

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Programa lúdico en agresividad en estudiantes de 4 años,
Institución Educativa Inicial N° 1556, Casma-2019**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

Autora

Huanri López, Gaby Darcy

Asesor (ORCID): 0000-0002-8265-4539

Gabancho Gleni, Olga

Chimbote – Perú

2022

ÍNDICE

1. PALABRAS CLAVE	3
2. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	4
3. RESUMEN	5
4. ABSTRACT	6
5. INTRODUCCIÓN	7
6. METODOLOGÍA.....	28
7. RESULTADOS.....	33
8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	73
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
APÉNDICES Y ANEXOS	79
Anexo 1: Instrumentos de medición	79
Anexo 2: Base de datos	83
Anexo 3: Matriz de consistencia	85
Anexo 4: PROPUESTA DEL PROGRAMA LÚDICO.....	86

1. PALABRAS CLAVE

Tema : Agresividad – Programa Lúdico

Especialidad : Educación Inicial

KEY WORDS

Theme : Aggression - Playful Program

Specialty : Initial Education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Línea de investigación Educación en valores y ciudadanía

Área Ciencias sociales

Sub área Ciencias de la educación

Disciplina Educación en general



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **“Programa lúdico en agresividad en estudiantes de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 1556, Casma-2019”** del (a) estudiante: **Gaby Darcy Huanri López**, identificado(a) con **Código N° 1116200430**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **28%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 21 de Julio de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA:

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

TÍTULO

**PROGRAMA LÚDICO Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS,
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1556, CASMA-2019.**

TITLE

**PLAYFUL AND AGGRESSIVE PROGRAM IN 4-YEAR-OLD STUDENTS,
INITIAL EDUCATIONAL INSTITUTION N ° 1556, CASMA-2019.**

RESUMEN

El propósito del estudio fue determinar si la aplicación del programa lúdico disminuyó la agresividad en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 1556, Casma-2019. El estudio fue de tipo cuantitativo y aplicado, con diseño cuasi experimental. La población y muestra estuvieron conformados por 29 niños, a conveniencia del estudio; de los que 18 representaron aleatoriamente al grupo de control y, los otros 11 al grupo experimental. El instrumento aplicado se denominó "Escala de Agresividad" y sus resultados fueron plasmados en tablas y gráficos estadísticos, para ello se utilizó el software SSPS 22.0. Los resultados fueron consecuentes con la hipótesis e implicaron una ganancia total de 50,7 %, entre el post test contra el pre test, lo que se reflejó en una mejora sostenida de la variable dependiente, agresividad en los estudiantes, luego de aplicarles la variable independiente: programa lúdico. Como conclusión general se puede destacar que, dado que el valor de $p = 0,000$ es menor al nivel planteado por la investigadora ($\alpha=0,05$), se acepta la hipótesis, con un nivel de confianza del 95 %; así pues, la aplicación del programa lúdico disminuyó la agresividad en los estudiantes de 4 años.

ABSTRACT

The purpose of the study was to determine if the application of the playful program will have aggressiveness in 4-year-old students of the I.E.I. No. 1556, Casma-2019. The study was quantitative and applied, with a quasi-experimental design. The population and sample consisted of 29 children, at the convenience of the study; of which 18 randomly represented the control group and the other 11 the experimental group. The applied instrument was called "Aggressiveness Scale" and its results were reflected in statistical tables and graphs, for which the SSPS 22.0 software was transmitted. The results were consistent with the hypothesis and implied a total gain of 50.7%, between the post test against the pre test, which was reflected in a sustained improvement of the dependent variable, aggressiveness in the students, after applying the variable independent: leisure program. As a general conclusion, it can be highlighted that, since the value of $p = 0.000$ is less than the level proposed by the researcher ($\alpha=0.05$), the hypothesis is accepted, with a confidence level of 95%; thus, the application of the ludic program will have aggressiveness in 4-year-old students.

INTRODUCCIÓN

Todo trabajo de investigación presenta antecedentes, generalmente de tipo internacional, nacional y local. Este informe no es la excepción y, a continuación, se presentan los del tipo nacional:

Sobre las variables del estudio, Salazar (2017) realizó un estudio de pregrado: Programa de Juego Libre y el control de la agresividad en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 185 de Huaycán – Ate – Vitarte. El estudio utilizó un cuestionario para medir el control de la agresividad en niños menores de cinco años y, otro, para evaluar el mismo objetivo en profesores, administradores, auxiliares, así como otros miembros del servicio que hay en la organización. La muestra tuvo un tamaño de 25 estudiantes. El estudio concluyó que la utilización de este programa tuvo efectos positivos y estadísticamente significativos en el control de la agresividad de los niños de este grupo etario; evidenciándose directamente en los resultados dados por los respectivos instrumentos.

Díaz (2017) realizó el estudio de pregrado: *El juego de roles como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad de los niños de 5 años de la IE N° 2063, Chorobamba, Marcabal, Sánchez Carrión, La libertad - 2015*. Su objetivo fue exponer en qué medida el nivel de agresividad disminuye por la aplicación de la variable independiente. El estudio fue de tipo pre experimental y el grupo experimental estuvo constituido por una muestra de 21 estudiantes, en los que se aplicó una batería de 20 ítems dirigidas a medir la variable independiente. Luego de organizar y procesar la información y mediante la aplicación de “T” de Student se llegó a esta conclusión general: los niños del grupo experimental disminuyeron en gran medida su nivel de agresividad; pues, de un promedio de 9,76 puntos en el pre test, se obtuvo 6,05 puntos en el post test. De esta forma, los niños disminuyeron su nivel de agresividad en 3,71 puntos; por tanto, se aceptó la hipótesis de investigación. Los datos demostraron que, para disminuir la agresividad en las aulas, una de las alternativas a tener en cuenta es el juego de roles.

Mercado y Rengifo (2016) en el estudio de pregrado: *Correlación de la conducta agresiva y tipo de familia en los niños de 3 años de la IE Rafael Narváez Cadenillas*

de Trujillo. El propósito fue realizar una evaluación del nivel de agresividad en los niños y el tipo de familia de donde provenían, para determinar si existe una relación positiva o negativa entre estas dos variables. Para medir las variables se utilizó la escala de Likert. Se realizó una entrevista con los padres para identificar el tipo de familia de donde proviene el niño. Los resultados se tabularon y se muestran los cuadros estadísticos. Además, se elaboraron tablas comparativas entre los resultados obtenidos de la escala de los dos instrumentos de evaluación mencionados con anterioridad. El estudio concluyó que, efectivamente existe un vínculo significativo entre las variables del estudio manifestada por los niños; así pues, mientras la familia más desunida, violenta y, a cargo sólo de uno de los cónyuges, los niños más violentos se muestran en su accionar diario.

Sobre un programa lúdico denominado Fortaleciéndome y la agresividad, se tiene al estudio de García (2017) en su tesis de maestría en Psicología: *Programa “Fortaleciéndome” para disminuir la agresividad en estudiantes del quinto de primaria “Nuestra Señora de Fátima” Comas – Lima – 2017*. El estudio determinó la influencia de la variable independiente en la mencionada IE. La investigación fue de tipo cuantitativo, aplicado y longitudinal; De diseño cuasi experimental. La muestra de 57 estudiantes fue tomada de una población de 87 alumnos del quinto grado de primaria. El instrumento utilizado fue el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992). El cual se encuentra estandarizado para este tipo de investigaciones; lo que quiere decir que posee validez y confiabilidad internacional; pues mediante el Alfa de Cronbach se obtuvo un puntaje de 0,836; lo que otorga validez a lo mencionado anteriormente. Los hallazgos narrativos demuestran que: En la prueba previa, tanto el grupo de control como el experimental mostraron niveles de agresión comparables, es decir, se descubrieron los niveles medio/alto de agresividad; en la prueba posterior, los resultados resultaron con sendas diferencias entre los grupos de estudio; con el grupo experimental reduciendo su nivel de hostilidad y el grupo de control conservando sus niveles primigenios. Los hallazgos de la investigación permitieron a los investigadores concluir que la aplicación del programa “Fortaleciéndome” tuvo una influencia significativa en los niveles de agresividad de los niños del quinto grado de primaria.

Sobre las variables actividad lúdica y comportamiento agresivo, Arquíñigo (2017) en su estudio de maestría en educación infantil y neuroeducación: *Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 "La Molina", Carabaylo, 2016*. El objetivo del estudio fue reducir el comportamiento agresivo. El estudio fue de tipo aplicado y con diseño pre experimental; contó con una población y muestra de 55 y 25 estudiantes respectivamente. La validez y confiabilidad del instrumento se realizó a través de la firma de expertos y el Alfa de Cron Bach, correspondientemente. El experimento fue diseñado de tal forma que primero se aplicó el pre test y luego de obtener los datos, se aplicó el programa a estos estudiantes, que contiene 8 sesiones, finalmente se aplicó el post test. El programa concluyó que, luego de la aplicación de la variable independiente, disminuyó la agresividad en los niños del estudio.

Sobre las variables, juego cooperativo y conductas agresivas, López (2018) presentó su estudio de pregrado: *Uso del juego cooperativo para reducir conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E "Fundación por los niños del Perú" Piura-Piura. 2017*. La investigación fue de tipo experimental, cuantitativa, y explicativa, con diseño preexperimental. La población es del mismo tamaño que la muestra, debido a la pequeña cantidad de estudiantes del grado de estudios donde se aplicó la investigación; el cual estuvo constituido por 22 niños de cinco años. Para medir el nivel de agresividad de la población-muestra se utilizó la lista de cotejo denominada: Nivel de agresividad, conformada por 15 reactivos. El estudio concluyó que, la aplicación de los juegos cooperativos en las aulas favorece la disminución de comportamientos agresivos y hostiles en los niños de la muestra.

A continuación, se presentan los antecedentes locales:

Las variables: Programa autocontrol y conducta agresiva, fueron estudiadas por Jara (2016) en su estudio para obtener el grado de maestro en educación: *Programa de autocontrol para disminuir la conducta agresiva de los alumnos de cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Dante Alighieri del distrito de Chimbote-2014*. La investigación tuvo como objetivo: determinar la eficacia del Programa de autocontrol para disminuir la conducta agresiva. Para constatarlo se

realizó una investigación de tipo cuantitativo y de diseño pre experimental. La población y la muestra fueron del mismo tamaño, debido a la escasa cantidad de estudiantes en la escuela: 23 estudiantes, entre los 14 y 17 años de edad. Para determinar el nivel de comportamientos agresivos en los estudiantes se utilizó el instrumento denominado Test GL. Según sus resultados, luego de la aplicación del programa, el nivel de alta agresividad disminuyó desde un 61 % hasta el 13%; asimismo, en cuanto a la agresividad media se disminuyó desde el 26 % hasta un 17%; De lo cual se deduce que el programa afectó positivamente a las conductas agresivas. Se concluyó que, los problemas de conducta de los estudiantes se reducen como resultado de su capacidad para elegir autocontrol, patrones de comunicación asertiva y controlar su comportamiento para no molestar a sus compañeros. Además, el programa es una herramienta importante para instruir en la detección, el control y la oportunidad del manejo del autocontrol ante la agresividad.

Asimismo, Santa María y Vásquez (2017) en su tesis de pregrado: *Violencia familiar en los niños y niñas de 3° grado de educación primaria de la institución educativa particular Galileo Galilei del distrito de Nuevo Chimbote – 2015*. El estudio tuvo como objetivo: establecer la existencia de violencia familiar en los niños de tercero de primaria. Debido al escaso número de estudiantes en la escuela, la población y muestra estuvo constituido por 15 estudiantes. El estudio fue de tipo cuantitativo y descriptivo. Para recolectar los datos e información se utilizó el instrumento denominado: Encuesta para determinar el nivel de violencia familiar. Los resultados arrojaron que, en la escala SIEMPRE se hallaron al 26, 7 %; en la escala A VECES, el 73,3 % y en la escala NUNCA el 0 %. Por tanto, se concluye que, los estudiantes de la muestra del estudio evidencian y sufren violencia física y psicológica en sus hogares.

Las variables: Taller de juegos recreativos y disciplina, fueron estudiados por Dávila (2017) en su estudio de maestría: *Taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria de la institución educativa Apóstol San Pedro Chimbote – Perú, 2014*. El objetivo del estudio fue: Poner de manifiesto que la disciplina de los estudiantes puede mejorar aplicando un taller de juegos recreativos. Debido a la escasa cantidad de alumnos participantes del estudio,

la población y la muestra fueron idénticos, 23 estudiantes. La investigación fue de tipo cuantitativo y de diseño pre experimental. El instrumento fue aplicado antes y luego de la aplicación del taller, validado por el alfa de Cronbach. El estudio llegó a las siguientes conclusiones: 1) Se descubrieron comportamientos más frecuentes que fomentan la falta de disciplina, lo que lleva a que se les mencione constantemente a los estudiantes a mantener una conducta apropiada durante la clase a fin de garantizar un ambiente de trabajo positivo y aprender mejor. 2) Lo anterior pudo determinar los grados y la regularidad de la excelencia disciplinaria, partiendo de la premisa de que todos y cada uno de los estudiantes deben recibir una formación de principios, con valores expresados en todas las áreas de aprendizaje. 3) Se evaluó la eficacia de un programa que se enfoca en juegos de ocio para mejorar las habilidades de disciplina de niños de segundo de primaria y se obtuvo una efectividad del 95 %, demostrando que un sistema basado en juegos de ocio es exitoso.

Las variables: dramatización y conductas agresivas, fueron estudiadas por Anaya (2018) en su estudio de pregrado *dramatización como estrategia para superar las conductas agresivas de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 248 de Carhuayoc– San Marcos, 2017*. El estudio tuvo como objetivo, comprobar de qué forma la dramatización permite superar las conductas agresivas y, su diseño fue pre experimental con pre y post test. La población y la muestra tuvieron el mismo tamaño: 10 niños de 5 años; el cual fue determinado de forma no probabilística e intencionada. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento: una ficha validada mediante el juicio de expertos. El estudio concluyó: 1) El examen de entrada demostró que el nivel de comportamiento violento exhibido por los niños de 5 años fue muy alto. b) La dramatización como técnica permite a los niños de 5 años evitar la agresión.

Enseguida se ofrece el fundamento científico del presente informe. En primer lugar, se revisó el concepto de agresividad.

No es nada fácil, dar un concepto inequívoco sobre la agresividad, pues el término ha sido utilizado y definido por diversos autores, dándole cada uno su propia interpretación; a esto suma el hecho de que, a través del tiempo las necesidades y

urgencias propias de la sociedad han contribuido grandemente con este fenómeno: A continuación, se revisarán estos conceptos en orden cronológico:

Buss en 1961, citado por López (2018) definía a la agresividad como la reacción que descarga estímulos nocivos sobre otra persona. Esta concepción, también le otorga mucha importancia a la intención, pues el autor sostenía que el objetivo del agresor era dañar a otra persona.

Bandura en 1973, citado por Arquñigo (2017) la define, es toda conducta perjudicial y destructiva que la sociedad la define como tal. El autor le otorga a la agresividad un sentido social; pues, si bien está de acuerdo con el concepto de Buss, añade que esta la originan: la familia, la comunidad, los medios de comunicación, etc. Todas estas instituciones, en su opinión, van modelando la conducta agresiva del individuo.

En este sentido Patterson, en 1973, la define como “un subconjunto de técnicas coercitivas empleadas por los miembros de una familia para alterar la conducta de otros individuos” (Arquñigo, 2017, p. 10). El autor, añade, además, que es la familia el principal modelador de la agresión en los seres humanos. Pues, sostiene que el niño se cría con sus padres, aprendiendo de ellos principalmente los modelos de conducta y relaciones sociales que han de perdurar por toda la vida. “Cuando en la familia se intentan solucionar los problemas con agresividad y enfrentar la agresividad con agresividad” (Guerrero, 2015, p. 167). De esta forma, los niños aprenden la conducta de los padres y perpetúan la agresión.

Berkowitz en 1996, citado por López, la definió como “faltar al respeto, ofender o provocar a los demás” (2018, p. 15) De esta forma, este autor le otorga a la agresividad otras dimensiones, aparte de la física, como son la verbal y psicológica. En consecuencia, un acto perjudicial o dañino no solo es dar una patada o puñete; sino también lo es, la ofensa verbal, como: el insulto, la amenaza, el juicio carente de sustento, la crítica degradante, la orden agresiva, el grito o exclamación subida de tono; todas estas ofensas cuando se cometen de forma rutinaria y habitual desembocan en el acoso, una forma de discriminación psicológica.

Risco, en 2001 señaló que es una reacción muy fuerte que generalmente tiene su origen en una amenaza contra el bienestar físico y psicológico del individuo; además de la posición en que se encuentra; la agresividad, añade, es una respuesta adaptativa, que destruye a las personas e instituciones (familia, grupo, empresa, comunidad, etc.) debido a que el individuo no se adapta a la sociedad a la que pertenece (Arquiñigo, 2017).

Finalmente, la Unidad de Apoyo a la Transversalidad (UAT) en el 2006 le definió como una reacción hostil, en la que un individuo que ha perdido el control pretende sacar partido en un conflicto, a costa de los intereses y la integridad física y/o psicológica de otro(s) individuo(s) (Castiblanco, 2015).

Los conceptos anteriores fueron concebidos desde la psicología cognitiva y hoy se consideran a sus autores como clásicos en esta temática. Pero, el término agresividad es multidimensional, he allí su complejidad. La biología también ha aportado muchísimo en este campo y, a continuación, revisaremos sus aportes.

El ser humano nace con un instinto agresivo, se puede decir también que este se halla inscrito en el fondo genético humano. Lo comparte sin excepción, la humanidad. Además, esta característica la compartimos con los demás seres vivos y no solo, los animales. En los seres vivos, la agresividad, es su forma de sobrevivir; desde una planta u hongo en su hábitat natural, que se defiende de sus competidores y microbios elaborando toxinas; hasta las bacterias y paramecios que se afanan en alimentarse y establecer territorio en su enorme (por números) colonia; ni qué decir de los animales que luchan directamente intra e inter específicamente en pro de perpetuar y desparramar sus genes, por ejemplo. Así pues, en los seres humanos no es distinto, la agresividad les ayuda a sobrevivir a la andanada de peripecias y vicisitudes que la existencia les pone al frente. Competir por el territorio y los cotos de caza, luchas cuerpo a cuerpo; han dado lugar en nuestros días a la competencia académica en los colegios y universidades, que luego se traslada al trabajo, la economía, incluido el ámbito de las relaciones interpersonales (Castiblanco, 2015).

Asimismo, también encontramos que la utilización del término agresión o conducta agresiva también se aplica en los deportes; así pues, algunos autores, le definen como

“aquella conducta que se desvía y sale fuera de las normas habituales de la competición deportiva” (Jara, 2016, p. 45). Estos comportamientos, conductas y acciones son entre otros: hostigar, pegar, insultar, desafiar, golpear, empujar, amenazar, escupir al competidor, etc.; en suma, son una serie de reacciones desajustadas y deshonestas desde todo punto de vista, a las reglas del deporte y la deportividad. Por ello, los deportistas que incurren en estas faltas son castigados con penalidades menores como advertencias (tarjetas amarillas), el retiro del campo de juego (la tarjeta roja), sanciones de meses o años y sanciones pecuniarias (Anaya, 2018).

Pero, si bien cierto, la agresividad se halla inmersa en las actitudes más humanas, lo cierto es que es otra expresión humana: la cultura, la que lo regula. Así pues, es la propia cultura o civilización quien dicta las normas de conducta que deben cumplir los individuos y no pasar de la agresividad a la violencia (López, 2018).

En suma, la agresividad es un comportamiento que puede ser observado en diferentes especies animales, incluyendo a los seres humanos. Se caracteriza por la intención de causar daño físico o psicológico a otros individuos, ya sea por razones defensivas, territoriales, alimentarias, sexuales o emocionales. La agresividad también puede ser desencadenada por factores ambientales como el estrés, el dolor, la frustración, el abuso, la privación o el aprendizaje social. La educación tiene las llaves para hallar ese mundo que la gran mayoría de las personas desean. Educar es clave para mitigar la violencia y sus efectos y, para que las nuevas generaciones puedan vivir en un mundo mejor; pero, la educación de los estudiantes está bajo la tutela de sus padres y profesores, así también la sociedad en su conjunto. Docentes actuando firmes y manteniendo las reglas de convivencia en aula; padres afirmando la educación escolar convencidos de sus bondades y una sociedad cada vez más consciente de su rol educador, son los ingredientes necesarios para mejorar la situación en que se encuentra la violencia en las aulas del Perú (García, 2017).

En los seres humanos, la agresividad puede manifestarse de diferentes maneras y niveles, desde la agresividad verbal y gestual hasta la agresividad física y sexual. La agresividad también puede ser expresada de manera directa o indirecta, mediante la violencia física, el acoso psicológico, la exclusión social, la venganza, el sabotaje o la

manipulación. La agresividad puede ser perjudicial para el agresor y la víctima, ya que puede causar traumas, lesiones, enfermedades mentales, conflictos sociales y legales. Los tipos de agresión, se revisan en las siguientes líneas.

Salazar (2017) divide a la conducta agresiva, por sus orígenes y sus causas, en reactiva y proactiva. La agresión reactiva ocurre como defensa o bloqueo ante una acción o evento atemorizante; por ello, su propósito es defender al agredido, castigar al que agrede, vengar una afrenta y/o defender el honor de alguna persona; esta acción reactiva también podría deberse a una situación ambigua o de incertidumbre. Como, por ejemplo, el caso que explica Goleman en su libro *Inteligencia Emocional* cuando el Sr. Crabtree disparó contra su hija en la oscuridad del sótano de su casa porque esta se creía amenazado por la sombra de un posible ladrón que le apuntaba con un arma. Era su niña que ansiaba jugar con él. Ejemplos como estos abundan desgraciadamente.

En cambio, la agresión proactiva ocurre sin que exista de por medio un pretexto o excusa previa. Es, definitivamente, una conducta agresiva mucho más elaborada y dirigida a obtener objetivos (dinero, poder, etc.). Generalmente, para su cometido, el agresor utiliza medios de coerción y somete a su víctima a crueles tratos para obtener lo que desea. Es el tipo de agresión utilizada por los secuestradores, por ejemplo (Salazar, 2017).

La clasificación anterior no es la única, Berkowitz clasifica a las agresiones como físicas y verbales. La primera se refiere a la intención de causar daño físico a otra persona o animal. Puede manifestarse de diferentes maneras, como golpear, patear, empujar, morder o usar armas. La agresividad física puede ser desencadenada por la ira, la frustración, la venganza, la competencia, el miedo o la defensa propia. También puede estar relacionada con factores biológicos como la testosterona y la actividad de la amígdala (cerebro), así como con factores psicológicos como la impulsividad, la baja tolerancia a la frustración y la falta de control emocional. La agresividad física puede ser perjudicial tanto para el agresor como para la víctima, ya que puede causar lesiones, traumas y conflictos legales y sociales (Díaz, 2017).

La agresividad verbal se refiere a la intención de causar daño psicológico a otra persona mediante el uso de palabras ofensivas, insultos, amenazas, críticas o difamaciones. La agresividad verbal puede ser desencadenada por la ira, la frustración, la envidia, la competencia o la necesidad de controlar a los demás. También puede estar relacionada con factores psicológicos como la baja autoestima, la inseguridad y la falta de habilidades sociales. La agresividad verbal puede ser perjudicial para la víctima, ya que puede causar estrés, ansiedad, depresión y baja autoestima (Díaz, 2017).

Otros tipos de agresión, desde el punto de vista de Buss, son a) Agresividad emocional: Se refiere a la conducta agresiva que implica la expresión de emociones negativas de manera exagerada o desproporcionada. Esta forma de agresividad puede manifestarse en el llanto, la ira, la ansiedad, el miedo o la depresión. La agresividad emocional puede ser desencadenada por la falta de control emocional o la percepción de amenazas imaginarias. b) Agresividad sexual: Se refiere a la conducta agresiva que implica la utilización de la fuerza física o la coacción psicológica para obtener gratificación sexual. Esta forma de agresividad puede manifestarse en el acoso, la violación, el abuso sexual o la explotación sexual. La agresividad sexual puede ser desencadenada por la falta de respeto a la autonomía y dignidad de otras personas o por la ausencia de límites éticos y legales (García, 2017).

Cabe señalar que estos tipos de agresividad no son mutuamente exclusivos y pueden combinarse en distintas formas y grados en una misma persona o situación. Asimismo, la agresividad puede ser influenciada por factores individuales, familiares, sociales y culturales, por lo que es importante considerarlos en el análisis y la intervención.

Si existe una característica transversal a la agresividad humana es su diversidad; y no sólo en sus orígenes y causas, sino también en sus consecuencias y derivaciones. Y, es que los seres humanos procesan información de distintas formas, dando por resultado que el estudio de esta variable sea abundante y copioso desde el punto de vista psicológico, social y, por supuesto, educativo. En este sentido son distintas las teorías que intentan abarcar el concepto de agresividad o agresión, las que se pueden dividir, si queremos, en teorías activas y teorías reactivas (Santa María y Vásquez, 2017).

Las teorías activas defienden la tesis de que la agresión es innata en el ser humano; sostienen, en general que la agresividad es un impulso vital y, por tanto, necesario para la supervivencia del individuo (Santa María y Vásquez, 2017).

Entre estas teorías destacan:

- Teorías Biológicas. Los defensores de estas teorías sostienen que los individuos nacen programados para defender su territorio, reproducirse, buscar alimentos, entre otros; en estas acciones, los individuos compiten intra e inter específicamente, por lo cual requieren ciertos mecanismos que los ayuden a tener éxito en sus objetivos. Dentro de las teorías biológicas, existe un grupo de que defiende que la agresividad se halla en los instintos. Los instintos son instrucciones programadas que se encuentran interiorizadas en todos los seres vivos, desde el momento mismo de su concepción. Estas instrucciones se hallan en su ADN. Un ejemplo de esto, es el instinto de la reproducción el de supervivencia. Estos son fundamentales en la evolución del individuo, un defensor ardoroso de esta teoría es Lorenz (Salazar, 2017).

Otra corriente, trata de explicar la agresividad como producto de una andanada de reacciones químicas, que suceden como parte indispensable del metabolismo de los seres vivos. Estas, se pueden ir acumulando con los años dando lugar a la formación de síndromes patológicos en los individuos. Mackal, incluso va más allá y menciona la existencia de hormonas que desencadenan la agresión, una de ellas la testosterona, por ello, afirma el varón suele ser más agresivo que la mujer. (Jiménez, 2016).

Como se ha visto, según estas teorías la agresividad es innata en los seres humanos; por ello, los docentes en el aula deben estar atentos ante cualquiera de sus formas, educar desde el inicio del año escolar y quedar zanjado en el alumno que la agresión es inaceptable, intolerable e impracticable en el mundo en que se vive. Además, los docentes deben ser tajantes, claros y directos, pero también creativos a la hora de tratar

estos problemas con los padres de familia; asesorarse y pedir ayuda a los profesionales (psicólogos) para tener un mejor control de la situación.

- Teoría Psicoanalítica. Según Freud, los seres vivos tienen un instinto de muerte (thanatos), que los impulsa al estadio inorgánico, la desorganización y destrucción; también tienen un instinto de vida, orientado a la creación, la organización (el eros). A estos instintos Freud los llama Fuerzas de pulsión, siendo la agresión una de las fuerzas más importantes en los seres vivos. Según el autor, los individuos se deshacen de la energía negativa mediante la agresión (Anaya, 2018). Esta teoría está hoy desacreditada; pero, algunos defensores la han actualizado convirtiéndola en la moderna Teoría de la Catarsis. Entre otros, sostienen la existencia de un mecanismo de acción liberadora de catarsis y que cuando estos mecanismos se hallan obstruidos ocurre la agresión; pero, suele suceder que los deportes, la fatiga y el stress cotidiano liberen catarsis. En el campo educativo los profesores deberían estar atentos a esta teoría, pues la utilización de técnicas dinámicas, los talleres, las actividades del recreo, los deportes, todos ellos liberan energías en los niños que luego no tendrán o tendrán menos para la agresión. (López, 2018).
- Teoría Clásica del Dolor. Los defensores de esta teoría sostienen que el dolor físico es uno de los principales causantes de agresión. De esta forma, todos los tipos de agresión no son más que meros estímulos que se desarrollan ante una forma de dolor que aparece en un individuo. En este sentido, Hull defendía que el dolor es una respuesta innata y está condicionada clásicamente. Los individuos que la sufren responden, casi siempre, causando más dolor, tanto a los agresores como al entorno más cercano (Gamboa, 2014). Extrapolando estas ideas al campo educativo, se puede deducir que el niño agresor, violenta a los más débiles de la escuela, cómo una respuesta ante el dolor que le han causado en alguna etapa de su vida. Casi siempre por sus padres u otros familiares directos. En cambio, los niños agredidos, los que son víctimas constantes de estos,

suelen evitar el dolor y el sufrimiento, porque no saben canalizar sus emociones; aumentando en los agresores el deseo irrefrenable de hacerles más daño. De esta forma el círculo vicioso se cierra sobre la víctima (Salazar, 2017).

- Teoría de la Frustración - Agresión. Según Jara (2016), esta teoría sugiere que la agresión es una respuesta natural a la frustración, es decir, a la interferencia con la consecución de un objetivo deseado. Esta teoría ha sido objeto de estudio e investigación en la psicología social durante décadas, y se han propuesto varias variantes y modelos para explicar la relación entre la frustración y la agresión. A continuación, se presentan algunas de las teorías más relevantes: a) Teoría original de la frustración-agresión: Esta teoría fue propuesta por Dollard, Doob, Miller, Mowrer y Sears en 1939. Según esta teoría, la frustración provoca una "respuesta de ira" que aumenta la probabilidad de comportamiento agresivo. La intensidad de la agresión dependerá de la magnitud de la frustración y de la presencia o ausencia de estímulos inhibidores o facilitadores (Jara, 2016).
- b) Teoría de la frustración y la expectativa de recompensa: Esta teoría fue propuesta por Berkowitz en 1969. Según esta teoría, la frustración genera una "expectativa de recompensa" que se ve frustrada, lo que provoca una respuesta agresiva. La intensidad de la agresión dependerá de la magnitud de la expectativa frustrada y de la presencia o ausencia de estímulos inhibidores o facilitadores (Jara, 2016).
- c) Teoría de la agresión como respuesta al dolor emocional: Esta teoría fue propuesta por Geen en 1990. Según esta teoría, la frustración no es suficiente para generar agresión, sino que es el dolor emocional que se experimenta como resultado de la frustración lo que provoca la agresión. La intensidad de la agresión dependerá de la magnitud del dolor emocional y de la presencia o ausencia de estímulos inhibidores o facilitadores (Jara, 2016).

d) Teoría de la agresión como respuesta a la amenaza: Esta teoría fue propuesta por Fiske en 2004. Según esta teoría, la frustración no es la única causa de la agresión, sino que la percepción de amenaza es un factor importante que desencadena la respuesta agresiva. La intensidad de la agresión dependerá de la magnitud de la amenaza percibida y de la presencia o ausencia de estímulos inhibidores o facilitadores (Jara, 2016).

Es necesario recalcar que estas teorías no son excluyentes entre sí, y que pueden coexistir en diferentes situaciones y contextos. Además, estas teorías han sido objeto de críticas y revisiones por parte de otros autores, quienes han propuesto modelos más complejos y contextualizados para explicar la relación entre la frustración y la agresión.

Las teorías reactivas sustentan que es el medio ambiente que rodea a la persona quien realmente quien realmente estimula la agresión; es decir, el sujeto es un ente que recibe constantemente estímulos de su entorno y reacciona ante ellos de diversas formas, incluida agresión y la violencia. Entre las teorías reactivas se pueden contar las teorías, del impulso y del aprendizaje social (Mercado y Rengifo, 2016).

- Teorías del Impulso. Sostiene que el ambiente produce frustración constantemente en los individuos y la actitud agresiva es sólo la respuesta a esa agresión. La frustración puede ser causada por que el individuo, por ejemplo, no ve sus proyectos cumplidos; porque es víctima de agresión de sus compañeros y/o colegas; porque está predispuesto a la frustración simplemente, etc. Entonces la frustración puede verse como un infortunio, un accidente, una agresión, una desgracia, una pérdida o cualquier suceso que produzca un desequilibrio mental en el sujeto. Entonces la agresión sobreviene porque el individuo se carga de esta negatividad y en un momento dado tiene que suceder la descarga. Es decir, es altamente probable que si un individuo se frustra termine agrediendo a otro (Mercado y Rengifo, 2016).
- Teoría del Aprendizaje Social. Sus teóricos creen que las conductas agresivas se aprenden observando personas violentas que se encuentran

alrededor del sujeto. Tal es así, que si un niño nace en un hogar donde los padres se agreden es muy probable que copie estos comportamientos cuando sea un adulto. Asimismo, si un niño crece en un barrio violento, es más probable que desarrolle estas conductas en el futuro. Entonces, la familia, el barrio, la subcultura y los valores con que crece el niño son de vital importancia en la formación de las conductas y comportamientos del individuo. Los medios de comunicación de masas también tienen un rol importante a la luz de estas teorías; pues, la radio, la televisión, el cine y el internet por llegar a millones de personas y estar en permanente contacto con el individuo ejercen una influencia enorme en la conducta de estos. Por ello; audios, programas, escenas y páginas webs son censurados en algunos países; justamente para proteger a los niños de estos (Palate, 2014).

Según Bandura, el sujeto no nace inclinado de forma natural y propensa a la agresión, estas conductas se aprenden debido a que el individuo imita a otras personas de su entorno y, además, son gratificadas o recompensadas al hacerlo. El autor, niega de esta manera que la conducta agresiva sea instintiva o que este desemboque de sustancias que el cuerpo produce. Por el contrario, sustenta que este comportamiento se aprende mediante la observación de otras conductas agresivas, principalmente a temprana edad (Palate, 2014).

Para Bandura, además, la conducta agresiva intimida e impone respeto frente a los semejantes; por esta razón, muchos la imitan, aunque otros le critican y condenan, quizá hipócritamente. De esta forma, la agresión que es desencadenada por una afrenta, una injuria o una falta es tolerada y hasta aplaudida por los demás individuos (Palate, 2014).

Asimismo, existen estudios bien documentados de individuos dóciles que fueron sometidos a entornos violentos en los que se observó que estos asumían los comportamientos de su entorno. El presenciar un comportamiento violento puede conducir a la formación de comportamientos violentos. Lo que Bandura denominó aprendizaje

vicario o aprendizaje por observación es la base psicológica de esta teoría y debido a ello, el ambiente hogareño, la cultura de principios y valores en la que se involucra el niño o la cultura, y las redes de comunicación masiva son, en efecto, los tres recursos más importantes para adquirir agresividad (Palate, 2014).

- Teoría actualizada de la frustración-agresión. Según Berkowitz, este concepto incorpora elementos de las modernas teorías de la frustración agresión (Dollard y Miller) y del aprendizaje social (Bandura). Este enfoque sostiene que, aunque la ira a menudo no contribuye a la agresividad, esta puede desempeñar un papel importante en su manifestación. Pero, el incremento de la agresividad, puede resultar en expresiones físicas, verbales o psicológicas que en ciertas circunstancias puede desembocar en violencia, ya que el individuo interiorizó responder a esas agresiones con violencia. En un principio, la persona se siente frustrada por algo que esperaba hacer u obtener y aún no ha realizado. Luego, un aumento de la “arousal” (excitación), que comúnmente se presenta como enojo o ira desmedidos, tiene el potencial de causar frustración. En consecuencia, si el sujeto aprendió que ser agresivo en una situación como esta es hasta cierto punto justificable y normal, la tranquilidad puede dar paso a la violencia incontenible, con consecuencias terribles para las personas inmediatas al individuo (Dávila, 2017).
- Teorías Sociológicas. Estas teorías se centran especialmente en el círculo social del individuo como nivel de análisis, en lugar del individuo mismo. Según Durkheim, la causa de un evento violento debe buscarse entre los eventos sociales ocurridos con anterioridad y no entre los niveles individuales de conciencia. La forma en que se ha educado a cada individuo no podría utilizarse para predecir la agresión grupal; más bien, el grupo tiene un punto de referencia de comportamiento, que respetamos más que a nosotros mismos y consideramos como si fuera el único medio por el cual podemos lograr el bienestar social. El bienestar del grupo será

el foco de la conducta agresiva, independientemente del costo que represente para uno o más miembros del grupo. Además, por la naturaleza del objetivo (impacto grupal o individual), el conflicto será mayor o menor (García, 2014).

Investigadores como Deutsch han publicado muchos estudios sobre competitividad y afirman que cuanto más uniforme es una colectividad, menos probable es que haya competencia entre sus miembros, y cuanto más diverso y menos uniforme es un grupo, con mayor probabilidad es que haya competencia entre sus miembros. En consecuencia, la colaboración es un instrumento fundamental del comportamiento social; pero, la competencia lo es del comportamiento antisocial (García, 2014).

Los niños agresivos pueden presentar una variedad de características que pueden variar en intensidad y frecuencia. La conducta física violenta es una de las características más comunes en niños agresivos. Estos niños pueden golpear, patear, empujar, morder o arañar a otros niños, adultos, animales u objetos. Además de la conducta física violenta, los niños agresivos también pueden tener comportamientos verbales agresivos, como insultar, amenazar, intimidar, gritar o hacer comentarios negativos hacia otros (Palate, 2014).

Otra característica de los niños agresivos es la dificultad para controlar sus emociones. Pueden tener dificultades para controlar su ira, frustración o enojo, lo que puede llevarlos a actuar de manera impulsiva o descontrolada. Esta falta de autocontrol puede manifestarse en diferentes situaciones, tanto en el hogar como en la escuela. La falta de empatía también puede ser una característica de los niños agresivos. Pueden mostrar una falta de interés o preocupación por los sentimientos y necesidades de los demás. Esta falta de empatía puede ser una manifestación de una falta de habilidades sociales adecuadas (Palate, 2014).

Los niños agresivos también pueden tener dificultades para establecer relaciones sociales positivas. Pueden tener problemas para hacer amigos o mantener relaciones estables debido a su comportamiento agresivo. Es posible que los otros niños eviten a los niños agresivos, lo que puede hacer que se sientan aislados y solos. Además, la

impulsividad es otra característica que puede presentar un niño agresivo. Pueden actuar sin pensar en las consecuencias de sus acciones, lo que puede llevarlos a comportarse de manera agresiva o peligrosa. Pueden tener dificultades para evaluar situaciones y tomar decisiones adecuadas. Finalmente, los niños agresivos también pueden tener dificultades para seguir las reglas o las normas sociales. Pueden tener problemas para controlar sus impulsos y pueden violar las normas y reglas establecidas. Es posible que no comprendan la importancia de las reglas y las consecuencias de no seguirlas. (Palate, 2014).

En conclusión, los niños agresivos pueden presentar una serie de características, como conducta física violenta, comportamiento verbal agresivo, falta de autocontrol, falta de empatía, dificultades para establecer relaciones sociales, impulsividad y dificultades para seguir las reglas y las normas sociales. Cada caso debe ser evaluado individualmente para determinar la mejor manera de abordar y tratar la agresividad en los niños. Es importante tener en cuenta que la agresividad en los niños puede ser causada por varios factores y que es necesario abordar y tratar estos factores para ayudar al niño a superar su comportamiento agresivo.

Por otra parte, cuando un niño es reiteradamente agredido por otros niños, puede manifestar ciertas características que sugieren que está siendo víctima de acoso. Estas características pueden variar dependiendo del niño y de la gravedad de la situación, pero hay algunos rasgos comunes que se han identificado en la literatura sobre el tema.

Uno de los rasgos más comunes es la ansiedad. Los niños que son víctimas de acoso pueden sentir una constante preocupación, nerviosismo y temor, ya sea por las agresiones pasadas o por la posibilidad de que vuelvan a ocurrir. También pueden experimentar dificultades para dormir, problemas de apetito y dolores de cabeza o estómago debido al estrés y la ansiedad. Además, estos niños pueden presentar un cambio en su comportamiento y personalidad. Pueden volverse más retraídos, solitarios y callados, evitando actividades sociales o escolares. También pueden volverse más irritables y agresivos en otros contextos, como en casa o con otros niños que no están involucrados en el acoso. A veces, pueden fingir estar enfermos o inventar excusas para no ir a la escuela (Dávila, 2017).

Otra característica común es la falta de autoestima y autoconfianza. Los niños que son víctimas de acoso pueden sentirse inferiores, inseguros y avergonzados de sí mismos. Esto puede llevar a una baja autoestima y una sensación de desesperanza y desesperación. También pueden tener dificultades para establecer relaciones interpersonales saludables y duraderas. En algunos casos, los niños que son víctimas de acoso pueden desarrollar trastornos emocionales más graves, como la depresión o la ansiedad generalizada. También pueden tener problemas de aprendizaje y bajo rendimiento escolar debido a la distracción y el estrés causados por la situación de acoso (Dávila, 2017).

Es importante tener en cuenta que estas características no son exclusivas de los niños que son víctimas de acoso, y que no todos los niños que las presentan están siendo acosados. Sin embargo, si se observan estas características en un niño y hay preocupaciones, es importante que se hable con el niño y buscar la ayuda adecuada de profesionales capacitados para tratar el acoso escolar (Dávila, 2017).

Uno de los motivos por los que es importante estudiar la agresividad en los niños es que puede tener un impacto negativo en su desarrollo social y emocional. Los niños que son agresivos pueden tener dificultades para establecer relaciones saludables y duraderas con los demás, lo que puede afectar su bienestar emocional a largo plazo. También pueden experimentar problemas en el rendimiento escolar y tener dificultades para regular sus emociones y comportamientos (Mercado y Rengifo, 2016).

Además, la agresividad en los niños puede ser un indicador de problemas más profundos, como trastornos emocionales o de conducta. Al estudiar los patrones de agresividad en los niños, los profesionales pueden identificar factores subyacentes que pueden requerir intervenciones terapéuticas para prevenir problemas mayores. Otra razón por la que es importante estudiar la agresividad en los niños es para prevenir comportamientos violentos y promover la seguridad en el ambiente escolar y social. Al entender las causas y las formas en que se manifiesta la agresividad en los niños, se pueden desarrollar estrategias efectivas para prevenir la violencia y fomentar un ambiente pacífico y respetuoso. Además, el estudio de la agresividad en los niños puede ayudar a identificar factores de riesgo para el acoso escolar y otros

comportamientos agresivos. Al comprender las señales tempranas de agresividad, se pueden tomar medidas preventivas para prevenir el acoso escolar y otros comportamientos negativos (Mercado y Rengifo, 2016).

En resumen, el estudio de la agresividad en los niños es importante porque puede tener un impacto significativo en su desarrollo social y emocional, y en su capacidad para interactuar de manera saludable con los demás. Además, puede ser un indicador de problemas más profundos y un factor de riesgo para la violencia y el acoso escolar. Por lo tanto, es esencial comprender las causas y las formas en que se manifiesta la agresividad en los niños para prevenir comportamientos agresivos y promover un ambiente seguro y positivo para los niños.

Para los efectos de esta investigación, se revisó información sobre las dimensiones de la agresividad; por ello, se han tomado en cuenta los aportes de Berkowitz, quien sustentaba que la agresión infantil tiene dos dimensiones, también propuestas por la investigación de Arquíñigo (2018):

- Dimensión física. Se suele asociar el maltrato físico con cualquier lesión en alguna de las partes corporales de un individuo, como: heridas, fracturas, quemaduras, hematomas u otras lesiones; generalmente, causados por puntapiés, mordiscos, contusiones, jalones de cabello, torceduras, quemaduras, etc.

Para describir la agresión ejercida contra los infantes, es importante tener en cuenta la intención del individuo que lo ejerce, por lo general el mismo encargado de cuidarlo; ya que se debe tener presente que los accidentes caseros y/o escolares no son en ninguna forma violencia. Un niño maltratado es cualquier individuo menor de 18 años que es víctima de actos u omisiones intencionales que resultan en lesiones físicas o mentales, muerte u otro daño intencional. Esta forma de maltrato engloba una serie de acciones cometidas con fuerza física inapropiada y excesiva. Dicho de otra manera, es el conjunto de acciones no accidentales cometidas por adultos (padres, maestros y otros) que provocan daño físico o enfermedad en los niños.

- Dimensión Verbal. El comportamiento verbal agresivo del sujeto se diferencia por la manera imperativa e insultante en que hace valer sus derechos y trata de forzar, directa o indirectamente, sus puntos de vista, sentimientos e ideas. La agresión verbal directa se manifiesta en una gama de vulnerabilidad de los derechos de los demás, que varía desde la ironía menor hasta la lesión grave; desde insinuaciones maliciosas hasta calumnias y humillaciones. La agresión se manifiesta mediante una gran variedad de formas, que van desde los insultos hasta amenazas de homicidio.

En esta variedad de formas de agresión verbal, se hallan al menos uno de los siguientes tipos frecuentes: el insulto, la ofensa, la calumnia, el chantaje, la burla, el ridículo, la humillación, la descalificación, la insinuación, la difamación, entre otros. Cada vez que estas formas mundanas, pero cotidianas de agresión, ingresan a la esfera pública, tomando el control de los diferentes medios de comunicación y, actualmente, las redes sociales, estos últimos se transforman en un campo de batalla donde se prodigan estos denuestos sin discriminación alguna. Este tipo de agresión pertenece a un contexto comunicativo directo y recíproco y es parte del tipo de abuso verbal en que el sujeto "A" provoca con sus palabras una respuesta negativa en el sujeto "B"; luego se le retroalimenta con otra comunicación negativa, lo que lo hace más agresivo, y así sucesivamente. Esta interacción, conocida como "circuito negativo", suele ir acompañada de expresiones gestuales y corporales hostiles o divertidas, y suele desembocar en altercados físicos. En un agresivo proceso de comunicación, dos personalidades dominantes se enfrentan constantemente en una interacción dinámica de acciones hostiles y términos despectivos. Dentro de esos casos, la retroalimentación es fluida. Entonces, ocurre un proceso de comunicación simétrico, pero ineficaz y dañino. Se debe tener en cuenta que, dentro de un contexto comunicativo positivo y armonioso entre

sujetos asertivos, la retroalimentación también sea dinámica y la comunicación efectiva sea simétrica.

Los niños maltratados y agredidos tienen todo tipo de problemas que se presentan de varias maneras, incluidas manifestaciones conductuales, físicas y emocionales. Estos signos de alarma o pilotos de atención se les conoce como indicadores, porque pueden ser indicio de una situación de riesgo o maltrato. No obstante, es importante tener en cuenta que estos factores por sí solos son insuficientes para demostrar la existencia de la agresión, y que también se debe analizar la periodicidad de la ocurrencia de estos fenómenos, cómo, dónde y quiénes concurren en estos ilícitos. Finalmente, estos indicadores muy pocas veces dejan una huella física o lesión en el individuo y pueden ser difíciles de interpretar, ya que suelen afectar las actitudes de la persona.

Algunos de los indicadores, señalados en la investigación de Arquñigo (2018), son los siguientes: Agresiones físicas repetidas (moratones, quemaduras, mordeduras). Cansancio (los estudiantes suelen dormir en las aulas). Comportamiento agresivo. Permanente estado de vigilancia. El comportamiento sexual explícito, los juegos y el conocimiento y práctica de obscenidades son impropios e inadecuados para la edad del estudiante. Comportamiento de masturbación pública. El niño no quiere regresar a casa (pasa más tiempo de lo necesario en la escuela, en los patios o en el barrio). Los infantes tienen escasas o no tienen amistades en la escuela. Demuestra muy escaso compromiso y entusiasmo por lo académico. Luego del fin de semana, se le hace difícil volver a la escuela (triste, sucio). Problemas con la comida (por ejemplo, un niño que está muy hinchado o tiene falta de apetito). Falta o se evade de clase sin justificación. Regresión en el crecimiento físico, emocional y cognitivo. Muestra rasgos antisociales y egoístas. Limitaciones conductivas (conductas muy infantiles para su edad).

También se revisaron los conceptos correspondientes a la segunda variable: programa lúdico, desde el punto de vista educativo.

Un programa lúdico es una metodología de enseñanza que utiliza el juego como herramienta para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los niños. Este tipo de programa se basa en la idea de que los niños aprenden mejor a través del juego, ya que les permite explorar y experimentar de manera activa y significativa. Los

programas lúdicos educativos pueden tener diversas formas y objetivos, dependiendo del contexto y las necesidades específicas de los niños y las instituciones educativas. En general, los programas lúdicos educativos se enfocan en el desarrollo integral de los niños, promoviendo habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas. A través del juego, los niños pueden aprender a resolver problemas, trabajar en equipo, expresarse de manera creativa, desarrollar la empatía y la autoestima, y adquirir conocimientos específicos sobre diferentes temas (Dávila, 2017).

Al respecto Chan (2013) menciona que un programa lúdico contiene actividades que tienen la intención deliberada de generar motivación e interés por los aprendizajes; al respecto, los profesores deben tener en cuenta que, si bien es cierto su utilización no es obligatoria, ellos deben tener la virtud de elaborar y/o escoger las mejores actividades para que sus estudiantes se sientan recompensados a la hora de estudiar alguna materia.

Asimismo, este concepto refiere a un conjunto de actividades recreativas diseñadas para promover la diversión y el entretenimiento. Estos programas pueden ser diseñados para niños o adultos y pueden incluir juegos, deportes, actividades al aire libre, música y baile, entre otros. La idea detrás de un programa lúdico es que las personas se involucren en actividades divertidas y disfruten de su tiempo libre mientras aprenden habilidades útiles y mejoran su salud y bienestar (Arquiñigo, 2018).

En resumen, un programa lúdico es un conjunto de actividades diseñadas para promover la diversión, el entretenimiento, la salud, el aprendizaje y la interacción social. Estos programas pueden tener varios objetivos, como promover la actividad física, mejorar el desarrollo cognitivo, fomentar la interacción social y construir relaciones. Al participar en programas lúdicos, los estudiantes pueden disfrutar de su tiempo en las aulas y/o patios mientras aprenden habilidades valiosas y mejoran su bienestar, y sus aprendizajes en general.

Los programas lúdicos pueden tener varios objetivos. En algunos casos, pueden ser diseñados para promover la actividad física y la salud. Por ejemplo, un programa lúdico puede incluir actividades como caminatas, carreras, yoga, pilates y otros

ejercicios físicos. Estas actividades pueden ayudar a las personas a mantenerse activas y saludables, reducir el estrés y mejorar su calidad de vida en general (Jara, 2016).

En otros casos, los programas lúdicos pueden estar diseñados para promover el aprendizaje y el desarrollo cognitivo. Por ejemplo, pueden incluir actividades como juegos de mesa, rompecabezas, charadas y otras actividades que requieren pensamiento crítico y resolución de problemas. Estas actividades pueden ayudar a las personas a desarrollar habilidades importantes, como la creatividad, la toma de decisiones y la capacidad de resolver problemas. Además de promover la salud física y mental y el aprendizaje, los programas lúdicos también pueden ser una forma efectiva de fomentar la interacción social y la construcción de relaciones. Al participar en actividades lúdicas con otros, las personas pueden fortalecer las relaciones y desarrollar nuevas amistades (Villanueva, 2015).

Los docentes deben tener en cuenta que este tipo de programas, los lúdicos, no deben tomarse como meros pasatiempos para el estudiante ni mucho menos verse como un recurso para que el profesor descanse. Todo lo contrario, deben planificarse celosamente y con idoneidad; además de ser evaluados diligentemente y, por último, ser utilizados para que el estudiante aprenda materias o áreas de difícil comprensión, como las matemáticas o las ciencias, pero sin desmedro de las otras áreas (Jara, 2016).

Según Chan (2013) los diferentes tipos de programas lúdicos que existen, se detallan a continuación:

- De arte y manualidades: Los de este tipo se enfocan en la creatividad y el desarrollo de habilidades artísticas. Los participantes pueden aprender técnicas de pintura, dibujo, escultura, entre otras, mientras disfrutan de un ambiente relajado y divertido.
- De ciencias: Estos se enfocan en enseñar a los participantes sobre temas relacionados con la biología, química, física, astronomía, entre otros. A través de experimentos prácticos y actividades divertidas, los participantes pueden aprender de una manera más efectiva y entretenida.

- De tecnología: Este tipo de programas se enfocan en el uso y desarrollo de tecnologías. Los participantes pueden aprender sobre programación, robótica, diseño gráfico, entre otros temas relacionados con la tecnología.
- De idiomas: Estos se enfocan en enseñar idiomas de una manera divertida y efectiva. Los participantes pueden aprender un nuevo idioma a través de juegos, actividades interactivas y conversaciones prácticas.
- De desarrollo personal: Los de este tipo se enfocan en ayudar a los participantes a mejorar sus habilidades personales y sociales. Pueden abordar temas como liderazgo, resolución de conflictos, manejo del estrés, entre otros.
- Deportivos: Estos programas se enfocan en desarrollar habilidades físicas y deportivas. Los participantes pueden aprender a través de juegos y actividades deportivas divertidas y entretenidas.

En conclusión, los programas lúdicos pueden abordar una amplia variedad de temas, desde el arte y las manualidades hasta la ciencia, la tecnología, los idiomas, el desarrollo personal y los deportes. Cada uno de estos tipos ofrece un ambiente de aprendizaje interactivo, práctico y divertido que ayuda a los participantes a mejorar sus habilidades y conocimientos de una manera efectiva y entretenida.

Algunas de las características principales del programa lúdico (Según Chan, 2013) son:

- Participación activa: en un programa lúdico, los participantes son invitados a participar activamente en el proceso de aprendizaje. En lugar de solo escuchar y tomar notas, se les anima a involucrarse en actividades prácticas, juegos y resolución de problemas. La participación activa ayuda a los participantes a comprender mejor los conceptos y principios que se están abordando.
- Aprendizaje experiencial: esta metodología se enfoca en el aprendizaje a través de la experiencia. Los participantes tienen la oportunidad de experimentar y aplicar los conceptos y principios que se están abordando en lugar de solo aprender sobre ellos. Esta experiencia enriquecedora y práctica ayuda a los participantes a recordar mejor la información y aplicarla en situaciones futuras.
- Diversión y entretenimiento: la diversión y el entretenimiento son elementos fundamentales del programa lúdico. Al utilizar juegos, actividades y dinámicas

interesantes, los participantes disfrutaban del proceso de aprendizaje y se sienten más motivados para participar activamente. La diversión y el entretenimiento también ayudan a crear un ambiente relajado y amigable que propicia el aprendizaje efectivo.

- Objetivos educativos claros: aunque un programa lúdico es una actividad divertida y entretenida, también tiene objetivos educativos claros que se están abordando. Los objetivos educativos están diseñados para cumplir con un propósito específico, ya sea para enseñar un concepto, desarrollar habilidades específicas o mejorar el conocimiento de un tema en particular.
- Flexibilidad: el programa lúdico es una actividad adaptable que puede ser personalizada según las necesidades y requisitos específicos de los participantes. Puede ser diseñado para adaptarse a diferentes grupos de edad, niveles de habilidad y temas de interés. La flexibilidad ayuda a asegurar que el taller sea efectivo y adecuado para los participantes.
- Retroalimentación: la retroalimentación es una parte integral de esta metodología. Los participantes reciben retroalimentación constante sobre su desempeño y progreso, lo que les permite mejorar y corregir errores. La retroalimentación también ayuda a los participantes a sentirse motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje.

En resumen, un programa lúdico se enfoca en proporcionar un ambiente de aprendizaje interactivo, práctico y divertido para que los estudiantes aprendan como jugando.

Según Chan (2013), la implementación de programas lúdicos en el aula escolar tiene una gran importancia en la educación de los estudiantes. A continuación, se presentan algunas de las razones por las cuales son beneficiosos:

- Fomentan el aprendizaje activo. Esta metodología implica una participación activa por parte de los estudiantes, lo que fomenta el aprendizaje activo y práctico. Los estudiantes pueden aprender a través de la exploración y la experimentación, lo que les permite comprender mejor los conceptos y retener la información de manera más efectiva.

- Promueven la creatividad y el pensamiento crítico. En este tipo de programas los estudiantes tienen la oportunidad de explorar y experimentar con ideas y soluciones, esto les ayuda a desarrollar su capacidad para pensar de manera crítica y creativa; habilidades importantes para su futuro académico y profesional.
- Mejoran la motivación y el interés por aprender. Los talleres educativos lúdicos pueden ser una herramienta efectiva para aumentar la motivación y el interés de los estudiantes por aprender. Al proporcionar un ambiente divertido y entretenido, los estudiantes pueden disfrutar el proceso de aprendizaje y sentirse más motivados para participar y aprender.
- Fomentan el trabajo en equipo y la colaboración. Muchos programas lúdicos involucran actividades en grupo, lo que fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes. Esto ayuda a desarrollar habilidades sociales importantes como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la empatía.
- Permiten adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. Estos programas lúdicos pueden ser adaptados a diferentes estilos de aprendizaje, lo que permite que cada estudiante pueda aprender de una manera que sea más efectiva para él o ella. Los estudiantes que aprenden mejor a través de la experiencia práctica pueden beneficiarse de esta estrategia educativa, así como los estudiantes que aprenden mejor a través de la lectura y la escritura.

La implementación del programa lúdico está contenida con las siguientes técnicas organizada la cual corresponde a la variable independiente que continuación se detalla:

Sesión N° 1:

TECNICA	Ciempies
DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> – Inculcar la tolerancia entre compañeros a través del trabajo en grupo. – Reducir la agresividad a través del juego.
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	19-08-2019

RECURSOS	– Materiales: Tizas de colores para marcar el círculo en el piso.
----------	---

Sesión N° 2:

TECNICA	Pelota caliente
DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	– Inculcar el respeto entre compañeros – Reducir la agresividad a través del juego.
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	26-08-2019
RECURSOS	– Pelota de trapo – Silbato

Sesión N° 3:

TECNICA	El oso Arturo
DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	– Generar la autoconfianza en los niños. – Reducir la impulsividad – Generar que el niño tome conciencia, por él mismo.
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	02-09-2019
RECURSOS	– Oso de peluche.

Sesión N° 4:

TECNICA	La tortuga
DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	– Lograr que los niños aprendan a relajarse. – Lograr que los niños aprendan a controlar sus impulsos
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	16-09-2019
RECURSOS	Oso de peluche.

Sesión N° 5:

TECNICA	La pesadilla de Carola
DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> – Fomentar el buen comportamiento en los niños. – Autoevaluarse las actitudes de cada niño.
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	07-10-2019
RECURSOS	Cuento

Sesión N° 6:

TECNICA	Jugar con la alegría y la tristeza
DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> – Diferenciar la alegría y la tristeza. – Tomar conciencia que cada niño tiene diferentes emociones.
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	21-10-2019
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> – Carita feliz – Carita triste

Sesión N° 7:

TECNICA	La gallinita renegona
DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> – Lograr que los niños respeten a sus compañeros. – Lograr que los niños puedan controlar sus emociones.
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	11-11-2019
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> – Maestra – Niños

Sesión N° 8:

TECNICA	Jugamos con las manos ocupadas
DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none">- Mantener a los niños con las manos ocupadas.- Garantizar que los niños al momento de participar respeten su turno.
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	25-11-2019
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none">- Cojines- Reloj

Fuente: Base de datos de la autora.

La presente investigación se justificó por las siguientes razones:

Teóricamente, esta investigación aportó datos e información que permitieron realizar un diagnóstico de la variable agresividad entre los estudiantes del nivel inicial y sirvieron de referencia para futuras investigaciones en este ámbito. En la práctica, esta investigación es importante, porque los resultados que se obtuvieron permitieron identificar las debilidades institucionales respecto de la variable estudiada: agresividad entre los estudiantes de educación inicial y sirvieron de guía al personal directivo y docente para desarrollar medidas que mitigaron esta realidad.

Asimismo, el estudio se justificó porque esta investigación aportó un diseño metodológico, un plan de acciones insertado en el programa lúdico, que podrá ser tomado en cuenta y utilizado para futuros trabajos que podrían realizarse en el ámbito de la variable estudiada. Así pues, la metodología no está ausente como excusa para la existencia del estudio; todo lo contrario, el programa aplicado trae consigo una organización, secuencia y estrategias que deben cumplirse para que este sea verdaderamente efectivo. Trabajos posteriores deben seguir los procesos y estrategias propuestos para conseguir resultados deseados.

Esta investigación también se justificó socialmente; pues, su aplicación permitió disminuir los niveles de agresividad entre los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 1556. Asimismo, las familias Casmeñas también fueron beneficiadas con la aplicación de este programa lúdico; debido a que este promovió entre los estudiantes una cultura de paz y convivencia escolar acorde a los nuevos tiempos, lo que trajo menos problemas de conducta en los hogares.

El enunciado del problema que condujo la presente investigación fue el siguiente: ¿En qué medida, un programa lúdico disminuye la agresividad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1556, Casma-2019?

Las variables del presente estudio: agresividad y programa lúdico son definidos conceptualmente, a continuación:

Definición conceptual

La agresividad es dañar o lesionar a otra persona, intención que resulta difícil de juzgar excepto en casos de agresión burda, donde el significado agresivo de la acción se expresa en las consecuencias de la misma (Díaz, 2017).

Definición conceptual

El programa lúdico es un conjunto de actividades expresamente intencionados que tienen la virtud de ser utilizados en aula por el docente para generar en los niños la motivación y el interés en los aprendizajes, amén de que aprendan un tema de determinada área en el mismo proceso (Chan, 2013).

Estas variables también son definidas operacionalmente:

La agresividad se midió tomando como referencia sus dimensiones: Agresión física y verbal. Para la agresión física se midió sus indicadores: empujones, agresión a sus compañeros y golpes; de acuerdo con los ocho ítems destinados a su medición. La agresión verbal se midió tomando en cuenta la cantidad de insultos, amenazas y humillaciones sufridas por los niños; de acuerdo a los 12 ítems que se utilizaron para medirle.

El programa lúdico midió las dimensiones afectiva, social, cognitiva y motriz de los estudiantes; tomando en cuenta a los siguientes indicadores: Expresa sus sentimientos ante sus compañeros durante el desarrollo de la clase. El baremo con el que fue medida esta variable se muestra en la siguiente tabla:

Respuestas	Nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
Valoración	1	2	3	4

Valor	Bajo	Medio	Alto
Puntuación	0 – 33 %	34 – 66 %	67 – 100 %

Cuadro de Operacionalidad de Variables.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítems
Variable Independiente: Programa Lúdico	Afectivo	- Expresa sus sentimientos ante sus compañeros durante el desarrollo de la clase. - Permite expresarse libremente en el aula. - Participa en forma autónoma en el desarrollo de la clase.	PROGRAMACION DE SESIONES DE APRENDIZAJE
	Social	- Explica a sus compañeros utilizando los juegos didácticos durante la clase. - Reconoce sus errores durante la clase. - Se socializa fácilmente en el aula. - Participa activamente en el aula. - Establece relaciones con el medio que lo rodea.	
	Conectivo	- Utiliza los juegos didácticos de manera creativa en el aula. - Permanecen atentos durante la explicación en la clase	
	Motriz	- Utilizan los juegos en forma correcta durante el desarrollo de la clase. - Realizan movimientos durante el desarrollo de la clase. - Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras	

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítems
Variable Dependiente: Agresividad	Agresión Física	Empuja a sus compañeros cuando sale al recreo	1
		Agrede a sus compañeros durante las horas de clase	2, 3, 4, 5
		Golpea a sus compañeros en el recreo	6, 7, 8
	Agresión Verbal	Insulta a las niñas durante el desarrollo de la clase	9 10, 11, 12, 13
		Amenaza a otros niños a la salida	14, 15, 16
		Humilla a sus compañeros en el aula	17, 18, 19, 20

La presente investigación tuvo la siguiente hipótesis:

H₁. La aplicación del programa lúdico disminuye significativamente la agresividad en estudiantes de 4 años, del nivel inicial, de la I.E. N° 1556, Casma-2019.

Asimismo, su objetivo general fue el siguiente:

- Determinar en qué medida la aplicación del programa lúdico disminuye la agresividad de los estudiantes de 4 años, I.E.I. N° 1556, Casma-2019.

Finalmente, los objetivos específicos fueron:

- Identificar el nivel de agresividad de estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, antes de la aplicación del programa lúdico.
- Identificar el nivel de agresividad de estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, después de la aplicación del programa lúdico.
- Comparar los niveles de agresividad en los estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, antes y después de la aplicación del programa lúdico.

METODOLOGÍA

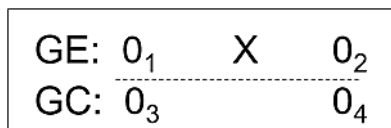
Para la presente investigación se utilizó la siguiente metodología

Tomando en cuenta los aportes de Hernández, Fernández y Baptista (2018) el tipo de investigación utilizado para el presente estudio fue cuantitativo. Así pues, este tipo de investigación parte de la necesidad de medir las magnitudes de los fenómenos observados, en este caso si el programa lúdico tiene o no impacto en la disminución agresividad de los estudiantes y cuánto. Asimismo, se parte de una pregunta concreta y específica ¿En qué medida, el programa lúdico disminuye la agresividad en los estudiantes? También, en este tipo de investigación se plantean hipótesis que pueden ser desechadas si se confirma su invalidez; pero, si son válidas, se refuerza la teoría o marco teórico que la sustenta. Finalmente, se puede mencionar que, de las mediciones realizadas se obtienen valores numéricos que deben ser analizados y representados mediante gráficos estadísticos. La interpretación de este análisis debe concordar con las hipótesis propuestas inicialmente y con el marco teórico en el cual se basa el estudio.

Garcés (2000), menciona que según su propósito esta investigación es de tipo aplicada. Este tipo de estudio tiene el objetivo de modificar la realidad, utilizando los conocimientos científicos para resolver un determinado problema. Los estudios aplicados no producen conocimiento científico, pero lo aplican a una determinada situación.

Según su diseño, la presente investigación, fue de tipo cuasiexperimental. Estos diseños se aplican a dos grupos diferentes entre sí, el grupo de control y el grupo experimental. Así pues, a cada uno de los grupos se le aplicó el pre test; luego, sólo al grupo experimental se le aplicó el programa lúdico y, finalmente, el post test a ambos grupos nuevamente, esto último con la finalidad de conocer el impacto de la aplicación de dicha variable. Los estudios con diseño cuasiexperimentales se utilizan para obtener una aproximación bastante fiable del fenómeno de estudio (Hernández, Fernández y Baptista, 2018).

Según Hernández, Fernández y Baptista (2018) este diseño tiene la siguiente representación gráfica:



Dónde:

Ge = Grupo experimental

Gc = Grupo control

X = Tratamiento experimental de la variable independiente

O_1 y O_3 = Prueba de entrada

O_2 y O_4 = Prueba de salida

La población de un estudio está referida a la totalidad de individuos que forman parte del estudio (Hernández, Fernández y Baptista, 2018). La presente investigación estuvo conformada por una población de 29 estudiantes de educación inicial de 4 años de la IE. N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma - 2019.

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes de la IE. N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma - 2019

N° de aula	Denominación	N° de estudiantes	
		Niños	Niñas
1	Lealtad	11	18
	Subtotal	11	18
	Total	29	

Fuente. Nómima de Matrícula de la IE. N° 1556, Angelitos de Jesús, Casma - 2019.

Para el estudio, una muestra es el conjunto de individuos escogidos al azar, que se consideran representativos de la población de la que forman parte. La muestra del estudio fue de tipo no probabilística e intencional, ya que no se tuvo en cuenta ninguna

ecuación o algoritmo matemático para su determinación y, además, se realizó con la intención de sortear los problemas que se presentaban durante la realización de la investigación, como el pequeño tamaño de la población y los problemas derivados de la emergencia sanitaria que vive el Perú y el mundo (Hernández, Fernández y Baptista, 2018). Para Zarcovich (2005), la muestra fue de tipo censal, ya que tiene el mismo tamaño de la población.

Para el presente estudio la muestra estuvo conformada por los mismos 29 estudiantes de educación inicial de 4 años de la IE. N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma – 2019; los que fueron divididos en dos grupos, el de control y el experimental, tal como aparece en la siguiente tabla:

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudiantes de la IE. N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma – 2019.

N° de aula	Denominación	N° de estudiantes	
		Niños	Niñas
1	Grupo de control	5	9
2	Grupo experimental	6	9
	Subtotal	11	18
	Total	29	

Fuente. Nómima de Matrícula de la IE. N° 1556, Angelitos de Jesús, Casma - 2019.

Muestreo

El muestreo se realiza con el afán de determinar las características de la población a partir de un grupo más pequeño, lo que siempre es más viable logística y económicamente (Hernández, Fernández y Baptista, 2018). Criterios de selección de la muestra fueron los siguientes:

- Criterios de Inclusión. Estudiantes de 4 años de edad de educación inicial pertenecientes a la IE. N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma - 2019. Con asistencia regular y que presentan buena salud física, mental y emocional.
- Criterios de Exclusión. Estudiantes de otras edades. Con asistencia irregular y que presentan deterioro de su salud física, mental y emocional.

Para el trabajo de investigación se emplearon las siguientes Técnicas e Instrumentos.

La técnica que se empleó fue la observación sistemática

Las técnicas son los medios por los que se recogen datos e información de una realidad o fenómeno y que se hallan en relación a los objetivos de un estudio o investigación. También, son los procedimientos que permitieron recoger información acerca del objeto de estudio (Sánchez y Reyes, 2015). En esta investigación se utilizó la técnica denominada observación de tipo sistemática. Apoyando, el estudio, en Hernández, Fernández y Baptista (2018) este método permitió un registro sistemático, válido y confiable de una serie de comportamientos y situaciones observables que ayudan a formular o verificar la hipótesis.

El instrumento que se empleó para la investigación fue la escala de agresividad.

Escala de medición de la agresividad en niños de educación inicial es un instrumento de evaluación que fue adaptado de acuerdo a la realidad. Instrumento estandarizado que tuvo como objetivo presentar una guía real para la investigación y medición del nivel de agresividad en una entidad cualquiera; abarcó las dimensiones: agresión física y agresión verbal; cada uno de estos con sus indicadores e ítems, que se muestran en la tabla N° 1 denominada: Matriz operacional (Arquiñigo, 2017).

Dicho instrumento es una escala de valoración tipo Likert, de auto reporte escrita que midió el nivel de la agresividad en los estudiantes de educación inicial de la IE N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma – 2019. El formato de respuesta de cada ítem está compuesto por una escala de valoración pre codificada en valores: Nunca, (1). Algunas Veces, (2). Casi Siempre (3), Siempre (4). En positivo y negativo, lo que quiere decir que la escala de Likert fue simétrica. Los ítems redactados en forma negativa

recibieron las mismas puntuaciones, pero invertidas, que los ítems redactados de forma positiva. En un primer momento se aplicó antes del Programa Lúdico (pre test) y luego se aplicó después de la ejecución de dicho programa; esto con la finalidad de comparar el efecto de la variable independiente (Arquiñigo, 2017).

El Trabajo de Investigación se validó de la siguiente manera.

El instrumento fue validado por docentes catedráticos de la Universidad Nacional de Trujillo: Dra. Danitza Robledo Gutiérrez, Dr. Jorge Artemio Bacilio Sigüenza y el Dr. José Leoncio Bautista Córdor. Estos investigadores valoraron los instrumentos por medio de una matriz de validación que evaluó la coherencia entre variables, dimensiones, indicadores, ítems y alternativas de respuesta. Asimismo, se consideró la pertinencia, redacción del ítem y la relación del contenido al ítem. Esta evaluación tuvo una duración de quince días, al cabo de los cuales se elaboraron las correcciones hechas por el docente y las sugerencias para la perfección de los instrumentos, lo que determinó el grado de validez de contenido que poseen. Luego de su evaluación, el instrumento obtuvo una validez del 99% lo que es indicador de una alta validez (Arquiñigo, 2017).

Confiabilidad

Un instrumento es confiable cuando goza de credibilidad por parte de los investigadores; esta se puede verificar cuando al aplicarle muchas veces por distintos autores y en semejantes condiciones, casi siempre presenta resultados cercanos. Al instrumento se le aplicó el Alfa de Cronbach para verificar su confiabilidad con una muestra piloto de 10 niños de la muestra. El puntaje que se obtuvo fue de 0,797; lo cual indica, según los rangos de confiabilidad para enfoques cuantitativos, que el instrumento tiene una fuerte confiabilidad (Arquiñigo, 2017).

Procesamiento y Análisis de la Información

Para llevar a cabo el procesamiento y análisis de datos se realizaron los siguientes procedimientos:

- a.** Aplicación de los test. Primero se aplicó el pre test, escala de agresividad, al grupo experimental. Luego se aplicó el programa lúdico. Finalmente, se aplicó el post test, escala de agresividad, al mismo grupo de estudio.
- b.** Recolección de la información. Utilizando códigos para cada uno de los test, se aplicó y se recogió la información necesaria para solventar este estudio.
- c.** Elaboración de base de datos. Se realizó utilizando el software estadístico SPSS, versión 22.0.
- d.** Tabulación. Se calcularon todas las frecuencias.
- e.** Graficación. La información obtenida se organizó a través de los gráficos de barra y las tablas correspondientes; para ello se utilizaron las técnicas de la estadística descriptiva.

Esta última es una rama de la estadística que se ocupa de la recopilación, organización, presentación y descripción de datos numéricos o categóricos. Su principal objetivo es sintetizar y resumir los datos de manera que sean fácilmente comprensibles y analizables. La estadística descriptiva utiliza una variedad de medidas como: la media, la mediana, la moda, la desviación estándar, el rango y los percentiles. Cada una de estas medidas ofrece una perspectiva única sobre los datos y puede ser útil para diferentes tipos de análisis. Además, incluye gráficos y tablas para presentar los datos de manera visual. Los gráficos más comunes utilizados incluyen histogramas, diagramas de caja, diagramas de dispersión y diagramas de barras. (Ruz, Molina-Portillo y Contreras, 2020).

- f.** Interpretación. Se procedió a explicar los cuadros estadísticos, describiendo e interpretando el significado de cada uno de los resultados presentados en las tablas y gráficos. En esta parte del estudio se utilizaron las técnicas de la estadística inferencial; así pues, esta es una rama de la estadística que se ocupa de hacer inferencias sobre una población a partir de una muestra de datos. Su objetivo principal es hacer generalizaciones precisas y fiables sobre una población más grande, utilizando la información contenida en una muestra de datos. Una vez que se ha

recopilado la muestra, se utilizan técnicas estadísticas para hacer inferencias sobre la población. Algunas de las técnicas estadísticas utilizadas en la estadística inferencial incluyen la estimación puntual, la estimación por intervalos de confianza y la prueba de hipótesis. (Porrás, 2016).

RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados de la presente investigación. Estos fueron recogidos gracias a la aplicación del instrumento denominado escala de agresividad (lista de cotejo). A continuación, se dará tratamiento a cada uno de los objetivos específicos de la investigación:

Objetivo específico 1: Determinar el nivel de agresividad de estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, antes de la aplicación del programa lúdico.

Tabla 2

Nivel de agresividad de estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, en el Pretest.

	PRE TEST	
	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	12,7	43,9
Algunas veces	7,9	27,2
Casi siempre	5,4	18,6
Siempre	2	10,3
Total	29	100,0

Fuente: Pre Test aplicado a los estudiantes de educación inicial de la IE N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma – 2019.

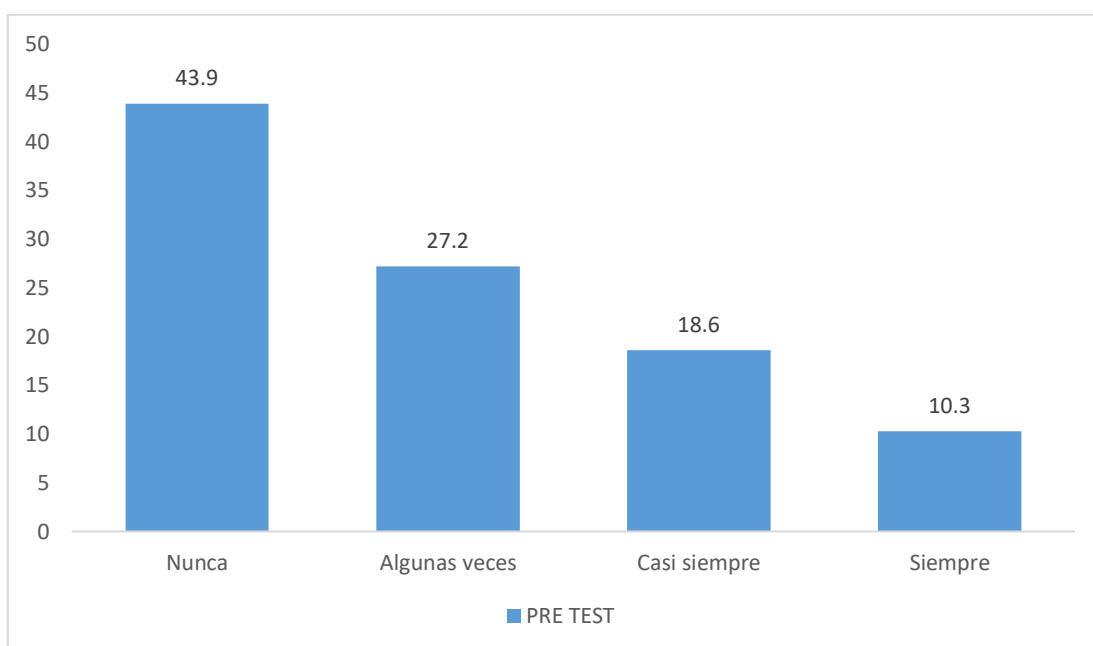


Figura 1. Nivel de agresividad de estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, en el Pretest. Fuente: Pre Test aplicado a los estudiantes de Educación Inicial de la IE N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma – 2019.

Interpretación

En la tabla 2 y Figura 1 se observa que, para los estudiantes de educación inicial de la IE N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma – 2019, en el ítem: Nivel de agresividad de estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, en el Pretest; para el indicador NUNCA se obtuvo 43,9 %. Para el indicador ALGUNAS VECES se obtuvo 27,2 %. Para el indicador CASI SIEMPRE se obtuvo 18,6 %. Para el indicador SIEMPRE se obtuvo 10,2 %. Estos resultados evidenciaron el alto nivel de agresividad entre los estudiantes de la investigación.

Objetivo específico 2: Determinar el nivel de agresividad de estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, después de la aplicación del programa lúdico.

Tabla 3

Nivel de agresividad de estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, en el post test

	POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	20	69,2
Algunas veces	5,3	17,8
Casi siempre	2,2	7,6
Siempre	1,5	5,3
Total	29	100,0

Fuente: Post Test aplicado a los estudiantes de educación inicial de la IE N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma – 2019.

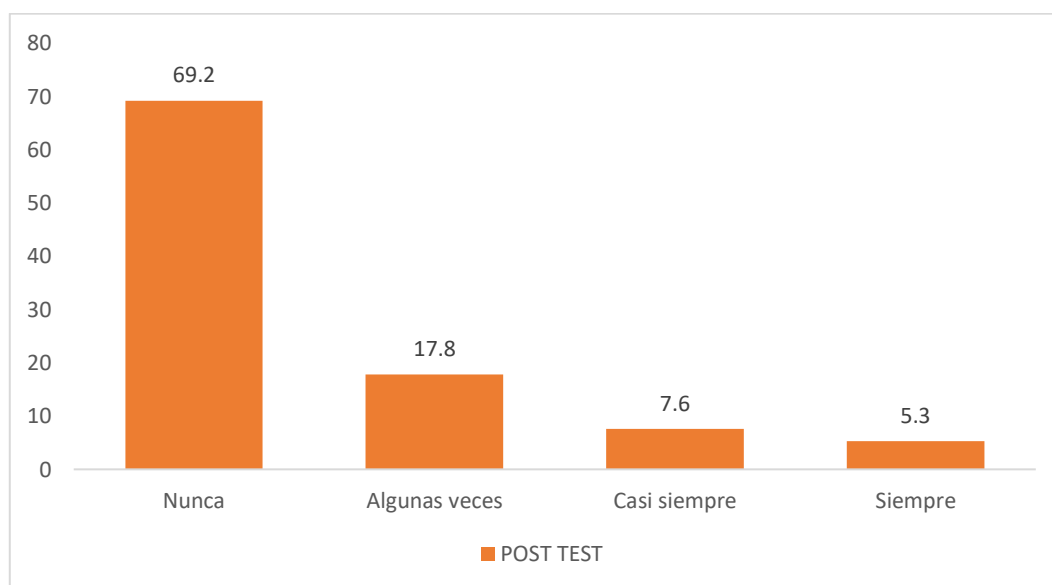


Figura 2. Nivel de agresividad de estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, en el Post test. Fuente: Post Test aplicado a los estudiantes de Educación Inicial de la IE N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma – 2019.

Interpretación:

En la tabla 3 y Figura 2 se observa que, para los estudiantes de educación inicial de la IE N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma – 2019, en el ítem: Nivel de agresividad de estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, en el post test; para el indicador

NUNCA se obtuvo 69,2 %. Para el indicador ALGUNAS VECES se obtuvo 17,8 %. Para el indicador CASI SIEMPRE se obtuvo 7,6 %. Para el indicador SIEMPRE se obtuvo 5,3 %. Estos resultados evidenciaron la mejora sostenida de los estudiantes luego de aplicarles la variable independiente: programa lúdico.

Objetivo específico 3: Comparar el nivel de agresividad en los estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, antes y después de la aplicación del programa lúdico.

Tabla 4

Comparación del nivel de agresividad en los estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, antes y después (Pre test y Post test) de la aplicación del programa lúdico

	PRE TEST		POST TEST		Comparación	
	Frec.	Porc.	Frec.	Porc.	Frec.	Porc.
Nunca	12,7	43,9	20	69,2	+ 7,3	25,3
Algunas veces	7,9	27,2	5,3	17,8	+ 2,6	9,4
Casi siempre	5,4	18,6	2,2	7,6	+ 3,2	11
Siempre	2	10,3	1,5	5,3	+ 0,5	5
Total	29	100,0	29	100,0	13,6	50,7

Fuente: Pre test y Post Test aplicado a los estudiantes de Educación Inicial de la IE N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma – 2019.

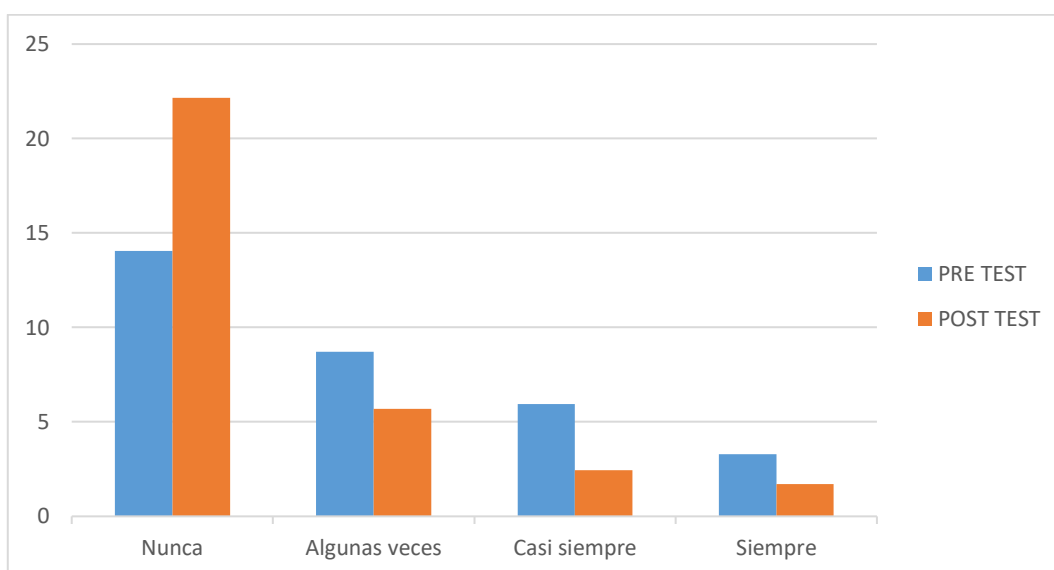


Figura 3. Comparación del nivel de agresividad en los estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, antes y después (Pre test y Post test) de la aplicación del programa lúdico. Fuente: Tabla N° 6.

Interpretación

En la tabla 4 y Figura 3 se observa que, según la Comparación del nivel de agresividad en los estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, antes y después (Pre test y Post test) de la aplicación del programa lúdico; para el indicador NUNCA se obtuvo en el pre test el 43,9 % y 69,2 % en el post test, lo que resultó en una ganancia de 25,3 %. Para el indicador ALGUNAS VECES se obtuvo en el pre test el 27,2 % y 17,8 % en el post test, lo que resultó en una ganancia de 9,4 %. Para el indicador CASI SIEMPRE se obtuvo en el pre test el 18,6 % y 7,6 % en el post test, lo que se reflejó en una ganancia de 11 %. Para el indicador SIEMPRE se obtuvo en el pre test el 10,3 % y 5,3 % en el post test, lo que decantó en una ganancia de 5%. Estos resultados implicaron una ganancia total de 50,7 %; evidenciando la mejora sostenida de la variable dependiente, agresividad en los estudiantes, luego de aplicarles la variable independiente: programa lúdico.

Objetivo general: Finalmente se tratará el objetivo general de la investigación:

- Determinar el efecto del programa lúdico en la agresividad de los estudiantes de 4 años, I.E.I. N° 1556, Casma-2019.

Tabla 5

Medidas estadísticas en el Pre Test y Post Test del nivel de agresividad en estudiantes de 4 años, I.E.I. N° 1556, Casma-2019

	N	Media	Desviación típica	Coefficiente de variación	Ganancia
Pre Test	29	6.75	1.6177	24 %	5.775
Post Test	29	12.525	1.1745	9.4 %	

Fuente: Pre test y Post Test aplicado a los estudiantes de Educación Inicial de la IE N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma – 2019.

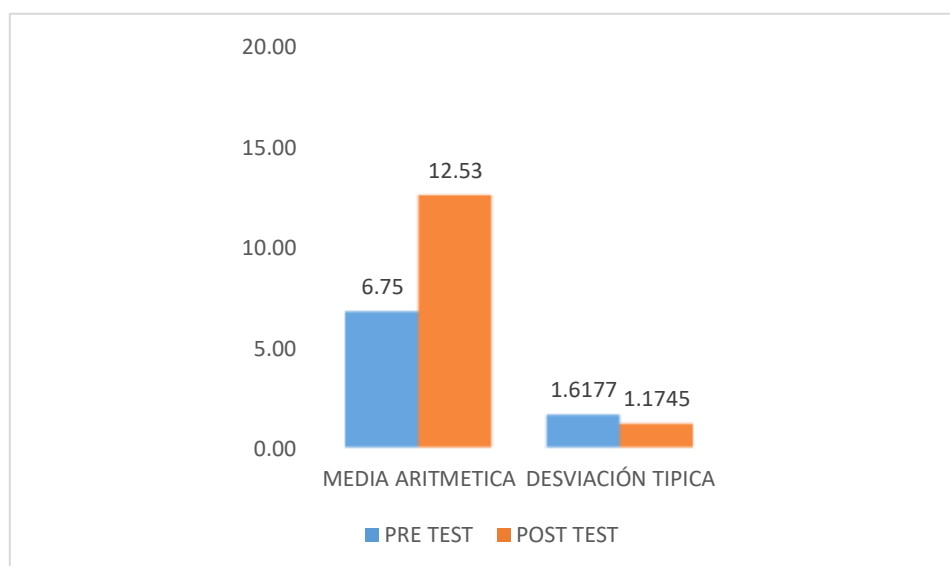


Figura 4. Medidas estadísticas en el Pre Test y Post Test del nivel de agresividad en estudiantes de 4 años, I.E.I. N° 1556, Casma-2019. Fuente: Tabla N° 5.

Interpretación

La media aritmética entre el pre y post test indica que existe una diferencia positiva de 5.775. Este valor determina que se ha mejorado el nivel de agresividad en estudiantes de 4 años, I.E.I. N° 1556, Casma-2019, obtenido mediante la aplicación del programa lúdico. La variabilidad en el pre test es más dispersa respecto al post test con una diferencia de 0.4432 puntos. Según el coeficiente de variabilidad, tanto en el pre test como en el post test, los puntajes obtenidos muestran bajos grados de heterogeneidad.

Tabla 6

Prueba de hipótesis para la media de la diferencia de los puntajes entre el Post Test y Pre Test del nivel de agresividad en estudiantes de 4 años, I.E.I. N° 1556, Casma-2019

Comparación	Hipótesis	Nivel de Sig.	Prueba t Student	Grados Libertad	Sig. Exp.	Decisión $p < 0,05$
Post Test vs. Pre Test	$H_0 : \mu_d = 0$ $H_1 : \mu_d > 0$	$\alpha = 0,05$	$t = 5,096$	19	$p = 0,000$	Se rechaza H_0

Fuente: Pre test y Post Test aplicado a los estudiantes de educación inicial de la IE N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma – 2019.

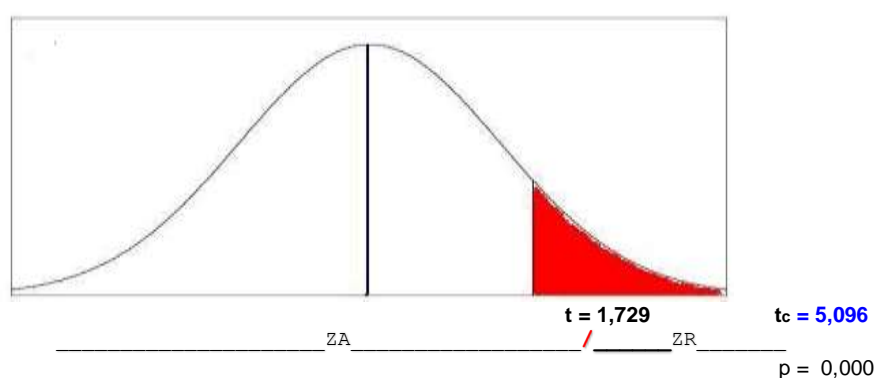


Figura 5. T – student. Fuente: Tabla N° 6.

Interpretación

En la tabla 6 y figura 5 se presenta la prueba de hipótesis para la media de la diferencia de los puntajes entre el Post Test y Pre Test del nivel de agresividad en estudiantes de 4 años, I.E.I. N° 1556, Casma-2019. Los resultados son los siguientes: la media de la diferencia fue validada por la Prueba T – Student, al obtener una evidencia suficiente de los datos para generar un nivel de significancia experimental ($p = 0,000$) inferior que el nivel de significancia fijado por la investigadora ($\alpha = 0,05$); por ello, se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de la investigación H_i . Esto permite concluir que el programa lúdico disminuyó significativamente el nivel de agresividad en estudiantes de 4 años, I.E.I. N° 1556, Casma-2019, con niveles de confianza del 95 %.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

En la tabla 8 se presenta la prueba de hipótesis para la media de la diferencia de los puntajes entre el Post Test y Pre Test del nivel de agresividad en estudiantes de 4 años, I.E.I. N° 1556, Casma-2019. Los resultados son los siguientes: la media de la diferencia fue validada por la Prueba T – Student, al obtener una evidencia suficiente de los datos para generar un nivel de significancia experimental ($p = 0,000$) inferior que el nivel de significancia fijado por la investigadora ($\alpha=0,05$); por ello, se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de la investigación H_i , con niveles de confianza del 95 %. A continuación, se analizan y presentan los resultados al detalle. Por una parte, como se puede observar en los resultados organizados en la Tabla N° 27, con respecto a la variable dependiente agresividad, los estudiantes obtienen en el pre test una media de 6.75, con una desviación estándar de 1.6177 y un coeficiente de variación de 24 %. En el post test obtienen una media de 12.525 con una desviación estándar de 1.1745 y un coeficiente de variación de 9.4 %. Finalmente, se obtiene una ganancia de 5.775 puntos, lo que significa que luego de la aplicación del programa lúdico disminuyó el nivel de agresividad en los estudiantes. Los niveles de agresión y violencia vienen en aumento en todo el mundo y la escuela no escapa de esta vorágine global. En este sentido, Jiménez (2016), menciona en su estudio que, existen actitudes agresivas dentro del contexto escolar, entre pares y de niños hacia el docente; pero, hace énfasis en que también existe ausencia de estrategias que favorezcan el buen trato por parte del docente. También, García (2017) menciona en su estudio que el arte es una actividad disruptiva que mejora el comportamiento y disminuye los niveles de agresión en la escuela. Por tal razón, propone un programa de actividades para fomentar el cultivo de valores cívicos como la autoestima, la autonomía y el respeto, con el fin de prevenir el “Bullying”. Los juegos en su variante tradicional, han sido utilizados en otras investigaciones con el mismo propósito; así pues, Guerrero (2018) sostiene que, el programa de juegos tradicionales contribuyó satisfactoriamente en la disminución de la agresividad; complementando su trabajo participativo, modelando el comportamiento y el desarrollo de las actividades escolares. También, cumplió con cubrir las necesidades diagnosticadas, de tal manera que tanto los estudiantes como los

docentes observaron un gran cambio en las conductas agresivas de los estudiantes objeto de estudio; sirvieron para tal propósito, sobre todo, aquellos juegos donde el trabajo en equipo y el respeto de las normas prevalecen en las actividades. Salazar (2017) en su investigación relaciona un programa de Juego Libre y el control de la agresividad, concluyendo que los efectos que produce este programa son significativos y positivos; evidenciándose directamente en los resultados dados por los respectivos instrumentos. También los juegos de roles han sido utilizados para disminuir la agresividad en las aulas. En este sentido Díaz (2017) sostiene que los niños de cinco años del grupo experimental, han disminuido significativamente su agresividad, como se evidencia con la disminución de su media aritmética de 9,76 puntos en el pre test a 6,05 puntos en el post test, con lo cual los niños lograron una ganancia global de 3,71 puntos, demostrándose que el juego de roles es una adecuada alternativa para disminuir la agresividad. García (2017), desarrolla el Programa lúdico denominado “Fortaleciéndome” para disminuir la agresividad en estudiantes del quinto de primaria. Halla resultados similares a los del presente estudio. En el pretest tanto el grupo control como el grupo experimental presentaron resultados similares en agresividad, es decir se encontraron en los niveles promedio y alto; mientras que en el post test los resultados fueron muy diferentes entre los grupos, el grupo experimental redujo su nivel de agresividad ubicándose en el nivel bajo, y el grupo control mantuvo sus resultados iniciales. También, Arquíñigo (2017) relacionó un Programa de "Actividad Lúdica" y el comportamiento agresivo. Los resultados muestran que se tiene que el $z_c < z(1-\alpha/2)$ $-4,383 < -1,96$ (punto crítico), así mismo el grado de significación estadística $p < \alpha$ ($,000 < ,05$), por lo se acepta la H_1 : La aplicación del programa “Actividad Lúdica” disminuye la agresividad. Los resultados coinciden plenamente con los encontrados en esta investigación. Asimismo, López (2018), investigó los juegos cooperativos con el mismo objetivo del presente estudio, hallando resultados muy similares: la utilización de los juegos cooperativos ayuda a reducir las conductas agresivas en los niños de 5 años. Jara (2016), llega a similares conclusiones en su estudio donde aplica un programa de autocontrol para disminuir la conducta agresiva. sus resultados muestran que del 61% de alumnos que mostraron alta agresividad se disminuyó a un 13 %, mientras que del 26% alumnos que mostraron agresividad media se disminuyó a un

17%. Concluyó que los estudiantes disminuyeron las manifestaciones de conductas agresivas, siendo capaces de optar por el autocontrol, de formas asertivas de comunicación y manejar dichas conductas para no agredir a sus pares. Dávila (2017), sostiene en su estudio que un taller de juegos recreativos mejora la disciplina de los niños. Concluyendo que la identificación de conductas que fomentan la indisciplina, es el primer paso para evitar el deterioro de las relaciones entre estudiantes. También, menciona que una educación en valores fomenta la buena disciplina en clases. Finalmente, llegó a medir el grado de efectividad del programa en base a talleres de juegos recreativos para mejorar la disciplina de los niños, obteniendo un nivel de efectividad de 95 %; demostrando que el programa basado en talleres de juegos recreativos es efectivo. La violencia no es exclusiva de la escuela, ni se circunscribe sólo a ella. Así pues, diversos investigadores estudian este fenómeno en la sociedad, los medios de comunicación y en los hogares de los niños. Al respecto, Santa María y Vásquez (2017) realizaron un estudio para determinar el grado de violencia familiar en el que se desenvuelven los niños. En la aplicación del test, se observó que el 26,7 % de los niños alcanzaron la escala “Siempre” y un 73.3 % la escala “A veces” y un 0 % en la escala “Nunca”, evidenciando que los niños están expuestos a violencia familiar física y psicológica. Justamente, estudios como este señalan la necesidad de articular esfuerzos y desarrollar proyectos para mitigar la agresividad y violencia en las aulas y que estos resultados se extiendan a la vida diaria del alumnado, los padres de familia y la comunidad en general.

CONCLUSIONES

El presente estudio: Programa lúdico y agresividad en estudiantes de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 1556, Casma-2019; presenta las siguientes conclusiones:

La aplicación del programa lúdico disminuyó la agresividad en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 1556, Casma-2019; esta afirmación se comprobó mediante los resultados estadísticos derivados del pre test y el post test; los que arrojaron datos positivos y en consecuencia con la hipótesis planteada. Y, dado que el valor de $p = 0,000$ es menor al nivel planteado por la investigadora ($\alpha=0,05$), se acepta la hipótesis de investigación, con un nivel de confianza del 95 %: la aplicación del programa lúdico disminuye la agresividad en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 1556, Casma-2019.

Según el pre test, antes de la aplicación del programa lúdico para disminuir la agresividad en estudiantes de educación inicial de la IE N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma – 2019, se tuvieron los siguientes resultados: para el indicador NUNCA se obtuvo 43,9 %. Para el indicador ALGUNAS VECES se obtuvo 27,2 %. Para el indicador CASI SIEMPRE se obtuvo 18,6 %. Para el indicador SIEMPRE se obtuvo 10,2 %. Estos resultados evidenciaron el alto nivel de agresividad entre los estudiantes participantes de la investigación.

Según el post test, luego de la aplicación del programa lúdico para disminuir la agresividad en estudiantes de educación inicial de la IE N° 1556 Angelitos de Jesús Casma – 2019, se tuvieron los siguientes resultados: para el indicador NUNCA se obtuvo 69,2 %. Para el indicador ALGUNAS VECES se obtuvo 17,8 %. Para el indicador CASI SIEMPRE se obtuvo 7,6 %. Para el indicador SIEMPRE se obtuvo 5,3 %. Los resultados evidenciaron el efecto de la variable independiente, programa lúdico, sobre la variable dependiente agresividad de los estudiantes.

Luego de realizar la comparación del nivel de agresividad en los estudiantes de 4 años en la I.E.I. N° 1556, Casma-2019, antes y después (Pre test y Post test) de la aplicación

del programa lúdico, se tuvieron los siguientes resultados; para el indicador NUNCA se obtuvo en el pre test el 43,9 % y 69,2 % en el post test, lo que resultó en una ganancia de 25,3 %. Para el indicador ALGUNAS VECES se obtuvo en el pre test el 27,2 % y 17,8 % en el post test, lo que resultó en una ganancia de 9,4 %. Para el indicador CASI SIEMPRE se obtuvo en el pre test el 18,6 % y 7,6 % en el post test, lo que se reflejó en una ganancia de 11 %. Para el indicador SIEMPRE se obtuvo en el pre test el 10,3 % y 5,3 % en el post test, lo que decantó en una ganancia de 5%. Estos resultados implicaron una ganancia total de 50,7 %, lo que se reflejó en una mejora sostenida de la variable dependiente, agresividad en los estudiantes, luego de aplicarles la variable independiente: programa lúdico.

RECOMENDACIONES

Tomando como referencia los resultados de la investigación, el programa lúdico que forma parte de este debiera ser utilizado para disminuir la agresividad en los estudiantes de educación inicial de la IE N° 1556; y, para darle el formalismo necesario, esta actividad debe formar parte del Plan Anual de Trabajo de la IEI.

A los docentes del nivel inicial se les recomienda que consideren desarrollar actividades lúdicas en sus proyectos, módulos y unidades de aprendizaje; con el noble objetivo de formar estudiantes tolerantes, respetuosos, perseverantes, pacientes y alejados de posturas agresivas hacia sus demás compañeros.

Se recomienda, además, que durante las jornadas de escuela de padres se desarrollen temas como el manejo de la agresividad, el control del temperamento, las normas sociales, entre otros. Esto, con el objetivo de ayudar a los padres y madres de familia en el manejo de situaciones que puedan alterar la paz y el orden en el hogar; puesto que los comportamientos agresivos tienen su origen en el hogar, la mayoría de las veces. Es allí donde se debe combatir este flagelo, principalmente.

Con la finalidad de realizar un trabajo verdaderamente articulado se recomienda a la comunidad educativa en general buscar los canales adecuados para fortalecer los vínculos y tratar los problemas como el manejo de la agresividad, con buen juicio e

idoneidad. De esta forma, se pueden aplicar programas educativos desde casa, como el programa lúdico de esta investigación, por ejemplo, a fin de mitigar las conductas agresivas de los estudiantes y futuros ciudadanos y, su interrelación con la familia, la escuela y la comunidad en general.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anaya, M. (2018) *Dramatización como estrategia para superar las conductas agresivas de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 248 de Carhuayoc– San Marcos, 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Los Ángeles de Chimbote, Lima] En: <https://bit.ly/2VkFxcx>
- Ander-Egg E. (2011) *Aprender a investigar*. Nociones básicas para la investigación social. 1a ed. - Córdoba: Brujas. Argentina.
- Arquiñigo, Y. (2017) *Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 "La Molina", Carabayllo, 2016*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Lima] En: <https://bit.ly/3173xdj>
- Chan J. (2013) *Efectividad de un Programa de Actividades Lúdicas para mejorar las Relaciones Interpersonales en niñas de 10 y 11 años de un colegio privado*. [Tesis de grado. Universidad Rafael Landívar. Guatemala]
- Dávila J. (2017). *Taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria de la institución educativa Apóstol San Pedro Chimbote – Perú, 2014*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional del Santa] En: <https://bit.ly/3nZIXNV>
- Díaz, A. (2017) *El juego de roles como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión en el año 2015*. [Tesis de Maestría, Universidad Privada Antenor Orrego] En: <https://bit.ly/3l9j3FO>
- Gamboa, J. (2014). *Violencia escolar: un análisis de las prácticas cotidianas en la escuela "Gustavo Alonso Moya" comuna de Achita*. (Chile). [Tesis de Maestría en psicología, Universidad de Chile] En: <https://bit.ly/3o1uAZv>

- García, E. (2017) *Programa “Fortaleciéndome” para disminuir la agresividad en estudiantes del quinto de primaria “Nuestra Señora de Fátima” Comas – Lima – 2017*. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo, Lima.] En <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/5944>
- García, F. (2014) *Prevención de la violencia escolar, una propuesta didáctica desde las artes*. [Tesis de grado, Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá, Colombia.] En: <https://bit.ly/3lbDJNk>
- Guerrero, A. (2015). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para disminuir agresividad en estudiantes de segundo grado de la institución educativa departamental-concentración urbana Policarpa Salavarrieta; (Colombia)*. [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia] En: <https://bit.ly/37bERf1>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista P. (2015). *Metodología de la Investigación. México, McGraw Hill*.
- Jara, R. (2016) *Programa de autocontrol para disminuir la conducta agresiva de los alumnos de cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Dante Alighieri del distrito de Chimbote- 2014*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Santa]. En: <https://bit.ly/39jciyN>
- Jiménez, A. (2016), *Abordaje de las manifestaciones agresivas de los niños y niñas del aula de preescolar 1 de la unidad educativa*. [Tesis de Maestría, Universidad de Carabobo] En: <https://bit.ly/33o1TOq>
- López, L. (2018) *Uso del juego cooperativo para reducir conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Los Ángeles de Chimbote]. En: <https://bit.ly/2JdjG47>
- Mercado, H. y Rengifo, M. (2016) *Correlación de la conducta agresiva y tipo de familia en los niños de tres años de la Institución Educativa Rafael Narváez*

Cadenillas de la ciudad de Trujillo. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Trujillo]

Palate, M. (2014) *La agresividad infantil y su influencia en el aprendizaje social de los niños del quinto y sexto año de educación básica de la unidad educativa Oriente de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua*” (Ecuador). [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. En: <https://bit.ly/2V9C5RP>

Porras, A. (2016). *Estadística inferencial*. Centro público de investigación CONACYT. Centro de Investigación en Geografía y Geomática "Ing. Jorge L. Tamayo", A.C. México. En: <https://acortar.link/ECoBSx>

Rodríguez, M. (2017) *Efecto de un Programa de Actividades Físicas Lúdicas sobre la ansiedad, depresión y el autoconcepto en personas drogadictas en proceso de recuperación del hogar CREA*. [Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Costa Rica]

Ruz, F.; Molina-Portillo, E.; Contreras, J. *Actitudes hacia la estadística descriptiva y su enseñanza en futuros profesores*. *Cadernos de Pesquisa*, São Paulo, v. 50, n. 178, p. 964-980, out./dez. 2020. <https://doi.org/10.1590/198053146821>

Salazar, J. (2017) *Programa de Juego Libre y el control de la agresividad en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 185 de Huaycán – Ate – Vitarte*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación]. En: <https://bit.ly/37a50L2>

Santa María, S. y Vásquez, E. (2017) *Violencia familiar en los niños y niñas de 3° grado de educación primaria de la institución educativa particular Galileo Galilei del distrito de Nuevo Chimbote – 2015*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Santa]. Repositorio Digital Institucional. En: <https://bit.ly/33jm5ky>

Villanueva, A. (2015) *Programa de resolución de conflictos para mejorar el nivel de convivencia escolar en estudiantes del cuarto grado de Primaria, Casma – 2014*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].

Zarcovich, P. (2005). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.

Anexos y apéndice

PROPUESTA DEL PROGRAMA LÚDICO

Programa de actividad lúdica para reducir el nivel de agresividad de los estudiantes de 4 años, del nivel inicial.

1. Datos Generales:

1.1 Título: Programa de actividad lúdica para reducir el nivel de agresividad de los
estudiantes de 4 años, del nivel inicial.

1.2 Nivel: Educación Inicial.

1.3 Edad: 4 años

1.4 Ubicación Geográfica: Distrito de Casma, Barrio El Palmo.

1.5 Duración:

- Inicio: 16 de agosto
- Término: 22 de diciembre del 2019

2. Beneficiarios:

Niños de 4 años de Educación inicial, con rasgos de agresividad. Familias en su mayoría incompletas o desintegradas, con la presencia de uno de los padres porque laboran todo el día en el campo o el comercio; están lejos en otra provincia del país o están separados, dejando a los niños a cargo de otra persona.

3. Nivel socioeconómico:

- Bajo.

4. Dinámica familiar:

- Familias dedicadas a actividades laborales dependientes con horarios de trabajo de más de 8 horas (en su mayoría).
- Guía parental reducida a uno de sus progenitores por vez. En su mayoría, escasa actividad recreativa.
- Tutela ejercida por otros en ausencia de los padres (abuelos, tíos y amigos y, otros parientes).

5. Diagnóstico y problema:

La falta de interés en utilizar la actividad lúdica como estrategia metodológica por parte de los padres y docentes del nivel inicial, las pocas áreas deportivas y los escasos recursos han contribuido en conducir el comportamiento agresivo de los niños de cuatro años de Educación inicial por el camino de la violencia, el irrespeto y la intolerancia por no tener la práctica del juego como principal fuente de su desarrollo integral y su socialización. Sumados a esto, la pobreza y modelos inadecuados de su entorno (padres disfuncionales, hermanos abusivos, vecinos delincuentes, etc.) facilitan un aprendizaje de conductas agresivas altamente nocivas para su salud mental. Ante este problema latente, observando las características de agresión verbal y física, se identifica a los niños agresivos de cuatro años y se determina efectuar la aplicación de un programa.

6. Priorización del problema:

Aplicación práctica de actividades lúdicas como estrategias metodológicas para modular el comportamiento agresivo en niños de cuatro años de Educación inicial.

7. Justificación:

La aplicación de este programa permitirá comprobar la eficacia del mismo a favor de los niños de esta edad, extender la aplicabilidad en otras poblaciones con características semejantes a esta y ampliar los conocimientos psicopedagógicos acerca de la actividad lúdica como estrategia metodológica en la modulación del comportamiento agresivo y de esta manera contrarrestar la violencia infantil así como conducir la agresividad en asuntos más positivos, induciendo al futuro ciudadano hacia un mundo de paz y democracia.

8. Previsión de recursos:

Los recursos que demanda la implementación del programa son los siguientes:

8.a Recursos humanos:

- Investigadora: Docente de la Institución Educativa Inicial N° 1556 “Angelitos de Jesús”
- Alumnos de cuatro años.

8.b Recursos institucionales:

- Los que brinde la Institución Educativa Inicial N° 1556.

9. Propósito:

- Reducir el comportamiento agresivo en los niños de cuatro años de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 1556, Casma.

10. Objetivo general:

- Aplicar las actividades lúdicas para reducir el comportamiento agresivo en los niños de cuatro años de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 1556, Casma.

11. Motivación:

- Invitación a los padres de familia para explicarles el propósito del Programa y recibir el apoyo necesario de la familia para el logro de los objetivos cuando la investigadora así lo requiera.

12. Diseño del Programa:

Selección de juegos:

- “Ciempiés”
- “Pelota caliente”
- “Oso Arturo”
- “La Tortuga”
- “La pesadilla de Carola”
- “Jugar con la alegría y la tristeza”
- “La gallinita renegona”
- "Manos limpias manos sucias"
- "Nuestra imagen corporal: Jugar a los espejos"
- "Jugar con la alegría y la tristeza"
- “La gallinita renegona”
- “Jugamos con las manos ocupadas”

13. Evaluación:

Se realiza la heteroevaluación por medio de listas de cotejo y registro anecdótico en relación al cronograma; al final de cada semana se anota las observaciones asociadas a la modulación del comportamiento agresivo de los niños.

Sesiones del Programa

Sesión 1: "CIEMPIÉS"

DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none">- Inculcar la tolerancia entre compañeros a través del trabajo en grupo.- Reducir la agresividad a través del juego.
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	19-08-2019
RECURSOS	Materiales: Tizas de colores para marcar el círculo en el piso.
INICIO	La maestra recuerda a los niños las normas de convivencia para poder salir al patio.
DESARROLLO	<p>Cuando todos están el patio la maestra forma dos grupos, cada grupo escogerá un líder y este se colocará delante de sus compañeros, el resto de niños se colocarán uno tras de otro poniendo sus manos sobre el hombro de sus compañeros, cada uno de ellos deberán coordinar sus pasos para evitar tropezar y soltarse, simulando ser un ciempiés.</p> <p>Cada grupo se formará en una línea recta y deberán caminar sin soltarse en los circuitos de línea formadas en el patio, las cuales tendrán líneas rectas y cursivas. La maestra estará pendiente de los dos grupos de ciempiés, guiándolos y ayudándoles a solucionar cualquier conflicto que se les presente.</p>
CIERRE	<p>Finalizada la actividad todos los niños y niñas se sientan en círculo en el patio y la maestra pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad?</p> <p>¿Fue fácil o difícil?, ¿Cómo debían caminar rápido o lento?, ¿Qué solución le dieron al problema?</p> <p>Los niños aprendieron a reflexionar sobre el trabajo en grupo, la importancia de controlar la impulsividad, la importancia del diálogo y la tolerancia del contacto físico con los compañeros para poder lograr los objetivos.</p>

DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Inculcar el respeto entre compañeros - Reducir la agresividad a través del juego.
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	26-08-2019
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Pelota de trapo - Silbato
INICIO	La maestra recuerda a los niños las normas de convivencia para poder salir al patio.
DESARROLLO	<p>Los niños y niñas participan respetando su turno de la dinámica de presentación “Pelota Caliente”</p> <p>Conocerán los nombres de sus amiguitos, números de hermanos, juguete favorito y color preferido. Todos los niños y niñas hacen un círculo en medio del patio, todos de pie, la maestra entrega la pelota de trapo a uno de los niños, ellos tendrán que imaginar que esa pelota está muy caliente y que tienen que pasarlo rápidamente a su compañero del costado, la maestra irá diciendo quema, quema, quema acompañada de palmadas y cuando toque el silbato la pelota se tendrá que detener en uno de los niños y este tendrá que decir lo que la maestra pregunta: ¿Cuál es tu nombre?, ¿Cuántos hermanos tienes?, ¿Cuál es tu juguete favorito?</p>
CIERRE	<p>Finalizada la dinámica todos los niños se ordenan en círculo sentándose en el patio y la maestra les pregunta lo siguiente: ¿Cómo se sintieron después de realizar esta dinámica?, ¿Les gustó la dinámica?, ¿Respetaron el turno de sus compañeros?, ¿Fueron tolerantes al momento de agarrar la pelota?</p> <p>Los niños aprendieron a reflexionar de algunas malas actitudes que tuvieron en el momento de la actividad y se comprometieron a respetar y tolerar a sus compañeros.</p>

Sesión 2: “PELOTA CALIENTE”

DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Generar la autoconfianza en los niños. - Reducir la impulsividad - Generar que el niño tome conciencia, por él mismo.
ITEMS	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	02-09-2019
RECURSOS	- Oso de peluche.
INICIO	La maestra recuerda a los niños las normas de convivencia para poder trabajar dentro del aula.
DESARROLLO	<p>La maestra les muestra un oso de peluche a los niños, luego pregunta: ¿Qué observan?, ¿Cuál es su nombre?, ¿Qué problemas puede tener este oso?</p> <p>Después de haber captado su atención de los niños en el oso, la maestra les cuenta a los niños un ejemplo del comportamiento del oso.</p> <p>Arturo está jugando con sus juguetes, pero llega Juan y se lo quita, entonces Arturo reacciona pegando a Juan para recuperar sus juguetes.</p>
CIERRE	<p>Finalmente, los niños proponen distintas soluciones como: Avisar a la maestra para que hable con el otro niño y así poder recuperar los juguetes.</p> <p>Decirle al otro niño que me devuelva mis juguetes. La maestra pregunta a los niños ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad?, ¿Estará bien la actitud de Arturo?; cada niño se autoevalúa para poder valorar el resultado de sus acciones generando autoconfianza en sí mismo. De esta manera los niños toman conciencia que reaccionar de forma impulsiva no es bueno.</p>

Sesión 3: “OSO ARTURO”

Sesión 4: “LA TORTUGA”

DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Lograr que los niños aprendan a relajarse. - Lograr que los niños aprendan a controlar sus impulsos
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	16-09-2019
RECURSOS	- Mascara de tortuga
INICIO	La maestra recuerda a los niños las normas de convivencia para poder trabajar dentro del aula.
DESARROLLO	<p>La maestra les presenta un cuento de cuatro imágenes de 4 imágenes (tortugas), del mismo modo invita a los niños dramatizar el cuento de acuerdo a cada escena.</p> <p>Escena 1 Había una tortuguita que estaba en un parque y fue golpeada por un balón, este balón estaba muy pesado y le cayó sobre su caparazón, doliéndole mucho el golpe, entonces la tortuguita se enojó mucho.</p> <p>Escena 2 La tortuguita se siente tan enojada y piensa golpear al niño que le lanzó el balón.</p> <p>Escena 3 Pero la tortuguita prefirió esconderse dentro de su caparazón para calmarse y reflexionar sobre lo que hará. En esta parte del cuento se invitará al niño a dramatizar la sensación de frustración de la tortuga, su rabia contenida intentando introducirse en el caparazón. Cuando la tortuga se introduce en su caparazón para vencer los sentimientos de rabia y furia, el niño escenificará esta actitud pegando la barbilla al pecho, colocando los brazos a lo largo del cuerpo y presionando fuertemente barbilla, brazos y puños cerrados mientras cuenta hasta diez produciendo que la distensión posterior provoque una relajación inmediata.</p> <p>Escena 4 Una vez tranquila la tortuguita sale de su caparazón y puede expresar sus sentimientos y pensar con claridad, de que manera ahora que está más tranquila actuará.</p>
CIERRE	<p>Finalmente, la maestra pregunta a los niños lo siguiente: ¿Cómo se sintieron al tener que contener toda su furia y esconderse en el caparazón con todos sus músculos contraídos?</p> <p>Luego se preguntará ¿Qué solución habrá encontrado la tortuguita luego de salir de su caparazón?</p>

Sesión 5: “LA PESADILLA DE CAROLA”

DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el buen comportamiento en los niños. - Autoevaluarse las actitudes de cada niño.
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	07-10-2019
RECURSOS	- Cuento
INICIO	<p>La maestra recuerda a los niños las normas de convivencia para poder trabajar dentro del aula.</p> <p>La maestra coloca en la pizarra la imagen de una niña molesta.</p> <p>Les pregunta a los niños si conocen a esta niña de la imagen, después de recibir muchas respuestas la maestra les dice a los niños que la niña se llama Carola y que les va contar un cuento de la pesadilla de Carola.</p>
DESARROLLO	<p>Todos los niños escuchan con atención el cuento.</p> <p>Carola era una niña que todos los días paraba enojada, un día estaba en el sillón de su casa muy aburrida y con mucha pereza, entonces al verla así su madre le dijo que puede pintar un dibujo mientras ella planchaba la ropa, pero Carola le contesta a su madre y le dice que a ella le aburre pintar, entonces su madre le dice que juegue con su muñeca, pero la niña le contesto a su madre muy enojada diciendo que eso también le aburre. Entonces su madre le dijo que llame a su amiguita María para que juegue con ella, pero tampoco Carola quería jugar con su amiguita porque se había molestado con ella. Carola se pasaba todo el día aburrida, protestando y viendo en la televisión dibujos animados. Un día sus padres la llevaron de paseo al campo, pero ella no quería ir, llegaron a un lugar precioso donde había una verde pradera, un río de aguas transparentes y una zona de arboleda, era el sitio ideal para pasar el día. Sus padres empezaron a jugar a la pelota y la llamaron:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¡Carola ven a jugar! <p>Pero la niña se quedó de brazos cruzados, mostrando su enfado, sentándose muy molesta en el tronco de un árbol y se quedó dormida. Luego de quedarse dormida tuvo una pesadilla que su madre alistaba su ropa y que le decía que vaya a buscar otros padres. La niña se levantó muy asustada queriendo llorar y abrazó mucho a sus padres; ellos se miraron contentos y sede ese día Carola fue mucho más obediente y ya no era caprichosa; además daba muchos besos a sus padres.</p>
CIERRE	<p>Al finalizar el cuento la maestra pregunta a los niños lo siguiente: ¿Cómo se sintieron?, ¿Les gustó el cuento?, ¿Creen que está bien el comportamiento de Carola antes de la pesadilla?, ¿Cómo termina el cuento?</p> <p>Cada niño se autoevalúa de su comportamiento con sus padres reflexionando para poder superar algunos malos comportamientos.</p>

Sesión 6: “JUGAR CON LA ALEGRÍA Y LA TRISTEZA”

DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Diferenciar la alegría y la tristeza. - Tomar conciencia que cada niño tiene diferentes emociones.
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	21-10-2019
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Carita feliz - Carita triste
INICIO	La maestra recuerda a los niños las normas de convivencia para poder trabajar dentro del aula.
DESARROLLO	<p>La maestra comienza recordando a los niños que es la alegría y que es la tristeza. Luego pregunta: ¿Cuándo no sentimos tristes?, ¿Cuándo nos sentimos alegres?</p> <p>Cada niño debe hacer un dibujo que nos recuerde cuando estamos alegre y otro cuando estamos tristes.</p> <p>Cada niño pega en la pizarra su dibujo que realizó luego de haber colocado todos los dibujos en la pizarra la maestra conversa con los niños que todos tenemos diferentes emociones, pero que podemos controlarlo, reflexionando sin juzgar a nadie.</p>
CIERRE	Al finalizar la actividad los niños toman conciencia que todos tenemos diferentes emociones; pero que podemos controlarla.

Sesión 7: “LA GALLINITA RENEGONA”

DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Lograr que los niños respeten a sus compañeros. - Lograr que los niños puedan controlar sus emociones.
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	11-11-2019
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Maestra - Niños
INICIO	La maestra recuerda a los niños las normas de convivencia para poder salir al patio.
DESARROLLO	<p>En el patio la maestra inicia diciendo así: En la granja de Don Pascual hay muchas gallinas renegonas.</p> <p>Todos los niños y niñas caminan por diferentes lugares realizando diversos movimientos al compás de la canción: L gallina turuleca.</p> <p>Cuando la música se detiene los niños y niñas se organizarán en dos grupos:</p> <p>Grupo A: (Granja de las gallinas), grupo B (gallinas).</p> <p>Luego de formar los grupos los que son gallinas (niñas) y los que son granja(niños) se toman de la mano formando un cerco humano. Cuando la maestra inicie diciendo: A la granja de Don Pascual han llegado las gallinas a poner huevos, las gallinas ingresan de dos en dos.</p>
CIERRE	Al finalizar la actividad todos los niños y niñas se sientan haciendo un círculo en el patio y la maestra les pregunta lo siguiente; ¿Les gusto la actividad del día de hoy?, ¿Cómo se sintieron, ¿Respetaron su turno para ingresar a la granja?, ¿Cómo solucionar el problema?

Sesión 8: “JUGAMOS CON LAS MANOS OCUPADAS”

DIMENSIÓN	Agresividad física y verbal
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Mantener a los niños con las manos ocupadas. - Garantizar que los niños al momento de participar respeten su turno.
ITEMS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
TIEMPO	40 minutos
FECHA	25-11-2019
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Cojines - Reloj
INICIO	La maestra recuerda a los niños las normas de convivencia para poder trabajar en el patio.
DESARROLLO	Después que todos los niños han salido al patio, la maestra dibuja una línea con una tiza para el punto de partida y llegada. Luego se le reparte un cojín a cada niño al azar y le dice que debe salir corriendo a la cuenta de tres y poniendo a funcionar el reloj con el cojín hasta llegar al punto de destino. Gana el niño que llegue en el menor tiempo a la meta.
CIERRE	Al finalizar la actividad la maestra pregunta a los niños lo siguiente: ¿Les gustó la dinámica?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Les gustaría volver a repetir la dinámica? Los niños muy contentos se mantuvieron con las manos ocupadas con los cojines de colores y respetaron su turno al momento de salir a la competencia.

Fuente: Base de datos de la autora

PRE TEST
ESCALA DE AGRESIVIDAD

I. Datos informativos:

1.1 Nombre..... Edad: Sexo: ...

1.2 Fecha: Aula.....

II. Objetivo:

La presente escala tiene por finalidad recabar información importante sobre la percepción del docente acerca del comportamiento agresivo de los estudiantes de 4 años, ya que los datos brindados servirán para planificar y desarrollar actividades recreativas para que puedas participar con tus demás compañeros.

III. Instrucciones. Estimado docente:

Las preguntas que vas a contestar se refieren a la percepción que tienes acerca del comportamiento agresivo de los estudiantes en el aula. Lee atentamente y en completo silencio las siguientes preguntas y marca con una X en el cuadro de la respuesta con la que identificas. Resuelve en forma personal y responde con sinceridad y honestidad ya que no hay respuestas buenas o malas.

N°	Preguntas	Nunca (1)	Algunas Veces (2)	Casi Siempre (3)	Siempre (4)
1.	¿Pelea con sus compañeros/as en clase?				
2.	¿Le gusta golpear a sus compañeros/as?				
3.	¿Cuándo está con cólera da empujones a sus compañeros?				
4.	¿Cuándo sus compañeros/as no le dan lo que pide, les pega?				
5.	¿Si alguien le patear, le hace lo mismo?				
6.	¿Cuándo está molesto, rompe objetos?				
7.	¿Aprovecha la ausencia del profesor para agredir físicamente a algún compañero?				
8.	¿Se burla de sus compañeros/as?				
9.	¿Pone apodo a sus compañeros/as?				
10.	¿Se fija en los defectos de sus compañeros/as?				
11.	¿Cuándo un compañero/a le insulta, generalmente le responde con otro insulto?				
12.	¿Dice malas palabras en el aula?				
13.	¿Mira con desprecio a los niños más débiles?				
14.	¿Disfruta cuando inspira miedo a los demás?				
15.	¿Le gusta amenazar a sus compañeros/as?				
16.	¿Habla mal de sus compañeros/as?				

17.	¿Disfruta arrebatando las cosas a sus compañeros/as?				
18.	¿Se encuentra seguro/a en el aula?				
19.	¿Tiene problemas con sus compañeros del aula?				
20.	¿Le han golpeado en el aula?				

Fuente: Arquíñigo, (2017).

POST TEST
ESCALA DE AGRESIVIDAD

IV. Datos informativos:

4.1 Nombre..... Edad: Sexo: ...

4.2 Fecha: Aula.....

V. Objetivo:

La presente escala tiene por finalidad recabar información importante sobre la percepción del docente acerca del comportamiento agresivo de los estudiantes de 4 años, ya que los datos brindados servirán para planificar y desarrollar actividades recreativas para que puedas participar con tus demás compañeros.

VI. Instrucciones. Estimado docente:

Las preguntas que vas a contestar se refieren a la percepción que tienes acerca del comportamiento agresivo de los estudiantes en el aula. Lee atentamente y en completo silencio las siguientes preguntas y marca con una X en el cuadro de la respuesta con la que identificas. Resuelve en forma personal y responde con sinceridad y honestidad ya que no hay respuestas buenas o malas.

Nº	Preguntas	Nunca (1)	Algunas Veces (2)	Casi Siempre (3)	Siempre (4)
1.	¿Pelea con sus compañeros/as en clase?				
2.	¿Le gusta golpear a sus compañeros/as?				
3.	¿Cuándo está con cólera da empujones a sus compañeros?				
4.	¿Cuándo sus compañeros/as no le dan lo que pide, les pega?				
5.	¿Si alguien le pateo, le hace lo mismo?				
6.	¿Cuándo está molesto, rompe objetos?				
7.	¿Aprovecha la ausencia del profesor para agredir físicamente a algún compañero?				
8.	¿Se burla de sus compañeros/as?				
9.	¿Pone apodo a sus compañeros/as?				
10.	¿Se fija en los defectos de sus compañeros/as?				
11.	¿Cuándo un compañero/a le insulta, generalmente le responde con otro insulto?				
12.	¿Dice malas palabras en el aula?				
13.	¿Mira con desprecio a los niños más débiles?				
14.	¿Disfruta cuando inspira miedo a los demás?				
15.	¿Le gusta amenazar a sus compañeros/as?				
16.	¿Habla mal de sus compañeros/as?				
17.	¿Disfruta arrebatando las cosas a sus compañeros/as?				

18.	¿Se encuentra seguro/a en el aula?				
19.	¿Tiene problemas con sus compañeros del aula?				
20.	¿Le han golpeado en el aula?				

Fuente: Arquíñigo, (2017).

Anexo 2. Base de dato del comportamiento agresivo (PRE TEST)

VARIABLE: AGRESIVIDAD																				PUNT	
DIMENSIONES																					
Agresion Física										Agresion Verbal											
	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16	i17	i18	i19	i20	
1	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	62
2	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	4	3	4	60
3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	60
4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	64
5	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	59
6	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	4	2	2	3	3	3	3	4	4	61
7	4	2	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	4	61
8	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	64
9	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	63
10	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	64
11	4	3	3	4	4	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	61
12	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	60
13	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	63
14	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	65
15	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	66
16	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	57
17	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	65
18	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	65
19	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	61
20	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	62
21	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	62
22	2	4	1	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	61
23	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	56
24	3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	4	63
25	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	3	2	3	4	3	4	2	65

VER LA PRIMERA BASE DE DATOS

BASE DE DATOS DEL POST TEST DE COMPORTAMIENTO AGRESIVO

VARIABLE: AGRESIVIDAD																				PUNT	
DIMENSIONES																					
A. Física										A. Verbal											
	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16	i17	i18	i19	i20	
1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	34
2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	36
3	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	33
4	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	34
5	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	37
6	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	31
7	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	31
8	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	3	2	36
9	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	32
10	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	31
11	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	33

12	2	1	2	1	1	2	1	2	1	3	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	32
13	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	29
14	2	1	1	2	2	2	2	2	3	3	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	37
15	1	2	2	1	1	1	1	2	1	3	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	32
16	1	2	1	1	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	31
17	1	1	2	1	1	1	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	35
18	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	29
19	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	26
20	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	33
21	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	29
22	1	2	2	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	28
23	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	1	2	1	2	1	2	2	3	2	2	41
24	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	45
25	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	39

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS PUBLICACIÓN Y REPRODUCCIÓN

Ciudad, fecha Chimbote 25-10-23

Srs. Revista Conocimiento para el Desarrollo

El suscrito, autor correspondiente del manuscrito intitulado:

Gaby Dany Huamán López

Declara que:

1. Todos los autores hemos contribuido significativamente al desarrollo del estudio y el orden se ha establecido en función de la participación de cada autor, de mayor a menor participación; con esto estamos asegurando que no se le está regalando la publicación a ninguno de los autores.
2. Todos los autores hemos leído la versión definitiva del manuscrito enviado y nos hacemos responsables por todos los conceptos e información de texto e imágenes allí contenidos. Estamos conscientes de que LA Revista Conocimiento para el Desarrollo no se hace responsable de la veracidad y autenticidad de la información incluida en el manuscrito. Conocemos que no se aceptará la incorporación de autores, una vez se haya hecho el envío del manuscrito a la revista.
3. La totalidad de los autores declaramos NO TENER CONFLICTO DE INTERESES y DAN SU CONSENTIMIENTO PARA EL ENVÍO Y APRUEBAN LA CESIÓN DE LOS DERECHOS DE PUBLICACIÓN Y REPRODUCCIÓN (Derechos patrimoniales) a la Revista Conocimiento para el Desarrollo para las versiones que estime conveniente. Asimismo, autorizamos a LA Revista Conocimiento para el Desarrollo adaptar el contenido del manuscrito y realizar las mejoras necesarias para que el manuscrito se publique con la calidad y exigencias editoriales de la propia revista.
4. Los autores conocemos que, una vez publicado el manuscrito, la reproducción total o parcial de éste en otras formas de publicación (libros, publicación en otro idioma, etc.) requiere de la autorización escrita del Editor de la revista Revista Conocimiento para el Desarrollo.

Firma ⇒

Huamán

Nombres y Apellidos del Autor correspondiente ⇒

Gaby Dany Huamán López

DECLARACIÓN DE CUMPLIMIENTO DE PRINCIPIOS ÉTICOS EN LAS PUBLICACIONES

Ciudad, fecha Quimbo 25-10-2023

Srs. Revista Conocimiento para el Desarrollo

El suscrito, autor correspondiente del manuscrito intitulado:

Gaby Dary Huanri Lopez

Declara que:

Los autores conocen las recomendaciones del Comité de Ética en las Publicaciones (Committee on Publication Ethics – COPE - <https://publicationethics.org/>) y DECLARAN QUE SE CUMPLEN ESTOS PRINCIPIOS ÉTICOS EN EL MANUSCRITO ENVIADO A LA REVISTA CONOCIMIENTO PARA EL DESARROLLO. Conocemos que, si el trabajo no se adecúa a estos principios y recomendaciones éticas y si en el proceso de revisión o luego de la publicación se comprueba mala praxis, el manuscrito será eliminado (antes de la publicación) o retractado (después de la publicación).

Firma ⇒ Huanri
Nombres y Apellidos del Autor correspondiente ⇒ Gaby Dary Huanri Lopez

DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD

Ciudad, fecha Chimbita 25-10-2023

Srs. Revista Conocimiento para el Desarrollo

El suscrito, autor correspondiente del manuscrito intitulado:

Gaby Darcy Huanri Lopez

Declara que:

Este estudio es un trabajo original, resultado de una investigación, que no se ha publicado en ningún otro medio, total o parcialmente, ni ha sido (ni será) presentado para su publicación a otra(s) revista(s) o publicaciones técnico-científicas (ni impresa, ni electrónica). Tampoco se incluyen figuras o tablas copiadas de otros autores sin su consentimiento. En caso el artículo contenga figuras o tablas de otras publicaciones, se debe adjuntar el consentimiento para su reproducción.

Firma →

[Firma manuscrita]

Nombres y Apellidos del Autor correspondiente →

Gaby Darcy Huanri Lopez

REPOSITORIO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor

HUANRI LOPEZ GABY DARCY **41789220** **gaby_sag82@hotmail.com**
Apellidos y Nombres DNI Correo Electrónico

2. Tipo de Documento de Investigación

Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico Trabajo de Investigación

3. Grado Académico o Título Profesional ¹

Bachiller Título Profesional Título Segunda Especialidad Maestría Doctorado

4. Título del Documento de Investigación

**Programa lúdico en agresividad en estudiantes de 4 años, Institución Educativa Inicial
N°1556,Casma-2019**

5. Programa Académico

EDUCACION INICIAL

6. Tipo de Acceso al Documento

Abierto o Público ² (url: repositorio.uca.edu.pe/Access) Acceso restringido ³ (url: repositorio.uca.edu.pe/restricted/Access) ⁴

(*) En caso de restringido sustentar motivo

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	25	10	2023




Firma

Referencias

1. Según Resolución de Consejo Directivo N° 011-2011-SUNEDU-CO, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales Art. 6, inciso B.7.
2. Ley N° 30015 Ley que regula el Repositorio Institucional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D. S. 006-2015-PCM
3. Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer un registro de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo a lo establecido en el artículo de la Ley 822.
4. En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la Ley N° 804-2011-CONYTC-CECC (Numeros 1.2 y 8.1) y de acuerdo al funcionamiento del Repositorio Institucional Digital.
5. Las Licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de la información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga crédito por su obra.
6. Según el inciso 1.2.2, del artículo 17 del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales (RNTI) "La universidad, institución o escuela de educación superior tiene como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los resultados de sus repositorios institucionales producidos o con el acceso abierto o restringido, los cuales serán automáticamente actualizados por el Repositorio Digital (RDNA II), a través del Repositorio ALICIA".

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27444, art. 32, inciso 32.5.

REPORTE DE SIMILITUD

Programa lúdico en agresividad en estudiantes de 4 años,
Institución Educativa Inicial N° 1556, Casma-2019

INFORME DE ORIGINALIDAD




FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
4	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
8	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%



9	www.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
10	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.uptc.edu.co Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
15	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
16	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
17	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
18	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %



21	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
22	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
23	alumnosonline.com Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
28	Simón José Cama Flores. "Asociatividad y crecimiento económico de pequeñas unidades agrícolas rurales de Andahuaylas, Apurímac", Journal of the Academy, 2020 Publicación	<1 %
29	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
30	library.oumedicine.com Fuente de Internet	<1 %
	riuma.uma.es	

31	Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to Universidad Francisco de Vitoria Trabajo del estudiante	<1 %
33	edoc.pub Fuente de Internet	<1 %
34	redcol.minciencias.gov.co Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	archive.org Fuente de Internet	<1 %
37	repositorio.autonmadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
40	comunicacionenservicios.wikispaces.com Fuente de Internet	<1 %
41	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
42	uconline.mx Fuente de Internet	<1 %



		<1 %
43	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
44	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
45	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
46	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
47	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
48	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
49	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	<1 %
50	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publicación	<1 %
51	Submitted to Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzmán y Valle Trabajo del estudiante	<1 %

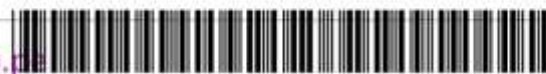


52	Submitted to Consorcio CIXUG Trabajo del estudiante	<1 %
53	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
54	www.educacion.gob.es Fuente de Internet	<1 %
55	dokumen.pub Fuente de Internet	<1 %
56	enfermedadrenalysalud.blogspot.jp Fuente de Internet	<1 %
57	moam.info Fuente de Internet	<1 %
58	www.badgermeter.com Fuente de Internet	<1 %
59	catalonica.bnc.cat Fuente de Internet	<1 %
60	diposit.ub.edu Fuente de Internet	<1 %
61	doczz.es Fuente de Internet	<1 %
62	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
63	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



64	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
65	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
66	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
67	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
68	www.capr.org Fuente de Internet	<1 %
69	www.monografias.com Fuente de Internet	<1 %
70	1library.co Fuente de Internet	<1 %
71	Kerstin Wendel. "Long-term cognitive functional limitations post stroke: objective assessment compared with self-evaluations and spouse reports", International Journal of Rehabilitation Research, 09/2008 Publicación	<1 %
72	configuracionelectronica.win Fuente de Internet	<1 %
73	doaj.org Fuente de Internet	<1 %

renati.sunedu.gob.pe



74	Fuente de Internet	<1 %
75	www.4-c.org Fuente de Internet	<1 %
76	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
77	www.labherm.filol.csic.es Fuente de Internet	<1 %
78	www.sypublications.com Fuente de Internet	<1 %
79	"Open Access and Digital Libraries", Walter de Gruyter GmbH, 2013 Publicación	<1 %
80	ODETTE PANTOJA DÍAZ. "Diseño de un modelo de co-creación de los programas de grado en las universidades ecuatorianas.", Universitat Politecnica de Valencia, 2017 Publicación	<1 %
81	curriculum.austinisd.org Fuente de Internet	<1 %
82	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
83	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

eur-lex.europa.eu



84	Fuente de Internet	<1 %
85	fr.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
86	laboticadigital.com Fuente de Internet	<1 %
87	mafiadoc.com Fuente de Internet	<1 %
88	periodico.senado.cl Fuente de Internet	<1 %
89	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
90	repositorio.upci.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
91	tel.archives-ouvertes.fr Fuente de Internet	<1 %
92	www.academia.edu Fuente de Internet	<1 %
93	www.entrepreneur.com Fuente de Internet	<1 %
94	www.semanticscholar.org Fuente de Internet	<1 %



Excluir citas Apagado
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 5 words

