .....	41
3.1.5. Aplicación de principios éticos internacionales .....	41
3.2. Sistema de variables.....	41
3.2.1. Variables principales.....	41
3.2.2. Variables secundarias .....	43
3.3. Procedimientos de la investigación .....	43
3.3.1. Diseño de investigación.....	43
3.3.2. Instrumentos.....	44
3.3.3. Objetivo específico 1 .....	45
3.3.4. Objetivo específico 2 .....	45

	10
3.3.5. Objetivo específico 3 .....	46
CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	47
4.1. Resultados .....	47
4.1.1. Objetivo específico 1 .....	47
4.1.2. Objetivo específico 2 .....	48
4.1.3. Objetivo específico 3 .....	49
4.1.4. Objetivo General.....	51
4.2. Discusión .....	52
CONCLUSIONES .....	54
RECOMENDACIONES .....	55
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	56
ANEXOS .....	60

## Índice de tablas

Tabla 1 <i>Descripción de variables por objetivo específico</i> .....	42
Tabla 2 <i>Muestra</i> .....	44
Tabla 3 <i>Sistematización de la estrategia lúdica</i> .....	47
Tabla 4 <i>Nivel de agresividad, según dimensiones antes de la aplicación de la estrategia lúdica</i> .....	49
Tabla 5 <i>Nivel de agresividad, según dimensiones después de la aplicación de la estrategia lúdica</i> .....	50
Tabla 6 <i>Nivel de disminución de la agresividad en pretest y posttest, según dimensiones</i> .....	50
Tabla 7 <i>Nivel de agresividad antes y después de aplicar la estrategia lúdica</i> .....	51
Tabla 8 <i>Prueba de normalidad Shapiro Wilk</i> .....	51
Tabla 9 <i>Comprobación de la hipótesis</i> .....	52

## Índice de figuras

Figura 1 Estrategia lúdica y sus dimensiones. ....	48
--	----

## RESUMEN

Estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313, Elías Soplín Vargas-2023

El presente estudio es una investigación realizada en base a múltiples juegos que trataban sobre el comportamiento amable y empático con los demás, con el fin de menorar el grado de agresividad que tienen los infantes de la institución de estudio; el título de la tesis es Estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313, Elías Soplín Vargas-2023. Tuvo como principal general determinar el nivel en que la estrategia lúdica disminuirá la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023; asimismo, los objetivos específicos consistieron en sistematizar la estrategia lúdica basadas en la teoría del juego y la teoría de la recreación lúdica, aplicar la estrategia lúdica a partir de las dimensiones introducción, desarrollo y culminación y evaluar la agresividad desde las dimensiones de agresividad física, agresividad verbal y agresividad psicológica. El tipo de investigación es aplicada, con diseño pre experimental, la muestra estuvo conformada por los estudiantes de la sección Amistad de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 del distrito de Elías Soplín Vargas, seleccionados según el muestreo no probabilístico, sin norma o accidental. Conformado por 19 estudiantes. Finalmente, el resultado reveló que el valor de la probabilidad del estadístico de prueba ( $z = - 3.767$ ) es  $p=0.000$ , inferior al  $0.05$  ( $p<5\%$ ). Por lo que se evidencia que la aplicación de la estrategia lúdica ha disminuido de manera significativa la agresividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, durante el año 2023.

*Palabras clave:* Estrategia, juego, lúdica y agresividad.

## ABSTRACT

Playful strategy to reduce aggression in 5-year-old children of the Initial Educational Institution 313, Elías Soplín Vargas-2023

The present study is an investigation carried out based on multiple games that dealt with friendly and empathetic behavior with others, in order to reduce the degree of aggressiveness that the infants of the study institution have; The title of the thesis is Playful strategy to reduce aggression in 5-year-old children of the Initial Educational Institution 313, Elías Soplín Vargas-2023. The main general objective was to determine the level at which the playful strategy will reduce aggression in 5-year-old children of the Initial Educational Institution 313 in the town of Elías Soplín Vargas, 2023; Likewise, the specific objectives consisted of systematizing the playful strategy based on game theory and the theory of playful recreation, applying the playful strategy from the dimensions introduction, development and culmination and evaluating aggressiveness from the dimensions of physical aggressiveness. verbal aggression and psychological aggression. The type of research is applied, with a pre-experimental design, the sample was made up of students from the 5-year-old Amistad section of the Initial Educational Institution 313 of the Elías Soplín Vargas district, selected according to non-probabilistic sampling, without norm or accidental. Made up of 31 students. Finally, the result revealed that the probability value of the test statistic ( $z = - 3.767$ ) is  $p=0.000$ , less than 0.05 ( $p<5\%$ ). Therefore, it is evident that the application of the playful strategy has significantly reduced aggressiveness in 5-year-old children of the Initial Educational Institution 313 in the town of Elías Soplín Vargas, during the year 2023.

*Keywords:* Strategy, game, playfulness and aggressiveness.



## **CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN**

A nivel mundial se está viendo una gran degradación negativa en cuanto al comportamiento de la sociedad, estos comportamientos y costumbres repercuten en la convivencia que no permite el desarrollo integral de los estudiantes desde la edad mas temprana. La educación cumple un papel muy importante ya que es la encargada de moldear conductas desde la primera infancia, pero la realidad es que en las instituciones también tienen que lidiar con malos comportamientos y hasta problemas de agresividad en algunos niños, pues estas conductas ya vienen siendo adoptadas de la sociedad externa, lo cual genera un ambiente muy pesado para el desarrollo de las actividades educativas.

Una investigación realizada en Colombia por Gutiérrez, et al. (2021) afirman el enunciado de que todos los comportamientos que hacen referencia a la agresividad quedan evidenciados en los alumnos que lo practican de los grados de inicial y primaria en una escuela de educación básica de esta ciudad en la que se realizó su estudio. Esto afecta la convivencia escolar y se demostró as través de lo que fueron plasmando en el instrumento empleado, cuaderno de campo. Por otro lado, los rasgos que los estudiantes demuestran en su comportamiento dejan huellas y consecuencias en el entorno escolar de los estudiantes y se cree que podrían repetirse en el futuro.

Tal afirmación confirma que el comportamiento de las personas desde muy pequeñas es reflejado al final cuando ya son adultos lo cual genera gran problemática en la sociedad; así como existen problemas en la sociedad, también existen problemas en el aula, en la institución, todo esto genera una mala convivencia escolar que no es la adecuada para el desarrollo integral de una persona que se está formando.

En el Perú, Chuquilin y Simon (2019) realizó una investigación en la que pudo descubrir que en la Institución Educativa Inicial N° 721 Bello Horizonte - Aucayacu, se observó un alto grado de comportamientos agresivos en diferentes tipos. Según la profesora y los resultados de las fichas de observación, esto puede causar daño físico o psicológico a los niños, afectando su proceso de aprendizaje en la etapa preescolar.

En la región San Martín de igual manera se observa dentro de las instituciones educativas del nivel inicial, específicamente en la Institución Educativa Inicial 313 del distrito de Elías Soplín Vargas, en la cual los infantes muestran mal carácter al relacionarse con sus compañeros, padres y maestras, asimismo, se observan niños que

lloran y tienden a golpear a sus amigos ante simples disconformidades; en vista de este gran problema se busca la manera estratégica de llegar a moldear y mejorar su conducta, para esta causa no hay mejor opción que hacerlo a través de lo que a ellos les encanta hacer y esto es el juego, es decir una estrategia lúdica que permita a los estudiantes conocerse a si mismos y decidir nuevas y mejores opciones en su carácter que día a día van construyendo.

Es así que surgió la siguiente pregunta de investigación: ¿En qué medida la estrategia lúdica disminuirá la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023? Se planteó la hipótesis alterna general, la cual hace referencia a que, La estrategia lúdica disminuirá significativamente la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023. El objetivo general estuvo direccionada a Desarrollar la estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023. Este objetivo general fue logrado gracias a la aplicación también de los objetivos específicos, los cuales se mencionan a continuación: Sistematizar la estrategia lúdica basadas la Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, la teoría sociocultural de Vygotsky, la teoría del juego como prepráctica de Groos y la teoría de la recreación lúdica, aplicar la estrategia lúdica a partir de las dimensiones introducción, desarrollo y culminación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023, y Evaluar la agresividad desde las dimensiones de agresividad física, agresividad verbal y agresividad psicológica a nivel de pre y pos test en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023.

En cuanto a la justificación o importancia de la presente investigación, se afirma que esta sirvió para disminuir la agresividad en la conducta de los infantes del distrito de Elías Soplín Vargas y con ello asegurar una mejor convivencia en el aula y en casa. Asimismo, benefició a cada uno de los estudiantes pues en la sociedad no se necesitan de personas con conducta agresiva y los individuos que tienen esta mala cualidad tienden a ser rechazados por los demás, pero con ayuda de este estudio se logrará que los estudiantes de inicial logren eliminar la agresividad de su carácter y con ello llevar una vida en tranquilidad y finalmente, ayudó a solucionar el problema de la agresividad en los infantes de Elías Soplín Vargas y con ello se eliminará el clima negativo en el aula de clase del nivel inicial.

El estudio se divide en cuatro capítulos:

El capítulo inicial constituye una introducción al estudio e incorpora la exposición del problema, la formulación de las preguntas de investigación, la presentación de las hipótesis, la contextualización de la importancia del estudio, así como la definición de los objetivos generales y específicos.

El capítulo dos es el marco teórico, incluyendo la justificación y base teórica del estudio.

El tercer capítulo es el de materiales y métodos, incluido el alcance y las condiciones del estudio, el sistema de variables y los procedimientos de estudio.

El cuarto capítulo aborda los Resultados y la discusión, respaldados por ilustraciones derivadas de los resultados estadísticos y los objetivos específicos. Finaliza con las conclusiones, recomendaciones, referencias y apéndices.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### A nivel internacional

Ávila (2021) en su tesis titulada “*Manejo de la agresividad en niños de Educación Inicial: gestión y estrategias docentes*”, en Ecuador; El objetivo fundamental de la investigación descrita consistió en explorar cómo se maneja y gestiona la agresividad en el entorno del aula, así como en analizar la relación entre este manejo y las aportaciones teóricas junto con las percepciones de las maestras de educación inicial. El estudio se enmarcó dentro de un enfoque metodológico cualitativo, caracterizado por su naturaleza exploratoria y descriptiva, lo cual facilitó la recolección de datos a través de una serie de entrevistas. Estas entrevistas proporcionaron una visión detallada de las experiencias y perspectivas de las docentes en relación con el fenómeno de la agresividad infantil. Para la recolección de información, se aplicó un enfoque temporal transversal, llevando a cabo entrevistas semi-estructuradas con un grupo de seis educadoras provenientes tanto de centros educativos públicos como privados. Esta metodología permitió obtener una visión más completa y diversa sobre la manera en que las docentes abordan y gestionan las conductas agresivas en los niños pequeños. Como resultado del estudio, se concluyó que las maestras entrevistadas no cuentan con un conocimiento suficiente acerca de las estrategias efectivas para manejar y gestionar la agresividad en los niños en sus primeros años de vida. Este hallazgo subraya la necesidad imperiosa de llevar a cabo investigaciones adicionales enfocadas en las conductas agresivas durante las etapas tempranas del desarrollo infantil. En conclusión, se formularon recomendaciones basadas en la información recopilada a partir de la revisión bibliográfica y los aportes obtenidos de las docentes participantes en el estudio. Estas recomendaciones tienen como finalidad proporcionar pautas prácticas y teóricas que puedan contribuir a una mejor comprensión y manejo de la agresividad infantil en el contexto educativo inicial.

Gutiérrez, et. al. (2021) en su tesis titulada “*Influencia de los comportamientos agresivos en la convivencia escolar de los estudiantes del grado de transición y primero*”; en Colombia; El propósito fundamental de este estudio investigativo fue identificar la influencia de los comportamientos agresivos en la convivencia escolar. La investigación buscó encontrar soluciones potenciales mediante la observación directa en el entorno del aula y la interacción con los padres de los estudiantes. El objetivo principal era reducir la incidencia de estos comportamientos problemáticos y generar un impacto positivo en todos los involucrados en el estudio. Es crucial que los estudiantes de

transición y primer grado inician su formación basada en principios sólidos que fortalezcan aspectos fundamentales de su personalidad, como la sociabilidad. En este contexto, la responsabilidad de fomentar un entorno educativo positivo recae en los padres, quienes deben asumir un papel activo en la formación de sus hijos, mientras que el docente de la institución tiene la tarea de reforzar estos principios y comportamientos adecuados dentro del aula. Este proyecto de investigación se enfoca específicamente en los comportamientos agresivos, que representan una problemática significativa en el ámbito escolar. El estudio pretende ofrecer soluciones estratégicas para enfrentar y mitigar estos comportamientos. Los resultados obtenidos de la investigación subrayan la necesidad urgente de una intervención efectiva para abordar comportamientos negativos observados en algunos niños, tales como agresiones físicas, desinterés en las clases y la falta de apoyo por parte de los padres. La intervención es esencial para promover un ambiente escolar más armonioso y mejorar la calidad de la experiencia educativa para todos los estudiantes involucrados.

Cardoza (2020) en su tesis titulada "*Agresividad y Convivencia Escolar en el Contexto de la Educación Primaria*"; en Venezuela; El objetivo de esta investigación fue examinar la relación entre la agresividad y la convivencia escolar en el contexto de la educación primaria, con un enfoque en la formación integral de los estudiantes. Para alcanzar este objetivo, se empleó una metodología basada en el estudio documental, que incluyó una exhaustiva revisión bibliográfica dentro de la institución educativa en cuestión. Este enfoque considera a la institución como un sistema social dinámico, en el cual surgen diversas situaciones que impulsan cambios significativos. A través de estos cambios, se llevan a cabo procesos de socialización y formación pedagógica destinados a mejorar la calidad educativa. Los resultados obtenidos en este estudio destacan que la convivencia escolar debe estar anclada en una serie de valores fundamentales, incluyendo éticos, sociales, comunitarios, personales, ecológicos y educativos. Estos valores son esenciales para la estructuración de normas y procedimientos que rigen el funcionamiento de la escuela como una organización. La participación activa de todos los miembros de la comunidad educativa es un aspecto crucial para fomentar una convivencia armoniosa y eficaz. En conclusión, se observa que un ambiente positivo en el aula, junto con la diversidad y creatividad en los métodos de enseñanza por parte de los docentes, contribuye significativamente a la motivación de los estudiantes para un aprendizaje efectivo y afectivo. Cada estudiante debe sentir que dispone de un espacio en el que se le respeta y valora, y las normas y reglas deben surgir de acuerdos mutuos, donde se clarifique su importancia y los beneficios personales que conllevan.

## **A nivel nacional**

Aradivi (2022) en su tesis titulada “*Agresividad y convivencia escolar en estudiantes de nivel inicial*”; en Trujillo; El objetivo principal de este estudio fue analizar la relación entre la convivencia escolar y los niveles de agresividad en estudiantes de nivel inicial. Para llevar a cabo esta investigación, se empleó una metodología de diseño correlacional no experimental con un enfoque cuantitativo. La muestra estuvo compuesta por 20 estudiantes de nivel inicial. Los datos se recolectaron utilizando dos instrumentos principales: el Test de Agresividad y la Escala de Convivencia Escolar (ECA) ambos validados y aprobados por jueces expertos en el área. Los resultados del estudio revelaron que el 75% de los estudiantes, lo que equivale a 15 de los 20 participantes, presentó un nivel medio de agresividad. Por otro lado, se identificó que el 40% de los estudiantes, es decir, 8 de los 20, mostraron un nivel bajo a medio de convivencia escolar. La correlación entre agresividad y convivencia escolar se encontró significativa y de naturaleza inversa, con un valor de  $p < 0.01$ . Esto indica que a mayor nivel de agresividad, menor es el nivel de convivencia escolar. Adicionalmente, utilizando la prueba no paramétrica Rho de Spearman, se obtuvo un coeficiente de correlación de -0.551, lo que confirma una relación inversa entre las variables de agresividad y convivencia escolar en la muestra de estudiantes de nivel inicial. Este hallazgo subraya la importancia de abordar la agresividad para mejorar la calidad de la convivencia escolar en esta etapa educativa.

Zarpan (2020) en su tesis titulada “*Clima escolar y agresividad en estudiantes de quinto de primaria*”, en Pimentel; El propósito de esta investigación fue determinar la relación existente entre el ambiente escolar y los comportamientos violentos en alumnos de quinto grado de una escuela ubicada en Chiclayo, cuyos participantes tienen edades comprendidas entre los 10 y 12 años. La muestra del estudio incluyó a 180 estudiantes. Para evaluar las variables en cuestión, se utilizaron dos instrumentos clave: la Escala de Clima Escolar de Gutiérrez y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry. El enfoque metodológico de la investigación fue cuantitativo y correlacional, aplicando un diseño no experimental. Los hallazgos obtenidos indicaron una relación inversa entre el ambiente escolar y los comportamientos agresivos en los estudiantes de quinto grado. Esto sugiere que un ambiente escolar más positivo y favorable está asociado con menores niveles de agresividad entre los alumnos. En resumen, los resultados destacan la importancia de un ambiente escolar saludable para la reducción de la violencia y la promoción de comportamientos más positivos entre los estudiantes.

Machuca y Condor (2020) en su tesis titulada "*Niveles de agresividad y convivencia estudiantil*"; en Huancavelica; el objetivo principal de este estudio fue clarificar la relación entre agresividad y convivencia estudiantil. La investigación se fundamentó principalmente en el método científico, complementado por el método descriptivo. Se trató de un estudio no experimental, de tipo descriptivo y correlacional. La muestra estuvo compuesta por 310 estudiantes de una Institución Educativa, con un enfoque particular en 23 estudiantes del segundo grado, sección "B" de primaria. Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de encuesta, empleando un cuestionario diseñado específicamente para evaluar las dos variables de interés: agresividad y convivencia en el aula. Se establecieron un total de 21 ítems para cada una de las variables propuestas, permitiendo una evaluación detallada de las mismas. El análisis de los datos reveló una correlación entre la agresividad y la convivencia en el aula con un coeficiente  $r_s$  de 0.331, lo que sugiere una correlación baja entre estas variables. Además, el valor calculado de  $t$  fue superior al valor teórico de  $t$  ( $3.96 > 1.99$ ) lo que confirmó de manera significativa la existencia de una correlación, aunque de magnitud baja, entre los niveles de agresividad y convivencia en el aula de los estudiantes. En resumen, los resultados indican una relación, aunque baja, entre la agresividad y la convivencia estudiantil, lo que subraya la necesidad de intervenciones y estrategias para mejorar el ambiente en el aula y reducir los comportamientos agresivos.

### **A nivel local**

Castillo (2022) en su tesis titulada "*Plan convivencia escolar y la agresividad en estudiantes*"; en Rioja; El propósito de esta investigación fue desarrollar e implementar un plan de convivencia escolar con el fin de reducir la agresividad entre los alumnos de segundo grado. Este estudio se clasificó como aplicado, con un enfoque explicativo y un diseño cuasi-experimental. La muestra estuvo compuesta por 65 estudiantes de segundo grado de educación secundaria, distribuidos en dos secciones: 32 en la sección A y 33 en la sección B. Para la recolección de datos, se emplearon encuestas y un cuestionario específicamente diseñado para medir la agresividad. Los resultados del estudio mostraron que, en la evaluación inicial (pretest) los estudiantes del grupo experimental exhibieron un nivel alto de agresividad, con una puntuación promedio de 90.8. No obstante, tras la implementación del plan de convivencia escolar, la puntuación promedio en la evaluación final (postest) disminuyó a 27.6, indicando una reducción significativa en el nivel de agresividad. Además, el análisis estadístico reveló un  $p$ -valor de 0.000, que es considerablemente inferior al nivel de significancia establecido de 0.05. Este hallazgo confirma que la disminución observada en los niveles de agresividad es estadísticamente significativa y sugiere que el plan de convivencia escolar ha sido eficaz

en la reducción de comportamientos agresivos entre los estudiantes. En resumen, el estudio evidencia que el plan de convivencia escolar implementado logró reducir de manera significativa la agresividad en los alumnos de segundo grado, destacando su efectividad en mejorar el ambiente escolar.

## **2.2. Fundamentos teóricos**

### **2.2.1. Lúdica**

#### **a. Concepto**

Se relaciona con el término "ludo", que implica acción generadora de diversión, placer y alegría. Abarca cualquier actividad vinculada con la recreación y diversas expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competiciones deportivas, juegos infantiles, actividades recreativas, juegos de azar, festividades populares, así como manifestaciones artísticas como la pintura, la narrativa, la poesía, entre otros (Gómez, et al., 2015).

De acuerdo con la perspectiva de Nunes (2016) se alude a la "necesidad inherente del ser humano de comunicarse, experimentar sensaciones, expresarse y generar diversas emociones dirigidas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, lo que conduce a experimentar alegría y risas" (p. 3).

Según las afirmaciones de Silva (2015) se destaca que "la lúdica impulsa el desarrollo psicosocial, contribuye a la formación de la personalidad, exhibe valores y puede dirigirse hacia la adquisición de conocimientos, a distribuir un amplio espectro de actividades donde convergen el placer, la diversión, creatividad y conocimiento" (p.12).

En cuanto a la importancia de la lúdica y su papel activo dentro del entorno educativo, Jiménez (2016) argumenta que la lúdica debe ser entendida no solo como una actividad o un conjunto de juegos, sino como una disposición o actitud inherente en el individuo hacia la vida y las rutinas cotidianas. La lúdica, según Jiménez, no es simplemente una serie de actividades recreativas, sino una forma de ser y de relacionarse con el mundo. Es una manera de existir que se manifiesta a través de la forma en que interactuamos con nuestras experiencias diarias, aportando una dimensión de creatividad, exploración y disfrute en la vida cotidiana (p. 42).

#### **b. Características**

Gorris (2008) indica que las actividades lúdicas se distinguen por:

- Generar interés en las asignaturas.
- Estimulan la toma de decisiones.
- Desarrollan habilidades de trabajo colaborativo entre los estudiantes para cumplir tareas conjuntas.
- Requieren la aplicación de conocimientos adquiridos en diversas temáticas o asignaturas relacionadas.
- Sirven para reforzar y evaluar los conocimientos obtenidos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Se presentan como actividades pedagógicas dinámicas, con límites temporales y combinación de variantes.
- Facilitan la adaptación rápida de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con las estructuras tradicionales del aula y el papel autoritario e informativo del profesor, permitiendo la liberación de las potencialidades creativas de los estudiantes.

### **2.2.2. Estrategia lúdica**

#### **a. Concepto**

Están diseñados para promover el desarrollo infantil, ofreciendo experiencias que capturan y despiertan el interés de los niños por explorar tanto el entorno social como el natural. A través de estas experiencias, se facilita la adquisición y el dominio del lenguaje, permitiendo que los niños participen de manera activa en su propio proceso de aprendizaje. Este enfoque no solo estimula su curiosidad y motivación para conocer el mundo que los rodea, sino que también fomenta una participación activa que es crucial para el desarrollo integral de sus habilidades lingüísticas y cognitivas (Escalante, 2015).

#### **b. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje**

La participación en actividades lúdicas conlleva una mayor autoconciencia y una interacción enriquecedora con el entorno a través de experiencias agradables y placenteras. La importancia de estas prácticas radica en su capacidad para fortalecer y potenciar habilidades relacionadas con el pensamiento abstracto, la innovación y la creatividad. Además, las actividades lúdicas juegan un papel crucial en el desarrollo de competencias comunicativas y colaborativas, al mismo tiempo que mejoran la capacidad para identificar problemas y buscar soluciones efectivas. Al

involucrar a los individuos en experiencias que son tanto estimulantes como significativas, se fomenta una actitud proactiva y resolutiva que es fundamental para el aprendizaje y el crecimiento personal (Castellar, et al., 2015).

La lúdica va más allá de ser simplemente un juego, como a menudo se ha interpretado. Incluye elementos como sueños, cuentos, relatos, poesías, imágenes y el uso de símbolos, lo que impulsa la formación de estructuras mentales y el desarrollo de habilidades y destrezas individuales. Asimismo, contribuye al fortalecimiento de las relaciones sociales, cultivando cualidades como la nobleza y generosidad, lo que propicia el trabajo cooperativo (Posada, 2014).

El juego y la educación comparten características según lo señalado por Sánchez (2010):

- Búsqueda constante de mejora.
- La repetición y práctica que resultan en el fortalecimiento de habilidades.
- Habilidades.
- Implementación de tácticas que llevan al logro y facilitan la superación de obstáculos.

### **c. La Lúdica como Aprendizaje Significativo**

La educación convencional, al depender en gran medida de la repetición y la rigidez en el proceso educativo, puede restringir la creatividad y reducir el disfrute del aprendizaje. Por tanto, es crucial transformar el entorno educativo tradicional hacia un espacio que estimule la motivación, el placer en el aprendizaje y la autonomía de los estudiantes. Este cambio es fundamental para proporcionar a los niños la oportunidad de vivir experiencias directas y personales, lo que les permite explorar sus propios intereses y facilita su desarrollo integral. Un ambiente educativo reformado no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también impulsa a los niños a ser más activos y comprometidos en su propio proceso de formación (Rivas, 2016).

### **d. Tipos**

Según Altamirano (2012) Piaget realiza una clasificación de los tipos de juegos basándose en el desarrollo cognitivo y la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños. Piaget identificó tres principales tipos de juegos, cada uno asociado con diferentes fases del desarrollo infantil:

- **El juego funcional:** El juego funcional, según Piaget, es un tipo de juego que caracteriza la fase sensoriomotora del desarrollo infantil, que abarca aproximadamente desde el nacimiento hasta los dos años de edad. En esta etapa, los niños participan en actividades que se centran en la repetición de acciones motoras y sensoriales, sin involucrar simbolismo o representación abstracta.

Este tipo de juego se enfoca en la repetición y la exploración de acciones físicas básicas que permiten a los niños ajustar y adaptar sus movimientos y comportamientos a su entorno. Los juegos funcionales incluyen actividades como agitar, golpear, rodar, o morder objetos. A través de estas acciones repetitivas, los niños desarrollan y perfeccionan sus habilidades motoras y sensoriales. Por ejemplo, un bebé que repite el acto de agarrar y soltar un objeto está ejercitando sus habilidades de coordinación mano-ojo y su comprensión del uso de las manos para interactuar con el mundo.

El juego funcional también ayuda a los niños a establecer una conexión más profunda con su entorno físico, permitiéndoles explorar y entender las propiedades de los objetos y cómo estos responden a sus acciones. Al repetir estas actividades, los niños ajustan gradualmente sus respuestas y adaptaciones, lo que les ayuda a construir una base sólida para el desarrollo de habilidades más complejas en etapas posteriores.

- **El juego simbólico:** El juego simbólico implica “reemplazar la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria”.
- **Juego de reglas:** El juego de reglas surge hacia el final de la etapa preescolar, aproximadamente a los seis o siete años de edad, cuando los niños comienzan a entrar en la etapa de las operaciones concretas del desarrollo cognitivo según Piaget. Este tipo de juego está profundamente influenciado por el entorno social y los modelos que el niño tiene a su disposición.

Durante esta etapa, los niños no solo se involucran en actividades lúdicas estructuradas por normas, sino que también empiezan a comprender y valorar la importancia de seguir reglas establecidas para la participación en juegos. Los juegos de reglas incluyen actividades como deportes, juegos de mesa, y otros juegos organizados que requieren que los participantes se adhieran a un conjunto específico de normas y directrices para garantizar el juego justo y la cooperación.

El entorno en el que el niño se desarrolla juega un papel crucial en la formación y entendimiento de estas reglas. Los niños observan y aprenden las reglas de los

juegos a través de la interacción con sus compañeros, la supervisión de adultos, y la participación en contextos estructurados en su entorno social. Además, el modelo que proporcionan los adultos y los pares en cuanto a cómo se deben seguir y respetar las reglas también influye significativamente en el aprendizaje de este tipo de juego.

A través de la participación en juegos de reglas, los niños desarrollan habilidades importantes como la toma de decisiones, la planificación estratégica, y la resolución de problemas dentro de un marco normativo. También fomentan la capacidad de trabajar en equipo, negociar y comprender diferentes puntos de vista, ya que el cumplimiento de las reglas requiere que los niños colaboren y respeten las opiniones de los demás participantes.

- **Juego de construcción:** El juego de construcción, que comienza a ser significativo desde el primer año de vida, abarca una variedad de actividades que permiten a los niños experimentar con la manipulación de diferentes materiales para crear estructuras y formas. Este tipo de juego incluye el uso de diversos elementos, como cubos de plástico que se ensamblan o apilan, así como bloques de madera diseñados para erigir torres, casas, y otras construcciones.

Durante esta etapa, los niños exploran y experimentan con los bloques y cubos, aprendiendo sobre conceptos básicos de física y geometría como el equilibrio, la estabilidad, y la forma. El juego de construcción les proporciona la oportunidad de desarrollar habilidades motoras finas al manipular pequeños objetos, además de fomentar la coordinación ojo-mano a medida que ensamblan y organizan las piezas.

A través de actividades como apilar cubos para construir torres altas o combinar bloques de madera para crear figuras y estructuras, los niños ejercitan su creatividad y su capacidad para resolver problemas. Estas actividades también promueven el desarrollo cognitivo al permitirles experimentar con diferentes configuraciones y aprender sobre las propiedades espaciales y estructurales de los objetos.

El juego de construcción no solo contribuye al desarrollo cognitivo y motor, sino que también fomenta habilidades sociales y emocionales cuando se realiza en un entorno de juego compartido. Los niños aprenden a colaborar, compartir recursos, y comunicarse mientras trabajan juntos para lograr objetivos comunes en sus construcciones.

### e. Beneficios

Los beneficios del juego son extensos y han sido debidamente documentados, a incluir el desarrollo de funciones ejecutivas, el lenguaje, habilidades matemáticas tempranas como numeración y conceptos espaciales, así como el desarrollo social, las relaciones con pares, el desarrollo físico y la salud (Cerisola, 2019, p. 1).

### 2.2.3. Dimensiones de la estrategia lúdica

Roso (2012) sostiene que las estrategias lúdicas se desarrollan en tres etapas:

- a. **Introducción:** La introducción abarca los pasos o acciones necesarias para iniciar la actividad o juego lúdico, incorporando acuerdos y convenios que establecen las normas o tipos de juegos.
- b. **Desarrollo:** Durante el desarrollo, los infantes actúan de acuerdo con las reglas del juego establecidas.
- c. **Culminación:** La fase de culminación en la estrategia lúdica ocurre cuando un jugador o grupo logra alcanzar la meta según las reglas establecidas, o acumula más puntos, evidenciando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

### 2.2.4. Teorías que sustentan la Estrategia lúdica

Las teorías que sustentan esta estrategia se presentan a continuación desde la perspectiva del juego y su importancia en el desarrollo integral de los estudiantes:

#### a. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1956)

Jean Piaget propone una teoría centrada en el desarrollo cognitivo de los niños, sin poner un énfasis particular en las emociones o motivaciones. Según Piaget, el juego es un reflejo de las etapas del desarrollo cognitivo, cada una de las cuales se construye sobre la anterior. En su visión, el juego contribuye al desarrollo de habilidades mentales y cognitivas, siendo fundamental para la maduración de las funciones cognitivas de los niños. Piaget destaca que, a medida que los niños avanzan a través de las diferentes etapas del desarrollo, sus capacidades cognitivas se solidifican y armonizan con el nivel de madurez alcanzado. En este contexto, el juego sería una manifestación de estos procesos cognitivos, facilitando la comprensión y el aprendizaje a través de la acción lúdica.

**b. Teoría Sociocultural del Juego de Vygotsky (1924)**

Lev Vygotsky, por su parte, resalta la importancia del juego desde una perspectiva social y cultural. Para Vygotsky, el juego es esencial porque fomenta la interacción entre los niños, lo cual les permite adquirir y practicar roles complementarios para su aprendizaje. Este autor pone especial atención al juego simbólico, donde los niños transforman objetos y les otorgan nuevos significados a través de su imaginación. Este tipo de juego les permite experimentar con diferentes roles sociales, colaborando entre sí y ampliando sus habilidades sociales y cognitivas. Vygotsky sostiene que el juego no solo es una forma de diversión, sino una actividad clave para el desarrollo de la conciencia social y las habilidades comunicativas, ya que favorece la internalización de comportamientos y normas sociales a través de la interacción.

**c. Teoría del Juego como Prepráctica de Groos (1902)**

Por otro lado, Karl Groos propone una visión evolutiva y funcional del juego. Según Groos, el juego no solo tiene una función recreativa, sino que es una forma de "prepráctica" para la vida adulta. Los niños, a través del juego, ensayan y desarrollan habilidades esenciales que serán necesarias en su vida futura, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la interacción social. Groos afirma que el juego actúa como un espacio seguro donde los niños pueden simular situaciones que reflejan roles y responsabilidades de la vida adulta, como el cuidado de otros o la gestión de tareas complejas. Además, destaca que el juego también promueve el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas importantes, tales como la coordinación motora y el pensamiento estratégico. Así, el juego prepara a los niños para enfrentar las demandas del mundo adulto, actuando como un entrenamiento para la vida futura.

**d. Teoría de la recreación lúdica**

La recreación lúdica de Friedrich Schiller (1795) no solo está asociada a la infancia, sino que también involucra a los adultos, ya que "requiere de un juego educativo que les permita expresar y dar forma a sus pensamientos, sentimientos y emociones". De esta manera, ambos, niños y adultos, participan en juegos que les facilitan continuar con la recreación lúdica. Además, se establece una conexión entre el pensamiento y el juego, ya que este proporciona un "espacio para la interpretación de ideas, donde la ilusión y el sueño se convierten en caminos abiertos hacia la creatividad" (Vergara, 2017).

## 2.2.5. Agresividad

### a. Definición

Según la RAE (1992) la agresividad se refiere al hecho de provocar o atacar a los demás con el fin de inostrarlo, por otro lado, el agresor es aquel sujeto que emite los actos de falta de respeto a los demás individuos para poder así ofender o lastimarlos. En resumen, la agresividad se asocia con el hecho de destruir o violentar la integridad de las demás personas (Contini, 2015, pág. 34).

Según Patterson, "la agresión es un acto negativo dirigido hacia las acciones de alguien más. El término "coerción" se usa para describir cómo estos eventos desagradables controlan las interacciones entre dos personas" (Pajuelo y Guzman 2016, p. 24).

Melero (1993) identifica los distintos tipos de agresión en los niños:

Agresividad hostil o emocional: una de ellas tiene el propósito exclusivo de hacerle daño a otra persona y a algo.

Agresividad instrumental: En el segundo caso, el objetivo no es causar daño, sino utilizarlo como una forma de alcanzar otros propósitos diferentes a la agresión misma, como exhibir poder, obtener bienes materiales o ejercer coerción (Jumbo, 2016, p. 17).

La agresividad se define según Ayala, et. al. (2002, p.14) Definen la rabia como una emoción con odio y deseos de hacer daño a alguien, animal u objeto. Según Serrano (2003) la agresividad es la habilidad del cuerpo para responder ante amenazas externas. El escritor considera que la agresividad es una respuesta veloz a un peligro, pero con la peculiaridad de que esta respuesta es violenta (p.19).

Carrasco y Gonzales (2006) definieron a la agresividad como un rasgo conductual que se desarrolla de manera puntual, es reactiva y siempre se desarrolla en momentos críticos, esta puede ser creada e imitada por los seres humanos. La agresividad se interpreta como una reacción instantánea ante el miedo de sufrir daño frente a un ataque. La agresividad es a menudo rápida e impensada, ya que sucede en momentos de desesperación (p. 8).

Cermignani (2001) Se consideró que la agresividad es la capacidad de un organismo para defenderse de posibles amenazas externas. Las personas reaccionan de forma diferente ante la violencia o un ataque, pero la conducta agresiva puede aparecer como una forma de protección ante un posible daño físico (p. 77).

Asimismo, Kaplan (1987) dijo que la agresividad es cualquier acción con la intención de lastimar a alguien. Cuando alguien es agresivo, su objetivo es dañar al otro y hacerle sentir lo que él sintió. Además, esta intención no dura mucho y tiende a convertirse en una actitud de inactividad y pensamiento, logrando cambiar el comportamiento inicial (p. 44).

## b. Tipos

Para Flores (2011) los distintos tipos de agresión son:

### - Según la modalidad

- *Agresión física:* Se produce a través de movimientos del cuerpo, como golpes, incluso si son pequeños o grandes, que causan daño o pueden llevar a la muerte de una persona.
- *Agresión verbal:* Se manifiesta cuando dos personas están hablando tranquilamente y una de ellas se siente superior y sólo puede responder de manera agresiva.
- *Agresión a nivel cognitivo:* Presenta ideas destructivas, planifica agresiones o ideas para atacar.
- *Agresión social:* En este nivel se hace referencia a la forma específica de violencia que se manifiesta en el entorno donde el niño crece.

### - Según la relación interpersonal

- *Agresión directa:* Ataque físico o verbal hacia una persona, como golpes o insultos, realizados cara a cara.
- *Agresión indirecta:* Se produce cuando la persona no obtiene beneficios directos, sino que se manifiesta a través de comentarios malintencionados y cotilleos.

### - Según el grado de actividad implicada

- *Agresión activa:* La actividad se considera efectiva si el daño, perjuicio o incomodidad ocurre como resultado de una acción causada por el sujeto.
- *Agresión pasiva:* Ocurre cuando se generan actos agresivos sin causar daño físico a nadie. No hay señales de violencia, pero puede ser más impactante que la violencia física. Un caso es "ignorar" a propósito en hacer algo.

### - Otros tipos de agresión

Flores (2011) plantea que la "agresión emocional u hostil" es la acción de infringir daño sin motivo aparente, generalmente en respuesta a una agresión previa. Podría equipararse a la venganza (p.18).

Según Flores (2011) la agresión instrumental es causar daño con la intención de obtener algo a cambio (p.18)

Flores (2011) indica que la agresión proyectiva es cuando no se dirige hacia la persona que la ha provocado, sino que se proyecta en otros seres u objetos, sin tener consciencia de hacerlo (p.18).

### c. Factores que determinan las conductas agresivas

Flores (2011) afirma que: Todos los comportamientos están determinados por múltiples factores, como genéticos o hereditarios, situacionales o ambientales. El primero involucra comportamientos innatos (instintivos) que están presentes desde el nacimiento. El segundo es un comportamiento específico (aprendido) que ocurre en una situación específica (p. 14)

La escuela es como una segunda casa para los niños, es el punto de partida de su desarrollo social. Allí, el niño experimenta distintas emociones. En ese lugar, su responsabilidad es apoyar y orientar a los niños, para que puedan desenvolverse de forma óptima y tener una convivencia excelente.

Además, según Flores (2011) la sociedad y la comunidad tienen una gran diversidad de influencias en el individuo, las subculturas, que se manifiestan a través de diversos medios de comunicación, instituciones, clases sociales, normas y presiones, desempeñan un papel significativo en la formación de habilidades y rasgos de personalidad en los individuos. Cada subcultura tiene sus propias características distintivas que influyen en la manera en que las personas aprenden y desarrollan ciertas competencias y atributos (p.13).

- **Medios de comunicación:** Los medios de comunicación, incluyendo la televisión, el cine, las redes sociales y otras plataformas, actúan como vehículos a través de los cuales se transmiten los valores, creencias y expectativas de una subcultura. Los mensajes que se comunican a través de estos medios pueden moldear las percepciones y comportamientos de los individuos, afectando la manera en que se desarrollan sus habilidades y rasgos de personalidad. Por ejemplo, los programas de televisión que presentan ciertos roles de género o comportamientos sociales pueden influir en cómo los jóvenes ven y adoptan esos roles en su vida cotidiana.
- **Instituciones:** Las instituciones, como la familia, las escuelas y las organizaciones religiosas, son fundamentales en la transmisión de normas y valores específicos de una subcultura. Estas instituciones no solo enseñan

habilidades académicas y prácticas, sino que también inculcan normas culturales y sociales que moldean el carácter y el comportamiento de los individuos. La forma en que una institución estructura sus prácticas educativas y sociales puede fomentar ciertos rasgos de personalidad, como la responsabilidad, la cooperación o la autonomía.

- **Clases sociales:** La clase social a la que pertenece un individuo también influye en el desarrollo de habilidades y rasgos de personalidad. Las oportunidades educativas, las expectativas familiares y los recursos disponibles varían según la clase social, afectando las experiencias y las aspiraciones de las personas. Por ejemplo, los niños de clases sociales más altas pueden tener acceso a una educación más diversificada y recursos adicionales, lo que puede influir en el desarrollo de habilidades específicas y en una actitud de confianza y éxito.
- **Normas y presiones:** Las normas y presiones sociales dentro de una subcultura establecen expectativas sobre cómo los individuos deben comportarse y qué habilidades deben desarrollar. Estas normas pueden ser explícitas, como las reglas en un entorno escolar, o implícitas, como las expectativas culturales sobre el éxito profesional o la conducta apropiada. Las personas tienden a ajustar sus comportamientos y desarrollar habilidades en respuesta a estas expectativas y presiones, lo que contribuye a la formación de su personalidad y capacidades.

En conjunto, las subculturas influyen en la adquisición de habilidades y rasgos de personalidad al proporcionar contextos y marcos específicos en los que los individuos aprenden, experimentan y se desarrollan. A medida que las personas interactúan con los diferentes aspectos de su subcultura, integran y adaptan los valores y habilidades que consideran relevantes para su identidad y su papel en la sociedad.

Flores (2011) señala que el entorno físico o geográfico, compuesto por factores climáticos, geográficos y temperatura, puede tener un impacto directo en la alimentación, la forma de vestir, los hábitos de trabajo y otros aspectos de la vida diaria (p.13).

Según Flores (2011) el niño aprende del entorno a través de sus padres y familia, lo que influye en su comportamiento adaptativo ya sea de forma positiva o negativa, basado en si las primeras experiencias son satisfactorias o no. En la familia, es importante promover el amor, comprensión, paz, respeto y solidaridad. Para evitar la falta de comunicación, división e inestabilidad. (p. 13)

La cultura es la forma en que un individuo se relaciona y se adapta a su entorno, incluyendo sus preferencias, juicios y tradiciones (Flores, 2011, p. 13)

Por último, según Flores (2011) la religión establece las conductas que las personas deben tener hacia su entorno (p.13)

#### **d. Determinantes**

Hurlock (1982) afirma que la violencia y los insultos son los factores principales que desatan comportamientos agresivos, así como también el refuerzo positivo a la conducta agresiva. La frustración puede causar comportamiento agresivo en los niños, al igual que imitar a modelos agresivos puede hacer que los niños adopten esas conductas.

#### **e. Factores**

Morris (1992) argumenta que hay inconsistencia cuando una conducta es castigada en algunas ocasiones y en otras es ignorada, o cuando el padre regaña al niño, pero la madre no lo hace. La mala relación entre los padres afecta al niño.

Bandura (1983) ha descubierto que ver agresión puede generar conducta agresiva en personas normales y emocionalmente perturbadas, incluso a través de películas o programas de televisión violentos.

Soifer (1981, p. 79) refiriéndose al aspecto negativo de la televisión, menciona que solo unos pocos familiares son conscientes del daño que la televisión puede causar en la infancia. Además, pocos reconocen la influencia negativa de los programas violentos y cómo pueden afectar a sus hijos.

#### **f. ¿Cómo podemos evaluar si un niño es agresivo o no agresivo?**

Según Morris (1992) para evaluar el comportamiento agresivo se pueden utilizar técnicas como la observación natural, el auto registro, entrevistas, cuestionarios o auto informes. Una vez que hemos determinado que el niño actúa de manera agresiva, es crucial identificar las situaciones en las que su comportamiento es violento. Para cada etapa con una apropiada evaluación, tenemos varios instrumentos clínicos que se deben usar correctamente por el profesional para determinar el tratamiento a seguir.

#### **g. Reducción**

Morris (1992) argumenta que los padres pueden contrarrestar la conducta agresiva de sus hijos al supervisar lo que ven, imitar el tiempo que pasan viendo televisión y

elegir los programas más apropiados. Mussen (1992) cree que los padres pueden controlar el comportamiento agresivo de sus hijos organizando habilidades específicas en sus interacciones con ellos (p. 362).

#### **h. Característica del niño agresivo**

Flores (2011) señala que “en los primeros años de vida se espera que los niños respondan positivamente a una variedad de situaciones posibles” (p.19).

Es normal que los niños golpeen, rasguñen o muerdan a sus amigos para comunicarse, pero la mayoría de los niños aprenden completamente a usar el lenguaje alrededor de los cuatro años. Por eso, ante una reacción de enojo frente a los demás, es importante verbalizarla. Asimismo, Paniagua (1999) asegura que:

- La imitación puede influir en el desarrollo de la agresividad. Los niños copian a aquellos que consideran modelos, como sus padres, maestros, hermanos y personajes famosos de la televisión. Siempre que veas comportamientos agresivos, pensarás que ese tipo de interacción es correcto y creerás que el agresor es quien tiene poder y éxito (p.47).

Train (2001) identificó ciertas características que presentan los niños agresivos, las cuales son:

No comprenden correctamente las acciones de otras personas, ya que cualquier situación cotidiana puede provocar una respuesta agresiva. Son de mal genio, pequeñas cosas los enfadan mucho. Tienen problemas en su habilidad para hablar. No pueden expresar verbalmente lo que está ocurriendo. Tienen dificultades para acoplarse a un equipo. No pueden identificar y diferenciar sus propios sentimientos (p. 34).

#### **2.2.6. Dimensiones de la agresividad**

Beck & Freeman (1995); Beck (1993) Según Machuca y Condor (2020) los procesos de la personalidad ayudan a adaptarse y tienen estrategias que promueven sobrevivir y reproducirse, siendo determinadas genéticamente. Las estrategias conductuales van desde la evolución hasta el procesamiento de la información antes de implementarlas. La agresividad tiene diferentes aspectos, como los siguiente:

- **Agresión física:** En el contexto de la agresión física, se busca infligir daño a otro individuo utilizando diversas partes del cuerpo o herramientas específicas. Esta forma de agresión puede involucrar el uso de partes corporales como las manos, los

dientes, o las piernas, así como objetos como cuchillos, pistolas, botellas, o picahielos. El objetivo principal de esta conducta es causar una lesión o herida al sujeto objetivo.

- *Uso de partes del cuerpo:* En el caso de los niños, es común que recurran a sus propias partes del cuerpo para llevar a cabo actos de agresión física. Esto incluye golpear con las manos, patear con las piernas, o morder con los dientes. Estos comportamientos agresivos pueden surgir por diversas razones, como frustración, ira o la falta de habilidades para manejar sus emociones de manera constructiva. La agresión física en los niños a menudo refleja una incapacidad para expresar sus necesidades o deseos de manera verbal, y puede ser una manifestación de su dificultad para resolver conflictos.
- *Uso de herramientas y objetos:* Además de las partes del cuerpo, algunos actos de agresión física pueden implicar el uso de herramientas o objetos que amplifican el potencial de daño. Esto puede incluir el uso de cuchillos para cortar, pistolas para disparar, botellas para golpear, o picahielos para punzar. Estos objetos no solo intensifican el impacto de la agresión, sino que también pueden llevar a consecuencias más graves y potencialmente letales para la víctima.
- *Impacto y consecuencias:* La agresión física, ya sea realizada con partes del cuerpo o con herramientas, puede tener efectos significativos en la víctima. Las lesiones físicas resultantes pueden variar desde contusiones menores hasta heridas graves que requieren atención médica. Además, la agresión física puede tener repercusiones emocionales y psicológicas tanto para la víctima como para el agresor, afectando su bienestar general y sus relaciones interpersonales.
- *Prevención y manejo:* Para abordar y prevenir la agresión física, es crucial implementar estrategias que enseñen a los niños y a las personas en general formas alternativas y más saludables de manejar sus emociones y conflictos. Esto puede incluir la educación emocional, el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas, y la promoción de comportamientos positivos y no violentos

Este tipo de agresión se enfoca en obtener, mantener o defender un objeto o actitud deseada sin intención de causar daño significativo a la persona. En lugar de buscar herir o lastimar al otro, el propósito principal de este comportamiento es asegurar el control sobre un objeto o posición deseada. A menudo, este tipo de agresión es observado en niños pequeños que luchan por apoderarse de juguetes u otros objetos que valoran.

- *Motivación del comportamiento:* Los niños en etapa temprana de desarrollo a menudo utilizan la agresión física como una estrategia para obtener o proteger objetos que consideran importantes. Este comportamiento no está dirigido a infligir daño a la otra persona, sino más bien a recuperar un objeto que ha sido arrebatado o que está en peligro de perderse. La agresión, en este caso, puede manifestarse en acciones como jalar el cabello, morder, o empujar.
- *Acciones específicas:* Entre las acciones que los niños pueden emplear para lograr su objetivo se encuentran:
  - ✓ *Jalar el cabello:* Esta acción puede ser utilizada para atraer la atención hacia sí mismos o para intentar recuperar un objeto que otro niño está sosteniendo. Aunque puede causar incomodidad, la intención subyacente no es necesariamente provocar daño físico grave.
  - ✓ *Morder:* Morder es otra forma de agresión física que algunos niños utilizan para expresar su deseo de retener un objeto o defenderlo. A pesar de que morder puede causar dolor momentáneo, su objetivo principal es mantener el objeto de interés.
  - ✓ *Intención y percepción:* Es importante destacar que, en muchos casos, estas acciones agresivas están motivadas por una necesidad de recuperar o mantener un objeto preciado y no por un deseo de dañar al otro. Los niños a menudo carecen de la capacidad para gestionar sus emociones y resolver conflictos de manera no violenta, y pueden recurrir a comportamientos agresivos como una forma de expresión.
  - ✓ *Consecuencias y manejo:* Aunque el propósito de esta forma de agresión no es herir gravemente a otros, es crucial intervenir y educar a los niños sobre formas más adecuadas de manejar sus deseos y conflictos. La enseñanza de habilidades de comunicación, la empatía y la resolución de problemas puede ayudar a los niños a encontrar soluciones menos agresivas y más efectivas para obtener lo que desean sin recurrir a la violencia, así lo afirma Flores et al. (2009).

En el ámbito escolar, se observan con mayor frecuencia de lo que se podría imaginar situaciones de agresiones físicas entre alumnos y casos de humillación e intimidación. Las agresiones físicas pueden involucrar golpes, empujones, o cualquier otro tipo de contacto que cause daño o dolor, mientras que la humillación e intimidación incluyen burlas, ridiculizaciones y exclusión

sistemática. Estos comportamientos pueden ocurrir tanto en áreas visibles como en contextos más discretos, afectando la seguridad y el bienestar emocional de los estudiantes. La presencia de violencia y humillación en la escuela no solo impacta la calidad del aprendizaje, sino que también crea un ambiente de miedo y desconfianza, disminuyendo el sentido de comunidad y pertenencia entre los alumnos. Para abordar estas problemáticas, es esencial implementar estrategias efectivas de intervención y prevención, promoviendo un entorno seguro y respetuoso, educando sobre los efectos de la violencia y capacitando al personal escolar para identificar y manejar adecuadamente estos casos. Los agresores, por lo general, son hombres y poseen una fortaleza física superior, en completo contraste con las víctimas. En muchos casos, tanto los padres como los maestros no llegan a conocer los incidentes de agresión o humillación que ocurren en la escuela porque las víctimas no los denuncian. Sin embargo, cuando los niños son agredidos de manera reiterativa, estos episodios pueden transformar la jornada escolar en una experiencia temida y angustiante, afectando profundamente su bienestar emocional y su capacidad para disfrutar del ambiente educativo.

- Miembros de la familia.
  - En la escuela
  - En el aula
- **Agresión verbal:** La descarga emocional a través de una respuesta vocal, que incluye expresiones de desprecio, amenazas o rechazo, se refiere a un tipo de agresión verbal. Este comportamiento implica utilizar el lenguaje para herir, menospreciar o intimidar a otra persona, manifestando emociones negativas de manera que busca causar daño psicológico. A diferencia de la agresión física, que implica contacto corporal directo, la agresión verbal se manifiesta mediante palabras y tono, y puede tener un impacto igualmente profundo en la autoestima y el bienestar emocional del receptor. La agresión verbal se manifiesta en tres formas principales: la crítica, la derogación y el insulto. Según Buss (1969) citado por Cervantes y Epifanio (2006) la crítica es una forma de agresión verbal que ataca indirectamente a la víctima, evaluando negativamente su trabajo o sus acciones. Cuando la crítica se vuelve más personal, se transforma en derogación, que va más allá de la simple evaluación negativa y se dirige a menospreciar o descalificar a la persona en un nivel más profundo. La forma más intensa de agresión verbal es el insulto, donde la persona es atacada directamente con palabras fuertes, altisonantes y groserías. En todos estos casos, se produce una forma de agresión psicológica; la violencia verbal

no se limita a un solo tipo de conducta, sino que abarca un conjunto heterogéneo de comportamientos que infligen daño emocional a través del lenguaje.

- Comunicación agresiva.
  - Humillación.
- **Agresión psicológica:** Este tipo de agresión es considerada la más frecuente en los niños mayores, en contraste con los más pequeños. La razón principal de esto es que los adolescentes y jóvenes tienen una mayor capacidad para percibir las intenciones y motivaciones de las personas a su alrededor. Como resultado, tienden a responder de manera más consciente y deliberada cuando identifican que alguien está intentando causarles daño o molestarlos. Esta percepción aguda de las intenciones ajenas lleva a una mayor incidencia de comportamientos agresivos verbales entre los adolescentes, quienes utilizan el lenguaje como una herramienta para enfrentar o defenderse de las amenazas percibidas. En consecuencia, los adolescentes responden perjudicando a sus compañeros mediante diversas formas de agresión verbal, como alejándolos, aislándolos, dejándolos solos o dañando su reputación, lo que a menudo se manifiesta como la aplicación de la "ley del hielo". Según Ortega, este tipo de daño psicológico coloca a las víctimas en una situación de desequilibrio de poder, en la que se sienten incapaces de defenderse o recuperar el equilibrio frente a la agresión recibida. Este desequilibrio no solo afecta el bienestar emocional de la víctima, sino que también contribuye a la perpetuación de un entorno hostil y dañino, así lo afirma Ortega (2006).
- Integridad Emocional
  - Amenazas
  - Chantaje

### 2.2.7. Teorías que sustentan la Agresividad

#### a. Teoría de la frustración-agresión Dollard y Miller

Este grupo de autores propuso que la agresión, definida como una conducta que emerge cuando una meta es bloqueada o interferida, se clasifica como agresión instrumental. Según esta perspectiva, la frustración se entiende como la interrupción en el logro de una respuesta-meta en el momento adecuado dentro de la secuencia de conducta, siendo una condición necesaria para que se manifieste la agresión. En otras palabras, las situaciones de agresión no surgen meramente por privación, sino que se presentan cuando se impide la satisfacción de un logro esperado, lo que

desencadena la respuesta agresiva como una forma de superar o resolver el obstáculo que impide alcanzar la meta deseada.

La inclinación a causar daño será mayor en la medida en que el grado de satisfacción frustrado y la expectativa de logro sean altos. En otras palabras, la conducta agresiva se relaciona directamente con la cantidad de satisfacción que el individuo anticipaba obtener de una meta que no ha alcanzado, así como con la intensidad de su expectativa de éxito. Sin embargo, la agresión no siempre se manifiesta en estos casos, ya que el sujeto puede restringir su respuesta debido al temor de ser castigado o a una debilidad en su tendencia agresiva, lo que puede moderar su reacción.

La tendencia agresiva puede quedar inhibida cuando los individuos desarrollan y emplean formas alternativas de afrontar la frustración, tales como escapar de la situación, buscar metas alternativas o superar los obstáculos presentes. No obstante, la conducta agresiva puede emerger si, a pesar de intentar estas alternativas, el impedimento para alcanzar la meta persiste. La manifestación de la agresión estará influenciada por el grado en que se obstaculiza la consecución de la meta, así como por el número de fracasos previos que el individuo haya experimentado. Cuanto mayor sea el impedimento y la frecuencia de fracasos, mayor será la probabilidad de que la agresión se exprese como una reacción a la frustración persistente (Carrasco, M., & Gonzáles, J., 2006, pág. 19).

#### **b. Teorías sociológicas de la agresión Durkheim (1897)**

La raíz de la violencia y otros fenómenos sociales no se encuentra en la mente individual, sino en los eventos y dinámicas sociales que preceden a dichos fenómenos. Los grupos sociales actúan como una colectividad que, para mitigar el estrés extremo y las tensiones colectivas, impulsa y exagera las conductas de sus miembros individuales. Esta influencia grupal puede intensificar las actitudes agresivas y contribuir a la manifestación de comportamientos violentos como una forma de aliviar las presiones y conflictos sociales subyacentes.

La agresividad social se clasifica en dos tipos: individual y grupal. La agresividad individual es relativamente predecible, especialmente cuando los objetivos están centrados en lo material y el individualismo. Por otro lado, la agresividad grupal es más compleja y no puede anticiparse únicamente en función de la educación recibida por las personas. Esta forma de agresividad se predice mejor mediante el análisis del comportamiento del grupo o del "otro generalizado," a quien las personas respetan y hacia quien dirigen sus acciones, a menudo más que hacia sí mismos. Según Berkowitz (1993) el primer impulso asociado a un sentimiento negativo puede

desencadenar un comportamiento agresivo, aunque no siempre se materializa en agresión.

De hecho, en esta etapa, los patrones de movimiento, la ira y los pensamientos de enojo son fundamentales para comprender el comportamiento agresivo. Sin embargo, la conducta del sujeto está influenciada en gran medida por los procesos cognitivos. Según la teoría del aprendizaje social, uno de estos procesos cognitivos clave es la evaluación de las consecuencias de un acto agresivo. Esta teoría sugiere que las personas no solo actúan impulsivamente, sino que también reflexionan sobre las posibles repercusiones de sus acciones agresivas, lo que influye en su comportamiento. La anticipación de las consecuencias, ya sean positivas o negativas, juega un papel crucial en la determinación de si un individuo procederá con un acto de agresión o lo evitará (Benitez, 2013, p. 52).

## **CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS**

### **3.1. Ámbito y condiciones de la investigación**

#### **3.1.1. Contexto de la investigación**

La investigación fue desarrollada en la Institución Educativa Inicial 313, del distrito de Elías Soplín Vargas, provincia de Rioja y Región de San Martín.

#### **3.1.2. Periodo de ejecución**

La aplicación del proyecto de tesis, en función al desarrollo de las cinco sesiones que forman parte de la propuesta pedagógica, se llevó a cabo durante el mes de mayo del presente año 2024.

#### **3.1.3. Autorizaciones y permisos**

Autorización de la UNSM a través de la resolución de aplicación.

Permiso de dirección de la Institución Educativa Inicial 313 de Elías Soplín Vargas a través de un documento de autorización para la ejecución de la investigación.

#### **3.1.4. Control ambiental y protocolos de bioseguridad**

Los materiales y recursos empleados fueron lo más amables con el medio ambiente con la finalidad de matner su estabilidad y protegerlo de la contaminación ambiental.

#### **3.1.5. Aplicación de principios éticos internacionales**

Para el desarrollo, desde la elaboración del proyecto de tesis, hasta el informe final, que es el presente documento, se tuvo en cuenta el principio de la autoría intelectual de las fuentes de información, citando adecuadamente a los autores, así como también teniendo en cuenta al principio del respeto y la confidencialidad a la identidad de los estudiantes ya que son menores de edad y al cuidar su identidad se estará protegiendo su integridad ante cualquier peligro que revelar sus datos pueda traer.

### **3.2. Sistema de variables**

#### **3.2.1. Variables principales**

**a. Variable independiente:** Estrategia lúdica

- **Definición conceptual.** Son herramientas que potencian el desarrollo infantil conocido como experiencias capaces de despertar en el niño el interés por el

conocimiento del mundo social y natural, adquisición y dominio del lenguaje como participación activa (Escalante, 2015) asimismo, la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (Silva, 2015).

- **Definición operacional.** El estudio de la presente variable se desarrollará en función a las siguientes dimensiones: introducción, desarrollo y culminación.

#### **b. Variable dependiente: Agresividad**

- **Definición conceptual.** Definió Buss y Perry (1992): la fuerza instintiva (instinto agresivo) que permite al individuo imponer la satisfacción de sus exigencias territoriales o pulsiones elementales. Los mecanismos mediante los cuales se expresa el acto de agresión se encuentran bien fijados, aunque los elementos desencadenantes son variables. Dependiendo de las características del entorno y los tipos de frustración de que se trate (p. 22).

- **Definición operacional.** El estudio de la presente variable se desarrollará en función a las siguientes dimensiones: agresión física, agresión verbal y agresión psicológica.

**Tabla 1**

*Descripción de variables por objetivo específico*

**Objetivo específico № 1:** Sistematizar la estrategia lúdica basadas la Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, la teoría sociocultural de Vygotsky, la teoría del juego como prepráctica de Groos y la teoría de la recreación lúdica.

<b>Variable abstracta</b>	<b>Variable concreta</b>	<b>Medio de registro</b>	<b>Unidad de medida</b>
Sistematizar la estrategia lúdica	Elaboración de la Ficha diagnóstica Elaboración de la estrategia lúdica basada en los procesos metodológicos según la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, la teoría sociocultural de Vygotsky, la teoría del juego como prepráctica de Groos y la teoría de la recreación lúdica. Elaboración del pre test, según dimensiones, indicadores e ítems.	Ficha diagnóstica Propuesta pedagógica: estrategia lúdica. Pretest validado y confiable para diagnosticar la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313, Elías Soplin Vargas.	<b>Nominal</b> Bueno (3) Regular (2) Incipiente (1)

**Objetivo específico № 2:** Aplicar la estrategia lúdica a partir de las dimensiones introducción, desarrollo y culminación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023.

Variable abstracta	Variable concreta	Medio de registro	Unidad de medida
Implementación y ejecución de la estrategia lúdica	Se organizará a través de las siguientes etapas: <b>Introducción:</b> Pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar la actividad o juego lúdico. Acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos. <b>Desarrollo:</b> Desarrollo de cada una de las cinco sesiones. <b>Culminación:</b> El ganador demuestra un mayor dominio de los contenidos. El ganador demuestra un mayor desarrollo de habilidades.	Aplicación del pre test Registro y reporte de asistencia las 05 sesiones.	<b>Nominal</b> Bueno (3) Regular (2) Incipiente (1)

**Objetivo específico № 3:** Evaluar la agresividad desde las dimensiones de agresividad física, agresividad verbal y agresividad psicológica a nivel de pre y pos test en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023.

Variable abstracta	Variable concreta	Medio de registro	Unidad de medida
Se considera al postest para evaluar la disminución de la agresividad	El postest estará estructurado por ítems referente a las dimensiones: agresividad física, agresividad verbal y agresividad psicológica.	Aplicación del postest para evaluar la mejora de las dimensiones de: agresividad física, agresividad verbal y agresividad psicológica.	<b>Ordinal</b> Bajo (29 - 42) Medio (43 - 56) Alto (57 - 72)

### 3.2.2. Variables secundarias

“No aplica”.

## 3.3. Procedimientos de la investigación

### 3.3.1. Diseño de investigación

El tipo de investigación utilizado para la realización del presente estudio fue la investigación aplicada, tal como lo precisa Sánchez y Reyes (2002) que la:

“investigación de tipo aplicada tiene como finalidad la resolución de problemas prácticos inmediatos en orden a transformar las condiciones de la realidad educativa (p.15). Arbaiza (2019) señala que las investigaciones de este tipo buscan implementar un nuevo sistema, modelo, tratamiento, programa, método o técnica, utilizando la metodología de pre test y post test, con el objetivo de mejorar y corregir la situación problemática que origina la investigación.

El diseño empleado fue el diseño analítico y “se apoya en la observación y la experimentación para describir, explicar, predecir y controlar en lo posible los fenómenos sociales. Engloba el diseño de investigación pre experimental” (Sanchez, Reyes y Mejia. 2018, p. 92) cuyo diseño es el siguiente:

$$GE: O_1 \quad X \quad O_2$$

Dónde:

GE = Grupo experimental

O<sub>1</sub> = Pre Test de la agresividad, antes de aplicar la estrategia lúdica.

X = Aplicación de la estrategia lúdica.

O<sub>2</sub> = Pos Test de la agresividad, después de aplicar la estrategia lúdica.

### Muestra de estudio

Hernández, Fernández y Baptista (2014) menciona que “la muestra es un subgrupo de la población de intereses sobre el cual se recolectan datos” (p.173). En la presente, la muestra estuvo conformada por los estudiantes de la sección Amistad de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 del distrito de Elías Soplín Vargas, seleccionados según el muestreo no probabilístico, sin norma o accidental. Conformado por 19 estudiantes. A continuación, se detalla:

**Tabla 2**  
*Muestra*

Sección	H	%	M	%	Total
Amistad	7	36.8	12	63.2	19

### 3.3.2. Instrumentos

Los instrumentos que empleados fueron, una propuesta pedagógica para aplicar la variable independiente “Estrategia lúdica” y un test para medir la variable dependiente “Agresividad”.

### **3.3.3. Objetivo específico 1**

Sistematizar la estrategia lúdica basadas la Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, la teoría sociocultural de Vygotsky, la teoría del juego como prepráctica de Groos y la teoría de la recreación lúdica.

#### **a) Actividades y tareas**

Elaboración de la estrategia lúdica basada en los procesos metodológicos según la Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, la teoría sociocultural de Vygotsky, la teoría del juego como prepráctica de Groos y la teoría de la recreación lúdica.

Elaboración de la Ficha diagnóstica y del pre test según las dimensiones, indicadores e ítems.

#### **b) Descripción de procedimientos**

Aplicación de la Ficha diagnóstica a los niños y niñas de 5 años.

Elaboración y presentación de la estrategia lúdica.

Pretest validado y confiable para diagnosticar la agresividad en los niños y niñas de 5 años, mediante el uso del Programa SPSS, versión 28.

#### **c) Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Se realizará usando la técnica: tabulación, medición y síntesis de la Ficha diagnóstica

Presentación de la Propuesta pedagógica: estrategia lúdica, esquematizado en Introducción, Desarrollo y Culminación.

Validación y confiabilidad del instrumento a través de una prueba piloto y se procesarán con el programa SPSS, Alfa Conbrach, versión 28.

### **3.3.4. Objetivo específico 2**

Aplicar la estrategia lúdica a partir de las dimensiones introducción, desarrollo y culminación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023.

#### **a) Actividades y tareas**

Aplicación del pre test

Aplicación de la estrategia lúdica estructurada en base a las dimensiones introducción, desarrollo y culminación.

Registro y reporte de asistencia a las 05 sesiones.

#### **b) Descripción de procedimientos**

Aplicación del pre test estructurado con ítems para evaluar la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de Elías Soplín Vargas.

Aplicación de la estrategia lúdica estructurada en base a las dimensiones introducción, desarrollo y culminación en un periodo de 5 semanas a través de 5 sesiones.

Registro de la participación de los niños y niñas en las sesiones teniendo en cuenta el registro y reporte de asistencia a las sesiones mediante el aplicativo excel.

#### **c) Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Se realizará usando la técnica: tabulación, medición y síntesis del pre test a través del programa estadístico SPSS, versión 28.

Se realizará usando la técnica: tabulación y gráficos referentes a la asistencia de los niños y niñas de 5 años a las sesiones, medición y síntesis.

#### **3.3.5. Objetivo específico 3**

Evaluar la agresividad desde las dimensiones de agresividad física, agresividad verbal y agresividad psicológica a nivel de pre y pos test en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023.

Se utilizaron técnicas estadísticas descriptivas:

Tablas de frecuencias absolutas ( $f_i$ ) y relativas porcentuales simples ( $h_i\%$ ) según normas APA7; medidas de tendencia central, promedio ( $\bar{X}$ ); medidas de variabilidad, desviación estándar ( $S$ ) y coeficiente de variación ( $CV\%$ ); así como también el promedio y desviación estándar de las diferencias entre el pre y postest.

Se utilizaron técnicas estadísticas inferenciales:

Prueba estadística de normalidad Shapiro-Wilk ( $n < 50$ ) que identificó la prueba estadística de comprobación de la Hipótesis.

Prueba estadística  $W$  de Wilcoxon no paramétrica para muestras relacionadas, que evidenció el efecto que se ha producido en el grupo de estudio.

Condición de decisión de la Hipótesis: Si  $p < 0.05$  se rechaza  $H_0$  y acepta la  $H_1$  y Si  $p > 0.05$  se acepta  $H_0$

## CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1. Resultados

#### 4.1.1. Objetivo específico 1

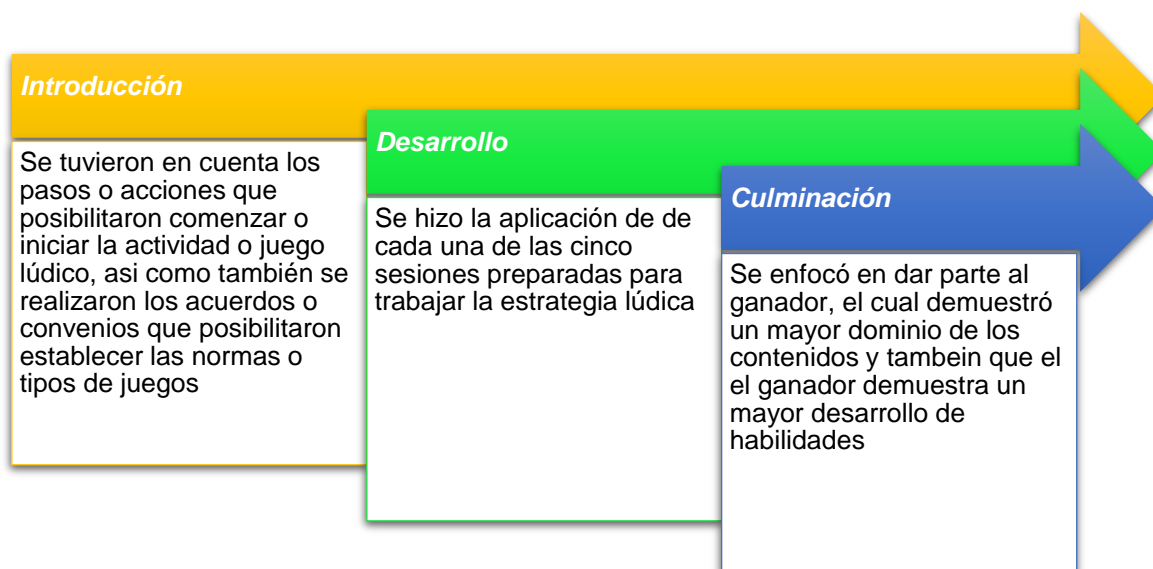
Sistematizar la estrategia lúdica basadas la Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, la teoría sociocultural de Vygotsky, la teoría del juego como prepráctica de Groos y la teoría de la recreación lúdica.

**Tabla 3**  
*Sistematización de la estrategia lúdica*

Teoría	Aporte
Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget	El juego, según Piaget, es crucial para el desarrollo cognitivo, ya que permite a los niños así nuevos conceptos y resolver problemas en un contexto adaptado a su etapa de madurez. Facilita la integración de funciones cognitivas a medida que los niños progresan en su desarrollo. A través del juego, los niños experimentan y entienden el mundo que los rodea.
Teoría sociocultural de Vygotsky	Vygotsky ve el juego como una herramienta para el aprendizaje social, permitiendo a los niños adquirir roles y habilidades comunicativas en interacción con otros. El juego simbólico les ayuda a internalizar normas sociales y comportamientos. El aprendizaje se da en un contexto social, donde los niños colaboran y resuelven problemas juntos.
Teoría del juego como prepráctica de Groos	Groos sostiene que el juego prepara a los niños para la vida adulta al permitirles practicar habilidades como la toma de decisiones y la resolución de problemas. A través del juego, los niños ensayan roles y situaciones que les serán útiles en su vida cotidiana. Este tipo de prepráctica les permite desarrollar las competencias necesarias para enfrentar futuros desafíos.
Teoría de la recreación lúdica	Establece una conexión entre el pensamiento y el juego, ya que este proporciona un “espacio para la interpretación de ideas, donde la ilusión y el sueño se convierten en caminos abiertos hacia la creatividad”.

### 4.1.2. Objetivo específico 2

Aplicar la estrategia lúdica a partir de las dimensiones introducción, desarrollo y culminación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023



**Figura 1**

Estrategia lúdica y sus dimensiones.

Se realizó la aplicación de la propuesta pedagógica, “Estrategia lúdica”, en base a las dimensiones de introducción, en la que se tuvieron en cuenta los pasos o acciones que posibilitaron comenzar o iniciar la actividad o juego lúdico, así como también se realizaron los acuerdos o convenios que posibilitaron establecer las normas o tipos de juegos; la segunda fue el desarrollo, en esta etapa se hizo la aplicación de de cada una de las cinco sesiones preparadas para trabajar la estrategia lúdica y la tercera y última dimensión fue la culminación, la cual se enfocó en dar parte al ganador, el cual demostró un mayor dominio de los contenidos y también que el ganador demuestra un mayor desarrollo de habilidades.

### 4.1.3. Objetivo específico 3

*Evaluar la agresividad desde las dimensiones de agresividad física, agresividad verbal y agresividad psicológica a nivel de pre y pos test en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023*

**Tabla 4**

*Nivel de agresividad, según dimensiones antes de la aplicación de la estrategia lúdica*

Agresividad	Severa		Moderada		Leve	
	fi	%	fi	%	fi	%
D <sub>1</sub> . Física	-	-	8	42.1	11	57.9
D <sub>2</sub> . Verbal	1	5.3	4	21.1	14	73.7
D <sub>3</sub> . Psicológica	-	-	4	21.1	15	78.9

Medidas estadísticas:		
D <sub>1</sub> . Agresividad Física	$\bar{X} \pm S = 33.5 \pm 7.0$	CV% = 20.8
D <sub>2</sub> . Agresividad Verbal	$\bar{X} \pm S = 20.3 \pm 4.6$	CV% = 22.7
D <sub>3</sub> . Agresividad Psicológica	$\bar{X} \pm S = 37.1 \pm 6.0$	CV% = 16.1

Fuente: Aplicación del test, junio-2024

La Tabla 4 muestra que el 42.1% de los niños mostraron un nivel moderado de agresividad física, seguido del 57.9% con nivel leve, en el grupo se detectó que a veces rompían objetos cuando un niño se enojaba y mientras la maestra se descuidaba, un niño agredía físicamente a un compañero.

También se observó al 5.3% de niños con un nivel severo de agresividad verbal, al 21.1% con nivel moderado y al 73.7% con nivel leve, encontrando a niños que casi siempre se burlaban de sus compañeritos, ponían apodos, se fijaban en los defectos de los demás, respondían a insultos y decían malas palabras.

En cuanto al nivel de agresividad psicológica fue moderada para el 21.1% y leve para el 78.9%. Es decir, a veces se encontró a niños que mostraban miradas con desprecio a otros niños, que les guste inspirar miedo a los demás y que hablen mal de sus compañeros.

El puntaje promedio de agresividad alcanzado por los niños en el pretest fue leve en lo físico ( $33.5 \pm 7.0$ ) verbal ( $20.3 \pm 4.6$ ) y psicológico ( $37.1 \pm 6.0$ ). Con baja variabilidad, 20.8%, 22.7% y 16.1% respectivamente.

**Tabla 5***Nivel de agresividad, según dimensiones después de la aplicación de la estrategia lúdica*

Agresividad	Severa		Moderada		Leve	
	fi	%	fi	%	fi	%
D1. Física	-	-	-	-	19	100
D2. Verbal	-	-	-	-	19	100
D3. Psicológica	-	-	-	-	19	100

Medidas estadísticas:

D1. Agresividad Física	$\bar{X} \pm S = 43.7 \pm 1.9$	CV% = 4.3
D2. Agresividad Verbal	$\bar{X} \pm S = 24.6 \pm 1.0$	CV% = 4.1
D3. Agresividad Psicológica	$\bar{X} \pm S = 42.9 \pm 2.0$	CV% = 4.8

Fuente: Aplicación del test, junio-2024

La Tabla 5 muestra que después de haber aplicado cinco sesiones de clase titulados, “derribando muros”, “jugando al boxeo con sacos”, “el juego de los cangrejos”, “jugando con las manos ocupadas”, y el “juego de la mediación” lograron disminuir la agresividad severa y moderada encontrada en el pretest, a una agresividad leve.

Vemos que, en las dimensiones de la agresividad física, verbal y psicológica, que fueron medidas en el postest a los niños, lograron al 100% una agresividad leve.

Las estadísticas evidencian una agresividad leve en menor puntaje promedio de agresividad física ( $43.7 \pm 1.9$ ) verbal ( $24.6 \pm 1.0$ ) y psicológica ( $42.9 \pm 2.0$ ) con mediciones de una variabilidad cercana a cero, es decir más homogénea que en el pretest, de 4.3%, 4.1% y 4.8% respectivamente.

**Tabla 6***Nivel de disminución de la agresividad en pretest y postest, según dimensiones*

Dimensión	Medición	Disminución
D1. Física		$10.2 \pm 6.6$
D2. Verbal	$O_2 - O_1$	$4.3 \pm 4.9$
D3. Psicológica		$5.9 \pm 6.8$

Fuente: Aplicación del test, junio-2024

La Tabla 6 muestra el puntaje promedio de disminución de las mediciones del pretest con el postest de cada dimensión. Se observa que tanto, en las dimensiones física, verbal y psicológica, los niños mejoraron la agresividad a una frecuencia ocasional, con intensidad baja, con incidentes esporádicos en la conducta, como empujar, pequeños arrebatos de ira o frustración, y ocasionales peleas verbales, pero no son constantes.

#### 4.1.4. Objetivo General

Desarrollar la estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023.

**Tabla 7**

*Nivel de agresividad antes y después de aplicar la estrategia lúdica*

Medición	Severa		Moderada		Leve	
	fi	%	fi	%	fi	%
Pretest	-	-	8	42.1	11	57.9
Postest	-	-	-	-	19	100
Medidas estadísticas						
Pretest	$\bar{X} \pm S = 90.9 \pm 14.3$				CV% = 15.8	
Postest	$\bar{X} \pm S = 111.2 \pm 2.8$				CV% = 2.6	
Disminución	$d(\bar{X} \pm S) = 20.3 \pm 14.5$					

Fuente: Aplicación del test, junio-2024

La Tabla 7 muestra que, en el pretest, los niños presentaron una agresividad moderada con el 42.1% siendo ocho niños, y el 57.9% mostraron una leve agresividad (11 niños). Después de la aplicación de la estrategia lúdica, que consistió en sentirse libres para dejar miedos, mencionar las emociones negativas, aprender a controlar las emociones, a participar en juegos y meditaciones, los niños mejoraron alcanzando una agresividad más leve.

Las mediciones estadísticas lo evidenciaron con el puntaje promedio alcanzado en el pretest con nivel de agresividad moderada ( $90.9 \pm 14.3$ ) y después de la intervención de la estrategia lúdica, logró a un nivel de agresividad leve ( $111.2 \pm 2.8$ ) con una disminución del  $20.3 \pm 14.5$  puntos en promedio.

**Hipótesis de investigación.** La estrategia lúdica disminuirá significativamente la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023.

**Tabla 8**

*Prueba de normalidad Shapiro Wilk*

Medición	Estadístico	Grados de libertad	p-valor	Decisión
Pretest	0.941	19	0.280	$p > 0.05$
Postest	0.899	19	0.047	$p < 0.05$

Fuente: Aplicación del software SPSS

La toma de decisión para la elección del estadístico de prueba, se muestra en la Tabla 7. En el pretest obtuvo un estadístico de 0.941 con un valor de probabilidad de 0.280, superior al 5% y en el postest se obtuvo un estadístico de 0.899 con una probabilidad del 0.047 inferior al 5%, por lo que, los datos no se distribuyen normalmente, y se ajusta a una prueba de Wilcoxon.

**Tabla 9**  
*Comprobación de la hipótesis*

Medición	Rangos	N°	Rango promedio	Suma de rangos	Estadístico de prueba	Decisión
O <sub>2</sub> – O <sub>1</sub>	Negativos	1 <sup>a</sup>	1.50	1.50	Z=-3.767	p < 0.05
	Positivos	18 <sup>b</sup>	10.47	188.50	p=0.000	
	Empates	0 <sup>c</sup>				
	Total	19				

Fuente: Aplicación del software SPSS

La Tabla 9 evidencia mediante el estadístico de prueba Wilcoxon por rangos, que el valor de la probabilidad del estadístico de prueba ( $z = -3.767$ ) es  $p=0.000$ , inferior al 0.05 ( $p<5\%$ ). Por lo que se evidencia que la aplicación de la estrategia lúdica ha disminuido de manera significativa la agresividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, durante el año 2023. Lo cual evidencia la efectividad de la estrategia lúdica que trabajó usando tres momentos pedagógicos de desarrollo de inicio (motivación, saberes previos, problematización, propósito) desarrollo (gestión y acompañamiento) y cierre (evaluación).

## 4.2. Discusión

En la tabla 3 se evidencia el nivel de agresividad, según dimensiones antes de la aplicación de la estrategia lúdica, en la cual 1 muestra que el 42.1% de los niños mostraron un nivel moderado de agresividad física, seguido del 57.9% con nivel leve; el 5.3% de niños con un nivel severo de agresividad verbal, al 21.1% con nivel moderado y al 73.7% con nivel leve y en cuanto al nivel de agresividad psicológica fue moderada para el 21.1% y leve para el 78.9%; dando como resultado que los estudiantes de esta institución educativa inicial tenían una agresividad mayoritaria en nivel moderado. Tal resultado se relaciona mucho con la investigación de Aradivi (2022) pues sus resultados muestran que un poco más de la mitad de sus estudiantes investigados, es decir el 75% de ellos, evidenciaron un nivel medio en cuanto a agresividad.

La tabla 4 se muestran los resultados del nivel de agresividad, según dimensiones después de la aplicación de la estrategia lúdica, los cuales evidencian que, en las dimensiones de la agresividad física, verbal y psicológica, que fueron medidas en el

postest a los niños, lograron al 100% una agresividad leve, es decir, los estudiantes lograron una mejora rotunda en cuando al nivel de agresividad y ya ninguno de ellos realizan algún acto que implique ser agresivos; este resultado tan reconfortante es algo similar al que obtuvo Castillo (2022) en su investigación realizada en la ciudad vecina de Nueva Cajamarca, en la que muestra que en el pos test solo el 27.6 evidenciaron un comportamiento agresivo, es decir, el 72.4, teniendo en cuenta que en el pre test tuvieron solo 0.02% en esta dimensión de agresividad leve, es un logro pues los estudiantes están mejorando su comportamiento.

La tabla 8 evidencia que la aplicación de la estrategia lúdica ha disminuido de manera significativa la agresividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, durante el año 2023; este resultado se respalda en el que obtuvo Castillo (2022) pues en su estudio evidencia que su propuesta pedagógica ayudó en gran manera en la reducción del comportamiento agresivo de sus estudiantes.

## CONCLUSIONES

Al finalizar la investigación se arribó a las siguientes conclusiones:

1. Se sistematizó la estrategia lúdica basadas en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, la cual afirma que el juego es crucial para el desarrollo cognitivo, ya que permite a los niños así nuevos conceptos y resolver problemas en un contexto adaptado a su etapa de madurez; por otro lado, también se basó en la teoría sociocultural del juego de Vygotsky, esta ve el juego como una herramienta para el aprendizaje social, permitiendo a los niños adquirir roles y habilidades comunicativas en interacción con otros; asimismo, se empleó la teoría del juego como prepráctica de Groos, que sostiene que el juego prepara a los niños para la vida adulta al permitirles practicar habilidades como la toma de decisiones y la resolución de problemas; por último, se basa en la teoría de la recreación lúdica que establece una conexión entre el pensamiento y el juego, ya que este proporciona un “espacio para la interpretación de ideas, donde la ilusión y el sueño se convierten en caminos abiertos hacia la creatividad”.
2. Se realizó la aplicación de la propuesta pedagógica, “Estrategia lúdica”, en base a las dimensiones de introducción, en la que se tuvieron en cuenta los pasos o acciones que posibilitaron comenzar o iniciar la actividad o juego lúdico, así como también se realizaron los acuerdos o convenios que posibilitaron establecer las normas o tipos de juegos; la segunda fue el desarrollo, en esta etapa se hizo la aplicación de de cada una de las cinco sesiones preparadas para trabajar la estrategia lúdica y la tercera y última dimensión fue la culminación, la cual se enfocó en dar parte al ganador, el cual demostró un mayor dominio de los contenidos y también que el ganador demuestra un mayor desarrollo de habilidades.
3. Se evaluó la estrategia lúdica evidenciando que, en el pretest, los niños presentaron una agresividad moderada con el 42.1% siendo ocho niños, y el 57.9% mostraron una leve agresividad (11 niños) y en el pos test, es decir, después de la aplicación de la estrategia lúdica, que consistió en sentirse libres para dejar miedos, mencionar las emociones negativas, aprender a controlar las emociones, a participar en juegos y meditaciones, los niños mejoraron alcanzando una agresividad más leve.
4. Se ejecutó la investigación evidenciando que el valor de la probabilidad del estadístico de prueba ( $z = - 3.767$ ) es  $p=0.000$ , inferior al 0.05 ( $p<5\%$ ) consolidando así que la aplicación de la estrategia lúdica ha disminuido de manera significativa la agresividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, durante el año 2023.

## RECOMENDACIONES

Al finalizar la investigación se realiza las siguientes recomendaciones:

1. A la directora de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas se recomienda enfocarse en continuar enfatizando a través de diversas actividades institucionales el comportamiento asetivo entre sus estudiantes y docentes que son el ejemplo del plantel.
2. A las profesoras de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas se les recomienda aplicar todas las estrategias necesarias para que en su salón de clase no existan niños con comportamiento agresivo, sino que a través de diversas estragias puedan ir moldeando sus conductas para que sea un ambiente sano y reconfortante para todos los infantes.
3. A las madres y padres de familia de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas se les hace la recomendación para estar alertas al comportamiento de sus hijos pues no se debe dejar pasar por alto el comportamiento agresivo que ellos puedan tener, ya sea de agresor o de víctima, asimismo, en casa deben apoyar la labor de la maestra para que las estrategias de conducta den resultado por el bien de los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altamirano, L. (2012). *El desarrollo cognitivo y el juego según Piaget*. Editorial Psicoeducativa.
- Aradivi, M. (2022). *Agresividad y convivencia escolar en estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa de Puerto Maldonado, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI].
- Arbaiza, L. (2019). *Metodología y aplicaciones en la investigación educativa: El enfoque pre-test y post-test*. Editorial Ciencias Sociales.
- Ávila, J. M. (2021). *Manejo de la agresividad en niños de Educación Inicial: gestión y estrategias docentes* [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca].
- Ayala, H., Pedroza, F., Morales, S., Chaparro, A., y Barragán, N. (2002). *Factores de riesgo, factores protectores y generalización del comportamiento agresivo en una muestra de niños en edad escolar*. *Salud mental*, 25(3) 27-40.
- Bandura, W. (1983). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. México: Editorial Interamericana.
- Benítez, J. (2013). *La anticipación de consecuencias en la conducta agresiva: Un estudio psicológico*. Editorial Conducta y Cognición.
- Berkowitz, L. (1993). *Emoción y agresión: El impulso inicial y sus consecuencias en el comportamiento humano*. Editorial Psicología Social.
- Buss, A. H. y Perry, M.. (1992). *Cuestionario de agresión*. En *Journal of personality and social psychology*, 63, 452-459.
- Cardoza, Y. (2020). *Agresividad y Convivencia Escolar en el Contexto de la Educación Primaria*. Venezuela: CIENCIAEDUC.
- Carrasco, A. y Gonzales, J. (2006). *Aspectos conceptuales de la agresión*. Michoacán, México, D.F: Editorial Las dunas.
- Carrasco, M., & Gonzáles, J. (2006). *Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos*. *Revista Acción Psicológica*, 7-38.
- Castellar, G., Gonzalez, S., & Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*.

- Castillo, L. (2022). *Plan convivencia escolar y la agresividad en estudiantes de segundo en la I.E. "Manuel Fidencio Hidalgo Flores", Nueva Cajamarca, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Martín].
- Castillo, M. (2020). *Funcionamiento familiar y conducta agresiva de los estudiantes de sexto de primaria Institución Educativa 20857 Santa Cruz - Vegueta, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].
- Cerisola, M. (2019). *Beneficios del juego en el desarrollo infantil: Un enfoque integral*. Editorial Desarrollo y Educación.
- Cermignani, E. (2001). *Bases neurobiológicas de la agresión*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Losada.
- Contini, N. (2015). *Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia, una aproximación conceptual*. *Psicodebate*, 15, 31-54.
- Defaz, C. (2017). *La disfuncionalidad familiar y su influencia en las conductas agresivas en mujeres privadas de su libertad* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]
- Durkheim, E. (1897). *El suicidio: estudio de sociología*. Alcán.
- Escalante, C. (2015). *Texto sobre organización y cooperación marcado en un nivel general*.
- Flores. (2011). *Análisis de una problemática educativa: conducta agresiva en niños de preescolar* [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional].
- Flores, P., Jiménez, J., Salcedo, A., & Ruiz, C. (2009). *Agresividad infantil; Bases psicopedagógicas de la educación especial* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma de Madrid].
- García, Y., Chuquilin, I. y Simon, M. (2019). *La estrategia de dramatización disminuye la agresividad en los niños y niñas del nivel inicial N° 721 Bello Horizonte - Aucayacu - 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán].
- Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga* [Tesis de pregrado, Universidad del Tolima].
- Gutiérrez, D. Avilez, B. y Barraza, M. (2021). *Influencia de los comportamientos agresivos en la convivencia escolar de los estudiantes del grado de transición y*

- primero en Consejo Comunitario Cocomasur, Escuela Rural Tibirre en el municipio de Acandí Chocó* [Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Minuto de Dios].
- Groos, K. (1902). *El juego y su significado en la evolución humana*. Editorial Imprenta de la Universidad de Leipzig.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación: Enfoques y aplicaciones en las ciencias sociales*. Editorial McGraw-Hill.
- Hurlock, EB (1982). *Desarrollo infantil y factores de agresión: Un enfoque psicológico*. Editorial Desarrollo y Conducta.
- Jiménez, M. (2016). *La lúdica en la educación: Más allá de los juegos y las actividades recreativas*. Editorial Educativa Global.
- Jumbo, S. (2016). *Influencia del medio familiar y su repercusión en la conducta agresiva de los estudiantes del 8vo. Y 9no. año de básica de la escuela Adolfo jurado González” de la ciudad de Loja 2015* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja Ecuador].
- Kaplan, H. y Sadock, B. (1987). *Compendio de psiquiatría*. Barcelona, España: Editorial Salvat.
- Machuca, E. y Condor, C. (2020). *Niveles de agresividad y convivencia estudiantil en el aula del segundo grado “B” de la Institución Educativa “Seis De Agosto” – Junín* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica].
- Melero, R. (1993). *Tipos de agresión en los niños: Un análisis psicológico del comportamiento infantil*. Editorial Psicopedagógica.
- Morris, G. (1992). *La Psicología, un nuevo enfoque.7ªEdición*. Mexico: Editorial.McGrawHill.
- Mussen, H. (1992). *Desarrollo de la personalidad en el niño*. Mexico DF: Editorial Trillas.
- Nunes, C. (2016). *La comunicación humana: Emociones y entretenimiento*. Editorial Intercultural.
- Pajuelo, I, y Guzman, E. (2016). *Conductas agresivas de los estudiantes del 6to primaria de la institución educativa emblemática José Antonio Macnamara- huacho 2016* [Tesis de pregrado, Universidad nacional Jose Faustino Sanchez Carrión].
- Paniagua, J. (1999). *Orígenes, tipos y manifestaciones de la agresividad y la violencia*. Junta de Extremadura, 47.

- Piaget, J. (1956). *La psicología del niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Posada, G. R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Obtenido de Retrieved from <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf%5Cnhttp://www.bdigital.unal.edu.co/41019/>
- Rivas, M. L. (2016). *Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje (Estudio dirigido a docentes del Colegio Privado Mixto Americano, San Antonio Suchitepéquez)*.
- Rodriguez, I. G. (2017). *Funcionamiento familiar y agresividad infantil* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato].
- Roso, F. (2012). *Estrategias lúdicas en la educación: Fases y desarrollo en el aprendizaje infantil*. Editorial Pedagógica.
- Sánchez, A. y Reyes, M. (2002). *Investigación aplicada en la educación: Solución de problemas prácticos*. Editorial Educativa.
- Sánchez, A., Reyes, M. y Mejía, F. (2018). *Diseño analítico en la investigación social: Métodos y técnicas experimentales*. Editorial Investigación Social.
- Sánchez, R. (2010). *El juego en la educación: Estrategias y habilidades en el aprendizaje*. Editorial Pedagógica.
- Serrano, I. (2003). *Agresividad Infantil*. Salamanca, España: Editorial Pirámide.
- Silva, J. (2015). *La lúdica como motor del desarrollo psicosocial*. Editorial Innovación Educativa.
- Soifer, R. (1981). *El niño y la televisión*. Buenos Aires: Editorial Kapeluz.
- Tren, M. (2001). *Características y comportamientos de los niños agresivos: Un análisis conductual*. Editorial Psicología Infantil.
- Vergara, D. (2017). *La Lúdica Como Estrategia Para Motivar El Desarrollo Integral de los Niños*.
- Vygotsky, L. (1924). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Akal.
- Zarpan, J. R. (2020). *Clima escolar y agresividad en estudiantes de quinto de primaria de la I.E. San José Chiclayo* [Tesis de pregrado, Universidad Señor de Sipán].

## **ANEXOS**

### Anexo 1: Matriz de consistencia

**TITULO:** Estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313, Elías Soplín Vargas-2023.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	FUNDAMENTO TEORICO
<p><b>Problema Principal:</b> ¿En qué medida la estrategia lúdica disminuirá la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Desarrollar la estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Sistematizar la estrategia lúdica basadas la Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, la teoría sociocultural de Vygotsky, la teoría del juego como prepráctica de Groos y la teoría de la recreación lúdica.</li> <li>b) Aplicar la estrategia lúdica a partir de las dimensiones introducción, desarrollo y culminación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023.</li> <li>c) Evaluar la agresividad desde las dimensiones de agresividad física, agresividad verbal y agresividad psicológica a nivel de pre y pos test en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023.</li> </ol>	<p><b>Hipótesis general:</b> H1: La estrategia lúdica disminuirá significativamente la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023.</p> <p><b>Hipótesis nula:</b> H0: La estrategia lúdica no disminuirá significativamente la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023.</p>	<p><b>Estrategia lúdica</b> Son herramientas que potencian el desarrollo infantil conocido como experiencias capaces de despertar en el niño el interés por el conocimiento del mundo social y natural, adquisición y dominio del lenguaje como participación activa (Escalante, 2015) asimismo, la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (Silva, 2015).</p> <p><b>Agresividad</b> Definió Buss y Perry (1992): la fuerza instintiva (instinto agresivo) que</p>

			permite al individuo imponer la satisfacción de sus exigencias territoriales o pulsiones elementales. Los mecanismos mediante los cuales se expresa el acto de agresión se encuentran bien fijados, aunque los elementos desencadenantes son variables. Dependiendo de las características del entorno y los tipos de frustración de que se trate (p. 22).
DISEÑO DE INVESTIGACION	POBLACION Y MUESTRA	VARIABLES DE ESTUDIO	INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS
<p style="text-align: center;">GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></p> <p>Dónde:</p> <p>GE = Grupo experimental  O<sub>1</sub> = Pre Test de la agresividad, antes de aplicar la estrategia lúdica.  X = Aplicación de la estrategia lúdica.  O<sub>2</sub> = Pos Test de la agresividad, después de aplicar la estrategia lúdica.</p>	<p><b>Población:</b>  En la presente, la muestra estará conformada por los estudiantes de la sección Amistad de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 del distrito de Elías Soplín Vargas (19 infantes).</p>	<p><b>Variable independiente:</b>  Estrategia lúdica  <i>Dimensiones:</i>  - Introducción  - Desarrollo  - Culminación</p> <p><b>Variable dependiente:</b>  Agresividad  <i>Dimensiones:</i>  - Agresividad física  - Agresividad verbal  - Agresividad psicológica</p>	<p><i>Test para poder evaluar a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 del distrito de Elías Soplín Vargas.</i>  <i>Registro de Notas.</i></p>

## Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

### Operacionalización de la variable independiente: Estrategia lúdica

Variable	Dimensiones	Indicadores
Estrategia lúdica	Introducción	Pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar la actividad o juego lúdico
		Acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos
	Desarrollo	Sesión 1: Derribando muros
		Sesión 2: Jugamos al boxeo con sacos
		Sesión 3: El juego de los cangrejos
		Sesión 4: Jugando con las manos ocupadas
		Sesión 5: El juego de la meditación
	Culminación	El ganador demuestra un mayor dominio de los contenidos
		El ganador demuestra un mayor desarrollo de habilidades

### Operacionalización de la variable dependiente: Agresividad

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala
Agresividad	Agresividad física	Miembros de la familia	Bajo (29 - 42) Medio (43 - 56) Alto (57 - 72)
		En la escuela	
		En el aula	
	Agresividad verbal	Comunicación agresiva	
		Humillación	
	Agresividad psicológica	Integridad emocional	
Amenazas			
		Chantaje	

### Anexo 3: Cuestionario para evaluar la agresividad

#### Datos informativos:

Nombre: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

#### Instrucciones:

Conteste utilizando las palabras Nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre a las preguntas que la tesista le realiza.

N°	ÍTEM	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	<b>D1: Agresividad física</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
	<b>Miembros de la familia</b>					
1	Los padres de familia cumplen corrigen a sus hijos cuando agreden físicamente a sus demás compañeros.					
2	Los padres de familia previenen a sus hijos de no agredir a sus compañeros y así cumplir las normas de convivencia.					
3	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
	<b>En la escuela</b>					
4	Te gusta golpear a los demás niños (as).					
5	Cuando estas con cólera das empujones a los demás niños (as).					
6	Si alguien te pateo, le haces lo mismo.					
	<b>En el aula</b>					
7	Cuando tus compañeros(as) no te dan lo que les pides, les pegas.					
8	Cuando estás molesto, rompes objetos.					
9	Aprovechas la ausencia de tu profesor para agredir físicamente a algún compañero(a).					
	<b>D2: Agresividad verbal</b>					
	<b>Comunicación agresiva</b>					
10	Cuando un compañero(a) te insulta, generalmente le respondes con otro insulto.					
11	Dices malas palabras en el aula.					
	<b>Humillación</b>					
12	Te burlas de tus compañeros(as).					
13	Pones apodos a tus compañeros(as).					
14	Te fijas en los defectos de tus compañeros(as).					
	<b>D3: Agresividad psicológica</b>					
	<b>Integridad emocional</b>					
15	Miras con desprecio a los niños(as) más débiles.					
16	Disfrutas cuando inspiras miedo a los demás.					
17	Hablas mal de tus compañeros(as) cuando no cumplen con lo que te han ofrecido.					
	<b>Amenazas</b>					

18	Te gusta asumir posturas amenazantes frente a tus compañeros(as).					
19	Tus compañeros te han mencionado que sienten miedo de tus reacciones cuando se dan diferencias con ellos.					
20	Disfrutas arrebatando las cosas a tus compañeros(as).					
<b>Chantaje</b>						
21	Te sientes inseguro(a) en el aula, cuando tus compañeros te insultan o te ponen apodos					
22	Has presenciado en tu colegio burlas, descalificaciones, ridiculizaciones o tratos con sobrenombres despectivos entre estudiantes.					
23	En su aula hay constante burlas, humillaciones, descalificaciones o ridiculizaciones.					

### Escala de medición

Escala de medición	Agresividad	Dimensiones		
		D <sub>1</sub>	D <sub>2</sub>	D <sub>3</sub>
Severa	23--53	9--20	5--11	9--20
Moderada	54--84	21--32	12--18	21--32
Leve	85--115	33--45	19--25	33--45

El test está compuesto de 23 ítems, de los cuales, los ítems 1 y 2 son premisas positivas y del ítem 3 al 23 son negativas.

Códigos:

Preguntas Positivas		Preguntas Negativas	
Nunca	1	Siempre	1
Casi nunca	2	Casi siempre	2
A veces	3	A veces	3
Casi siempre	4	Casi nunca	4
Siempre	5	Nunca	5



**INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN  
(JUICIO DE EXPERTOS)**

**DATOS GENERALES**

Nombres y Apellidos del experto

Institución donde labora

Especialidad

Instrumento de investigación

Autores del instrumento (s)

*Judith Marleni Barón Figueroa*  
*203 Santa Rosa del Hérodo*  
*INICIAL*  
 : Test para evaluar la agresividad  
 : Gisela Valqui Chuquizuta  
 Yarlith Ugaz Cueva

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Buena (4) Excelente (5)

CRITERIOS	INDICADORES	Excelente (5)				
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales				4	
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: <i>agresividad</i> en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					5
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: <i>agresividad</i> .				4	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable: <i>agresividad</i> de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				4	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					5
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					5
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					5
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable <i>agresividad</i> .				4	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					5
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				4	
SUB TOTAL						
PUNTAJE TOTAL						45

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente", sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Apto para AplicarRiña, 15 de Mayo de 2024.PROMEDIO DE VALORACIÓN: 45

*[Firma]*  
 Firma  
 DNI N° 4.123.9644



**Anexo 5:** Confiabilidad del test que mide la agresividad, mediante el coeficiente Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_{iS}^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

K: Número de ítems

$\sum S_i^2$ : Sumatoria de varianzas de los ítems

$S_T^2$ : Varianza de la suma de los ítems

$\alpha$ : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	Número de elementos
0.945	23

Estadísticas de total de elemento				
Ítems	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	88.21	202.287	0.364	0.952
P2	88.21	199.620	0.350	0.951
P3	86.74	190.205	0.586	0.944
P4	86.74	185.760	0.722	0.942
P5	86.84	186.029	0.702	0.942
P6	86.89	183.099	0.748	0.941
P7	86.84	186.029	0.702	0.942
P8	87.11	185.322	0.682	0.942
P9	86.95	187.386	0.648	0.943
P10	86.84	185.696	0.766	0.941
P11	86.89	181.877	0.840	0.940
P12	86.79	185.842	0.737	0.942
P13	86.84	184.807	0.803	0.941
P14	86.79	185.842	0.737	0.942
P15	86.89	191.322	0.747	0.942
P16	86.95	190.386	0.754	0.942
P17	86.89	190.766	0.778	0.942
P18	86.84	189.807	0.704	0.942
P19	86.74	187.649	0.694	0.942
P20	86.79	190.398	0.552	0.944
P21	86.63	188.912	0.614	0.943
P22	86.68	189.784	0.638	0.943
P23	86.58	187.257	0.722	0.942

Valoración del Coeficiente de Alfa de Cronbach	
Valor del CCI	Fuerza de la concordancia
Superior a 0.90	Excelente
0.81 – 0.90	Bueno
0.71 – 0.80	Aceptable
0.61 – 0.70	Moderado
0.51 – 0.60	Cuestionable
0.30 – 0.50	Pobre
Inferior a 0.30	Inaceptable

**Fuente:** George y Mallery (2003) citado por Frías-Navarro (2021).

Se observa que el valor del coeficiente de fiabilidad de consistencia interna de alfa de Cronbach es excelente ( $\alpha = 0.945$ ) con un valor de fiabilidad aceptable, para el número

de 23 elementos. Así también, se observa que la correlación total de elementos corregida debe ser por lo menos un valor de 0,30; y los 23 ítems tienen valores por encima de 0.30, por lo que, la lista de cotejo está apto a ser aplicado a los niños de 5 años de la institución educativa inicial 313 de Elías Soplin Vargas durante el año 2023.

### Anexo 6: Planificación de la estrategia lúdica

La aplicación de las técnicas lúdicas se realizará en base a lo siguiente:

Etapa	Contenido	Actividad
<b>Introducción</b>	Pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar la actividad o juego lúdico	Organizar a los niños y niñas de manera individual, en parejas o en grupos de acuerdo a lo requerido por la actividad.
		Tener en cuenta el ambiente en que se realizará la actividad.
		Preparar y tener listo con anticipación los materiales a utilizar durante la actividad.
		Elegir dos o tres normas de convivencia acorde a la actividad a desarrollar.
<b>Desarrollo</b>	Ejecución de las cinco sesiones en cinco semanas	Sesión 1: Derribando muros
		Sesión 2: Jugamos al boxeo con sacos
		Sesión 3: El juego de los cangrejos
		Sesión 4: Jugando con las manos ocupadas
		Sesión 5: El juego de la meditación
<b>Culminación</b>	El ganador demuestra un mayor dominio de los contenidos	Se realizan preguntas de manera oral referentes al contenido que se trató durante la sesión.
	El ganador demuestra un mayor desarrollo de habilidades	Se toma en cuenta la habilidad de cada niño para ejecutar los ejercicios durante la actividad.

## Sesión 1: Derribando muros

### Datos informativos:

Institución Educativa: .....

Docente: .....

Tesistas: .....

.....

Edad: .....

Sección: .....

Fecha: .....

### Propósitos de aprendizaje:

Competencia	Capacidades	Desempeño
Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.

### Secuencia didáctica:

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación:</b> Entonamos el canto “Los israelitas dieron 7 vueltas” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=dQrQsvV1X6k">https://www.youtube.com/watch?v=dQrQsvV1X6k</a></p> <p><b>Saberes previos:</b> Se realizan las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De quiénes se hablaba en el canto?</li> <li>- ¿Conocen este canto?</li> <li>- ¿Cómo lograron vencer los israelitas?</li> <li>- ¿Cómo eran los muros de Jericó?</li> <li>- ¿Qué problemas crees que son grandes para ti?</li> </ul> <p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Como creen que podemos derribar esos muros de nuestras vidas?</li> </ul> <p><b>Propósito:</b> Hoy derribaremos los muros de problemas que tenemos en nuestras vidas para ser mejores personas.</p>	<p>Televisor Carteles</p>

Desarrollo	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b>  Observamos el video “Cuando tengo miedo”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3sAL3u9tXx4&amp;t=20s">https://www.youtube.com/watch?v=3sAL3u9tXx4&amp;t=20s</a>  A través de una lluvia de ideas los niños comentan sobre el video y el miedo que tenía el Ratoncito.  Se indica que vamos a realizar un juego para aprender a vencer nuestros miedos y problemas, el juego se llama “Derribando muros”  Para iniciar cada niño deberá sentarse en modo asamblea y se realiza un conversatorio, las tesisas mostrarán una imagen de un muro de tamaño más grande que los niños, luego de haber presentado y comentado sobre el muro que representa esa gran barrera en nuestras vidas que esta llena de nuestros miedos y problemas, se pide a los niños a mencionar esos miedos que ellos tienen y los vamos escribiendo en papeles de colores, todos estos carteles se los pega en el muro.  Al ritmo del canto “Los israelitas dieron 7 vueltas” todos los estudiantes deberán ir botando pelotitas contra el muro para derribarlo por completo.  De esta forma los estudiantes concientizan sobre el poder que tienen ellos mismos de cambiar las cosas para superar sus temores.</p>	Televisor Carteles Pelotas Petate
Cierre	<p><b>Evaluación:</b>  Se realiza la metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>- ¿Para qué nos servirá?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuve?</li> <li>- ¿Cómo podemos mejorar?</li> </ul>	Petate

## Sesión 2: Jugamos al boxeo con sacos

### Datos informativos:

Institución Educativa: .....

Docente: .....

Tesistas: .....

.....

Edad: .....

Sección: .....

Fecha: .....

### Propósitos de aprendizaje:

Competencia	Capacidades	Desempeño
Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.

### Secuencia didáctica:

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación:</b> Entonamos el canto “Fuerte soy en Dios” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=923JNVaptGA">https://www.youtube.com/watch?v=923JNVaptGA</a></p> <p><b>Saberes previos:</b> Se realizan las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué trata el canto?</li> <li>- ¿Ustedes también son fuertes?</li> <li>- ¿Por qué creen que son fuertes?</li> <li>- ¿Cómo demostramos nuestra fuerza?</li> <li>- ¿Creen que usamos la fuerza también para hacer cosas que no vemos?</li> </ul> <p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Como podemos utilizar la fuerza para controlar nuestras emociones?</li> </ul> <p><b>Propósito:</b> Hoy aprenderemos a desfogar y controlar nuestras emociones negativas para ser mejores personas.</p>	Televisor Carteles

Desarrollo	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b>  Observamos el video “La emociones”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tqOers0tWvl&amp;t=14s">https://www.youtube.com/watch?v=tqOers0tWvl&amp;t=14s</a>  A través de una lluvia de ideas los niños comentan sobre el video y todas las emociones que se presentaron.  Se indica que vamos a realizar un juego para aprender a vencer aprender a vencer nuestras emociones negativas.  Al iniciar se presenta un saco de arena que los niños usarán para golpear, en este colocaremos etiquetas o carteles con nombres de las emociones negativas que cada niño suele sentir y no le deja ser feliz, cuando cada uno ya tenga su cartel con su emoción negativa que necesita vencer, irán pasando uno a uno al frente y golpearán con todas sus fuerzas a esa emoción negativa que toda su vida les fastidia.  De esta forma los estudiantes concientizan sobre la importancia de saber vencer nuestros temores y las malas emociones para poder vivir mejor.</p>	Televisor Carteles Pelotas Petate
Cierre	<p><b>Evaluación:</b>  Se realiza la metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>- ¿Para qué nos servirá?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuve?</li> <li>- ¿Cómo podemos mejorar?</li> </ul>	Petate

## Sesión 3: El juego de los cangrejos

### Datos informativos:

Institución Educativa: .....

Docente: .....

Tesistas: .....

.....

Edad: .....

Sección: .....

Fecha: .....

### Propósitos de aprendizaje:

Competencia	Capacidades	Desempeño
Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.

### Secuencia didáctica:

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación:</b> Se presenta las siguientes imágenes</p>  <p>¿Qué observan? ¿Dónde vivirán esos animales?</p>	<p>Televisor Carteles</p>



¿Y estos animales donde creen que viven?



¿Estos animales donde vivirán?

¿Qué otros animales conoces que viven en el mar?

**Saberes previos:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Para qué sirven los animales?
- ¿Todos los animales podemos comerlos?
- ¿Qué animales del mar has comido?
- ¿Alguna vez fuiste a la cevichería?
- ¿Qué plato pediste?



- ¿Viste a este animalito en tu plato?
- ¿Cómo se llama?
- ¿Sabes cómo camina?

	<p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Para qué nos puede servir la rara manera de caminar de los cangrejos?</li> </ul> <p><b>Propósito:</b> Hoy jugaremos a ser cangrejos para desestresarnos y poder ser mejores personas.</p>	
Desarrollo	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b> Observamos el video “La niña que no se sentía mal después de portarse mal” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SKRecNeYRxI">https://www.youtube.com/watch?v=SKRecNeYRxI</a> A través de una lluvia de ideas los niños comentan sobre el video la emoción que se presentó. Se indica que vamos a realizar un juego para aprender a desfogar la ira y controlar nuestras emociones negativas. Las indicaciones del juego son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los niños formarán una rueda tomados de las manos y solo uno quedará al medio, este será el cangrejo.</li> <li>- Todos irán dando vueltas cantando, mientras que el “cangrejo” caminará con los brazos y piernas simulando a este animal e intentará tocar la pierna de algún compañero.</li> <li>- El compañero que ha sido tocado pasará al centro y será el nuevo “cangrejo”.</li> <li>- Se lo juega reiteradas veces hasta que los niños se cansen.</li> </ul> <p>Regresan todos a sus carpetas y dialogamos sobre qué les pareció el juego, si se han divertido y si ahora se sienten más aliviados; se menciona la importancia de jugar y sacar el estrés para no acumularnos de emociones negativas ya que estas provocarán que lastimemos a nuestros amiguitos.</p>	Televisor Carteles Pelotas Petate
Cierre	<p><b>Evaluación:</b> Se realiza la metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>- ¿Para qué nos servirá?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuvo?</li> <li>- ¿Cómo podemos mejorar?</li> </ul>	Petate

## Sesión 4: Jugando con las manos ocupadas

### Datos informativos:

Institución Educativa: .....

Docente: .....

Tesistas: .....

.....

Edad: .....


Sección: .....

Fecha: .....

### Propósitos de aprendizaje:

Competencia	Capacidades	Desempeño
Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.

### Secuencia didáctica:

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación:</b> Se hace entrega un globo a cada niño y empezamos a jugar, todos deberán tratar de mantener el mayor tiempo posible a su globo en el aire, pero sin utilizar las manos, estas deben tenerlas hacia atrás.</p>  <p>¿Les gustó el juego?</p>	<p>Televisor Carteles</p>

	<p>¿Cómo se sintieron?          ¿Qué partes de su cuerpo han utilizado?          ¿Qué parte no debieron utilizar?          ¿Cuánta falta les hizo sus manos para jugar?</p> <p><b>Saberes previos:</b>          Se realizan las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuál es la importancia de las manos en nuestra vida?</li> <li>- ¿Crees que las manos muchas veces nos distraen?</li> <li>- ¿En qué ocasiones crees que te interrumpen tus manos?</li> <li>- ¿Qué crees que podemos hacer para mantener nuestras manos ocupadas y que no nos distraigan?</li> <li>- ¿Alguna vez han escuchado de los objetos antiestrés?</li> </ul> <p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué objeto antiestrés podemos crear para mantener nuestras manos ocupadas?</li> </ul> <p><b>Propósito:</b>          Hoy crearemos una pelota antiestrés con globo y harina para controlar la ansiedad y el estrés.</p>	
Desarrollo	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b>          Cantamos la siguiente canción “La canción del enojo”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ahmB7FYyNT0">https://www.youtube.com/watch?v=ahmB7FYyNT0</a>          A través de una lluvia de ideas los niños comentan sobre el video la emoción que se presentó.          Se indica que vamos a realizar un juego para aprender a controlar nuestro enojo, una de las formas es utilizando una pelotita antiestrés que podemos presionar con nuestras manos para evitar que el enojo llegue a nuestro cerebro y así evitaremos problemas mayores.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qpmMYng2imU">https://www.youtube.com/watch?v=qpmMYng2imU</a>          Las indicaciones para crear la pelota antiestrés es la siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se entrega dos globos a cada niño.</li> <li>- Las tesisas ayudan a colocar la harina a un globo utilizando un embudo.</li> <li>- Cada niño decora el otro globo con pequeños agujeros utilizando unas tijeras.</li> </ul>	<p>Televisor          Carteles          Petate          Globo          Harina          Embudo          Tijeras          Plumón          indeleble</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las tesistas ayudan a los niños a colocar el globo con harina dentro del globo con huequitos.</li> <li>- Se dibuja una carita a cada pelotita y listo.</li> </ul> <p>Después de tener toda nuestra pelota antiestrés practicamos en parejas a estar enojados y nos calmamos distrayéndonos en presionar la pelotita con nuestras manos, primero practican en sus lugares y finalmente pasan al frente parejas voluntarias para mostrarlo frente a sus compañeros. Se realiza un conversatorio a modo de reflexión sobre la importancia de controlar nuestro enojo y la importancia de los objetos antiestrés ya que ayudan a ignorar el enojo y tranquilizarnos para no reaccionar de manera negativa.</p>	
Cierre	<p><b>Evaluación:</b> Se realiza la metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>- ¿Para qué nos servirá?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuve?</li> <li>- ¿Cómo podemos mejorar?</li> </ul>	Petate

## Sesión 5: El juego de la meditación

### Datos informativos:

Institución Educativa: .....

Docente: .....

Tesistas: .....

Edad: .....


Sección: .....


Fecha: .....

### Propósitos de aprendizaje:

Competencia	Capacidades	Desempeño
Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.

### Secuencia didáctica:

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación:</b> Se pide a todos los niños sentarse en modo asamblea, indicamos que vamos a jugar RITMO A GOGÓ, mencionando nombre de niñas, de niños, de frutas, de verduras, de golosinas, etc.</p>  <p>¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué palabras hemos mencionado? ¿Fue fácil mencionar palabras sin que se repitan? ¿Cómo logramos recordar tantas palabras?</p>	Sillas Petate Cartel

	<p><b>Saberes previos:</b> Se realizan las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué necesitamos para responder en este juego?</li> <li>- ¿Será fácil concentrarnos?</li> <li>- ¿Cómo podemos meditar sobre un tema?</li> <li>- ¿Qué nos puede ayudar para meditar mejor?</li> </ul> <p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Sabes cómo se realiza la meditación y para qué sirve?</li> </ul> <p><b>Propósito:</b> Hoy aprenderemos a meditar utilizando canciones para siempre responder de manera adecuada.</p>	
Desarrollo	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b> Cantamos la siguiente canción “La hormiguita Hippie” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Lpij1mr3W0c">https://www.youtube.com/watch?v=Lpij1mr3W0c</a> A través de una lluvia de ideas los niños comentan sobre la actitud de la hormiguita. Se pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Está bien lo que hizo la hormiga?</li> <li>- ¿Por qué lo hizo?</li> <li>- ¿Creen que pensó bien las cosas antes de actuar?</li> <li>- ¿Qué debió hacer antes de tomar su decisión de irse de su casa?</li> </ul> <p>Vamos a realizar algunos ejemplos de meditación</p> 	<p>Televisor Parlantes Carpetas Sillas</p>

	 <p> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Do-VhYsq0CA">https://www.youtube.com/watch?v=Do-VhYsq0CA</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o4kZhIMkijw0">https://www.youtube.com/watch?v=o4kZhIMkijw0</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9Try_BWSXF4">https://www.youtube.com/watch?v=9Try_BWSXF4</a> </p> <p>Se realiza un conversatorio a modo de reflexión sobre la importancia de meditar antes de actuar para que así siempre podamos tomar buenas decisiones y evitar arrepentirnos después cuando ya sea demasiado tarde.</p>	
Cierre	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>Se realiza la metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>- ¿Para qué nos servirá?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuvo?</li> <li>- ¿Cómo podemos mejorar?</li> </ul>	Petate

### Anexo 7. Datos

#### Puntajes obtenidos del test que mide la agresividad, según pretest

N° niños	Dimensiones			
	D1. Física	D2. Verbal	D3. Psicológica	V. Agresividad
1	25	15	33	73
2	31	10	27	68
3	22	14	27	63
4	27	23	32	82
5	43	25	39	107
6	33	25	45	103
7	42	20	36	98
8	36	15	36	87
9	25	20	41	86
10	35	25	45	105
11	39	20	40	99
12	36	25	42	103
13	41	20	36	97
14	43	25	45	113
15	25	24	41	90
16	39	20	33	92
17	39	20	41	100
18	29	25	38	92
19	27	15	27	69
20	25	15	33	73
21	31	10	27	68
22	22	14	27	63
23	27	23	32	82

#### Puntajes obtenidos del test que mide la agresividad, según postest

N° niños	Dimensiones			
	D1. Física	D2. Verbal	D3. Psicológica	V. Agresividad
1	45	25	43	113
2	45	25	43	113
3	39	25	43	107
4	42	25	45	112
5	45	25	45	115
6	44	24	39	107
7	43	25	44	112
8	43	25	41	109
9	44	24	45	113
10	45	25	45	115
11	40	25	45	110
12	45	25	42	112
13	45	25	42	112
14	45	25	39	109
15	45	25	41	111
16	45	21	41	107

17	45	25	45	115
18	41	23	43	107
19	44	25	45	114
20	45	25	43	113
21	45	25	43	113
22	39	25	43	107
23	42	25	45	112

## Anexo 8. Solicitud de autorización para ejecución del proyecto



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTIN

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES – RIOJA

Programa de Estudios de Educación Inicial



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Rioja 23 de Mayo del 2024

**Lic. Eva Torres Tuesta**

Directora de la institución educativa inicial

Nº 313 Jehova es mi Pastor



**ASUNTO:** Solicito autorización para recojo de información ejecución de proyecto de investigación.

Yo, **Yarlith Ugaz Cueva** identificada con DNI Nº 72245096, y **Gisela Valqui Chuquizuta** identificada con DNI Nº 71117657; Bach. en educación Inicial de la Universidad Nacional de San Martín, estando en proceso de obtención de título profesional de Licenciadas en Educación Inicial, se tiene que cumplir con la elaboración de nuestro informe de tesis teniendo como título: “Estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313, Elías Soplín Vargas-2023”, cuyo objetivo general consiste en determinar el nivel en que la estrategia lúdica disminuirá la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313 de la localidad de Elías Soplín Vargas, 2023;

Por lo tanto, le solicito que tenga la amabilidad de otorgar permiso para realizar la aplicación del instrumento de investigación en los niños de 5 años de la institución que usted dignamente dirige.

Los datos proporcionados y recolectados se mantendrán de manera confidencial y se utilizará para fines únicamente académicos.

De antemano le agradezco a usted por brindarnos las facilidades para seguir con ese espíritu de investigadores y deseándole augurios en sus proyectos que encamina para mejoras de la educación de nuestra región y país.

ATENTAMENTE.

-----  
YARLITH UGAZ CUEVA

DNI Nº 72245096

-----  
GISELA VALQUI CHUQUIZUTA

DNI Nº 71117657

## Anexo 9. Constancia de ejecución del proyecto



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL  
N° 313 "JEHOVA ES MI PASTOR"**  
*"Sembrando Valores con Amor y Sabiduría"*  
C.M. N° 1587732

## CONSTANCIA

El que suscribe EVA TORRES TUESTA, Directora de la Institucion Educativa Inicial N° 313 "Jehova es mi Pastor", con domicilio legal en el Jiron Rioja N° 166, sector Azunguillo, en el Distrito de Elias Soplin Vargas. Provincia de Rioja. Region San Martin.

### **HACE CONSTAR:**

Que, las egresadas YARLITH UGAZ CUEVA, identificada con DNI N° 72245096, y GISELA VALQUI CHUQUIZUTA, identificada con DNI N° 71117657; egresadas de la Universidad Nacional de San Martin \_ Rioja (UNSM-T), Facultad de Educacion y Humanidades – Rioja (FEH-R) Carrera Profesional de Educacion Inicial, han aplicado su Proyecto de Tesis titulado, **Estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial 313 Elias Soplin Vargas - 2023**, ejecutada del 27 de mayo al 04 de julio del año 2024.

Durante el desarrollo del proyecto, han demostrado responsabilidad, eficiencia, en sus labores pedagogicas realizadas.

Se expide la presente constancia, a solicitud de las interesadas, para los fines que estimen conveniente.

Segunda Jerusalem, 05 de junio del 2024.

Atentamente



DIRECCIÓN REGIONAL DE REGULACIÓN  
I.E.I. N° 313 - AZUNGUILLO  
*Eva Torres Tuesta*  
Mg. Eva Torres Tuesta  
DIRECTORA  
C.M. 001047 68



## Anexo 10. Iconografía



*Tesistas junto a los estudiantes de 5 años.*



*Tesista y estudiantes realizando una de las sesiones.*



*Estudiantes de 5 años realizando el llenado del test.*



*Estudiantes concentrados durante el desarrollo de las sesiones de clase.*



*Desarrollo de una de las sesiones de clase.*



*Tesista realizando una de las dinámicas de clase.*



*Tesista desarrollando una de las sesiones de clase.*

# Estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313, Elías Soplín Vargas- 2023

*por* Gisela Valqui Chuquizuta

---

**Fecha de entrega:** 06-feb-2025 12:30p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2581336894

**Nombre del archivo:** INFORME\_DE\_TESIS\_GISELA\_Y\_YARLITH.docx (4.23M)

**Total de palabras:** 20263

**Total de caracteres:** 111663

# Estrategia lúdica para disminuir la agresividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 313, Elías Soplín Vargas-2023

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://tesis.unsm.edu.pe">tesis.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	7%
2	<a href="https://repositorio.unsm.edu.pe">repositorio.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	4%
3	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="https://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="https://repositorio.unsaac.edu.pe">repositorio.unsaac.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="https://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
8	<a href="http://www.revistas.unitru.edu.pe">www.revistas.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%